- LogiCreativeな子供が未来を創る -

TechKidz

ACADEMY

ENYX

教育機関・法人様向け資料

TechKidz
ACADEMY

- TechKidzACADEMYご説明資料 -

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

TechKidzACADEMY事業概要

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

TechKidzACADEMYについて

TechKidz
ACADEMY

テクノロジーを使って
クリエイティブ活動や問題解決ができる子供たちを育成する
学習教室・およびコンテンツ提供をするサービス名称

※TechKidzのzは「最上級の」という意味をもっています。

運営会社

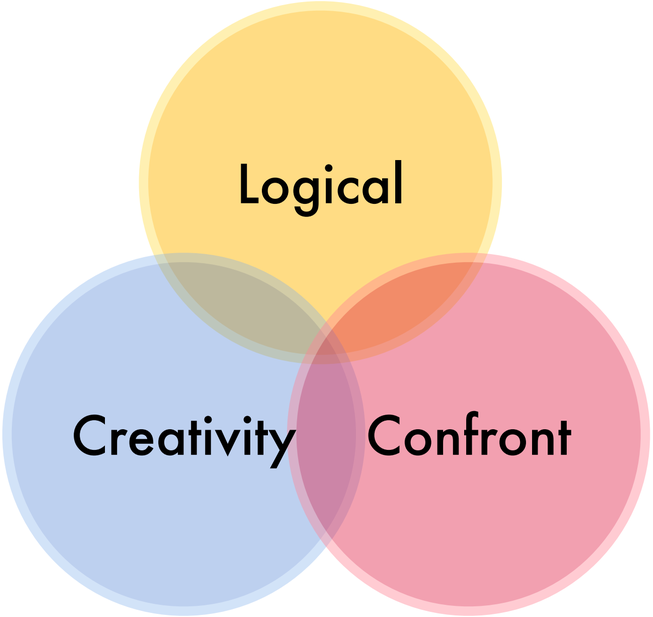
ENYX

会社名	ENYX（エニックス）
所在地	〒150-0001 東京都渋谷区神宮前6-23-4 桑野ビル2F
代表	熊谷基継

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

事業目的

将来のある子供たちへ
プログラミングを軸とした
教育サービスを提供することで
・論理的な思考ができ
・創造力のある
・あきらめない
子供達をつくり、日本の未来を明るくする



