

ワクワクの世界が満載!

さあ!  
プログラミングを始めよう!!

マイクラ®とマイコード®  
を使って学ぶ  
プログラミング

メタバース空間で学ぼう!!

ゲームクリエイターズ

※「マイクラプログラミング」と「ゲームクリエイターズ」の実際の画面です。バージョンによって変更となる場合があります。

たのしく まなべる

マイクラ®とマイコード®  
を使って学ぶ  
プログラミング

マイクラ®とマイコード®  
を使って学ぶ  
プログラミング

※NOT OFFICIAL MINECRAFT CONTENT.  
NOT APPROVED BY OR ASSOCIATED WITH MOJANG.

メタバース空間で学ぼう!!

ゲームクリエイターズ

小・中・高一貫教育が出来る**本格派プログラミング教室**  
メタバース空間上で学ぶ**本格派**

プログラミングが勉強になる前に楽しく身に付けませんか?

中・高生になってから、「教科書で頭をかかえながらプログラミングを学ぶ」と、  
「マイクラで遊びながら自然に学べてしまう」のでは、その労力は雲泥の差です。

受講  
案内

将来、後悔しないために「やっておけばよかったプログラミング」ではなく

今、はじめよう! プログラミング

# プログラミングを学ぶと どんな良いことがあるの？

小学校でプログラミング教育が2020年から始まりました。しかし多くの保護様がプログラミング教育の実態を知らず、学ぶ意義についても懐疑的です。そして保護様のみならず、学校の先生の多くも今なおプログラミング教育について理解していないのが実情です。

2020年頃は、ITやAI・ロボティクスの進化により、それを制御するソフト開発ノウハウを身につけたり、管理改善するノウハウを身に付けることが今後ますます大切になるので、プログラミング的思考を小学生のうちから学ぶのであろうと考えられていました。

しかし、今や「ChatGPT」やグーグルの「Bard」が無料(高度な事が出来る有料版も有)で公開される時代になり、**プログラミング的思考はソフト開発や機械操作を行う人だけでなく、すべての人にとって必要な能力である**という事が分かってきました。

「マイクラ」は保護様が、お子様に対し「ゲームばかりしないでちゃんと勉強しなさい」という対象のゲームの代表ですが、その子どもたちが大好きな**ゲームをベースに学習教材を作成することで、子どもたちが遊びのように、パソコンを操作しながらかなり高度な技術が自然に身に付くように、カリキュラム設定がなされています。**

私共は「**好きこそものの上手なれ**」を、現役ゲームクリエイターであり大学や専門学校で学生のご指導をされている小笠原先生の下、画期的な教育システムを開発いたしました。ご安心してお子様を私共にお預けください。お子様の可能性を大きく切り開くお手伝いをさせていただきます。



**医者・弁護士  
会計士  
プログラマー**  
高収入がねらえる  
職種です！

**プログラミングを学ぶことで、  
高収入の仕事を  
獲得できるチャンスが  
得られます！**  
詳しくはP5～P6をご覧ください



医者、弁護士、会計士になるための具体的な勉強は、小学生から始めることはできませんが、プログラマーになるための具体的な勉強は始められます！

※今はまだまだIT技術の発展期だからです。



かず兄

プログラミング言語「JavaScript®」を使って学ぶカリキュラムです。

小1～小6

## マイクラとマイコードで プログラミング



エグゼクティブ プロデューサー  
小笠原 一磨

## プログラミング学習教材 開発者よりご挨拶

「子どもたちの未来の選択肢を広げる」

2019年から開発しているプログラミング教材は、ずっとこの目標をもって開発しています。目標のきっかけは、私の子どもたち。ゲーム業界を目指す大学や専門学校の教え子たち。

