



横浜プログラミングアカデミー

キッズプログラミング 岡津教室の紹介

キッズプログラミング岡津教室

住所 横浜市泉区岡津町 1 9 6 - 5
ホームページ [https://prog.yokohama/
メール \[staff@prog.yokohama\]\(mailto:staff@prog.yokohama\)
電話番号 0 4 5 - 4 4 3 - 9 8 1 5
代表講師 美細津 忠之](https://prog.yokohama/staff@prog.yokohama)



プログラミング教育の必要性

- 2020年に小学校でプログラミングが必修科目となりました。
ビジュアルプログラミングを使用することで小学校低学年でもプログラミング学習を無理なくスタートできます。
- 2025年には大学入試の共通テストにプログラミングなどの知識を試す「情報」が導入され、国語や数学などと並ぶ基礎教科とすると発表されています。



プログラミングは一部の人にだけ必要なスキルではなくなっています



キッズプログラミング岡津教室の特徴 1

➤ プログラミング教室

➤ 実績あるスクラッチ、JavaScript教材

キッズプログラミング教室ぐらみんの教材を使用した授業を行います※。キッズプログラミング教室ぐらみんは2013年に戸塚区に開校したスクラッチ教育のパイオニア的教室です。

➤ C言語でプログラミングの基本を学ぶ

一人で学習することが非常に困難とされるC言語をステップアップで学べます。※

➤ 少人数クラス

一クラス4名までの生徒で学習するので、わからないところはすぐに解決することができます。

※大手のプログラミング教室ではC言語を教える人材の確保が難しいため、小中学生がC言語を学べる教室はほとんどありません。（当教室調べ）



キッズプログラミング岡津教室特徴 2

➤ デジタルそろばん教室

- アーテック(株)のデジタルそろばん速習教室。
- 短期間で計算力を身に着け、右脳を鍛えます。
- 計算力は中学生、高校生の数学でも非常に重要な基礎力です。

そろばんのきほん レベル1

5だまの たしかた・ひきかた！

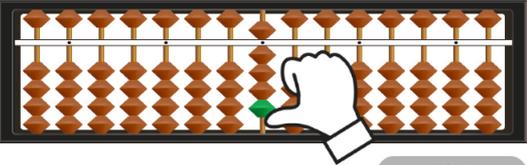
1もんめ

10もんせいかいするとメダルかくとく

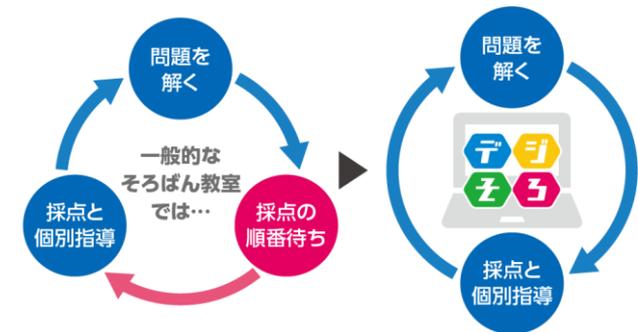
No.	もんだい	答え
1	3	
2	5	
3	/	
4	-5	
5	-3	

おてほん つぎのもんだい

こたえ /



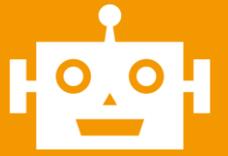
おわる



キッズプログラミング岡津教室特徴3

ヒューマンアカデミー ジュニア STEAMスクール

ロボット教室



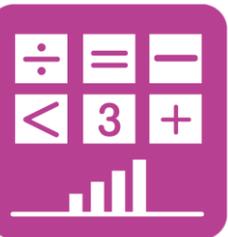
- 子どもたちの為に考えぬいてつくられたオリジナル教材を使用して、最適の学びが実現できます。

