

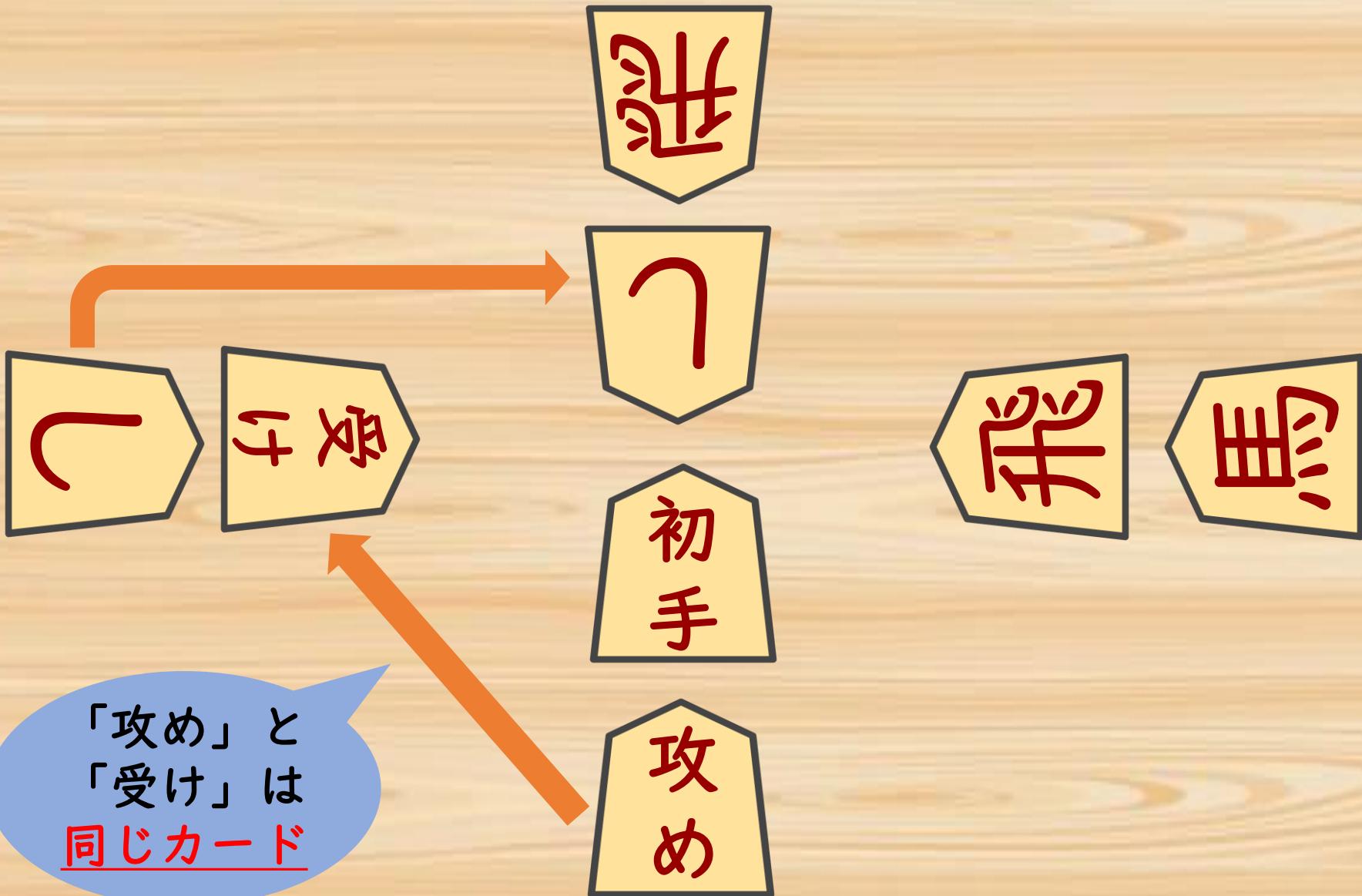


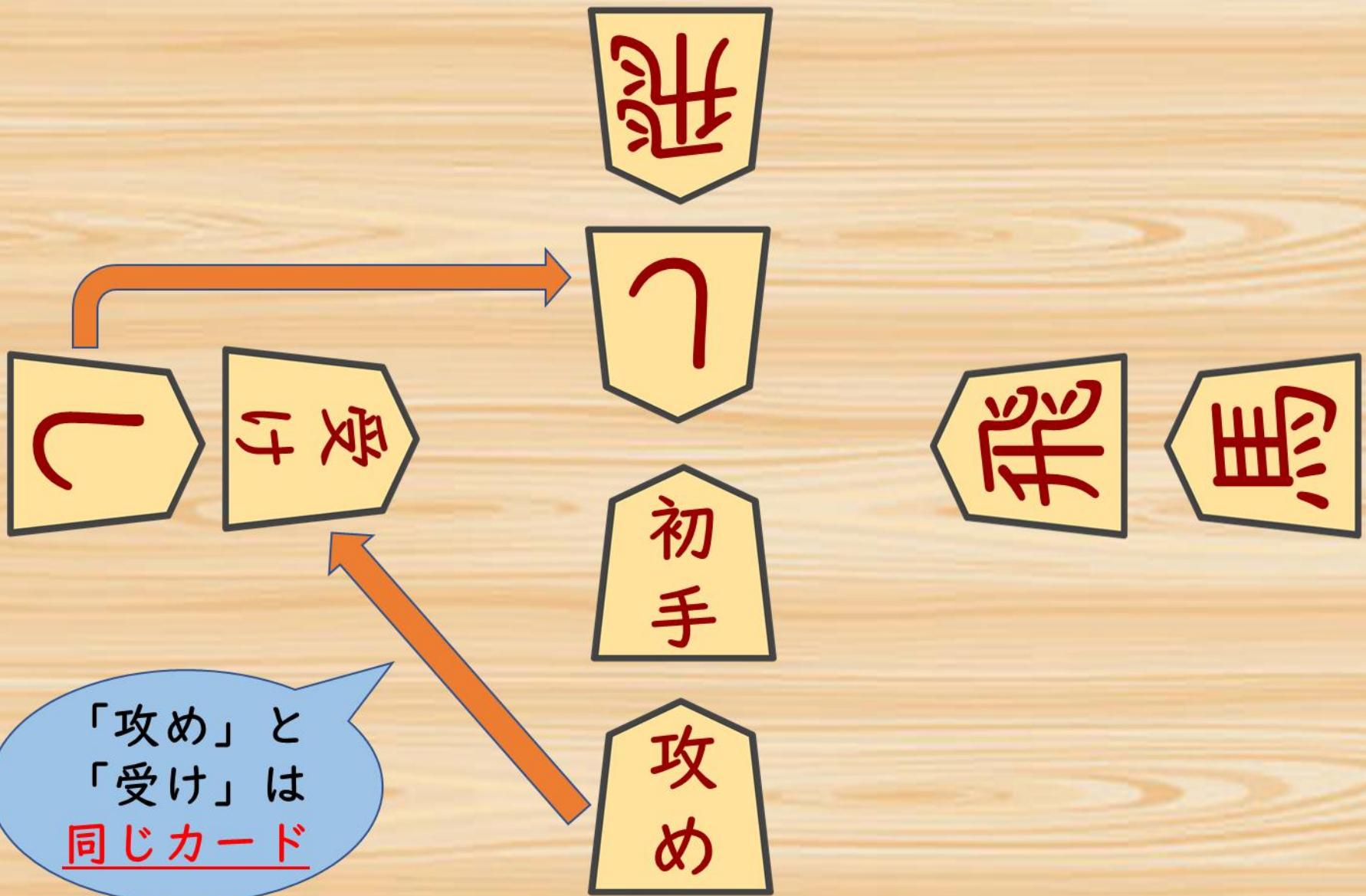
ひろたごん

岩野奈央 菊澤和夏 桑原汐音 田畠新捺

鳳珠郡能登町宇出津







プログラミング的思考



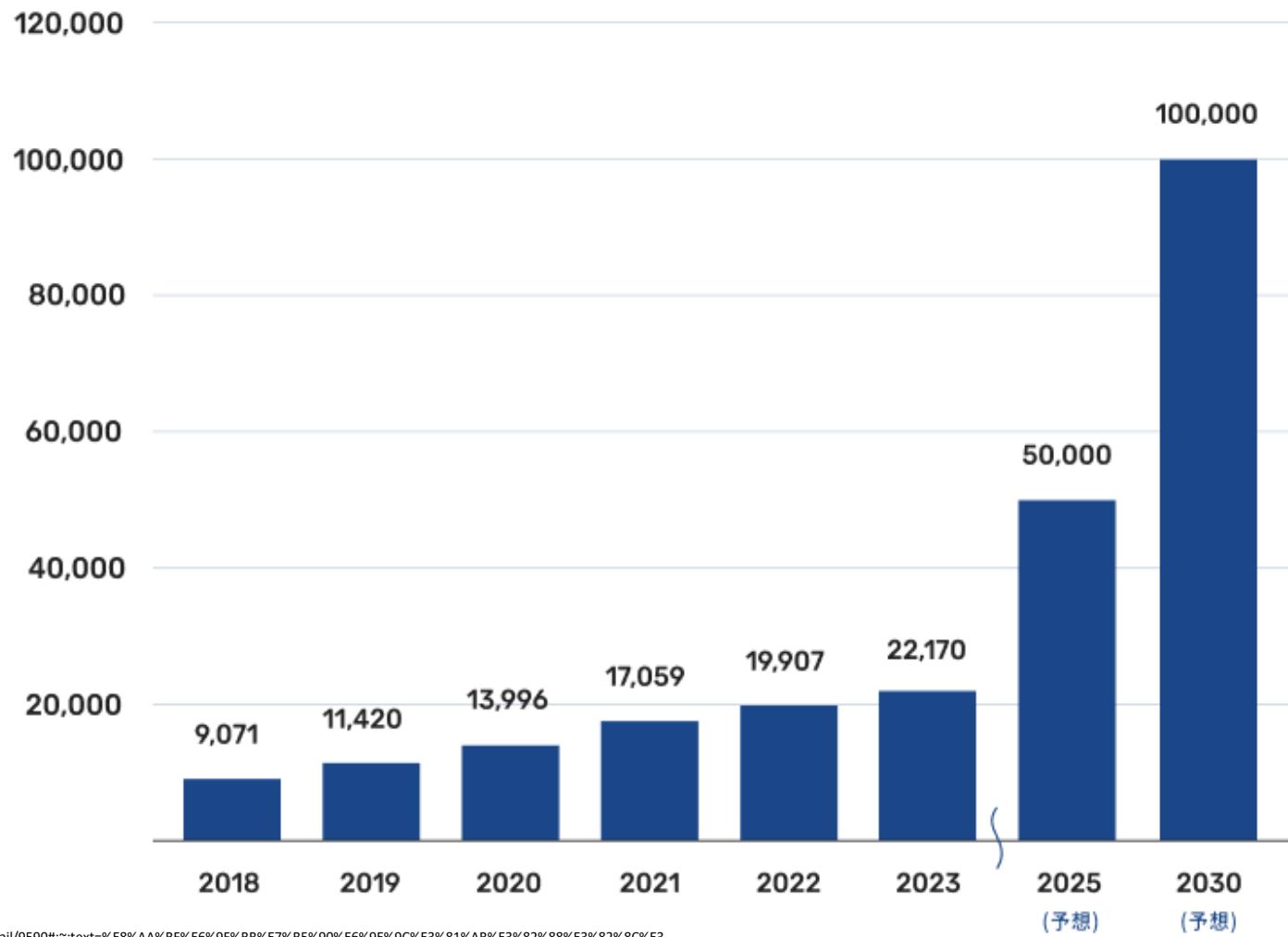
