

# 「デジラボおきなわ未来のIT人財創造プログラム」

株式会社プラズマ

## PLAZMA Inc.



所在地 ● 〒901-0612南城市玉城當山117 TEL●050-5534-0519 MAIL●info@plazma.co.jp

## 事業目的

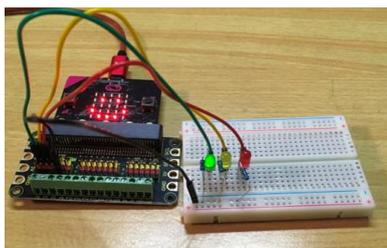
IT、プログラミング等に触れる機会や興味関心の少ない子どもや保護者層に、その面白さや将来に向けた重要性への理解を促し、これからの時代に必要な学びや社会協働についての意識啓発の機会提供を行う。

### 「デジラボおきなわ」とは

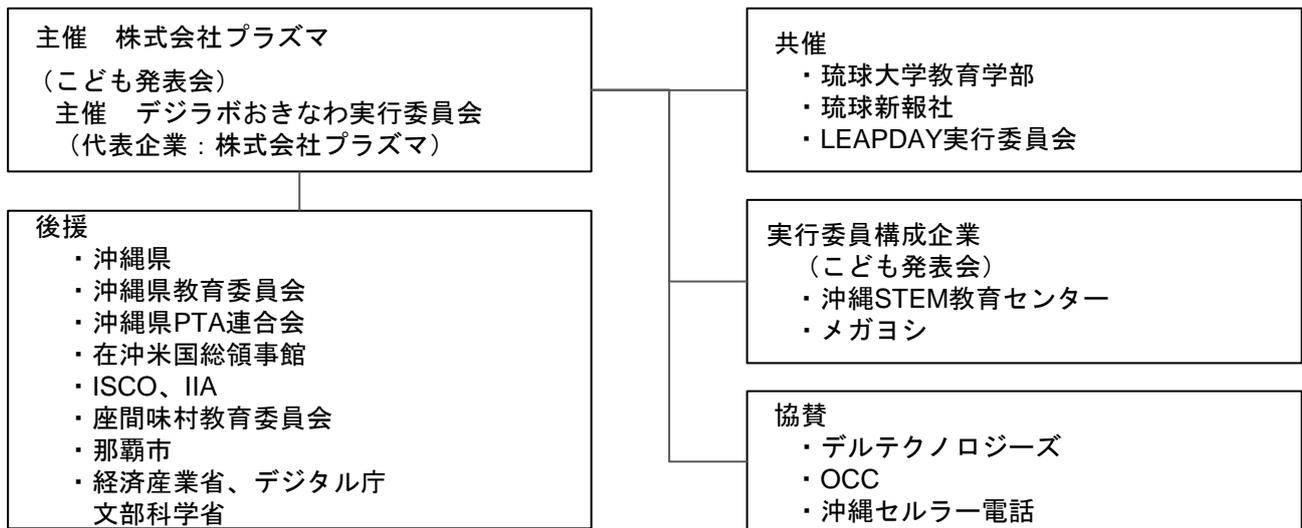
2012年から継続的に取り組んでいる、子どもたちの創造性を伸長し、表現や学びの機会を創出する活動。県内外、国内外の学校教員、企業、研究者がそれぞれの所属の垣根を越えた連携により、沖縄の強みであるチャンプルー文化／ダイバーシティ溢れる取り組みである。

## 事業内容

- ① 子どもIT・プログラミング体験教室  
オンラインや実地対面にてプログラミングの楽しさを体験するワークショップを提供する。
- ② 子どもたちの創造活動成果報告会  
学んだプログラミングの作品やアイデアを子どもたちが発表を行う。
- ③ 未来のIT人財創造シンポジウム  
プログラミングやテクノロジーの学びを提供するプロフェッショナルや学び手である学生が、その取組の成果やこれからの時代に必要な学びの環境についてディスカッションを行う。
- ④ IT人財育成映像コンテンツ配信  
IT人財育成やSTEM／STEAM及び探究学習の指導者によるプレゼンテーションなど多数を配信。



## 実施体制



## 事業成果

プログラム名	当初目標 実施回数	実績 実施回数	当初目標 参加人数	実績 参加人数
① 子どもIT・プログラミング体験教室	12回	29回	100人	164人
② 子どもたちの創造活動成果報告会	1回	1回	100人	211人
③ 未来のIT人財創造シンポジウム	1回	1回	100人	61人
④ IT人財育成映像コンテンツ配信	1式	1式	300人	107人
合計	14回	32回	600人	543人
			目標達成度	90.5%

