

関西創価小学校 放課後Lab. 学習プログラム 2023年度 年間カリキュラム

※年間カリキュラムは、途中で変更する場合もございます。
開校後は、毎月のお便りなどをご確認ください。

放 課 後



国語・算数学習教室ガウディア

国語(1～3年生)

小1		小2		小3	
大単元名 / 定着テスト範囲		大単元名 / 定着テスト範囲		大単元名 / 定着テスト範囲	
A	01.えんぴつでなぞる	A	01 主語とじゅつ語・ものがたり	A	01.詩
	定着テスト1「えんぴつでなぞる」		定着テスト1「主語とじゅつ語・ものがたり」		02.漢字の部首
	02.ことばをあつめる		02 カタカナ・詩		定着テスト1「詩／漢字の部首」
B	定着テスト2「ことばをあつめる」	B	定着テスト2「カタカナ・詩」	B	03.形の変わる言葉
	03.ひらがな		03 ことばの意味・せつめい文		04.物語①
	定着テスト3「ひらがな」		定着テスト3「ことばの意味・せつめい文」		定着テスト2「形の変わる言葉／物語①」
C	04.カタカナ	C	04 書きじゅんと画数・ものがたり	C	05.修飾語・説明文①
	定着テスト4「カタカナ」		定着テスト4「書きじゅんと画数・ものがたり」		定着テスト3「修飾語・説明文①」
	05.かん字①		05 音とくん・おくりがな・作文		06.文の組み立て・物語②
D	定着テスト5「かん字①」	D	定着テスト5「音とくん・おくりがな・作文」	D	定着テスト4「文の組み立て・物語②」
	06.文をつくる		06 くわしくすることば・せつめい文		07.説明文②
	07.文のかたち		定着テスト6「くわしくすることば・せつめい文」		定着テスト5「説明文②」
E	定着テスト6「文をつくる／文のかたち」	E	07 音やようすを表すことば・ものが	E	08.じゅく語
	08.かん字②		定着テスト7「音やようすを表すことば・ものがたり」		09.物語③
	09.くわしくすることば		08 漢字の組み立て・せつめい文		定着テスト6「じゅく語／物語③」
F	定着テスト7「かん字②／くわしくすることば」	F	09 組・なかまの漢字・ものがたり	F	10.こそあど言葉・説明文③
	10.ものがたり		定着テスト8「漢字の組み立て・せつめい文」		定着テスト7「こそあど言葉・説明文③」
	定着テスト8「ものがたり」		10 組み合わせたことば・作文		11.にた意味の言葉
G	11.せつめい文	G	定着テスト9「組・なかまの漢字・ものがたり」	G	12.表げん
	定着テスト9「せつめい文」		10 組み合わせたことば・作文		定着テスト8「にた意味の言葉／表げん」
	12.作文		定着テスト10「組み合わせたことば・作文」		13.つなぎ言葉・説明文④
H	定着テスト10「作文」	H		H	定着テスト9「つなぎ言葉・説明文④」
					14.同じ読みの漢字
					15.物語④
					定着テスト10「同じ読みの漢字／物語④」

■学校での学習単元に沿って進めるため、上記の単元の順番は入れ替わります。

■毎回、決まった枚数を進めていきます。

国語・算数学習教室ガウディア

国語(4～6年生)

小4		小5		小6	
大単元名 / 定着テスト範囲		大単元名 / 定着テスト範囲		大単元名 / 定着テスト範囲	
A	01.ことわざ	A	01.漢字の成り立ち	A	01.文の構成
	02.物語①		02.物語①		02.文の組み立て
	定着テスト1「ことわざ／物語①」		定着テスト1「漢字の成り立ち／物語①」		定着テスト1「文の構成／文の組み立て」
B	03.符号・手紙の書き方	B	03.仮名づかい・複合語	B	03.説明文
	04.漢字とふれ合う		04.詩・短歌・俳句		04.送りがな
	定着テスト2「符号・手紙の書き方／漢字とふれ		定着テスト2「仮名づかい・複合語／詩・短歌・		定着テスト2「説明文／送りがな」
	05.多義語		05.文の組み立て・説明文①		05.俳句・短歌・古典
C	06.説明文①	B	定着テスト3「文の組み立て・説明文①」	B	06.詩
	定着テスト3「多義語／説明文①」		06.言葉の由来・古典		定着テスト3「俳句・短歌・古典／詩」
	07.詩・俳句・短歌		定着テスト4「言葉の由来・古典」		07.慣用表現
D	08.送りがな	C	07.言葉のきまり①・物語②	C	08.物語①
	定着テスト4「詩・俳句・短歌／送りがな」		定着テスト5「言葉のきまり①・物語②」		定着テスト4「慣用表現／物語①」
	09.修飾語・物語②		08.対義語と類義語・説明文②		09.論説文
E	定着テスト5「修飾語・物語②」	D	定着テスト6「対義語と類義語・説明文②」	D	10.敬語
	10.文章の組み立て		09.情報の活用		定着テスト5「論説文／敬語」
	11.図表		定着テスト7「情報の活用」		11.漢詩・漢文
F	定着テスト6「文章の組み立て／図表」	E	10.言葉のきまり②・伝記	E	12.漢字の意味
	12.接続語・説明文②		定着テスト8「言葉のきまり②・伝記」		定着テスト6「漢詩・漢文／漢字の意味」
	定着テスト7「接続語・説明文②」		11.説明文③		13.随筆
G	13.じゅく語	F	定着テスト9「説明文③」	F	14.文章表現
	14.慣用句・物語③		12.漢字の使い方		定着テスト7「随筆／文章表現」
	定着テスト8「じゅく語／慣用句・物語③」		13.物語③		15.熟語
H	15.ていねいな言葉		定着テスト10「漢字の使い方／物語③」	G	16.物語②
	16.説明文③				定着テスト8「熟語／物語②」
	定着テスト9「ていねいな言葉／説明文③」				17.助動詞・助詞
I	17.物語④			H	定着テスト9「助動詞・助詞」
	定着テスト10「物語④」				18.活用
					定着テスト10「活用」

