

[YMCA東部グローバルコミュニティプラザ]  
夏休みプログラミングスクール 実施要項

| コース  | クラス                          | 日 程               | 時 間           | 対 象   |
|------|------------------------------|-------------------|---------------|-------|
| 4003 | 4日間の<br>プログラミング<br>スクール I期   | 7月22日（火）～7月25日（金） | 10:00 ～ 11:00 | 年中～小3 |
| 4007 |                              |                   | 11:30 ～ 12:30 | 小4～中3 |
| 4005 | 5日間の<br>プログラミング<br>スクール II期  | 8月4日（月）～8月8日（金）   | 10:00 ～ 11:00 | 年中～小3 |
| 4008 |                              |                   | 11:30 ～ 12:30 | 小4～中3 |
| 4006 | 5日間の<br>プログラミング<br>スクール III期 | 8月4日（月）～8月8日（金）   | 10:00 ～ 11:00 | 年中～小3 |
| 4009 |                              |                   | 11:30 ～ 12:30 | 小4～中3 |

#### 4日間の流れ

エントリー（年中～小3） ※ Scratch Jr.を使います

| 1日目                                                                                                                                         | 2日目                                                                                                                         | 3日目                                                                                            | 4日目                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>プログラミングの基礎</b><br>イントロダクション：プログラミングとは何かを簡単に説明<br>基本操作：タブレットの基本操作とScratch Jr.の使い方を学ぶ<br>簡単なプロジェクト作り：キャラクターの動かし方を学ぶ<br>クールダウン：学んだことをお互いに発表 | <b>シーケンスの理解</b><br>ウォームアップ：前日の復習<br>シーケンスの説明：ストーリーボードを使ってシーケンスを作成。<br>プロジェクト作り：簡単なストーリーを作成し、キャラクターを動かす<br>クールダウン：作った作品を見せ合う | <b>自由製作</b><br>ウォームアップ：簡単なゲームでリズムを整える<br>自由製作：自由にキャラクターを動かして自分なりのストーリーを作る<br>クールダウン：作った作品を発表する | <b>発表会</b><br>みんなの前で作った作品を発表します<br>自分の作品を発表しアウトプットすることで学んだことを整理します |

ベーシック（小4～中3） ※ Scratchを使います

| 1日目                                                                                                                                    | 2日目                                                                                                             | 3日目                                                                                       | 4日目                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>プログラミングの基礎</b><br>イントロダクション：プログラミングとは何かを簡単に説明<br>基本操作：パソコンの基本操作とScratchの使い方を学ぶ<br>簡単なプロジェクト作り：キャラクターの動かし方を学ぶ<br>クールダウン：学んだことをお互いに発表 | <b>条件とループ</b><br>ウォームアップ：簡単なゲームでリズムを整える<br>条件分岐の説明：「もし～ならば」の考え方を学ぶ<br>実践：条件分岐を使ったプログラム作成<br>クールダウン：作ったプログラムをシェア | <b>自由製作</b><br>ウォームアップ：これまでの復習<br>自由製作：動きや、音、背景などを工夫して、自由にアニメーションを作る<br>クールダウン：作った作品を発表する | <b>発表会</b><br>みんなの前で作った作品を発表します<br>自分の作品を発表しアウトプットすることで学んだことを整理します |

## 5日間の流れ

エントリー（年中～小3） ※ Scratch Jr.を使います

| 1日目                                                                                                                                         | 2日目                                                                                                                         | 3日目                                                                                                             | 4日目                                                                                            | 5日目                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>プログラミングの基礎</b><br>イントロダクション：プログラミングとは何かを簡単に説明<br>基本操作：タブレットの基本操作とScratch Jr.の使い方を学ぶ<br>簡単なプロジェクト作り：キャラクターの動かし方を学ぶ<br>クールダウン：学んだことをお互いに発表 | <b>シーケンスの理解</b><br>ウォームアップ：前日の復習<br>シーケンスの説明：ストーリーボードを使ってシーケンスを作成。<br>プロジェクト作り：簡単なストーリーを作成し、キャラクターを動かす<br>クールダウン：作った作品を見せ合う | <b>条件とループ</b><br>ウォームアップ：簡単なゲームでリズムを整える<br>条件分岐の説明：「もし～ならば」の考え方を学ぶ<br>実践：条件分岐を使ったプログラム作成<br>クールダウン：作ったプログラムをシェア | <b>自由製作</b><br>ウォームアップ：簡単なゲームでリズムを整える<br>自由製作：自由にキャラクターを動かして自分なりのストーリーを作る<br>クールダウン：作った作品を発表する | <b>発表会</b><br>みんなの前で作った作品を発表します<br>自分の作品を発表しアウトプットすることで学んだことを整理します |

