

人材バンク“魅学”プログラム例記入書

登録者名(団体名)

武田 直え

プログラム名	小学生向けプログラミング入門講座		
プログラムのねらい	ブロックプログラミングツール(Scratch)を活用した実践を通して、2020年度より必修化されたプログラミング的思考を身に着ける。		
講座名・テーマ 学習分野等	学 習 内 容 等 (具 体 的 に)	時間数 (分・時間)	備 考 (備品等)
1. はじめに	自己紹介, 参加者の案内	10分	
2. Scratchとは?	・ Scratch の説明	5分	
	・ 動画紹介	5分	
3. 画面説明	・ 各エリアの説明	5分	
	・ 実際の操作体験	5分	
4. 動きをつける	・ キャラクターを動かしてやる。	5分	
	・ 場所を決める(座標)	5分	
	・ 向きを決める(角度)	5分	
5. 見た目を変える	・ キャラクターのコスチュームを変える	5分	
	・ 動きに合わせてコスチュームを変える	5分	
6. 保存する	・ プログラミングを保存する。	10分	休み5分含む
7. 音をなす	・ 動きに合わせて音をなす。	10分	
8. イベント	・ キーボード入力で制御する。	10分	
9. キャラクタを増やす	・ 増やしたキャラクターをそれぞれ制御する	10分	
10. 背景を変える	・ アニメーションにあった背景を設定する	10分	
11. まとめ	・ 参加者からの感想を共有	5分	
	・ 質疑応答	10分	
	合計	120分	