



けいはんなキッズプログラミング協会

活動内容のご紹介

1. けいはんなキッズプログラミング協会について

けいはんなキッズプログラミング協会は、2018年7月に設立された協会で、けいはんな地区の子どもまたは保護者および教育者に対して、下記の協会理念および行動指針のもと活動しております。

- 子どもがITを柔軟に活用できる能力の育成
- 子どもを守るための大人のITリテラシーを向上
- 子どもの未来につながるプログラミング教育を支援

協会ホームページ <http://kidspgm.org>
メールアドレス info@kidspgm.org

<運営会社について>

キッズアイティ合同会社

(〒631-0011 奈良県奈良市押熊町427-4 松本ハイツ202号室)

2. キッズプログラミング検定

2018年8月より下記活動を開始しております。

- (a) キッズプログラミング検定
- (b) ホームティーチャー制度
- (c) プログラミング関連イベント開催
- (d) ワークショップ教材提供

また、今後下記の活動を計画しております。

- (e) プログラミング講師育成研修

2. (a) キッズプログラミング検定について

小学生向けのプログラミング言語として普及しているScratchを活用したプログラミング検定を実施しております。

キッズプログラミング検定 試験内容

認定	けいはんなキッズプログラミング協会
検定名	キッズプログラミング検定
目的	<ul style="list-style-type: none">・プログラミングにおける理解度および応用力を評価・ランク設定により、プログラミング学習の意欲を高める
認定基準	<ul style="list-style-type: none">○10級～1級 Scratch2.0にて用意されている命令について理解できる。 また、対象命令を活用して基本的なプログラムを作成することができる。 意図した動きを表現することができる。○初段～3段 複数の条件や繰り返しを活用したプログラムを作成することができる。 また、座標を効率的に活用したプログラムを作成することができる。○4段～7段 配列や文字列操作、関数を活用したプログラムを作成することで、 ソート処理など実践的な機能も作成できる。○8段～ 本格的なプログラミング言語と同様に、効率的かつわかりやすい プログラミングをすることができる。
対象年齢	小学生および中学生
合格基準	60点以上（100点満点）

出題範囲

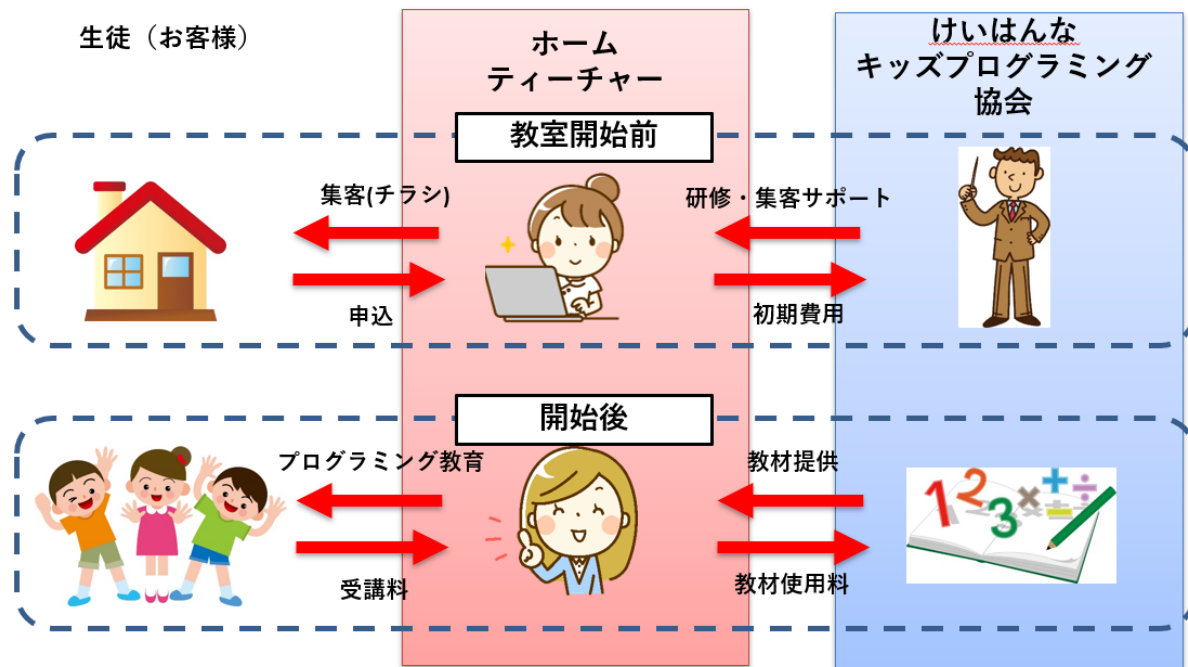
10級	スクラッチの基本操作ができるか スプライトの向きを決めて動かす [ずっと]が使えるようになる [次のコスチュームにする]が使える [～の音を鳴らす]が使える
9級	入力および角度の理解 カーソル（矢印）キーでスプライトを動かすことができる コスチュームを自分で描くことができる
8級	スプライトの理解 複数スプライトを同時に動かす事ができる スプライトを表示/または隠すことができる 回数を決めた繰り返し処理ができる
7級	調べる/分岐の理解 [もし～なら]、[もし～なら、でなければ]が使える 調べる（スプライトに触れたら、色に触れたら）が使える
6級	座標の理解 座標を利用してスプライトを動かす事ができる。
5級	ブロードキャスト（送る） [～を送る]を利用して別スプライトを動かすことができる。 [～を送る]を利用して背景を変える事ができる。
4級	ゲームの作成 2つのスプライトによるゲーム（おにごっこ等）
3級	ペン機能の理解 [ペンを上げる][ペンを下げる]の理解 [太さ][色]の理解 ペン機能を活用した図の作成
2級	変数の理解 変数定義および設定値変更 変数の活用
1級	変数と分岐の応用 変数の設定値に応じた処理の分岐