就職活動で困らないように、将来の夢を実現する為に、どんな手段と行動をとればいいのか考える力を育てる為に。

夢を叶える事は難しいという人がいます。

しかし、夢を叶えたいと願う人と、夢を叶えようと動く人では、難しさが変わります。

夢は想像からスタートし、目標達成を積み重ね、実現というゴールを叶えます。

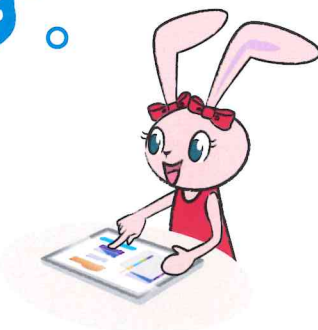
私たちはゴールへの道のりがわかる地図を用意します。

「論理的思考力」「プログラミングによるものづくり」という地図です。

そして携わった子どもたちが、人生は楽しい!と笑顔で過ごせる未来を作るため

これからも進んでいきます。

# プログラミングは小学校低学年から 学び始めるのがオススメです。



## 今すぐプログラミングを始める理由

### → 歴史は繰り返す、今がチャンス時代

日本の高度成長期には、日本の輸出産業の最盛期でしたが、国外とのやりとりで欠かせない人材が不足していました。それは英語が話せる人材です。まさにそれと同じ状況が現代に起きています。IT産業の成長に伴いIT関連の人材不足が起きているのが現状です。

### → 子どもたちが将来成功するための基礎作りに必要

デジタル社会において、情報やコミュニケーションは全てデジタル形式がほとんどです。プログラミングを学ぶことは、情報の信頼性を判断する能力やプライバシー、セキュリティに関する知識を持つことにつながります。これらは仕事や学校で必要なスキルでもあり、デジタル時代において自信を持ってテクノロジーを活用し、成功するための基礎を築ききっかけでもあるからです。

## 低学年から学ぶ理由

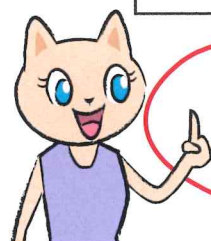
### → 柔軟性と自然体で学べる時期

幼いうちに「楽しく身につける」が得策だからです。低学年用の英会話教室では、歌う・踊るなどと楽しく外国語を体で感じながら単語や会話を理解して覚えていきます。つまり、柔軟性のある時期に自然体で学べる時期だからです。だから、プログラミングも勉強というスタンスではなく、遊びのように自然と学べる環境があれば、無理なく自然に理解できるからです。

## 学校のテスト、大学の入試に必須

### プログラミング教科導入・実施の流れ

| 2020 年度<br>小学校                       | 2021 年度<br>中学校                            | 2022 年度<br>高等学校                                | 2024 年度<br>大学入試                         |
|--------------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| プログラミング的思考が<br>理科や算数の教科書に<br>加わりました。 | 技術・家庭の教科書に、<br>プログラミングに関する<br>内容が拡充されました。 | Python、JavaScript<br>などのプログラミング言語を学ぶ「情報I」が必修化。 | 大学入学共通テストで<br>「情報I」が国語・数学の<br>ように加わります。 |

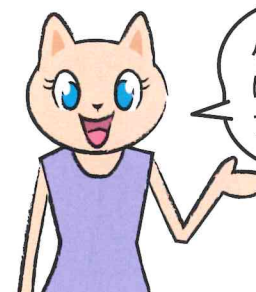


人気の推薦入試を狙うならプログラミングスキルは必要!  
私大・国公立問わず、大学入試のAO入試や推薦入試でプログラミングが取り入れられています。

# 小学校で習うのは 『プログラミング言語』ではなく 『プログラミング的思考』です。

## プログラミング的思考とは

プログラミングは論理的思考力と問題解決能力を育成します。複雑な問題を小さなパーツに分解し、創造的な解決策を見つける方法を学びます。これらのスキルはプログラミングだけでなく、さまざまな生活の場面で価値があります。



小学校ではプログラミング言語は学びませんが、中学・高校ではプログラミング言語も学びます。

## 小学校で習う プログラミング的思考の 教材イメージ

国立教育政策研究所サイトより  
令和4年度 全国学力テスト 小学6年生(算数)

## 当塾のプログラミング教室では

「プログラミング的思考」と  
「プログラミング」という  
技術を学びます

## そして

当塾のカリキュラムなら  
自然にプログラミング言語  
JavaScript®が学べます

JavaScript®とはホームページや  
スマホアプリの基礎となる  
プログラミング言語だよ!