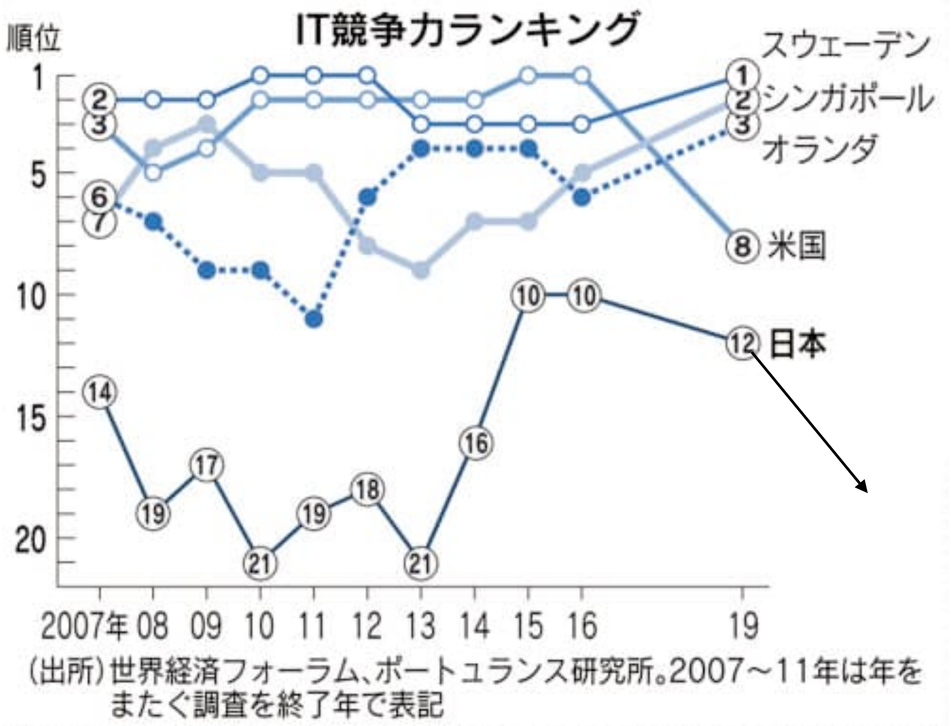
copyright ENYX TechKidz ACADEMY

事業目的

だれでも運営できる
プログラミングスクールの構築を目指し、
多くの教育機関、教育者にノウハウを提供する

日本の**プログラミング教育の普及、**
IT競争力の向上を目指す

2020年日本のIT競争力は21位へ



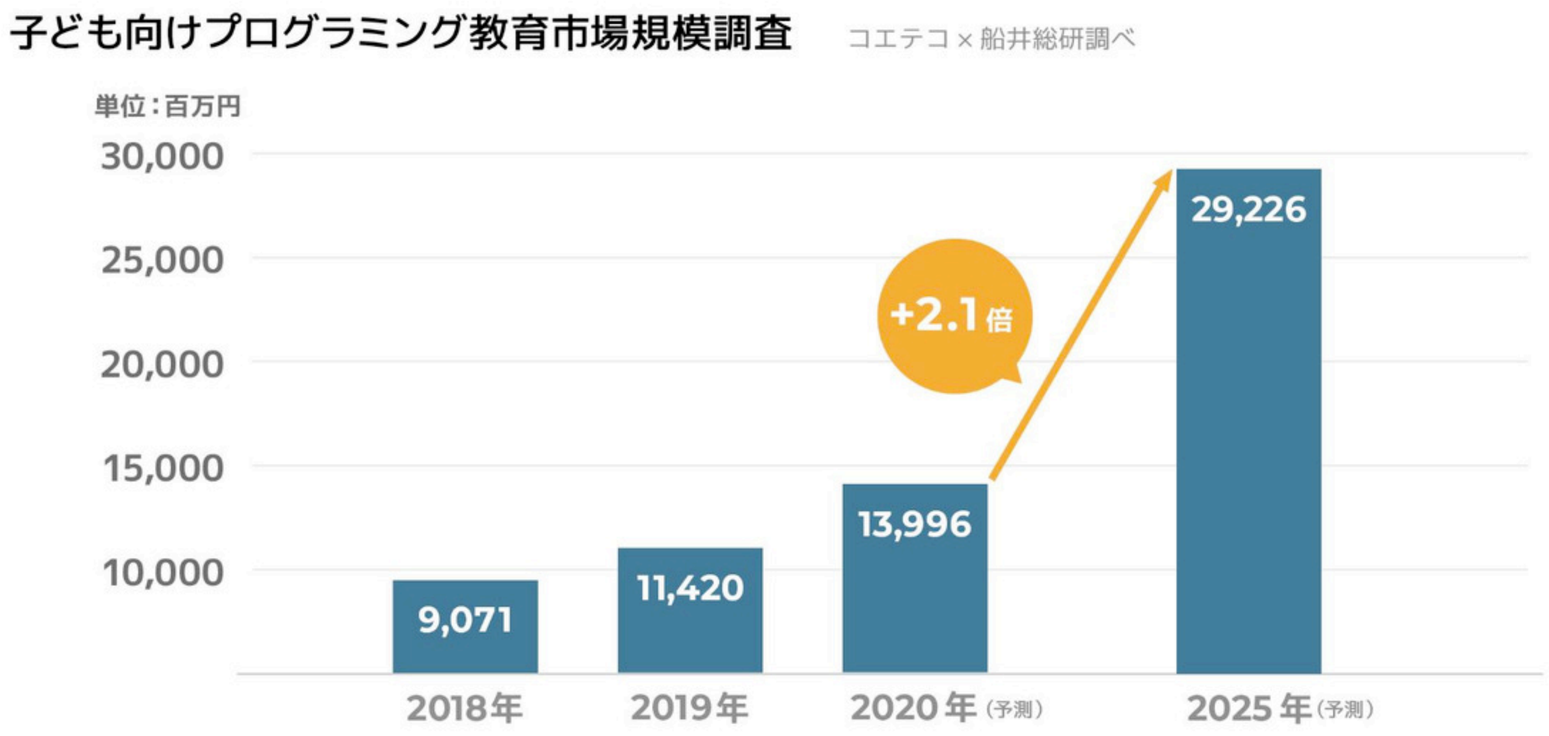
(出所)世界経済フォーラム、ポートユランス研究所。2007～11年は年をまたぐ調査を終了年で表記

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

市場環境（機会）

プログラミング教育市場規模は拡大傾向

