



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/](https://prog.yokohama/staff@prog.yokohama)
メール 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



横浜プログラミングアカデミー

講師の紹介

代表講師 美細津 忠之

【略歴】

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

【メッセージ・活動実績】

2021年より横浜市内の小中学校にてICT支援員としての活動を開始。同時に東京都品川区、神奈川県横浜市にてプログラミング教室・ロボット教室の講師として子どもたちへの教育を行う。同年、横浜市泉区にキッズプログラミング岡津教室を開講。2022年に、次世代を担う人材の育成を目的として「一般社団法人横浜プログラミングアカデミー」を設立。



プログラミング教育の必要性

【小学校での必修化（2020年～）】

ビジュアルプログラミングを使用することで、小学校低学年からでも無理なくプログラミング学習をスタートできます。



【大学入試での出題（2025年～）】

大学入学共通テストにおいて、プログラミングなどの知識を問う新教科「情報」が導入・実施されました。



プログラミングは一部の人だけに必要なスキルではなくなっています



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特徴 1

➤ プログラミング教室



➤ 実績あるプログラミング教材

キッズプログラミングぐらみんの教材を使用します。 ※1

➤ JavaScript・C言語でプログラミングを学ぶ

ホームページの作成に使われるJavaScript、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。 ※2

➤ 少人数クラス

1クラス4名までの少人数クラスで学習するので、わからないところはすぐに解決することができます。

※1 キッズプログラミングぐらみんは2013年に横浜市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。

※2 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となります。

5だまの たしかた・ひきかた！

No.	もんだい
1	$\frac{3}{4}$
2	$\frac{5}{4}$
3	$\frac{\quad}{\quad}$
4	-5
5	-3

1もんめ
10もんせいがいとメダルかくとく

×

おてほん

つぎのもんだい

けず

-

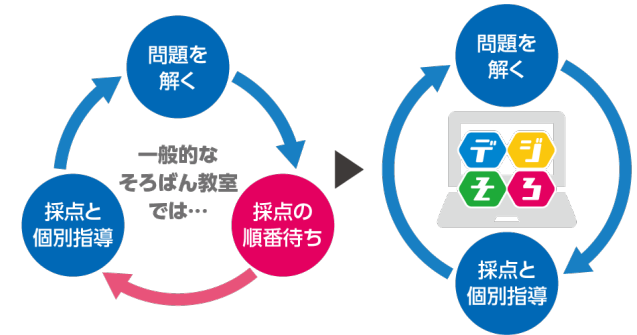
0

.

こたえ

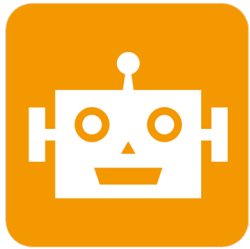
/

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。



Human

ヒューマンアカデミー ジュニア
STEAMスクール



横浜プログラミングアカデミー

プログラミング教室カリキュラム

キッズプログラミング岡津教室 標準カリキュラム

C言語・Python オリジナルアプリ作成

プログラミングマスタークラス

情報

JavaScript/HTML/CSS

ぐらみんコード

パソコン知識

テキストプログラミング

スクラッチ

プログラミングスタートクラス

ビジュアルプログラミング

タッチタイピング

ジュニアプログラマークラス

 横浜プログラミングアカデミー

小学1年～2年生

小学3年～4年生

小学5年～6年生

中学生以上

スクラッチジュニアの教材を使用してプログラミングの学習をスタートします

スクラッチの教材を使用して本格的なプログラミングを学習します

タイピングと論理的思考の求められるコードプログラミングをスタートします

ホームページ作成やアプリ作成を通して、プログラミングを学習します



横浜プログラミングアカデミー

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名につき、生徒 4名まで
- スクラッチで本格的にプログラミングの基礎を学習します



