

令和
8年度

福島高専 公開講座

プログラミングでゲームを作ろう

デジタル技術によるモノづくり体験として、パソコンのブラウザを利用したスクラッチプログラミングにより簡単なゲームを作ります。
講義の実施時間や受講者の技術レベルによって、
つくるものが変わります。

6.28

日

午前の部

受付 9:45 ~ 10:00

講座 10:00 ~ 12:00

午後の部

受付 13:15 ~ 13:30

講座 13:30 ~ 15:30

場所

福島高専 情報処理教育センター

対象者

午前の部 小学5～6年生

午後の部 中学生

定員

各回12名 ※応募者多数の場合は抽選になります。

参加費

無料

募集期間

5.21 (木) ~ 6.4 (木)

受講者として決定した方には受講決定通知を、受講できない方には見送り通知をメールにてお送りいたします。(メールでお送りできない方へは郵送いたします。)

※いずれの場合も、6月19日(金)までにご連絡がなかった場合は、恐縮ですがお問い合わせさせていただきますようお願いいたします。(0246-46-0951)

応募方法

お申込は [公開講座 申込入力フォーム](#) からお願いします。



申込入力フォーム

E-mailから申込みの場合は、件名を「福島高専 公開講座 プログラミングでゲームを作ろう」とし、氏名・ふりがな・学校・学年・住所・電話番号・メールアドレスを下記アドレスへ送信して下さい。

E-mail : kouza@fukushima-nct.ac.jp

プログラミングでゲームをつくろう

講座の分類 実習

キーワード プログラミング、デジタルモノづくり体験

講座の内容 デジタル技術によるモノづくり体験として、パソコンのブラウザを利用したスクラッチプログラミングにより簡単なゲームを作ります。講義の実施時間や受講者の技術レベルによってつくるものが変わります。



▲スクラッチプログラミング



▲クリックゲーム



▲シューティングゲーム

【講座所要時間】 2 時間

【対応可能人数】 最小5名、最大20名

【実施場所】 屋内

(インターネット接続環境、ブラウザ、WEBカメラが使用できる環境)

【担当者】 電気電子システム工学科
准教授 豊島 晋

その他

- (1) 申込時、受講生の方から提出いただいた個人情報は、今回の事業以外で使用することはありません。
- (2) 事業開催中、本校教職員が記録写真を撮影することがあります。記録写真は事業終了後の各種報告事項や各種広報等で利用させていただきますので、あらかじめご了承ください。

担当

福島工業高等専門学校 総務課 地域連携係 高岡・青木
〒970-8034 いわき市平上荒川字長尾30
TEL：0246-46-0951
E-mail：kouza@fukushima-nct.ac.jp

公開講座HP：詳細は【福島高専 公開講座】で検索してください。