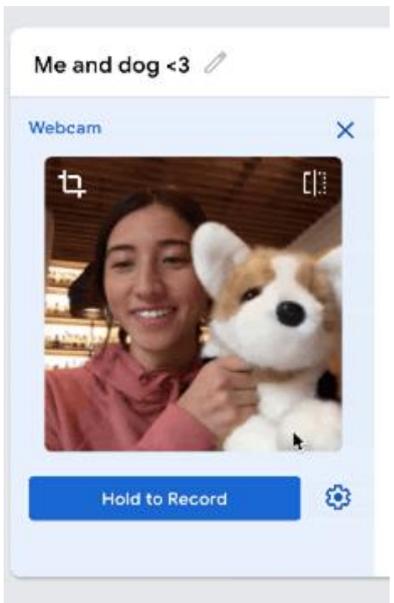
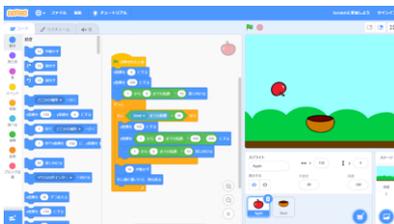
課題	成果
事業性	<p>受益者負担でのIT人材育成ビジネスは経済力のある家庭の子どもたちへの機会提供が偏る傾向がある。特に本県の場合はその傾向が非常に顕著であるが、弊社としてはできるだけ多くの子どもたちに体験と気づきの機会を提供したいという思いを持っている。</p> <p>本事業においては県内外のCSR活動を重視する協賛企業の協力により、参加する子どもたちのご家庭の経済的負担を軽減できた。</p>
集客	<p>自治体や教育委員会、学校教員、保護者組織、IT業界団体による協力のおかげで参加者数増を図ることができた。</p> <p>シンポジウムでは、学校現場の教員や地域課外活動を支える地域の人材育成事業の経営者、民間の人財育成に参加して自己の可能性に挑戦する学生などに登壇いただき、その取り組みの成果の紹介やこれからの時代に必要な学びの場について貴重な意見交換を実施できた。</p>
事業効率化	<p>実施するワークショップ教材の標準化とプログラム内容の体系化により効率化を実現できたため、事業予算を子どもたちの体験機会の提供のために優先的にまわすことができた。</p>

- 1 一部の経済的優位な家庭に偏ることなく、すべての子どもたちの創造性伸長に貢献
  - ・本年度に実施した機械学習やロボットプログラミングをはじめとした体験機会で、少々難易度がある内容であっても子どもが十分に楽しめる体験プログラムを構築できた。今後も時代に合わせた子どもたちが楽しめる体験プログラムを開発したい。
  - ・単なる操作スキル習得のためだけとなるような体験プログラムとせず、子どもたちの純粋な「なぜ」や「面白い」という気持ちを引き出す働きかけを重視した内容を実施している。難しい内容であっても、子どもたちが自ら楽しみながら探求しようとする態度で参加してくれた。今後も子どもたちの主体的で深い学びを実現するために体験プログラムの充実を図っていく。
  - ・単なるプログラミング体験教室とならないよう、現代の社会やシゴトのお話しを通して子どもたちに未来を予感させる働きかけを重視した。多くのテクノロジーの開発現場で何度も失敗と挑戦を繰り返す粘り強さに関するお話しが、子どもたちや大人たちにとても響くことがわかった。今後も単なるスキル習得や表面的な啓発でなく、参加者の内面に働きかける取り組みを継続していく。
- 2 連携強化と事業性の向上
  - ・これまで本事業に賛同いただいた多様な団体との協力関係をより深め、連携いただく組織団体を増やし取り組みをより発展させていきたい。

## 協力いただいた組織団体、個人

- ・ 共催： 琉球大学教育学部、琉球新報社、LEAPDAY実行委員会
- ・ 後援： 沖縄県教育委員会、沖縄県、沖縄県PTA連合会、那覇市、座間味村教育委員会  
在沖米国総領事館、  
一般社団法人沖縄県情報産業協会 IIA、沖縄ITイノベーション戦略センターISCO
- ・ 連携： 共同通信社（全国新聞社事業協議会主催「全国選抜小学生プログラミング大会」）
- ・ ご協力くださった方々：  
(審査員)  
琉球大学教育学部 学部長 小野寺先生  
沖縄県 商工労働部 ITイノベーション推進課 副参事 仲吉様  
一般社団法人沖縄県情報産業協会 (IIA) 事務局次長 渡真利様  
沖縄県PTA連合会 副会長 安座間様  
(シンポジウム登壇)  
大嶺 結葉 様 (沖縄高専3年生、琉球Frogs'23選抜の学生)  
山元 淑乃 様 (琉球大学 グローバル教育支援機構 准教授)  
宮城 渉 様 (中学校数学科教諭)

体験教室



① 子どもIT・プログラミング体験教室  
(オンライン開催)

実施内容

- ・初心者向け「Scratch教室」『Scratch』で一緒にゲームを作ってプログラミングについて学ぼう！
- ・「画像解析 AI 教室」人工知能『AI』と一緒に体験してみよう！

