

報道関係者各位

2014年6月12日

ビスケットユーザーズカンファレンス実行委員会

第1回ビスケットユーザーズカンファレンス開催のお知らせ

～日本のプログラミング教育に新しい風を～

ビスケットユーザーズカンファレンス実行委員会は、来る7月13日(日)に筑波大学東京校舎で「第1回ビスケットユーザーズカンファレンス」を実施いたします。

日本各地でビスケットを実践されている方々や有識者の方々にご登壇いただき、ビスケットを活用するにあたって有用な情報をシェアする場にしたいと思います。

現在、プログラミング教育が徐々に注目を集めるようになりましたが、プログラミング教育で使用される言語は特定のものに限られており、バリエーションが少ないのが現状です。

日本生まれのプログラミング言語、ビスケット(Viscuit)は子供にとって親しみやすく、指導者にとっては教えやすいとても優れた言語です。言語のパラダイムとしてもユニークであり、従来の手続き型言語とは違う刺激を子供たちに与えてくれます。

当日は小学生向けのビスケットワークショップを同時開催し、会場にその模様を中継いたします。まだビスケットを活用されていない方には、このワークショップが今後の活動の参考になるかもしれません。会の最後には、ビスケット開発者のNTTコミュニケーション科学基礎研究所 原田康德氏に、ビスケットの歴史と未来について語っていただきます。

開催概要

日時	2014年7月13日(日) 13:00~17:30
会場	筑波大学東京キャンパス (〒112-0012 東京都文京区大塚 3-29-1) カンファレンス会場/134 教室 ワークショップ会場/122 講義室
一般参加方法	http://www.vis-con.org/ から申し込み
定員	100名

講演・トーク

基調講演	久野靖教授（筑波大学）
ライトニングトーク	登壇予定者 勝沼奈緒実氏（みどりっ子クラブ [墨田区立緑小学校]） 菊地奈緒美氏（青山学院大学社会情報学部生涯学習ラボ） 熊井晃史氏（NPO 法人 CANVAS） 小林桂子氏（特定非営利活動法人デジタルポケット） 佐藤大祐氏（川口市メディアセブン） 新堀孝明氏（キッズプラザ大阪） 菅野奈津子氏（梅田地域学習センター） 高尾戸美氏（マーブルワークショップ） 高宮由美子氏（特定非営利活動法人子ども文化コミュニティ） 竹林暁氏（株式会社 TENTO） 土屋久男氏（文京区教育センター） 牧紀子氏（湘南工科大学） （*50 音順）
講演	原田康徳氏（NTT コミュニケーション科学基礎研究所・ビスケット開発者）

ビスケットユーズカンファレンス実行委員会

〒222-0021 横浜市港北区篠原北 1-3-36

特定非営利活動法人デジタルポケット内

vis-con@digitalpocket.org

<http://www.vis-con.org>

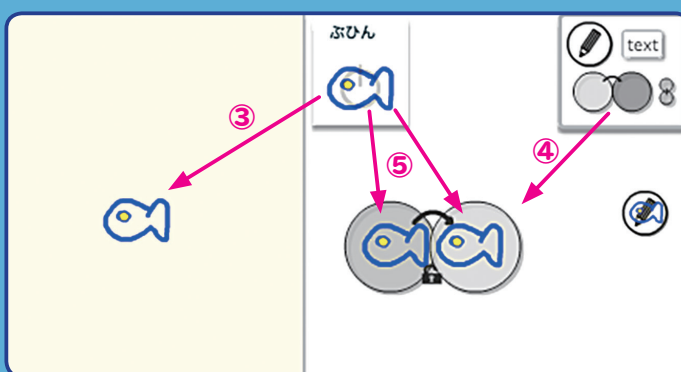
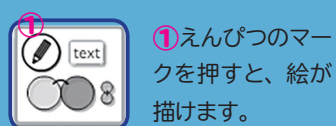
ヴィジュアルプログラミング言語 Viscuit ビスケット

『ビスケット』は、2003年にNTTの研究所で開発された「誰でもプログラミングを体験してコンピュータの本質が理解できる」をコンセプトとしたビジュアルプログラミング言語です。

インターネットにつながったパソコンがあれば、ブラウザ上で自由自在にプログラミングができます。

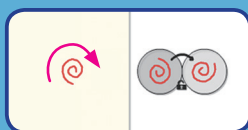
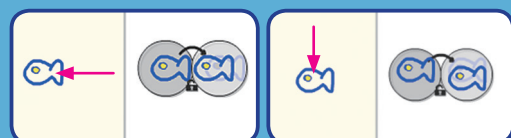
<http://www.viscuit.com>

あそびかたの基本



② 絵が描けたらクリック。描いた絵が部品(ぶひん)になります。

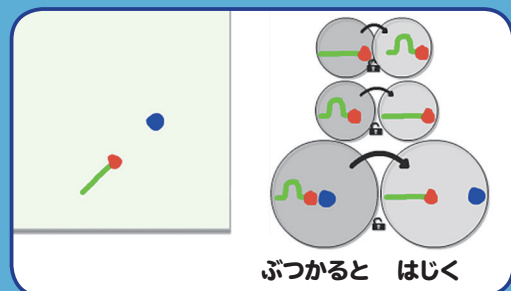
③ 部品をステージに入れます。④ メガネを持ってきます。
⑤ メガネに部品を入れると、絵が動き出します。



メガネの左右に同じ部品を入れた場合は、部品の動く方向・速度・回転を指定できます。



メガネの左右に違う部品を入れるとアニメーションになります。



メガネに複数の部品を入れると、部品の並び方が一致したときだけ動くメガネになります。