

各 位

2017年12月6日
株式会社インプレス

4歳から学べるプログラミング言語「ビスケット」の書籍が登場！
『できるキッズ 子どもと学ぶ ビスケットプログラミング入門』12月8日発売

インプレスグループでIT関連メディア事業を展開する株式会社インプレス（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：小川 亨）は、子ども向けプログラミング言語「ビスケット」でゲームを作りながらプログラミングが学べる『できるキッズ 子どもと学ぶ ビスケットプログラミング入門』を2017年12月8日（金）に発売します。



■4歳から始められるビジュアルプログラミング

2020年から始まる小学校でのプログラミング教育必修化に向けて、さまざまな準備が始まっています。低学年向けの教材が数多く発表される中で、最も学びやすいプログラミング言語として注目されているのが「ビスケット（Viscuit）」です。ビスケットは自分で描いた絵でプログラミングができ、画面にほとんど文字が使われていないため4歳ぐらいの子どもでも始められます。また、ビスケットはパソコンやタブレット、スマートフォンのいずれの環境にも対応しており、無料で使えます。

■子どもにも読みやすい誌面

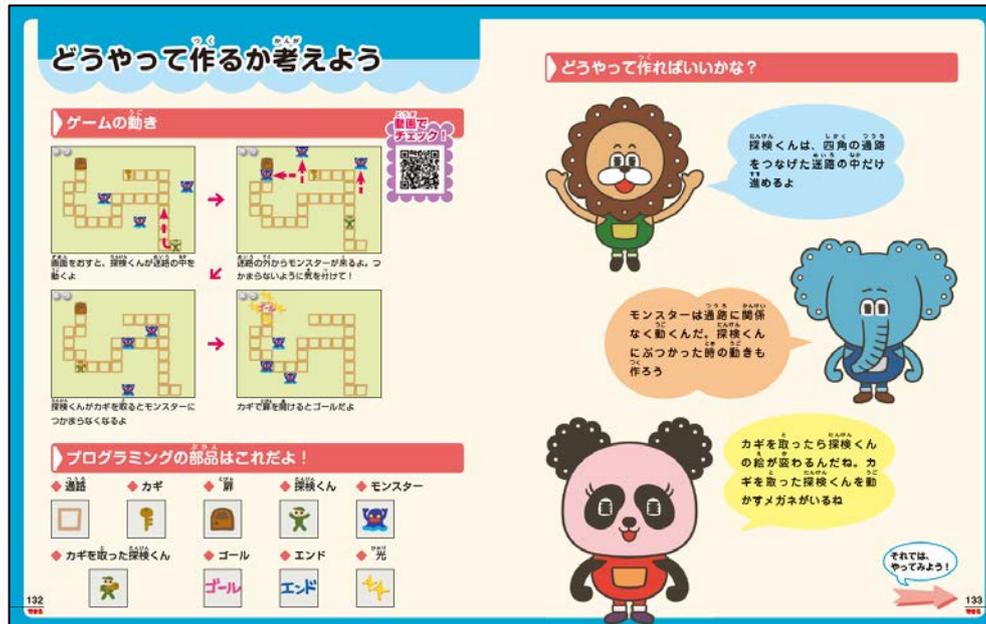
本書は子どもにも読みやすいように全文ふりがな付きとし、使用する漢字も教育漢字に統一しています。また、「できるシリーズ」のノウハウを生かし、プログラムの操作や一連の流れが分かるように手順を画面付きで解説しました。誌面の通りに操作するだけで、楽しいゲームが出来上がります。プログラムや操作に関する疑問をヒントで説明し、子どもが操作に迷わないように配慮しています。また、ゲームの動き方は「できるネット」(<https://dekiru.net>)の特設ページから動画で確認できます。

■プログラミングの開発陣が執筆

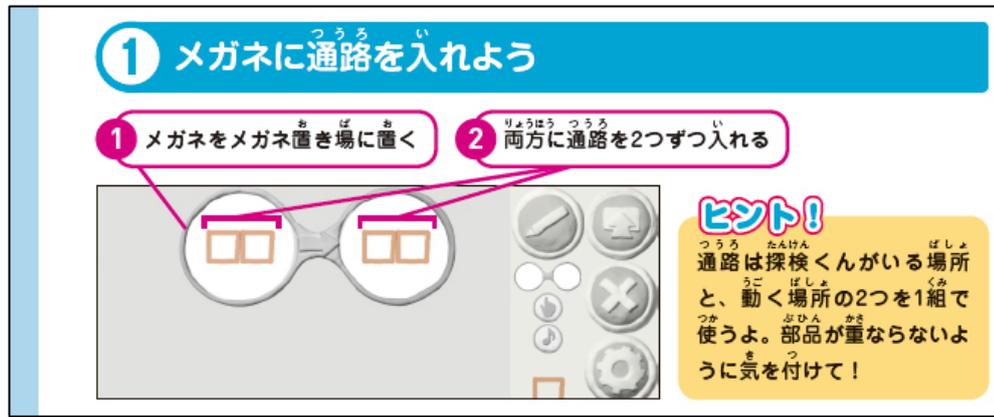
本書には、プログラミングが初めての子どもでも楽しく学べる題材を掲載しました。ビスケット開発者の原田康徳氏に加え、渡辺勇士氏、井上愉可里氏がワークショップで得た豊富なノウハウを元に、本書のために新しいプログラムを制作しています。また、ビスケットの基本的な操作を学ぶ「やってみよう」編と、ゲーム作りに挑戦する「できるかな」編の2部構成としました。「できるかな」編で分からないところは「やってみよう編」に戻って復習できるようにしています。



