

●レベル1

うえから じゅんばんに 1つずつ やってみよう！
「★」に まるシールをはってつぎにすすもう！

- ★ ねこちゃんが みぎに ひだりに ダンスする
- ★ ねこちゃんが うえに したに あがったり さがったり
- ★ ねこちゃんが くるくる まわる
- ★ ねこちゃんが おおきくなって きえちゃった！
- ★ ねこちゃんが きえて あらわれて ちいさくなった！

●ワークシート前に伝えること

1：ホーム画面のねこちゃんを見せる

「この動物なんだ？」とねこちゃんに愛着を持ってもらえるようなお声がけをする

これは、小さなアイスブレイクとしてファシリテーターと子どもとの距離感を近づけるものとしても使える

「プログラミングって何か知ってる」と聞く

「プログラミングとは命令する意味がある」話をする

ねこちゃんに命令してみよう

命令がわからない場合、お母さんに、〇〇ちゃんお片付けして！と言われてお願いに答えること。運動会で、前にならえ！

も命令。してほしいなということをしてもらうこと。などと噛み砕いて例に上げて説明)

2：スクラッチ画面を見せる

ねこちゃんのお部屋（パズルを下ろす場所のこと）、動くねこちゃんの場所、命令パズルなど大まかに画面の説明をする

3：ファシリテーターが、やって見せる

- ・水色パズル1つ「→」をお部屋におろしてくる。
 - ・質問する「この青いパズルを押すと、ねこちゃんどうなると思う？」やってみる。子どもの反応を見る
 - ・水色のパズル「↑」を下ろす。
 - ・質問「じゃあ今度はこれを押すとねこちゃんどうなるかな？」やってみる。反応見る
 - ・水色パズル「回る」を下ろす。
 - ・質問「どうなるかな？」 やってみる。反応見る

 - ・ピンクのお部屋があることを伝える
 - ・ピンクの「大きくなる、小さくなる。もとに戻る、消える、現れる」のそれぞれのパズルを全部お部屋におろして一つ一つ押して説明する。（子どもが押したそうだったら押して貰う）
 - ・いままでお部屋に降りてきたものを全部つなげて、ねこちゃんの動きを見せもらう
- ※ここで、いらなくなったパズルなど取えて、なにも説明せず消したりするところを見せて伝えていくのも大事

4 : こどもたちに i-pad を渡す

5 : 旗とくりかえしを伝える

ココ重要！！！！「さあはじめる前に、楽しいポイントをお伝えするよ！！！」

とドラマティックに伝える

「黄色のお部屋にある緑の旗！これはねこちゃん動いて！！の始まりスタートの大事なパズルです。先頭に付けます」

「ずっと動いてほしい時、最後につけるのが、赤のお部屋にあるクルクルのパズルです」

6 ワークシートへ

→ワークシートというよりは

「ゲームに挑戦してレベルアップだ！！！！クリアしていくよお！」

などとドラマティックに伝えてモチベーションを上げてワークシートに進みましょう

ノルマみたいに思われないように導くことが大切です

●レベル1ワークシートの補足

(一つ一つの課題を終えたあとは、作ったパズルを消してあげてください。消し方も覚えられるように)

