

DX 推進支援事業実績まとめ

I. デジタルディバイド対策	2
1. 初心者向けスマホ教室	2
1-1. スマホ教室 (R4年度～R5年度)	2
1-2. サテライトスマホ教室 (R6年度～)	3
2. スマホ道場 (R4年度～)	4
II. デジタル学習支援・デジタル人材育成	5
3. マインクラフト教室 (R5年度～)	5
4. 出張スマホ道場×子どもたちのデジタル学習体験コーナー (R5年度)	6
5. ドローンプログラミング教室 (R5年度～)	7
5-1. 令和5年度	7
5-2. 令和6年度	7
6. YUZA こども未来ラボ (R5年度～)	8
6-1. R5年度「YUZA こども未来ラボ」	8
6-2. R6年度「YUZA こども未来ラボ」	8
7. 遊佐小クラブ活動 (R6年度～)	11
7-1. R6年度「プロジェクションマッピングクラブ」	11
7-2. R7年度「PCクラブ」	12
8. IT パスポート試験対策勉強会 (R6年度～)	12
9. 放課後デジタル教室 (R6年度～)	13

I. デジタルディバイド対策

1. 初心者向けスマホ教室

1 - 1. スマホ教室 (R4年度~R5年度)

携帯会社より講師をお招きして、十数名を集めてスマホの使い方を教える教室型の講座を実施した。

No.	日程	講座名	会場	参加人数	講師
1	2022年9月15日 (木)	はじめてのスマホ体験教室	生涯学習センター	17	ソフトバンク
2	2022年9月26日 (月)	はじめてのスマホ体験教室	吹浦まちづくりセンター	12	ソフトバンク
3	2022年10月11日 (火)	はじめてのスマホ体験教室	稲川まちづくりセンター	15	ソフトバンク
4	2022年10月20日 (木)	はじめてのスマホ体験教室	西遊佐まちづくりセンター	10	ソフトバンク
5	2022年11月10日 (木)	はじめてのスマホ体験教室	蕨岡まちづくりセンター	15	ソフトバンク
6	2022年11月17日 (木)	はじめてのスマホ体験教室	生涯学習センター	11	ソフトバンク
7	2022年11月21日 (月)	はじめてのスマホ体験教室	高瀬まちづくりセンター	11	ソフトバンク
8	2023年1月20日 (金)	もっと！使いこなそうスマホ体験教室	生涯学習センター	21	docomo
9	2023年3月10日 (金)	初心者のためのLINE教室	吹浦まちづくりセンター	14	ソフトバンク
10	2023年3月17日 (金)	初心者のためのLINE教室	生涯学習センター	8	ソフトバンク
11	2023年3月28日 (火)	初心者のためのLINE教室	稲川まちづくりセンター	8	ソフトバンク

12	2023年6月20日 (火)	はじめてのスマホ体験教室	生涯学習センター	5	ソフトバンク
13	2023年7月3日(月)	はじめてのスマホ体験教室	吹浦まちづくりセンター	-	ソフトバンク
14	2023年10月31日 (火)	初心者のためのスマホ教室	生涯学習センター	8	ソフトバンク
15	2023年11月13日 (月)	初心者のためのスマホ教室	吹浦まちづくりセンター	7	ソフトバンク
16	2024年3月15日 (月)	スマホ教室～防災編～	生涯学習センター	11	ソフトバンク
17	2024年3月15日 (月)	スマホ教室～防災編～	吹浦まちづくりセンター	6	ソフトバンク
累計参加者数：				179	名

※2023年7月3日吹浦まちづくりセンターでの回は、申込人数0名により開催中止となった。

1 - 2 . サテライトスマホ教室 (R6年度～)

▶チラシは別紙参照

ソフトバンク講師と会場を ZOOM で繋ぎ、会場のサポートスタッフを配置しながらオンラインでスマホの使い方を教える講座を実施した。

■サテライトスマホ教室参加者記録

No.	日程	内容	参加人数
1	2024年9月13日(金)10:00～	マップやカメラを使ってみよう	2名
2	2024年9月13日(金)11:15～	ネットやアプリを使ってみよう	2名
3	2024年9月20日(金)10:00～	スマホのセキュリティについて	0名
4	2024年9月20日(金)11:15～	フィルタリングとネットの危険性	0名
5	2024年9月27日(金)10:00～	始めよう！災害の備え	3名
6	2024年9月27日(金)11:15～	スマホ決済の使い方	3名
7	2024年9月20日(金)10:00～	スマホで詐欺に遭わないために	3名

8	2024年9月20日(金)11:15～	始めよう！災害の備え	3名
9	2024年9月27日(金)10:00～	LINEの使い方(基本編)	2名
10	2024年9月27日(金)11:15～	LINEの使い方(応用編)	2名

※第3・4回は申込者0名のため中止となった。



2. スマホ道場 (R4年度～)