対象

小学3年生～中学生

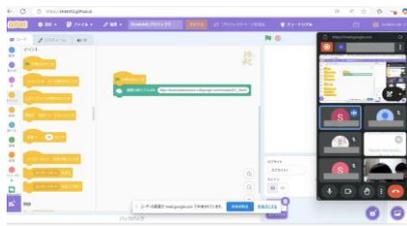
小学校低学年の児童は保護者同席であれば参加可能

開催スケジュール

- |   |           |    |          |
|---|-----------|----|----------|
| ① | 10/19 (土) | AM | 初心者スクラッチ |
| ② | 10/19 (土) | AM | 画像解析AI   |
| ③ | 10/19 (土) | PM | 初心者スクラッチ |
| ④ | 10/19 (土) | PM | 画像解析AI   |
| ⑤ | 10/20 (日) | AM | 初心者スクラッチ |
| ⑥ | 10/20 (日) | AM | 画像解析AI   |
| ⑦ | 10/20 (日) | PM | 初心者スクラッチ |
| ⑧ | 10/20 (日) | PM | 画像解析AI   |
| ⑨ | 10/26 (土) | AM | 初心者スクラッチ |
| ⑩ | 10/26 (土) | AM | 画像解析AI   |
| ⑪ | 10/26 (土) | PM | 初心者スクラッチ |
| ⑫ | 10/26 (土) | PM | 画像解析AI   |
| ⑬ | 11/30 (土) | AM | 初心者スクラッチ |
| ⑭ | 11/30 (土) | AM | 画像解析AI   |
| ⑮ | 11/30 (土) | PM | 初心者スクラッチ |
| ⑯ | 11/30 (土) | PM | 画像解析AI   |
| ⑰ | 12/1 (日)  | AM | 初心者スクラッチ |
| ⑱ | 12/1 (日)  | AM | 画像解析AI   |
| ⑲ | 12/1 (日)  | PM | 初心者スクラッチ |
| ⑳ | 12/1 (日)  | PM | 画像解析AI   |

# 体験教室

## ① 子どもIT・プログラミング体験教室 オンライン開催のようす 初心者Scratchプログラミングのようす

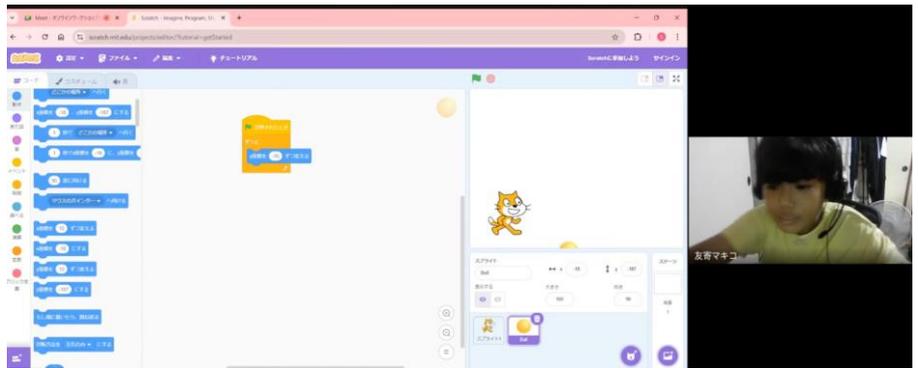


### プログラミング言語の種類

「こんにちは！」と表示させたいとき・・・

C言語では `printf("こんにちは");`  
スクラッチでは

一目でわかるようなプログラミング言語を  
**ビジュアルプログラミング言語**という！



## 画像解析AIプログラミングのようす



### Webcam

435の画像サンプル

長押しして録画

### 画像解析AI教室

デジラボおきなわ

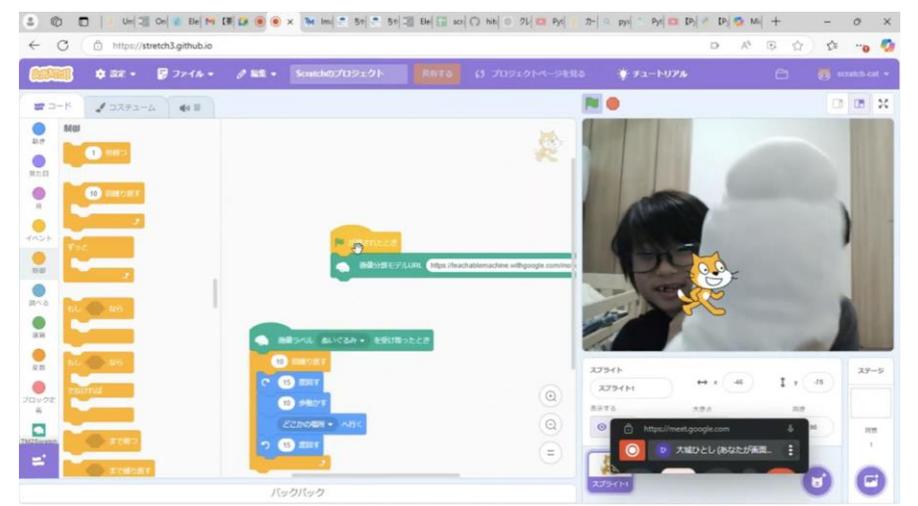
どうやって動いているの？

ボタンを押したら...  
洗剤で洗って、水で流して、  
絞ってくれる

↓

プログラムで動いている

全部自動で  
やってくれる!!



