

とじる X

プログラミンについて

プログラミンは、きみの絵に命をふきこむ不思議な生物。
一匹ごとに違う役割をもっていて、
動かしたい絵の上に、動かしたい順番で積んであげると、
その通りに絵を動かしてくれるんだ。

プログラミン一匹で出来ることはとても単純なことだけど、
組み合わせしだいで、いろいろな動きをさせることができるよ。

「もしかしたら、こんなことができるんじゃないかな？」
と、思いついたら、さっそく試してみよう。

きみにすごいアイデアがあって、
そのための組み合わせや並び方を発見できれば、
アニメだって、ゲームだって、
本当に作れるかもしれないね！
きみだけの作品を作ってみよう！



保護者の方へ

「プログラミン」は、プログラムを通じて、
子どもたちに創ることの楽しさと、
方法論を提供することを目的とした、ウェブサイトです。

自分で何かを作れるということ。
そのためには具体的な手順を考え、ひとつずつ実行していく必要があること。
プログラムという人工言語は、そういったことに気づき、
理解するためのツールとして非常に有効です。

プログラムというと難しく思われるかもしれませんが、簡単に言えば、小さな機能を持った命令を、順番に並べたものにすぎません。しかし、その並べ方次第で、実にさまざまな機能を実現することができます。

ゲームコンソールで遊べるゲームのプログラムも、スーパーコンピューターで実行される高度なプログラムも、根本的には同じ仕組みで成り立っています。

「プログラミン」は、そういったプログラムの最も基本となる概念に、子どもたちが自発的に触れ、楽しみながらルールを発見していくことができるよう、設計しています。

命令の種類は少なく、出来ることはとても単純なことです、
素敵なアイデアがあり、それを実現するための命令の組み合わせや並び方を発見できれば、
今までにないような表現を生み出すことができるかもしれません。

「プログラミン」を通じて、プログラムという表現手段を知ってもらい、子どもたちに創ることの楽しさを体験してもらいたい。

自分で価値を創り出すことの楽しさを知り、
そのために行動できるようになってほしい。

これからの日本の未来を担っていく子どもたちが、
情報の享受者に留まらず、
自ら価値を創造し、発信していく側に立つための、
最初のペンとなってくれればと思います。

保護者の方におかれましては、是非お子様と一緒に、「プログラミン」で遊んでいただき、
創ることの楽しさとその可能性を体験していただければ幸いです。



© Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology.