

第324回東三河サイエンスカフェ 2024年2月29日(木) 午後6時30分～8時00分 ~~豊橋駅前サテライトオフィス~~



オンライン

<https://kj65kawai.github.io/cs/>

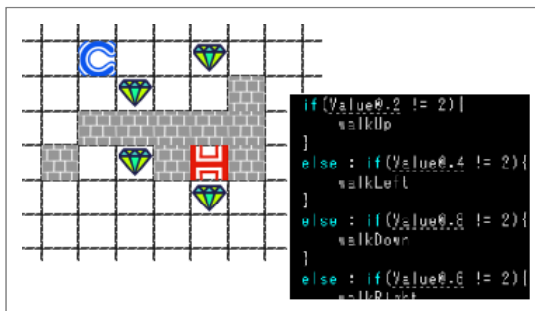
東三河サイエンスカフェ

検索

サイエンスカフェは、講演会や体験講座とは違い、ゲストスピーカーやほかの参加者とのフランクな語らいを楽しむ場です。どうぞ、サイエンスについて語らう楽しみを満喫してください。

CHaser (CHaser) — 情報A-Z「C」の巻 —

対戦型ゲーム「CHaser」は、将棋盤のようなマス目状のフィールドで、対戦する2チームのコマが、相手のコマを動けなくするか、より多くのアイテムを収集することを目指し、競うものです(U-16旭川プログラミングコンテスト版)。



2020年度から小学校でのプログラミング教育が必修化され、あらためてプログラミング教育の重要性が広く理解され、CHaserもその教育ソフトとしての有用性が注目されています。

今宵は、CHaserについてサイエンスしてみましょう。

★ゲストスピーカー：
河合 和久 先生

豊橋技術科学大学
情報・知能工学系

★先生のご専門：
コンピュータ・サイエンス

★先生からの一言：
プログラミングコンテストのようにソフトウェアの「出来」を競うことは、学習・教育におけるモチベーション向上のひとつとして広く用いられる手法です。とりわけ、CHaserは、そこで用いられるプログラミング手法が、初級者の学習・教育に適した特性をもっています。

★対象：高校生以上どなたでも。参加費無料。
定員20名。定員に達し次第しめきります。
事前に参加申込をしてください。

★申込：「第324回参加希望」と明記し「氏名」「年齢」「連絡先(電話番号またはメールアドレス)」「~~対面・オンラインのいずれで参加されるか~~」をお書きの上、下記のメールアドレスあてお申込みください。

東三河サイエンスカフェ事務局

メール：kawai@tut.jp

申込〆切：2月28日(水) 正午

★ご連絡いただいた個人情報は、申込受付等の連絡業務にのみ使用します。

オンライン

★オンライン(Google Meet 使用)：URL等詳細は申込者あて別途連絡。