

「永続的なプログラミング教育メンター人材バンク」の設立と  
「ジュニア・プログラミング検定」を用いたメンター育成、及び  
子ども達の成長可視化プロジェクト

株式会社チアリー



# 1. 実証モデルの概要 ▶ 実証モデルのねらいと設計の背景

## 株式会社チアリー



**全国100教室を直営展開**

パソコンスクール

未経験者からの講師育成



4年以上の長期的な学習カリキュラム

**全国23教室を直営展開**  
パソコン教室内で開校(拡大中)

# 1. 実証モデルの概要 ▶ 実証モデルのねらいと設計の背景

## 「永続的なプログラミング教育メンター人材バンク」を実現するための仕組みの考え方

育成



登録

個別のニーズに対応した人材しか  
バンク化できない

登録



育成

興味・関心のある人材をバンク化し、  
ニーズに合わせて**短期間**に育成する

**未経験者からの講師育成ノウハウの活用**

# 1. 実証モデルの概要 ▶ 実証モデルのねらいと設計の背景

## ジュニア・プログラミング検定の活用



サーティファイが実施する  
Scratchによるプログラミング技能検定

「Scratchプログラミングコース」の  
学習カリキュラムの活用

習得スキルの確認

モチベーション

# 1. 実証モデルの概要▶

静岡大学教育学部附属静岡小学校  
滋賀大学教育学部附属小学校

	人数	6年生	5年生	4年生
静岡	47名	10名	14名	23名
滋賀	30名	17名	13名	0名
合計	77名	27名	27名	23名



## プログラミング講座概要（全6回）

- ・Scratch操作の習得
- ・Scratchプログラミング体験
- ・オリジナル作品の企画書の制作
- ・オリジナル作品の制作（プログラミング）
- ・ジュニア・プログラミング検定の受験