- ✔ 2020年小学校のプログラミング教育必修化
- ✔ 2025年大学共通テストに「情報」追加決定
- ✔ 親・教育機関のプログラミング教育への関心度増
- ✔ 親・学校教育者の知識不足

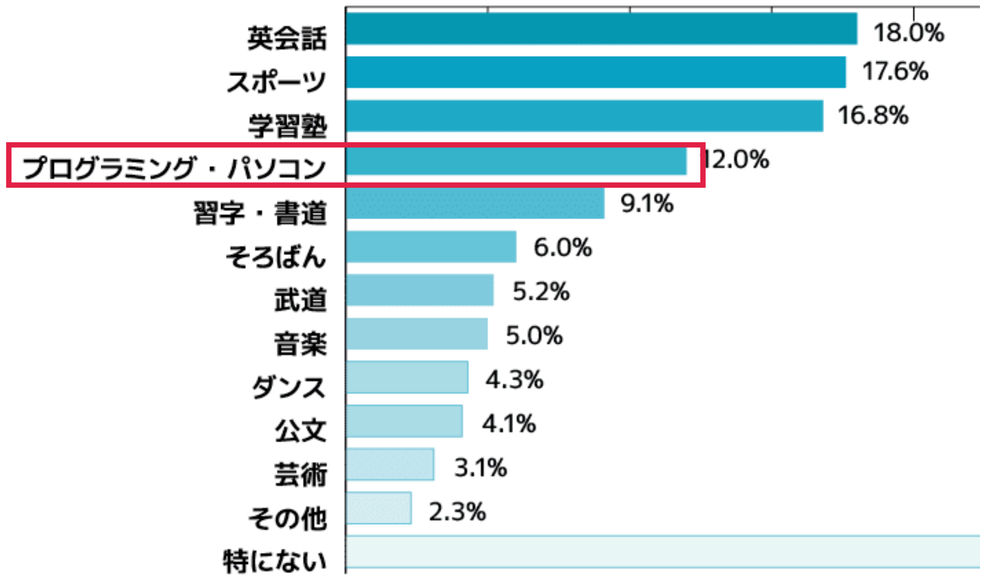


copyright ENYX TechKidz ACADEMY

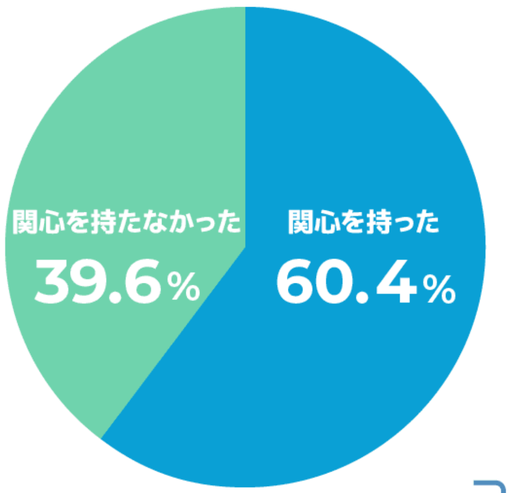
プログラミング教育市場規模は拡大傾向

- ✔ 世の中の仕組みがすべてIT化されている現状
  IT知識は常識に
- ✔ 日本（世界）のITエンジニア慢性的な不足
- ✔ ITによる仕事の効率化、自動化が加速する世の中、ノンエンジニアもプログラミング知識が求められている

