

2025年大学入学共通テストに「情報」が新設され、プログラミングが出題されます。
将来、必要となるプログラミング能力の基礎を小学生の今から身につけてみませんか？

コンピュータを使いこなす力

プログラミング的思考力

を身につけよう！



新コース

プログラミング専科 年間カリキュラム

3・4年生クラス

5・6年生クラス

※授業計画は現時点での予定です。状況に応じて変更される場合があります。

※3・4年生クラスと5・6年生クラスでは同じ項目であっても難易度が異なります。

プログラミング専科 [3・4年生クラス]

定員20名

1学期の授業計画 (全12回)

学習目標	Scratchの使い方を理解する	
1～3回	導入学習	Scratchを使ってみよう！
4～6回	プログラミングの基礎①	ミニゲームを作ってみよう！
7～9回	プログラミングの基礎②	音楽を作ってみよう！
10～12回	教材の作成 (国語)	自動で動く絵本を作ってみよう！

2学期の授業計画 (全12回)

学習目標	プログラミングが出来るようになる	
1～3回	プログラミングを実践	迷路攻略ゲームを作ってみよう！
4～6回	教材の作成 (算数)	計算ドリルを作ってみよう！
7～9回	プログラミングを実践	もぐらたたきゲームを作ってみよう！
10～12回	教材の作成 (理科)	重力シミュレータを作ってみよう！

3学期の授業計画 (全9回)

学習目標	プログラミングの応用力を身につける	
1～3回	プログラミングを実践	シューティングゲームを作ってみよう！
4～6回	教材の作成 (算数)	多角形や模様を描いてみよう！
7～9回	教材の作成 (理科)	太陽と地球と月の動きを再現しよう！

プログラミング専科 [5・6年生クラス]

定員20名

※授業計画は現時点での予定です。状況に応じて変更される場合があります。
※3・4年生クラスと5・6年生クラスでは同じ項目であっても難易度が異なります。

1学期の授業計画 (全12回)

学習目標	Scratchの使い方を理解する	
1～3回	導入学習	Scratchを使ってみよう!
4～6回	プログラミングの基礎	ミニゲームを作ってみよう!
7～9回	プログラミングを実践	迷路攻略ゲームを作ってみよう!
10～12回	教材の作成(国語)	自動で動く絵本を作ってみよう!

2学期の授業計画 (全12回)

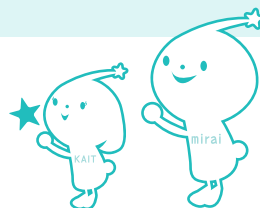
学習目標	プログラミングが出来るようになる	
1～3回	プログラミングを実践	もぐらたたきゲームを作ってみよう!
4～6回	教材の作成(算数)	計算ドリルを作ってみよう!
7～9回	プログラミングを実践	シューティングゲームを作ってみよう!
10～12回	教材の作成(理科)	重力シミュレータを作ってみよう!

3学期の授業計画 (全9回)

学習目標	プログラミングの応用力を身につける	
1～3回	プログラミングを実践	パズルゲームを作ってみよう!
4～6回	教材の作成(理科)	太陽と地球と月の動きを再現しよう!
7～9回	プログラミングの応用	AIを体験してみよう!

●Scratch (スクラッチ) とは

マサチューセッツ工科大学 (MIT) が開発した教育用プログラミング言語であり、世界中で子どものプログラミング教育に使用されています。



神奈川工科大学ITエクステンションセンター

〒243-0018 神奈川県厚木市中町3-3-17 TEL : 046-296-5070
E-mail : mirai@kait-ext.com

KAIT未来塾