

2021年6月19日（土曜日） 10:00-12:00, 13:00-15:00

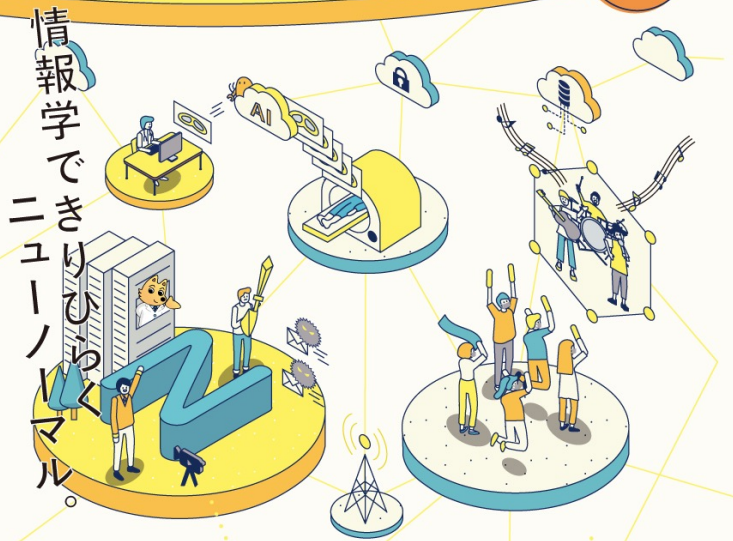
国立情報学研究所

研究成果発表・一般公開

オープンハウス

2021.6.18 FRI - 6.19 SAT 参加無料

2021



コンピュータを使わないで、プログラミング的思考について学ぶあそび場です。アナログからデジタルのつながりを体感しながら、初めてでも楽しみながら学べるオンラインワークショップを、情報犬ビットくんと一緒に楽しんでね！

- ① 九九サイコロに挑戦するビットくん
▶ <https://www.nii.ac.jp/csp/try/1.html> からダウンロードして作ってね
- ② ビットくんとプログラミング体操 ▶ 2ページ
- ③ モンキーマップの上のロボットのキュベットを動かそう ▶ 3ページ
- ④ プログラミング学習ゲーム コードモンキーにチャレンジしよう ▶ 6ページ