■学校での学習単元に沿って進めるため、上記の単元の順番は入れ替わります。

■毎回、決まった枚数を進めていきます。

国語・算数学習教室ガウディア

算数(1～3年生)

小1		小2		小3	
大単元名 / 定着テスト範囲		大単元名 / 定着テスト範囲		大単元名 / 定着テスト範囲	
A	01.なかまづくり	A	01.ひょう・グラフと時計	A	01.かけ算
	02.10までのかず①～③		定着テスト1「ひょう・グラフと時計」		02.たし算とひき算のひっ算
	定着テスト1「なかまづくり／10までのかず(1)」		02.たし算のひっ算		定着テスト1「かけ算／たし算とひき算のひっ算」
	02.10までのかず④～⑥		定着テスト2「たし算のひっ算」		03.かけ算のひっ算
B	定着テスト2「10までのかず(2)」	B	03.ひき算のひっ算	B	定着テスト2「かけ算のひっ算」
	03.たしざん		定着テスト3「ひき算のひっ算」		04.表とぼうグラフ
	定着テスト3「たしざん」		04.いろいろな計算		05.あまりのないわり算
	04.ひきざん		定着テスト4「いろいろな計算」		定着テスト3「表とぼうグラフ／あまりのないわり算」
C	定着テスト4「ひきざん」	C	05.かけ算と九九①～⑤	C	06.円と球
	05.50までのかず①～③		定着テスト5「かけ算と九九(1)」		07.大きな数
	定着テスト5「50までのかず(1)」		05.かけ算と九九⑥, ⑦		定着テスト4「円と球／大きな数」
	05.50までのかず④～⑥		定着テスト6「かけ算と九九(2)」		08.長さ
D	定着テスト6「50までのかず(2)」	D	06.大きい数	D	09.あまりのあるわり算
	06.200までのかず		定着テスト7「大きい数」		定着テスト5「長さ／あまりのあるわり算」
	定着テスト7「200までのかず」		07.長さ		10.三角形
	07.どちらがながい		08.三角形と四角形		11.小数
D	08.かたちあそび	D	定着テスト8「長さ／三角形と四角形」	D	定着テスト6「三角形／小数」
	定着テスト8「どちらがながい／かたちあそび」		09.かさ		12.かけ算のひっ算 (2)
	09.たしざんとひきざん		10.計算のじゅんじょ		13.大きな数 (2)
	10.とけい		11.いろいろな計算 (2)		定着テスト7「かけ算のひっ算(2)/大きな数(2)」
D	定着テスト9「たしざんとひきざん／とけい」	D	定着テスト9「かさ/計算のじゅんじょ/いろいろな計算 (2)」	D	14.重さ
					定着テスト8「重さ」
					15.いろいろな計算
					16.分数
					定着テスト9「いろいろな計算/分数」

■学校での学習単元に沿って進めるため、上記の単元の順番は入れ替わります。

■毎回、決まった枚数を進めていきます。

国語・算数学習教室ガウディア

算数(4～6年生)

