

離れていても、学びはつながる

オンライン・プログラミングワークショップ活動レポート

鹿児島県・沖永良部島「SMAPPY KIDS」で、Scratch を使ったクイズゲームづくりに挑戦

沖永良部島とオンラインでつながる学びの時間

2026 年 6 月 15 日（月）、CTC 未来財団は、鹿児島県・沖永良部島の「SMAPPY KIDS」拠点とオンラインでつなぎ、今年度初となるプログラミングワークショップを開催しました。沖永良部島は、東京から約 1,450km 離れた鹿児島県の南に位置し、豊かな自然とあたたかな地域のつながりが息づく島です。子ども達は、海や畑、地域の人々との関わりが身近にある環境の中で、日々のびのびと過ごしています。当日は、小学 1 年生から小学 5 年生までの子ども達 18 名と拠点スタッフ 2 名が参加。東京の事務局と島の子ども達が画面越しにつながり、Scratch を使った「どうぶつ・こんちゅう クイズゲーム」づくりに挑戦しました。



写真：鹿児島県・沖永良部島の SMAPPY KIDS 拠点とオンラインでつながりワークショップを実施しました

ワークショップで取り組んだこと

開催日	2026 年 6 月 15 日（月）16:00～17:00
開催形式	鹿児島県・沖永良部島「SMAPPY KIDS」拠点とのオンライン開催
参加者	小学 1 年生 6 名、小学 2 年生 4 名、小学 3 年生 6 名、小学 5 年生 2 名 計 18 名
テーマ	Scratch で「どうぶつ・こんちゅう クイズゲーム」をつくろう

子ども達は、ネコを主人公に、フクロウ・ウサギ・ニワトリ・カエル・チョウ・シマウマなどが登場するクイズゲームづくりに挑戦しました。画面を見ながらブロックを組み合わせ、動きや質問のしくみを少しずつ形にすることで、楽しみながらプログラミングにふれる時間となりました。

当日の様子

ワークショップの開始当初は、オンラインでの説明や Scratch の操作に少し戸惑う様子も見られましたが、子ども達は画面に映る手順を確認しながら、一つひとつの操作に集中して取り組んでいました。

操作に慣れている子はスムーズに進め、初めての子も質問しながら少しずつ作品を完成に近づけていきました。東京と沖永良部島という距離を越えて、画面越しに「できた！」という笑顔が広がる、あたたかな学びの時間となりました。

画面の中でキャラクターが動いたり、クイズの答えに反応したりすると、子ども達からはうれしそうな声が上がりました。近くの友だちやスタッフに画面を見せながら、「ここまでできたよ」と作品づくりを楽しむ姿もあり、オンラインでありながら会場全体が前向きな雰囲気に包まれていました。



写真：わからないところを確認しながら自分のペースで作品づくりを進める子ども達の様子

SMAPPY KIDS 拠点スタッフさまからのコメント

プログラミングにふれるきっかけとして

「SMAPPY KIDS では、放課後の居場所づくりの一環として、日常的にタブレットにふれる時間を設けています。一方で、子ども達にプログラミングを教える機会をつくることは難しく、今回のワークショップは、子ども達が楽しみながら IT にふれる新しいきっかけとなりました。」

子ども達のペースに寄り添った学び

「実際に Scratch を操作しながら作品づくりに取り組める内容で、とてもよい機会になりました。子ども達は、わからないところを質問しながら、自分のペースで進めることができていました。」



写真：オンラインでも質問しやすい雰囲気の中、子ども達が楽しみながらプログラミングに取り組みました

今回のワークショップを振り返って

東京と沖永良部島、約 1,450km の距離を越えて、18 名の子ども達と一緒にプログラミングに挑戦できたことを大変うれしく思います。画面越しでも、子ども達が集中して取り組む姿や、できたときの表情がしっかりと伝わってきました。今回寄せられたご意見を今後の運営に生かし、オンラインでも子ども達が安心して学べる場をさらに広げていきたいと思っています。

CTC 未来財団より 学びの機会を未来へ

CTC 未来財団は、明日を変える IT の可能性に挑み、持続可能で夢のある豊かな社会の実現に貢献する「次世代の育成支援」を目的として活動しています。今回のワークショップは、場所や距離にかかわらず、子ども達が IT にふれ、楽しみながら学ぶ機会を届ける取り組みとなりました。今後も、子ども達の新たな学びや挑戦につながる活動を続けてまいります。