

総務省プログラミング教育プロジェクト

滋賀大学教育学部附属小学校

小学生プログラミング講座第1回目
8月23日（水） 10：30～12：30

今日の授業

- 10:30～10:50 小学生プログラミング講座の目的と内容について
- 10:50～11:10 チーム内自己紹介
- 11:10～11:20 チーム名発表
- 11:20～11:30 休憩
- 11:30～12:30 Scratchを体験してみよう！

★配布物 「プログラミング講座第 1 回目」

	日程	概要
①	8月23日 (水)	オリエンテーション：講座の目的 Scratch、ジュニア・プログラミング検定の概要説明
②		Scratchの基礎を学ぼう①
③	8月25日 (金)	Scratchの基礎を学ぼう② オリジナル作品：テーマ発表「このストーリーの続きを考えよう！」
④		Scratchの基礎を学ぼう③ 企画書・設計書作成、オリジナル作品の制作
⑤	9月16日 (土)	オリジナル作品の完成 「ジュニア・プログラミング検定Entry級サンプル試験」に挑戦！
⑥	9月30日 (土)	「ジュニア・プログラミング検定Entry級本試験」に挑戦！ オリジナル作品グループ発表、全体発表

講座

1コマ：120分

メンター：8名

受講生：30名

メンター自己紹介

チーム・メンバーの自己紹介

チーム名の発表

休憩

プログラミングとは？

プログラミングとは

- プログラム

コンピュータへ「こうして欲しい」という指示を出す指示書のこと

- プログラミング

コンピュータにして欲しいことの指示書を書くこと

- プログラミング言語

コンピュータが理解できる指示書を書くときに使用する言語

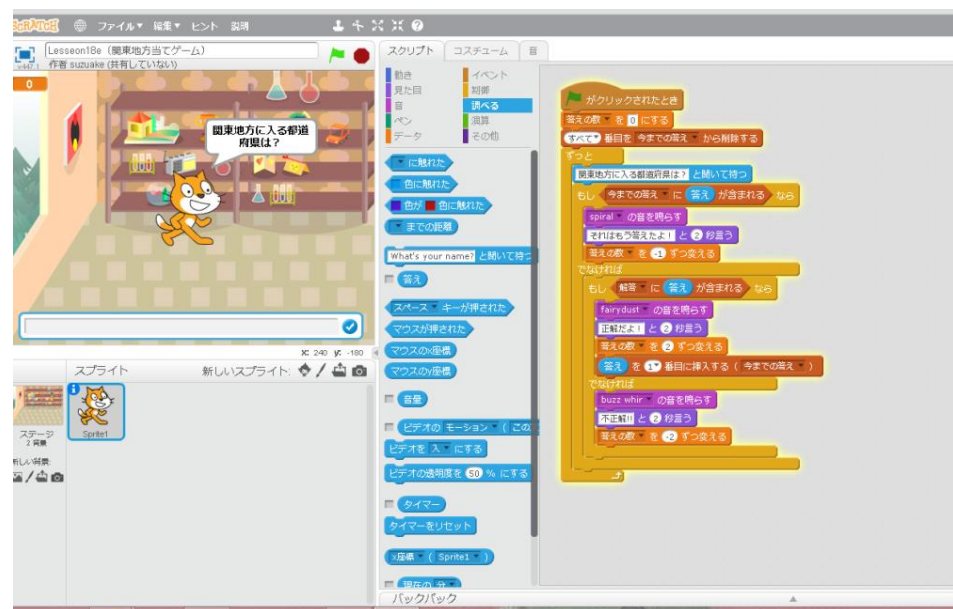
プログラミングとは？

プログラムで動いているものを
みんなで考えよう！

Scratchとは？

Scratch

Scratch : 作品を創るための楽しい道具箱



<https://scratch.mit.edu/>

プログラミングの手順

1. 何を作りたいか決める
2. どんな部品（登場キャラクター・音や音楽など）が必要か考える
3. どんな順番で作ったらよいか考える
4. 作り始める
5. 少しずつ試してうまくいかないところを修正する（Try & Error）
6. 完成したらみんなに発表する
7. ※ 満足するまで何度でも作り直して完成させる