小4		小5		小6	
大単元名 / 定着テスト範囲		大単元名 / 定着テスト範囲		大単元名 / 定着テスト範囲	
A	01.一億より大きい数	01.整数の性質		01.対称な図形	
	02.がい数	定着テスト1「整数の性質」		定着テスト1「対称な図形」	
	定着テスト1「一億より大きい数／がい数」	02.小数のかけ算		02.文字と式	
B	03.1けたの数でわるわり算	定着テスト2「小数のかけ算」		定着テスト2「文字と式」	
	04.折れ線グラフ	03.平面図形		03.分数のかけ算とわり算	
	定着テスト2「1けたの数でわるわり算／折れ線グラフ」	定着テスト3「平面図形」		定着テスト3「分数のかけ算とわり算」	
C	05.小数	04.小数のわり算		04.円の面積	
	定着テスト3「小数」	定着テスト4「小数のわり算」		定着テスト4「円の面積」	
	06.直線と角	05.図形の面積		05.分数倍と割合	
D	定着テスト4「直線と角」	定着テスト5「図形の面積」		06.比	
	07.四角形と面積	06.分数のたし算・ひき算		定着テスト5「分数倍と割合／比」	
	定着テスト5「四角形と面積」	定着テスト6「分数のたし算・ひき算」		07.拡大図と縮図	
E	08.2けたの数でわるわり算	07.割合		08.いろいろな計算	
	定着テスト6「2けたの数でわるわり算」	定着テスト7「割合」		定着テスト6「拡大図と縮図／いろいろな計算」	
	09.整数の計算	08.円周		09.速さ	
F	10.小数と整数のかけ算・わり算	09.平均と単位量あたりの大きさ		定着テスト7「速さ」	
	定着テスト7「整数の計算／小数と整数のかけ算・わり算」	定着テスト8「円周／平均と単位量あたりの大きさ」		10.立体の体積	
	11.計算のきまり	10.分数のかけ算・わり算		定着テスト8「立体の体積」	
G	定着テスト8「計算のきまり」	11.角柱と円柱		11.比例と反比例	
	12.分数	定着テスト9「分数のかけ算・わり算／角柱と円柱」		定着テスト9「比例と反比例」	
	定着テスト9「分数」	12.比例		12.場合の数	
D	13.変わり方	13.体積		13.がい数の見積もり	
	14.直方体と立方体	定着テスト10「比例／体積」		定着テスト10「場合の数／がい数の見積もり」	
	定着テスト10「変わり方／直方体と立方体」			14.資料の調べ方	
				15.量の単位	
				定着テスト11「資料の調べ方／量の単位」	

■学校での学習単元に沿って進めるため、上記の単元の順番は入れ替わります。

■毎回、決まった枚数を進めていきます。

E C C 英語教室

PF基礎クラス（1・2年生対象）

基礎クラス

	Section1	Section2	Section3
Unit1	Unit4~8の中から、ピックアップ		
Unit2	Unit4~8の中から、ピックアップ		
Unit3	Unit4~8の中から、ピックアップ		
Unit4	単数のものを何か聞く	be動詞：相手の様子を聞く	動詞：wantを使った文章
	What's this? What's that? It's an elephant.	Are you hungry? Yes' I am. No, I don't	Do you want a keychain? Yes, I do. No, I don't.
Unit5	How：いくつあるか聞く	動詞：likeを使った疑問文	動詞：likeを使った文章
	How many carrots are there? Three.	Do you like turtles? Yes, I do. No, I don't.	I like rabbits. I don't like rabbits.
Unit6	動詞：haveを使った文章	複数のものを何か聞く	where：どこにあるか聞く
	I have a ball. I have some beanbags.	What are these? What are those? They're trading cards.	Where's the scarf? In the box. On the sofa.
Unit7	所有格：相手のものか、聞く	所有格：だれのものか聞く	助動詞：できるかどうか聞く
	Is this your jacket? Yes, it is. No, it's not.	Whose bicycle is this? It's mine. It's Jenny's.	Can you ride a bicycle? Yes, I can. No, I can't.
Unit8	進行形：二人称	家族や友達を紹介する	進行形：三人称
	What are you doing? I'm drinking milk.	This is Dan. He's my brother.	What's Dan doing? He's reading.

ECCではスパイラル方式（同レベル2年間学習）を採用しています。

「同レベルを2年間学習」とは、全く同じ単語や文型を2年間繰り返すことではなく、「難易度的に同レベル」を学習することです。1年ごとにストーリーやキャラクターも変わり、新鮮な気持ちで、最重要文型と新しい単語を、楽しく学習頂けるカリキュラムになっています。