科学教室



- 身近な科学現象をテーマにした様々な科学体験を通して、子どもが理科や科学を好きになり、好奇心や探究心を育むことができる科学実験教室です。

さんすう数学教室



- 圧倒的な問題数で、計算力が身につき、さんすうの苦手意識を克服します。



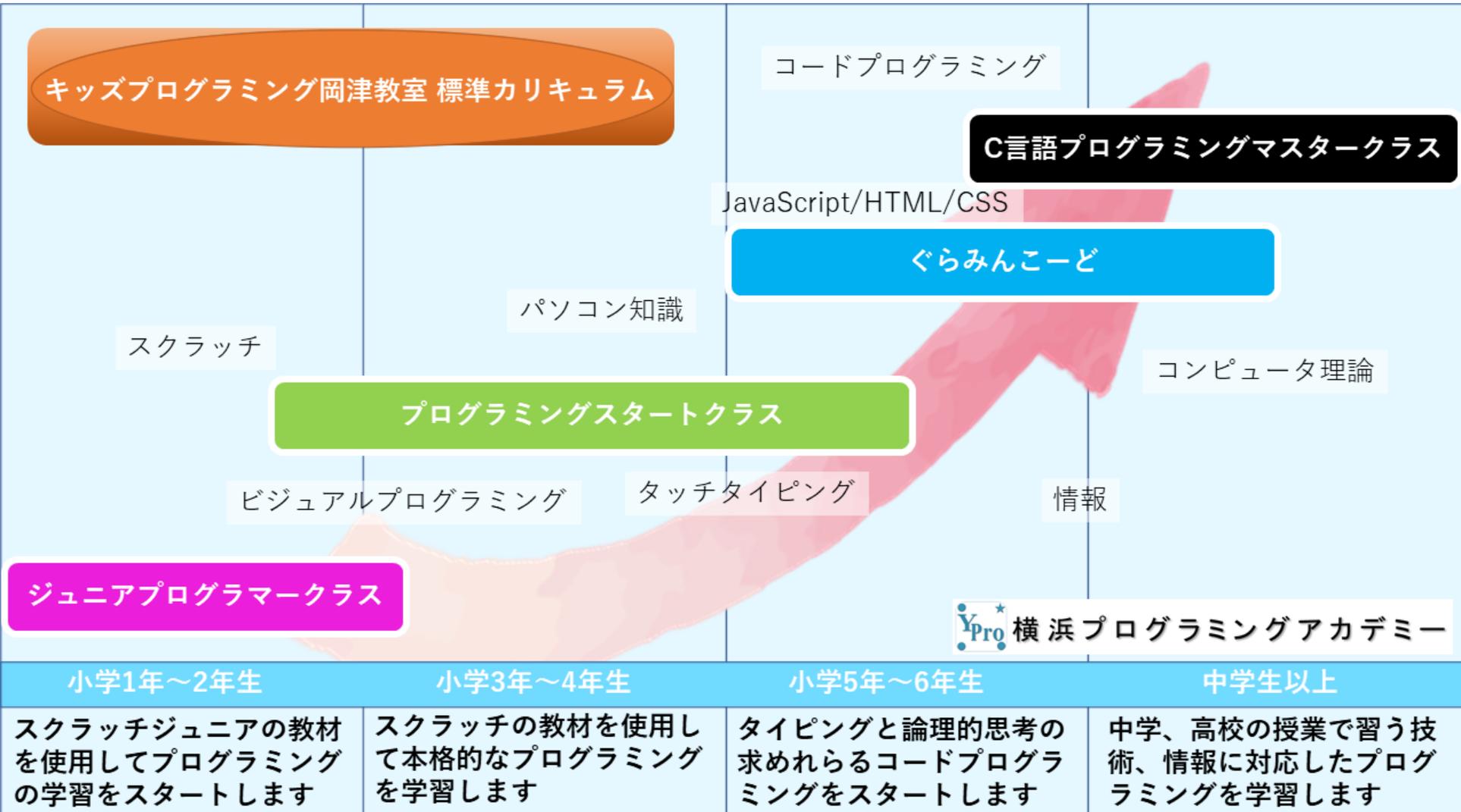
Human

ヒューマンアカデミー ジュニア
STEAMスクール



プログラミング岡津教室カリキュラム

キッズプログラミング岡津教室 標準カリキュラム



ジュニアプログラマークラス



- 45分授業、 2回／月
- パソコンやタブレットを使って、 5歳からプログラミングを学べます。
- スクラッチジュニアを使った学習からスタートし、十分に力がついたらスクラッチの授業に移行します。