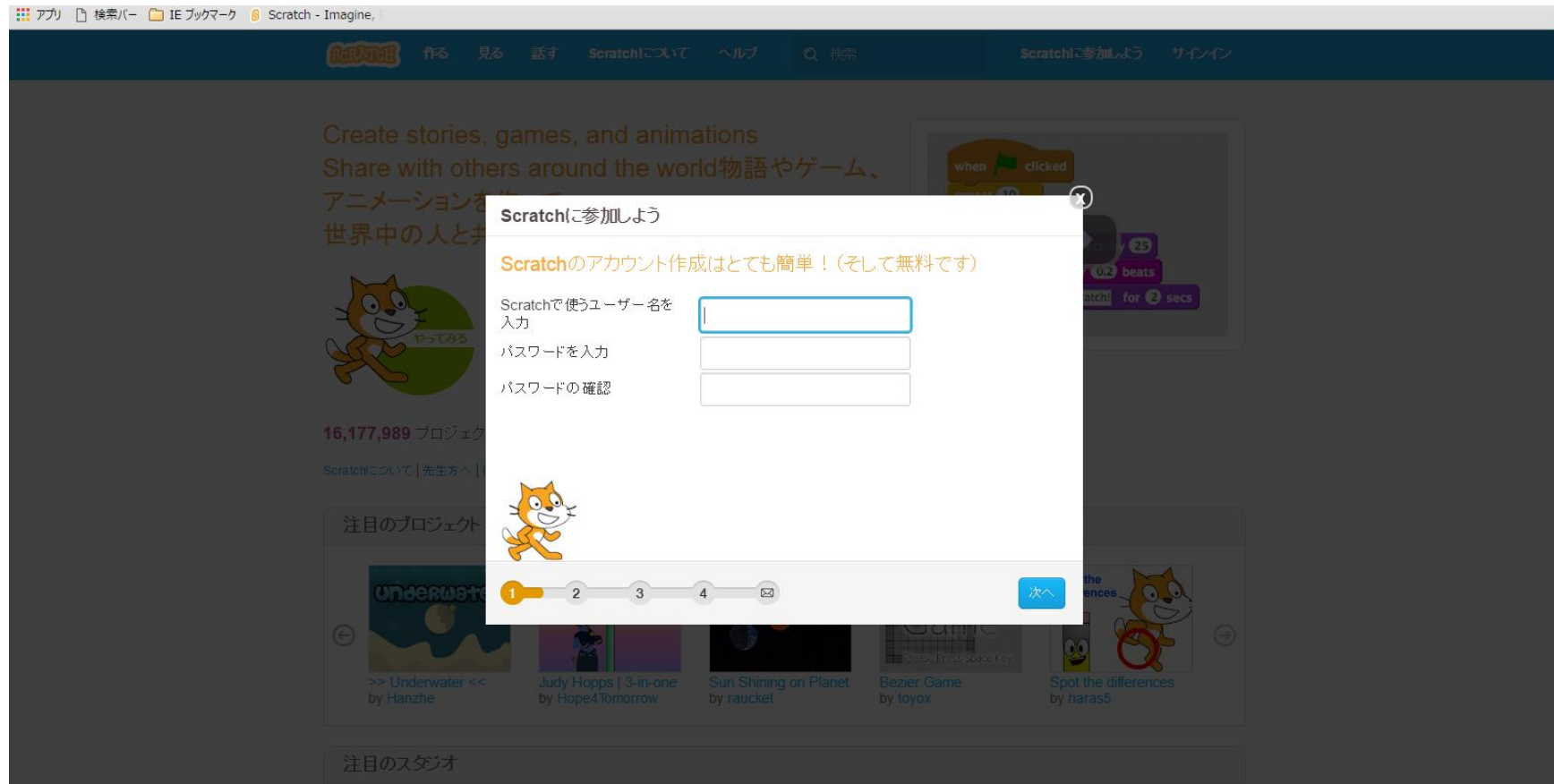
ビジュアルプログラミング

- ビジュアルプログラミング言語とは
プログラムをテキストで記述するのではなく
視覚的なオブジェクトでプログラミングする
プログラミング言語
- ビジュアルプログラミング言語の誕生により
子どもたちが作りたいと思う作品を
頭に思い描き、創作することが簡単になっ
た

Scratchを触ってみよう！

Scratchアカウント登録

アカウント登録すると自分の作品を学校でも自宅でも見ることができるよ！



The screenshot shows the Scratch website interface. A modal window titled "Scratchに参加しよう" (Join Scratch) is displayed in the center. The modal contains the following text and form elements:

- Scratchのアカウント作成はとても簡単！（そして無料です）
- Scratchで使うユーザー名を入力 (Input field)
- パスワードを入力 (Input field)
- パスワードの確認 (Input field)
- A Scratch cat icon and a progress bar with steps 1, 2, 3, 4, and a mail icon.
- A blue button labeled "次へ" (Next).