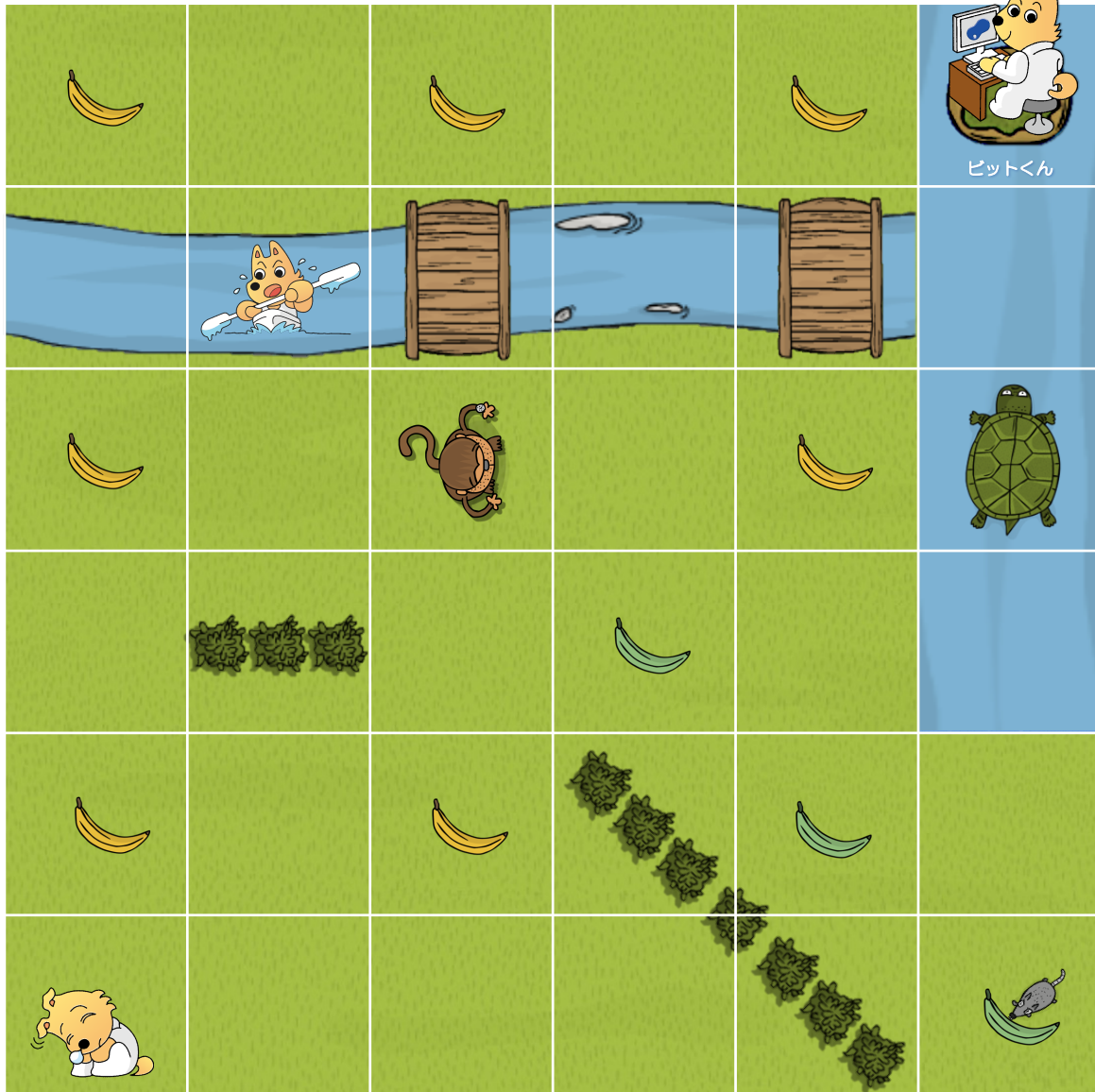
モンキーマップの上のキュベットを うごかそう



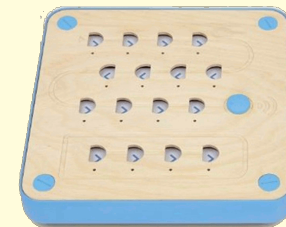
モンキーマップ



ビットくん



木のロボットキュベット



めいれいボード



step 1
すてっぶ わん



step -1
すてっぶ まいなす わん



turn right
たーん らいと



turn left
たーんれ ぶと

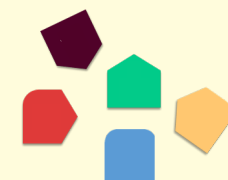


このめいれい
じっこうする



めいれいブロック

ロボットのキュベットをもっていない人は、次のページのモンキーマップの上をうごくおさるのモンタくんと、めいれいブロックを切り取って、いっしょにかんがえようね！

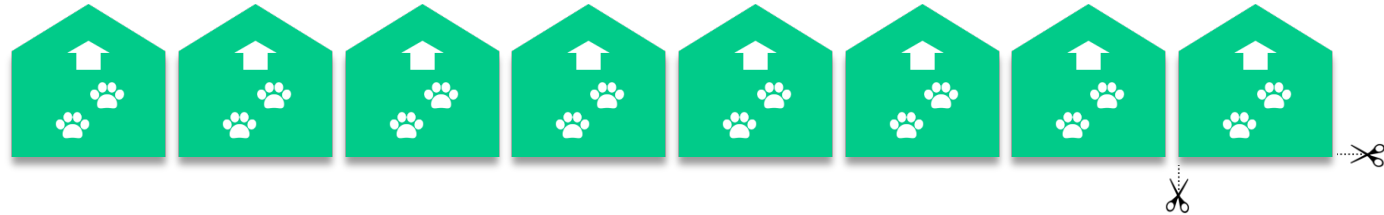


モンタくんをうごかすめいれいブロック (切り取ってね)

