

授業事例 1

～Scratch未経験者向け～

コマ数

2

対象



未経験者

授業のねらい

- 1 身近で使われているプログラミングを知る。
- 2 指示の通りScratchの操作行うことで、Scratch未経験者が自身で簡単なプログラムをくみ上げる。

授業の内容

1. 座学

身近な自動販売機にもプログラミングが使われていることを紹介
お味噌汁の作り方を例に、プログラミング的思考を説明



2. Scratchでプログラミング

ペンギンを矢印ボタンで動かして、自動で上下している風船にぶつけると「こんにちは」というプログラムをつくる。

※簡単に体験できるように、
あらかじめこちらで用意した教材（一部歯抜けになったプログラム）を
児童に配布し、授業のなかで教材の中にプログラムを組み込んで完成させる。



3. 自由制作・発表

<https://scratch.mit.edu/projects/461591528/>

授業事例 1

～Scratch未経験者向け～

コマ数

2

対象



未経験者

学ぶ技術



ペンギンや風船を動かす



1歩動くたびにペンギンの絵が切り替わる



イベント



左右ボタンや、緑のはたが押された時の条件制御

調べる



ブロック定義

授業スライド抜粋



授業事例 2

～Scratch未経験者向け～

コマ数

2

対象



未経験者

授業のねらい

- 1 身近で使われているプログラミングを知る。
- 2 指示の通りScratchの操作行うことで、Scratch未経験者が自身で簡単なプログラムをくみ上げる。

授業の内容

1. 座学

身近な運動会にもプログラムが使われていることを紹介
カップラーメンの作り方を例に、プログラミング的思考を説明



2. Scratchでプログラミング

ペンギンを矢印ボタンで動かして、自動で上下している風船にぶつけると「こんにちは」というプログラムをつくる。

※簡単に体験できるように、

あらかじめこちらで用意した教材（一部歯抜けになったプログラム）を児童に配布し、授業のなかで教材の中にプログラムを組み込んで完成させる。



3. 自由制作・発表

<https://scratch.mit.edu/projects/461591528/>

授業事例 3

～Scratch2回目以降向け～

コマ数

2

対象



経験者

授業のねらい

- 1 ITの会社で使われているプログラミングを知る。
- 2 背景やキャラクター含め、ゼロからScratchのプログラムをくみ上げることでScratch構成要素を知る。

授業の内容

1. 座学

会社で使っているプログラムのための言葉（言語）の紹介
プログラムを実行する様子を実演



2. Scratchでプログラミング

ランダムに指定される数字を当てるゲームをつくる。
正解の場合、キャラクターがカエルから女の子に変わる
失敗の場合、数のヒントを出したり、間違えた回数に応じて
動きを変える



3. 自由制作・発表

<https://scratch.mit.edu/projects/576528869/>

授業事例 3

～Scratch2回目以降向け～

コマ数

2

対象



経験者

学ぶ技術

授業スライド抜粋



動き



キャラクターをカエル
から女の子に変える



音



左右ボタンや、緑の
はたが押された時の
条件制御



数字の入力欄



乱数や大小比較



間違えた回数や乱数
を格納



変数を2つ作ろう
「数字」と「間違えた回数」

課題1-1

1 変数を作る
をタップ

新しい変数名:
数字

2 数字
と書いてOK
をタップ

3 間違えた回数
という変数も
作ってね

数字 0
間違えた回数 0

ゴール