## 体験教室



### ① 子どもIT・プログラミング体験教室（座間味開催）

#### 概要

- ・ 名称 デジラボおきなわ こどもIT・プログラミング体験教室（座間味開催）
- ・ 期日 2024年11月23日（土曜）
- ・ 会場 座間味コミュニティーセンター（座間味村座間味1番地）
- ・ 内容：ロボットプログラミング x 1回
- ・ 後援：座間味村教育委員会
- ・ 参加：児童7名、保護者5名

#### 成果

座間味村教育委員会と座間味村役場総務課のご協力のおかげで、村内の全家庭への周知を促すことができ、低学年や未就学児童にも保護者同伴とすることにより多くの年齢層への参加を促すことが出来た。



## 体験教室



### ① 子どもIT・プログラミング体験教室（那覇開催）

#### 概要

- ・ 名称 デジラボおきなわ こどもIT・プログラミング体験教室（那覇開催）
- ・ 期日 2024年11月24日（日曜）
- ・ 会場 なは市民協働プラザ2F（那覇市銘苅2-3-1）
- ・ 後援：那覇市
- ・ 内容：初心者スクラッチ、AIプログラミング、ロボットプログラミング、（全3コース×午前午後の2セット＝計6回）
- ・ 参加：合計49名  
（内訳）  
午前の部 児童13名、保護者9名  
午後の部 児童15名、保護者12名

#### ・ 成果

那覇市の後援のおかげで、那覇市内の全小学校への周知を促すことができ、未就学児童から中学生などの幅広い層の子どもたちに参加を促すことが出来た。





## ① 子どもIT・プログラミング体験教室 (中城小学校開催)

対象 5年生 計58名

参観 教職員及び行政職員等 9名 (中城村)

場所 中城小学校体育館

日時 2024年 12月 10日 (火曜)

14:00開始 (2時限各45分)

内容 初心者向けScratchプログラミング  
文科省GIGAスクール事業で整備された  
学習用端末を1人1台にて活用し授業を行った。



## 体験教室

### ① 子どもIT・プログラミング体験教室 (久辺中学校開催)

対象 中学生 計9名

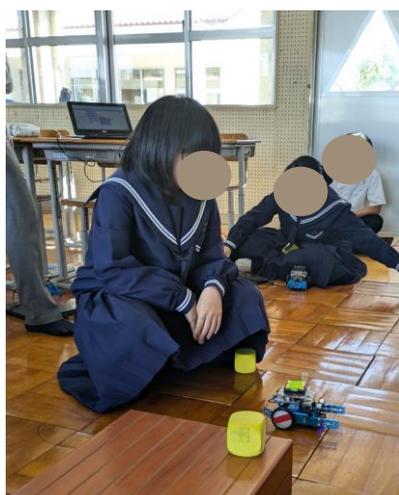
参観 学校教職員3名、行政職員2名（沖縄県）

場所 久辺中学校音楽室

日時 2024年12月12日（木曜）

14：00開始（2時限各50分）

内容 ロボットプログラミング体験教室  
2-3人1グループに1台ずつロボットを配布し  
体験を通してプログラミングを学んだ。



## ② 子どもたちの創造活動成果報告会

デジラボおきなわ こどもIT・プログラミング発表会

全国新聞社事業協議会主催「全国選抜小学生プログラミング大会」沖縄地区代表選考会)

1. テーマ「みんなのみらい、みんなでつくろう」
2. 応募資格 沖縄在住または沖縄の小学校に所属する  
2024年4月2日時点で6歳以上12歳以下
3. 大会日時 2024年12月15日 14:00~17:00
4. 会場 那覇文化芸術劇場なは一と／沖縄県那覇市久茂地3丁目26-27
5. 参加スタイル 個人、団体ともに可。団体の場合は1チーム4人まで
6. 参加費用 無料
7. 概要

事前収録したプログラミングを用いた作品やアイデア等に関するプレゼンテーションのビデオを会場で視聴し、審査員との質疑応答でがんばったところ、苦労したことなどを発表者が説明補足する。

プレゼンテーションのビデオは、テーマに対して、独自の発想に基づいて制作した、アプリ、映像、ロボット、ドローンについて家庭で撮影する。動画の時間は3分間。作品制作のきっかけや思い、特徴、苦労した部分などについてプレゼンテーションを映像に収録する。

- ・プログラミング言語や環境について指定なし。
- ・作品の出来ではなく、開発への思いやプレゼンテーション力を重視する。
- ・単なるアイデアも発表可能。
- ・他者の著作権を侵害しない作品であること。(全国大会に準拠)  
(ただし、実際の作品を提出した方が技術点は加点される。)

応募数が多い場合は、主催者によって構成される実行委員会にて事前審査し登壇者を決定することがある。

### 8. 審査

(全国大会出場を前提とした地方大会のため全国大会の審査方法に準ずる。)

- ・評価方法：技術力よりも発想力、表現力を重視する。ただし、実際の作品を提出した方が技術点は加点される。プログラミングのソースコードの優劣や、ブロック言語等による高度な技術を厳密に評価することは想定していない。  
作品の目的、社会課題などの解決に関することは加点のポイントとなる。

### 審査員のみなさん

- 琉球大学教育学部 学部長 小野寺 先生
- 沖縄県 商工労働部 ITイノベーション推進課 副参事 仲吉 様
- 一般社団法人沖縄県情報産業協会 (IIA) 事務局次長 渡真利 様
- 沖縄県PTA連合会 副会長 安座間 様

# こども発表会



ムルZ



ぜんさん



## 発表者のみなさん



レスキュー レンジャーズ

アリーシャさん

ゆうさん



れんさん

みなとさん

ローガンさん

## 会場のようす



## 発表の題名

	個人名/チーム名	題名
1	チーム「レスキュー レンジャーズ」 エミラさん/小4、アミンさん/小3	レスキュー車
2	みなとさん/小6	写真でつなぐ 未来と世界
3	チーム「ムルZ」(むるず) りょうすけさん/小5、テユンさん/小5	火星の残がい再利用計画
4	ゆうさん/小2	かけ合わせで楽しむゲーム作成
5	ローガンさん/小4	Airplanes in the World of Minecraft
6	れんさん/小4	Arduino powered electronic safe
7	ぜんさんさん/小3	世界を救うお助けロボ!
8	アリーシャさん/小3	コストコお助けロボット