開催日数：263日

のべ来場者数：2,356名

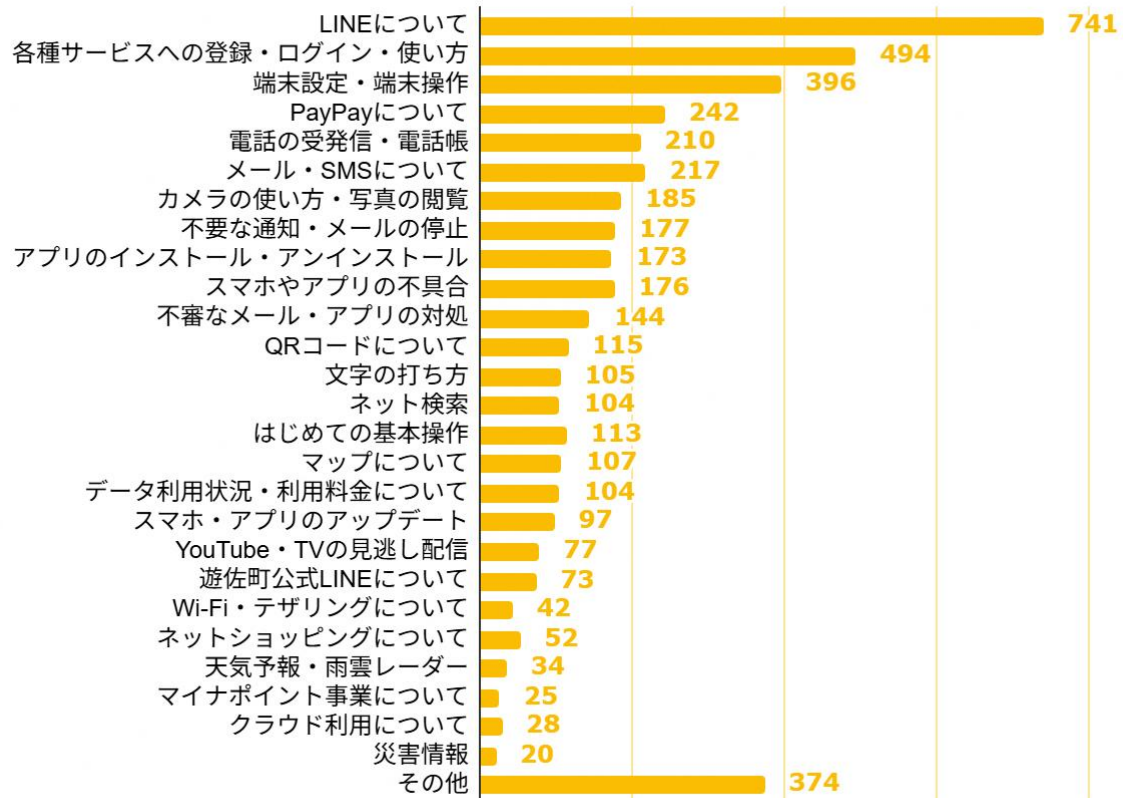
(2025.08.21時点)

※その他詳細記録については別紙を参照

のべ門下生数



主な質問項目



II . デジタル学習支援・ デジタル人材育成

3 . マインクラフト教室 (R5 年度 ~)

- ・ 対象者 : 遊佐小学校 4 年生 から 遊佐中学校 3 年生
(第 4 回・ 第 6 回は、小 3 ~ 中 3 で募集した)

	名称	日程	参加人数	うち中学生	うち小学生
第 1 回	マインクラフト教室 in the SUMMER	令和 5 年 8 月 1 日 (火)	17 名	13 名	4 名
第 2 回	マインクラフト教室 in the AUTUMN	令和 5 年 9 月 3 0 日 (土)	7 名		
第 3 回	マインクラフト教室 in the WINTER	令和 5 年 1 2 月 2 5 日 (月)	6 名	0 名	6 名
第 4 回	マインクラフト教室 in the SPRING	令和 6 年 3 月 1 0 日 (日)	12 名	1 名	11 名
第 5 回	マインクラフト教室 in the SUMMER 2024	令和 6 年 8 月 2 日 (木) 予定	豪雨災害のため中止		
第 6 回	マインクラフト教室 in the AUTUMN 2024	令和 6 年 10 月 27 日 (木) 予定	選挙対応のため中止		
第 7 回	マインクラフト教室 in the WINTER 2024	令和 6 年 12 月 26 日 (木)	12 名	?名	?名
第 8 回	マインクラフト教室 in the SPRING 2025	令和 7 年 3 月 26 日 (水)	14 名	?名	?名
第 9 回	マインクラフト教室 in the SUMMER 2025	令和 7 年 8 月 7 日 (木)	14 名	0 名	12 名
第 10 回	マインクラフト教室 遊佐小学校 P C クラブ	令和 7 年 8 月 8 日 (金)	8 名	0 名	8 名

- ・ 開催日 / 参加者数 : 下表参考



4 . 出張スマホ道場×子どもたちのデジタル学習体験コーナー (R 5 年度)