E C C 英語教室

PI中級クラス（3・4年生対象）

中級クラス

	Section1	Section2	Section3
Unit1	相手に、ある人との関係について聞く Are you Amelia's sister? Yes, I am No, I'm not.	遠くにいる人をしょうかいする That's Jake. He's my friend.	他の人のせいにかくについて聞く Is Andy nice? Yes, he is.
	ある物がどこにあるか聞く Where's the jump rope? It's in front of the door.	近くにある物（2つ以上）について言う 遠くにある物（2つ以上）について言う These are thick magazines. Those are thin magazines.	近くにある複数の物が、だれの物が聞く Whose notebooks are these? They're Harry's.
Unit3	どのくらいの長さ（時間）なのか聞く How long is the guitar lesson? It's forty minutes.	自分がいくつか持っている物、1つも（少しも）持っていない物と言う I have some doughnuts. I don't have any sandwiches.	自分が速く・上手にできること、できないことを言う I can run fast. I can't swim fast.
	あることの後に、何をするか聞く What do you do after breakfast? I brush my teeth.	ふだん、することについて聞く Do you get up early? Yea, I do. No, I don't.	自分が好きなことについて言う I like to swim.
Unit5	ほかの人がある物を好きか、ある物を持っているかなどを聞く Does Jim like sports? Yes, he does. No, he doesn't	ほかの人が好きな物、ふだんすることと言う Ted likes waffles. Lisa plays basketball.	ほかの人が持っている物、持っていない物などについて言う Betty has a pogy bank. Andy doesn't have a piggy bank.
	相手にどちらの物がほしいか聞く Which sweater do you want? I want the red one.	ほかの人が今、何をしているか聞く What's Jim doing? He's reading.	相手に、あることをしたか聞く Did you watch TV last night? Yes, I did. No, I didn't.
Unit7	自分がしたことを言う I played outside yesterday.	相手に行った場所を聞く Where did you go this morning? I went to the park.	自分がしたこと、しなかったことについて言う I went shopping last Sunday. I didn't play soccer last Sunday.
	相手にあることについて感想を聞く How was the cartoon? It was funny.	相手が何をしていたか聞く What were you doing around eleven? I was swimming.	相手の予定について聞く What are you going to do tomorrow? I'm going to get a haircut.

ECCではスパイラル方式（同レベル2年間学習）を採用しています。

「同レベルを2年間学習」とは、全く同じ単語や文型を2年間繰り返すことではなく、「難易度的に同レベル」を学習することです。1年ごとにストーリーやキャラクターも変わり、新鮮な気持ちで、最重要文型と新しい単語を、楽しく学習頂けるカリキュラムになっています。

E C C 英語教室

PA上級クラス（5・6年生対象）

上級クラス

	Section1	Section2	Section3
Unit1	自分の得意なこと、得意ではないことを言う I'm good at cooking. I'm not good at cooking.	遠くにあるもの（1つ/2つ以上）について言う That's a lion. It's cool. Those are sloths.	相手がどのくらいよくある事をするかを聞く How often do you clean your room? Once a week.
	相手に何がしたいかを聞く What do you want to do after school? I want to read comic books.	相手にある事をする前に何をするかを聞く What do you do before you have breakfast? I usually do my hair.	他の人が普段している事を言う Haru drinks milk every morning.
Unit3	他の人の状態について言う Aya looks tired.	バスなどがいつ出発または到着するかを聞く What time does the bus arrive? It arrives at 9:30.	相手に何をしたかを聞く What did you do this morning? I walked my dog.
	他の人が自分にくれた物を言う My uncle gave me a guitar. Emily gave me some pens.	自分がどういう状態だったかを言う I was busy yesterday. I wasn't busy yesterday.	自分がある年齢の時にした事を言う When I was ten, I moved to Tokyo.
Unit5	自分がある時間に何をしていたかを言う I was walking my dog around ten.	他の人がある時間に何をしていたかを聞く What was Josh doing around two? He was using a computer.	ある建物・行事・物について、いつ建てられたかを言う Sapporo Clock Tower was built in 1878.
	相手がある場所へ行った理由を聞く Why did you go to the post office after school? To send a package.	相手の予定について聞く What are you going to do tomorrow? I'm going to study for an exam.	晴れたら、雨だったら、しようと思っている事を言う If it's sunny tomorrow, I'll meet a friend.
Unit7	自分のものについて、他の人の物と比べて言う My scarf is shorter than Emily's. My scarf is longer than Haru's.	3つ以上の物を比べて、一番の物を言う This scarf is the longest of the three.	日本や世界で一番高い山や長い川などについて聞く What's the highest mountain in Japan? Mt. Fuji is.
	自分が一度した事があることについて言う I have seen a whale once.	自分が一度した事がある、一度もした事がないことについて言う I have touched a dolphin once. I have never touched a koala.	相手にある事について今までにしたことがあるかを聞く Have you ever played the guitar?

