

IT/プログラミングの学びと楽しさを

環境や地域を越えて届ける



やまぐちミライクラフト

この活動は有志からの寄付金により
個人や地域に根付く支援活動として
すべて実質無償で実施されます

2026年6月版

環境を越える支援活動①

スオウパーティの費用助成とPC譲渡(条件付き)

支援の対象/条件

- お子さん
 - 防府/山口/下松の教室に通える(授業の曜日は公式サイトを参照)
IT/プログラミングの興味や創作意欲がある小学4年生～中学3年生
 - ご家庭/環境
 - 行政から「就学援助費」等の認定を受けているご家庭
 - 行政から認可された児童養護施設の入所
- ※支援対象であることは公にせずプライバシーに配慮します

支援の内容

- スオウパーティ(塾)の費用助成
 - 入会金と6ヶ月間の月謝それぞれ7割を助成します
- 新品パソコンの貸与と譲渡
 - 入塾時に貸与して、6ヶ月の修了後に譲渡します

※ 入塾費用の3割負担はそれ以上の代金のパソコンの譲渡により実質無償となります。ただし、意欲的に授業と宿題を継続できない場合は途中退塾となりパソコンの譲渡はできません

支援の決定の流れ

1. 親御さんがスオウパーティの無料体験を申し込み受講してください
2. 入塾の希望と合わせて支援対象である旨をお伝えください
3. 改めて30分の直接面談を実施します
4. 審査の時間を経て結果をお伝えします

塾の詳細は公式サイトをご覧ください
面談と厳正なる審査を経て支援を決定します
定員や諸事情により受付を停止することがあります
ご了承ください

スオウパーティ公式サイト
<https://thwoo.party/>



地域を越える支援活動②

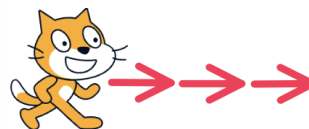
プログラミング創作活動コミュニティ立ち上げ支援

支援の対象/条件

- 地域
 - 県内の市街地から離れた地域の学校・任意団体
- 活動の代表者
 - ワークショップに立ち会い、その後、スオウ社スタッフとオンラインで今後の継続や地域での学びの可能性について一緒に考えて行動いただける成人（※プログラミング未経験でも可、情熱と意欲がある方）

支援の内容

- 出張1dayワークショップ
 - 夏休みに公民館/学校/レンタルスペースでプログラミングに触れ、楽しむワークショップを開催します
- オンライン相談サポート
 - その後の活動が定着/継続できるよう6ヶ月間オンラインで相談にのります
- 扱うプログラミングは初心者向けのスクラッチです
 - アメリカの有志と団体により運営されて世界で多く利用されています



支援の決定の流れ

1. 支援希望のフォームよりお申し込みください
2. 30分ほどZoomでのオンライン面談を実施します
3. 審査の時間を経て、結果をお伝えします

申し込みフォームよりお申し込みください
面談と厳正なる審査を経て支援を決定します
定数や諸事情により受付を停止することがあります
ご了承ください

地域のプログラミング創作活動立ち上げ申し込みフォーム
<https://forms.gle/3GkSatQNWftcBCit6>



スオウパーティについて

スオウパーティは、株式会社スオウが運営する小中学生向けのプログラミング教室です。子どもたちが自ら考え行動する力を育むことを目的とし、制作活動を通じて将来をたくましく豊かに生きていける力を養います。初級者にはScratchを用いたゲームやアニメーションを楽しみながら学ぶ環境を、上級者にはプロと同じプログラミング言語を用いた実践の機会を提供しています。地域の学校や団体と連携し、探究学習/ワークショップ/イベントなど地域に根ざした教育活動を展開し、子どもたちの可能性を広げるお手伝いをしています。



株式会社スオウについて

株式会社スオウは、「人は成りたい自分に成れる」をモットーに掲げ、個人や中小企業を支援する3つの事業を展開しています。IT教育事業では、小中学生向けのプログラミング教室「スオウパーティ」を筆頭に学生/社会人向けの講座も提供しています。ITコンサルティング事業では、行政のデジタル推進施策のサポートや中小企業のIT/DX支援を行っています。Web開発事業では、中小企業からスタートアップまで幅広いジャンルのWebアプリケーション開発・運用を手がけています。



地方のITの力を育む 地方の将来を明るく照らす そんな事業を営む会社です

株式会社スオウが有志から寄付を委託され運営しています

A collection of 15 colorful cartoon illustrations arranged in a grid-like fashion. The illustrations include: a mermaid with a blue tail and orange top; a knight in full armor running; a brown monkey standing; a red strawberry; a green alien wearing blue overalls; a woman with short purple hair in a white dress with a yellow bow; a boy in a red shirt and black shorts running with a soccer ball; the orange and white Cat in the Hat running; a waffle with a strawberry on top; a banana; a yellow trumpet; a person in a green cap and green shirt holding a brown bag; a small dog in a blue space suit; a pink ice cream truck with a waffle on top; and a girl with long brown hair in a blue dress.

The image shows three Scratch scripts for a game character:

- Script 1 (Left):** Triggered by the green flag being clicked. It sets the x and y coordinates to 0, defines a 'Move' block, moves the character forward 10 steps, then backward 10 steps, changes to the next costume, and moves the character forward again.
- Script 2 (Middle):** Triggered by the character being clicked. It says 'こんにちは!' (Hello!) for 2 seconds, then enters a loop that moves the character forward 10 steps.
- Script 3 (Right):** Triggered by the character being clicked. It enters a loop that checks if the score is 100. If true, it triggers a 'Clear' block to reset the score.

教えてくれるのは原田先生

山口県防府出身。東京で16年間プログラマーとして働いていました。
2019年に、地元に戻って、株式会社スオウとスオウパーティを創業。
いつも平日の夕方と土曜日は、小中高生にプログラミングを教えています。



スクラッチで作られたゲーム作品

スマホのカメラでQRコードを読み込むと遊べます。横画面の全画面が遊びやすいです。