「やってみよう」編では、ビスケットの基本操作や仕組みを丁寧に解説



「できるかな」編ではゲームの内容を紹介し、どうすれば作れるか発想を促すように構成



詳しい操作解説に加え、注意すべき点をヒントで補足

■目次

- やってみよう編 その1 ビスケットを始めよう
- やってみよう編 その2 お魚を泳がせよう
- やってみよう編 その3 海をにぎやかにしよう
- やってみよう編 その4 おサルにリンゴを拾わせよう
- やってみよう編 その5 画面をおして宝箱を開けよう

- できるかな編 その1 シューティングゲームを作ろう
- できるかな編 その2 対戦ゲームを作ろう
- できるかな編 その3 作曲マシンを作ろう
- できるかな編 その4 迷路ゲームを作ろう
- できるかな編 その5 くり返し模様を作ろう
- できるかな編 その6 ブロックくずしを作ろう

■書誌情報



できるキッズ 子どもと学ぶ ビスケットプログラミング入門

著者：合同会社デジタルポケット 原田康徳・渡辺勇士・井上愉可里&できるシリーズ編集部

価格：本体1,800円＋税

電子版価格：1,620円＋税 *インプレス直販参考価格

発売日：2017年12月8日（金）

ページ数：224ページ

書籍情報ページ：<https://book.impress.co.jp/books/1117101054>

書影（高解像度版）ダウンロード：<https://dekiru.net/press/500282.jpg>

紙面（高解像度版）ダウンロード：https://dekiru.net/press/500282_01.jpg

https://dekiru.net/press/500282_02.jpg

■著者プロフィール



原田康徳（はらだ やすのり）

計算機科学者。合同会社デジタルポケット代表。ビスケット開発者。ワークショップデザイナー。1963年北海道生まれ。1992年に北海道大学大学院情報工学専攻博士後期課程を修了。1992年から2015年まで日本電信電話株式会社NTT基礎研究所とNTTコミュニケーション科学基礎研究所に勤務。1998年から2001年にJSTさきがけ研究員も務める。2004年から2006年の間と、2010年から2013年にIPA未踏ソフトウェア創造事業プロジェクトマネージャーを兼務。NTTコミュニケーションを退職後、合同会社デジタルポケットを設立。



渡辺勇士 (わたなべ たけし)

合同会社デジタルポケットチーフファシリテーター。ワークショップデザイナー。1979年東京生まれ。2003年明治大学商学部卒業、2012年青山学院大学大学院社会情報学部社会情報学研究科修了(学術)。現在、電気通信大学情報理工学研究科博士後期過程在籍。合同会社デジタルポケットでビスケットの普及に努める。



井上愉可里 (いのうえ ゆかり)

合同会社デジタルポケットデザイナー・ファシリテーター。ワークショップデザイナー。1980年熊本生まれ。武蔵野美術大学にて空間演出デザインを専攻。グラフィックデザイナーとしてデザイン事務所に10年勤務後、創造・表現の場づくりに興味を持つ。NPOなどで子ども向けワークショップの企画開発・講師を務める。現在は合同会社デジタルポケットでビスケットの普及に努める。

ビスケットのホームページ <https://www.viscuit.com/>

■できるシリーズについて

「できるシリーズ」は、画面写真をふんだんに使い、操作の流れを紙面に再現した入門書の元祖です。操作に必要な「すべての画面」と「すべての手順」を紙面に掲載しているので、パソコンやインターネットの操作に不慣れな方でも簡単に操作や知識を身に付けられます。楽しみながら操作を学べるように、各レッスンにストーリー性を持たせ、章ごとに知識が身に付く構成になっています。おかげさまで「できるシリーズ」は、シリーズ累計7,000万部を突破しました。

できるネット <https://dekiru.net>

以上

【株式会社インプレス】 <https://www.impress.co.jp/>

シリーズ累計7,000万部突破のパソコン解説書「できる」シリーズ、「デジタルカメラマガジン」等の定期雑誌、IT関連の専門メディアとして国内最大級のアクセスを誇るデジタル総合ニュースサービス「Impress Watch」等のコンシューマ向けメディア、「IT Leaders」、「SmartGrid ニュースレター」、「Web 担当者 Forum」等の企業向けIT関連メディアブランドを総合的に展開、運営する事業会社です。IT関連出版メディア事業、及びデジタルメディア&サービス事業を幅広く展開しています。

【インプレスグループ】 <http://www.impressholdings.com/>



株式会社インプレスホールディングス(本社:東京都千代田区、代表取締役:唐島夏生、証券コード:東証1部9479)を持株会社とするメディアグループ。「IT」「音楽」「デザイン」「山岳・自然」「モバイルサービス」を主要テーマに専門性の高いコンテンツ+サービスを提供するメディア事業を展開しています。2017年4月1日に創設25周年を迎えました。

【本件に関するお問合せ先】

株式会社インプレス 広報担当:丸山

TEL: 03-6837-5034 E-mail: pr-info@impress.co.jp URL: <https://www.impress.co.jp/>