- ・ 開催日：令和5年11月25日(土) 10:00～16:30
- ・ 開催場所：エルパ
- ・ 来場者数：17名
- ・ 内容：
 - 出張スマホ道場(地域おこし協力隊)
 - 教育版マイクラフト体験
 - 親子でeスポーツ対戦(ぶよぶよeスポーツ)
 - ジュニアドクター鳥海塾のポスター展示



6 . YUZA こども未来ラボ (R5 年度 ~)

6 - 1 . R5 年度 「YUZA こども未来ラボ」

- ・ 開催日：令和6年2月11日(日)
- ・ 開催場所：遊佐町役場 議場
- ・ 対象者：遊佐小学校4年生 から 遊佐中学校3年生
- ・ 講師：森川悟様 氏 (インフラトップ所属 IT 講師)
- ・ 内容：下表参考

	午 前	午 後
内 容	ロボットプログラミング 講座	AI 体験講座
時 間	10:00 ~ 12:00	14:00 ~ 16:00
参加人数	5名	4名
概 要	<p>2足歩行ロボット(メカトロウィーゴ)をScratchで操作するロボットプログラミング体験を実施しました。</p> <p>プログラミングによって実際にロボットがどう動くのか学んでいただき、距離センサーなども使いながら、遊佐町の地図を決められたルートで回るミッションに取り組んでいただきました。</p> <p>プログラミングの理解・操作はもちろん、実際に存在するロボットを操作することにより、自分たちのプログラム</p>	<p>AIの基礎的な知識から、Teachable Machineを使ってAIへの理解を深めていただく体験会を実施しました。AIモデルの作成から、作成したモデルを活用しScratchと連携したAIゲームの作成までを体験していただきました。身近にAIの理解だけでなく、モデル生成から読み込みまで実施することで、どのように機能しているのか学習いただけたと思います。</p>

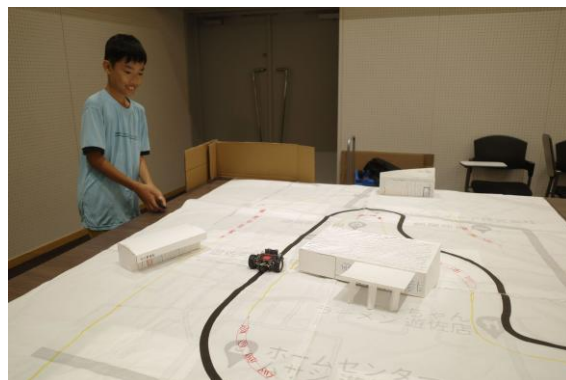
	<p>の指示がリアルに動作することの楽しさや、摩擦や重力が発生することによる難易度も体感していただけたと思います。</p>	
--	---	--

6 - 2 . R6 年度「YUZA こども未来ラボ」

▶チラシ・アンケートは別紙参照

・ micro:bit 企画: 令和6年8月18日 9:30 - 16:30

- 開催場所: 遊佐町役場 議場
- 対象者: 小学校4年生 から 高校生 と その保護者
- 講師: 秦秀平(地域おこし協力隊)
- 参加者数: 4名
- 内容: 教育用マイコン制御システム”micro:bit”を利用して、ロボットカーの制御に挑戦する。遊佐町の道路を模したコースを走らせるために、各参加者がブロック言語によるプログラミングを行い、コースの走破とタイム短縮に挑んだ。
時間が進むにつれ、各参加者がロボットカーの特性やプログラミングの方法を理解し、タイムを大幅に短縮させることができた。



・ Canva 企画: 令和6年8月20日 13:00 - 16:00

- 開催場所: 生涯学習センター 3F 視聴覚室
- 対象者: 小学校3年生 から 高校生
- 講師: 渡辺真央(地域おこし協力隊)
- 参加者数: 7名

- 内容：「Canva」（キャンバ）という、Web ブラウザで使用できるデザイン作成ツールを用いて、自分を表現する自己紹介シートを作るデザイン教室を実施（最後は A3 版に印刷して持ち帰り）。デザインをする際のポイントなど、子どもには専門的で少し難しいかと思われる内容を噛み砕いてレクチャーする時間も設けた。各参加者はとても集中して作業をしており、最終的にはとても個性が表現できている作品に仕上げることができた。

※ 遊佐町では、令和 6 年 5 月から「遊佐町教育委員会」として Canva for Education の利用申請を行い、町内の小中学校に所属するすべてのアカウントで Canva のすべての機能が無料で利用可能となっている。



参加者の作品



参加者の作品

・ カトカトーン企画: 令和 6 年 8 月 2 2 日 13:00 - 16:30

- 開催場所：生涯学習センター 3F 視聴覚室
- 対象者：小学校 3 年生 から 中学生
- 講師：秦秀平(地域おこし協力隊)
- 参加者数: 4 名
- 内容：教育現場で利用できる小中学生向け DAW ソフト「カトカトーン」を用いて、DTM による音楽制作に挑戦する。「パプリカ」の器楽合奏譜を題材とし、それぞれが数パートを担当。カトカトーンで打ち込みを行い、最終的に全員で合奏を行った。

