



プログラミング活動レポート №1

2026.6.5 発行
プログラミング活動講師
知念大飛・知念翼

5歳児クラス（ぞうさんクラス）では、iPadと専用アプリを使ってプログラミング活動を行っています。プログラミング活動を通じて、子どもたちはiPadの基本操作を習得しながら、絵を描いたり、動きを加えたりして楽しみながらプログラミングに親しんでいます。プログラミング活動は、講師研修を修了した職員が提供元のカリキュラムに沿って、活動のねらいや進め方を確認しながら、子どもたちが楽しく取り組めるよう進めています。

プログラミング活動の目的

プログラミング活動では、遊びの中で以下のような力を育てたいと考えています。

- ・ 考える力：どのようにすれば思った通りに動かせるかを考えます。
- ・ 工夫する力：表現方法や動き方を工夫します。
- ・ 表現する力：自分の考えを作品として表現します。
- ・ 論理的思考力：物事の順番やつながりを意識しながら考える基礎を育みます。

活動の流れ

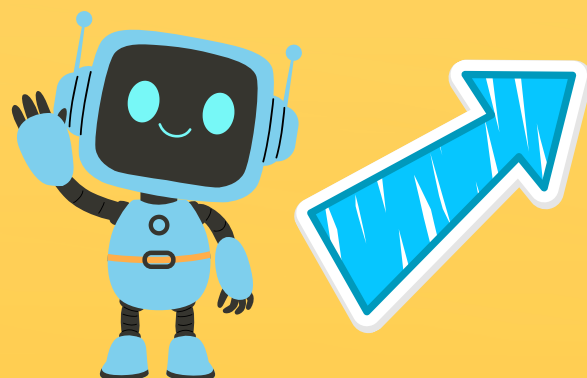
活動は以下のステップで進行しています。

- ・ 説明：まず、活動のゴールや操作方法について説明します。
- ・ 創作：子どもたちは、絵を描いたり、動きをつけたりして創作活動を行います。
- ・ 発表：最後に、自分の作品をクラスメイトの前で発表します。



現在の進捗

現在、自分が描いた絵に動きを加える段階に進んでいます。自分の作品が動き出すと『わっ!』という喜びの声が上がり、楽しくプログラミングの基本を学んでいます。



発表の時間

活動の最後には発表の時間を設けています。

大きなモニターに子どもたちのiPadを接続し、各自の作品を画面に映し出します。

発表はインタビュー形式で「何を表現したのか」「どんな工夫をしたのか」

「難しかったところはどこか」などを自分の言葉で説明します。

人前で話す経験や、友だちの発表を聞く経験を重ねることで、自分の考えを伝える力や、相手の話を聞く力が育まれていきます。

こうした経験は、小学校での発表活動や学び合いにもつながる大切な力であり、

小学校へのつながりも意識しながら取り組んでいます。



今後の予定

1年で全21回のカリキュラムを予定しています。

子どもたちの様子や理解度に合わせて、無理のないペースでゆったりと取り組んでいきます。

今後も、活動の様子を「プログラミング活動レポート」を通してお知らせしていく予定です。

子どもたちが楽しみながら考え、試し、工夫し、自分なりに表現する経験を積み重ねて

いけるよう、引き続きプログラミング活動を通して、一人ひとりの成長を支えてまいります。

アプリの紹介

当園のプログラミング活動では、ScratchJr（スクラッチジュニア）という無料アプリを活用しています。

文字を入力するのではなく、絵やブロックを組み合わせながら、キャラクターを動かしたり、簡単なお話を作ったりできるプログラミングアプリです。

幼児期の子どもたちにも取り組みやすく、遊びの中で「順番を考える」

「試してみる」「思い通りに動くよう工夫する」といった経験ができます。



SCRATCH Jr