勉強や仕事で活かせる

子ども向けプログラミング教育市場規模推移

単位：百万円

コエテコ
nGMO

Funai Soken



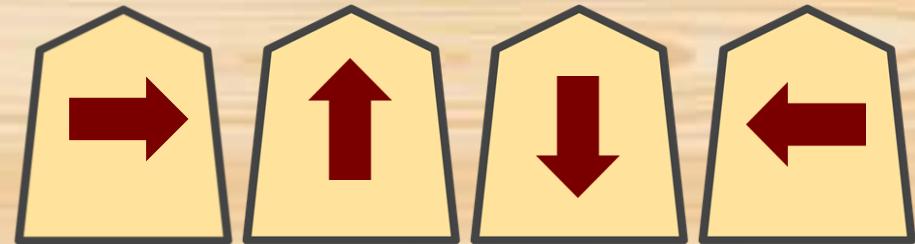
<https://edtechzine.jp/article/detail/9590#:~:text=%E8%AA%BF%E6%9F%BB%E7%B5%90%E6%9E%9C%E3%81%AB%E3%82%88%E3%82%8C%E3%81%80,%E6%8E%A1%E7%94%A8%E3%81%AA%E3%81%A9%E3%81%8C%E8%80%83%E3%81%88%E3%82%89%E3%82%8C%E3%82%8B%E3%80%82>

