

INFORMATIONAL PAMPHLET

# 独学力と 創造力を 伸ばそう



年長から高校生向けのプログラミングスクール



2023年1月改訂版

# 教育は 大人から子どもへ贈る 最高のプレゼント



ようこそ、iTeen藤沢校へ！

私たちは、社会を楽しく生きていくための独学力と創造力の育成を目指す、少人数制個別指導のプログラミング教室です。

教育こそが、親が子どもに贈る最高のプレゼントではないでしょうか。なかでも最も将来性が高いと注目の”学び”が「プログラミング」です。

難しいイメージのあるプログラミング。本当に身につくのでしょうか？  
答えはYES!

人の手でしか教えられないことがある。それを知っているからこそ  
お子さま一人一人を全力で受け止め、導くことができるのです。



さあ、今こそ、ほんきのまなび。

「iTeen（アイティーン）」とともに、  
未来を切り拓く時！

## CONTENTS

- ごあいさつ ... 2
- 当教室の特徴 ... 3
- 当教室のカリキュラム ... 7
- iTeenグループ ... 13
- 入会手続き・お問い合わせ ... 14

## CONCEPT

# 独学力

今の時代はインターネットを通して簡単に知識を得られるので、いくらでも学ぶことができます。しかし、それは学ぶ力と学ぶ意欲があつての話。今後、情報強者と情報弱者の差、情報を活かして創り出すことができる人とできない人の差は、どんどん開いていくでしょう。現代、学ぶ環境は十分過ぎるほど整っています。学ぶ楽しさや学び方を知り、独学力を高めることは、人生全体を豊かにします。



# 創造力

一から創り出し新しい価値を生み出すことは、まだまだAIには置き換えられない人間ならではの力です。IT技術の発展、高度情報化、グローバル化などにより社会の在り方そのものが大きく変化し、過去の常識や既存の知識、成功の方程式が通用しないこれからの予測不能な時代を生き抜くために欠かせない力であり、柔軟で自由な発想ができる子ども期にこそ鍛えたい資質です。

## GOAL & FEATURE

## 教育目標 —目指すこども像—

### こどもの姿



現代社会を  
生きる力を  
育みます

自分なりに

- ① 考えられる
- ② 意見が言える
- ③ 挑戦できる

### IT・プログラミングの力

問題解決能力、集中力、創造力

- ① プログラミングの  
基本技能を身につける
- ② 学習進度に応じた数学知識を  
扱えるようになる
- ③ 年齢に応じたITリテラシーの獲得

### Point 1

1 講師 対 4 生徒

### 個別×子別指導



学びのエネルギーである興味・関心に最大限添えるプログラミング教室です。子ども期に大切な応答的な関わりをし個性と特性を理解し、それぞれに寄り添った指導を行います。

### Point 2

### ITリテラシー教育



タイピング等パソコンの操作指導から、モラル、情報処理能力・情報発信能力の育成まで行います。ITを活用して学習を進められるよう、ITと正しくつきあう方法を学びます。

### Point 3

### 学びをつなぐ

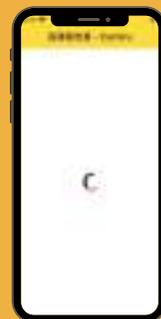


ビジュアルプログラミングからテキスト言語への接続、他教科への接続、ロボットやドローンへの接続など、Scratchからさらに学びを発展できる環境設定をしています。

## SUPPORT

# 学習・サポートシステム

保護者の皆さまとともにお子様の成長と学習を見守り支えるための仕組みがあります



## アプリで 出欠・授業報告書

専用アプリで、入退室や授業の様子をお知らせします。成長を保護者とともに支えます。

- ・ 授業予約・入退室管理
- ・ 授業報告書
- ・ お知らせ

## オーダーメイド カリキュラム

学びのエネルギーである興味・関心、お子様の個性と特性にあわせてカリキュラムを組みます。学習進捗や理解度にあわせて、スモールステップで確実に知識を習得できるよう授業を進めます。