「お子さんに習わせたい習い事」



「プログラミング教育に関心を持ったか」



2020年02月アンケート調査より　対象：1300人

コエテコ by GMO
copyright ENYX TechKidz ACADEMY

プログラミング教材のご紹介

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

教材の特長

独自の３ステップ学習法を採用

3STEP Learning

豊富なカリキュラム数
100チャレンジ（100個作品が作れる）
210個の応用・復習問題数
１人２年以上のカリキュラム量
※こどもによって進捗度が違うのであくまでも目安です

自主学習できる内容にしているので
先生の負担が少ない

小数点・角度など小学校で習う算数の
内容が含まれている（先取りして学べる）

ジュニア・プログラミング検定対応

未来を動かす、チカラになる。
ジュニア・プログラミング検定
Scratch部門

教材のブランド・実績
弊社開発の教育コンテンツが**対馬市教育委員会認定**のプログラミング教育コンテンツとして**市内の全小学校他、小学校のアフタースクール等にも採用**されております。
プログラミング出版実績(Amazon１位)のある
著者が教材を開発。

長崎県 対馬市
Tsushima City

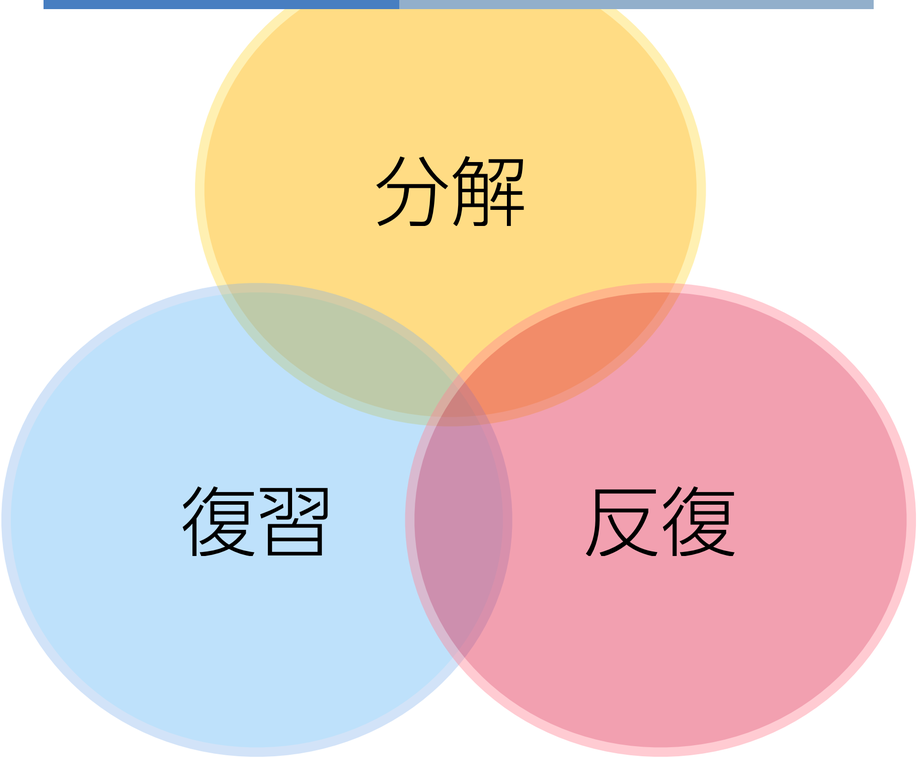
copyright ENYX TechKidz ACADEMY

長年のプログラミング教育で培った教育メソッドで開発された教材

プログラミング教育の現場で培ったノウハウをもとに、**教育効果のある３つの学習方法**をとりいれています。

分解・反復・復習で
確実に身に付く３STEP学習法

3STEP Learning



copyright ENYX TechKidz ACADEMY

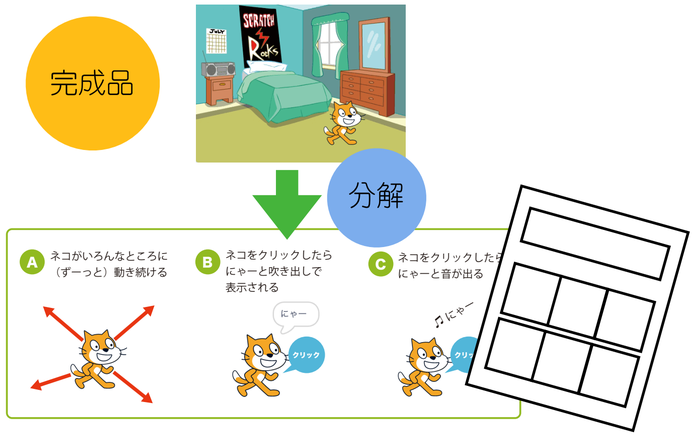
3STEP Learning

分解・反復・復習で確実に身に付く３STEP学習法

分解

創りたいもの：ゴールから何が必要かを分解して考える学習方法

「分解シート」を使って、ゲームや作品のゴールに何が必要かを考えてからプログラミングしていきます。

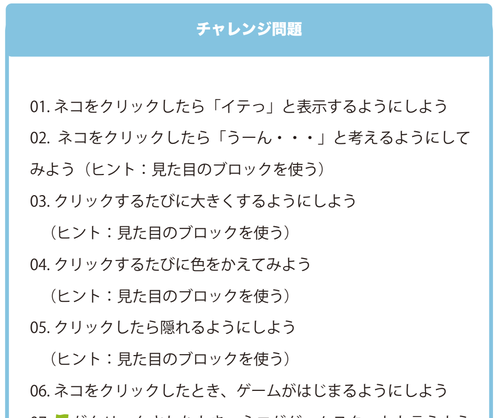


分解シート

反復

１つのカリキュラムで学んだ内容に関する問題を何問か解いていきます。

反復することで学習した内容が定着化します。



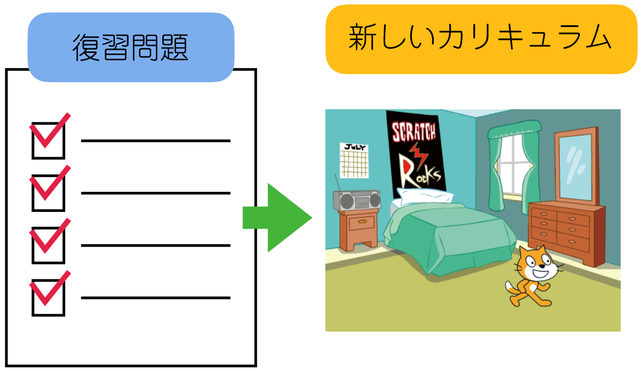
チャレンジ問題

01. ネコをクリックしたら「イテっ」と表示するようにしよう
02. ネコをクリックしたら「うーん・・・」と考えるようにしてみよう（ヒント：見た目のブロックを使う）
03. クリックするたびに大きくするようにしよう
（ヒント：見た目のブロックを使う）
04. クリックするたびに色をかえてみよう
（ヒント：見た目のブロックを使う）
05. クリックしたら隠れるようにしよう
（ヒント：見た目のブロックを使う）
06. ネコをクリックしたとき、ゲームがはじまるようにしよう