ござ
いた



プログラミング

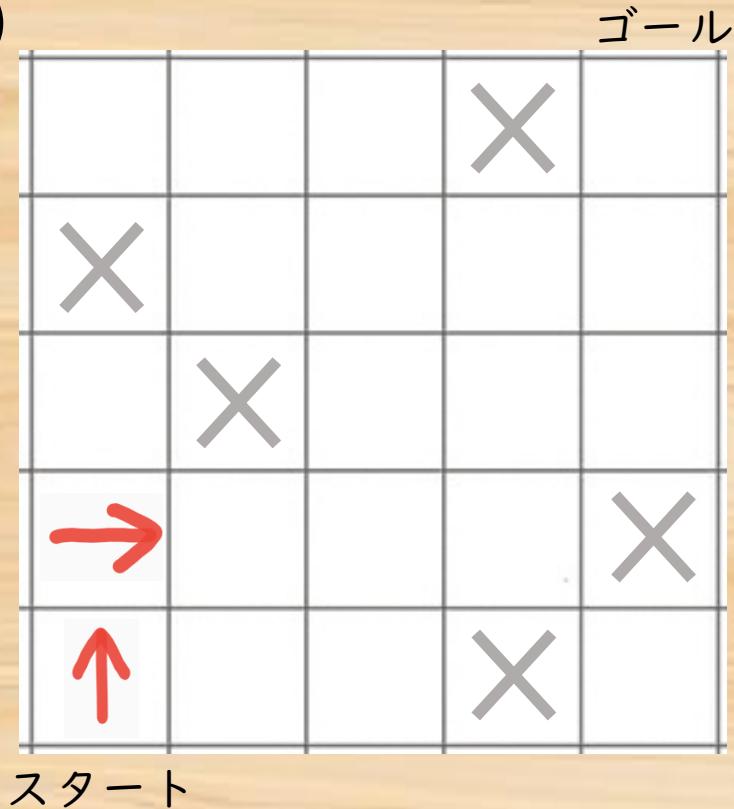
①



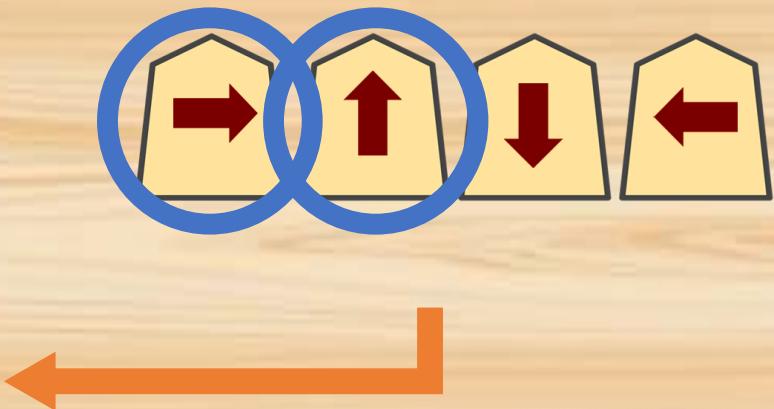
②

本来のルールに従ってございたをする

③

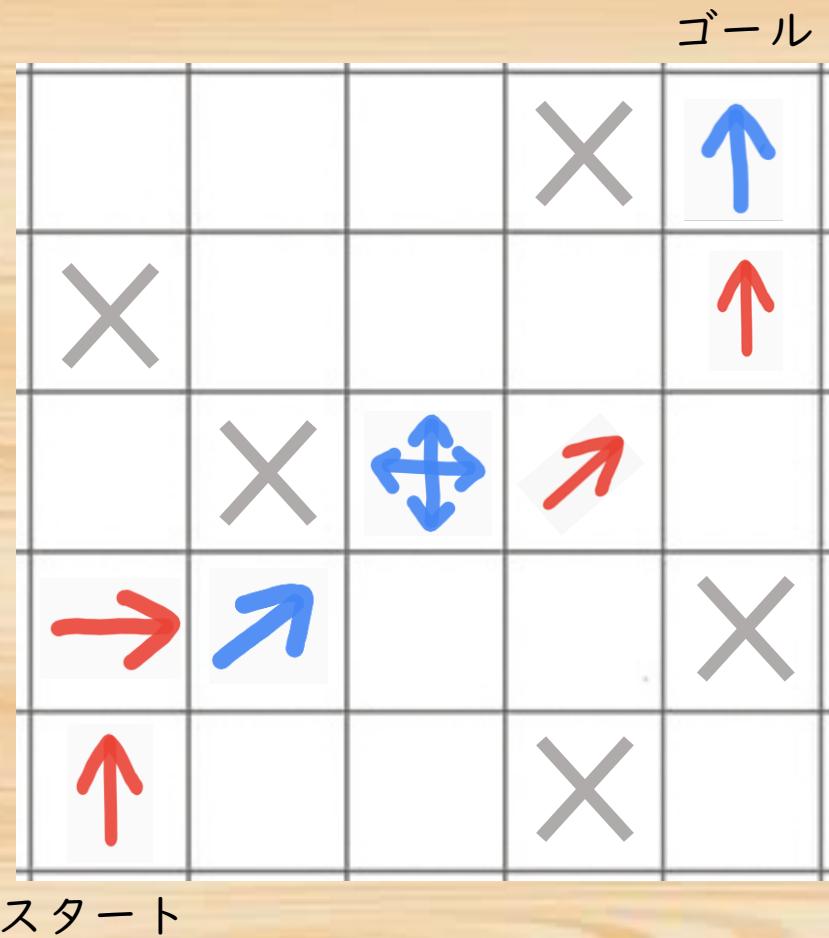


攻めのカードから2枚を使用



④

②、③を繰り返す



ターゲット層

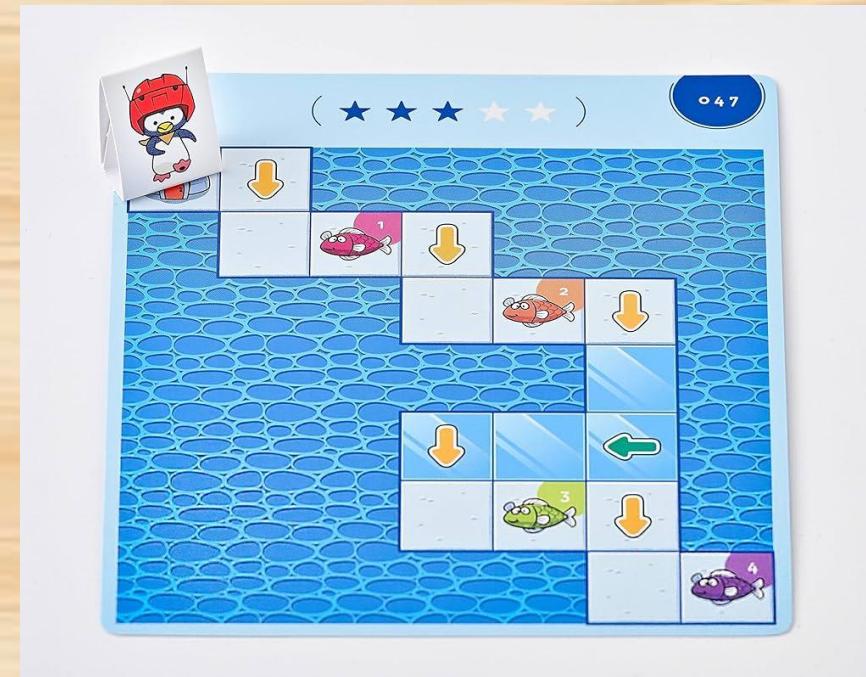
4～10歳の子供をもつ家庭



類似商品

ステモンのプログラミングカードゲーム

対象年齢：6歳以上
プレイ人数：1人



<https://www.stemon.net/wp-content/themes/stemon/images/top/main2.jpg>

類似商品との相違点

1. ふるさと教育
2. 様々な思考が身につく
3. 遊び方の工夫ができる

宣伝、販売方法

- ・児童館、公民館での実演販売
- ・能登ごいた保存会提携
- ・イベントの参加
- ・文化施設での展示



収支計画

1年目 1000万円 - (550万円 + 1332万円)
= **-882万円**

5年目 4000万円 - (1650万円 + 2120万円)
= 248万円

