



総務省「若年層に対するプログラミング教育の普及推進」事業
メンター研修 3日目 2017年8月7日



株式会社チアリー プログラミング教育事業部 部長 福原立士

プログラミング講座 演習

13:10～13:40

オリエンテーション 演習

13:40～

Scatch操作レクチャ ー演習

14:40～

ジュニア・プログラミング検定 実施演習

15:10～

オリジナル作品発表会 演習

15:30～

まとめ

プログラミング講座 スケジュール

第1回 8月23日（水） 10:30～12:30			
	オリエンテーション	プログラミングとは？プログラムで動いているものをみんなで考えよう！	30分
	Scratchにさわってみよう！	Scratchを体験してみよう！	90分
第2回 8月23日（水） 13:30～15:30			
	Scratchの基礎を学ぼう①		120分
第3回 8月25日（金） 10:30～12:30			
	Scratchの基礎を学ぼう②		120分
第4回 8月25日（金） 13:30～15:30			
	Scratchの基礎を学ぼう③		30分
	オリジナル作品を制作しよう！	続きのストーリーをオリジナルでプログラミングする	90分
第5回 9月16日（土） 13:30～15:30 <公開>			
	検定の模擬問題にチャレンジ！	試験時間30分	60分
	模擬問題答え合わせ	グループ単位で答え合わせを行う。	30分
	オリジナル作品を完成しよう！	発表シートの記入を含む	30分
第6回 9月30日（土） 13:30～15:30 <公開>			
	ジュニアプログラミング検定を受験しよう！	試験時間30分	60分
	オリジナル作品を発表しよう！	グループ内発表40分→グループ代表発表10分	50分
	まとめ		10分

メンターの役割

	M C	グループメンター
第1回	オリエンテーション（プログラミングとは？）。Scratch体験。	児童同士の自己紹介、チーム名の決定。 Scratchユーザー登録サポート（承認） グループ内発表の進行。
第2回	Scratchの基本操作説明。	児童の理解度の確認。 グループ内発表の進行。
第3回	Scratchの基本操作説明。	児童の理解度の確認。 グループ内発表の進行。
第4回	Scratchの基本操作説明。	児童の理解度の確認。 設計書のチェック、制作許可。
第5回	検定模擬試験 運用（試験進行）。	検定模擬試験 運用サポート。 グループ内で答え合わせ。
第6回	検定 運用（試験進行）。 全体発表会 進行。	検定 運用サポート。 グループ内発表の進行、グループ代表の決定。

オリエンテーション 演習

1. プログラミング講座のめあて（20分）

スケジュール、第6回目の説明

メンター全員自己紹介

2. 参加メンバー交流（20分）

自己紹介（チーム内）、リーダー・チーム名発表

自己紹介カード 記入

台紙に貼り付け、掲示

3. プログラミングとは？（20分）

説明後にチームディスカッション

4. Scratchを体験（40分）

Scratchアカウント登録、基本操作の習得

Scratch操作レクチャー 演習

Input

**プリント配布。
操作はMC担当と一緒に。
まとめ**

Output

**学んだこと、発見したことを
使って自由に作成。**

Presentation

**作品を見せ合う。
グループ内で発表。**

ジュニア・プログラミング検定 演習

実施前準備

受験データの準備
（受験者パソコン一人ひとり）

実施

実施マニュアルどおり
※サインイン禁止
（自動保存されない）

実施後

受験データ、答案の回収

オリジナル作品発表会 演習

チーム内発表会

**発表、感想
チーム代表者の決定**

代表発表会

**チーム代表者の発表
感想**

みんなで観覧