

## 年間講座シラバス

講座名		「好きを深める」プログラミングマスターコース					
開講時期	2022年	～	2022年	頻度	月: 2回	施設管理費・登録管理料	1100円(税込)/月
	4月		9月			受講費	9680円(税込)/月
対象学年	小学校4年生～中学生			開催曜日 時間	第1・3土曜日10:30～12:00		
講師	コサイエ スタッフ	定員	8名/クラス				
講義テーマ							
4月2日	ゲーム名	ブロックくずし 【有名なあのゲームもScratchなら意外と簡単】					
	内容	お手本ゲームを見てストーリーを確認 設計図着手 プログラムの量が増えるため、全体設計とユニット設計を作り、ストーリーを分解して考えます。					
4月16日	ゲーム名	ブロックくずし 【有名なあのゲームもScratchなら意外と簡単】					
	内容	設計図完成 コーディング開始 クローン機能を中心にエンタリーで学んだ機能を組み合わせます。入射角反射角についても学びます。					
5月7日	ゲーム名	ブロックくずし 【有名なあのゲームもScratchなら意外と簡単】					
	内容	基本パターンのプログラムが完成 コーディングしながら、アレンジポイントを見つけていきます。					
5月21日	ゲーム名	ブロックくずし 【有名なあのゲームもScratchなら意外と簡単】					
	内容	アレンジ作成 発表 作成した基本パターンに対して自分で考えた改良を行い、クラス内で発表会!					
6月4日	ゲーム名	テトリス 【有名なあのゲームもScratchなら意外と簡単】					
	内容	設計図完成 コーディング開始					
6月18日	ゲーム名	テトリス 【有名なあのゲームもScratchなら意外と簡単】					
	内容	設計図完成 コーディング開始					
7月2日	ゲーム名	テトリス 【有名なあのゲームもScratchなら意外と簡単】					
	内容	設計図完成 コーディング開始					
7月16日	ゲーム名	インベーダー風 【沢山の敵とビームを打ち合って戦う】					
	内容	お手本ゲームを見てストーリーを確認 設計図着手 全体設計からユニット設計へ、ストーリーを分解して見える化していきます。					
8月6日	ゲーム名	インベーダー風 【沢山の敵とビームを打ち合って戦う】					
	内容	設計図完成 コーディング開始 設計図を見ながら、自分でコーディングすることを始めます。講師はアシスト。					
8月20日	ゲーム名	インベーダー風 【沢山の敵とビームを打ち合って戦う】					
	内容	基本パターンのプログラム完成 メッセージを中心にシューティングとブロックくずしで学んだ機能を組み合わせます。					
9月3日	ゲーム名	インベーダー風 【沢山の敵とビームを打ち合って戦う】					
	内容	応用パターンのプログラム完成 講師流のアレンジポイントを伝授					
9月17日	ゲーム名	インベーダー風 【沢山の敵とビームを打ち合って戦う】					
	内容	アレンジ作成 発表 作成した基本パターンに対して自分で考えた改良を行い、クラス内で発表会!					
備考							
<p><b>マスターコースについて</b>            エントリーコースから一気にグレードアップし、RICOHエンジニア監修の少しマニアックなゲームを作っていきます。プログラムの量が増え、つながりも複雑になることから、全体設計からユニット設計へ作業を分解して綿密にストーリーを組み立ててから、プログラミングを始めます。</p> <p><b>ジュニアプログラミング検定(外部試験機関)について</b>            3月に任意でジュニアプログラミング検定試験(有料)をご受験頂けます。会場はコサイエ教室で開催致します。            &lt;受験ランクの参考&gt;            プログラミングマスターコースご受講のお子さま：Silver(2級) Bronze(3級)</p> <p><b>ご欠席時のフォロー対応について</b>            必ず欠席される講座の始まる1時間前までにご連絡をお願い致します。            次回の講座前に30分程のフォローを実施させていただきます。</p>							
※上記日時や内容が変更される場合もございます、ご了承ください。							

