



コース名	こども向けプログラムコース
目標	パソコンの使い方を正しく学びプログラムの基本とその活用方法を理解する。
対象者	・プログラミングに興味のある学生 ・ドローンなどのガジェット操作に興味のある学生
対象年齢	小学3年生～中学生(目安ですのでご相談ください)

回	時間(分)	講座項目	講座内容	備考
1	90	オリエンテーション	・Macの基本的な操作方法 ・電源の入れ方や消し方などの基本動作についての知識 ・Scratch(スクラッチ)のアカウント作成	
2	90	キータイピング	・正しいキータイピングの方法を学習 ・ローマ字入力/日本語切り替えなどの基礎を学習	
3	90	Scratch基本学習 - その1	・Scratch(スクラッチ)のアカウント登録方法 ・インターネットの仕組みを学習	
4	90	Scratch基本学習 - その2	・Scratch(スクラッチ)の基本機能についての知識 ・プログラムを始める方法	ミニゲームを制作しながら学習
5	90	Scratch基本学習 - その3	・キーボードで操作する方法 ・アニメーションの基本的な知識を学習	ミニゲームを制作しながら学習
6	90	Scratch基本学習 - その4	・座標の考え方 ・物体の接触の考え方	ミニゲームを制作しながら学習
7	90	Scratch基本学習 - その5	・背景の入れ替え方法 ・画面の終端時のイベント発生方法	ミニゲームを制作しながら学習
8	90	Scratch基本学習 - その6	・線に沿ってオブジェクト(物体)が動く仕組み ・色に触れるイベントと色の取得方法	ミニゲームを制作しながら学習
9	90	マウスとオブジェクト- その1	・マウスのイベントを理解する(クリック・移動・ドラッグ) ・カーソルとオブジェクト(物体)の操作方法	
10	90	マウスとオブジェクト- その2	・マウスに追従する動作 ・マウスの追従タイミングをプログラムで操作	
11	90	マウスとオブジェクト- その3	・クリックイベント時のアクション基本 ・クリックして話をさせる	
12	90	シューティングゲーム作成- その1	・本体のキーボード操作 ・弾を複製してマウスクリックで出力する処理(繰り返し処理)	
13	90	シューティングゲーム作成- その2	・敵の生成と複製 ・敵の削除	
14	90	シューティングゲーム作成- その3	・変数を使った点数加算処理 ・条件分岐処理の考え方	
15	90	シューティングゲーム作成- その4	・条件分岐処理によるボスキャラの出現	
16	90	シューティングゲーム作成- その5	・ゲームの開始と終了の処理の実装	
17	90	シューティングゲーム作成- その6	・音を鳴らす ・ゲームをカスタマイズしてみる	
18	90	Webカメラの操作 - その1	・Webカメラを使ったプログラミングの基本 ・Scratch(スクラッチ)にカメラ映像の組み込み	
19	90	Webカメラの操作 - その2	・映像からキャラクターの操作 ・映像から音を鳴らす	
20	90	Webカメラの操作 - その3	・オブジェクトを増やす/減らす動作 ・映像の保存について	
21	90	ドローン × JavaScript - その1	・ドローンの操作方法を学習 ・ドローンでのデータ保存方法	Scratchでドローン操作をします。
22	90	ドローン × JavaScript - その2	・Scratch(スクラッチ)でドローン用のブロック作成 ・カスタムブロックの作成方法の基礎を学習	Scratchでドローン操作をします。
23	90	ドローン × JavaScript - その3	・テスト飛行とカスタマイズ	Scratchでドローン操作をします。
24	90	まとめ		