ECCではスパイラル方式（同レベル2年間学習）を採用しています。

「同レベルを2年間学習」とは、全く同じ単語や文型を2年間繰り返すことではなく、「難易度的に同レベル」を学習することです。1年ごとにストーリーやキャラクターも変わり、新鮮な気持ちで、最重要文型と新しい単語を、楽しく学習頂けるカリキュラムになっています。

gaプログラミング

【ゲームプログラミングコース：低学年クラス（1～3年生対象）】

低学年1～3年生

番号	テキスト	内容
1	かにをよけよう	画面右から流れてくるカニをカーソルキーの操作でよける
2	ちきゅうをめざそう	犬のキャラクターを操作して、壁にあたらないように地球を目指す
3	くらげにあいにいこう	おじまキャラ(ハリセンボン)をかわして、クラゲを目指す
4	シューティングゲーム	スペースキーを押すと、球が発射される風船を割る
5	なきごえをきこう	動物のキャラクターを用意し、キャラクターをクリックすると鳴き声が聞けるようにする
6	どうぶつなぞなぞ	魔女がなぞなぞを出し、答えだと思う動物のキャラクターを押して、正解を確認する
7	ひよこがうまれたよ	にわたりのキャラクターをマウスで操作できるようにして、ひよこを集める
8	ほうせきをあつめよう	宝石を画面上から降ってくるようにし、落ちてきた宝石を集める、集めた宝石の数が得点となる
9	じゃんぶでよけよう	スペースキーを押すと、うさぎがジャンプできるようにして、歩いてくるくまをよける
10	せんぼんのつく	ボールをランダムに飛んできるようにし、バッターを操作して打ち返せるようにする
11	ネコから逃げろ	ネコをランダムに動かすプログラムを作成し、ネズミを操作して逃げられた時間をカウントする
12	えいごクイズ	ハリネズミは英語でなんというか？というクイズを出題して答える
13	スペースウォーズ	敵の攻撃をよけたり、敵へ攻撃できるようにプログラムし、敵を倒す
14	りすをまもう1	フランケンが出題した文字をフランケンに攻撃される前に、タイピングしてリスを守る
15	りすをまもう2	1に引き続き、敵を増やし、最後までリスを守れたらクリアになるようにプログラミングする
16	ブロック崩し	ブロックをクローンするプログラムを使って、ブロック崩しを作成する
17	サッカー対決	サッカーボールを蹴って相手のゴールへシュート、相手陣地にボールが入ると得点が入る
18	ほしあつめ	ユニコーンを操作して、画面右からとんでくる星を集める、岩にあたるとゲームオーバー
19	たからさがし	画面に隠されているお宝を探す、30秒以内に2つ見つけられたらクリア
20	はらぺこトランポリン	トランポリンを操作して、画面にあるドーナツをすべて集められたらクリア
21	おしろをとりのもどせ	まほうつかいを操作して、魔女をたおす、魔女を倒すと画面が変わる
22	ジャンプきょうそう	スペースキーを押すとカエルが前に進む、うさぎとバツにまけないように1ばんをめざす
23	めいろゲーム	ねこを操作してめいろをクリアする、めいろの難易度を上げる
24	海底宝さがし	サメをよけながら、たからものをめざす、たからものを2つあつめるとクリア
25	ゆきをよけよう	画面上から降ってくる雪をよける、3回当たるとゲームオーバー
26	タイピングゲーム	ロボットが出題する言葉をタイピングし、クリアタイムを競う
27	シューティングゲーム改	画面に登場するスケルトンを倒す、敵は3回弾に当たると倒せる
28	カーレースゲーム	スペースキーを押すとゲームがスタートする、再選機能も付ける
29	ドラムのたつじん_前半	画面左から流れてくる楽器に合わせて、カーソルキーを押して演奏する
30	ドラムのたつじん_後半	
31	かくれんぼゲーム_前半	木の後ろに隠れているキャラクターから、犬を見つける
32	かくれんぼゲーム_後半	
33	フルーツうらない_前半	すきなフルーツをクリックすると魔女がうらないをしてくれる
34	フルーツうらない_後半	
35	まちがいがし_前半	画面の中から、1つだけある間違いを探す、3つのステージを作成する
36	まちがいがし_後半	