## 年間講座シラバス

講座名		「好きを深める」プログラミングマスターコース					
開講時期	2021年 10月	～	2022年 3月	頻度	月: 2回	施設管理費・登録管理料	1100円(税込)/月
						受講費	9680円(税込)/月
対象学年	小学校4年生～中学生					教材費	—
講師	コサイエ スタッフ	定員	8名/クラス	開催曜日 時間	第1・3土曜日10:30～12:00		
講義テーマ							
10月1日	ゲーム名	コンポーザー 【作曲できるゲームを作ります】					
	内容	お手本ゲームを見てストーリーを確認 設計図着手 曲というストーリーを表現するのに必要な要素は何だろう。いつもと違う視点で音楽を考えます。					
10月15日	ゲーム名	コンポーザー 【作曲できるゲームを作ります】					
	内容	設計図完成 コーディング開始 作曲をscratchで再現するため、音符やスケール(ペンタトニック)、音階についても勉強します。					
11月5日	ゲーム名	コンポーザー 【作曲できるゲームを作ります】					
	内容	基本パターンのプログラム完成 設計図を見ながら、自分でコーディングを行います。講師はアシスト。					
11月19日	ゲーム名	コンポーザー 【作曲できるゲームを作ります】					
	内容	応用パターンのプログラム完成 講師流のアレンジポイントを伝授 より本格的な作曲ができるようになります。					
12月3日	ゲーム名	コンポーザー 【作曲できるゲームを作ります】					
	内容	アレンジ作成 応用パターンのポイントを参考にしながら、オリジナル作品を作成					
12月17日	ゲーム名	コンポーザー 【作曲できるゲームを作ります】					
	内容	発表 クラス内で発表会!					
1月7日	ゲーム名	スクロールアクションゲーム 集大成作品に挑戦					
	内容	お手本ゲームを見てストーリーを確認 設計図着手 これまで学んだScratchの機能の集大成としてちょっとした大作に挑戦します。					
1月21日	ゲーム名	スクロールアクションゲーム 集大成作品に挑戦					
	内容	設計図完成 コーディング開始 設計図を見ながら、自分でコーディング。講師はアシスト。					
2月4日	ゲーム名	スクロールアクションゲーム 集大成作品に挑戦					
	内容	基本パターンのプログラム完成 これまで学んだScratchの機能の集大成としてちょっとした大作に挑戦します。					
2月18日	ゲーム名	スクロールアクションゲーム 集大成作品に挑戦					
	内容	応用パターンのプログラム完成 講師流のアレンジポイントを伝授 よりリアルな動きをキャラクターがアクションします。					
3月4日	ゲーム名	スクロールアクションゲーム 集大成作品に挑戦					
	内容	アレンジ作成 応用パターンのポイントを参考にしながら、オリジナル作品を作成					
3月18日	ゲーム名	スクロールアクションゲーム 集大成作品に挑戦					
	内容	発表 クラス内で発表会!					
備考							
<p><b>マスターコースについて</b></p> <p>エントリーコースから一気にグレードアップし、RICOHエンジニア監修の少しマニアックなゲームを作っていきます。プログラムの量が増え、つながりも複雑になることから、全体設計からユニット設計へ作業を分解して綿密にストーリーを組み立ててから、プログラミングを始めます。</p> <p><b>ジュニアプログラミング検定(外部試験機関)について</b></p> <p>3月に任意でジュニアプログラミング検定試験(有料)をご受験頂けます。会場はコサイエ教室で開催致します。</p> <p>&lt;受験ランクの参考&gt;</p> <p>プログラミングマスターコースご受講のお子さま: Silver(2級) Bronze(3級)</p> <p><b>ご欠席時のフォロー対応について</b></p> <p>必ず欠席される講座の始まる1時間前までにご連絡をお願い致します。</p> <p>次回の講座前に30分程のフォローを実施させていただきます。</p>							

※上記日時や内容が変更される場合もございます、ご了承ください。

コサイエ プログラミング ドクターコース (2022年度)

