

1. 活動内容

図書館からプログラミングのワークショップをしないかという提案がきっかけでできた企画
Scratchの初学者向けの学習効果のあるゲームのテキストを作り、様々な施設でワークショップを開催

2. テキスト

使うブロックの説明や操作方法を説明してからプログラムを真似して組んでいく
時間が余らないようにレベルを20個分制作



3. 活動報告

■ 20240801 農工大向け

対象：農工大学生

時間：2時間

ゲーム：タイピングゲーム

この企画にとって初のワークショップ

図書館・大学生からフィードバック

■ 20241102 タクシン大学附属高等学校向け

対象：タイの高校生

時間：40分 × 4回

ゲーム：キャッチゲーム

芝浦に短期留学にきたタイの学生へ

英語でのワークショップ

翻訳を使いながらコミュニケーション

■ 20241109 豊洲図書館小学生向け

対象：小学校

時間：2時間

ゲーム：シューティングゲーム

初の外部でのワークショップ

小学校低学年かつ女子が多かった

キャンセルが2人出たが受講者の兄弟が参加

→2人とも年中だったためレベルも測れた

4. 活動予定

■ 20241212 有明小学校小学生向け

対象：小学校6年生

時間：2時間半

11/15に小学校との打ち合わせ

当日は体育館で開催

色々な子がいるので、講座形式の検討が必要

■ 20241214 タクシン芝浦工業大学女子向け

対象：小学校3年生～5年生 女子限定

時間：3時間

今予定されている中で唯一の参加費をいただく
ワークショップ

他のワークショップと差別化を図る

■ 20250118 豊洲図書館小学生向け

対象：小学生

時間：2時間

11/9と形式は同じ

テキストの改善・変更

■ キzzaニア

岩田先生からお話をいただいている最中

実現に向けてワークショップの数を踏んでいく

5. 課題

- TAが集められない
- 作業の分担ができていない
- TA・メンバー間の情報共有ができていない

6. 展望

- ワークショップ形式の改善・提案
- 自走型テキストの制作