gaプログラミング

【ゲームプログラミングコース：高学年クラス（4～6年生対象）】

高学年4～6年生

番号	テキスト	内容
1	サッカー対決1	サッカーボールを蹴って相手のゴールへシュート、相手陣地にボールが入ると得点が入る
2	サッカー対決2	サッカー対決1で作成したゲームに負けの判定をつける
3	くらげにあいにいこう	おじゃまキャラ(ハリセンボン)をかわして、クラゲを目指す
4	ドーナツをたべよう	だるまさんがころんだのようなゲームを作成する
5	惑星探索	障害物をよけながらゴールを目指す、かみ나りのスプライトがランダムに出現するようにする
6	たまごひろい	画面にランダムに出現する卵を集める、割れた卵を集めるとスコアがマイナスする
7	空中散歩	鳥のキャラクターを操作して、風船や木をよける
8	目指せプリマドンナ	カーソルキーでバレーナをジャンプやしゃがむの操作で、流れてくるボールをよける
9	3択クイズ	拡張機能を使って、クイズを作成する
10	ビームでおせ	ゲームをスタートすると説明が入る、ビームをあてて敵をたおす
11	ここぼれワンワン	隠されているお宝をヒントを探す、お宝までの距離で表示する言葉が変化する
12	戦えドラゴン	ドラゴンを操作して、敵を倒す、味方のキャラクターを倒してしまうと大きく減点する
13	フリースロー1	バスケットボールのゲーム、ボールがゴールに当たると得点が入る
14	フリースロー2	フリースロー1で作成したゲームに、おじゃまキャラを追加して難易度を上げる
15	ロケットでどこまでも	画面上から流れてくるSunを、ロケットを操作してよける3回当たるとゲームオーバー
16	くらげフレンズ	マーメイドを操作できるようにし、くらげを集める、くらげの色によって得点が変わる
17	スタート画面をつくろう	スタート画面を作り、スタートボタンを押すとゲームがスタートする
18	めいろゲーム+	迷路内にあるキーアイテムを集めるとゴールが出現し、クリアできるようになる
19	最高得点を記録しよう	敵から逃げるゲーム、前回よりもスコアが良かった場合は、最高得点として記録する
20	りんご狩り	画面上から降ってくるりんごを集める、りんごに紛れたカニをとってしまうとゲームオーバー
21	再戦機能をつけよう	タイピングゲームが終了したあとに、スペースキーを押すともう一度遊べるようにする
22	いそいで打とう	画面上から降ってくるアルファベットをタイピングする、アルファベットが画面下までいくと点数が1下がる
23	キャラクターを選択しよう	ゲームがスタートすると操作したいキャラクターを選べる
24	野球ゲーム	ピッチャーが自動で動きボールを投げる、バッターを操作して打ち返す
25	難易度選択をしよう	前回作成した野球ゲームに難易度機能をつける、選んだ難易度によってボールのスピードやクリア条件が変わる
26	カギをあつめよう	ステージ上に出現したカギを集める、一つ取ると次のカギが出現する
27	ステージを変えよう	前回作成したカギを集めようようにアレンジを加える、画面端まで行くとステージが切り替わるようにする
28	ふうせんわり	ブロック崩しのようなゲームを作成する、ボールが画面下についてしまうとゲームオーバー
29	ちょうちんから逃げろ	ランダムに追いかけて来るちょうちんから逃げる、10秒ごとにクリスタルが出現し集めるとスコアが3上がる
30	ハートがいっぱい	鳥のキャラクターを操作して、ハートを集める、30秒立つとゲーム終了
31	ゴーストバスタータイピング	ゲームをスタートすると、ゴーストがアルファベットをはなす、ゴーストと同じアルファベットを入力するとゴーストが消える
32	お菓子屋さんになろう	ゲームをスタートするとお客さんがお菓子を購入しに来る、メニューを見ながら求めているお菓子を決める
33	バナナをあつめよう	猿を操作してバナナを集める、ヒントを頼りにゲームを作成していく
34	ギャラクシーウォーズ	ロケットを操作して敵を倒す、2体倒すとボスが登場する
35	ブロック崩しゲーム	ブロック崩しゲームを作成する、ヒントを頼りに作成していく
36	リズムマスター	上から流れてくるノーツに合わせてタイミングよくカーソルを押すと、音がなり、3段階の判定が表示される

