

当社は長年ICT教育の研究と開発を行ってきました。その最新の成果を活かしたシステムで練習します。

小学生  
ICT  
スクール

学校でのICTの授業を苦手な時間にしない  
コンピュータに親しめる小学生を育てます

受講対象 | 小学2年生～小学6年生

練習日 | 水曜日、木曜日、金曜日

希望が多いときは月曜日、火曜日も開催します。



練習問題 | 15:00～、16:00、17:00～、18:00～各50分

入会金 | 11,000円(最初のテキスト込 税込)

月謝 | 7,700円(テキスト以外の教材費込 税込)

週1回 50分 2年 96回で身につけること

### 学習のステップ1 4か月で文字入力できるようにします。

回数は標準の練習回数(個人差あり)

| 学習内容     | 分  | 回数 | 説明                     |
|----------|----|----|------------------------|
| マウスの練習   | 20 | 4  | クリック、ダブルクリック、ドラック&ドロップ |
| タッチタイプ入門 | 30 | 8  | ローマ字で50音を入力する練習        |
|          | 30 | 4  | 漢字・カナ・数値・記号を入力する練習     |
|          | 30 | 4  | 、と。文章を入力する準備の基礎練習      |
| スクラッチの基礎 | 20 | 12 | スクラッチの基本操作、練習問題        |

### 学習のステップ2 文字入力ができたら学習する内容

5か月目からの学習

回数は標準の練習回数(個人差あり)

| 学習内容                | 分  | 回数 | 説明                                |
|---------------------|----|----|-----------------------------------|
| タッチタイプ応用            |    |    |                                   |
| アルファベットの練習          | 30 | 4  | タッチタイプ進度調整                        |
| 文章練習<br>教科書にのる名作で練習 | 20 | 76 | 1日2問を基準として練習。1問に10分以上かかり          |
|                     |    |    | 2問できない時は、「指は、舌と同じ・・・」             |
|                     |    |    | ↓の実践練習をする。<br>残り時間は、毎回でも繰り返し練習する。 |

| 学習内容        | 分  | 回数 | 説明                                   |
|-------------|----|----|--------------------------------------|
| プログラミング     |    |    |                                      |
| ゲームのプログラミング | 20 | 4  | 「ピンポンゲーム」、練習問題                       |
|             | 30 | 40 | ブロック崩し、インベーダなどのゲーム作成                 |
| 制御のプログラミング  | 30 | 16 | 信号機、人感センサー、自動車など<br>LED、センサー、モーターの制御 |

| 学習内容         | 分  | 回数 | 説明                               |
|--------------|----|----|----------------------------------|
| パソコン活用       |    |    |                                  |
| ワープロ         | 30 | 4  | 文字の大きさ、フォントの変更。                  |
|              |    |    | 写真や飾りの挿入。など                      |
| 表・計算・グラフ     | 30 | 8  | 名簿、成績表、気温の変化などの表を作成              |
|              |    |    | 成績表、気温の変化をグラフに                   |
| プレゼンテーションソフト | 30 | 8  | 文章、表、グラフ、写真の入った発表資料作成。<br>発表の体験も |

## 2020年からプログラミングが小学校で必修に

——学校教育におけるプログラミング教育の在り方とは——

出典：小学校段階におけるプログラミング教育の在り方について（議論の取りまとめ）

2章これからの時代に求められる資質・能力とは

### 3. 学校教育におけるプログラミング教育の在り方とは

小学校段階における論理的思考力や創造性、問題解決能力等の育成とプログラミング教育に関する有識者会議

平成28年6月16日

#### 主な内容

##### ◆「魔法の箱」ではなく、人間の叡智であることを理解

私たちは自動販売機や掃除ロボットなど身の回りの多くのものでプログラミングの恩恵を受けています。子供たちが、便利な機械が「魔法の箱」ではなく、プログラミングで意図した処理を行わせている人間の叡智が生み出したものであることを理解させることが必要。

##### ◆教育の目標「将来どのような職業につくとしても、求められる能力を育成すること」

学校では、子供たちが将来どのような職業につくとしても、求められる資質・能力とは何かを見極めて育成していくこと。

##### ◆「プログラミング的思考」の育成

プログラミング言語は、時代の変化や技術革新の中で変わっていくことが予測されるが、変わっても、コンピュータが果たす役割を理解し「プログラミング的思考」で情報技術を効果的に活用して問題を発見・解決していくことが重要で、時代を超えて通用する「プログラミング的思考」を身につけさせることが必要である。



どのような職業につくとしても、必要な「プログラミング的思考」を身につけさせる

課題：指導方法については、様々な研究や挑戦がされていて定まっていない。

## 小学5年生のタイピング能力 -注-

「10秒に1文字程度しか入力できない」！

### -注-小学生の情報活用能力の現状と課題

【21世紀を生き抜く児童生徒のための「情報活用能力育成のために」】

小学5年生（116校 3,343人）を対象に調査

文部科学省平成27年3月 ホームページより

あらゆる分野で情報化が進み、小学校で情報活用力をつけることが重要になっています。情報活用の前提「タイピング能力」は文部科学省の調査の結果（平成26年）小学5年生の平均タイピング速度は、5.9文字／分しかないことが報告されています。