## 2. メンターの育成 ▶ 概要

### メンター属性

	メンター合計	保護者	教員・実習生	地域の方
静岡	14	13	1	0
滋賀	8	3	0	5
合計	22	16	1	5

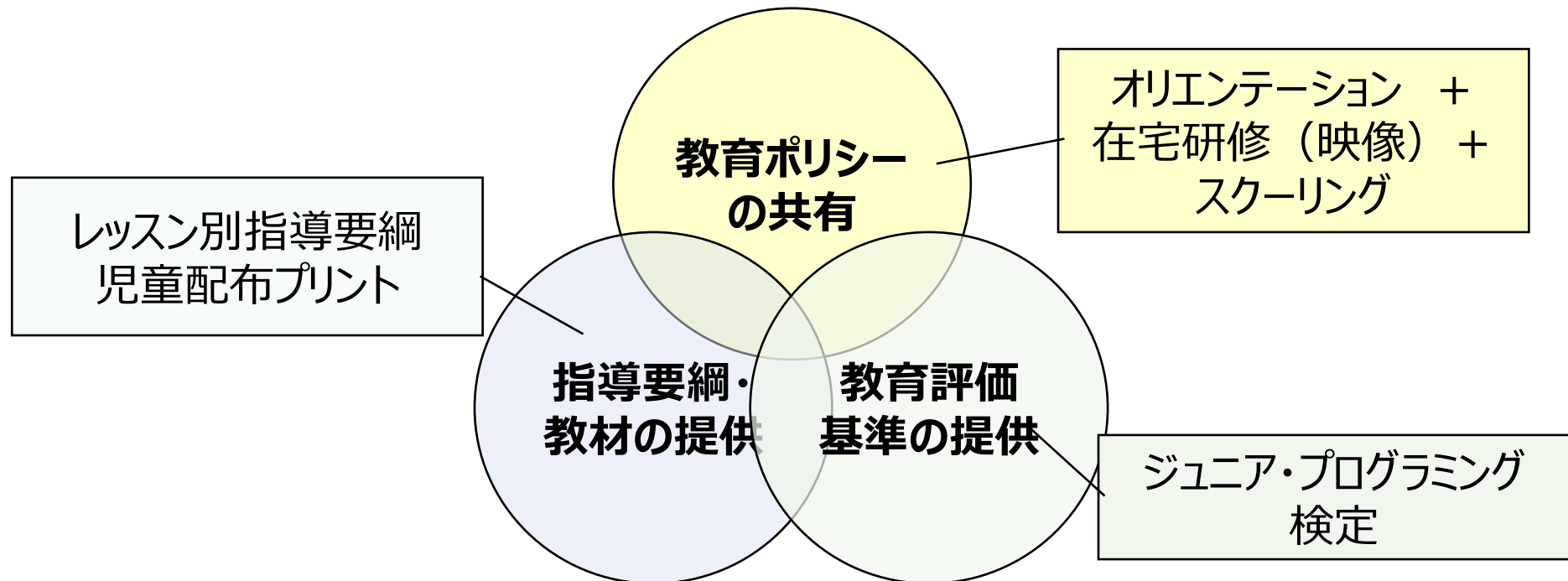
### 「地域の方」母集団

「パソコン市民講座」  
から募集

候補者	全国母数	近隣地域
インストラクター	約400名	12名
受講生	約8,200名	約400名
会員サイト会員	約13,000名	約700名

## 2. メンターの育成 ▶ 育成研修

### メンターの永続的な育成に必要な3つの要素



# 2. メンターの育成

## ▶ 育成研修

### オリエンテーション



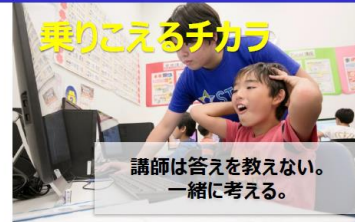
STAR Programming SCHOOL 教育ポリシー ～身につける4つのチカラ～

実現するチカラ



ゴールを自分で設定する。  
「企画書」「設計書」

乗り越えるチカラ



講師は答えを教えない。  
一緒に考える。

共創するチカラ



クラスメイトが時に先生  
クラスの雰囲気・環境づく

伝えるチカラ



集合

メンターの役割



Scratchの操作サポート

頭の中を整理する相談相手になろう！



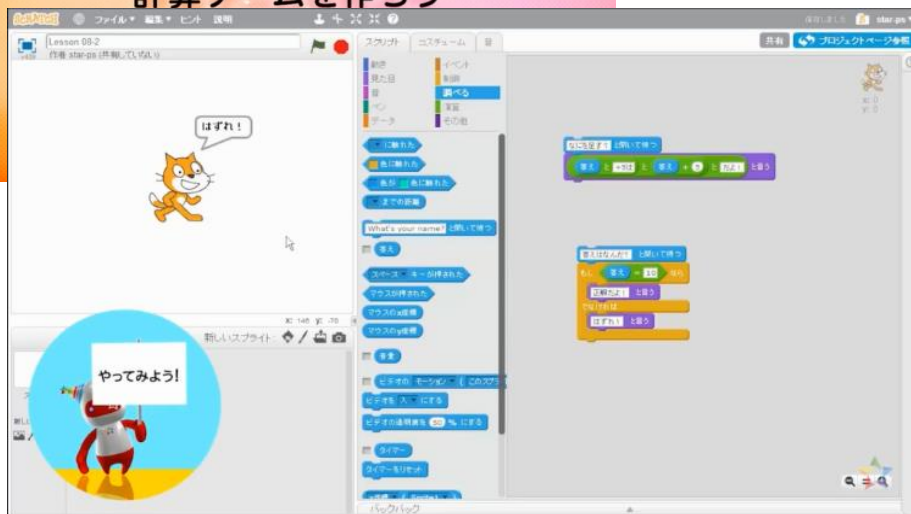
# 2. メンターの育成 ▶ 育成研修

## 映像視聴・課題

STAR Programming SCHOOL Scratchプログラミングコース

第8回

計算ゲームを作ろう



在宅

課題 A	Lesson02,03	氏名 実施日 月 日
------	-------------	---------------

問題 1. メッセージを使って、ネコとピコが来て、会話をするアニメーションを作ってみましょう。

- 背景 : school2
- スプライト : Cat1 (ネコ)、Pico walking (ピコ)