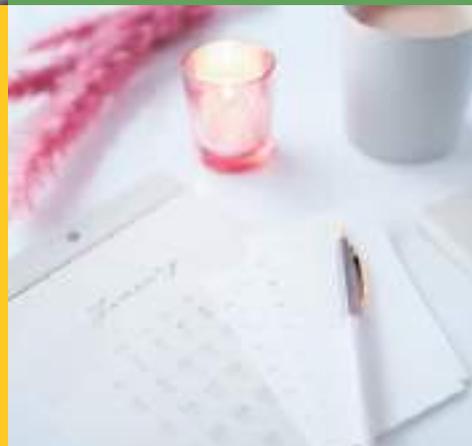
## 講師

iTeenでは、プログラミングや子どもの発達について研修を受けた講師が担当。理解とノウハウをもとに、お子様の興味関心に寄り添う働きかけで成長を支えます。



## 対面授業

お子様の表情や手元の操作を見て、興味関心やつまずきに気づいて適切に対応できるよう、原則、対面で授業を行います。コミュニケーションを大切にしています。



## 振替対応

体調不良やご家庭の事情で欠席した場合でも、お席に空きがあれば振替可能。開講している曜日・時間帯も多いので、振替先日程も選びやすい！

LET'S GET EXCITED!

とことん  
探究しよう！

## 指導方針



自己肯定感を高める声掛けと、自己表現することを恐れる必要のない環境設定を心がけています。

- ① 認める
- ② 共感する
- ③ 考えさせる

作品テーマは制限なし！

プログラミングで想像力を創造力へ



興味の対象は多種多様。  
アイデアは無限大∞

ゲーム大好きゲーム系、  
絵を描くのが大好きアート系、  
お話作りが得意なストーリー系、  
プログラム大好き研究系、  
趣味を作品に日常再現系、など、  
それぞれの興味関心に沿って、  
作品づくりをしています。

子どもたちの頭の中に広がる柔軟な  
イメージをどのように形にするか、  
講師と一緒に考えながら  
プログラミングを実践しています。

## HAPPY CUSTOMERS

得意を伸ばしてあげたい！と思い、  
通学を決めました。

ゲームの仕組みが分かってワクワクします。

僕はゲーム好きで、将来ゲームをつくる人になりたいと思っていました。iTeenに通うようになって、ゲームがどうやって動いているかが分かるようになって、もっとゲームが好きになりました。大人になったら、世界中に楽しんでもらえるゲームを作りたいです。そのための勉強もたくさん頑張ります！

娘が毎週楽しそうに通っているのが印象的です。

いつの間にかとてもパソコンに詳しくなっていて、驚きました。実際にリアルなものを動かせたり、スマホで使えたりするので、これからの時代の習い事なんだなあと感じています。

固定のカリキュラムではなく、  
子どものペースで自由にのびのびと  
作れるのが良いと思いました。

# CURRICULUM

## しっかり身につく カリキュラム



探究心を制限しない

創造力を制限しない

「わからない」を見逃さない

自然と学びたくなる

習熟度を確認する



# 興味・関心を広げられる環境

少人数制  
個別指導  
スタイル

基本的な  
パソコン操作から



## 独学力

自ら課題を設定し、課題解決のために  
試行錯誤して学び続けることができる

## 創造力

クリエイティビティ。指示通り作るだ  
けでなく自らの発想を基に創り出せる

- 順次処理
- 分岐処理
- 繰返処理
- 算術演算子
- 比較演算子
- 論理演算子
- クローン
- 変数
- リスト
- ブロック定義（関数・引数） etc.