当塾のプログラミング教室はゲームベースですが、  
しっかりとした勉強のカリキュラムです。

```

1 loops.forever(function () {
2   if (agent.getItemCount(1) == 0) {
3     agent.transfer(64, 2, 1)
4   }
5   else if (agent.getItemCount(2) == 0) {
6     agent.transfer(64, 3, 2)
7   }
8   else if (agent.getItemCount(3) == 0) {
9     agent.transfer(64, 4, 3)
10  }
11 })
12 let g1 = 7
13 let g2 = 3
14 function put1 () {
15   agent.place(FORWARD)
16 }
17 function put2 () {
18   agent.place(DOWN)
19 }
20
21 player.onChat("go!", function () {
22   agent.move(FORWARD, 1)
23   for (let index = 0; index < 2; index++) {
24     for (let index = 0; index < 2; index++) {
25       put1()
26     }
27     agent.turn(LEFT_TURN)
28     agent.move(FORWARD, 1)
29     agent.turn(RIGHT_TURN)
30   }
31 })

```

実際のプログラミング言語  
JavaScript®  
(ジャバスクリプト)



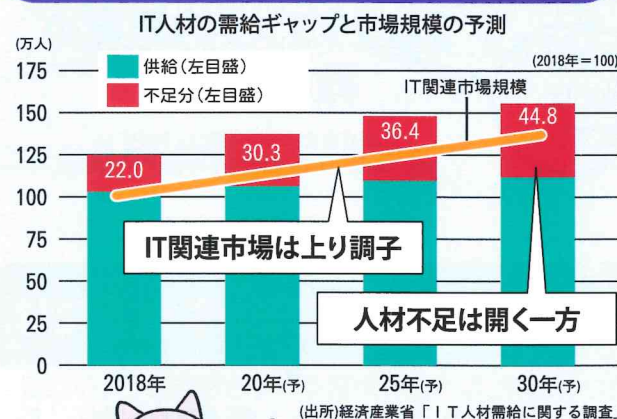
# プログラミングは 子どもの将来の選択肢(武器)になる

経済産業省の「IT人材需給に関する調査」によると、IT人材の不足度は年々拡大し、2018年に22万人不足していたものが、2030年には約45万人不足すると見込まれています。さらにコロナの影響でIT関連の活用により、今まで以上にIT関連業者への需要も高まってきています。これによりさらなるIT人材不足は目に見えております。



IT業界への就職は大きなチャンスです。  
人材不足だからこそ選択肢の一つとして考えておく必要があります。

## 2030年には約45万人のIT人材が不足する!!



IT業界の職種は様々です。ただ、プログラミングを通して自分の目指す職種の選択肢が広がるのは間違いありません。技術を向上させればそれだけ安定した生活も夢ではないのです。



いまや有名な経済評論家である森永卓郎氏が2003年に「年収300万円時代を生き抜く経済学」を著し平均年収の低下を予想しました。その森永卓郎氏がコロナ禍の2020年7月「年収200万円でもたのしく暮らせませう」を著しました。  
しかし、そんな時代でも**プログラマーの平均年収は500万円以上と言われ、高所得業種**です。当塾でプログラミングを学ぶことにより、お子様をそんな世界へ羽ばたかせます。

プログラミングスキル取得は、就職及び高収入獲得にとっても有利です。



## メディアでも話題

種類はなんと200以上!

