

平成30年7月11日

講座受講者の皆さま

キッズアイティ合同会社

代表 鍋藤

夏休み共同企画のお知らせ

拝啓 時下ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。平素は格別のご高配を賜り、誠にありがとうございます。

今期の夏休みにつきましては、他社のプログラミング教室や科学教室と共同でイベントを開催いたします。

① 科学実験教室（合同会社システムステラ 梶山紀子）

光に関する2つの科学実験教室を実施いたします。

夏休みの自由研究に使えるワークシートをプレゼントいたしますので、是非このイベントの内容をご活用いただければと思います。

【開講日】 8月6日（月） 10:00～12:30

【場所】 キッズアイティ合同会社 押熊事務所

【受講料】 4000円（税込） ※材料代等含む

【定員】 8人

② プログラミング甲子園（エヌキッズプログラミング 土田典子）

4～5人の子供たちが1チームとなり、一つのゲームを作り上げて、参加者に向けてプレゼンテーションします。

いままでのプログラミング講座とは異なり、コミュニケーション力やプレゼン力、制限時間無いに終わらせる力など、複合的なスキルを鍛える機会となります。

※先日会報にてお知らせさせていただきました内容と同じです

【開講日】 8月26日（日） 10:00～17:00

【場所】 ISTA はばたき

【受講料】 2000円（税込）

【定員】 20人

③ キッズプログラミング検定（けいはんなキッズプログラミング協会）

以前会報にてジュニアプログラミング検定をご紹介させていただきましたが、内容が比較的難易度な事やランクが少なくステップアップしにくい事もあり、弊社主導の元、キッズプログラミング検定を設立いたしました。

現在、どこまでの力がついているか測るのにとっても最適かと思しますので、是非ご参加いただければと思います。

※詳細については別紙をご参照ください。

なお、今回は10級～1級までの開催となります。

【試験日時】 8月29日（水） 17：15～18：00

※17：00までに教室にお入りください。

【場所】 けいはんなプラザ（けいはんなプチさろん）

【受講料】 受講生 1500円（税込）

一般 2000円（税込）

お申込みにつきましては下記にご連絡いただきますか、申込み用紙にご記入いただきご提出のほど、よろしく願いいたします。

<お電話> 080-9576-4192

<メール> nabeto@kidsprograming.net

<LINE@> @ps11227t

※直接授業の際にお伝え頂いても結構です

敬具

夏休み共同企画の申し込み

氏 名	
-----	--

◇ 希望する教室・検定をご選択ください。（）に○をご記入ください。

（ ） 科学実験教室（8月6日）

（ ） プログラミング甲子園（8月26日）

（ ） キッズプログラミング検定（8月29日）

希望するランク[級]



[夏休み・科学実験教室 光のクラフト]

私たちがふだん見ている色。
これじつは光のなかまなのです。

今回は光にかんする2つの科学工作と
夏休みの自由研究に使える
ワークシートをプレゼントします。





チームでつくろう！

プログラミング甲子園

4～5人の子供たちが1チームになって、一つのゲームをつくり上げます！！

アイデア出し

ブレインストーミングでアイデアを出し合って、ゲームを企画します。

プログラミング

役割分担をして、ゲームをつくります。

プレゼン

最後に作った作品を発表します！投票で優勝チームを決定！！

チームごとにファシリテーター（会議進行役）を決めます。
コミュニケーション力、時間内に意見をまとめる力、プレゼン力…etc
さまざまな力を上げる機会ですので、是非ご参加ください！

8/26

(日)

10:00～17:00

開催場所

ISTAはばたき

エヌキッズ&キッズコンサルティング共催

参加費：受講生 2,000円 一般 3,000円

受講生お友達も受講生価格で参加できます。

お友達のご参加もお待ちしてます！

持ち物：昼食、筆記用具、PC（PCレンタルの方はご連絡下さい）

お申し込みは、各教室までお願いします。

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	<p>○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意図した動きを表現することができる。</p> <p>○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。</p> <p>○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。</p> <p>○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。</p>
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	<p>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</p>
9級	<p>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</p>
8級	<p>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</p>
7級	<p>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</p>
6級	<p>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。</p>
5級	<p>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。</p>
4級	<p>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）</p>
3級	<p>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</p>
2級	<p>変数の理解 変数定義および設定値変更 変数の活用</p>
1級	<p>変数と分岐の応用 変数の設定値に応じた処理の分岐</p>