背景には、スマートフォンやタブレット端末の普及で、コンピュータを使う機会が減少しフリック入力や音声入力などが普及し、タイピングをマスターする機会が少なくなっているからと考えられます。

### タイピング指導について、必要な内容として次のように書かれています。

- （1）母音と子音の関係を理解し、両手の指を使って文字を入力する。
- （2）長音、発音、拗音などのローマ字入力を理解し、短文を入力する。
- （3）漢字変換の仕方や適切な文節区切り、次候補の選択の仕方を理解し、短文を入力する。
- （4）半角と全角の見分け方を理解し、短文を入力する。

### ◆◆ 情報活用能力 小学生の現状と課題 ◆◆

上記 -注- の同じ調査の中で

小学生の情報活用能力の課題として、次のものがリストアップされています。

- ・キーボードでの文字入力が苦手
- ・表やグラフの比較による分析が苦手
- ・数値情報をグラフで伝えるのが苦手
- ・資料作成や発表の際、受け手を意識するのが苦手

小学生を卒業するまでに身につけさせるとされているICTの「基本的な操作スキル」を次ページに示します。

## 身につける必要のあるICTの「基本的な操作スキル」

社会の情報化が進む中で児童が身につける必要のある基本的な操作スキル

### ■2・3年生

様々な文字や記号を入力できる。

タッチタイプで自分の名前や簡単な文字を入力できる

ファイルに名前を付け保存できる

### ■4年生

目的に応じソフトウェアを選ぶことができる。

タッチタイプで短い文章の入力ができる

作成したファイルに名前をつけて保存できる

撮影した写真を取込むことができる

### ■5年生

10分間に100文字程度文章を入力できる。

別のソフトウェアで作成したファイルを

他のソフトウェアで利用できる。

### ■6年生

10分間に200文字程度文章を入力できる。

適切な場所にファイルを整理・保存できる。

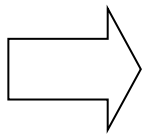
タッチタイプとは、「教育の情報化に関する手引」で使われている言葉で正しい指使いでの文字入力（タッチタイプ）と言うように使われています。

|            | アプリケーションソフトの基本的な操作                                   | ローマ字入力によるタッチタイプ       |
|------------|------------------------------------------------------|-----------------------|
| 2年生<br>3年生 | キーボードの役割を知る。<br>様々な文字や記号を入力できる。<br>ファイルに名前を付けて保存できる。 | 自分の名前や簡単な文字を入力できる。    |
| 4年生        | 目的に応じて、ソフトウェアを選ぶことができる。<br>撮影した写真を取り込むことができる。        | 短い短文が入力できる。           |
| 5年生        | ソフトウェアで作成したファイルを他のソフトウェアで利用できる。                      | 10分間に100文字程度文章を入力できる。 |
| 6年生        | 適切な場所にファイルを整理・保存できる。                                 | 10分間に200文字程度文章を入力できる。 |

表1：小学校卒業までに身に付けさせる「基本的な操作スキル」

（「教育の情報化に関する手引」検討案 文部科学省ホームページより）

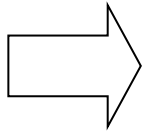
◆どのような職業にいても、必要な「プログラミング的思考」を身につける



プログラミングの指導方法は確立していない

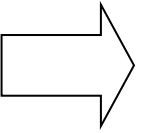
文部科学省、総務省が様々な実証プロジェクトで検証中

◆タッチタイプで10分間に500字入力できるようになる



小学5年生のタイピング能力 5.9字／分

◆小学生に必要な「基本的な操作スキル」を身につける



情報活用能力 小学生の現状と課題

学校でICT機器を準備し、忙しい先生が指導できるようになるのは大変です。  
国は、2020年に向け、機器の整備と指導する先生への研修などを急いでいます。

#### 問題

- 1人1台のICT機器の整備
- 指導カリキュラム
- 指導者

学校では進みにくい問題を先取り解決し未来の授業を行います。

### 「小学生ICTスクール」

より多くの小学生にコンピュータの基礎・基本を身につけさせま  
す。

タイピング能力やプログラミング的思考は、頭でわかったと思うだけでは身につけません。はじめに自己流にならないように指導することが大切です。また、良い習慣がつくように繰り返し練習することも大切です。

小学生ICTスクールでは、時間をかけて良い習慣を身につけさせます。  
練習は週1回50分。練習期間は、2年間で96回練習をします。

目標は、「プログラミング的思考」と「ICTの基本的な操作スキル」を身につける事です。

この基礎・基本を土台として「情報基盤社会」で生涯続ける学習の素地を築きます。

2020年から本格化が予定されているICT活用力を育てる授業にゆとりを持って取り組める子どもを育てます。

地域の子どもたちがコンピュータに親しむことができ、新しいシステムを作る人、役立つ利用で会社に貢献できる人、暮らしに役立て豊かな生活につなげる人、こうした人が地域でたくさん育ってほしいと思います。

