

第1期のふりかえり

現代的なゲーム開発環境



体験者本人の好みに合わせたバランスで(プログラミングではないデジタルなもの作りが)体験できるよう構成

2016年度から2022年度まで、全国12ヶ所、約250人の参加者に体験を提供

デジタルからくり装置づくりワークショップ



公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団

PCメーカー

年少の体験者が長じて現代社会に生きていくことを考えると「コンピュータネットワークを活用した共同制作体験」の独自性の持つ意味が大きい

対外発表

CEDEC2023「みんなで一緒にツくる～デジタルからくり装置作りワークショップの取り組みから学べること～」



調査研究の結果も対外発表の予定

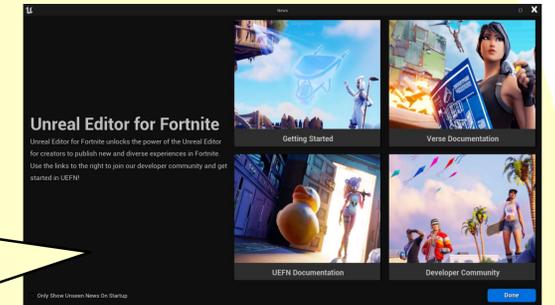
調査研究

「子ども向け中心のコンピュータを使った協働ワークショップ」についての調査研究



「Scaniverse」を使って簡単に3Dスキャンを行いコンテンツ化できるワークショップを見学

複数人での共同編集も可能な「Unreal Editor for Fortnite」に「Scaniverse」のモデルを取り込む検証



「コンピュータネットワークを活用した共同制作体験」をより進化させるため、類似するワークショップを調査・研究し、より進化した体験のデザインを目指す

デジタル音楽をテーマにして2人1組で取り組むワークショップの見学を予定

マインクラフトの教育利用は今のようになっているのか？(文献ベースで調査を予定)

ワークショップや授業実践についての情報提供をお待ちしています！