《幼児編》

3歳から5歳の幼児が来た時の内容

あるいは、ワーク前の説明のときに、少し難しい様子を示した子を対象

1：ねこちゃんがみぎにひだりにダンスする

→基本的には一緒にやりながらすすめる

幼児さんなので、ワークシートにあるパズルの絵を一緒に見ながら説明していく

ダンスをしてもらうには、繰り返しを付けないと、ダンシングにはならないので。くりかえしのパズルの使い方を自然に覚えてもらいましょう

【この課題で伝えたいこと！】

- * 旗の使い方
- * くりかえしの使い方
- * パズルを並べる
- * 画面上にある旗を押すと動く、止めるときは、赤の六角形を押す

2：ねこちゃんが上に下に上がったたり下がったり

→絵柄を一緒に見ながら

どこにあるかな？と声をかけながら子どもが見つけれられるようなヒントを渡していきましょう

あがったりさがったりするには、今のままでジャンプしたみたいになるので、パズルのしたの数字を増やせること増やすと、上がって下がってが可能になる

【この課題で伝えたいこと】

- * パズルの数字が変えられる

3：ねこちゃんがぐるぐる回る

→絵柄を見ながら、子どもの力で見守り声かけする

回るパズルを何個も連続でつなげるかもしれない。

その方法もあるけれど、繰り返しをすれば回り続けられる

4：ねこちゃんが大きくなって消えちゃった

→ピンクのお部屋の練習です

ピンクのお部屋が変わるので、一緒に開いてもう一度説明が必要だったら説明してあげましょう

消えちゃった！で終わっているので、ここでは繰り返しは使いません

大きくなるころの数字に気づいた子には数字変更もOK

【この解題で伝えたいこと】

- * 大きくなるパズル

- * 消えるパズル
- * 繰り返しは無し

5 : ねこちゃんが消えてあられ小さくなった

→小さくなったで終わっているので、繰り返しは使わない

この解題で伝えたいこと

- * 消えるパズル
- * あられるパズル
- ※小さくなるパズル

幼児は集中力も短いこと、基本的に親御さんがいらっしゃるのでリズムよくサクサク進めて承認してあげることが大切
ここで行き詰まるとこの先が苦しくなっちゃうので
委ねつつも、こちらがテンポは大事にして
成功体験にしていくことのほうが大切です（10分ほどでレベル2へ）

間違ったパズルの並べ方をしても「間違った」という感じに捉えることなく
並べて動いたねこちゃんの動きを、ファシリテーターがまねしてみたり
「オリンピック選手みたい」「こんな動き見つけられて素敵だね」と承認し
否定することは避けましょう

《小学生用》

幼児と違って、パズルの絵柄がなく文章のみで挑戦してもらいます

1 問目以外は、できるだけ教えることよりヒントを与えていく寄り添い方をしていきましょう

1 : ねこちゃんがみぎにひだりにダンスする

→基本的には一緒にやりながらすすめる

文節ごと分けて、ゆっくり進めていきましょう

ダンスをしてもらうには、繰り返しを付けないと、

ダンシングにはならないので、くりかえしのパズルの使い方を自然に覚えてもらいましょう

【この課題で伝えたいこと！】

- * 旗の使い方
- * くりかえしの使い方
- * パズルを並べる
- * 画面上にある旗を押すと動く、止めるときは、赤の六角形を押す

2 : ねこちゃんが上に下に上がったたり下がったり

→子どもの力でできるよう見守る

あがったりさがったりするには、今のままでジャンプしたみたいになるので、パズルのしたの数字を増やせること増やすと、上がって下がってが可能になる

【この課題で伝えたいこと】

- * パズルの数字が変えられる

3 : ねこちゃんがぐるぐる回る

→子どもの力でできるように

回るのパズルを何個もつなげるかもしれない。その方法もあるけれど、繰り返しをすれば回り続けられる

4 : ねこちゃんが大きくなって消えちゃった

→ピンクのお部屋の練習です

消えちゃった！で終わっているので、ここでは繰り返しは使いません

大きくなるところの数字に気づいた子には数字変更も OK

【この課題で伝えたいこと】

- * 大きくなるパズル
- * 消えるパズル
- * 繰り返しは無し

5：ねこちゃんが消えてあられ小さくなった

→小さくなったで終わっているので、繰り返しは使わない

【この課題で伝えたいこと】

* 消えるパズル

* あられるパズル

※ 小さくなるパズル

●レベル2

うえから じゅんばんに 1つずつ やってみよう！

「★」に まるシールをはってつぎにすすもう！

- ★ うみで カニとハエが かけっこよーいドン
- ★ まちで ぼく・わたしと おじいちゃんが こんにちは
- ★ まちで ぼく・わたしと おじいちゃんが こんにちは