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

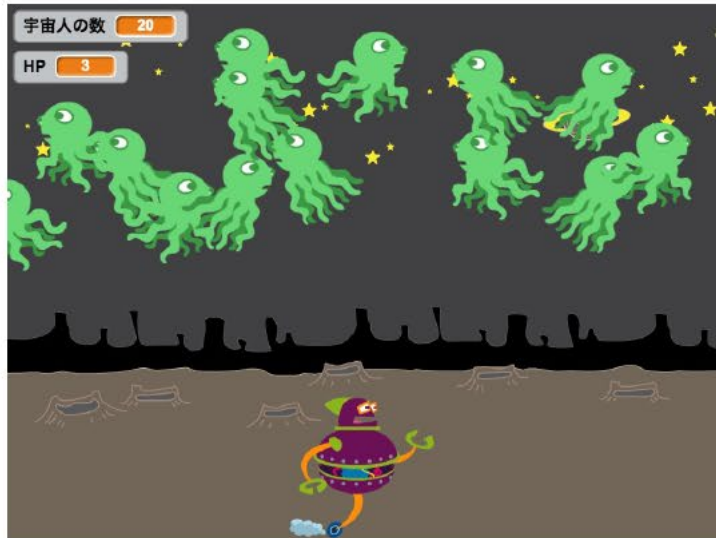


3回目：変数を使った数の管理やゲームクリ
アなどの条件を作成＆タイピングゲーム

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



- 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名につき生徒4名まで
- 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。

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（タブレット）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（パソコン）の授業に移行します。



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!



- 50分授業 ・ 2回／月
- JavaScriptと HTML・CSSを使い、JavaScriptの基礎文法、ホームページの作成を学びます
- 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



ぐらみんコードの教材

{<=らみんコード}; 007_JavaScript_の足し算・引き算・掛... Logout Contr...

実行

1. 足し算から始めてみよう

5-3=2 2/1=2
e+308
1*3=3 4+5=9

まずは前回「JavaScript（じゃばすくりぷと）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



横浜プログラミングアカデミー

ぐらみんコードの教材

{<=らみんコード};

課題は001～150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 ▾



☐ 0 ▾ / 課題

Name ▾

Last Modified

File size



..

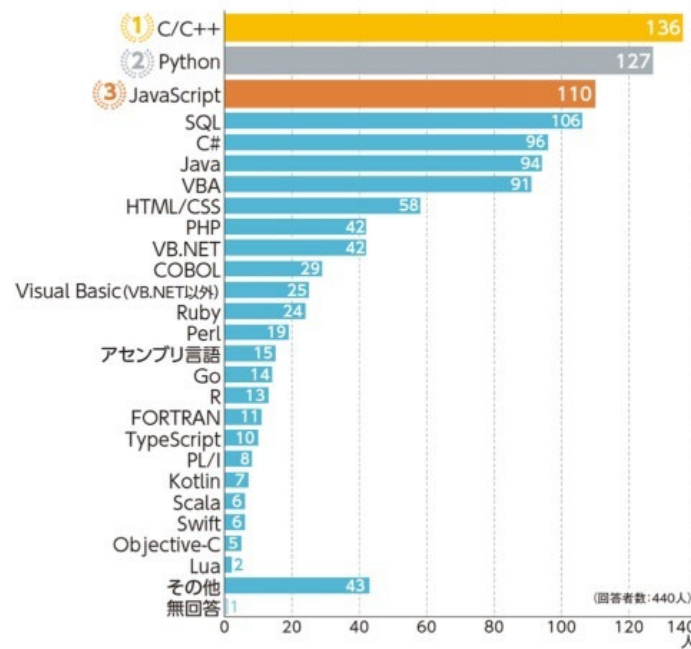
数秒前

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



横浜プログラミングアカデミー

プログラミングマスタークラス



- 90分授業、 2回／月
- 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人向けの上級コース。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。

出典: [プログラミング言語人気ランキング2020](#)

学習内容①

Googleクラスルームで課題と演習を進めていきます。

≡ C言語プログラミングマスタークラス

ストリーム

授業

メンバー

採点

📄 C-2. プログラムの書き方

📖 C-1. まずは慣れよう

最終編集

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

C-1-3 練習問題1

Google ドキュメント

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



横浜プログラミングアカデミー

学習内容②

```
string sInput;  
int iLength, iN;  
double dblTemp;  
bool again = true;  
  
while (again) {  
    iN = -1;  
    again = false;  
    getline(cin, sInput);  
    system("cls");  
    stringstream(sInput) >> dblTemp;  
    iLength = sInput.length();  
    if (iLength < 4) {  
        again = true;  
        continue;  
    } else if (sInput[iLength - 3] != '.') {  
        again = true;  
        continue;  
    } while (++iN < iLength) {  
        if (isdigit(sInput[iN])) {  
            continue;  
        } if (iN == (iLength - 3)) {
```