プログラミングスキルを詳細なランク設定により数値化します。モチベーションを高め、目標設定できるようにすることを目的としています。

2. (b) ホームティーチャー制度について

2020年のプログラミング教育必修化およびIT教育への関心が向上していることにより、今後プログラミング教室の不足が予測されます。

そこで本協会では、小学生向けプログラミング専門の講師を育て、ご自宅で教室を開講できる人材を育成しております。



2. (c) プログラミング関連イベントの開催

8月26日 生駒市ISTAはばたきにて、イベント（プログラミング甲子園）を開催いたしました。

プログラミング（Scratch）を勉強している子どもたちが、グループに分かれて、アイデアを出し合い、プログラミングにて作品を制作し、プレゼンすることで、競い合いました。



2. (d) ワークショップ教材提供

塾やパソコン教室などでプログラミングワークショップを開催される際に、すぐに活用できる教材&指導マニュアルを提供しております。

内容	対象学年	回数	教材使用料
スクラッチ入門講座	2年生～	1回×80分	1000円/人
おにごっこゲームを作ろう	3年生～	1回×80分	1000円/人
スクラッチ基礎講座	3年生～	2回×80分	2000円/人
ジャンプゲームを作ろう	3年生～	1回×120分	2000円/人
スクラッチ応用講座1	3年生～	2回×80分	2000円/人
エアホッケーゲームを作ろう	4年生～	2回×80分	2000円/人
〇Xゲームを作ろう	5年生～	2回×80分	2000円/人

2. (e)プログラミング講師育成研修

小学生向けプログラミング講師を育成します。

プログラミングの知識だけでなく、子どもに理解してもらえるための心構えやテクニックを習得していただき、Scratch言語のみではなく他の言語でも教育できるようにします。

内容	
基礎研修	プログラミング概念
	プログラミング基礎
	基本操作
	分岐
	ループ
プログラム演習	演算
	変数/配列
	教材学習
実践研修	パターン演習
	教室見学 模擬教室

パターン演習		
ドキュメントNo.1	パターン	大分類: 質問系 中分類: 動かない
パターンA		対応
【質問内容】 スプライトが移動しない ⇒ 指定する変数が異なる		
		このプログラムでは変数「動き」の値の歩数で、左右に動くプログラムを作っています。
		本来、条件については変数「動き」を指定する必要がありますが、まちがって変数「ウッキー」を選択しています。
		変数名が異なるということは、別の箱と考えますので、ここでは「ウッキー」ではなく「動き」ということになり、動きませんでした。
		このように、変数を付ける場合に間違いくらいネーミングが大切となります。
パターンB		対応
【質問内容】 スプライトが移動しない ⇒ 変数の値が数字でない		
		一旦、間違のないプログラムのように見えますが、実際にはスプライトは全く動きませんでした。

3. 協会加盟のご案内

けいはんなキッズプログラミング協会では、子供向けプログラミング教室を開講されている事業者、子どものITスキルを向上させるための講座を開講されている事業者を対象として、加盟会員を募集しております。
本協会に加盟頂くことで下記のメリットがございます。

①協会HPから検索が可能となります。



協会HPより加盟会員を検索することが可能となります。
検索結果より、貴社ホームページへリンクさせていただきます。

②キッズプログラミング検定の受験会場としていただけます


キッズプログラミング検定を貴社にて開催していただけます。
検定受検料の30%をフィードバックさせていただきます。

③イベント情報を会員内で共有させていただきます。

ワークショップ等のイベントを会員内で共有させて頂き、必要に応じて共催することで、幅広い周知が可能となります。
また、顧客へのアピールとして協会としてイベント情報を案内することで、顧客の関心を引き寄せる事も可能です。

④ワークショップ教材を会員価格でご利用いただけます

ワークショップ教材を一般価格より2割引でご利用いただけます。
また、貴社にて作成された教材を、協会にご登録いただくことも可能です。
その場合、他社にて利用される毎に利用料の50%をフィードバックさせていただきます。

A vertical decorative bar on the left side of the page, featuring a complex geometric pattern of overlapping triangles in various shades of blue, ranging from light sky blue to deep navy blue.

⑤加盟料は無料です

本協会は立ち上げ段階ということもあり、現在募集中の会員については、加盟料は無料としております。