幼児も、小学生も同じワークシートになります

レベル1からの状態で、レベル2では新しく覚えるものが多いです

ワークシートに記された新しいパズルの絵柄を見てもらい説明しましょう

1：うみでカニとハエがかけっこよーいドン

→基本的に1問目はフォローを手厚く行きましょう

- ・「うみで」背景が変えられる（背景の絵柄画像で共有）
- ・「カニ」「ハエ」キャラクター変えられる
- ・「かけっこ」：カニ、ハエそれぞれの動き方、スピード、走る方向、どっちが勝つ？

※かけっこは子どもたちも体験したことがあるものなので

自分に置き換えらるような質問で、どう動かしたいかを掘り下げていく

2：まちでぼくとおじいちゃんがこんにちは

→「HI」のパズルを使用（「Hi」パズルの絵柄を共有）

- ・「まちで」どこにあるかな？子どもたちに見つけてもらう
- ・「ぼく」カメラ機能を伝える
- ・「おじいちゃん」キャラクターページから見つける
- ・「Hi」のパズルを説明。「こんにちは」に変更（これは子どものやりたいように）

※ちょうど、ぼくとおじいちゃんが出会えるように、スタートの場所、歩く距離など含め

その子独自の文面の成立を進められるか

子どもたちがわくわくできるようなフォローを心がけましょう

3：まちでぼくとおじいちゃんがこんにちは

→2の課題の延長で、こんにちはは、声が付けられるパズルを説明（マイクパズルの絵柄を共有）

レベル2は、次のレベル3が物語を

自分の発想で考えるものなので

そこにいくための役立つステキパズルをお伝えすることが大事です

動きの面白さなどもありつつ、使い方を自分で見つけて自ら進み出せるよう
寄り添うこと、やりたいことを可能にできる手立てをシェアできるように準備しておきましょう

しかしこれは授業ではないので第一にすることは子供の創造性なので
実際にかっこや、こんにちの動きがそう見えていなくても
子どもがわくわくと表出したものを尊重し
ファシリテーター側が、ワークシートと紐付けして承認し、課題クリアに持っていくこと
コミュニケーションが重要です

●レベル3

すきなものがたりを 1つえらんで やってみよう！
かんせいしたら おおきながめで はっぴょう！ゴールドシールをもらっちゃおう！

- ♪ うちゅうで サッカー
- ♪ うきうき おたんじょうびパーティー
- ♪ まほうつかい VS ドラゴン
- ♪ ぼく・わたし はじめてのドライブ
- ♪ ぼく・わたし おさかなと きょうそう

レベル3は、子どもたちが好きなお題を選んで物語を膨らませていきます。

もし、なかなか進めない子がいた場合は

「だれが」「どこで」「なにをしたらいいのかな？」と声かけをしながら、

キャラクター・背景を変える→動きをつけるなど、やることを1つずつクリアにしながら伝えていきます。

「もし自分が宇宙にいたらどんなことしたい？」など、その子の“こうしたい”を自然に引き出せるような対話をするのも大切です。

作品ができたなら「とっても素敵な作品ができあがったね！みんなにも見てもらおう」と発表に促します。

もし、恥ずかしがって前に出なくても、拍手で呼ぶと大抵の子どもたちは発表できます。もし、本当に嫌がって前に出てこられない場合は無理に発表させる必要はありませんが、たとえば作品だけをファシリテーターがみんなに伝えてあげるというのもあります。

発表の仕方

まずは発表モードをディスプレイに映しながら、

子どもに「お題は何を選んだか？」「どんなところを工夫したか？」「がんばったところか？」などをインタビューします。

そのあと、「中身を見てみよう！」と、それぞれのキャラクターをどんなブロックを使って動かしているか、その子の工夫したところをみんなの前で伝えてあげてください。

できたら大きな拍手をし、選んだお題のところに金色のシールを貼ってあげてください。

保護者の方との会話（家での学習方法など）

・ScratchJr の紹介→iPad で無料でダウンロードできるアプリ

→5才から

→MIT で開発された Scratch という学習用プログラミング言語をベースに作られている

・Scratch の紹介→世界中で 1000 万人のユーザー（内、日本人は 7 万人）

→小 1 から

→NHK E テレ「Why!? プログラミング」お笑い芸人厚切りジェイソンが出演する 10 分間の教育番組。番組内容、使用されている教材などすべて HP で公開されている。