<p>コース概要</p>		<p>前期は、これまで培ってきたScratchやプログラム開発のスキルを発揮して、自分で作品を作り上げます。テーマから機能まで自分で考え、完成まで自分で進捗管理を行うことで、構想力、計画力、管理力を養っていきます。一つのをゼロから完成させる経験を通し、ものづくりの楽しさや完成時の達成感を体験していきます。作成した作品は、コサイエ内での発表会で披露し、発表の準備も行うためプレゼンテーション力も高めていきます。またハード面との連携の学習を目的とし、micro:bitを使用したプログラミングにも挑戦していきます。</p> <p>-----</p> <p>後期は、新しくHTML/CSS/JavaScriptを学び、Webサイト構築の基本的な技術を身につけます。これまでのGUIでのプログラミングで身につけたプログラミング的思考を活かし、より本格的なCUIでのプログラミングを経験します。簡単なWebサイトを自分で制作できるようになるとともに、JavaScriptを使用してテキスト（文字）でプログラムを作成できるようになります。また、Webサイト制作を通して、写真・画像・動画・音楽などの著作権・肖像権及びインターネットを使用する際のルール（ネットモラル）を学びます。</p>
<p>対象者</p>		<p>エントリーコース、マスターコースの修了者（または、同等のスキルをお持ちの方）</p>
<p>前提条件</p>		<p>同上</p>
<p>研修目標</p>	<p>前期</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scratchを使用し、作品を一つ完成させる。</li> <li>作るものを自分で考え、作成計画を立て、スケジュール管理を行う経験をする。</li> <li>micro:bitを使い、プログラムの結果を五感で体験する。</li> <li>プレゼンテーションの練習を行い、経験を積む。</li> </ul>
	<p>後期</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>キーボードでの文字入力を身につける。</li> <li>Webサイトの仕組みを理解する。</li> <li>HTML/CSSを使用して、Webサイトを作り上げる。</li> <li>JavaScriptを使用して、プログラムを作成できるようになる。</li> </ul>
<p>研修形式</p>	<p>前期</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scratchを使用しての個人制作、作品発表（進捗確認、疑問点の解消等対応は適宜実施）</li> <li>micro:bitの使い方に関する講義、及び個人演習</li> </ul>
	<p>後期</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>HTML/CSS/JavaScriptの講義と個人演習</li> <li>Webサイトの個人制作、作品発表</li> </ul>
<p>実施内容</p>	<p>前期</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scratchを用いた作品制作</li> <li>作品完成までの計画立案、スケジュール管理</li> <li>毎回その日を振り返っての実施内容の確認</li> <li>発表を通しての作品説明、他者からのフィードバック確認</li> <li>micro:bitを用いてセンサー、ボタン、LEDなどとのプログラミングの関係を体感</li> </ul> <div style="text-align: right;">  <p>DiS教育ICT総合サイトより抜粋  <a href="https://sip.dis-">https://sip.dis-</a></p> </div>
	<p>後期</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>キーボードでのタイピング練習</li> <li>HTML/CSS/JavaScriptの基礎知識の学習</li> <li>著作権、肖像権、ネットモラルについての知識の学習</li> <li>毎回その日を振り返っての実施内容の確認</li> <li>発表を通しての作品説明、他者からのフィードバック確認</li> </ul>

講座名	「好きを深める」プログラミング ドクターコース（前期）			
開講時期	2022年 4月	～	2022年 9月	頻度
				月2回 1期12回
対象学年	小学4年生 ～ 中学生			開催 日時
講師	中西英介	定員	10名/クラス	