特に中学生は、小学校で DAW ソフトの体験を行ったこともあり、すぐに概念を理解して制作に取り掛かった。楽譜をあまり読んだことがない参加者も、比較的容易な譜面を使用し、DAW ソフトによる打ち込みを学んだ。当初の想定をはるかに超える速度で制作が行われ、サビ部分のみの制作を想定していたが、前奏からサビまで一通り制作することができた。



7 . 遊佐小クラブ活動 (R6 年度 ~)

7 - 1 . R6 年度「プロジェクションマッピングクラブ」

Canva (デザイン作成ツール) を用いて、プロジェクションマッピングの技術を使って、大きな飛び出す絵本に映像を投影する「うごく絵本」を作っていくクラブを企画。

Canva の導入にあたっては、「Canva for education プラン (教育機関はすべての機能が無料) 」を遊佐町教育委員会から一括で利用申請を行い、遊佐小学校、遊佐中学校の全生徒・全教員が Canva の完全版を利用できる環境を整備した。

講師：地域おこし協力隊 渡辺隊員

■年間スケジュール

	日 程	内 容
第 1 回	5 月 9 日 (木)	班分け・ ガイダンス
第 2 回	6 月 7 日 (水)	ストーリー決め・ 役割分担決め
第 3 回	7 月 1 0 日 (水)	制作
第 4 回	1 0 月 1 6 日 (水)	制作

第5回	11月21日(木)	制作・リハーサル
第6回	12月12日(木)	発表会

■参加児童

4年生：19名

5年生：6名

6年生：3名

計：28名



7 - 2 . R7 年度「PC クラブ」

Canva (デザイン作成ツール) や Hour of Code、Scratch (プログラミング学習ツール) などの技術を学び、児童のパソコンスキル向上を図るクラブを企画。将来的にプログラミングに興味を持ってもらえるようなきっかけになることを目指す。

■年間スケジュール

	日 程	講 師	内 容
第 1 回	5 月 8 日	地域おこし協力隊 渡辺	Canva を使ってみよう
第 2 回	5 月 2 9 日	地域おこし協力隊 秦	Hour of Code#1
第 3 回	6 月 2 6 日	地域おこし協力隊 秦	Hour of Code#2
第 4 回	7 月 1 0 日	地域おこし協力隊 秦	Scratch 基本編
第 5 回	9 月 4 日	地域おこし協力隊 秦	Scratch 応用編
第 6 回	9 月 1 1 日	地域おこし協力隊 秦	Canva で成果を表現しよう

■参加児童

4 年生 : 14 名

5 年生 : 8 名

6 年生 : 8 名

計 : 3 0 名

8 . IT パスポート試験対策勉強会 (R6 年度 ~)

▶チラシ・アンケートは別紙参照

本町では ICT 教育施設が充実しておらず、試験対策にしても独学しか方法がない。IT パスポート試験合格を目標として、特に対策の難しい計算問題を中心に集中講義を行う。IT パスポート試験の対策方法や合格基準、出題傾向などについて話し、合格の足がかりにしてもらう。

講師 : 地域おこし協力隊 秦隊員 (IT パスポート保有)

■スケジュール

	日 程	内 容
--	-----	-----

第1回	令和6年6月29日(土)	損益分岐点・企業会計諸表
第2回	令和6年7月6日(土)	人日計算・進数計算・ネットワーク伝送速度
第3回	令和6年7月13日(土)	論理演算・フローチャート・システム稼働率
第4回	令和6年7月20日(土)	RAID容量・システムへの投資問題・公開鍵暗号方式

■参加者

2名

9 . 放課後デジタル教室 (R 6 年度 ~)

本企画は、首都圏と地方のデジタル教育機会の格差を是正するため、幼少期からのデジタル体験が少ない子どもたちに、デジタル分野への興味の種をまき、将来的なデジタル教育の土台を築くことを目指す。

参加者は学童クラブに参加する 1～3 年生の低学年が中心の児童。

講師：地域おこし協力隊 秦

■スケジュール

	内 容	日 程	会 場	参加人数
第 1 弾	ドローンゲーム ...ドローン役の人を、命令によって移動させるゲーム 関連技術 ... 順次実行	令和 6 年 2 月 19 日	藤崎	20 名程度
		令和 6 年 2 月 28 日	高瀬	20 名程度
		令和 6 年 3 月 12 日	吹浦	20 名程度
第 2 弾	PC 学習ゲーム ...PC を使ってプレイする 25 ます計算、100 ます計算、タイピングゲームを用意。 関連技術 ... 計算力, タイピングスキル	令和 7 年 5 月 7 日	高瀬	20 名程度
		令和 7 年 5 月 21 日	藤崎	20 名程度
		令和 7 年 5 月 28 日	吹浦	16 名程度
第 3 弾	ニシンゲーム ...輪投げゲーム。得点は 2 進数で増え、終盤は得点が入りやすい 関連技術 ... 2 進数	令和 7 年 7 月 14 日	藤崎	12 名程度
		令和 7 年 7 月 17 日	吹浦	10 名程度
		令和 7 年 7 月 23 日	高瀬	16 名程度