gaプログラミング

【ロボットプログラミングコース：低学年クラス（1～3年生対象）】

低学年1～3年生

番号	テキスト	内容
1	火星探査ロボットをつくろう	タイヤで動くロボットを作成する
2	火星探査ロボットにモーションセンサーをつけてみよう	火星探査ロボットを作成し、モーションセンサーをつける、センサーが反応したら動きを変える
3	引っ張る車をつくろう	車の後ろにチェーンをつけて、モノを引っ張るロボットを作成する
4	レースカーを作ろう	レースカーの作成をする、モーションセンサーを付けて動きを制御する
5	地震対策をしよう	揺れを発生させる装置を作成、揺れを徐々に大きくしていきどの形状のブロックが倒れにくいを確認する
6	カエルロボットを作ろう	カエルのように動くロボットを作成する
7	みつばちロボットを作ろう	モーションセンサーを使用して、みつばちロボットが花の上を通過すると音がなる仕組みを作る
8	おさるロボットを作ろう	腕を使って前に進む猿型のロボットを作成する
9	ローブウェイ	ブロックを組み合わせて、ローブウェイの作成を行う
10	ジープ	ジープのような車のロボットを作成する
11	ブテラノドン	ブテラノドンを作成し、羽が動くようにする
12	ゴルフ	モーションセンサーに反応するとゴルフのスイングをするロボットを作成する
13	スマート君	タイヤを複数組み合わせる前後に動くロボットを作成する
14	ヘリコプター	ヘリコプターのロボットを作成し、モーターで荷物を持ち上げられるようにする
15	いもむしロボット	いもむしのように動くロボットを作成する
16	かいてんするくるま	左右に方向を変更できる車を作成する
17	ロボットアーム	センサーに反応してモノをつかむロボットを作成する
18	コマまわしマシーン	モーターの回転を利用してコマを回すマシーンを作成する
19	ティラノサウルスをつくろう	2本足でのし歩き、ティラノサウルスを作成する
20	バスケットゲームを作ろう	バスケットのマシーンを作成する、シュートが決まると得点が加算される仕組みを作る
21	ワニバックンゲームをつくろう	口の中にある餌を取ろうとすると、噛みつかれるロボットを作成する
22	ステゴサウルスをつくろう	1つのモーターで4つの足を動かす仕組みを作る
23	ぶつかるまえによけるくるまをつくろう	かべにぶつかりそうになると向きを変えて走り出す車を作成する
24	しゃくとりむしロボットをつくろう	しゃくとりむしのように体をまげたり、のぼしたりして動くロボットを作成する
25	マテあてゲームをつくろう	自動で動くマテをつくり、輪ゴム鉄砲でマテあてゲームをする
26	おちゃはこびにんぎょうをつくろう	江戸時代のからくり人形をモデルにしたロボットを作成する
27	にほんあしロボットをつくろう	2本足で上手に歩くロボットを作成する
28	ヒミツのきんこをつくろう	順番にカギを動かしてフタを開ける金庫を作成する
29	SCRATCHで動かそう	作成したロボットをSCRATCHでプログラミングして動かす
30	しわけロボットをつくろう	ブロックの色を調べて、ベルトコンベアで左右に仕分けするロボットを作成する
31	ジグザグカーをつくろう	タイヤを交互に動かしてジグザグ走る車を作成する
32	エレキギターをつくろう	センサーまでの距離で違う音が出るギターを作成する
33	ホッパーをつくろう	モーター2つを使用して前に進むロボットを作成する
34	カラーセンサを使ってみよう	カラーセンサーを使用して、色によって出てくる音を分けるロボットを作成する
35	クラブー2種をつくろう	モノをつかむクラブーを2種類作成する
36	自動配送システムを作ろう	センサーを使用して障害物をよけることができるロボットを作成する