コンピュータに親しめる子どもたちからICTを活かす産業が生まれ、ICTが暮らしに  
ね  
づく豊かな地域地域づくりに役立つことが「小学生ICTスクール」がめざすものです。

当社は長年ICT教育の研究と開発を行ってきました。その最新の成果を活かしたシステムで練習します。

小学生  
ICT  
スクール

学校でのICTの授業を苦手な時間にしない

コンピュータに親しめる小学生を育てます

習い事に

プログラミングとICT活用の練習をはじめませんか？

## 小学生ICTスクールの「カリキュラム」の特徴

### I. タッチタイプ入門

- ・「自社製のローマ字の表」「整理した効率の良い指の動かし方」
- ・「手本の指の型を表示する練習方法」
- ・「手本を示した練習に続けて実際に入力する練習」など

### II. タッチタイプ応用

- ・教科書によく使われる名作を使って練習します。
- ・ルビ（ふりがな）を付けています。  
（練習が進んだ時、高学年の問題に取り組むことができます）
- ・100字から850字まで、短文から長文へと進めます。
- ・注意深く長い文章を読む力が育ちます。

### III. プログラミング入門

- ・まとまったプログラムを完成させ命令の機能を深く理解します。
- ・まとまったプログラムをいくつも開発し様々な問題を経験します。
- ・様々な問題点に取り組み、考え、工夫し自分で解決する力を身につけます。
- ・同時並行して動くゲームの開発で多重に処理する方法を理解します。
- ・信号の入力、処理、出力するプログラムで入出力の処理を理解します。

### IV. パソコン活用入門

- ・ワープロ 基本機能を使ってワープロの特徴を理解します。  
用紙の設定、文字の種類・大きさの変更、図・写真の挿入など
- ・表/計算/グラフソフト  
ワークシート（行と列）、セルについて、セルへの入力  
表での計算、計算式、グラフの作成、タイトルラベルの変更など
- ・発表用ソフト  
スライドの作成、タイトルと説明文、表やグラフの作成  
メーカーによる違いやバージョンにも対応できるように配慮して教えます。



## I. タッチタイプ入門

「ローマ字による正しい指使いでの文字入力（タッチタイプ）を身に付けさせる」とされ、卒業時の目標は10分間で200字（20字／分）の文字入力为目标となっています。

次の文章が218字です。

新美南吉「飴だま」より

春のあたたかい日のこと、わたし舟に二人の小さな子どもをつれた女の旅人がのりました。舟が出ようとすると、「おおい、ちょっとまってくれ。」と土手のむこうから手をふりながら、侍が一人走ってきて、舟にとびこみました。舟は出ました。侍は舟のまん中にどっかりすわっていました。ぽかぽかあたたかいので、そのうちにいねむりははじめました。黒いひげをはやして、つよそうな侍が、こっくりこっくりするので、子どもたちはおかしくて、ふふふとわらいました。