- 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、小学高学年でも理解できるようにわかりやすく解説していきます
- C言語やPythonを学習します
- 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、3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）

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）



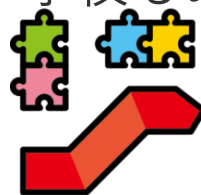
- 1つのレベルをクリアする毎にプログラミングレベル認定カードをお渡しします。



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います。通いなれた教室で検定試験を受験することができます。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

木 午後 4:30～ 5:20
木 午後 5:30～ 6:20
土 午前 11:00～11:50

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2,4金 午後 5:30～6:15

プログラミングスタート
ライトクラス

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水 午後5:30～6:20
第2,4木 午後6:30～7:20
第1,3金 午後4:00～4:50
第1,3金 午後7:10～8:00

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)

プログラミングマスタークラス

第1,3水 午後 5:30～7:00
第1,3木 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 5:30～6:20
50分／回

月謝 月4回コース (税込)
5,500 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

ロボット教室
90分 × 月2回コース**月謝 11,550 円** (税込)

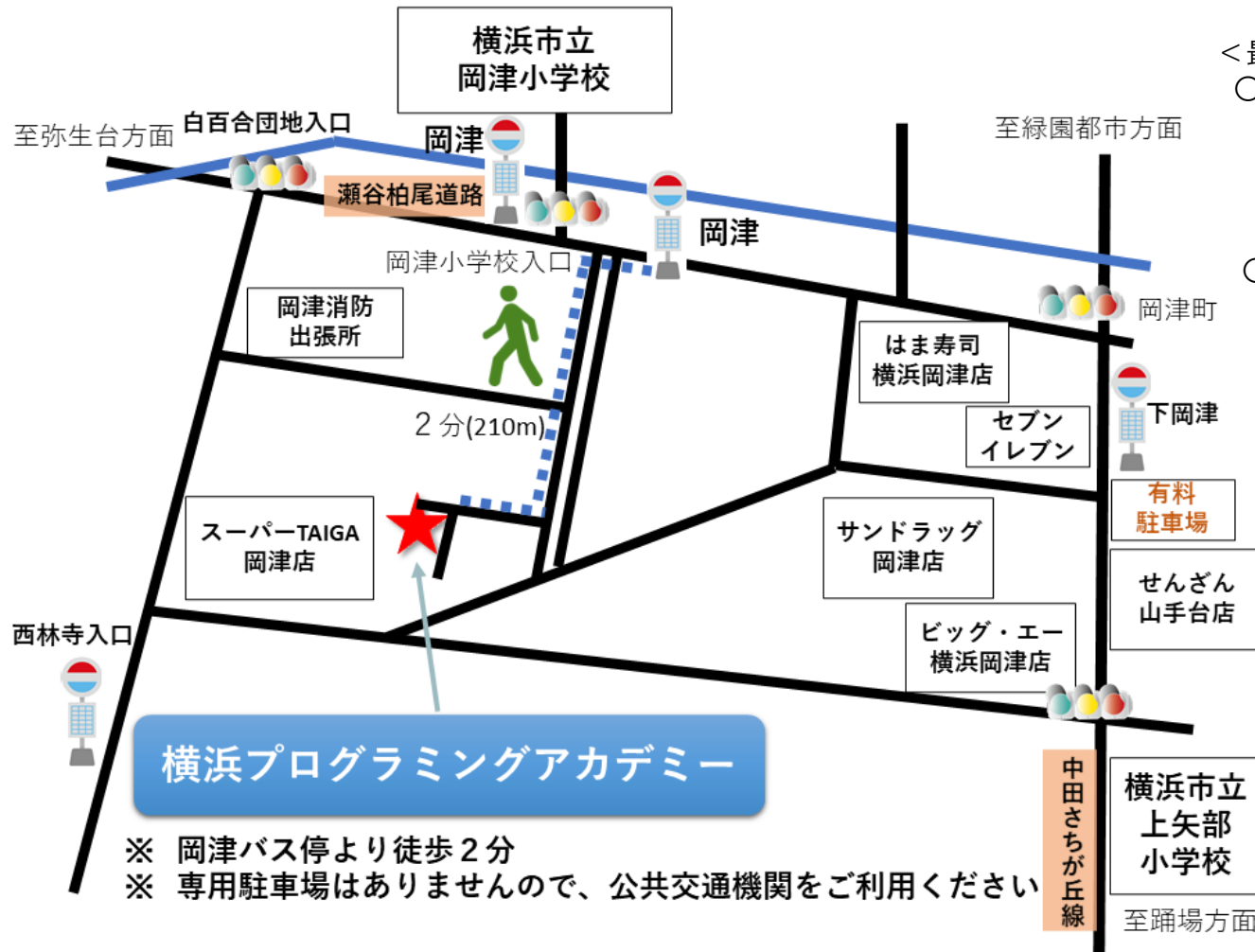
第1,3水 午後 3:50～5:20
第1,3金 午後 5:00～6:30
第2,4金 午後 3:50～5:20
第1,3土 午前 9:20～10:50
第2,4土 午前 9:20～10:50
第1,3日 午前 9:20～10:50