独学力×創造力  
を活かしてさらに次へ



プログラミング的  
思考を深める



Unity ユニティ  
C# シーシャープ  
入門



Python パイソン  
入門

イベント系



# カリキュラム

年齢や習熟度によって指導内容が異なります。プログラミングを「学んだ」だけでなく、「理解し使いこなせる」状態になるまでを目標とした、本当に身につくカリキュラムです。

6～8歳



まずは「触れて」「楽しんで」  
プログラミングの基礎を学びます

9～11歳



プログラミングの基礎をしっかりと学び  
自分のアイデアをカタチにする

12歳以上



目指すは「未来のクリエイター」  
プログラミングの基礎から応用まで

※年齢区分は目安です。習熟度を確認しながら進めます。  
理解の早いお子様は飛び級も可能。

## 基礎フェーズ

マウス操作やタイピング、ローマ字など、基本的なパソコン操作を習得します。  
Scratchブロックに一通り触れ、プログラミングを通じてできることのイメージを膨らませ、創造性をかきたてます。

一般的な社会人パソコンスキル相当の「PCの基本を自由自在に操れる」ことを目指します。  
web検索の方法や、著作権、ネットの危険性など、ネットリテラシーを学びます。

情報の真偽確認や個人情報管理など、日常生活におけるITとの関わりに必要なことを学びます。他者の作品やプログラムを分析し、気づきや学びを得て自分の学習につなげていける姿勢を身につけます。

## トレーニングフェーズ

プログラミング基本構造である順次処理・分岐処理・ループ処理、変数などを、シンプルなスクリプトを組み立てて学びます。動きや見た目の変化を中心とした簡単な作品をプログラムします。

演算や集合の概念、変数などを使った条件分岐や、より複雑な入れ子構造を扱います。インターネットを正しく使い、目的や課題解決のために情報を収集する力を、実践の中で育みます。

変数、リスト（配列）、ブロック定義（関数、引数）など、言語プログラミングで特につまづきやすい項目を理解し扱えるように学習します。プログラムの可読性の向上にも意識して取り組みます。

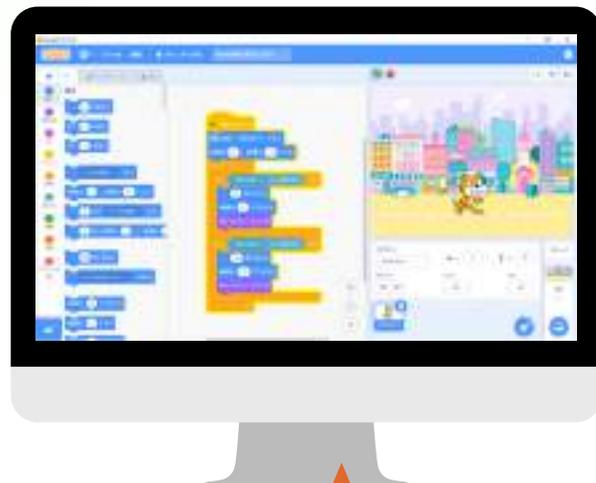
## マスターフェーズ

お子様の作りたいもののイメージを講師サポートのもと言語化し、簡単なプログラミングで作上げていきます。アイデアが形になる楽しさや、自分で変化を生み出す面白さを感じていただきます。

プログラミング基本構造をしっかりと理解し、講師サポートのもと、自分自身でイメージを言語化しプログラムに置き換えていきます。インターネットを使い、必要な情報を検索できるようになります。

自分自身で作品イメージ（学習目標）を設定し、調べながらプログラミング知識を使いこなす、アイデアを形にします。講師は適宜サポートをしながら、自己学習の楽しさの実感につなげます。

# プログラミング言語



ビジュアルプログラミング言語

## Scratch (スクラッチ)

- ① 感覚的に操作できる
- ② テキスト記述型言語と構造に近い
- ③ 日本語・ひらがなに対応
- ④ 試行錯誤が簡単
- ⑤ ユーザー数が多い

プログラミング学習初心者におすすめの言語。ロジックそのものを考える練習や、イチから創り出す練習をするにあたっては、Scratchが最適です！  
iTeen藤沢校では、Scratchをメインで使用します。



iTeenオリジナル教材で  
テキスト言語にも挑戦できる！

ゲームエンジン

## Unity

テキストプログラミング言語C#（シーシャープ）を学習します。世界シェアNo.1のゲームエンジンで、2Dだけでなく3Dの作品を作ることができます。パソコン、スマートフォン、タブレット用アプリなどマルチデバイス対応。