# 年収1600万円の求人も これから身に付けるべき言語

まずは各言語の難易度や用途、求人トレンドを押さえてから選ぼう。

■ 初学者向けのRubyが7位に食い込む  
— プログラミング言語別年収ランキング —

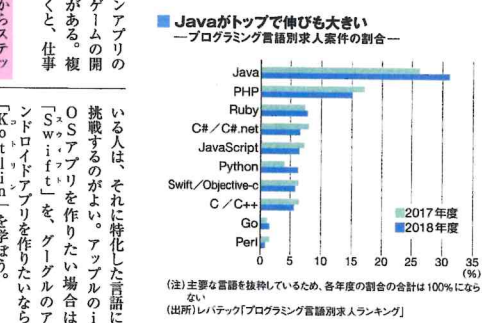
| 順位 | 言語         | 年収中央値 (万円) | 最大提示年収 (万円) |
|----|------------|------------|-------------|
| 1  | Go         | 600        | 1,600       |
| 2  | Scala      | 600        | 1,300       |
| 3  | Python     | 575        | 1,499       |
| 4  | Kotlin     | 575        | 1,200       |
| 5  | TypeScript | 575        | 1,200       |
| 6  | R          | 574        | 1,000       |
| 7  | Ruby       | 550        | 1,200       |
| 8  | Swift      | 550        | 1,200       |
| 9  | Perl       | 525        | 1,200       |
| 10 | C          | 525        | 1,000       |

(注)2019年、公開は10位まで、年収中央値が同じ場合は最大提示年収が高く、求人数が多いものを上位とする  
(出所)求人検索エンジン「スタンプ」

特定の機能を持つプログラムを定義してまとめたものを「ライブラリ」と呼ぶが、「Ruby」はライブラリが豊富で、学習しやすいため、習得しやすくなる。Rubyは、初心者向けの言語として「Ruby」を挙げる。クックパッドやAirbnbなどのサービスで使われている言語だ。Rubyのエンジニアの需要は大きく、転職時の提示年収が1000万円を超えることもある(左表)。阿部氏がRubyを勧める理由は3つある。まずはプログラミング特有の記号が少なく、英語に近い感覚で書けること。さらに記述量が少いため見やすく、修正もしやすいこと。そして開発者コミュニティが盛況していることだ。

さまざまな種類があるプログラミング言語。その数は200以上といわれ、何から学べばよいかわからない人は多いだろう。プログラミング教室「テックキャンプ」を運営するdiveでコンテンツ責任者を務める阿部幸一郎氏は、初心者向けの言語として「Ruby」を挙げる。クックパッドやAirbnbなどのサービスで使われている言語だ。Rubyのエンジニアの需要は大きく、転職時の提示年収が1000万円を超えることもある(左表)。阿部氏がRubyを勧める理由は3つある。まずはプログラミング特有の記号が少なく、英語に近い感覚で書けること。さらに記述量が少いため見やすく、修正もしやすいこと。そして開発者コミュニティが盛況していることだ。

特定の機能を持つプログラムを定義してまとめたものを「ライブラリ」と呼ぶが、「Ruby」はライブラリが豊富で、学習しやすいため、習得しやすくなる。Rubyは、初心者向けの言語として「Ruby」を挙げる。クックパッドやAirbnbなどのサービスで使われている言語だ。Rubyのエンジニアの需要は大きく、転職時の提示年収が1000万円を超えることもある(左表)。阿部氏がRubyを勧める理由は3つある。まずはプログラミング特有の記号が少なく、英語に近い感覚で書けること。さらに記述量が少いため見やすく、修正もしやすいこと。そして開発者コミュニティが盛況していることだ。



※「週刊東洋経済」より

2020年1月18日号 東洋経済にて、プログラミング教育について特集が組まれています。ご購入はAmazon等でお子様の将来を考える上でおすすめの一冊です。



転職における言語別の平均年収ランキング(2020年、2022年比較)

| 順位  | 言語           | 2022年平均年収(万円) | 2020年平均年収(万円) |
|-----|--------------|---------------|---------------|
| 1位  | Scala        | 682.9         | 600.0         |
| 2位  | TypeScript   | 667.1         | 600.0         |
| 3位  | Go           | 659.0         | 600.0         |
| 4位  | Python3      | 644.7         | 600.0         |
| 5位  | Kotlin       | 644.1         | 600.0         |
| 6位  | Ruby         | 638.3         | 600.0         |
| 7位  | Swift        | 615.7         | 600.0         |
| 8位  | C++          | 609.6         | 600.0         |
| 9位  | JavaScript   | 599.4         | 600.0         |
| 10位 | Java         | 589.8         | 600.0         |
| 11位 | Sass         | 581.2         | 600.0         |
| 12位 | PHP          | 580.4         | 600.0         |
| 13位 | Objective-C  | 578.0         | 600.0         |
| 14位 | C#           | 577.9         | 600.0         |
| 15位 | C            | 569.5         | 600.0         |
| 16位 | Perl         | 527.6         | 600.0         |
| 17位 | Visual Basic | 516.6         | 600.0         |