プログラミングスタートクラス



- 50分授業、 4回／月
- 月のテーマに沿ったゲーム作り
- 講師 1名、生徒 1～4名で 1クラス
- スクラッチで本格的なプログラミングを学習



学習内容（例）



9月「コウモリ軍団
をやっつけろ！」
シューティングゲーム
作り

10月「はちみつあつめ」
アクションゲーム作り



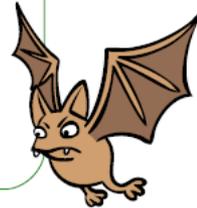
毎月変わるテーマで飽きずに
継続できる

授業の流れ



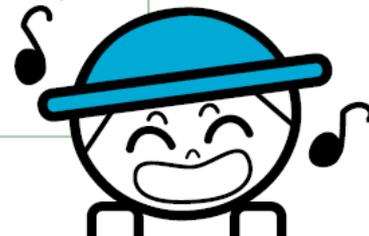
1回目：スプライト（キャラクター）の追加
や主人公の動きをプログラミング

2回目：敵キャラや弾の発射等をプログラミ
ング&パソコンに関する知識の話



3回目：変数を使った数の管理やゲームクリ
アなどの条件を作成&タイピングゲーム

4回目：ゲームの完成&ゲームのアレンジ、
パソコンに関する知識の話



ゲームを通じたプログラミング



- 「主人公が敵に触れたとき」などの「接触判定」や「HP（体力）」を使った「変数の使い方」などプログラミングする要素が豊富
- 正しい動きをしているかが分かりやすい
- 作って楽しい・遊んで楽しい

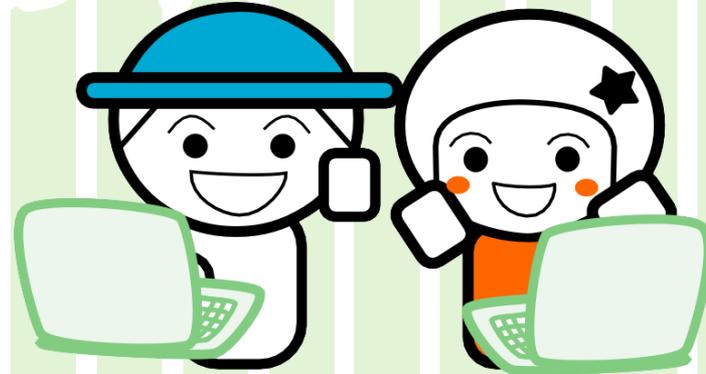
などなど

プログラミングスタートライトクラス



プログラミングスタート ライトクラス

月2回のレッスンで
楽しくプログラミング!



- 50分授業・ 2回／月
- スクラッチで月のテーマに沿ったゲーム作り
- 講師 1名、生徒 1～4名で 1クラス
- プログラミングの基礎を学習



学習内容



プログラミングスタートクラスと同様のテーマを実施。
ゲームの完成よりスクラッチの基礎的な使い方が中心で、少しずつプログラミングに親しみたい方にオススメ。

ぐらみんコード

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h2>What can JavaScript do?</h2>

<p id="demo">JavaScript can change HTML content.</p>

<button type="button"
onclick='document.getElementById("demo").innerHTML =
"Hello JavaScript!'">Click Me!</button>