マイクラフト

M i n e c r a f t 教室

パソコンクラブ特別版

8.8 (金)

9:30-16:30

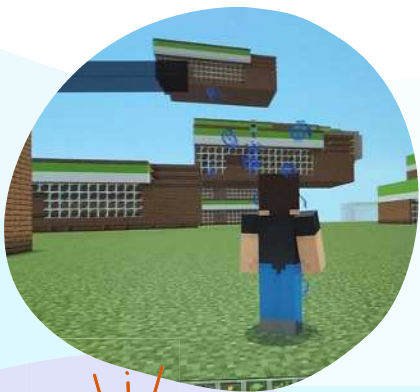
会場：遊佐町 生涯学習センター
3階 視聴覚室

定員：12名

対象：パソコンクラブ参加者

テーマ：Scratchでマイクラフト

参加費
無料!!



パソコンクラブで学んだ「Scratch(スクラッチ)」=ブロック言語を使って、マイクラフトで遊ぼう!! また、実際のプログラミングコードを見て、どんな書き方をしているか学ぼう!
パソコンクラブで勉強していることを、もっと実践的に勉強することができるよ!

お問い合わせ

遊佐町総務課ICT推進室
担当：秦（地域おこし協力隊）
TEL:0234-72-5893
Mail: jyoho@town.yuza.lg.jp

お申込み

7/16(水) ~ 8/1(金)
午前9時 ~ 午後5時
※定員に達した場合、早期に締め切る場合があります。



詳細・申込はこちら

YUZAこども未来ラボ

プログラミングで
町づくり!!

マイクラフト

M i n e c r a f t 教室

in the SUMMER 2025

8.7 (木)

会場：遊佐町 生涯学習センター
3階 視聴覚室

定員：12名

9:30-16:30

対象：小学校4年生以上で
マイクラの基本操作可能な方

イベントの詳細、お申し込みは裏面をご覧ください

参加費
無料!!

テーマ：みんなで作る「NEO遊佐町」

対象：小学校4年生以上で、マイクラの基本操作ができる方

時間：9:30 - 16:30

定員：先着12名

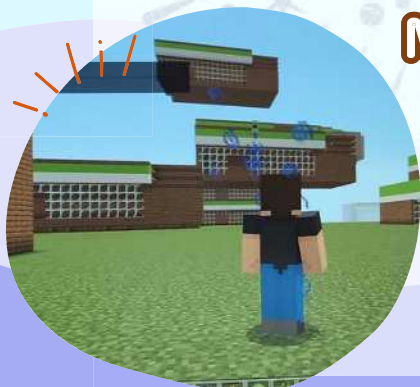
持ち物：筆記用具・飲みもの・弁当

Minecraftカップ ミドル賞受賞
特別講師予定!!

「R.O.Eプロジェクト」

受賞作品作成者 ... 2名

テーマ：コマンドブロックでエレベーターを作ろう



メインテーマ

みんなで作る「NEO遊佐町」

きょういくばん ゆざ
教育版マイクラで、「こんな遊佐
まち しつげん
町あったらいいな！」を実現しよう！
プログラミングを駆使すれば、より早く
より壮大な建築を作れるよ！
マイクラの世界で、みんなの夢を形にし
よう！



特別講師テーマ

エレベーターをつくるう

マイクラで使える、「コマンドブ
ロック」とプログラミングを使って、
エレベーターを作ってみよう！
応用すれば扉から扉へワープも
できる！?みんなの力で、いろいろな
使い方を試してみよう！

- ・ 午前のみ、午後のみでの参加はできません。
- ・ 昼食を各自でご用意ください。
- ・ 申込締切、内容の変更などがあった場合は、遊佐町HPにてお知らせします。
- ・ 参加者のマイクラの操作レベルによっては内容を変更する場合があります。

お申込み

講師

さいとう ひろよし

齋藤 博美 先生



ダブルインフィニティ株式会社
代表取締役社長
合同会社キラリドリームCEO
Microsoft認定教育インベーター
エキスパート(MIEE)
デジタル庁デジタル推進委員
総務省テレワークマネージャー
総務省地域情報化アドバイザー

- ・ 以下のQRコードから申込フォームを送信してください
- ・ 対象年齢をご確認ください。(表面)
- ・ 町内在住者、町内就学者が対象です。

受付期間

7/10(木) 8/1(金)
午前9時 ~ 午後5時

※定員に達した場合、早期に締め切る場合があります。



詳細・申込は
こちら

お問い合わせ

遊佐町総務課ICT推進室 担当：秦（地域おこし協力隊）
TEL:0234-72-5893
Mail: jyoho@town.yuza.lg.jp

Hour of Code プログラミング

Hour of Codeでマイクラプログラミングしてみよう

2025. 8. 8 遊佐町マイクラ教室資料

ブラウザで 「アワーオブコード」のページを開こう

Google

アワーオブコード



🔍 すべて 🖼️ 画像 📺 動画 📰 ニュース 🛍️ ショッピング ⋮ もっと見る ツール

約 2,450,000 件 (0.28 秒)

