

ボードゲーム「ALGOGLA」でプログラミング！



学年	小学3年生以上
実施主体	合同会社スイッチオン
分類	E. 学校を会場とするが、教育課程外のもの F. 学校外でのプログラミングの学習機会
メンター	メインメンター:スイッチオンのスタッフ 1名、サブメンター:スイッチオンのスタッフ 1名
実施場所	CodeforJapanSummit2018(新潟国際情報大学)
教材タイプ	アンプラグド
使用教材	ALGOGLA(アルゴグラ)
コスト・環境	ボードゲーム「ALGOGLA」を2人ペアで1つずつ用意
参加者負担	無料
講座回数、頻度	50分×1回
都道府県	新潟県

講座・活動の概要

● 講座・クラブの実施内容

プログラミング教育では、教える側も教わる側も、プログラミングに関する未知の概念を学ばなければならず、導入に対しての心理的なハードルは少なからず高い。まずは「楽しみながら」、「遊びに熱中」する中で、そうした難解な概念を知らず知らずに理解出来たら。そうした意図で開発したのが「ALGOGLA(アルゴグラ)」です。

今回は、Code for Japan Summit2018 のセッションとして参加。小難しい講釈は全て省き、クイズを解く、対戦ゲームをプレイする、など「遊び、楽しむ」を主体にしたワークショップを開催しました。

単発。小学生3年生以上の児童で、児童同士、または児童と保護者の2人1組で4組が参加。

メンター1人、サブメンター1人。

プログラミング教材として使えるボードゲームALGOGLAを使って、スプライト(駒のこと)の動きを指示するコードカードを並べて、その通りにスプライトを動かし、ボード上のトークン(チップの事)を獲得する。

参加費は無料。

● 実施体制

メンター1人、サブメンター1人(いなくても可)

用意するもの、ALGOGLA(アルゴグラ)を参加者(2人1組)分用意。

会場は通常の学校教室や会議室等で実施可能

講師席で、メンターがホワイトボードでルール等を説明。

前半にチュートリアルとして例題を3問ほど解いてもらいウォーミングアップ。

後半は2人対戦ゲームを行ってもらう。

サブメンターには、ルール等の質問があった場合に個別に対応してもらう。

● メンター確保

ALGOGLAのルールを把握していればメンター可能(今後はメンター用のマニュアル、メンター講習会なども検討中)。


● 運営経費

今回は新製品のプロモーションの意味もあり参加費無料。人件費、会場使用料によっては有料でも可。

カリキュラム

総時間数 50分×1コマ

コマ	分	主な進め方
1	5分	(時間配分等できるだけ詳細に記載する。) 講師自己紹介、ALGOGLA(アルゴグラ)の概要、講座の流れを説明
	5分	アルゴグラの内容物確認。 スプライト、トークン等の呼び名の説明。



10分

チュートリアルとして、例題を提示。お題を解きながらコードカードの使い方、基本ルールを覚えてもらう。



5分

2人対戦ゲーム「点取り合戦」のルール説明

20分

ゲームをプレイ



5分

講評 閉会

使用教材

ALGOGLA(アルゴグラ)製品内容、遊び方等の情報は特設サイトをご覧ください。
<http://algogla.com/>