

	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目
受講者の目標 (ゴール)	<ul style="list-style-type: none"> ・本講座のゴールの理解 ・ラズベリーパイとスクラッチの基本操作の理解 ・ゲームもしくは工作のいずれかを選択している 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームで協働して作るゲーム/工作のテーマを一つに決めている ・どういう形にしていけるかを言葉で説明できる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム/工作のプロトタイプができている ・完成していない部分があれば何を言葉で説明できる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム/工作が完成している 	<ul style="list-style-type: none"> ・学校や家庭、地域の活動で、プログラミングを活用してみようという意欲がある
作業形態 (個人/チーム)	個人	チーム	チーム	チーム	チーム
内 容	・オリエンテーション	・チーム分け発表	・チーム内で各受講者のデザインシートを発表して、その意味を確認し合う	・チーム内で各受講者のデザインシートを発表して、その意味を確認し合う	・チーム内で各受講者の発表準備シートを発表して、その意味を確認し合う
	・効果測定のための課題(コンピュータで動いているものの列挙、自動販売機等の動作の箇条書き)	・チーム内で各受講者のアイデアシートを発表しあい、チームとして何を作るかを討議させる	・必要に応じて役割分担して、プロト作成(デザイン見直しを含めた試行錯誤)	・必要に応じて役割分担して、作品を完成させる	・ゲーム/ 工作について、1チーム●分程度で発表
	・ラズベリーパイ等の接続 ・スクラッチの起動と基本操作の説明	・決定したテーマの作品を、どういう形にしていけるかイメージを出し合う	・時間を決めてプロト作業を止め、未完成箇所、改良ポイントを明確に言葉に書落す	・時間を決めて制作作業をやめ、区切りをつける(居残りはOK)	・発表のそれぞれで質疑応答(●分)
	・ゲームでできること(アニメ、ゲーム、パズルなど実世界の再現や実世界では実現できないもの)、工作サンプルの紹介	・イメージがスクラッチや与えられた材料で実現可能か、確認しあう			・効果測定のための課題(コンピュータで動いているものの列挙、自動販売機等の動作の箇条書き)
	・ゲームもしくは工作の選択	(テーマやイメージの発表はしないが、サポートメンターが具体性・実現性のあるものかチェック)			・受講後アンケート(生徒、保護者それぞれ)
宿 題	・スクラッチの基礎練習問題(+クラウドコンテンツ紹介) ・アイデアシート(個人)の作成	・スクラッチの基礎練習問題2(+クラウドコンテンツ紹介) ・デザインシート(個人)の作成	・未完成箇所、改良ポイントのデザインシート(個人)の作成 ・必要に応じて役割分担して自宅で継続	・発表準備シート(個人)の作成	なし(クラウドコンテンツの紹介)