科学教室
90分 × 月2回コース**月謝 12,100 円** (税込)

第1,3日 午後 2:00～ 3:30 中級
第1,3日 午後 3:45～ 5:15 初級

- 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

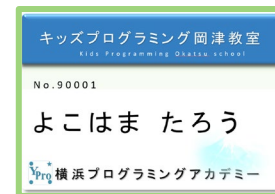
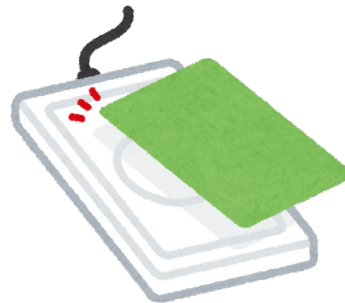
※ 専用駐車場はありませんので、公共交通機関をご利用ください



横浜プログラミングアカデミー

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）をお渡しいたします。
- 教室への入退出時にカードリーダーにタッチします。お子様が教室に到着、退出したことをLINEやメールで通知を受けることができます。LINEとメールの両方を登録して頂けるので、スマホや自宅など、どこにいてもお知らせを受け取ることができ、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「利用規約」と「教室に参加される時のお願い」をご確認ください。

※入会手続きの際に同意をお願いします

■ TOP

■ 利用規約

■ 教室に参加される時のお願い

■ 新型コロナ対策

■ 記事一覧

■ 代表・講師プロフィール

■ お問い合わせ

■ 体験教室のお申込みフォーム

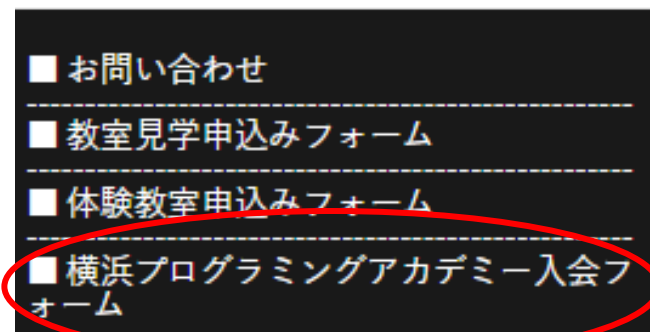
■ プログラミング教室入会フォーム

■ デジタルそろばん教室入会フォーム



入会申し込み

- 入会の申し込みは教室ホームページ（<https://prog.yokohama/>）の右下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



- 月謝のお支払いは、口座振替またはクレジットカード定期支払い（ペイパル）でお願いいたします。
※口座振替の場合、初期費用は銀行振り込みでお願いしています。初期費用の支払いには各種クレジットカード、スマホ決済(d払い、au PAY、楽天ペイ等)やPayPayが利用できます。





ありがとうございました



横浜プログラミングアカデミー