プログラミングワークショップの案内（2/7更新）

第6回　　2／15　午前：Scratchをさわってみよう
　　午後：Scratchで演奏しよう

最終回　　2／22　午前：ドローンプログラミングたいけん
　　午後：レーザーちょうこくきでキーホルダーづくり

＜Scratchをさわってみよう＞

はじめてScratchをさわる方をターゲットとしています。自分でイラストを書いて、そのイラストを動かすことを目標とします。ブロックプログラミングの基本的な使い方を練習してみましょう。

＜Scratchで演奏しよう＞

Scratchに入っているイラストと音のデータを使って、楽器を作ることを目的とします。マウスでタップするか、特定のキーを押すことで楽器の音がなるプログラムを作ります。

＜ドローンプログラミングたいけん＞

ドローンをプログラミングして、飛ばしてみます。ドローンに触れるたいけんとなるとともに、プログラミング的な考え方を学びます。

＜レーザーちょうこくきでキーホルダーづくり＞

木材に自分が書いた絵をレーザー彫刻機で掘りつけて、オリジナルキーホルダーをつくってもらうとともに、レーザー彫刻機の仕組みを学びます。

1. 時間　午前　11：00～12：00　午後　14：00～15：00
2. 参加者　各回6組 合計12組
3. 推奨対象 小学生以上のお子様のいる親子
4. 参加方法 午前10：30～11：00、午後13：30～14：00

※各回参加分を会場内にて先着順に受け付け（定員に達し次第受付終了）

5. 場所　子ども科学館　特別展示室　プログラミングブース
6. 内容　テーマを決めて、プログラミングを体験していただきます。基本的には親子でガイドブックに沿って進めていただきます。その際、わからないところなどを科学館職員がお答えします。
7. 特記事項 Scratchのプログラミングはいつでも体験していただけます
（ワークショップの時間を除く）
ワークショップで作るプログラムと同じものが作れるガイドブックを会場内に用意してあります。Scratchについてはワークショップに参加されなくても、同じように体験していただけます。