# こども発表会



## 審査結果

対象	表彰	発表者
グランプリ/1チーム	最優秀賞 全国大会へ招待	・アリーシャさん
準グランプリ/1チーム	準優勝	・チーム ムルZ
IT技術特別賞/2チーム	優秀賞	・ぜんさん ・ローガンさん
イノベーション特別賞/2チーム	優秀賞	・れんさん ・みなとさん
アイデア賞/2チーム	優秀賞	・チーム レスキューレンジャーズ ・ゆうさん

子どもたちの発表のようすは  
右のウェブサイトから確認が  
できます。



# シンポジウム



## ③ 未来のIT人財創造シンポジウム

パネルディスカッションテーマ  
「これからの時代の学びと体験」

### 開催概要

大学教授、学校教師、地域で人材育成に関わる指導者、そして学ぶ主体である児童生徒や学生などの、学びの最前線にいる人たちによるパネルディスカッションを行った。

学校で教師の負担軽減が叫ばれる今、学校や地域が協働・連携してこれからの時代の子どもたちの学びをどのように支え充実させていくか。

AI時代にIT分野だけでなく、適切な人間本来の多様なチカラを身に着けさせるためにどのような体験が求められるのか。

子どもたち、学生たちは何を求めているのか。

このプログラムは、実践事例紹介やディスカッションをもとに考えを深める機会として開催されます。

名称 未来のIT人財創造シンポジウム

日時 2024年12月15日（日）15：00～15：45

（子ども発表会の審査時間で開催）

会場：那覇文化芸術劇場なは一と

対象：保護者、教育関係者、一般

参加費：無料

### 登壇者のみなさん



大嶺 結葉  
沖縄高専3年生  
琉球Frogs'23選抜学生



山元 淑乃  
琉球大学 グローバル教育支援機構  
准教授



宮城 渉  
中学校数学科  
教諭

## ④ IT人財育成映像コンテンツ配信

1. 視聴期間 制限なし
2. 対 象 学校教職員や教育行政職員など
3. 視聴方法 オンライン・オンデマンド
4. 内 容 IT人財育成やSTEM／STEAM及び探究学習の指導者による

プレゼンテーションなど多数を配信。

自社サービス「CareerSpace.jp」を活用。

(下はコンテンツの一部抜粋)



創造の中心地としての大学の役割と指導者育成の事例紹介



地域における課外活動機会の創出と持続可能性確保の課題／民間企業IT人財育成



民間企業による社会貢献と新しい価値創出への貢献事例紹介



民間企業によるグローバル人財の育成



地域における課外活動支援の活動事例紹介



本県におけるIT人財育成に係るの課題の深堀り／民間企業IT人財育成

フライヤー



大会期日 2024年12月15日(日曜)

会場 那覇文化芸術劇場なは一と／沖那覇市久茂地

参加方法 個人、団体ともに可。  
団体の場合は1チーム4人まで

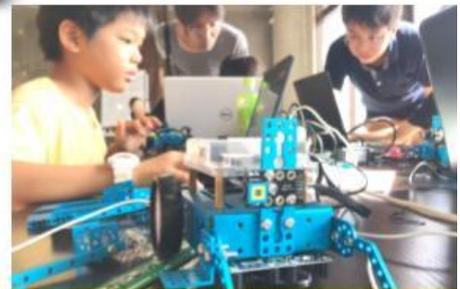
参加費 無料

プレゼンテーション

自分で制作したアプリ、映像、ロボット、ドローン、(アイデアのみでもOK)などについて紹介・説明を自分で撮影し、その動画を事前提出。動画は3分間以内。発表会当日は事前提出した動画による作品紹介と審査員との質疑応答を行います。

表彰及び沖縄代表選考

本大会の最優秀発表者は2025年3月、東京有楽町で行われる「全国選抜小学生プログラミング大会」(主催:全国新聞社事業協議会)に沖縄地区代表選手として派遣されます。往復交通費、宿泊費は主催により助成されます。



初学者・初級者向けの  
無料レッスンもあるよ↓↓

参加登録を  
待ってるよ!



<https://www.digilab.okinawa/>

主催

・デジラボおきなわ実行委員会  
(代表企業:株式会社プラズマ)

共催

・琉球大学教育学部  
・琉球新報社  
・LEAPDAY 実行委員会

後援

・沖縄県、沖縄県教育委員会、沖縄県PTA連合会  
・在沖米国総領事館  
・沖縄県情報産業協会(IIA)  
・沖縄ITイノベーション戦略センター(ISCO)

新聞広告



主催 デジラボおきなわ実行委員会 代表企業 株式会社プラズマ  
 共催 琉球大学教育学部、琉球新報社、LEAPDAY実行委員会  
 後援 沖縄県、沖縄県教育委員会、沖縄県PTA連合会、IIA、  
 在沖米国総領事館、ISCO、経済産業省、デジタル庁、他