ベーシック（小4～中3） ※ Scratchを使います

| 1日目                                                                                                                                         | 2日目                                                                                                                         | 3日目                                                                                                             | 4日目                                                                                            | 5日目                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>プログラミングの基礎</b><br>イントロダクション：プログラミングとは何かを簡単に説明<br>基本操作：タブレットの基本操作とScratch Jr.の使い方を学ぶ<br>簡単なプロジェクト作り：キャラクターの動かし方を学ぶ<br>クールダウン：学んだことをお互いに発表 | <b>シーケンスの理解</b><br>ウォームアップ：前日の復習<br>シーケンスの説明：ストーリーボードを使ってシーケンスを作成。<br>プロジェクト作り：簡単なストーリーを作成し、キャラクターを動かす<br>クールダウン：作った作品を見せ合う | <b>条件とループ</b><br>ウォームアップ：簡単なゲームでリズムを整える<br>条件分岐の説明：「もし～ならば」の考え方を学ぶ<br>実践：条件分岐を使ったプログラム作成<br>クールダウン：作ったプログラムをシェア | <b>自由製作</b><br>ウォームアップ：簡単なゲームでリズムを整える<br>自由製作：自由にキャラクターを動かして自分なりのストーリーを作る<br>クールダウン：作った作品を発表する | <b>発表会</b><br>みんなの前で作った作品を発表します<br>自分の作品を発表しアウトプットすることで学んだことを整理します |

## \*保護者観覧・撮影について

**保護者観覧：全日程ご見学可能**

**保護者撮影：最終日のみ（指定日以外の撮影はご遠慮ください）**

### 【持ち物】

メンバーシップカード（新入会の方は初日にお渡しします。） 筆記用具 ノート 水筒

### 【諸注意】

- 持ち物には必ず名前を記入してください。
- 欠席の場合は、必ずY-Linkより「欠席申請」登録をお願いします。
- クラス開始時間の10分前より受付を開始します。
- 天災等(大雨、台風、積雪、地震等)や感染拡大防止等による休講、期間短縮の場合、納入いただいた参加費の一部を返金いたします。
- ※プログラム参加のために購入された用品（ユニフォーム等）の費用については負担しかねます。予めご了承ください。

【メンバーシップカードについて】

○短期プログラム期間中はメンバーシップカードをお持ちください。

※初めてのの方は、当日窓口にてお渡しいたします。

YMCAメンバーシップカードはICチップ内蔵のカードで、クラスの出席管理等に使用します。シーズン参加（通年プログラム在籍以外）の方は、次回の短期プログラム及び通年プログラム等にご参加いただく際に継続してご利用いただけます。カードは折り曲げたり、濡らしたり、高温の場所や強い磁気のあるところに置くのは避け、大切に保管・携帯してください。なお、カードの紛失や、破損の場合は、速やかに再発行の手続きをお願いします。再発行料は550円です。

【キャンセルについて】

○申込後のキャンセルにつきましては、Y-Linkより「申込取消」または「受講予定取消」ボタンを押してください。

プログラム開始前日までの場合・・・キャンセル料1,100円を引いた金額をお返しいたします。

プログラム初日開始前の場合・・・半額を返金いたします。

プログラム当日開始後の場合・・・返金はありません。

会員及び利用者等の個人情報のお取り扱いについて

公益財団法人熊本YMCA（以下、「熊本YMCA」という。）は、皆様が熊本YMCAの実施する講座・講習会へのご参加に際して、皆様よりWEBシステムに入力若しくは各種申込書に記載された個人情報及びプログラム実施中等に撮影した写真については、下記の①から⑩の利用目的の達成に必要な範囲内で利用いたします。また、あらかじめ皆様の同意を得ないで利用目的の範囲を超えて取扱うことはいたしません。公開情報等から間接的に取得する場合も同様です。

【保有個人データの利用目的】

- ①熊本YMCA内部における、会員及び利用者等の登録、変更及び抹消等の管理、会計及び経理業務、サービスの提供のための管理業務を行うため
- ②熊本YMCAが講座、講習会その他諸行事等を実施するに当たって、会員及び利用者等ご本人であることを確認するため
- ③熊本YMCAが実施する講座、講習会その他諸行事等の案内書、募金依頼に関する文書及びYMCAニュース等の配布物送付を行うため
- ④会員及び利用者等からのお問合せへの回答、拾得物のご連絡、その他緊急時の個別お問合せへのご連絡を行うため
- ⑤会費、参加費等納入のお問合せ及びご連絡を行うため
- ⑥会員及び利用者等に対するEメールを利用した情報のご提供を行うため
- ⑦熊本YMCAが行う業務やサービスの維持・改善のための基礎資料作成を行うため
- ⑧熊本YMCAが提供するサービスに関するアンケート、調査、ご意見の受領等によりサービスの改善に役立てる資料の入手を行うため
- ⑨熊本YMCA事業報告書の掲載用写真として使用するため
- ⑩熊本YMCAの事業を広報するための制作物（リーフレット・HP・ビデオ）の掲載用写真として使用するため

---

公益財団法人 熊本YMCA

YMCA東部グローバルコミュニティプラザ

〒862-0924 熊本市中央区帯山2丁目1-11

TEL 096-382-6661 メール：toubu@kumamoto-ymca.org