gaプログラミング

【ロボットプログラミングコース：高学年クラス（4～6年生対象）】

高学年4～6年生

番号	テキスト	内容
1	腹筋マシンを作ろう	指定した回数分腹筋をするロボットを作成する
2	ラインレース	カラーセンサーを使用して、線の色を判断して動きを変化させるロボットを作成する
3	トナカイとそりをつくろう	トナカイをモーターで作成して、そりをひかせるプログラムを作成する
4	フォークリフト	フォークリフトのロボットを作成し荷物を運ぶ
5	ヘリコプター	ヘリコプターを作り、センサーを使っていろいろな動きをさせる
6	荷物運搬ロボット	超音波センサーを使って荷物を運ぶロボットを作成する
7	のしのしロボット	超音波センサーを使ってのしのしロボットが壁にぶつからない仕組みを作成する
8	エレファント	4本足で前後に動く、象のロボットを作成する
9	自転車	自転車ロボットを作成し、動かしときのパワーを折れ線グラフにして確認する
10	色判別ロボット	カラーセンサーを使った顔を作り、色を読ませて動きを制御する
11	タッチセンサー超音波カー	タッチセンサーと超音波センサー両方を使って反応する車を作成する
12	もぐらたたき	もぐらがランダムにでてくる仕組みを作成する
13	ダンスロボット	リズムに合わせて踊りだすロボットを作成する
14	ジャイアントロボ	重りを上げ下げするロボットを作成する
15	ブロックキャッチカー	ブロックをキャッチするためにはどうしたらいいかプログラムを考える
16	仕分けロボットをつくろう	ブロックの色を確認して左右に仕分けるロボットを作成する
17	ラジコンカーをつくろう	コントローラーで自由に走るラジコンカーを作成する
18	金庫のセキュリティ	ヒミツのパスワードをプログラミングし、金庫にセキュリティをつける
19	エレキギターをつくろう	エレキギターをつくる、いろいろな音を出せるようにする
20	バスケットゲームをつくろう	左右に動くゴールを作成し、タイミングよくシュートするゲームを作成する
21	コマまわしマシンをつくろう	2種類のコマを自動でまわす仕組みを作成する
22	立体迷路ゲームをつくろう	コントローラーを傾けてボールを転がす立体迷路を作成する
23	ラジコンカーをつくろう2	パソコンから操作できるラジコンカーを作成する
24	ボクシングゲームをつくろう	ボクシングロボを作成して、パンチングゲームをする
25	役に立たない機をつくらう	マービン・ミンスキーが考案した「役に立たない機械」を再現する
26	プログラミングカーをつくろう	ブロックを使って動き方をプログラムできる車を作成する
27	ピアノをつくろう	カラーセンサーを使っていろいろな音を出せるロボットを作成する
28	重さを計測してみよう	タッチセンサーを使ってモノを載せたときに何個乗っているか計測する
29	船長さんの命令ゲームをつくろう	色の順番を覚えて答えていくゲームを作成する
30	ダルマさんがころんだ	ロボットが後ろを向いている間に車を動かして、後ろを向いているときに動いてしまったらゲームオーバーになる仕組みを作成する
31	ランニングマシンをつくろう	ひとつのモーターで手足を連動させる、ボタンを連打すると徐々に早くなる仕組みを作成する
32	複写マシンをつくろう	カラーセンサーでイラストを見て、コピーするマシンを作成する
33	スキーロボットをつくろう	スキーのように前に進むロボットを作成する
34	ノギスをつくろう	モノを挟んで長さを測る、デジタルノギスを作成する
35	トロンボーンをつくろう	トロンボーンのようにセンサーを前後に動かして音が変わる楽器を作成する
36	エアブレンシューターをつくろう	紙飛行機を飛ばす発射台を作成する

gaプログラミング

【動画クリエイターコース：低学年クラス・高学年クラス共通】

全学年共通

番号	テキスト	内容
1	自己紹介	自己紹介の動画を撮影し、編集する
2	複数動画の組み合わせ	サンプル動画を組み合わせて、1つの動画を作成する
3	速度変化&オーディオ	動画素材の速度変化とオーディオ素材の編集を行う
4	トラックの制御&切替と回転	2画面の動画を作成する
5	アフレコ&字幕	音声トラックに自分の声をレコーディングして、字幕を付ける
6	タイトル編集&効果音	タイトルテンプレートを編集して、オリジナリティのある動画を作成する
7	基本操作復習-前編	「手を洗おう」のメッセージを伝える動画を作成する
8	基本操作復習-後編	「春夏秋冬」をテーマにした動画を作成する
9	アニメーションに挑戦しよう1	イラストを使用して、アニメーションを作成する
10	アニメーションに挑戦しよう2	テキストを参考にしながら、自分だけのオリジナルアニメーションを作成する
11	ストップモーションアニメに挑戦しよう1	ブロックを少しずつ動かして写真を撮影、ストップモーションアニメを作成する
12	ストップモーションアニメに挑戦しよう2	好きな立体物を撮影し、ストップモーションアニメを作成する
13	ストップモーションアニメに挑戦しよう3	自分の体を使って動画を撮影し、ストップモーションアニメを作成する
14	いい絵(画面)つくりのために(構図と色)	撮影に必要な知識を学ぶ
15	いい絵(画面)つくりのために(構図と色)	
16	演出をしてみよう	テレビやYouTubeなどで扱われる技術を使用して、動画を作成する
17	演出をしてみよう	
18	CMを作ろう	依頼通りの動画を作成する
19	CMを作ろう	
20	フレームアニメーションを作ろう1	コマ送りのアニメーションを作成する
21	フレームアニメーションを作ろう2	前回作成したアニメーションの背景を変えたり、MP4として保存したりする
22	フレームアニメーションを作ろう3	前回作成したアニメーションを使って、Rushで動画編集を行う
23	ミュージックビデオをつくろう	さまざまな素材を組み合わせて、ミュージックビデオを作成する
24	ミュージックビデオをつくろう	
25	さまざまな編集技術	映画やドラマで使われている編集について学ぶ
26	さまざまな編集技術	
27	カラー・スピード調整の応用	色の調整や速度変化の応用を学ぶ
28	カラー・スピード調整の応用	
29	Premiere Proの基本	RushとProの違いを学習する
30	基本操作復習	今まで学習してきた内容の振り返りを行う
31	基本操作復習	
32	基本操作復習	
33	オリジナル動画制作	フリー素材や撮影した動画を使用して、オリジナルの動画を作成する
34	オリジナル動画制作	
35	オリジナル動画制作	
36	オリジナル動画制作	