①ネコとピコがそれぞれ左と右からやって来る



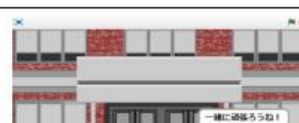
②ネコとピコが近づく



③ネコが「スクラッチの勉強が始まるね!」と  
う



④ピコが「一緒に頑張ろうね!」と  
う



## 2. メンターの育成 ▶ 育成研修

### スクーリング



集合

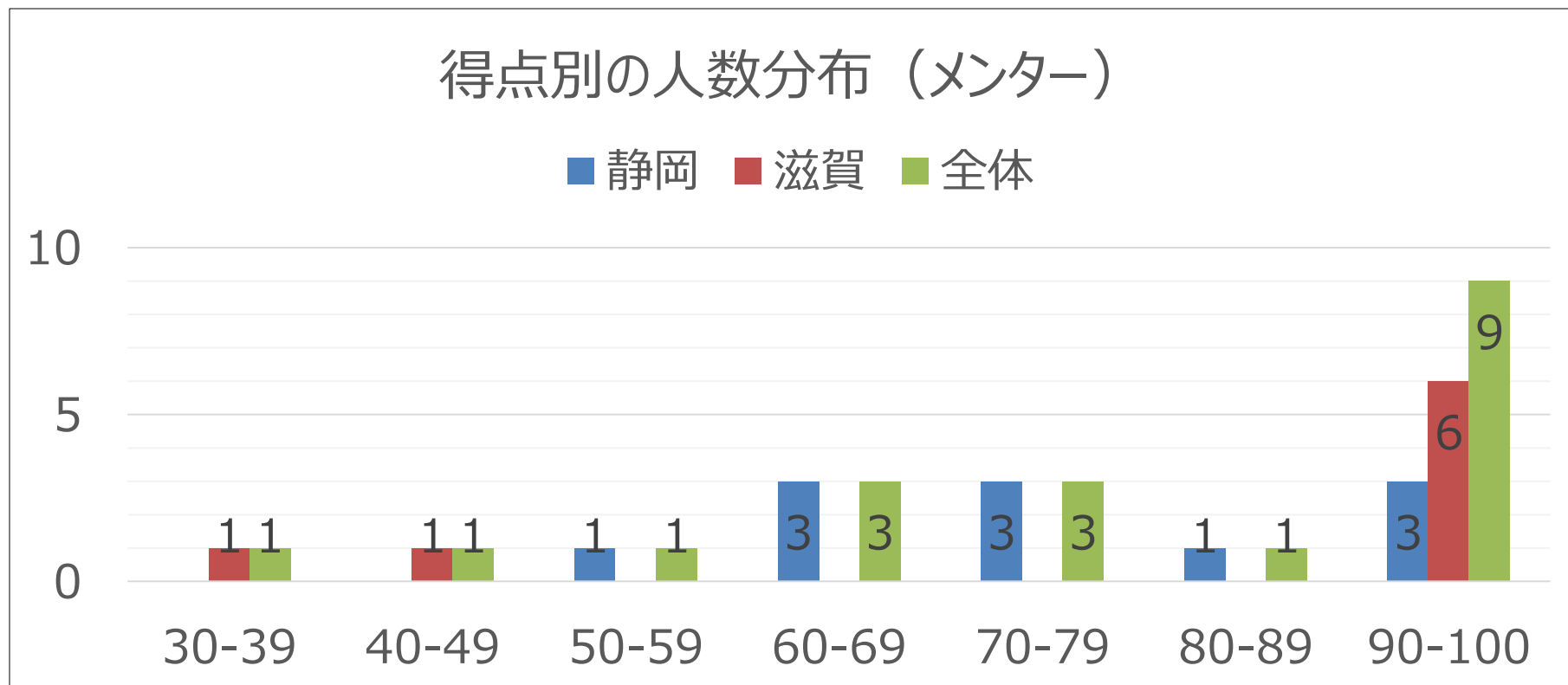


## 2. メンターの育成 ▶ 育成研修

### ジュニア・プログラミング検定結果（メンター）

	全体	静岡	滋賀
受験者人数	19名	11名	8名
平均得点率	78.8%	75.8%	83.0%
合格の目安となる60%以上の得点者	16名	10名	6名
合格レベル人数比率	84.2%	90.9%	75.0%

## 2. メンターの育成 ▶ 育成研修



# 3.教材・カリキュラム

## 学習指導要綱

★STAR Programming SCHOOL

### プログラミング講座 指導要綱

回/テーマ	第1回 Scratch を体験してみよう!
めあて	①全6回の講座内容、めあての確認 ②チームメンバー交流(自己紹介) ③Scratchの基本操作の習得
配布物	自己紹介カード(人数分)、チームメンバー紹介(チーム分) プリント第1回(人数分)

#### 指導要綱

開始	項目	所要	方	指導のポイント、配慮すべき点	準備
00' 00	はじめのあいさつ	10分	1	元気な声で挨拶をする。初回のみMCが発声。 MC自己紹介。	
	今日の授業		2	本日の内容を説明する。 時間は状況によって変われることを説明する。	
	プログラミング講座のめあて		3	プログラミング講座の全日程を説明する。 第6回が最終めあてであること。(ジュニア・プログラミング検定の受験と、オリジナル作品の発表)  ※検定の合格が目的ではない。(そもそもentry級には合格基準はない) みんながどれくらいプログラミングの力がついたかを確認するためのもの。	
10' 00	メンター自己紹介	5分	4	メンター全員が自己紹介をする。 ※「メンター」とは紹介しない。「先生」で。	
15'	チーム・メンバー紹介	15分	5	チームごとに、メンターが中心となり以下のとおり進める。	自己紹介カード(人数分)

メンター全員  
が、レッスンの  
流れ・指導ポ  
イントを共有

# 3.教材・カリキュラム

## 児童配布プリント

### 小学生プログラミング講座

#### 第1回目

名前:



#### 2. Scratchブロック操作

- ① ブロックをスクリプトエリアに置いてクリックしてみよう。Scratch Catは何歩動くかな？



- ② 同じブロックをたくさんつけるのは大変。繰り返しの時に便利なブロックがあるよ。どれだろう？

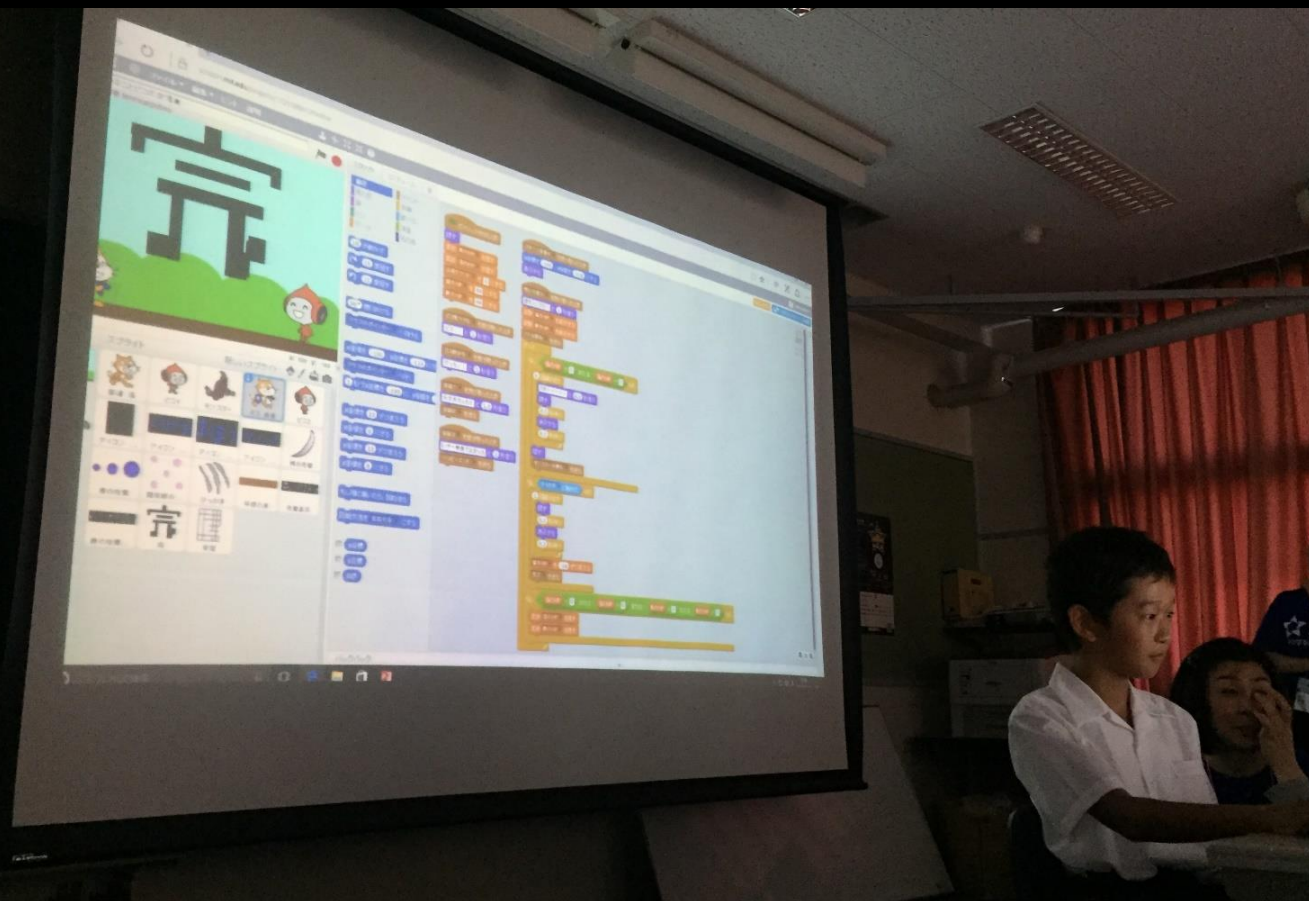


- ③ Scratch Catが右端まで到達したら、しっぽの部分を左方向へドラッグ&ドロップしよう。



児童が自宅でも復習ができるように

# 4.実証講座



総務省「若年層に対するプログラミング教育の普及推進」事業 成果発表会

# 4.実証講座

ノート popのあと:

ピコが今日お約束してたよね、と言いき。  
ねこがえ、?と思う。  
そうしたら、owlをならし Teraを出し現させる。  
ねことピコは Teraの出現に気付かず。  
聞いてみる者、何? (何? うーん、) と言う。それを聞いて Teraは、? (何?) と思う。  
そして Teraが「Yeah!!!」と言う。  
ねことピコは「!!」とそれそれ言う。(Teraはこの時、コスチューム!)  
Teraは自己紹介をする。  
ねことピコは「誰?」と思う。  
「人の心がよめる」という Tera に  
ねこは... と思いピコは本当かな? と  
疑う。Teraは「さうだが、たてしよ」と言  
ったことにピコが「そうたいて」と言  
いねこがあとで、Teraが「まじいね」と言  
いねことピコが「まじいね」と言う。Teraが次の  
コスチュームになり、Popをならす。ねこは  
「何?」と言う。Teraが「帰る?」と言  
い、ピコが「え!」と言う。ねこが「何?」と聞く。Tera  
が「おなかがすいたから」と言  
い、ねことピコが「...」  
「はなより Tera が、おなかと  
言い owl をならして隠す。  
ピコが「まじいね」と言  
い、ねこが「え、かな着。  
ピコが Tera に何物? と思  
い、ねこが「おなかと  
約束してたよね」と言  
い、ねこが「え、?」  
と思う。



自分の思ったように作るのがすごく難しかったけど、思ったように作れた時の達成感がすごくて、その達成感を忘れずに作っていききたい。

## 論理的思考の経験

## 4.実証講座 ▶ メンターの声

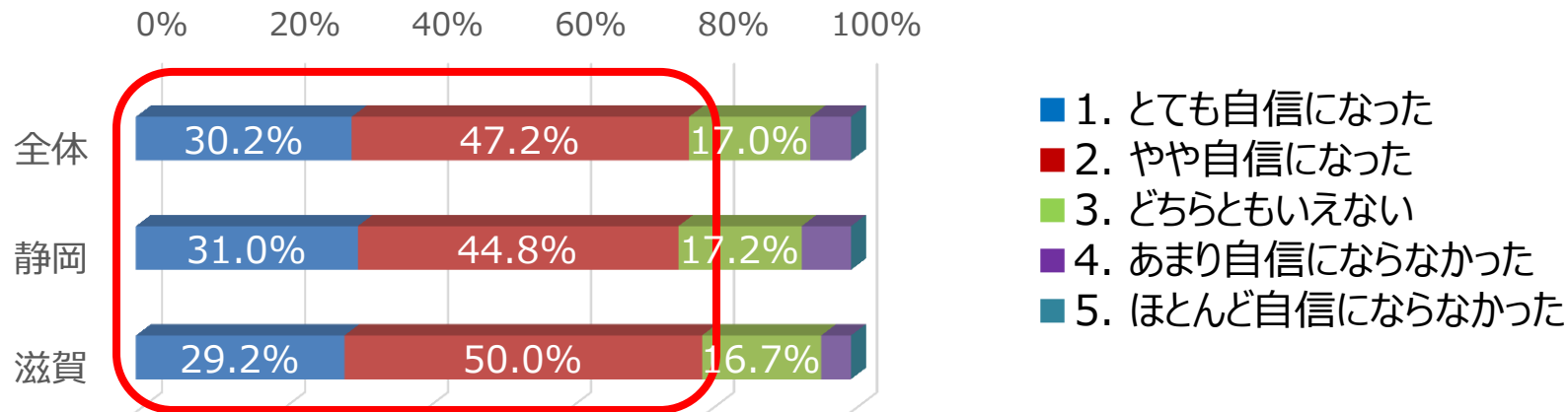
設計書を書くのが楽しそうだった。

できたときに、嬉しそうに話しかけてくれた  
姿が印象的だった。

**イメージを表現することが楽しい**

## 5.アンケートより ▶ 参加児童

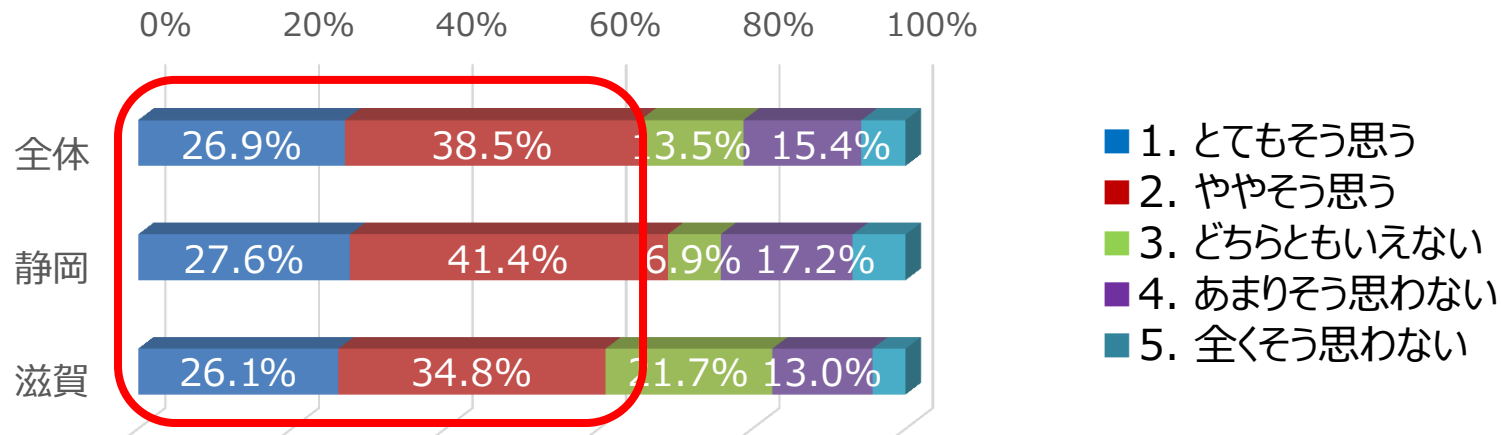
Q5.1 ジュニア・プログラミング検定を受験したことによる感想としてあてはまるものをひとつ選んでください。



