プログラミング Ⅰ	Ⅰ：第１セミナー（15：00～15：50）

実施曜日		水曜日			
場所		1 年生：図書室、2 年生：メディア室			
控え室・着替え室		図書館			
対象学年（定員数）		１～２年生（30 名）			
講師名		ケッダゴウダ・ガマゲ・タリンドウ・プラム・ディタ（プラム講師）・鬼頭明子講師			
講師紹介		アライブアカデミー（専門教科を英語で学ぶコース）の STEAM 系クラスのカリキュラムを作成している専任講師で、シーズナルスクール STEM CAMP で指導もしています。卒業した名古屋大学では機械・航空工学を学びました。英語・日本語二か国語で問題なく指導ができます。子どもたちにとって分かりやすいように工夫しながら、熱意をもって指導します。			
目標		プログラミング教育を通して、以下三点を目標にしています。 (1)身のまわりの技術に興味・関心を高めること (2) プログラムの基礎を確実に理解し、論理的な思考力を育むこと (3) トライ＆エラーを繰り返し、課題をやりきる力を身につけること			
講座内容		ゲーム・アニメーション制作をテーマにした Scratch プログラミング			
計画	1学期	タブレットや Scratch の使い方を覚え、プログラムのルールや考え方に慣れることを目標にしています。シンプルな課題を通して、それぞれの命令ブロックがどのような働きを持っているのか、狙った動きを実現するためにはどのように命令ブロックを組み合わせれば良いか等、プログラムの基礎を重点的に学びます。			
	2学期	算数、理科的な知識を使って、プログラミングについて学びます。プログラム上でキャラクターを思い通りに動かすためには座標系の理解が必要です。二学期では、一学期のおさらいをしながら、座標系に対する理解を深める課題に取り組みます。また、ループ文（繰り返し命令）や if 文（条件分岐）の命令ブロックを使用した簡単なゲーム・アニメ制作を行います。			
	3学期	一学期・二学期の内容に加えて、イベント処理（キーボードによる入力）を使ったプログラムをつくります。また、自主制作として、児童それぞれが学んだことを応用してゲーム・アニメ作りを行います。			
講師の準備		プログラミング教材、プリント、等			
児童の持ち物		持ち物	初回準備必須	初回以降講師から購入	詳細
		筆記用具 iPad	必須	×	
受講時の注意		・毎回完結の授業構成です。前回の続きからプログラム制作をすることはありません。 ・水曜日と金曜日のセミナーは同じ内容ですので、どちらかの該当学年の時間のセミナーのみお申し込みください。			