</body>
</html>
```

What Can JavaScript Do?

Hello JavaScript!

Click Me!

ぐらみん {♡};
コードオンサイト

- 50分授業 ・ 2回／月
- JavaScriptと HTML・CSSを使い、JavaScriptの基礎文法、Webページ作成を学びます
- コードプログラミングの基礎が学べます
- コードプログラミングを始めたい人におすすめ

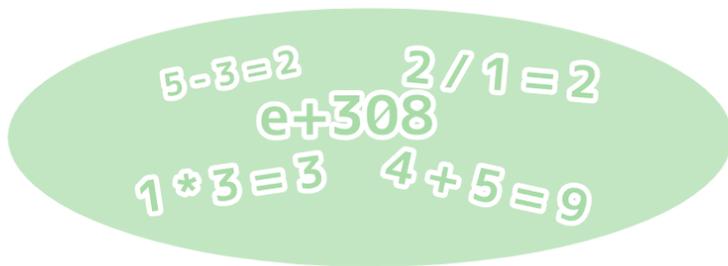


ぐらみんこーどの教材

{<=らみんこーど}; 007_JavaScript_の足し算・引き算・掛... Logout Contr...

▶ 実行 ■ C ▶▶

1. 足し算から始めてみよう



まずは前回「JavaScript (じゃばすくりぶと) へようこそ!!」で勉強した足し算からいきましょう。

try! 1-1 >>>

12345 + 6789 を入力して `[Ctrl + Enter]` を押しましょう。

try! 1-2 >>>

今度は次のプログラムも入力して結果がどうなるか確認してみましょう。

プログラム

```
// summary という変数に 1を代入する
var summary = 1;
// summary の中の値と 1を合計した結果をもう一度 summary に代
入する
summary = summary + 1;
summary;
```

入力[2]: `var summary = 1;`
`summary = summary + 1;`
`summary;`

出力[2]:

2

各回のテーマを学習し、演習で確認していきます



ぐらみんコードの教材

{<=らみんコード};

課題は001～100まで用意されています

Logout

Control Panel

Files

Running

Clusters

Select items to perform actions on them.

Upload

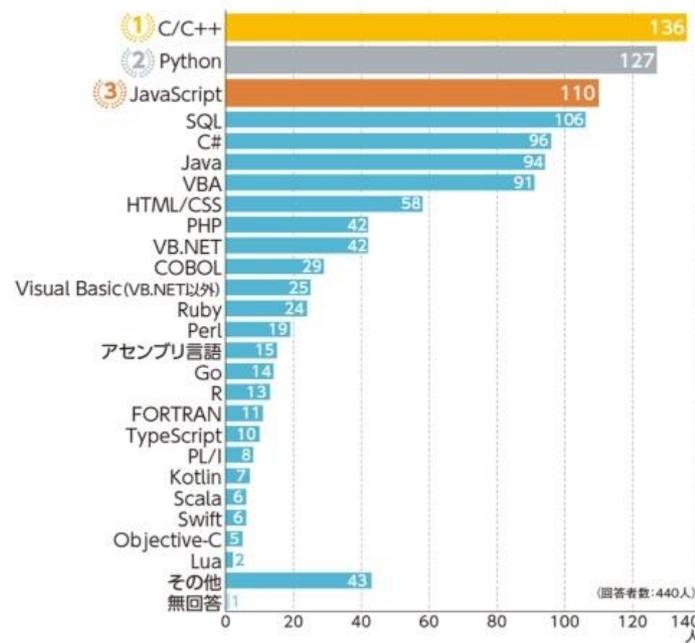
New ▾



<input type="checkbox"/> 0 ▾	📁 / 課題	Name ▾	Last Modified	File size
	📁 ..		数秒前	
<input type="checkbox"/>	📄 001_ぐらみんコードへようこそ!! .ipynb		1分前	6.28 kB
<input type="checkbox"/>	📄 002_JavaScript (じゃばすくりぶと) へようこそ!! .ipynb		1分前	12.7 kB
<input type="checkbox"/>	📄 003_HTML (えいちていえむえる) にようこそ!! .ipynb	<input type="checkbox"/> 📄 092_HTTPサーバーを作ろう (その7) .ipynb		
<input type="checkbox"/>	📄 004_あなたは平成何年生まれ? .ipynb	<input type="checkbox"/> 📄 093_プログラムを読みやすくする .ipynb		
<input type="checkbox"/>	📄 005_パソコン知識_プログラムが動くまで .ipynb	<input type="checkbox"/> 📄 094_パソコン知識_選択ソート .ipynb		
<input type="checkbox"/>	📄 006_ブラウザはどうやってインターネットをしている? .ipynb	<input type="checkbox"/> 📄 095_選択ソートを作ってみる .ipynb		