開催日	講義テーマ	
4月9日	作品作りに挑戦①	
	内容	作品のテーマ・内容を考える
4月23日	作品作りに挑戦②	
	内容	作品の設計書を作る/制作スケジュールを考える
5月14日	作品作りに挑戦③	
	内容	必要な背景やキャラクターを作成する・収集する
5月28日	作品作りに挑戦④	
	内容	必要な背景やキャラクターを作成する・収集する
6月11日	作品作りに挑戦⑤	
	内容	必要な音・音楽を作成する・収集する
6月25日	作品作りに挑戦⑥	
	内容	プログラミング
7月9日	作品作りに挑戦⑦	
	内容	プログラミング
7月23日	作品作りに挑戦⑧	
	内容	プログラミング
8月20日	作品作りに挑戦⑨	
	内容	作品を完成させる/発表の準備をする
8月27日	作品作りに挑戦⑩ 発表会（予定）	
	内容	作品を発表する/仲間の作品を評価する
9月10日	micro:bitを使ってみる①	
	内容	micro:bitでできることを確認
9月24日	micro:bitを使ってみる②	
	内容	Scratchとmicro:bitを連携してみる

#### ジュニアプログラミング検定(外部試験機関)について

3月に任意でジュニアプログラミング検定試験(有料)をご受験頂けます。会場はコサイエ教室で開催致します。

<受験ランクの参考>

プログラミングドクターコースご受講のお子さま：Gold(1級) Silver(2級)

#### 振替について

欠席の場合、次回講座の前30分でフォローアップを実施致します。

#### 教材について

[前期]

独自資料を使用しますので購入は不要です。micro:bitの教材購入も不要です。

[後期]

以下を使用予定です。初めての受講となる方はご購入をお願い致します。

継続受講となる方は2021年度と同じ教材となるため新たにご購入いただく必要はございません。

「子どもから大人までスラスラ読める JavaScriptふりがなKidsプログラミング ゲームを作りながら楽しく学ぼう！」  
2,530円(税込)

講座名	「好きを深める」プログラミング ドクターコース（後期）			
開講時期	2022年 10月	～	2023年 3月	頻度
				月2回 1期12回
対象学年	小学4年生 ～ 中学生			開催 日時
講師	中西英介	定員	10名/クラス	

開催日	講義テーマ	
10月8日	Webサイトの仕組みを理解する①	
	内容	HTML/CSSの知識を学習する
10月22日	Webサイトの仕組みを理解する②	
	内容	HTML/CSSの知識を学習する
11月12日	Webサイトの仕組みを理解する③	
	内容	HTML/CSSの知識を学習する
11月26日	Webサイトの仕組みを理解する④	
	内容	HTML/CSSの知識を学習する
12月10日	Webサイトの仕組みを理解する⑤	
	内容	JavaScriptの知識を学習する
12月24日	Webサイトの仕組みを理解する⑥	
	内容	JavaScriptの知識を学習する、作りたいWebサイトを考える
1月14日	Webサイトを制作してみる①	
	内容	JavaScriptの知識を学習する、作りたいWebサイトを考える
1月28日	Webサイトを制作してみる②	
	内容	JavaScriptの知識を学習する、作りたいWebサイトを考える
2月11日	Webサイトを制作してみる③	
	内容	JavaScriptの知識を学習する、作りたいWebサイトを考える
2月25日	Webサイトを制作してみる④	
	内容	JavaScriptの知識を学習する、作りたいWebサイトを考える
3月11日	Webサイトを制作してみる⑤	
	内容	自分のWebサイトの完成させる、発表の準備をする
3月25日	Webサイトを制作してみる⑥ 発表会（予定）	
	内容	作品を発表する/仲間の作品を評価する

#### ジュニアプログラミング検定(外部試験機関)について

3月に任意でジュニアプログラミング検定試験(有料)をご受験頂けます。会場はコサイエ教室で開催致します。

<受験ランクの参考>

プログラミングドクターコースご受講のお子さま：Gold(1級) Silver(2級)

#### 振替について

欠席の場合、次回講座の前30分でフォローアップを実施致します。

#### 教材について

[前期]

独自資料を使用しますので購入は不要です。micro:bitの教材購入も不要です。

[後期]

以下を使用予定です。初めての受講となる方はご購入をお願い致します。

継続受講となる方は2021年度と同じ教材となるため新たにご購入いただく必要はございません。

「子どもから大人までスラスラ読める JavaScriptふりがなKidsプログラミング ゲームを作りながら楽しく学ぼう！」  
2,530円(税込)