IT人材の不足における転職求人においても、取得言語とスキルランクによって様々な年収に開きがあります。それでも高収入の職種には間違いありません。新卒採用となるとスキルの高い人材は条件の良い採用も見込めます。

※paiza  
IT企業への就活を取り扱う企業の調査

## AI時代到来! プログラミングスキルを持つことで 大きな差が生まれます

たとえば

### 英会話スキルの場合



翻訳機での会話



ナチュラルな会話



なんとなく使っている



理解して使っている

どちらも意思を伝えることはできますが、どちらの方が仲良くなれそうですか?

英会話スキルと同じように

## AIの活用が 上手にできるのは?

AIとは…、プログラミングとは…、知識と技術をスキルとして持っている人は、持っていない人と比べると、当然のことながらAI活用後の成果物に、ものすごい差が生まれます。

※AI時代到来でもプログラミングスキルが色あせることはありません。

# 小さなステップを繰り返しながら プログラミングの仕組みを学びます



## カリキュラムの概要とステップUP表

| マイクラ & メイクコード |    | レベル級 | 学習言語                        | 概要                                                                            | 推奨学年       |
|---------------|----|------|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 初級<br>レベル     | 12 | 12級  | メイクコード®                     | メイクコードによるビジュアルプログラミング<br>順次処理、条件分岐、繰り返しなどのプログラミングテクニックを学習                     | 小1生<br>中1生 |
|               | 11 |      |                             |                                                                               |            |
|               | 10 |      |                             |                                                                               |            |
|               | 9  |      |                             |                                                                               |            |
| 中級<br>レベル     | 8  | 12級  | メイクコード®<br>&<br>JavaScript® | メイクコードによるビジュアルプログラミング+JavaScript®によるテキストプログラミング<br>初級で学んだテクニックをテキストプログラミングで学習 | 小1生<br>中1生 |
|               | 7  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 6  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 5  |      |                             |                                                                               |            |
| 上級<br>レベル     | 4  | 1級   | JavaScript®                 | JavaScript®によるテキストプログラミング<br>初級・中級で学んだテクニックの応用を学習                             | 中・高生       |
|               | 3  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 2  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 1  |      |                             |                                                                               |            |
| 応用<br>レベル     | 10 | 1LV  | JavaScript®                 | JavaScript®を使って、レベルごとの作品(ゲーム)を作ります。完成したら次のレベルへと進級します。                         | 中・高生       |
|               | 9  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 8  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 7  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 6  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 5  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 4  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 3  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 2  |      |                             |                                                                               |            |
|               | 1  |      |                             |                                                                               |            |

小学生低学年のお子様は、マウス操作やキーボード操作(ローマ字のマスター)に時間がかかることがあります。簡単な英単語を学ぶなど、プログラミング教育をきっかけとした総合学習として指導しています。

