



テクノロジーをマルツと学習！ 新しいプログラミング講座が 「石川県立図書館 モノづくり体験スペース」に 2022年9月から開講！

様々な分野のテクノロジーを学ぶことができるオムニバススタイルのプログラミング講座が、2022年9月より、石川県立図書館「モノづくり体験スペース」にて開講します！

テクノロジー
「学びたい！その好奇心がここに。」

石川県立図書館 キッズプログラミング講座

ふれる。あそぶ。プログラミング。

主催：石川県立図書館

企画：一般社団法人FAP

運営：FAP CLUB@百万石ビブリアオバウム
(一般社団法人FAP / 金沢工業大学 / 北陸大学 / 金沢STEAM研究会)

「プログラミングって難しそう・・・」そう、思っていないませんか？

テクノロジーに触れる場のあまりない子どもたちは、テクノロジーに慣れていません。そこで私たちはまず、「ロボットと友達になるために」から始めます。「プログラミングをする」という事を意識することなく、「ふれて、あそんで」楽しむことで自然とテクノロジーになじんでいきます。プログラミングを使って、自分でそこでの「学び」を発見し、課題解決する力を身につけることができます。



対象年齢

ビギナーコース アドバンスコース
① ② 小学1～3年生 ③ 小学4～6年生

開催曜日

毎月第1、第3土曜日

時間

①13:30～14:30 ②14:50～15:50
③16:10～17:40

定員

① ② 5名 ③ 10名

費用(税込)

1回につき、1,100円
(税込、実費)

持ち物

筆記用具(パソコン等の機材はこちらでご用意いたします)

POINT
1

複数コンテンツだから飽きない。 多様なガジェット(ロボットやアプリ)を用意しています。たくさんのテクノロジーにふれて、楽しむ。その中で自分を選んだり、組み合わせたりすることで「学び」を見つけます。

POINT
2

「ものづくり」する力がつく。 micro:bit(マイクロビット)などのマイコンを使い、おもちゃを自在に動かしたり、3DプリンタやUVプリンタ、レーザー加工機を使った具の作り方を学んだりすることで「ものづくり」する力を身につけることができます。

POINT
3

「創造力」「チーム力」をつける。 プログラミングの技術だけではなく、ワークショップを実施し、これまで学習したプログラミング技術を組み合わせた問題解決、アイデアの実現方法をチームで考えます。

プログラム&スケジュール

①②ビギナーコース(小学1年生~小学3年生)

動きを順序立てて考えることができ、自身のアイデアを表現できるようになるクラスです。

【論理的思考を学ぶ】

- たこ焼き型ロボット「Ozobot(オゾボット)」をつかって、マーカーで線を引いたり、シールを使って、プログラミングを実施します。
- 「PETS(ペッツ)」は、いろんな方向のブロックを挿し込んで、命令された通りに動くプログラミング学習用のロボットです。それを使用し、オリジナルゲーム「PETSクロスバトル」を実施し、「遊び」の中で、論理的思考を育みます。

【プログラミングの技術を学ぶ】

- Viscuit(ビスケット)をつかって、ゲームや絵本を作ります。
- Springin'(スプリングン)を使用して、シューティングゲームなどいろんなゲームを作ります。

【創造力】

- Viscuit(ビスケット)をつかって、お絵かきプログラミングし、水族館を作ります。
- Springin'(スプリングン)を使用して、いろんなゲームをつくります。
- たこ焼き型ロボット「Ozobot(オゾボット)」をつかって、オリジナルの迷路を作成します。

③アドバンスコース(小学4年生~小学6年生)

身近な問題をとらえ、それを解決するアイデアの創出と試作ができるようになるクラスです。ものづくり見本市や展示会への出展、プログラミングコンテストやロボットプログラミングコンテストへの出場を目指します。

【論理的思考を学ぶ】

- たこ焼き型ロボット「Ozobot(オゾボット)」をシールとiPadでブロックプログラミングを実施し、自由自在にロボットを動かします。
- ワークショップを実施し、学習したプログラミングを実際に使って、テーマに沿った課題を解決するアイデアをチームをつかって、出合います。

【プログラミングの技術を学ぶ(ものづくりカ)】

- micro:bit(マイクロビット)を使ってのゲームコントローラ開発やおもちゃハック(センサーとアクチュエータ)、ロボットアームをつかったプログラミング学習、ドローンプログラミングなどを実施します。
- 3Dプリンタやレーザー加工機、UVプリンタなどを使って、知具などの制作を実施します。

【創造力】

- ワークショップを実施し、これまで学習したプログラミング技術を組み合わせた問題解決、アイデアの実現方法を学習します。



メイン講師紹介 最先端の技術を学ぶ大学生に加え、現役のデジタル人材育成の研究者からエンジニアらが教材の監修を実施しています。



金沢工業大学
工学部情報工学科 教授
河並 崇 先生

金沢工業大学大学院工学研究科博士課程情報工学専攻修了(博士(工学))。組込みシステム・センサーネットワーク等のIoT技術を用いてスマート社会を実現する研究、STEAM教育教材の研究に従事。玩具の改造を題材としたSTEAM教材「おもちゃハック」を開発しワークショップを多数実施。

メッセージ:プログラミングを活かして身の回りを便利にするようなものを作れるようにお手伝いします。



北陸大学
経済経営学部 講師
藤本 雄紀 先生

関西大学大学院総合情報学研究所総合情報学専攻博士課程後期課程修了(博士(情報学))。AI・データサイエンス・IoTに関する教育の傍ら、大学内による創造の場所である「ものづくりLab」を設立。

メッセージ:ものづくりに興味のある方は、是非とも一緒に活動できたらと思います。



金沢STEAM研究会
代表
田畑 研太 先生

金沢大学ロボティクス・メカトロニクス研究室にて博士後期課程1年生として研究に従事。プログラミング教育コンテンツを開発する金沢STEAM研究会を運営。

メッセージ:ロボティクスの観点から楽しく学べるコンテンツを提供します。たくさん物事に興味を持ってよう教室を運営したいと思っています。



代表者からのメッセージ



子どもたちが学校やご自宅でプログラミングをスムーズに学習できるように、ロボットやアプリケーション、ゲームプログラミングなどたくさんのプログラミング要素を取り入れた「ここでしか体験できない」スクールを実施します。まずは勇気をもって、一歩踏み出して。私たちと一緒に子どもの才能を探してみませんか？

代表者 浅岡 正教

富山県出身。一般社団法人FAP(エフ・エーピー)代表理事。2017年より金沢市キッズプログラミングスクール(金沢市主催)企画・運営。2020年より魚津市プログラミング教育推進協議会 委員