「とても自信になった」「やや自信になった」が合わせて77.4%であった。

## 5.アンケートより ▶ 参加児童

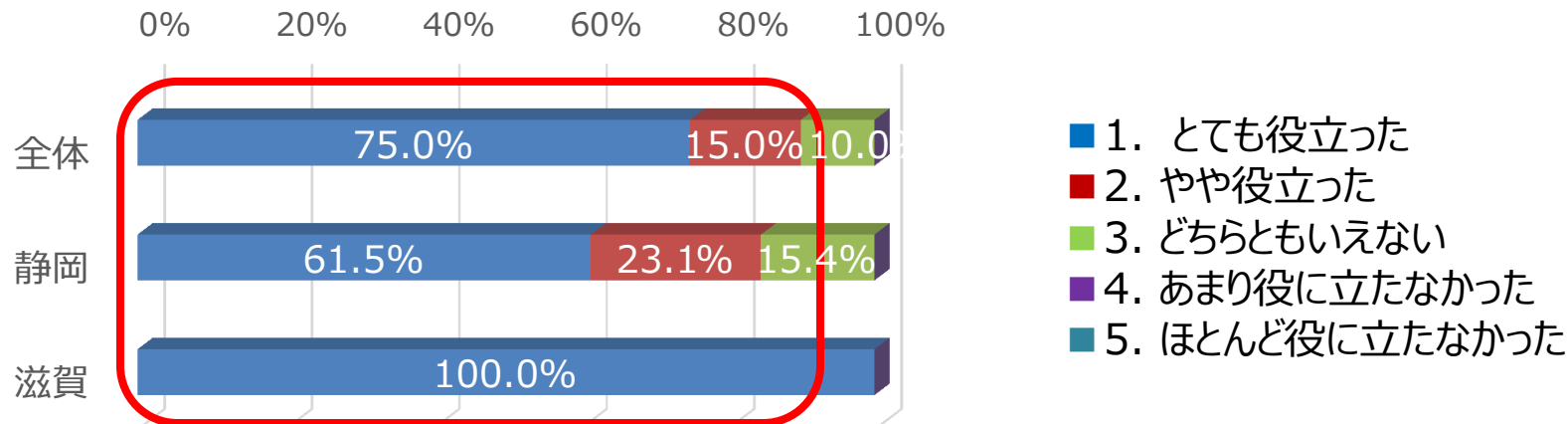
### Q5.2 今後ジュニア・プログラミング検定の上位級に挑戦してみたいですか？



