

< 小学生のためのプログラミング教室です >

2020年から小学校でプログラミング教育が必修化されます。
ゲーム開発を通して、プログラミングを楽しく学べる教室です。

パソコンの使い方やアルファベットはもちろんのこと、プログラミングの基礎知識（繰り返しの概念や条件分岐、 $x \cdot y$ 座標、乱数など）も学んでいきます。

さらに、アイデアから機能、機能から要素まで分解させ、学んだ知識を組み立てることが出来る「設計力」も磨いていき、自らの力で0からオリジナルのゲーム作品を完成させる力を身に付けていきます。
完成後には作品発表会を行い、プレゼンテーションの経験を積むこともできます。

詳しくは → <https://techkidsschool.jp/school/>



4・5月のレッスン目標

■ 4・5月

< 1年生 >

- ・パソコンの操作の基礎を習得します。早見表を見ながらキーボードの入力にも挑戦します。
- ・キュレオレッスンの操作方法を学びながら
プログラムの基礎となる簡単な順次実行のプログラムを作成します。



< 2年生 >

- ・「角度」「正負の数」「等号/不等号」「座標」などのプログラミングで必要な数学的概念を学びます。

< 3年生 >

- ・「角度」「正負の数」「等号/不等号」などのプログラミングで必要な数学的概念とそれらを組み合わせた場合の動きを学びます。
- ・「乱数」の概念と、各ブロックと組み合わせたときの動きについて学びます。

< 4年生 >

- ・乱数の概念と「座標」「角度」などの数学的な概念を組み合わせた動きについて学びます。

< 5年生 >

- ・"～までくりかえす"のブロックを使って、真偽値を条件として使った繰り返し文の概念について学びます。
- また、論理演算子のブロックを組み合わせて、複雑な条件を使った繰り返し文の概念を学びます。