大会概要  
 ・デジラボおきなわ こどもITプログラミング発表会  
 全国新聞社事業協議会主催  
 「全国選抜小学生プログラミング大会」  
 沖縄地区代表選考会  
 (同時開催) 未来のIT人材創造シンポジウム  
 (同時開催) 著作権について学ぶ映像、パネル展  
 ・日時 2024年 12月 15日(日) 14:00~17:00  
 ・会場 那覇文化芸術劇場なはーと  
 ・対象 小学生の個人もしくはチーム  
 ・内容 プログラミングを用いた作品や  
 アイディア等をプレゼンテーションする。  
 最優秀発表者は、全国大会  
 (2025年3月東京) への出場権が  
 与えられる。交通費宿泊費は  
 主催者が補助する。  
 詳しくは右のQRコードを参照▶



新聞広告



主催 デジラボおきなわ実行委員会 代表企業 株式会社プラズマ  
 共催 琉球大学教育学部、琉球新報社、LEAPDAY実行委員会  
 後援 沖縄県、沖縄県教育委員会、沖縄県PTA連合会、IIA、  
 在沖米国総領事館、ISCO、経済産業省、デジタル庁、他

協賛企業募集

子どもたちの創造と表現の機会を創出  
 する「デジラボおきなわ」にご賛同  
 いただける企業を募集しています。

〈お問い合わせ〉  
 デジラボおきなわ事務局  
 050-5534-0519

〈同時開催〉著作権啓発事業  
 「つくるひとも、つかうひとも、みんなうれしい  
 著作権を学ぼう！」  
 著作権について学ぶ映像・パネル展は、一般社団  
 法人授業目的公衆送信補償金等管理協会 (SARTRAS)  
 の共通目的基金の助成を受け実施されています。

2024年大会協賛企業



## 買い物お助けロボ考案 プラタップさん(太山小)全国へ

### こどもプログラミング発表



グランプリに輝いたプラタップアリーシャさん  
15日、那覇市の那覇文化芸術劇場なはーと

デジラボおきなわ実行委員会(代表企業・プラスマ)は15日、小学生を対象にプログラミングを用いた作品やアイデアなどを競う「デジラボおきなわ こどもIT・プログラミング発表会」(琉球大学教育学部・琉球新報社、LEAPDAY実行委員会共催)を那覇市の那覇文化芸術劇場なはーとで開催した。

「みんなの面白い、みんなでつくる」をテーマに、応募者25チームのうち8チーム10人が事前に制作したプレゼンテーション動画を発表。大山小学校3年のプラタップアリーシャさんがグランプリに輝いた。

プラタップさんは、家族でコストコに行った際、広い店内で困った経験から「コストコお助けロボット・コストロボ」を考案。売り場を案内したり、トイレの場所を教えたり、いろいろな言語で

話したりするなど快適に買い物ができるさまざまなコストロボを考え、コストロボを押すとコストロボがやって来る試作品を作った。

プラタップさんは「試作品を完成させることが難しかったが、コストロボのイメージを形にしていることが楽しかった」と話した。プラタップさんは、来年3月に東京都で開かれる「全国選抜小学生プログラミング大会」に県代表として出場する。会場では、著作権について学ぶ映像とパネル展示もあった。

(豊浜由紀子)

## 参加者の感想

### 自由記入（一部抜粋）

矢口れば知るほど楽しくて初めてのプログラミングがただただ思う通りいけてよかった

最初はむずかしくて「本当にできるのかな？」と思って  
だけど最後はうまくいったからです

友達と助け合ったり、自分が思うようなゲームをつくれた

最後に出てきて、達成感があった  
から

難しかったけど、初めて動いた時とても嬉しかった

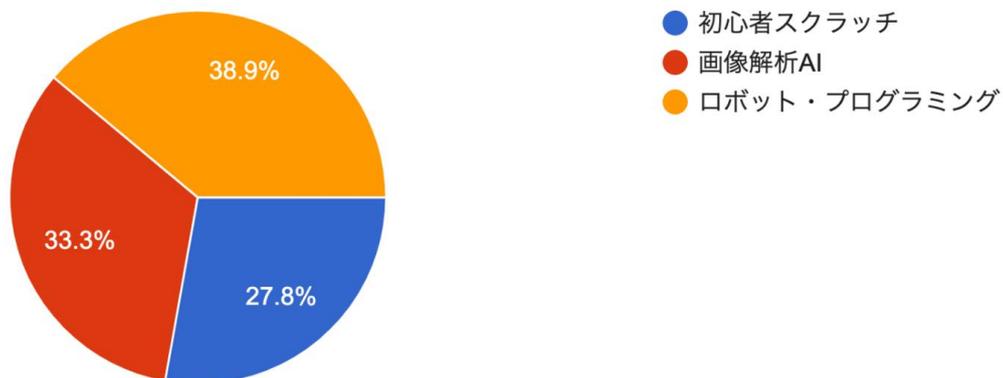
初めてのプログラミングで初めは、できないかと思ったけど  
とだんだんなれてきたか