step 1

すてっぷ わん

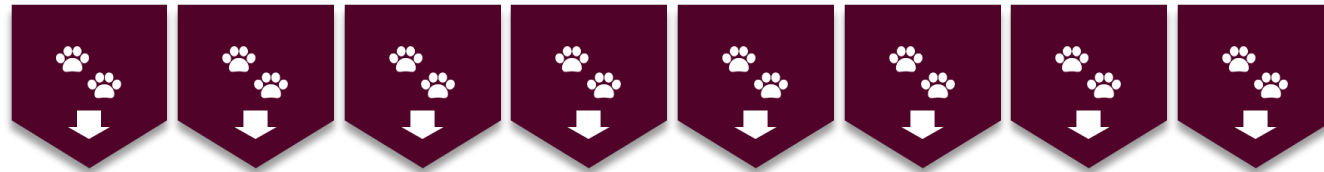
1歩まえにすすむ



step -1

すてっぷ まいなすわん

1歩うしろにさがる



turn right

たーん らいと

右をむく



turn left

たーん れふと

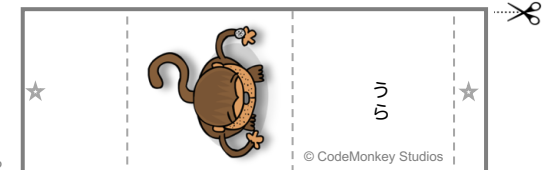
左をむく



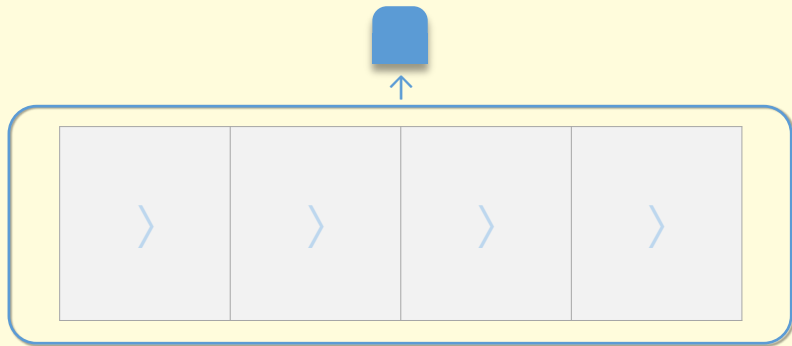
きめられた
めいれいを
じっこうする



マップの上をうごく
モンタくんも 作ってね



--- 山折り
★ 貼り合わせる



プログラミング学習ゲーム コードモンキー

モンキーマップで「考え方」を練習したあとは、さあ、みんなで「コードモンキー」を使って、プログラミングを楽しみましょう！
 オンライン参加のひとは、先生が操作する画面を、みんなで見ながら一緒に考えて、モンタくんにプログラムの命令をあたえて動かします。
 終わったあとで、おもしろそう！自分でやってみたいと思った人は、以下を参考にして自由に楽しんでください。
 インターネットにつながったPCやタブレットがあれば、無料で体験できます。

コードモンキーの公式サイト
codemonkey.jp

そのほかにも、無料で楽しめる教材がそろっています
codemonkey.jp/hour-of-code



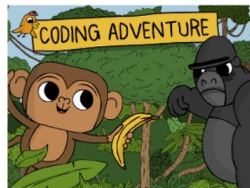
無料体験開始

最初の30面までが無料体験できます。
 どこまで進んだかをセーブしておいて、次から続きをプレーしたい人は、無料アカウントを登録してください。

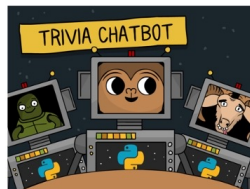
→ [無料アカウント登録](#)



コードモンキーJr.
 未就学児～ ブロック言語



コードの冒険
 小2～ CoffeeScript



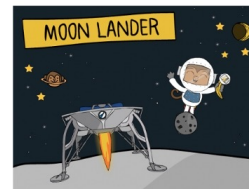
コード・チャットボット
 小6～ Python



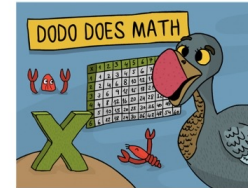
ビーバーアチーバー
 小1～ ブロック言語



ゲームビルダー
 小6～ CoffeeScript



ムーンランダー
 小6～ CoffeeScript



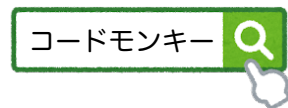
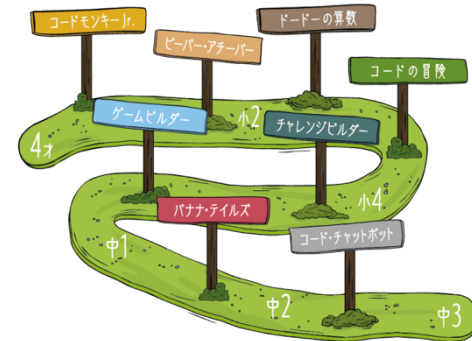
ドードーの算数
 小2～ CoffeeScript



バナナ・テイルズ
 小6～ Python



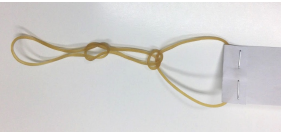
スペースアドベンチャー
 小2～ CoffeeScript





ビットくん

© National Institute of Informatics



△ 頭の大きさに合わせて連結した輪ゴムを、はさみこんで折り返しステープル または セロハンテープで止める。

△



CODEMONKEY
コードモンキー

モンタくん

© CodeMonkey Studios

△
頭の大きさに合わせて連結した輪ゴムを、はさみこんで折り返し
ステープル または セロハンテープで止める。

△