

タイトル(プログラミングによる「トーチリレー」協働制作ワークショップ)



学年	年長児～小学 6 年生
実施主体	ユーバー株式会社
分類	F. 学校外でのプログラミング学習機会
メンター	メインメンター: ユーバープログラミングスクール講師 2 名 サブメンター: 保育園スタッフ 1 名、アフタースクールプログラミング講師 2 名、中学生とその保護者1組
実施場所	豊洲文化センター、宮崎県内保育園、アフタースクール教室(文花ラボ、FlyNexia、他)
教材タイプ	ビジュアル言語、ペイントアプリ、背景透過アプリなど
使用教材	Scratch
コスト・環境	スクールや保育園など施設所有のパソコンやタブレット 1 人 1 台利用
参加者負担	1 回 0 円(* アフタースクールやプログラミングスクールでの活動の一部として実施した場合は、それぞれに月謝や保育料はあります。本教材に対する負担はありません。)
講座回数、頻度	120 分×2 回程度
都道府県	東京都、宮崎県

講座・活動の概要

● 講座・クラブの実施内容

1回 120 分で 2 回程度の単発ワークショップ。目的は全員で1つのトーチリレー作品を完成すること。
年長児から小学 6 年生合計 82 名が参加。メインメンター2 名、サブメンター5 名。教材はスクラッチを使用して、
ユーバープログラミングスクール開発のオリジナル教科書を無料で配布。ワークショップ自体の会費は無料。

● 実施体制

実施主体 ユーバープログラミングスクール

＜役割＞ メインメンター、教材開発・提供、展示会やコンペ出展アレンジ
ニュースリリース配信にて参加メンバー募集
サブメンターへのトレーニング実施、プロジェクト全体の統括

メンター 宮崎県内保育園スタッフ、東京都内アフタースクールプログラミング講師、
中学生ボランティアなど

● メンター確保

メンター属性 保育園スタッフ、アフタースクールプログラミング講師、中学生ボランティア
スキル スクラッチやプログラミングの基本知識
募集方法 ニュースリリース、Web サイト、メールマガジン

講師育成の取り組み <http://www.yuber.jp/2018/08/16/teacher-0917/>

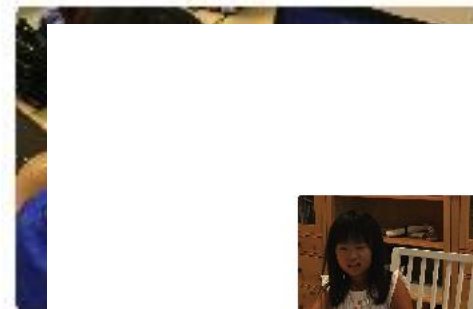
● 運営経費

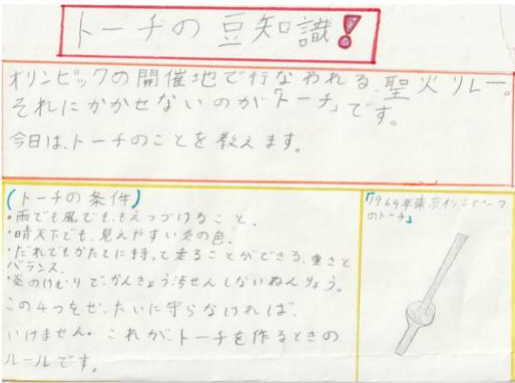
各社の CSR および 各施設やスクール等の月謝範囲にて開催。

カリキュラム

総時間数 75 分×2 コマ

コマ	分	主な進め方
1	5 分	マウスの使い方
	15 分	スクラッチをはじめよう ・スクラッチのがめん ・ブロックをさがす ・ブロックをくみたてる ・プログラムをうごかしてみよう ・スタートちてんに ねこをうごかす ・みぎはしまで うごかす ・はしる
	15 分	はいけいをかえる ・せんをかく ・いろをぬる ・しっぱいしたらとりけす ・けしごむ ・はいけいをかくにん
	5 分	ほぞん と しゅうりょう



	5 分 (紹介)	スマホやタブレットでおえかきするほうほう ・かいたはいけいをスクラッチにいれる ・かいたコスチュームをスクラッチにいれる ・いらぬコスチュームはさくじよする タブレットのおえかきのれい	
	50 分	なにをつくるのかな(トーチリレーとは) どこをはしるのかな つくるものをかくにん つくるじゅんばんをかくにん じぶんのつくとどうふけんをしらべる(しらべがくしゅう や そうだん)	
2	5 分	前コマのふりかえり と じゅんび	
	30 分	はいけいのえをかく	
	30 分	ランナーのえをかく 2つじょうのコスチューム	
	30 分	トーチをもたせる	
	30 分	ランナーのプログラムをつくる メッセージをうけとったとき	
	15 分	うごきをちようせつする	
		ちずのいろをぬる	
	10 分	エンドロールをよういする	
		ほぞんしてかんせい	



使用教材

成果物と詳細

<http://www.yuber.jp/2018/08/01/d-ehon2018/>

講座で使用したテキスト

・「ワークショップきょうかしょーきほんへん」

<http://www.yuber.jp/wp-content/uploads/2018/10/sample1.pdf>

・「ワークショップきょうかしょーせいさくへん」