### 1) ローマ字50音入力（タッチタイプ）を身につける。

正しい指使いによる文字入力を「タッチタイプ」と呼びます。（文部科学省の呼び方）



画面で指の形を表示するので正しい指使いが身につきます。

### 2) 漢字・カナの変換、文節区切りの練習。

- (1) 漢字変換の仕方や適切な文節区切り
- (2) 短文を入力する。
- (3) 半角と全角の見分け方を理解し、短文を入力する。



## Ⅱ. タッチタイプ応用（文章練習）

### 1) 文章入力の練習。（80字～850字）

80字から850字の文章の練習問題を79問準備しています。

2年間で遅い人で500字／10分、早い人なら850字／10分の力を目指します。

### 2) 文章の入力の練習で日本語力を高めます。

ルビをつけているので、習っていない漢字を含む文章の練習ができます。

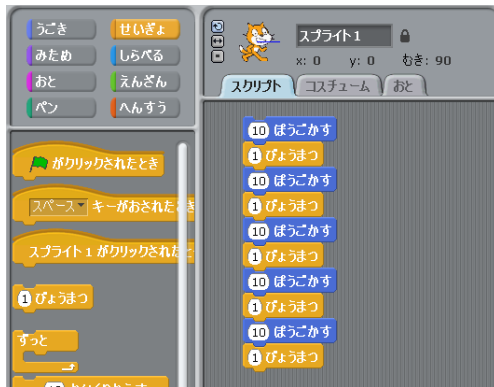
3年生で5年生、6年生の教科書に出る文章の練習ができます。

The screenshot shows the 'e-脳トレ' (e-Brain Training) website. The header includes the site name and navigation links: '膳所駅前ITサロン', 'キッズ', 'びいこむ', and a '戻る' (Back) button. Below the header is a menu bar with 'マウス', '脳トレ', 'タイピング基礎', '文章練習', '検定', and 'ユーザ設定'. The main content area is titled 'TOP > 教室HOME > タイピング実践'. On the left, there is a timer showing '00:20' and two buttons: '採点する' (Score) and '中止する' (Stop). Below these are instructions for scrolling: '問題文スクロール方法: Alt + ↑ / Alt + ↓' and '入力文スクロール方法: ↑ / ↓'. The main text area displays a typing exercise with Japanese text and furigana (romaji) above it. The text is: 'よい詩や文は、心の宝ものです。' (よい詩や文は、心の宝ものです。) and 'なぐさめ、はげましてくれる、こころのふるさとです。' (なぐさめ、はげましてくれる、こころのふるさとです。). Below this, there is a large empty box for input. The footer of the page shows the copyright information: '© 2014 Nippon Boom Co., Ltd. Version 2.0.0.'



### Ⅲ. 本物のプログラミングの環境で練習します

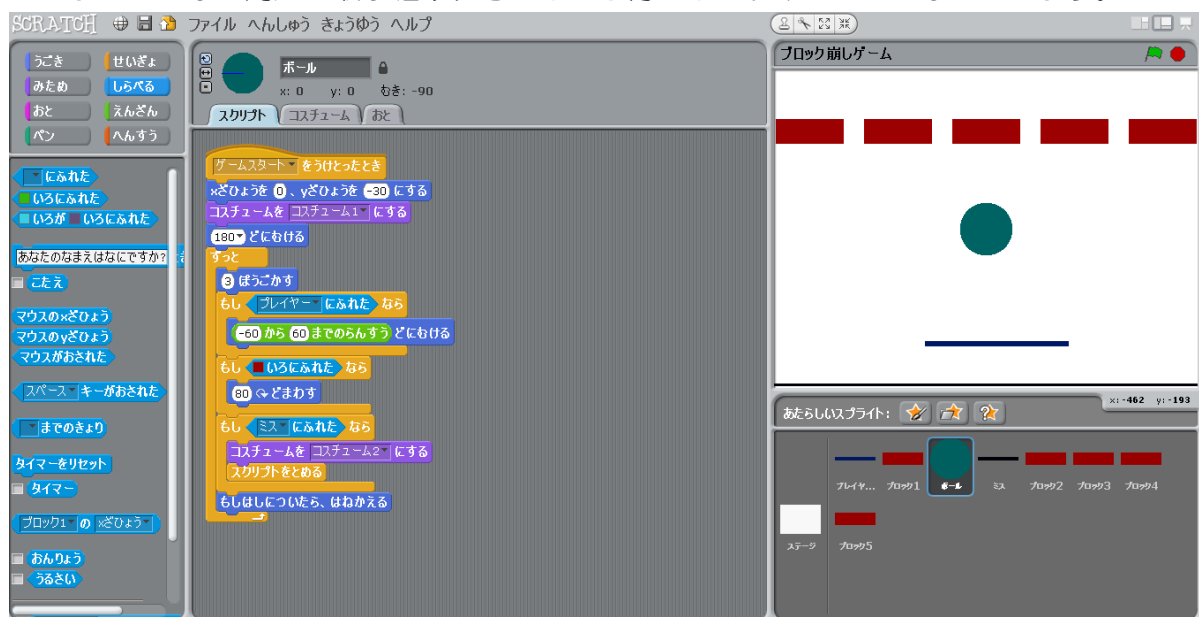
- ◆ 命令をブロックで表現した言語Scratchを使います。



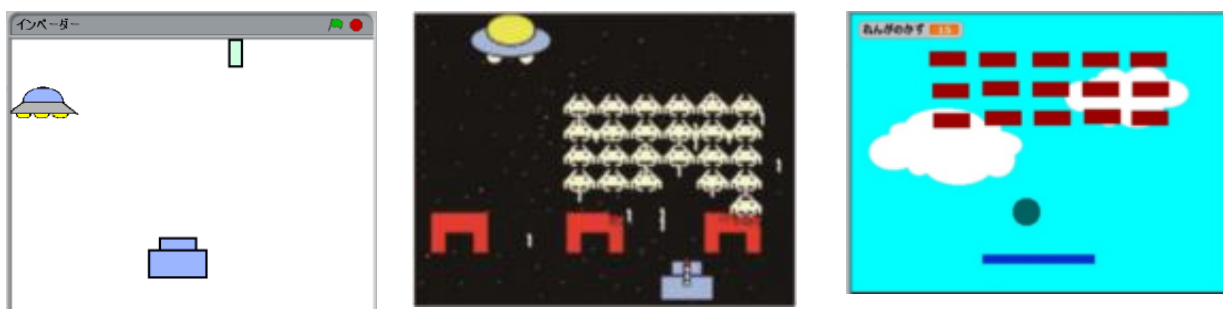
米 MIT メディアラボが開発した  
子供用ビジュアルプログラミング環境です。  
子供だましではない「本物」のプログラミングを  
子供たちが実際に使って練習します。