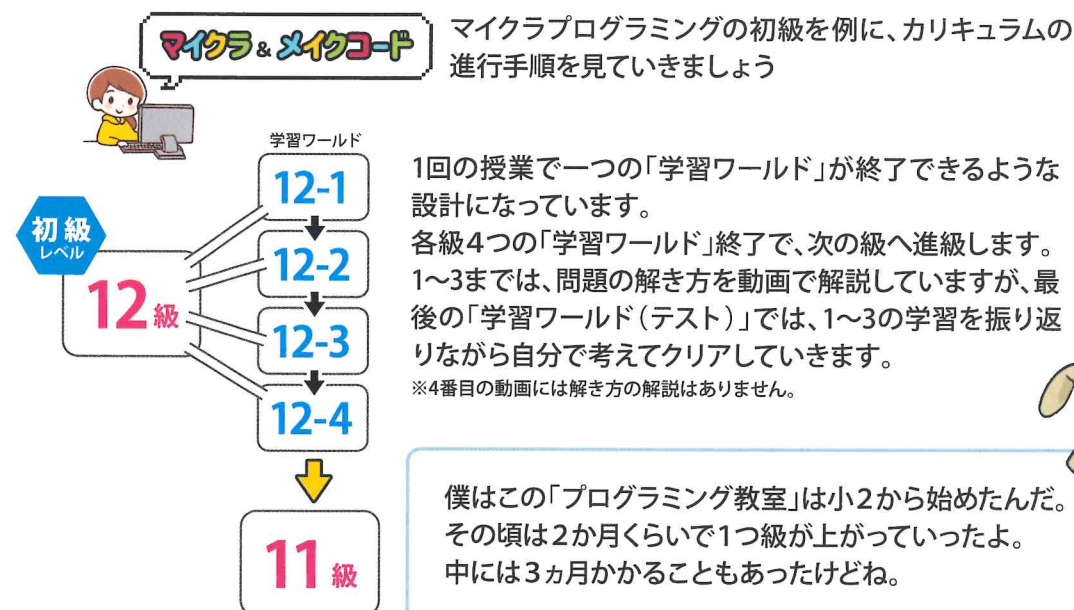
小5生以上であれば応用レベルのクリエイターズコースを選択することもできます。

小笠原氏(かず兄)と私で、子どもたちが楽しみながら学ぶことのできるカリキュラムを考えました。



ひさ兄

## 進級ステップアップの基本



## JavaScript®とは?

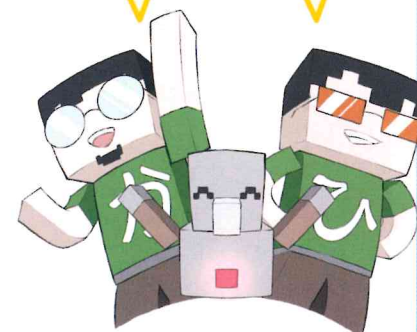
JavaScript®(ジャバスクリプト)は、ウェブページやウェブアプリケーションを作るためのプログラミング言語です。ウェブ上で動くゲームやインタラクティブな要素を追加することができます。イメージしやすくするために、ウェブページを家に例えてみましょう。ウェブページは家のようなもので、HTMLが家の骨組みであり、CSSが家の装飾やスタイルを指定するものです。そこにJavaScript®が加わることで、家に生活や動きを与えることができます。

JavaScript®は、家の中に仕掛けやおもしろい仕組みを追加するようなものです。例えば、ボタンをクリックするとドアが開いたり、写真がスライドしたり、ゲームが始まります。また、JavaScript®は家の中にルールを作ることもできます。例えば、特定の条件が満たされたらメッセージを表示する、ある動きが起きたら特別なアクションをするなど、自分が設定した動作を実現することができます。JavaScript®を使うと、ウェブページがより面白くなり、自分だけのオリジナルなものを作ることができます。プログラミングの基礎を学ぶことで、創造力や論理的思考力を養うこともできますよ!

## ゲームクリエイターズ 生徒対象

## U18 ゲームコンテストに エントリーしました!!

プログラミングの初歩の初歩から、共通テスト対策、ゲーム制作、コンテスト参加まで可能になる本格的カリキュラムです。学生起業家輩出が私達の夢です。



かず兄

ひさ兄

教材を使った  
ゲーム  
改造コンテストも  
企画中

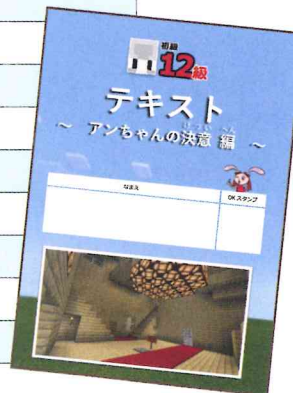
マイクラコース  
**初級**

知らず知らずのうちに「プログラミング・論理的思考」の仕組みを理解する  
一番大切な入口です。

小さなステップの繰り返しでプログラミングの基本を自然に学べるカリキュラム構成です。  
進級するごとに変わるオリジナルの世界(ワールドミッション)にワクワクしながら、新たなテクニックを使い、徐々に複雑化するプログラミングをこなしていきます。

