

9/25 P-Kiesワークショップ Scratch

枠組み

講師：竹林

ファシリテーター：高橋梨絵、折笠静香、星晃子

ゲスト：鈴木福くん

時間：90分

内容概略

- ・タイトル：スクラッチでもようを作ろう
- ・ペン機能を使って図形を描く。「わくわくプログラミング2」の「多角形と星型図形」に対応

全体に関して

- ・福くんは生徒の一人として参加。先生から一番近い場所に座る。
- ・Scratchはオフライン版を使用する。
- ・データを持ち帰られるように、USBメモリを持ってきてもらう。
- ・家でのスクラッチの実行方法については紙を配布（TENTOが用意）

低年齢参加者への対応

- ・年少の参加者が多い場合は、キャラクターを猫から変えてキャラクター選びの楽しさを追加する。また、角度の課題を早めに終了して自由に図形を描いてもらう時間を増やす。

準備

時間	竹林+福	ファシリテーター
12:00～13:00	流れの打ち合わせ	(1) オフライン版のバージョン確認・アップデート (2) 保存フォルダの確認・作成 (3) Scratchの立ち上げ (4) IMEを英語モードに (5) トイレの場所の確認
13:00～13:30	マージン	マージン

ワークショップ内容詳細

竹：竹林、福：鈴木福、F：ファシリテーター

大項目	小項目	内容	備考
-----	-----	----	----

<p>イントロダクション 14:00 ～ 14:05 (5分)</p>	<p>スクラッチ 知ってますか？</p>	<p>竹：これからスクラッチのワークショップをはじめます。 竹：福くんはスクラッチって知ってますか？ 福：「以前ちょっとだけ使ったことがあります」 竹：どんなものを作りました？ 福：「たしか～だったと思います。とても楽しかったです！」 竹：そうですか。面白そうですね。今日はスクラッチできれいな模様をつくってみます。 サンプルを見せる。</p>	
	<p>言語の変更</p>	<p>竹：みなさんはプログラミングをしたことがありますか？ 竹：漢字読むのが難しい人いるかな？</p>	<p>F：漢字を読むのが難しい人は言語を「ひらがな」にする。</p>
<p>ネコ歩き 14:05 ～ 14:25 (20分)</p>	<p>猫を歩かす</p>	<p>(1) 竹：「では猫をプログラミングで動かしてみましよう！」 (2) スクリプトエリアに「10歩動かす」を置いてクリックさせる (3) 「100歩動かす」に変更してみる (4) 「10歩動かす」に戻す (5) 「ずっと」を入れてみる (6) 「もし端についたら、跳ね返る」を入れてみる (7) 竹：「同じところだけ動いてるのはつまんないなあ」 (8) 「10度回す」を「ずっと」の前に入れる (9) 「回転方法を[左右のみ]にする」を入れる (10) 「次のコスチュームに変える」を入れる (11) 他のキャラクターを追加して同じように動かしてみる</p> <p>学習要素</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「x歩動かす」 ・「緑旗がクリックされたとき」 ・「ずっと」 ・「もし端についたら、跳ね返る」 ・「x度回す」 	<p>F：英語モードに注意。</p> <p>竹：8以降は子どもたちのレベル、進み方を見て行うかどうか判断する</p>
	<p>保存する</p>	<p>いったん保存する。デフォルトの場所に「ねこ」という名前で保存する。このとき、英語・カタカナなどは問わない。適宜ファシリテーターが手伝う。</p>	

<p>多角形を描く 14:25 ～ 15:00 (35分)</p>	<p>「ペン」を使って四角形を描く (20分)</p>	<p>(1) 竹：「では次に猫にただ動いてもらっちゃなくて、もようを描いてもらいます！」 (2) メニュー「ファイル」→「新規」 (3) 「緑の旗」+「10歩動かす」の復習 (4) 「ペンを下ろす」を先頭に入れる (5) 竹：「あれ、これじゃよくわからないね」 (6) 「10歩動かす」を「100歩動かす」に変更する (7) 竹：「四角形を描いてみようか」 (8) 「90度まわす」を追加する (9) 「100歩動かす」「90度回す」を複製して4つにする (10) 「4回繰り返す」を使ってみる (11) 「消す」を使ってみる。 (12) 「繰り返す」や「回す」の数字を増減してどんな図形になるか自由にやってみてもらう (13) 福くんに作ったものを見せてもらう</p> <p>学習要素 ・新規プロジェクト ・「ペンを下ろす」 ・「x回繰り返す」 ・「x度まわす」 ・「消す」</p>	<p>竹：年少者が多い場合は猫を消してほかのキャラクターを選んでもらうことに時間を使う。</p> <p>竹：「複製」の字を板書する</p> <p>F：あまり大きな数字を入力してハマっている子どもには360度以上を入れても同じことを話す。</p>
	<p>休憩5分</p>		<p>F：トイレの場所の案内</p>
	<p>多角形を描く (10分)</p>	<p>(1) 竹：「では次に三角形を作ってみようか」「できる人はじぶんでやってみよう！」 (2) 三角形の角度の解説</p>	<p>竹：年少者が多数の場合は省略する</p>
<p>自由に描く 15:00 ～ 15:25 (25分)</p>	<p>自由に描く</p>	<p>(1) 竹：「これから自由に絵を書いてもらいますが、まず色の変え方を教えます」 (2) 「ペンの色を10ずつ変える」をいれる (3) 数字を大きくしてもらおう (4) ではここからいろんな図形を描いてみよう！ (5) 最後に保存してもらおう</p>	<p>F：「チャレンジしよう！」の紙を配布する F：進度の早い子どもには、「繰り返しの繰り返し」のアイデアを伝えてみる</p>
<p>発表 15:25 ～ 15:30</p>		<p>(1) 福くんに前に出てもらい、発表してもらおう。 (2) 他にも発表したい人がいたら手を上げてもらう。いなければ2人位をピックアップ</p>	

		<p>プ。 (3) 竹：「今日はありがとうございました。 家でもできるからこの紙のとおりにやっ てみてね」</p>	<p>F：家でスク ラッチの続き をするための 紙資料を配る</p>
--	--	---	--