- ◆ 実際にプログラムを作ります。

プログラミング入門では、まとまったプログラムを作り、命令の機能の理解を深め、  
うまくいかない問題に取り組み、考える力を育てるカリキュラムとなっています。

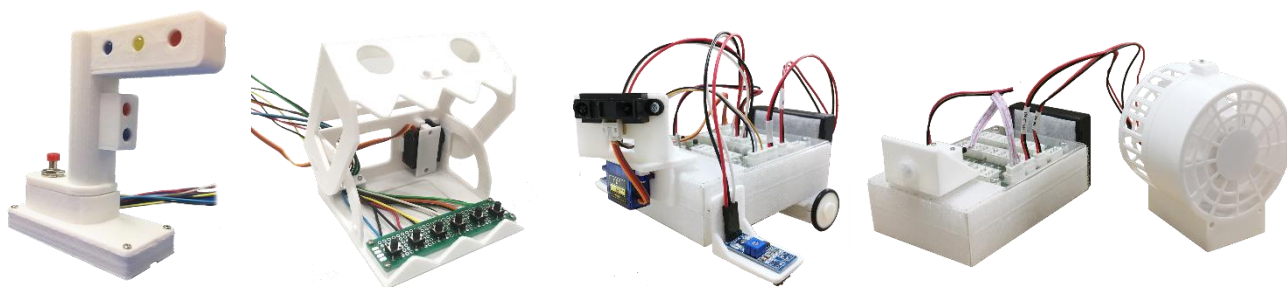


### ◆ ゲームプログラムを作ります



ゲームを作り命令の理解を深め、問題に挑戦して課題を解決する力を育てます。  
UFO、トーチカ、プレイヤー、インベーダ、ショットを、独立・並行して動かし、  
ショットが当たったインベーダやUFOは破壊され、インベーダの砲弾に当たったら  
トーチカが崩れたり、プレイヤーに当たったらゲーム終了にする。  
このように多くのキャラクタを同時に処理するプログラムの仕組みを理解します。

### ◆ 制御プログラミングを作ります



スイッチが置かれたらLEDを点灯させ、赤青黄のLEDを点灯させ信号機を作る。  
さらに、信号機に歩行者信号を加える。  
基盤にモーターをつけて車を作り制御するプログラムを作る。障害物までの距離を測  
るセンサーを付けて危険物に当たらないようにする、等…  
様々なプログラムを作ります。  
こうしたプログラムを作ること、身近なものに組み込まれたプログラミングの中を  
想像できるようになります。

小学校で実験する電球を電池につなげ点灯させる、モーターをつないで車を作ること  
で、電気を魔法ではなく技術として理解することに似ています。

コンピュータ、センサー（距離、赤外線、温度、・・・）、モーターなどを身近に感じ、  
学校でのコンピュータの授業に親しめるように、カリキュラムを改良して行きます。

#### IV. 資料を作ることができる

##### 資料を作ることができる！



- ・文字の種類、大きさを変える
- ・表を使って資料を作る
- ・計算式を入れ計算できる
- ・データをグラフにできる
- ・発表用スライドができる

##### ◆ 表を使って資料を作る

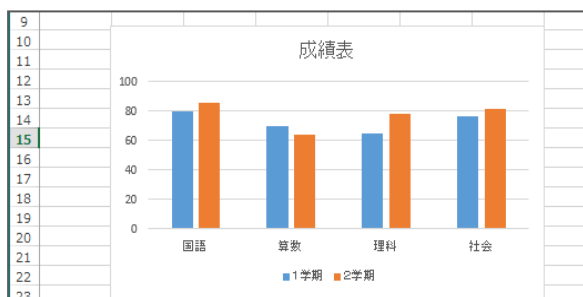
クラス名簿を作ります

- ・ワークシートについて（行と列）
- ・セルについて、（書式設定、サイズ変更）
- ・セルにデータを入力、変更する

|    | A | B    | C     | D         | E  | F           | G    | H |
|----|---|------|-------|-----------|----|-------------|------|---|
| 1  |   | 生徒番号 | 名前    | フリガナ      | 性別 | 誕生日         | 役割   |   |
| 2  |   | 1    | 浅野 亜希 | アサノ アキ    | 女  | 2006年10月27日 | 図書係  |   |
| 3  |   | 2    | 綾野 経美 | アヤノ エミ    | 女  | 2006年5月18日  | 代表委員 |   |
| 4  |   | 3    | 伊藤 武  | イトウ タケシ   | 男  | 2006年4月12日  | 新聞係  |   |
| 5  |   | 4    | 井上 諒太 | インノウ リョウタ | 男  | 2006年8月21日  | 代表委員 |   |
| 6  |   | 5    | 榎本 幸治 | エノモト コウジ  | 男  | 2006年11月28日 | 体育係  |   |
| 7  |   | 6    | 江本 葉奈 | エモト マナ    | 女  | 2007年2月21日  | 朝の歌係 |   |
| 8  |   | 7    | 太田 健三 | オオタ ケンゾウ  | 男  | 2006年11月30日 | ランチ係 |   |
| 9  |   | 8    | 岡田 優利 | オカダ ユリ    | 女  | 2006年9月26日  | 図書係  |   |
| 10 |   | 9    | 木下 章知 | キノシタ アキト  | 男  | 2007年3月15日  | ランチ係 |   |
| 11 |   | 10   | 斎藤 舞  | サイドウ マイ   | 女  | 2006年6月7日   | 体育係  |   |

