

皇學館大学 夏休み小学生向けの ビスケット教室をふり返って

— 2020年度から2026年度までの7年間の実践 —

○ 市川陽介 上野泰弘 小南佐友
(皇學館大学)

報告の目的と資料	7年間を通した教室の基本構成
目的 7年間の教室を、会場・対象・内容・支援体制の変化から整理し、継続実践の成果と課題を検討する。 資料 各年度の「ビスケット通信」、卒業論文、2026年度実施計画。 位置づけ 学校外で行う教育課程外のプログラミング学習機会（F分類）。 主な対象 小学校低学年。年度により幼児から小学5年生まで対象を広げた。	初級 1 絵を描く → 2 動かす → 3 変化させる → 4 タッチで反応 中級 メガネの連結 → 得点・残機 → ゲーム制作 → 自由制作・共有 学生ファシリテーターによる個別支援 児童の考えを先取りせず、問い返し・ヒント・賞賛を通して 試行錯誤と作品の説明を支える

7年間の歩み — 会場・対象・内容の変化							
2020	ハートプラザみその	2021	ハートプラザみその	2022	ハートプラザみその	2023	大学
・小1～3・28名／3回×2時間 ・基本操作から段階的に学習 ・U-16「人の役に立つもの」 ・感染対策下で継続の基盤を構築		・小1～3・29名／全3回 ・初級課題と発展的ゲーム制作 ・SDGsをテーマに自由制作 ・U-16三重大と連携		・小1～3・32名／2日間 ・初級20名・経験者12名 ・中級で「メガネの連結」 ・オリジナルゲームを制作		・小1～3・29名／2日間 ・初級18名・中級11名 ・大学会場へ戻り1対1支援 ・自由制作・作品発表を重視	