「とてもそう思う」「ややそう思う」が合わせて65.4%であった。

## 5.アンケートより ▶ メンター

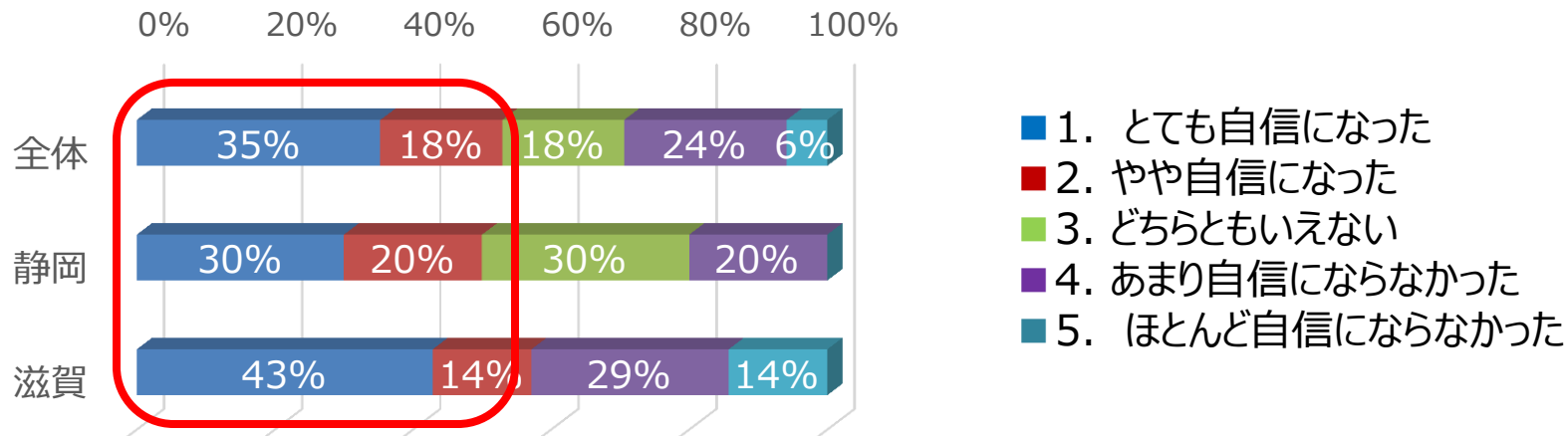
**Q10.1 ジュニア・プログラミング検定を受験しメンターを担当した感想としてあてはまるものをひとつ選んでください。**



**「とても役立った」「やや役立った」が合わせて  
90.0%であった。**

## 5.アンケートより ▶ メンター

Q4.1 ジュニア・プログラミング検定を受験したことによるご感想としてあてはまるものをひとつ選んでください。



**「とても自信になった」「やや自信になった」は合わせて53%であった。**

## メンターの募集

児童の保護者からの募集は一定の母数を期待できる。  
インストラクション経験者も一定数期待できる。  
一方、他のPTA行事と比較され、負担感は強く感じられた。

地域の方の募集は、弊社のパソコン教室の講師・受講生のネットワークを活用することで、短期間で効率的な募集ができた。

# 6.Findings ▶ 成果

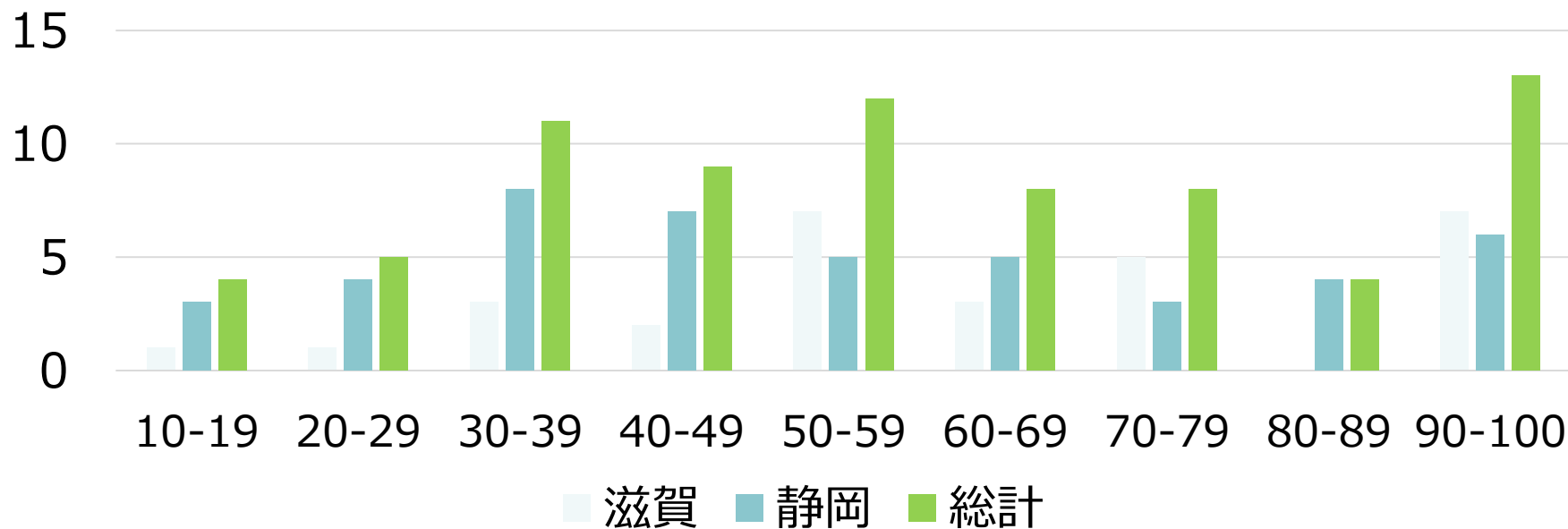
## ジュニア・プログラミング検定 児童結果

項目	全体	静岡	滋賀
受験者人数	74名 小6：26名 小5：27名 小4：21名	45名 小6：10名 小5：14名 小4：21名	29名 小6：16名 小5：13名 小4：0名
平均得点率	57.8%	54.2%	63.4%
合格の目安となる60%以上の得点者	33名	18名	15名
合格レベル人数比率	44.6%	40.0%	51.7%