 Hour of Code Japan
<https://hourofcode.jp>

アワーオブコード

Hour of Code(アワーオブコード)は Code.orgが世界的に主唱するプログラミング教育活動で、特定非営利活動法人みんなのコードが日本国内の展開を推進しています。



マインクラフト (Minecraft) の Hour of Code
小学2年生～ | ブロック

チュートリアルを見ながら プログラミングをしてみよう

MinecraftのHour of Codeチュートリアル

Code.orgで入手可能

多言語対応 | 最新ブラウザ、タブレット | 小学校2年生以上



MINECRAFT EDUCATION プログラミング

コードビルダーでコードを作成してみよう

2025. 8. 8 遊佐町マイクラ教室資料

基本操作表

コードビルダーを起動することで
コード（プログラム）を作成できます

そこで指定したイベントが発生すると
コードが実行されます

「C」でコード作成をして
「T」でチャットから起動してみます

操作方法は「H」キーを押すと、画面に表示されます。
まずは、キー操作を覚えましょう。

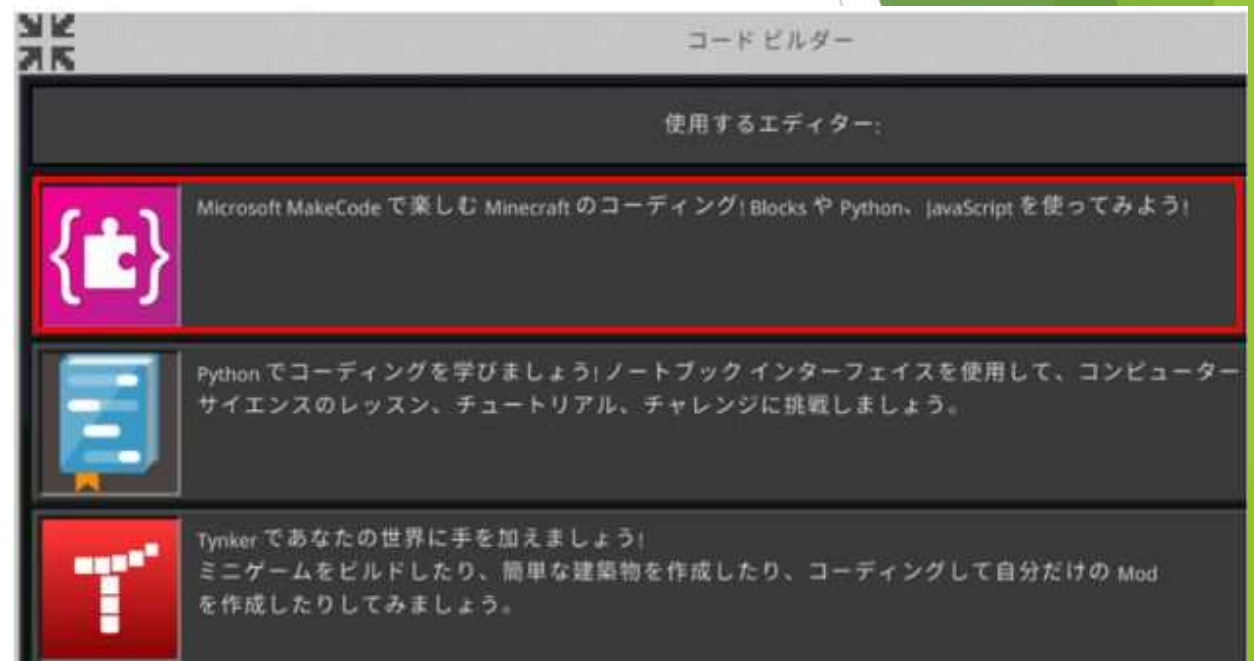
「W」キー	前進
「S」キー	戻る、後進
「A」キー	左移動
「D」キー	右移動
「SPACE」キー	ジャンプ
「SPACE」キーを2回	飛行の開始
「E」キー	インベントリ（持ち物）
「T」キー	チャット
「C」キー	コードビルダー
「SHIFT」キー	しのび足
「H」キー	操作方法の表示、非表示