復習

新しいカリキュラムに、進む前に前回実施した内容に関する課題を解きます。

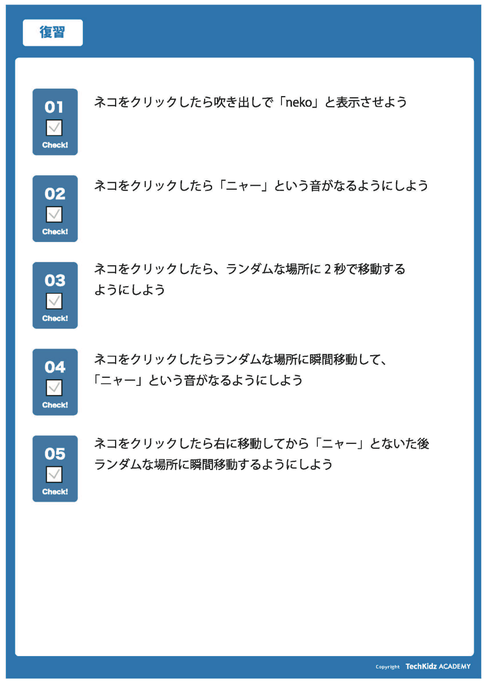
本当に理解した上で次に進むので確実にスキルアップします。



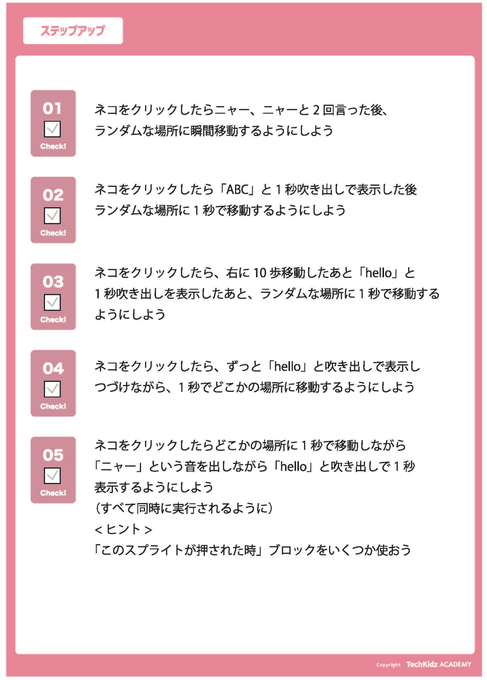
copyright ENYX TechKidz ACADEMY

教材について

テキストサンプルとして、「基礎編」で使うテキストを説明します。



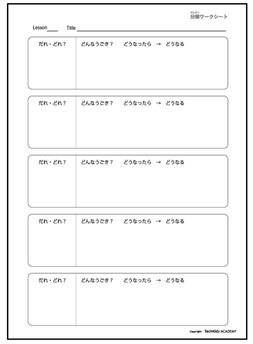
ブロックの使い方などを学んだ後
実際にプログラミングして作品をつくります。



復習

前回やった内容を復習します

スクラッチで使う
ブロック(プログラム命令)
を 1 カリキュラムごとに説明
プログラミングの考え方
順次実行・繰り返し・条件分岐も
あわせて学習していきます。



分解

まずは分解シートを
使って、どうやって
プログラムするかを
考えます。

反復

今回つくった作品の応用問題
を解きます。
カリキュラムで学んだ内容を
反復学習します。

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

教材について

教材は以下のように段階を踏んですすめていく内容になっています。

基礎編

1～2ヶ月程度

スクラッチの使い方を学びます
（絵の描き方・音の作り方など）

授業形式

学習編

Lesson001-021
Challenge 001-063
（Level1～7）

カリキュラムごとにスクラッチの命令ブロック、プログラミングの考え方を学びます

授業形式　or　自主学習形式

創作編

Challenge 064-100

基礎ができているので、こどもたちは自分で考えて作品・ゲームをどんどんつくっていきます。

自主学習形式

この３つの内容がテキストとしてご提供させていただく内容になります。

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

基礎編

スクラッチの基本的な操作方法を学習するテキストです。

・ブロックの操作方法

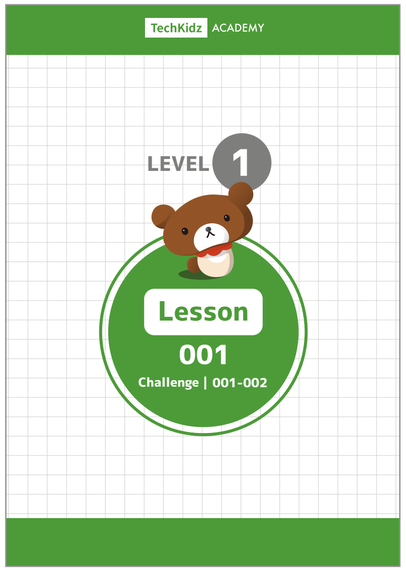
・描画ツールの使い方（コスチューム編集方法）

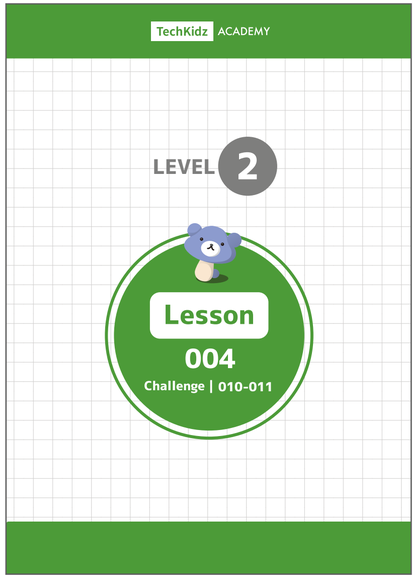
・音声ツールの使い方　　など

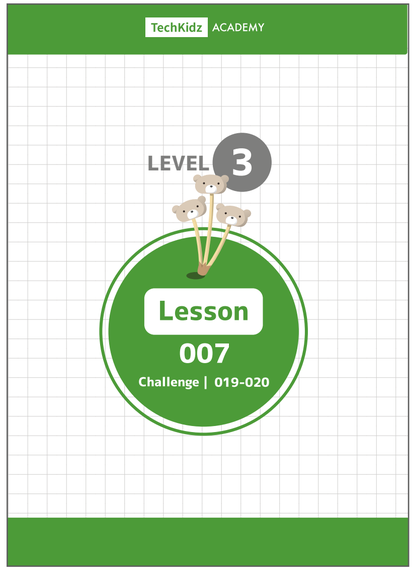
copyright ENYX TechKidz ACADEMY

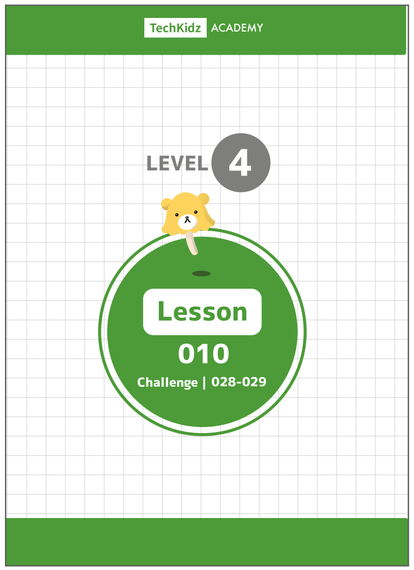
基礎編

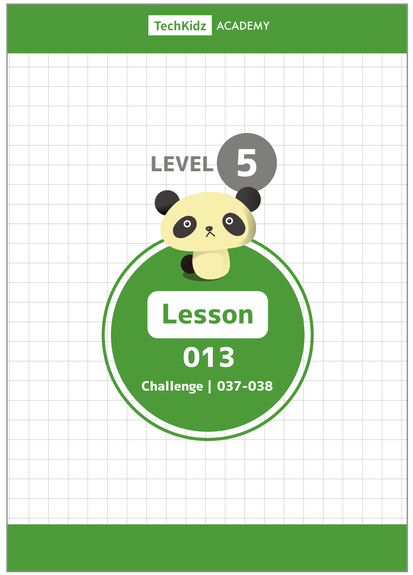
プログラミングの基本とブロックの意味と使い方を学習するテキストです。
７つのレベルが設定されていて、レベルごとに３つのレッスンが用意されています。