テキストプログラミング言語

## Python (パイソン)

アプリケーションの開発、人工知能（AI）、データ分析など様々な用途で使われています。コードがシンプルで、初心者でもわかりやすく学びやすい人気の言語です。



# “伝える”機会

毎授業の目標設定のほか、長期的な目標設定・取り組みの機会を設けています。参加は任意です。 ※スケジュールは、年度により変わる可能性があります。

1月

2月

3月

ジュニア・プログラミング検定

藤沢校 成果発表会



4月

5月

6月

7月

ジュニア・プログラミング検定

8月

夏のワークショップ



9月

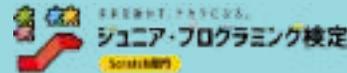
10月

11月

iTeenEXPO/コンテスト

12月

PICK UP



## プログラミングのスキルを証明



iTeen藤沢校は「ジュニア・プログラミング検定」(主催：サーティファイ情報処理能力認定委員会)の認定試験会場です。子どもたちの成長を段階的かつ客観的に明らかにし、自信や達成感につなげるべく、検定合格のための独自対策を実施しています。 ※別途、受験料がかかります。

PICK UP

## 夏のワークショップ



プログラミングで世界を広げよう！プログラミングを学習すると、できることがたくさん！子どもたちの興味を広げるキッカケづくりになればという想いで各種ワークショップを開催。 ※別途、受講料がかかります。

PICK UP

## 藤沢校 成果発表会

## 自分の考えを言葉で伝える



1年の成果を保護者やお友達へ発表します。発表者はプレゼンテーションに挑戦。伝え方や魅せ方を練習します。当日は視聴者からフィードバックをもらって、今後の学習につなげます。また、お友達の作品・発表に触れ、刺激し合う環境を提供します。

PICK UP

## iTeenEXPO/コンテスト

## 作品クオリティを追求



iTeenでは、プログラミングスキルだけでなく、独創性やデザイン性など、あらゆる角度から子どもたちの頑張りを認める機会を設けています。他者の視点から自分の作品を観てブラッシュアップを試みる学習の機会としても位置付けています。



# プログラミング・ITで世界を広げよう

授業やイベント※で「はじめの一步」を一緒に踏み出そう！表現の幅を広げてみよう！

※イベント開催は不定期



## Makey Makey (メイキーメイキー)

コントローラー（入力デバイス）を自作してみよう！ ※授業内使用可



## Edisonロボット (エジソン)

プログラミングをしてロボットを動かしてみよう！



## m-bot (エムボット)

プログラミングをしてロボットを動かしてみよう！ ※授業内使用可



準備中

## マイコンボード (マイクロコンピュータ)

プログラミングをして電子工作してみよう！



## ドローン Tello (テロー)

コントローラーやプログラミングでドローンを飛ばしてみよう！



## PowerPoint (パワーポイント)

発表会のプレゼンテーションで、魅せ方を工夫してみよう！ ※授業内使用可



## お絵かきソフト

アプリ・ソフトを使って描いたオリジナルの絵を、Scratch等に取り入れて動かしてみよう！ ※授業内使用可



## 動画編集ソフト

自分で作った作品を動画で紹介するのもアリ！魅せ方・伝え方を工夫してみよう ※授業内使用可



## Unity はじめの一步 (ユニティ)

まずはどんなものか全体像をつかもう！ ※授業内対応可

準備中



## Python はじめの一步 (パイソン)

まずはどんなものか全体像をつかもう！ ※授業内対応可

準備中



## AI はじめの一步 (ScratchでAI学習)

ScratchでAI（人工知能）プログラミングを体験してみよう！

準備中



## データ分析 はじめの一步 (Scratchで統計学習)

Scratchで統計データを取り入れて使ってみよう！ ※授業内対応可



アイティーン

iTeen

楽しく学び、正しく身につけるIT教育システム —それが「iTeen（アイティーン）」  
IT（情報技術）とteen（子どもたち）、engineering（技巧）を組み合わせた  
本格プログラミング教育システムです。