##### ◆成績表を棒グラフにします

- ・棒グラフの作成
- ・タイトルやラベルの変更
- ・数値の表示方法



##### ◆ ワープロ

- ・文字の種類、大きさを変える
- ・用紙の設定
- ・文字の入力
- ・フォントの種類、大きさ、色の設定方法
- ・イラストの取込と配置
- ・文書の保存と安全な取り外し
- ・文書の印刷方法

**「お誕生会」のお知らせ**

6月17日（日曜日）は、  
わたしの9才の誕生日です。  
おいしいお菓子やケーキを食べたり  
ゲームをして、みんなといっしょに  
遊びたいと思います。

**日時**  
6月17日（日曜日）11時から

**場所**  
まきのおうちです

**みなさん来てください！！ 山本まき**

##### ◆ 成績表を作り計算します

- ・表の中で計算をさせます
- ・足し算、引き算
- ・平均、合計
- ・計算式のコピー

|   | A | B   | C   | D   | E   | F  | G    |
|---|---|-----|-----|-----|-----|----|------|
| 1 |   | 成績表 |     |     |     |    |      |
| 2 |   |     | 1学期 | 2学期 | 合計  | 比較 | 平均点  |
| 3 |   | 国語  | 80  | 86  | 166 | 6  | 83   |
| 4 |   | 算数  | 70  | 64  | 134 | -6 | 67   |
| 5 |   | 理科  | 65  | 78  | 143 | 13 | 71.5 |
| 6 |   | 社会  | 77  | 82  | 159 | 5  | 79.5 |
| 7 |   | 合計  | 292 | 310 | 602 | 18 | 301  |

## ◆発表用スライドができる

### 1.「国の面積と人口の比較」の発表資料を作ります

スライド 1

## 国の面積と人口の比較

世界にはたくさんの国がありますが、面積の広い国について  
人口がどのくらいあるのか調べました  
その結果を発表します

スライド 2

## 国の面積と人口の調査

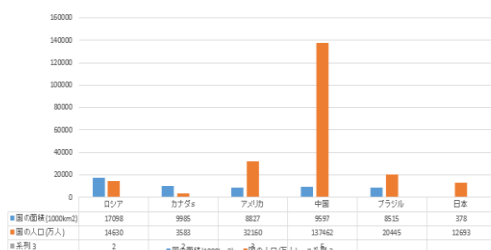
面積の広い順に5つの国を選び、国の面積と人口を調べました  
また、日本についても比較しました

|      | 国の面積(1000km <sup>2</sup> ) | 国の人口(万人) |
|------|----------------------------|----------|
| ロシア  | 17,098                     | 14,630   |
| カナダ  | 9,985                      | 3,583    |
| アメリカ | 9,827                      | 32,160   |
| 中国   | 9,597                      | 137,462  |
| ブラジル | 8,515                      | 20,445   |
| 日本   | 378                        | 12,693   |

スライド 3

## 国土の広い国の面積と人口のグラフ

面積と人口をグラフにしてみました



スライド 4

## この比較でわかったこと

- ▶中国は国土も広いが、人口はずばぬけて世界一
- ▶ロシアは国土は世界一だが、人口はアメリカの約半分
- ▶カナダは国土は世界で2番目だが、人口は少ない
- ▶アメリカは国土も広いが、人口も多い
- ▶日本は国土は狭く、人口が多い

スライド 5

## まとめ

- ・国の広さと、そこに住む人の多さは、国によって大きく違うことがわかりました。
- ・国が広くても、北にあるために寒すぎて住みにくいか、砂漠や山が多いなどがその理由だと思います。
- ・特に、中国の人口の多さが、数字で見るとグラフを見てよくわかりました。
- ・日本は国の面積は狭いが、人口は多い国だということがわかりました。
- ・これからも、調べる範囲をもっと広げて、詳しく調べていきたいと思ひます。

## <プレゼンテーションとは>

- ・スライドの作成  
タイトルと説明文の入力  
表の作成とデータの入力  
グラフの作成
- ・スライドに動きをつける
- ・大型画面での発表  
等を学びます

