

夏休みの自由研究応援プロジェクト:「動く絵本」を作ろう! ～論理的自己表現活動～



学年	小学校 2 年生～5 年生
実施主体	特定非営利活動法人ロジカ・アカデミー
分類	F.学校外でのプログラミングの学習機会
メンター	実施法人のスタッフ:メイン講師 1 名、サブ 1 名
実施場所	ロジカ・アカデミー 池田本校
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	プログラミングゼミ
コスト・環境	1 人あたり 1 台のタブレットもしくは PC を持込 希望者には有料にて法人所有のタブレット・PC を貸出 (500 円/台)
参加者負担	1 人あたり 500 円
講座回数、頻度	一回 7 時間(うち 1 時間は昼食休憩)
都道府県	大阪府

講座・活動の概要

● 講座・クラブの実施内容

小学校の夏休み期間中に複数回実施。

受講者は、一回 6 時間の講座を通してプログラミングゼミを使用した「動く絵本」の作品を完成させる。

受講人数は一回あたり最大 10 名、小学校 2 年生から 5 年生を対象として実施。

2018 年度は、8 月中に 7 回開催。一回当たりの平均参加人数は 8 名。

参加費は一人あたり一回 500 円。

パソコン・タブレット端末のレンタルを希望する場合は有料にて貸出(250 円/台)

講師は、実施法人でもプログラミングを指導している講師が担当。

(メイン講師 1 名、人数に応じてサブ講師 1 名)

● 実施体制

実施法人は、プログラミング教育推進事業を行っている特定非営利活動法人であり、日頃からプログラミングゼミを使用したカリキュラムを用いて小学生にプログラミングの指導を行っている。

実施法人が主催するプログラミング教室に通っている生徒以外にもプログラミングの楽しさを味わってほしいとの願いから、夏休みの自由研究にも役立つ作品制作ができるワークショップを企画。カリキュラムの内容はプログラミング講師としても活動している実施法人スタッフが考案した。

広報は、地元自治体の地域情報誌への掲載をメインとし、法人のホームページや SNS などでも宣伝を行った。

● メンター確保

メイン講師は実施法人でも用いられているカリキュラムに精通している他、プロの演劇経験者という立場を活かしたワークショップの内容を考案し実施した。

サブ講師も、プログラミング教室でも子供たちの指導を行っており、プログラミング未経験者にもわかりやすく教材の使用方法や基本的なプログラミングの仕組みを教えることができる。

● 運営経費

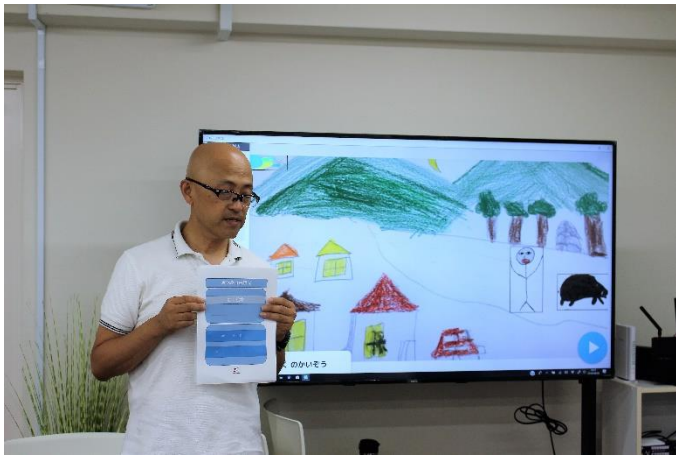
参加者全員から参加費を、希望者には端末レンタル代を徴収した。

広報活動における経費は、通常のプログラミング教室宣伝に充てている経費の中から募集期間のみ夏休みのワークショップに充てることとした。

カリキュラム

総時間数 300 分 × 1 コマ

コマ	分	主な進め方
1	1 時間	導入 講座の目標の提示 ・動きく絵本とは何か？他の作品などを鑑賞する。 ・パラパラ漫画を理解する。 ・プログラミングゼミ(無料アプリ)で、画像が動くプログラムを理解する。
2	30 分	動画をプログラム ・画像(鳥の連続画像)を取り込み、パラパラ漫画の要領で動かしてみる。 ・さらに、プログラムによって、自在に動かしてみる。
3	30 分	素材作り ・背景となる絵を描いてもらう。 ・背景をコンピュータに取り込む。
昼	1 時間	お昼ご飯

3	30 分	動く素材作り ・背景の上で動く素材を描いてもらう。 ・コンピュータに取り込む
4	1 時間	プログラミング ・背景の上を画像が連続して動くようにプログラムしてもらう。 ・作品としてアップロード。
5	30 分	全員の作品の発表。 プログラミングについて考える。 どのように工夫すればいいのか考える。
		

使用教材

・プログラミングゼミ