<input type="checkbox"/>	📄 007_JavaScript_の足し算・引き算・掛け算・割り算 .ipynb	<input type="checkbox"/> 📄 096_タイピングゲームを作ろう (その1) .ipynb		
<input type="checkbox"/>	📄 008_HTMLファイルを作ってブラウザで表示してみよう .ipynb	<input type="checkbox"/> 📄 097_タイピングゲームを作ろう (その2) .ipynb		
<input type="checkbox"/>	📄 008_HTMLファイルを作ってブラウザで表示してみよう (M	<input type="checkbox"/> 📄 098_canvas_と_JavaScript_で図形を描こう_その1_四角形を描こう .ipynb		
		<input type="checkbox"/> 📄 099_canvas_と_JavaScript_で図形を描こう_その2_直線と三角形を描こう .ipynb		
		<input type="checkbox"/> 📄 100_canvas_と_JavaScript_で図形を描こう_その3_円を描こう .ipynb		



C言語プログラミングマスタークラス



- 90分授業、 2回／月 出典: [プログラミング言語人気ランキング2020](#)
- 毎回テーマを決めて学習します。
- コンピュータを使いこなしたいと考えている、スクラッチ、JavaScriptの次のコース。C言語を学ぶことでコンピュータの仕組みが理解できるといわれています。

学習内容

Googleクラスルームで課題と演習を進めていきます。

The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top, the browser address bar displays 'classroom.google.com/w/NDQxNzA1OTM4NDc5/t/all'. The page title is 'C言語プログラミングマスタークラス'. Below the title are navigation tabs: 'ストリーム', '授業', 'メンバー', and '採点'. The '授業' tab is selected. The main content area shows a list of assignments. The first assignment is 'C-2. プログラムの書き方'. The second assignment is 'C-1. まずは慣れよう', which is marked as '最終編集'. Under 'C-1. まずは慣れよう', there are three sub-assignments: 'C-1-1 まずは慣れよう Google ドキュメント', 'C-1-2 コンパイラは Google ドキュメント', and 'C-1-3 練習問題1 Google ドキュメント'. At the bottom left, there is a link '資料を表示'.

- C-1 : まずは慣れよう
- C-2 : プログラムの書き方
- C-3 : 画面への表示
- C-4 : 数値の表示と計算
- C-5 : 数値の記憶と計算数
- C-6 : キーボードからの入力
- C-7 : 比較と判断比較を行う文
- C-8 : 場合分け処理を行う
- C-18 : マクロ機能
- C-19 : 動的配列配列を自由自在に1
- C-20 : 複数のソースファイル



学習内容