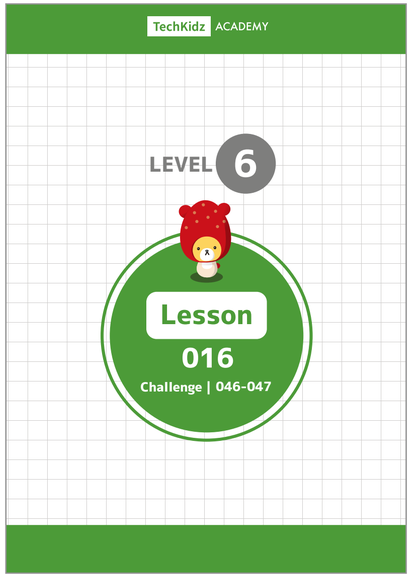


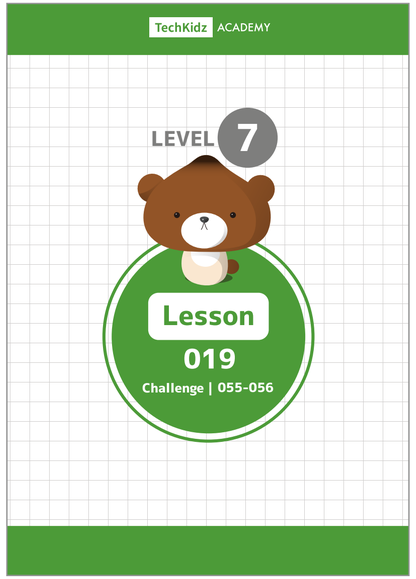






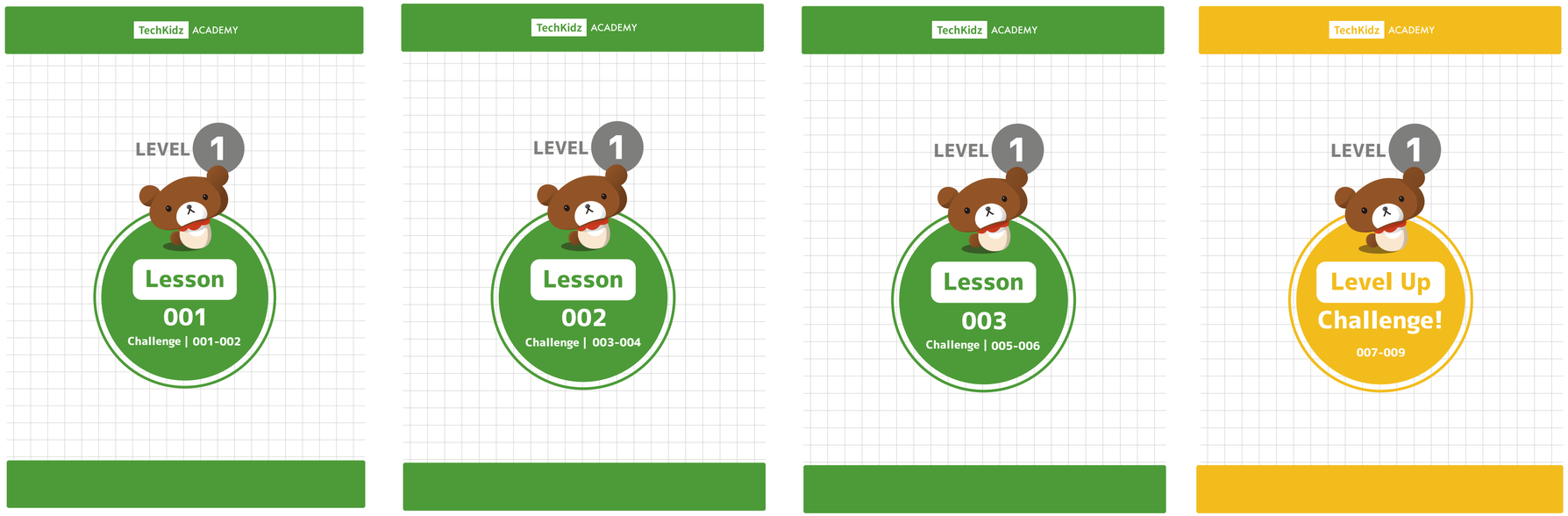






copyright ENYX TechKidz ACADEMY

1レベルごとに３つレッスンとレベルアップチャレンジ（３作品）という構成になっています。
レベルアップチャレンジで作品を３つ完成させたら次のレベルへ。



copyright ENYX TechKidz ACADEMY

基礎編

パソコン操作での必要な知識、スクラッチで使うキーワードやテクニック
プログラミングする上で必要な算数について、説明したテキストです。
授業でつかったり、子どもたちが必要な時に見返すものになります。