## 小学生ICTスクールの特徴

### すべての基礎になる

キーボード操作の基礎を4時間で身につけます。

プログラミングやワープロ／表計算でもキーボード操作が必要です。

#### <最新の練習システムで効率よく練習>

タッチタイプの練習システムは、最新のシステムで練習します。

「自社製のローマ字の表」「整理した効率の良い指の動かし方」「手本の指の型を表示する練習方法」など工夫した無駄のない練習システムです。

#### <できた感動を練習の意欲につなげるシステム>

できないことが「できた！！」と感じる時、次へのやる気を感じます。やる気が続くように工夫をしたシステムを使って練習します。

毎回「ちょっときつい？」と感じるような「小さな挑戦」を仕込んでいます。新しい挑戦をしてできたと感じる「小さな挑戦」を積み重ねることで、キーボードを見ずに入力できるようになります。

指の動かし方から、ローマ字での50音の入力、自分のできたという小さな感動を続け、一步ずつ成長して、長い文章を効率よく入力できるようになります。

この練習ソフトで練習している子どもへの接し方は、「教えない！」です。小さな挑戦で「できた！」という感動を子どもに感じてもらいます。そのためには、「自分でできた」と感じることをできるよう口を出さずに待つように心がけます。

## 自分でできる子どもに育つ

### ■自分でできるようになる

- ・（自分で）テキストを読む。
- ・（自分で）わからない。
- ・（自分で）考える。
- ・（自分で）質問する。 （指導者が）ヒントを与える。
- ・（自分で）解決する。

このくり返しが、自分でできる子どもを育てます。

### ■50分を大切にする

- ・50分という短い時間を大切にする。
- ・学校より5分長い時間を集中できるようになる。
- ・パソコンを使うので、割り当てた時間を守る。
- ・遅れたら練習時間が減ることがあります。
- ・5分前に教室へ来る気持ちをもつ。

### ■96回で身につけること

- ・10分で500字入力できる。
- ・ゲームの多重処理を理解する。
- ・制御の入力、処理、出力を理解する。
- ・ワープロ、表・計算・グラフ、発表ソフトを使い分ける。



## “子どもたちへ”の接し方

- 「くちだし」は、できるだけ避けます。

考えているとき「くちだし」されるとやる気が削がれます。

練習中に子どもの手が止まることがあります。「R」の位置が分からないようです。

この時、すぐに「Rはこのキー」とは教えません。

子どもは、「前にRを打った時にTと間違っ<sup>そ</sup>たな、でRの場所は」と考えているのかもしれませんが。そして、「R」に指を動かそうとした時、すかさず「Rの位置は・・・」と口をだされると、「Rが打てた」という達成感を奪うことになります。

考えている？ 困っている？ 助けて欲しい？ を見わけて接します。

- 「自分でできた実感」がやる気につながります。

助け舟をだすときは、よく考えて助けます。

- 質問されたら

調べ方、テキストに書いている所を教え自分で解決できるようにリードします。  
教え過ぎは、子どもが自分で考えないようにしてしますと注意して接します。

- 教えるのでなく、子どもの観察に時間を使う。

成長を見守る。成長を感じたら成長した所を子どもに伝える。

少しずつでも、子どもが気づき、自分でできるように手助けしたいと思います。

プログラミングでは、解決できない事がよく起こります。

すぐに解決策を教えると、子どもの考えるチャンスを奪ってしまいます。

解決できない問題を考え、自分で解決する力をつけるのが、プログラミング的思考を育てます。

その日、解決できなかったら1週間考える時間を与えることも大切です。

## 9 6 回の授業の進め方

マウスを使うプログラミング（スクラッチ）も文字の入力は必要です。  
パソコン活用入門も文字の入力は必要です。

| 必要な例              |          | 説 明                    |
|-------------------|----------|------------------------|
| スクラッチの<br>プログラミング | マウス操作    | クリック、ダブルクリック、ドラック&ドロップ |
|                   | 半角・全角の区別 | 数値は半角での入力が必要           |
|                   | 文字入力     | スクリプト名、変数名など           |
| パソコン活用            | 文字入力     | ワープロの文章などの文字入力         |
|                   |          | 表のタイトルや項目名などの文字入力      |
|                   |          | プレゼンテーション資料の文字入力       |

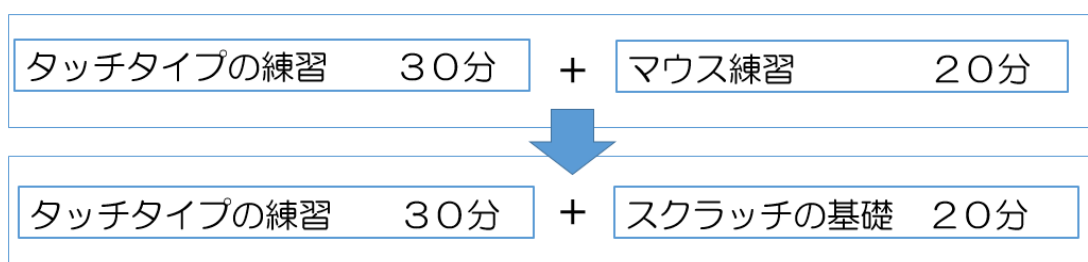
はじめの4ヵ月 （キー操作の基礎ができるまで）

### < 授業の主な内容 >

**学習のステップ1** 4か月で文字入力できるようにします。

回数は標準の練習回数（個人差あり）

| 学習内容     | 分  | 回数 | 説 明                    |
|----------|----|----|------------------------|
| マウスの練習   | 20 | 4  | クリック、ダブルクリック、ドラック&ドロップ |
| タッチタイプ入門 | 30 | 8  | ローマ字で50音を入力する練習        |
|          | 30 | 4  | 漢字・カナ・数値・記号 を入力する練習    |
|          | 30 | 4  | 、と 。 文章を入力する準備の基礎練習    |
| スクラッチの基礎 | 20 | 12 | スクラッチの基本操作、練習問題        |