```
7 string sInput;
8 int iLength, iN;
9 double dblTemp;
10 bool again = true;
11
12 while (again) {
13     iN = -1;
14     again = false;
15     getline(cin, sInput);
16     system("cls");
17     stringstream(sInput) >> dblTemp;
18     iLength = sInput.length();
19     if (iLength < 4) {
20         again = true;
21         continue;
22     } else if (sInput[iLength - 3] != '.') {
23         again = true;
24         continue;
25     } while (++iN < iLength) {
26         if (isdigit(sInput[iN])) {
27             continue;
28         } if (iN == (iLength - 3)) {
```

- 東大の授業でも使われている参考書を含教材として、C言語を学習していきます。
- プログラミング初級レベルをクリアした生徒を対象としますが、小学生でも理解できるようにわかりやすく解説していきます

- 演習で実際に手を動かしながら、プログラミングを学習していきます。



なぜ、多くの人々がC言語を学習するのでしょうか？

- 1. 「高級言語でありながら、低水準の面も持つから」**
C言語を学習しておけば、OSやドライバなど、よりハードウェア側のプログラムをつくることも可能です。また、ハードウェアよりの知識を持っていることは、一般のプログラムをつくる上でも非常に役に立つのです。
- 2. 「他のプログラミング言語に大きな影響を与えたから」**
C言語を学習しておけば、他のプログラミング言語の学習が容易になります。
- 3. 「Cプログラマの人口が多いから」**
業務用の開発でも、広く使われているので就職や転職にも有利です。

出典：<http://www.c-lang.org/>



プログラミングレベル判定

- 実際にどれくらいのプログラミングの知識が身についたのかを測定するために、2か月ごとに「プログラミングレベル判定」を実施しています。（レベル1からレベル10まで）

例) レベル5の判定基準

- ・ 変数を使って状態を管理することができる
- ・ 複数の条件の判断を組み合わせることができる
- ・ 等号と不等号を使って条件式を作ることができる
- ・ 毎月の基本課題を一人で完成させることができる
- ・ キーボードを見ないで50音を打てる（50秒以内）

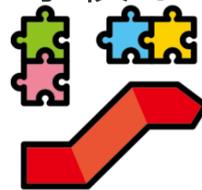


- 1つのレベルをクリアする毎にプログラミングレベル認定カードをお渡しします。

ジュニア・プログラミング検定

