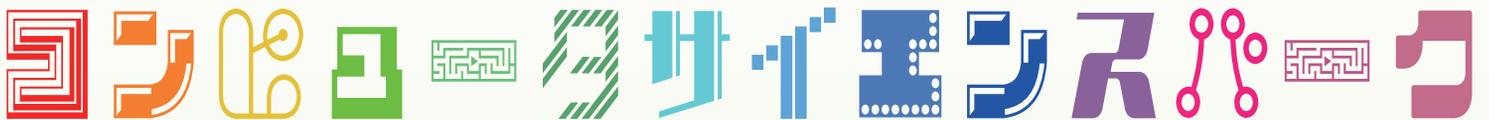




# オープンハウス

# Computer Science Park



6月1日(土) 11:00~17:00

初めてでも、誰でも。

「コンピュータサイエンス」「プログラミング」「ジョウホウガク」。

子どもから大人まで、楽しみながら学ぶ、あそび場。

こくりつじょうほうがくけんきゅうじょ

国立情報学研究所オープンハウス「コンピュータサイエンスパーク」は、コンピュータをつかわないで、プログラミング的思考について学ぶあそび場です。このパークでは問題を解決するための取り組み方や考え方を学びます。子どもから大人まで、初めてでも楽しみながら学べるコーナーがたくさん。お話をつくったり、数について学んだり、ロボットを動かしたり。それぞれのコーナーは自由に参加することができます。親子連れやお友だち同士でのご参加をおまちしています。どこからスタートすればよいか迷ったときは、会場でもらえるパークマップをみて順番に遊んでみましょう！

### キュベット

カラフルなブロックとコントロールパネルを使って、誰でも簡単に木製のロボット「キュベット」を動かすことができます。基本的な使い方をマスターしたら、どんどんレベルアップを目指しましょう！

### ロボホン

かわいいロボホンを、誰でも簡単に体験できるプログラミング「スクラッチ」を使って自由に動かしてみましょう。君はどうやってロボホンを動かすかな？

### KOOV、LEGO、DIGI-COMP コードモンキー、マインクラフト

このほかコンピュータサイエンスパークには、プログラミング学習ゲームやロボットやレゴを動かしたりするコーナーが盛りだくさん。気軽に遊びにきてね！

### かずあそび・ことばあそび

「かずあそび」コーナーでは、かけ算（九九さいころ）や二進法（数つみき）などをつかってコンピュータサイエンスの基礎を学べるよ！



主催

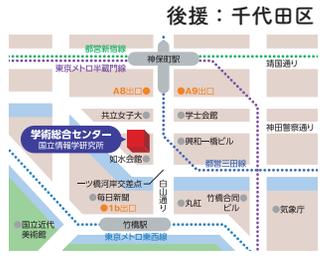


協力

青山学院大学、情報オリンピックニホン委員会ジュニア部会、  
ジャパン・トゥエンティワン(株)、FIXER / Universal KIDS、  
(株) 講談社パル、プリモトイズ、(株) ソニー・グローバルエデュケーション



日時 2019年 6月1日(土) 11:00~17:00  
会場 学術総合センター (東京都千代田区一ツ橋 2-1-2)  
申し込み <http://www.nii.ac.jp/openhouse/>  
問い合わせ [oh@nii.ac.jp](mailto:oh@nii.ac.jp)



※オープンハウスのウェブサイト(申し込みフォーム)からお申し込みください。各コーナーは自由に参加できますが、混み合う場合は整理券を配布します。



数遊びからロボットのプログラミングまでいろいろあって楽しく学べるパークです。あそびにきてくださいね！

三浦謙一名誉教授

会場にいる教授を探してみよう！  
プログラミングの魅力を教えてくれるよ！

# オープンハウス 2019

# Computer Science Park

## コンピュータサイエンスパーク

### ものうごかしかたを知る・アンプラグドエリア

#### かずあそび・ことばあそび

R2D2 や BB8 とかけ算を学ぼう！九九サイコロでかけ算、積み木で繰り返しの概念を学び、言葉による伝え方を学びます。

- ①九九サイコロでかけ算
- ②R2D2 とキューベットで九九を並走
- ③色玉で「繰り返し思考」を学ぼう
- ④数積み木で二進法
- ⑤時系列の言葉などを使いお話し作りで「順次思考」「分岐」



#### 人間キューベット

どのように動くか、どれだけ動くかをマップ上などで自分がキューベット（ロボット）になって体感しましょう。数やプログラムの考え方を学ぶことができます。



#### DIGI-COMPII で学ぶ計算機の仕組み

「DIGI-COMPII」は、ビー玉を用いた物理的な動作で、コンピュータにおける四則演算を実行することができる木製のコンピュータ教育教材キット。「DIGI-COMPII」を使うことで、コンピュータにおける情報表現や計算の仕組みを楽しみながら理解しましょう。



#### コンピュータを使わない情報教育 アンプラグドコンピュータサイエンス

コンピュータを使わないで、コンピュータ科学の本質を学ぶコーナーです。コンピュータの進歩は速く、使い方を覚えてもすぐに陳腐化してしまいます。一方、コンピュータの原理は基本的に変わらないため、いちど理解してしまえば長い間活用していくことができます。「時代が変わっても通用する力」をゲームを交えて体験できます。

### ものをうごかす・チャレンジエリア

#### キューベット

ブロック一つ一つがコマンドになっていて、これらを組み合わせて木製ロボット「キューベット」を動かします。限られたブロックでどのようにプログラムすれば目的の場所にたどり着けるかやってみましょう！



#### ロボホン

かわいいロボホンを、誰でも簡単に体験できるプログラミング「スクラッチ」を使って自由に動かしてみましょう。君はどうやってロボホンを動かすかな？



#### KOOV

KOOV はブロックで自由な「かたち」をつくり、「プログラミング」によってさまざまな動きを与えて学ぶ、ロボット・プログラミング学習キット。車型のロボットを改造して、思い通りに動かしたり、たくさんブロックを運んだりする、世界に一つだけのオリジナルロボットをつくらう！



#### 亀ロボットの迷路抜けプログラミング

LEGO で作られた亀ロボットの迷路抜けプログラミングゲーム。亀ロボットは、ipad でプログラミングし、操作します。迷路の距離と角度を正確に測定し、プログラミングすることで迷路をうまく脱出するプログラムが作れるかな？



#### コードモンキー、マイクラフト

オンラインのプログラミング学習ゲームです。モンタがバナナまでたどりつけるようにコードを書いてみましょう！



ゲームの中でエージェントくんに命令を出すためのコードを作ってみよう！



時間になったら次のお友達と交代してね！  
スタンプラリーでシールを集めて  
九九サイコロをもらおう！