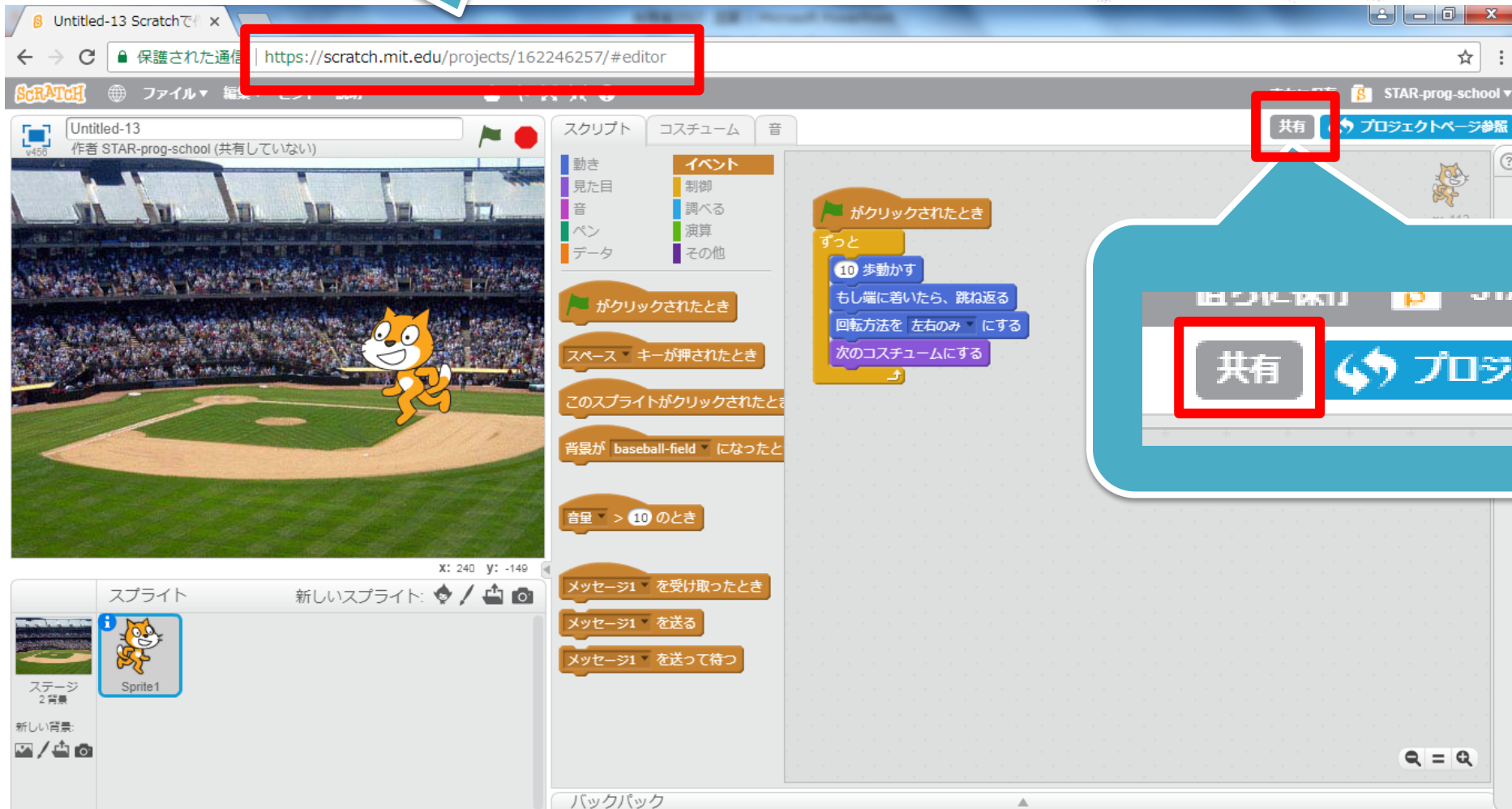
The background of the website shows the Scratch logo, navigation links, and a list of featured projects.

Scratch基本操作

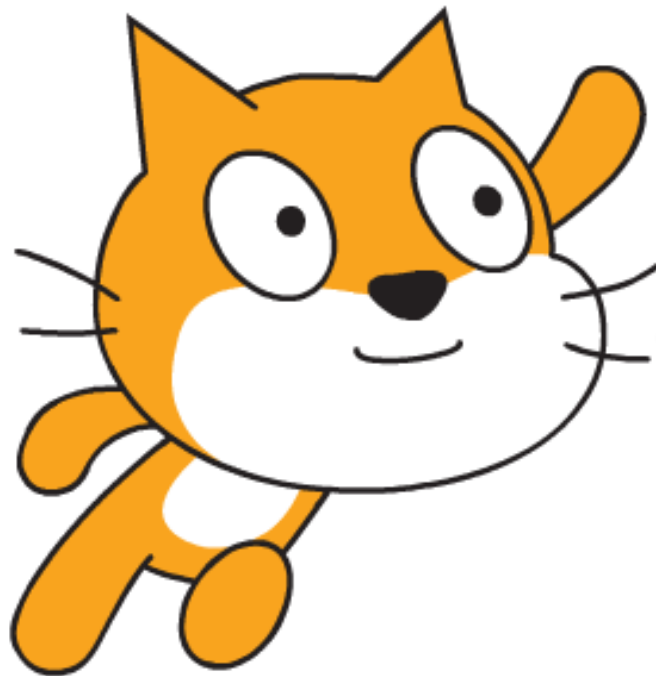
1. Scratch画面説明
2. Scratch Catを歩かせよう
3. ステージ上を行ったり来たりさせよう
4. コスチュームを変えてみよう
5. 歩く速さを調整しよう
6. 背景を入れよう

共有された作品のURL

作品の共有



次回の講座について



次回の講座は
本日、午後1時半～
です！