自分の思い通りにキャラクターを動かせるようになった

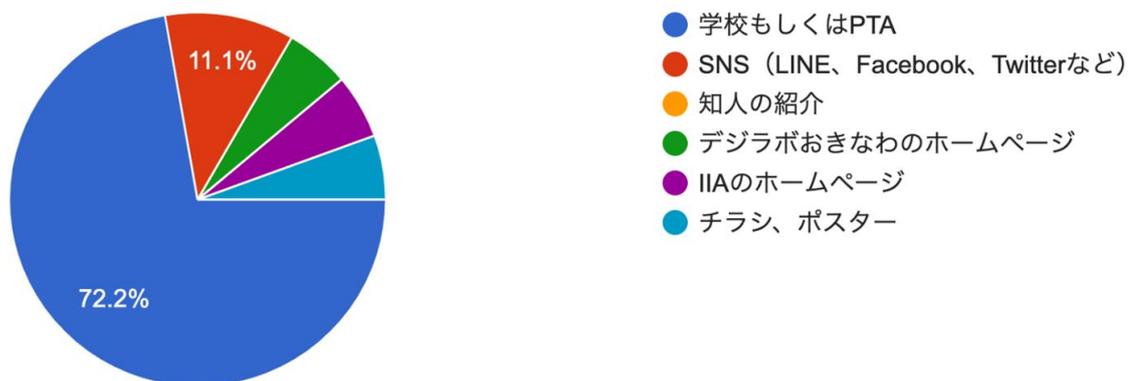
やったことないことをできるようになっ  
てからです

## 参加者アンケート

今回参加した体験教室／ワークショップを選んでください。（回答数：18）

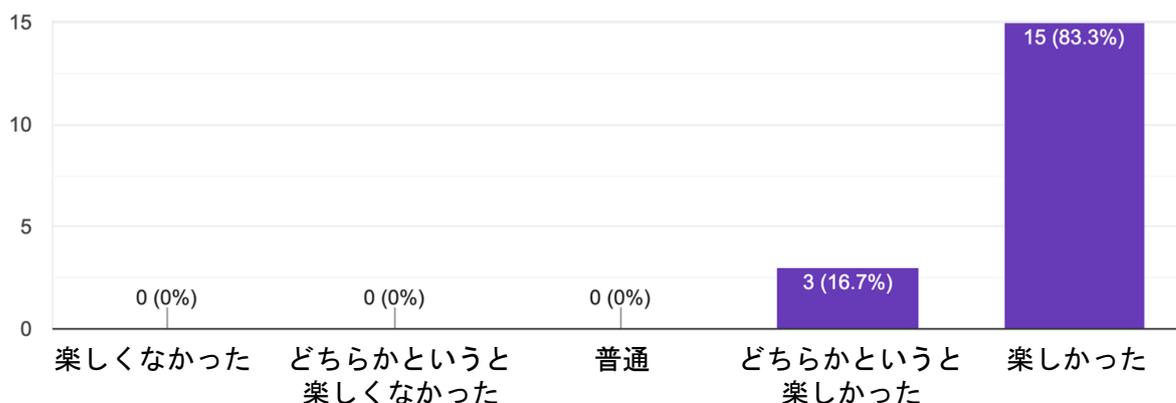


今回の講座をどのように知りましたか？（回答数：18）



## 参加者アンケート

楽しかったですか？（回答数：18）



その理由をおしえてください。

自分でプログラミングが出来たこと、自由に出来たこと

いちから全部ゲームを作っていくところが、楽しかったです。

楽しかったけれどお借りしたPCかネット環境の理由で頓挫してしまった。

新しい追加機能を触れてうれしかった。

ロボットをプログラミングして、思い通りに動かせることが楽しかったから。

はじめてプログラムでロボットを動かすことができたから

自分でゲームを作れたから

ゲームが作れたから

ゲームをつくれて、クリアできたから

とても楽しかったけど、少し物足りなかった

ゲームを作ることができた

ネコのゲームを作ったこと

画像認識させる過程を知れた

プログラミングを、ロボットに送り込んで動かすのと、プログラミングを作るのが楽しかった  
プログラミングにいろいろ工夫したところ。

そして、お菓子がゲットできたから。

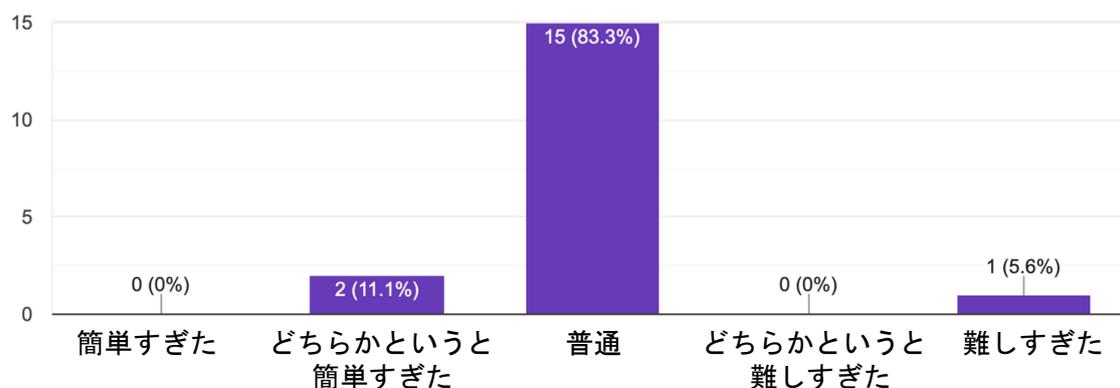
自分の手で操作するゲームを作れたのが良かった

画像を認識したりするのが面白かった。

初めての体験でとても楽しんでた

## 参加者アンケート

難しさはどうか？（回答数：18）



その理由をおしえてください。

ロボットが回転するのが難しかった、秒数設定が難しかった

子供のレベルに合わせて、先生が丁寧に教えていただいたので、わかりやすかったです。

最後までできなかつたので何とも言えませんが、楽しく学べました。

難しすぎなかつたからよかつた。

課題の動きが、そこまで複雑ではなかつたから。

特に難しくはなかつたそうです

この前にたようなことをしたから

もっと色々やりたかつた

ゲームでくろいやつにふでるもどるのがむずかしかつたです

3つのミッションをクリアした後、他に何もなかつたので、とても暇だつた。次はもう少しミッションを増やして欲しい。

座標

プログラムの作り方が難しかった

ちょうど良かつた

最初はできたけど最後の方はちょっと難しかった

回転する角度を考えたこと

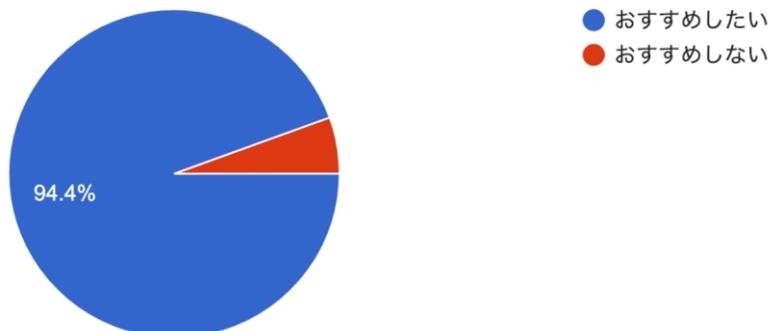