キッズプログラミング岡津教室は株式会社サーティファイが実施しているジュニア・プログラミング検定の試験会場として登録されており、通いなれた教室で検定試験を受験する事ができます。Gold(1級)、Silver(2級)、Bronze(3級)、Entry(4級)の4レベル。学習進度に合わせて段階的にチャレンジできます。

※令和4年入学対象の中学入試において、ジュニア・プログラミング検定の合格者を優遇されている中学校もあります。



未来を動かす、チカラになる。

ジュニア・プログラミング検定

Scratch部門



横浜プログラミングアカデミー

プログラミング教室

スクラッチ
50分×月4回コース

月謝 8,800 円 (税込)

プログラミングスタートクラス

火 午後 4:30～5:20
火 午後 7:10～8:00
木 午後 5:30～6:20
土 午前 11:00～11:50
土 午後 12:40～1:30

スクラッチ
45分,50分×月2回コース

月謝 5,500 円 (税込)

ジュニアプログラマークラス

第1,3火 午後 3:35～4:20

プログラミングスタート
ライトクラス

第2,4火 午後 3:30～4:20
第2,4木 午後 6:30～7:20
第2,4金 午後 5:30～6:20

コードプログラミング
50分×月2回コース

月謝 6,600 円 (税込)

ぐらみんコード(JavaScript)

第1,3火 午後 7:10～8:00
第1,3水 午後 5:30～6:20
第1,3金 午後 5:30～6:20

コードプログラミング
90分×月2回コース

月謝 9,900 円 (税込)

C言語プログラミングマスター

第1,3木 午後 6:30～8:00
第1,3金 午後 6:30～8:00

- 各回定員4名
- コース定員状況により日程は変更になる事があります。
最新の状況は当教室のHPをご確認ください。



デジタルそろばん速習教室

そろばん式暗算で集中力と右脳を鍛える

ArTeC®



推奨年齢

5歳~

デジタル
そろばん
速習教室
生徒募集中



実際のそろばんとパソコンのアプリを使って学習する、次世代型のそろばん教室です。段位の取得ではなく右脳開発を目的とした学習で、暗算能力を養います。

アーテック デジそろ

検索



速習を支える
充実の教材!

デジそろばん
23桁大珠
プラスチックそろばん



九九計算カード



九九下じき

開講クラス

火 午後 5:30~7:00
木 午後 2:30~5:20
金 午後 2:30~3:40

月謝 月4回コース (税込) 4,950 円 月8回コース (税込) 7,700 円

わが子にこんな風に
思っていませんか?



- 集中力が足りない
- 算数を苦手にさせたくない
- 自信をもってほしい
- 勉強する姿勢を早いうちに身につけさせたい



横浜プログラミングアカデミー



ヒューマンアカデミー ジュニア STEAMスクール

ロボット教室
90分×月2回コース

月謝 **10,890 円** (税込)

第1,3水 午後 3:50~5:20
第2,4金 午後 3:50~5:20
第1,3日 午後 9:20~10:50

科学教室
90分×月2回コース

月謝 **12,100 円** (税込)

第1,3金 午後 3:50~5:20
第1,3日 午前 11:00~12:30

