



2020年、プログラミング教育必修化？ 子ども用プログラミング教材に注目高まる
IT×ものづくり教室「Qremo」、5/21 開催「Scratch Day」に初出展
Scratch で会場のみながつながる！オリジナルのアクションゲームを共同制作！

「障害のない社会をつくる」というビジョンの下、障がい者向け就労支援事業や子どもの可能性を広げる教育事業を全国展開する株式会社 LITALICO（本社：東京都目黒区、代表取締役社長：長谷川敦弥、証券コード：6187）が運営する最新のデジタルツールを活用してものづくりを学べる専門塾「Qremo（クレモ）」は、2016年5月21日（土）に東京大学本郷キャンパスで開催される、教育用プログラミング言語 Scratch を楽しむ日として世界各地で行われるイベント「Scratch Day 2016 in Tokyo」に初出展いたします。当日は、世界中に自分の作ったゲームを公開できる Scratch の特徴を活用し、参加者同士が Scratch 上でアクションゲームを共同制作し、プログラミングを通じて楽しく協力する機会を提供します。

2020年度より小中学校でのプログラミング教育必修化が検討されるなど、IT を教育分野に活用する動きが活発になっています。プログラミング教育は日本でも普及し始めており、近年子ども向けのプログラミング教室が増加しています。特に、マサチューセッツ工科大学(MIT)メディアラボによって開発された子ども用のビジュアルプログラミング言語「Scratch(スクラッチ)」は、ブロックとして用意されている「命令」をパズルのように組み合わせることによって、子どもでも直感的にプログラムを構成することができるツールとして、広く使用されています。Scratch は現在世界中で 1,100 万人が利用しており、1,400 万点以上の作品が公開されています。

Scratch Day は、毎年 1 回 Scratch を楽しむ祭典として、世界各地で行われており、日本でも 2009 年から開催され、Scratch を使った作品発表会や、企業によるワークショップなど、体験を通じて Scratch の普及を行っています。この度、最新のデジタルツールを活用してものづくりを学べる専門塾「Qremo（クレモ）」も、Scratch Day に協力し、ワークショップブースにて初めて出展することとなりました。世界中に自分の作ったゲームを公開できる Scratch の特徴を活用し、参加者同士が協力して Scratch 上で横スクロール型のアクションゲームを共同制作します。



子ども同士がアイデアを出し合い、分担してプログラムを組む等、ゲームをより面白くするために自然と協力することができるようになるきっかけを提供します。また、Scratch によるプログラミングにより、論理的に考え、試行錯誤する力を育てることを目指します。

Scratch Day 出展概要	
タイトル	作ってつながろう！スクラッチキャットの大冒険！
開催時間	2016年5月21日(土)13:00～14:30
会場	ラーニングスタジオ B(東京大学本郷キャンパス情報学環・福武ホール内)
対象	小学生～大人
定員	10名
参加費	無料(事前申込制)



お問い合わせ	・お問い合わせ先： NPO 法人 CANVAS TEL:03-6802-7984 / FAX:03-6802-7986 / MAIL:office@canvas.ws
--------	---

※参加申込は終了しました

【Scratch Day(スクラッチ デイ)とは】

Scratch(スクラッチ)という MIT メディアラボが開発した子ども用ビジュアルプログラミング環境を、世界中で楽しむことも目的に、日本では全国各地 10 箇所で 2009 年より開催されているイベントです。2015 年の東京会場では、プログラミングに取り組む子どもや小中学校教職員や企業等、600 名以上が来場し、当日の様子が配信された動画は 45,000 件の視聴数を記録しています。会場ではプログラミング体験ワークショップや子どもたちによる作品発表会、企業展示等、Scratch を実際に見て、触れて、参加できる体験型のものが数多く用意されています。

日時 :2016 年 5 月 21 日(土) 10:00~17:00(9:30 開場)

会場 :東京大学本郷キャンパス情報学環・福武ホール

参加費 :無料

- Scratch Day in Tokyo 公式サイト:<http://day.scratch-ja.org/>
- Scratch 公式サイト:<http://scratch.mit.edu/>

【IT×ものづくり教室 Qremo(クレモ)とは】

IT×ものづくり教室「Qremo」は、幼児から高校生を対象として、最新のデジタルツールを活用しながら横断的な「ものづくり」を学習、体験、発表することで「自ら考え、つくり、伝える」能力を育むことを目的に、2014 年 4 月、渋谷に開校しました。プログラミングやロボット、デザインなど、子どもたちの「やりたいこと」をカリキュラム化することで子どもの意欲を引き出し、「出る杭を伸ばす」教育の実践が好評をいただいています。



- Qremo ウェブサイト:<http://qremo.jp/>

【LITALICO について】

LITALICO は、2005 年 12 月設立以来、日本における社会問題としての「障害者雇用」分野に着目し、一法人としては全国最多となる全国 53 拠点で就労移行支援事業所を展開しています。企業向けの障害者雇用支援から始まった事業は、現在では障害者向け職業訓練事業、そして障害者の家族向け事業や教育事業など、その領域を広げています。幼児教室・学習塾「Leaf」を首都圏と関西地方に 63 ヶ所で、IT×ものづくり教室「Qremo」を首都圏 5 ヶ所(いずれも 2016 年 5 月時点)で開校しています。2016 年 3 月、東証マザーズに上場しました。詳細は <http://litalico.co.jp/> をご覧ください。