※2022年12月現在

**中国エリア**

岡山 岡山豊成校  
倉敷駅前校

**中部エリア**

山梨 河口湖校

**九州・沖縄エリア**

福岡 小倉霧丘校  
福岡春日校  
姪浜校  
熊本 熊本大江校  
鹿児島 奄美ティダモール校  
沖縄 那覇銘苅校

**関西エリア**

京都 イオンモール北大路校  
岩倉校  
洛北阪急スクエア校  
大阪 茨木太田校  
千里中央校  
兵庫 伊丹校  
清和台校  
西宮津門校  
武庫之荘校  
和歌山 和歌山駅前校

**グループ  
運営本部**

会社名 株式会社Xist（エグジスト）  
所在地 〒719-1125 岡山県総社市井手1123-5  
代表取締役 漆川直希  
事業内容 学習塾経営、学習塾向けソフトウェア開発、  
塾経営コンサルティング、  
プログラミングスクールFC展開

**東北エリア**

宮城 仙台蒲町校  
秋田 秋田保戸野校

**関東エリア**

埼玉 ふじみ野校  
足立神明校  
イトーヨーカドー東久留米校  
イトーヨーカドー南大沢校  
経堂駅前校  
世田谷上野毛校  
練馬光が丘校  
神奈川 西部東戸塚S.C.校  
鶴ヶ峰校  
藤沢校

＼小学校で出張授業も実施！



ほんきのまなび、はじめました。

## 入会までの流れ

納得したうえで通学いただけるよう、2か月のマッチング期間を設けています。

### 体験授業

個別に日程調整。プログラミングや教室を知って、授業の雰囲気を感じていただきます。



01

藤沢・鎌倉・茅ヶ崎・横浜エリアから通学中！

・〈藤沢市立〉大鋸小学校／新林小学校／村岡小学校／高谷小学校／鶴沼小学校／鶴南小学校／本町小学校／藤沢小学校／大道小学校／善行小学校／俣野小学校／六会小学校／村岡中学校／片瀬中学校／六会中学校／善行中学校〈茅ヶ崎市立〉松浪小学校／円蔵小学校〈鎌倉市立〉笠間小学校／山崎小学校／七里が浜小学校／西鎌倉小学校 ほか多数



02

### 入会手続き



- ・コースとクラスを選択
- ・申込書類提出
- ・マッチング期間授業料のお支払

### マッチング期間

授業の回数を自由に決められます。少しずつプログラミングや教室に慣れていきましょう。



03

### 通常授業

選択した月回数コースがスタート。お月謝・教室管理費は、前月に自動引落しとなります。



04

## Q&A

Q

教材やパソコンの購入は必要ですか？

A

必要ありません。原則、追加で教材を購入いただくことはありません。また、教室のパソコンを使用します。マイパソコンの持ち込みを希望する場合は、教室までご相談ください。

Q

コースやクラスの変更はできますか？

A

はい、できます。月回数の変更・休会・退会の場合は、前々月末日までにお申し出ください。クラス変更は随時可能ですが、満席の場合、第1希望で承れない可能性があります。ご了承ください。

Q

支払い方法を教えてください。

A

入会金とマッチング期間授業料は、現金またはクレジットカード決済となります。通常授業料は、口座引落でお支払いいただけます。※検定やイベント時のお支払い方法は、別途ご案内します。

## お問い合わせはコチラ



〒251-0026  
神奈川県藤沢市鵜沼東1-1 玉半ビル2F



<https://iteen.jp/schools/fujisawa>

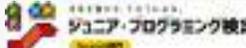


0120-552-845 (月～土/9～18時)  
050-8882-0530 (水～日/担当直通)



fujisawa@iteen.jp



当教室は  シュニア・プログラミング検定の検定会場に登録されています。