## 5か月目から （キー操作の基礎ができたら）

### < 授業の主な内容 >

#### 学習のステップ2 文字入力ができたら学習する内容

5か月目からの学習

回数は標準の練習回数（個人差あり）

| タッチタイプ応用            | 分  | 回数 | 説 明                                                                                     |
|---------------------|----|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| アルファベットの練習          | 30 | 4  | タッチタイプ進度調整                                                                              |
| 文章練習<br>教科書にのる名作で練習 | 20 | 76 | 1日2問を基準として練習。1問に10分以上かかり<br>2問できない時は、「指は、舌と同じ・・・」<br>↓ の実践練習をする。<br>残り時間は、毎回でも繰り返し練習する。 |
| プログラミング             | 分  | 回数 | 説 明                                                                                     |
| ゲームのプログラミング         | 20 | 4  | 「ピンポンゲーム」、練習問題                                                                          |
|                     | 30 | 40 | ブロック崩し、インベーダなどのゲーム作成                                                                    |
| 制御のプログラミング          | 30 | 16 | 信号機、人感センサー、自動車など<br>LED、センサー、モーターの制御                                                    |
| パソコン活用              | 分  | 回数 | 説 明                                                                                     |
| ワープロ                | 30 | 4  | 文字の大きさ、フォントの変更。<br>写真や飾りの挿入。など                                                          |
| 表・計算・グラフ            | 30 | 8  | 名簿、成績表、気温の変化などの表を作成<br>成績表、気温の変化をグラフに                                                   |
| プレゼンテーションソフト        | 30 | 8  | 文章、表、グラフ、写真の入った発表資料作成。<br>発表の体験も                                                        |

## 募集内容

### ◆対象年齢

小学2年生から小学校6年生

#### 「2年生・3年生」が始めるのに最適です

ローマ字を習うので（2年生、3年生）ローマ字の学習に役に立ちます。

キーボード操作の自己流の癖がついていないこと。

コンピュータを使う授業で、初めから親しんで取り組むことができるからです。

小学2年生でも、50分、椅子に座ることができるなら受け入れます。

#### 「4年生、5年生、6年生」遅くはありません。

小学生の間に、ICT活用力の素地を身につけて下さい。

ローマ字が苦手でも本講座を受講すればローマ字を得意にすることができます。

### ◆受講開始

毎月、月初めの練習日から

月初めの第1回目の練習日までに1度オリエンテーションを受けていただきます。

受講に当たってのお願い。タイピング練習の導入の説明と練習をします。

入会申し込み後に、日を調整して実施します。

### ◆寺子屋方式

年齢やスキルに関係なく曜日、同じ時間の子どもでクラスを作り学習します。

皆が同じ内容を練習する一斉授業ではありません。年齢、スキルの違う子どもたちが刺激を受けながら各自のペースで学習を進めていきます。

### ◆受講期間

1日50分 週1回 水、木、金曜日のいずれかを1日を選びます。（祝祭日は休講）

月により受講日数は異なりますが、平均月4回（年間スケジュールを決めています。）

2年間で96回が受講回数です。

体調不良などの時は、振替えます。（振替は12回以内とします）

振替日は次回練習日に決めさせていただきます。

### ◆クラスの定員

1クラス 8名

#### ◆募集クラス

毎週：水、木、金曜日 のいずれか1日

時間帯 次の時間帯で時間を決めてください。(定員8名以内)

| 時間帯 | 水曜日 | 木曜日 | 金曜日 |
|-----|-----|-----|-----|
| 3時  |     |     |     |
| 4時  |     |     |     |
| 5時  |     |     |     |
| 6時  |     |     |     |

#### ◆受講料

7,700 円/月(税込) □座振替

パソコン、タイピング練習システム、制御基板などの機材は教室で準備します。

機材費は受講料に含みます。

#### ◆テキスト代

必要なテキストは購入が必要です。

1冊2000円～3000円程度

1ヵ月目 入会金に含みます。

4月目 1冊 ピンポンゲーム

6月目 2冊 ブロック崩しゲーム、タッチタイプ応用

以降 2ヵ月に1冊程度の進度に応じてテキストを購入して頂きます。

#### ◆入会金

11,000 円(税込)

次のテキスト代を含みます。

キーボード練習盤セット(練習盤、練習帳1、練習帳2)

タッチタイプ入門、スクラッチ入門