# 6.Findings ▶ 成果

## 得点別の人数分布



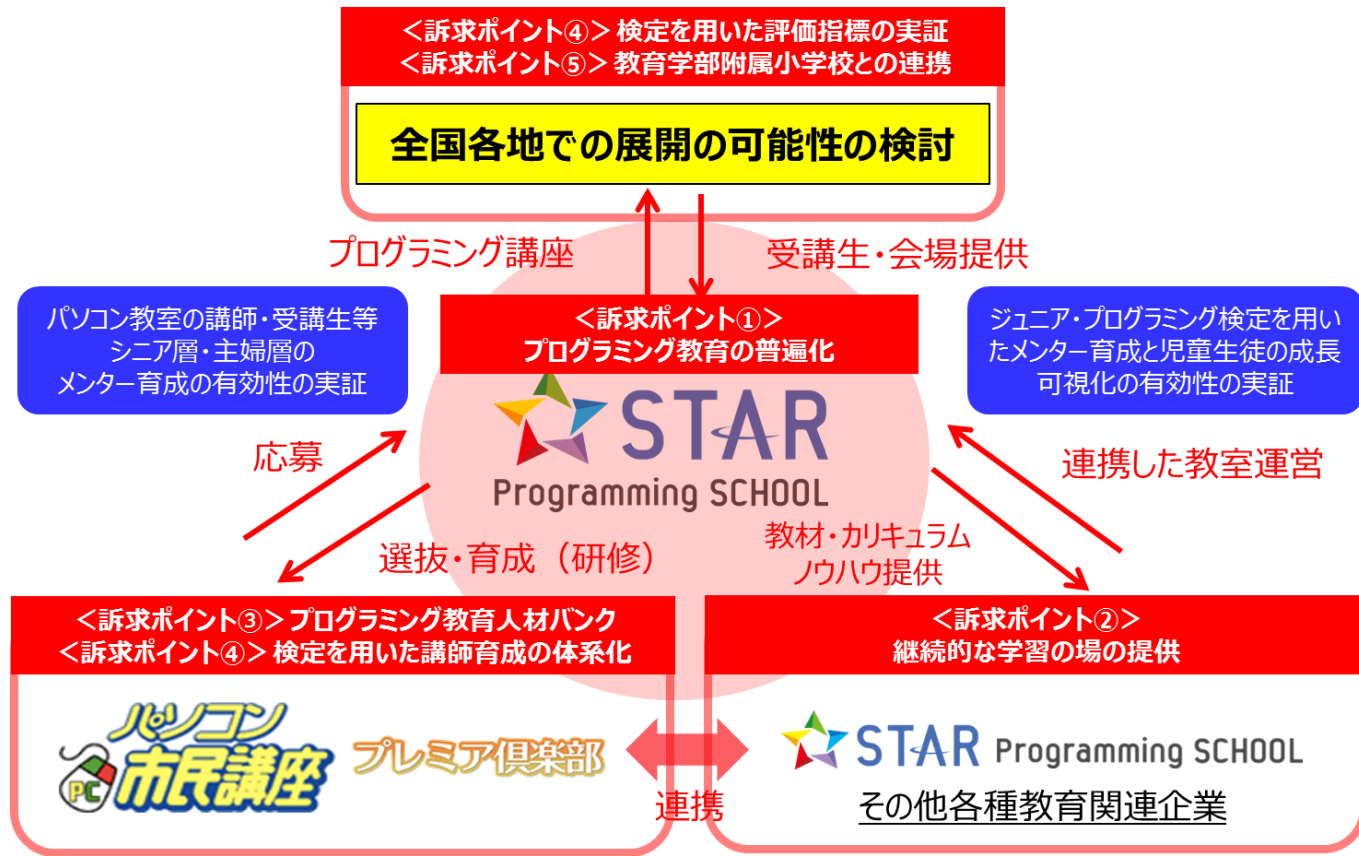
## メンターの募集

保護者、一般社会人を対象とした研修に対するスケジュール調整、欠席者のフォローの必要性。

## ジュニア・プログラミング検定の受験

習得スキルの確認、モチベーションへの活用には大変有効。  
全員を「合格レベル」に導くにはさらに講座時間が必要。

# 7.モデルの普及・横展開のための活動



# 8.教育委員会・学校の先生の皆様へ

**駅近**や**ショッピング施設内**だから通いやすい!

パソコン市民講座の  
教室を探す





総務省「若年層に対するプログラミング教育の普及推進」事業 成果発表会