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

参考：運用方法例　レベルアッププログラミング

１レッスン毎に作る作品・ゲームが２つ。

３レッスン毎にまとめテストとしてレベルアッププログラミング（確認テスト）が３つ用意されています。

この３つのプログラミングができた場合次のカリキュラム（レベル）へ進みます。

※これはあくまで１つの進め方例ですので、教室の方針によって変えていただいて結構です。

例）

レッスン001（Challenge001/002）

レッスン002（Challenge003/004）

レッスン003（Challenge005/006）

レベルアップ
プログラミング
x３

レベル名称等は自由に設定ください

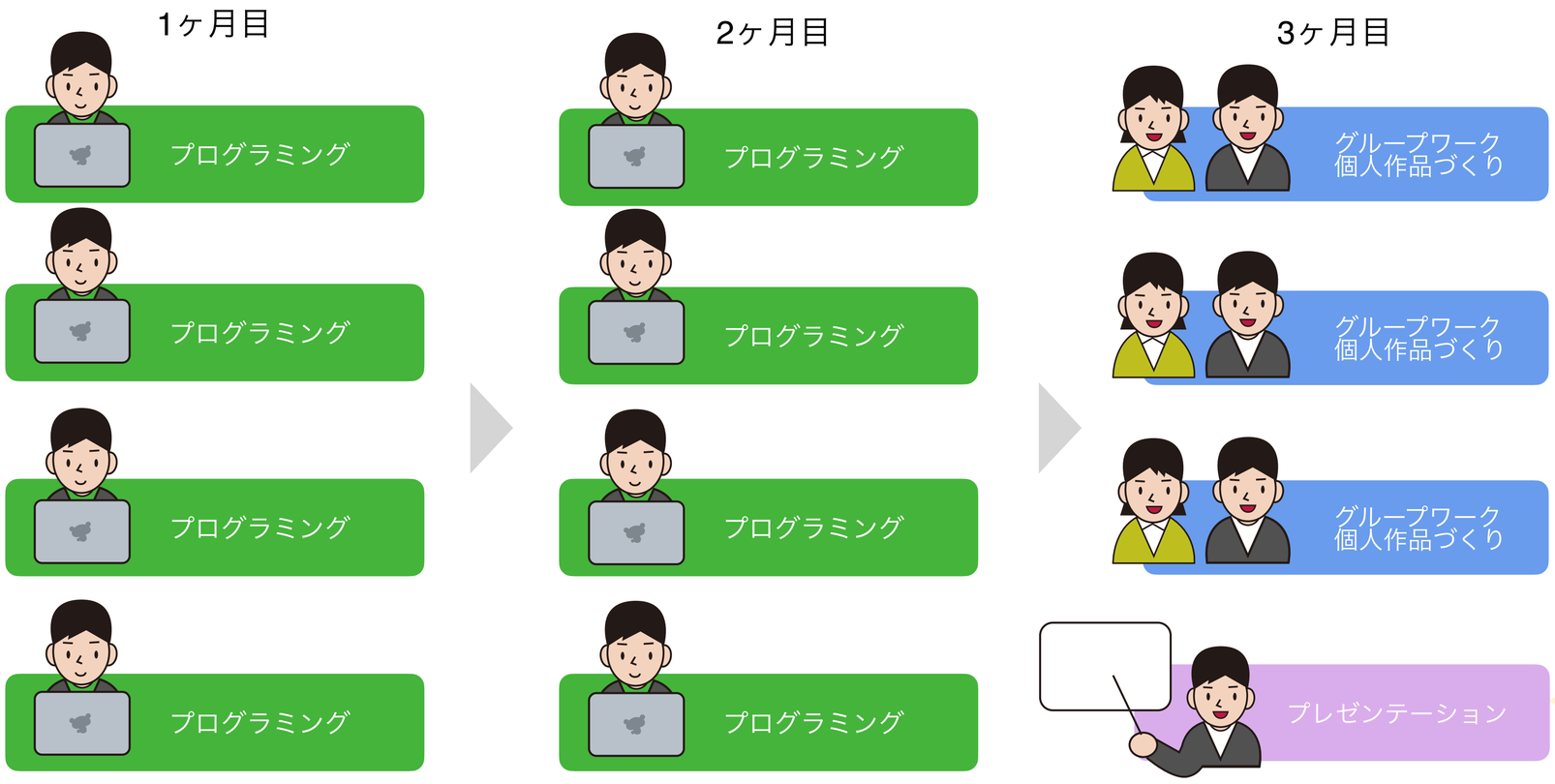
レベルを設けることで、目標を持つ、他の友達と競争する、結果、**継続率が高まる効果**が期待されます。

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

参考：運用方法例

グループワーク・プレゼンテーションする月を設けると学習効果・継続率が高いです

1クール（３ヶ月）のカリキュラム例



できれば動画を撮って
保護者の方へ送ってください
事前に保護者の承諾が必要です。

開始時期がずれたりもするので、進捗状況は様々ですが、３ヶ月目のグループワーク
プレゼンテーションは同じタイミングで実施します。

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

教材について

スポーツからシューティング、RPGまで、遊びながら学べる１００チャレンジ

1	ネコをランダムにうごかそう	21	楽器を演奏してライブ！	41	いろんな言葉でこたえます	61	すばやくマネしよう！	81	アナログ時計をつくろう
2	宇宙人をランダムにうごかそう	22	かえるでかえるのうた	42	英語が得意なケンタウロス	62	本物ネコはどこだ？	82	２人でPKゲーム
3	ゴーストを捕まえよう	23	宇宙人連打ゲーム！	43	絵あわせゲーム	63	デジタル時計	83	スペーステニス
4	バスケ選手を動かそう	24	サッカーボールにあたるのはだれだ！？	44	英語リスニングゲーム	64	スライドショーをつくろう！	84	ペンギンのぼうけん
5	ネコを自由にうごかそう	25	本物のフライングキャットを探せ！	45	英語クイズゲーム	65	タイピングゲーム	85	シンプルベースボール
6	ペンギンダンス	26	怪盗フライングキャット	46	ことば推理ゲーム	66	ドラゴンを魔法でやっつけろ！	86	タイムパズルゲーム
7	ハトをつかまえよう！	27	フルーツサラダずきのブルードッグ	47	ダイバーをうごかして鍵をゲットしろ！	67	リズムでビンゴ！	87	エンピツ飛ばしゲーム
8	ネコとボールの不思議な関係	28	恐竜すごろくレース	48	ヒヨコをさがせ！	68	スピードグモをよけろ！	88	スピードキャットレース
9	スパイダーアクション	29	何をかぶるかハット予想ゲーム	49	英語で反射ゲーム	69	線ひきゲームで２人対戦！	89	ブロック崩し
10	絵本をつくろう	30	大男の足し算クイズ	50	エアー風船割りゲーム	70	もぐらたたき！	90	音落ちゲー
11	宇宙でうごきまくろう	31	スーパーのレジ定員さん	51	ダンサーのフルーツゲーム	71	キーボードをつくって作曲しよう！	91	すごろく対戦
12	どんどん増える恐竜	32	クイズ好きなタコと仲良くなろう	52	じゃんけんゲームを作ろう	72	神経衰弱	92	スロットマシーン
13	カニを捕まえよう	33	オリジナルサイコロマシーン	53	ドラゴンバトル!	73	スペースはさみ将棋	93	スライドパズル
14	リンゴをとりにいこう	34	フルーツをねらえ！	54	言葉あてケンタウロス	74	○×ゲーム	94	なんちゃってビリヤード
15	ちょうちょから逃げてドーナツをたべよう	35	エルフのショッピングストア	55	算数問題をとけ！	75	スペースシューティング	95	アイスクリームショップ
16	どんどん変わるスプライト	36	数字暗記ゲーム	56	ダイバーにつかまるな！	76	すり抜けゲーム	96	ロケットGOGO!
17	ドライブマイカー	37	カラーボールを追いかけろ！	57	アップルドロップ	77	クレー射撃ゲーム	97	ジャンプでトレジャーゲット
18	カミナリをよけてドーナツたべよう	38	カラーパネルゲーム	58	ネコリンピック	78	3ポイントシュートを決めろ！	98	BLACK JACK
19	コウモリをつかまえろ！	39	いろんな図形を描こう	59	時間ぴったりをねらえ！	79	だるまさんがころんだ！	99	フライングとなかいシューティング
20	サッカーボールでゴーストをやっつけろ！	40	アート！アート！アート！	60	バルーンキャット	80	２５をいったら負け！	100	RPGスクラッチクエスト