ツールの選択

コード（プログラム）を作成するツールを選択します。

ここでは Microsoft MakeCode（メイクコード）を選択し進めます

Python（パイソン）や Javascript（ジャバスクリプト）への変換ができるツールでおすすめですよ！



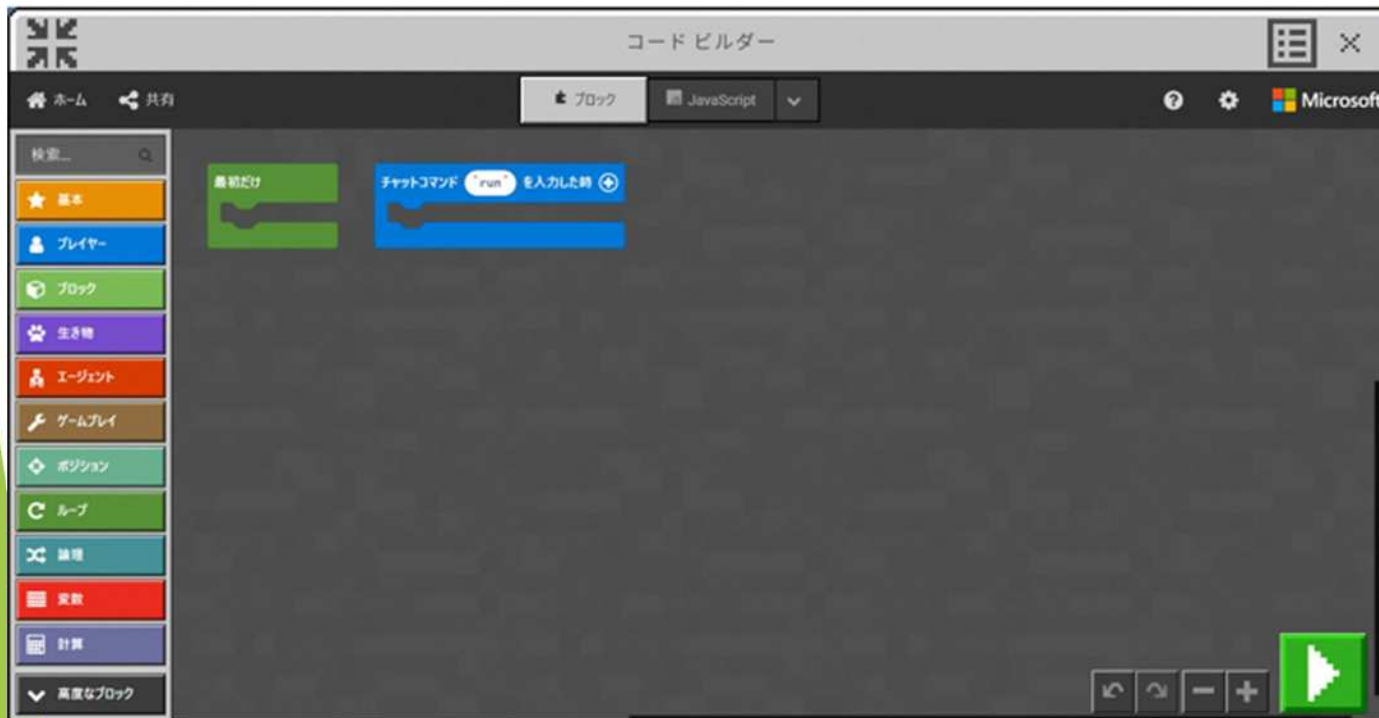
プログラミング言語（げんご）の説明（プログラムを組むためのルールの定義）

Python（パイソン）：A I 学習に最適でいま人気の言語

Javascript（ジャバスクリプト）：多機能な ホームページなどで利用されている言語

コードビルダー

トップ画面です
ここに実際のコードを作っていきます
ブロックタイプのビジュアル言語とされています



コードビルダーで 簡単メッセージに出力をしてみよう！

- ①チャットで “yuza” と 入れたら “welcome yuza!” と表示しよう
- ②チャットで “saka” と 入れたら “nice! sakata” と表示しよう



合計 1 0 0 0 個の草ブロックを一気に建築してみよう

横 1 0 個、縦 1 0 個、高さ 1 0 個の草ブロックを置いてみよう



モードを変えると、どうなるかな？

- ✓ 置き換え (replace)
- 中空
- アウトライン
- 維持
- 破壊

ブロックで メッセージ表示



チャットコマンド "2" を入力した時 (+)

文字を描く " WELCOME YUZA! "