さんすう数学教室
30分~50分×月4回コース

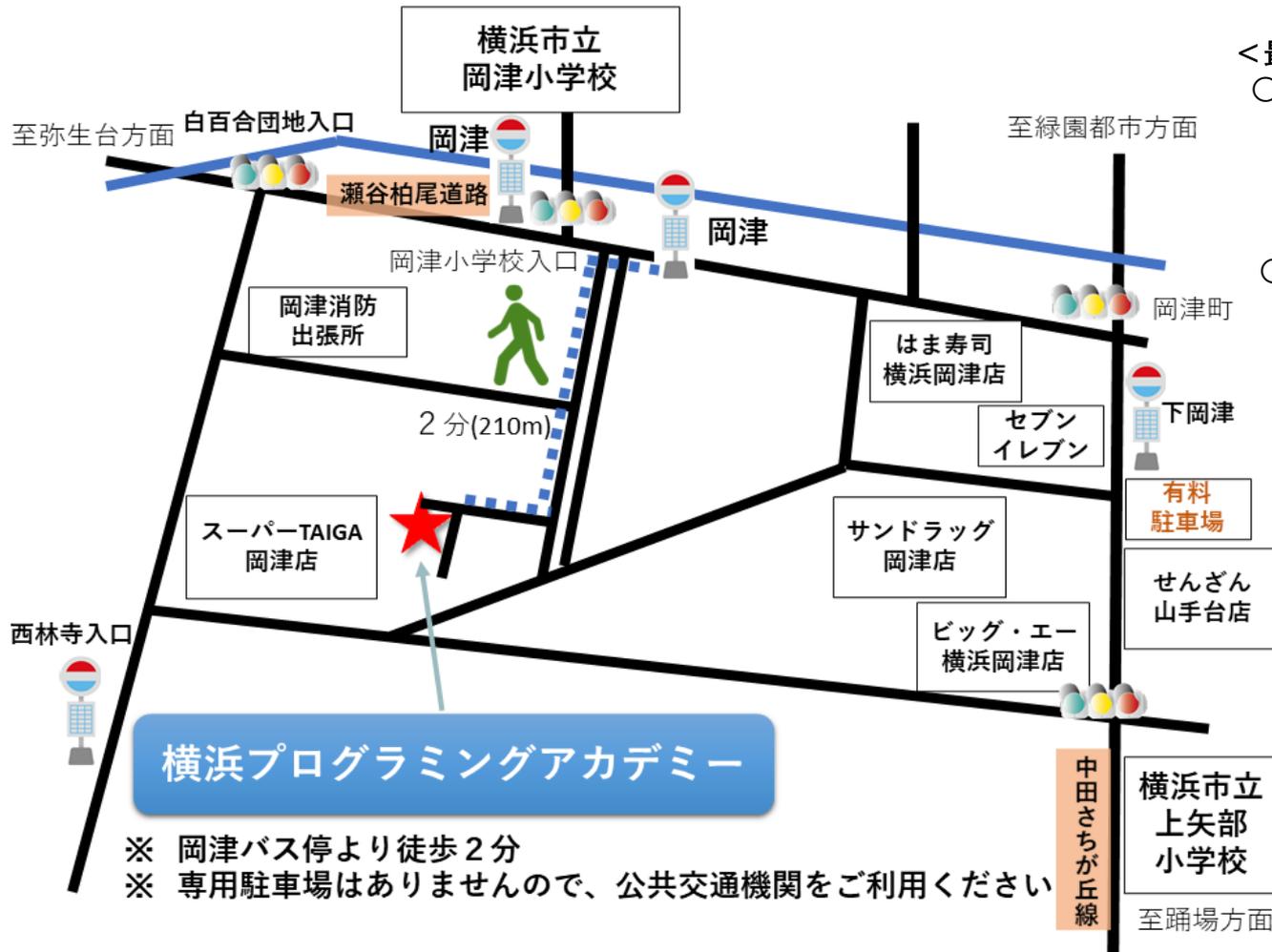
月謝 **6,600 円** (税込)

火 午後 5:30~7:00
木 午後 2:30~5:20
金 午後 2:30~3:40

- 月謝は月会費と教材費の合計になります
- 各回定員がございます
- コースの定員状況により日程は変更になる事があります。
最新の状況は当教室のHPをご確認ください。



教室へのアクセス



<最寄り駅より>

- 相鉄いずみ野線 弥生台駅より
 - ・ 戸塚駅東口駅行きバス9分
 - 岡津下車徒歩3分
 - ・ 徒歩25分
- JR戸塚駅東口6番乗り場より
 - ・ 弥生台駅/三ツ境駅行きバス13分
 - 岡津下車徒歩2分

<近隣小中学校より>

- 岡津小学校より 徒歩 4分
- 上矢部小学校より 徒歩 7分
- 西が丘小学校より 徒歩15分
- 岡津中学校より 徒歩 7分
- 領家中学校より 徒歩16分

※ 岡津バス停より徒歩2分
 ※ 専用駐車場はありませんので、公共交通機関をご利用ください



講師の紹介

代表講師 美細津 忠之

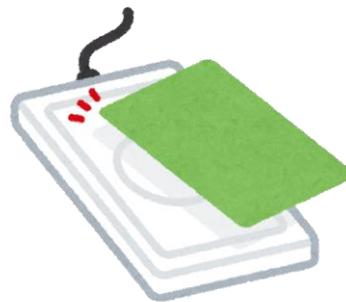
ソフトウェアエンジニア
東京理科大学工学部電気電子工学科卒業
ソニー株式会社にてICカードやデジタルカメラ、
光ディスクのソフトウェア設計を担当



2021年、プログラミング教室、ロボット教室講師、横浜市の小中学校にてICT支援の教育活動を開始。11月に、横浜市泉区にキッズプログラミング岡津教室を開講。

入退室お知らせシステム

- 入会時に、お子様に会員カード（兼、名札）を配布いたします。
- 教室への入退出時に会員カードを教室入口のカードリーダーにタッチして頂くことで、お子様が教室に到着したこと、教室を退出したことを保護者様がメールで確認できます。メールアドレスは最大5つまで登録して頂くことが可能ですので、スマホと自宅と職場など、どこにいてもお知らせを受け取ることができるので安心です。



規約、お願い

- 授業に参加される際はホームページ
(<https://prog.yokohama/>) で公開している規約
と教室に参加される時のお願いをご確認ください。
- 利用規約
- 教室に参加される時のお願い

※入会手続きの際に同意をお願いしております

■ TOP

■ 利用規約

■ お問い合わせ

■ 教室に参加される時のお願い

■ 体験教室のお申込みフォーム

■ 新型コロナ対策

■ プログラミング教室入会フォーム

■ 記事一覧

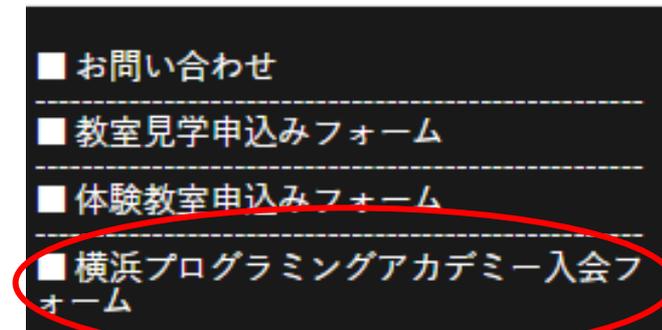
■ デジタルそろばん教室入会フォーム

■ 代表・講師プロフィール



入会申し込み

- 入会の申し込みは、ホームページ (<https://prog.yokohama/>) の一番下右側の入会フォームより必要事項を入力の上、お手続きをお願いします。



QRコードから
のお手続き



- 月謝の支払いは、銀行振替、またはクレジットカード
支払いでお願いいたします。
※当教室では株式会社メタツプスペイメントの
「会費ペイ」というシステムを利用しています。



ありがとうございました