

年間カリキュラム予定 2026/6～

		テーマ	内容	ねらい
2026年	6月	ワンボタンでも楽しいゲーム	制限された操作でゲームを作る	ゲームづくりの楽しさを知る。難易度の調整を学ぶ。
	7月	コンテスト出品！アイデアづくり（アナログ）	小学生向けアイデアコンテスト出品と入賞を目指す！	社会問題解決のアイデアコンテスト出品を目指す。
	8月	パズルゲーム	ロジックや思考で解くゲーム	パズルやクイズゲームなど、答えを論理的に解くことの楽しさを知る。
	9月	自分の体を使ったゲーム	カメラを使って身体の動きで操作するゲーム	身体の動きを理解し表現する。他者の身体への思いやりを深める。
	10月	カードゲーム制作（アナログ）	テーマにオリジナルのカードゲームを作る	教室の仲間と協力しルールづくりを行い、みんなでプレイする楽しさを知る。
	11月	キャラクター&デザインづくり	テーマに沿った様々なキャラクター作成	カードゲームのキャラ設定や造形を考える。デザインソフトの概要を理解する。
	12月	物理ゲーム	重力や反射などの物理挙動を使うゲーム	ボール転がしゲームなどをつくり、物理法則を感覚として理解する。
2027年	1月	ハイパーすごろく（アナログ）	分岐やアイテムなどを追加したすごろくを作る	すごろくをアップデートし自分なりの面白さを能動的に考える。
	2月	キャラクター育成ゲーム	キャラクターを育てて成長させるゲーム	キャラがどのように成長していくのか？を客観的に考え形にする。
	3月	キャラクター AIゲーム	敵やモンスターを自律的に動かすゲーム	自発的に動くキャラを考える。起こる問題と解決を考える力を育む。
	4月	バリアフリーボールゲーム（アナログ）	ボールを使って誰でも遊べるゲームを考える（アナログ）	体の不自由な人や、老人でも楽しめるルールを考え、他者への思いやりを育てる。
	5月	位置情報ゲーム	GPSなど位置情報を使ったゲーム	出歩くとというアナログと、デジタルを結びつけ、発想の可能性を外に広げる。

※内容は変更になる場合があります。