次のブロックで  ▼

描き始める場所 ~ 5 ~ 5 ~ 5

描く方向 西 (xのマイナス方向) ▼

メッセージを変えたり
ブロックを変えたりしてみよう

自動トンネル掘り

ブロックは「空気ブロック」

範囲の始まり

高さは 0

それ以外の数字を自由に変えてみよう



ファミマを建築しよう



チャットコマンド "F" を入力した時 ⊕

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 5 - -1 - 5

範囲の終わり - 15 - 5 - 29

モード アウトライン ▼

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 5 - 6 - 5

範囲の終わり - 15 - 6 - 29

モード アウトライン ▼

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 5 - 8 - 6

範囲の終わり - 5 - 3 - 22


モード アウトライン ▼

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 5 - 8 - 18

範囲の終わり - 5 - 2 - 11


モード 置き換え (replace) ▼

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 3 - 4 - 5

範囲の終わり - 15 - 5 - 23


モード アウトライン ▼

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 3 - 6 - 5

範囲の終わり - 15 - 6 - 23


モード アウトライン ▼

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 3 - 5 - 5

範囲の終わり - 3 - 5 - 23


モード アウトライン ▼

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 3 - 4 - 5

範囲の終わり - 3 - 4 - 23


モード アウトライン ▼


ブロックを並べる  ▼


範囲の始まり - 8 - 1 - 8


範囲の終わり - 14 - 1 - 8


モード アウトライン ▼


ブロック  を - 18 - 4 - 18 の地点に置く


ブロック  を - 13 - 4 - 18 の地点に置く


ブロック  を - 7 - 4 - 18 の地点に置く


ブロック  を - 18 - 4 - 14 の地点に置く


ブロック  を - 13 - 4 - 14 の地点に置く

ブロック  を - 7 - 4 - 14 の地点に置く

ブロック  を - 18 - 4 - 18 の地点に置く

ブロック  を - 13 - 4 - 18 の地点に置く


ブロック  を - 7 - 4 - 18 の地点に置く

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 6 - 8 - 23

範囲の終わり - 14 - 4 - 23


モード アウトライン ▼

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 14 - 8 - 11

範囲の終わり - 14 - 2 - 28


モード アウトライン ▼

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 11 - 8 - 11

範囲の終わり - 11 - 2 - 28


モード アウトライン ▼

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 8 - 8 - 11

範囲の終わり - 8 - 2 - 28

モード アウトライン ▼

ブロックを並べる  ▼

範囲の始まり - 7 - 8 - 22

範囲の終わり - 13 - 2 - 22

モード アウトライン ▼

コードでファミマを建築すると改造も簡単！

```
def on_on_chat():  
    blocks.fill(PLANKS_SPRUCE,  
        pos(5, -1, 5),  
        pos(15, 5, 29),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    blocks.fill(STRUCE_WOOD_SLAB,  
        pos(5, 6, 5),  
        pos(15, 6, 29),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    blocks.fill(GLASS_PANE,  
        pos(5, 0, 6),  
        pos(5, 3, 22),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    blocks.fill(AIR, pos(5, 0, 10), pos(5, 2, 11), FillOperation.REPLACE)  
    blocks.fill(PLANKS_SPRUCE,  
        pos(3, 4, 5),  
        pos(15, 5, 23),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    blocks.fill(STRUCE_WOOD_SLAB,  
        pos(3, 6, 5),  
        pos(15, 6, 23),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    blocks.fill(LIME_CONCRETE,  
        pos(3, 5, 5),  
        pos(3, 5, 23),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    blocks.fill(WHITE_CONCRETE,  
        pos(3, 4, 5),  
        pos(3, 4, 23),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    blocks.fill(QUARTZ_SLAB,  
        pos(8, 1, 8),  
        pos(14, 1, 8),  
        FillOperation.OUTLINE)
```

```
    blocks.place(SEA_LANTERN, pos(10, 4, 10))  
    blocks.place(SEA_LANTERN, pos(13, 4, 10))  
    blocks.place(SEA_LANTERN, pos(7, 4, 10))  
    blocks.place(SEA_LANTERN, pos(10, 4, 14))  
    blocks.place(SEA_LANTERN, pos(13, 4, 14))  
    blocks.place(SEA_LANTERN, pos(7, 4, 14))  
    blocks.place(SEA_LANTERN, pos(10, 4, 18))  
    blocks.place(SEA_LANTERN, pos(13, 4, 18))  
    blocks.place(SEA_LANTERN, pos(7, 4, 18))  
    blocks.fill(BLOCK_OF_QUARTZ,  
        pos(6, 0, 23),  
        pos(14, 4, 23),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    blocks.fill(QUARTZ_STAIRS,  
        pos(14, 0, 11),  
        pos(14, 2, 20),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    blocks.fill(QUARTZ_STAIRS,  
        pos(11, 0, 11),  
        pos(11, 2, 20),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    blocks.fill(QUARTZ_STAIRS,  
        pos(8, 0, 11),  
        pos(8, 2, 20),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    blocks.fill(WHITE_STAINED_GLASS_PANE,  
        pos(7, 0, 22),  
        pos(13, 2, 22),  
        FillOperation.OUTLINE)  
    player.on_chat("f", on_on_chat)
```

**Pythonでファミマを作るコードの例です
前のページと比べてみよう！**

これからの事

今日 学んだことは 大人も知らない人が多い素敵な内容です
家で少し 家族に自慢してください！ 少しマイクラがよく見えるでしょう！

次回はもう少し プログラムを学びます お楽しみに！

保護者の方へ

遊佐町の事業へのご参加ありがとうございます。

実は時代が大きく変わり大学入学共通テストで情報が追加され有名国立大学の文系でも
全体の5%以上を評価されました

今回の内容は 共通テストの模試に出されたような部分も一部組み込んだ内容となっています。

今後も家庭や学校で安全に楽しく勉強ができるような内容で取り組みを続けますので
継続したご参加をご検討ください。

親子での参加の内容も検討しています。ぜひ参加をしてみてください

検討中の内容

○親子で楽しむ 教育版Minecraft

○子供の使っているPCは安全ですか？（家庭のPC無料診断） など

意見要望等があれば jyoho@town.yuza.lg.jp までお願いします