

# 三世代プログラミング



みやぎ三世代プログラミング協議会  
小泉勝志郎

# 今日の内容

- 講義について意識合わせあ
- 詳細の決定

# 講義の方針

- 講師は今回受講した皆さんから
- 毎回小泉はいるので、難しい所等は振ってもらって構いません
- 前半は座学、後半は自由に作成

# 今日決めること

- 各回の講師(メイン・サブ)
- 講義の進め方について

# アイデアの 発想法

# 2016/2/14



# お年寄りが勝てるゲーム ブレスト！

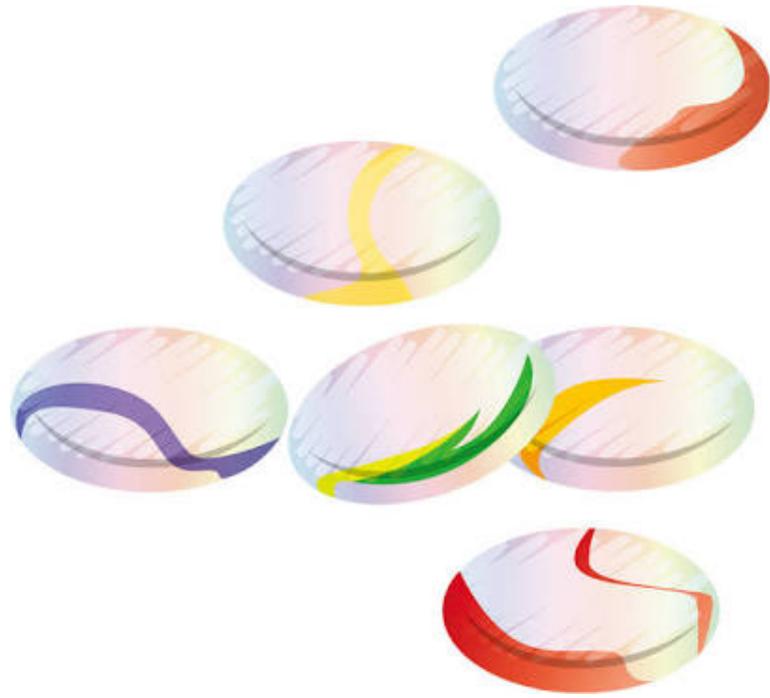
 koizoom1 のノートブック ▾

---

お年寄りが勝つゲーム

- ・ ひな祭りの並べ替え！
- ・ おはじき

お年寄りには音が出ると楽しく感じる



# 何を作る

**若者に勝つには  
若者がない知識を！**

シニアプログラミングネットワーク

若宮さんの時に行った  
アイデア発想を  
イベント化

# hinadanのアイディア



📖 koizoom1 のノートブック ▾

お年寄りが勝つゲーム

- ・ひな祭りの並べ替え！
- ・おはじき

お年寄りには音が出ると楽しく感じる

作りたいたいものが  
あるから学ぶ



ハツカシ

Hack

+

Marathon

私が勉強になったこと

# シニア向け 操作方法

ドラッグドロップが  
適していそうな操作

しかし

実際には  
順番にタップ



年寄りには指が震えて  
途中で離れてつらい



高齢者が自らプログラミング  
するからこそわかること！

1. まず、下の段にある雛人形を、指で軽く「トン」とたたきます。  
(どの雛人形からははじめても結構です)

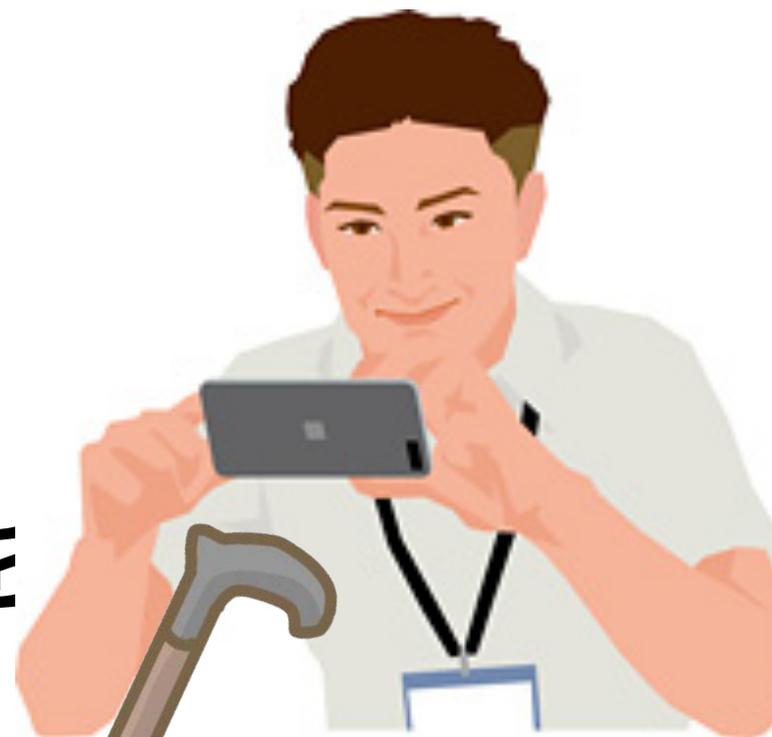
**シニアのタツプは  
長押しになってしまう**

シニアプログラマーがもっと  
と増えればこのようなこと  
がもっと分かるんじゃない？

# 押すと長押しになる

押しっぱなし

カメラで横画面のときに杖を  
離さなければならずつらい



# 今日決めること

- 各回の講師(メイン・サブ)
- 講義の進め方について