教材開発者

有限会社ENY代表
熊谷 基継

WEBデザイナー・プログラマーを経て
専門学校HAL東京にて教員を務める。

プログラミングに挫折して学校を辞めていく学生たちをみて、「もっとはやくからプログラミング教育はするべき」という思いから誰でも簡単にプログラミングを理解できるビジュアルプログラミングツール「スクラッチ」を使った教育コンテンツ開発を始める。

出版書籍

2022年
プログラミング教育本
２冊出版予定

第1位 紀伊国屋書店 就職・資格・学参ランキング

第1位 amazon こども用コンピュータ本

第1位 amazon マーケティングほか３部門

メディア掲載・イベント

T-SITE 蔦屋書店

東洋経済 ONLINE

必修化された「プログラミング教育」の真の目的
2020年9月12日
熊谷 基継
小学校でも今年度から必修化された「プログラミング教育」。小学生のお子さんを持つ保護者の皆さんは、「…

面白いほどわかる「プログラミング教育」のツボ
2020年9月5日
熊谷 基継
今年度より、いよいよ小学校でも「プログラミング教育」が必修化されました。ですが、いったいどのような…

名古屋テレビ アップ!

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

ご提供コンテンツ・料金

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

ご提供コンテンツ

プログラミング教室運営コンテンツをご提供します。

- プログラミング テキストデータ
- 分解ワークシート データ
- プログラミング問題 解答解説
- プログラミング実習用 スクラッチデータ・素材
- 先生向け指導資料
- 無料説明会用 プレゼンテーション データ・原稿
- 生徒別進捗管理ツール（2022年夏提供予定）
  ※無償でご提供予定

必要な方のみ

スクールWEBサイト
説明会申込・資料請求フォーム付き
15万円相当

必要な方のみ

販促用DM/チラシ
※印刷費(数千円～)はご負担いただきます
10万円相当

必要な方のみ

名刺
※印刷費(数千円～)はご負担いただきます
3万円相当

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

料金

1）プログラミングテキストデータ
2）分解ワークシートデータ
3）プログラミング問題解答解説
4）プログラミング実習用スクラッチデータ・素材
5）先生向け指導資料
6）無料説明会用プレゼンテーションデータ・原稿
7）スクールWEBサイト説明会申込・資料請求フォーム付き
（15万円相当）
8）販促用DM/チラシデータ・入稿代行（10万円相当）
9）名刺データ・入稿代行（3万円相当）

10）生徒別進捗管理ツール（2022年夏提供予定）
※無償でご提供予定。

~~598,000~~円（税別）

特別価格 298,000円（税別）

分割払い可能です

※他社と違い、生徒数によるロイヤリティ等は
一切発生いたしません。
※年更新費不要
※教材他買取でずっとお使いいただけます。
※入会金・授業料は教室ごとに自由に設定ください。

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

売上シミュレーション

週1回　１コマ１時間　レンタル教室料金1000円/時間　で計算

月謝10,000円の場合

生徒数	1ヶ月の売上	年間
10	100,000	1,200,000
20	200,000	2,400,000
30	300,000	3,600,000
40	400,000	4,800,000
50	500,000	6,000,000

利益

教室レンタル	オンライン
1,152,000	1,200,000
2,352,000	2,400,000
3,552,000	3,600,000
4,752,000	4,800,000
5,952,000	6,000,000

月謝8,000円の場合

生徒数	1ヶ月の売上	年間
10	80,000	960,000
20	160,000	1,920,000
30	240,000	2,880,000
40	320,000	3,840,000
50	400,000	4,800,000

利益

教室レンタル	オンライン
912,000	960,000
1,872,000	1,920,000
2,832,000	2,880,000
3,792,000	3,840,000
4,752,000	4,800,000

生徒数10名月謝6000円でも1年目で教材費はペイできる試算になります。

※１人で運営を想定、講師人件費は換算していません。

copyright ENYX TechKidz ACADEMY

ご提供コンテンツ

すでに学習教室を運営されている場合はテキスト表紙等はスクールごとにカスタマイズして納品します。
教室名など入れられます。

新たに学習教室を開設される場合はスクール名を決めてお知らせください。

運営方法などはあくまでも弊社のおすすめ例ですので、運営方法は独自に進めていただいて結構です。

copyright ENYX TechKidz ACADEMY