手の形を工夫するのが少し難しかったけど、プログラミングは簡単で時間が余つたくらいだつたから

ちょっとわからないところもあつたけどわかる場所もあつたからです。

プログラムが感覚的だつたので良かつた

## 参加者アンケート

この体験教室をだれかにおすすめしますか？（回答数：18）



その理由をおしえてください。

楽しかったから

友達とすると楽しいから

学んでとても良い内容だったからです。

楽しいので

とても楽しかったからです。

プログラミング的思考を身につけられるから。

無料でロボットやプログラムを体験できるから

とても楽しかったからです

たのしかったから

ロボットの動かし方や、プログラミングが楽しく学べるから。

紹介する人がいない

スクラッチが楽しかったから

なかなか学校では学べないから

とても分かりやすく楽しかったから。

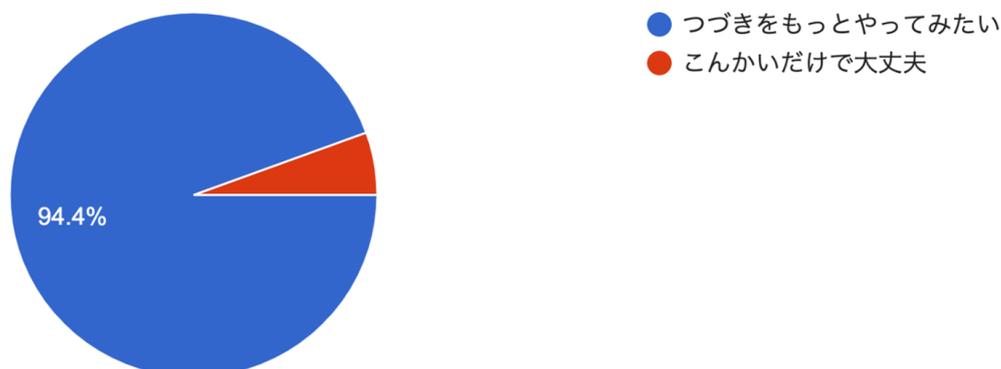
友達にも教えて、一緒にいろんなゲームが作れるようになりたい

一緒にやりたい。

プログラミングに触れる良い機会になる

## 参加者アンケート

デジラボおきなわこどもプログラミングIT体験教室をもっと続けたいですか？  
(回答数：18)



その理由をおしえてください。

初めてプログラミングが出来ていい体験が出来た、説明がわかりやすかった  
AI画像リンクの仕組みがわかった。

いろいろなものに触れられることがよいです。

先生が全部を教えるのではなく、自分でやってみるところが良かったです。

子供がパソコンやプログラムに興味をもってくれたこと

優しく教えてくれた所

みんなに自分のゲームを発表できたこと

プログラミングを、いっぱい勉強出来た事。

他のメンバーとの交流

周りの子も、興味関心ある子供達がいって刺激になる

分かりやすいし、説明が分かりやすかったから

すべて詳しく説明してくれたこと。

プログラミングをした事はあったけど、新しい技術を学べたのが良かった。

わかりやすく説明してたところ

## 参加者アンケート

デジラボおきなわに、リクエスト（要望）などあれば教えてください。  
（回答数：9）

パソコンの準備を無料で行って欲しい！

中学生向けの全国大会はありますか。それに向けての指導、クラスはありますか。

pythonも教えてほしいです

こういうレッスンがあれば、有料でも通わせたい。

ありません。

保護者からの要望です。申し込んだ内容を確認する事が出来る様にして下さい。

次はもう少しミッションを増やして欲しい。

もっと時間があればいいです

スクラッチのところに音声認識みたいなボタンもあったので、そのやり方も知りたい