**初級カリキュラム構成**

| 級   | テキストタイトル   | カリキュラム | 概要                          |
|-----|------------|--------|-----------------------------|
| 12級 | アンちゃんの決意編  | 順次処理   | パソコン・マイクラの基本操作とプログラミング方法を学ぶ |
| 11級 | もりもりの森編    | 順次処理   | 順次処理の考え方を学ぶ                 |
| 10級 | ループの村編     | 繰り返し処理 | プログラムの基本、繰り返し処理の基本を学ぶ       |
| 9級  | 巨人のせきぞう編   | 繰り返し処理 | 繰り返し処理の応用を学ぶ                |
| 8級  | きょうりゅうの道編  | 条件分岐   | プログラムの基本、条件分岐の基本を学ぶ         |
| 7級  | きょうりゅうのなか編 | 条件分岐   | 条件分岐の応用を学ぶ                  |
| 6級  | 砂漠のいせき編    | 変数     | プログラムの基本、変数を学ぶ              |
| 5級  | 湖のしんでん編    | 変数     | 変数の応用を学ぶ                    |
| 4級  | 大きな街 前編    | 配列     | プログラムの基本、配列の基本を学ぶ           |
| 3級  | 大きな街 後編    | 配列     | 変数の応用を学ぶ                    |
| 2級  | グツグツの火山編   | 関数     | プログラムの基本、関数を学ぶ              |
| 1級  | 新天地編       | 初級まとめ  | 初級で学んだ内容を復習                 |



**映像授業を見ながら理屈ではなく  
お手本通りに組み立てて  
プログラミングの仕組みを理解する**

授業は映像を見ながら自分のペースで学習していきます。初めて耳にするプログラミング用語などは、最初から理解できるはずはありませんが、動画のお手本をみながら「このミッションはこの方法でクリアするんだな…」とプログラミングの型を覚えていきます。プログラミングの用語などは映像学習の中で何度も出てきますので、自然と用語も覚えるようになります。つまり何度も繰り返し見たり聞いたりすることで、プログラミングを身につけていきます。ゲームのように続ける中で、理屈ではなくそういうものとして身につけていきます。



**なぜマイクラ®のプログラミングでは、  
小学校で使うスクラッチ®ではなく  
マイクコード®で学ぶのか？**



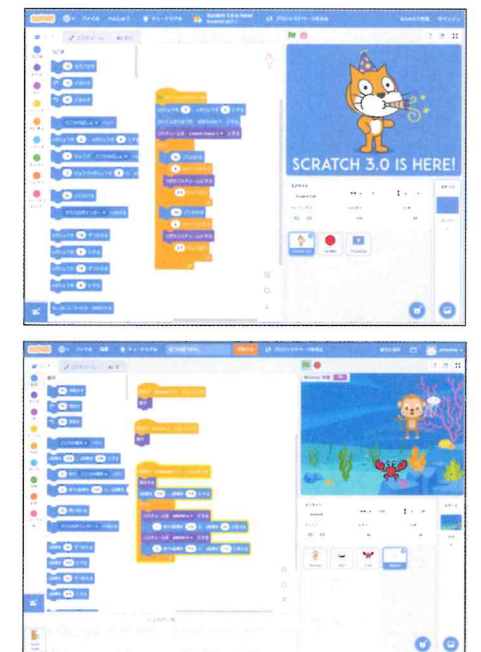
スクラッチ®もマイクコード®も、同じビジュアル系言語ですが、マイクコード®にはプログラミング言語のJavaScript®に自動翻訳できる機能が備わっているからです。

将来、本格的なプログラミング言語を学ぶ時、マイクコード®なら過去にさかのぼって復習したり、チェックすることが出来ます。



■スクラッチ®

小学校で主に使用されているプログラミング。マイクコード®に似たビジュアル系言語。



**マイクラのマイクコード®は  
スクラッチ®に似たビジュアル系言語**

▼マイクコード®画面



▼JavaScript®画面



マイクコードはボタン一つで、ビジュアルプログラミングから、JavaScript®の言語プログラミングへと切り替えることが出来ます。



お子様が楽しそうにパソコンに向かっていらっしゃる様子を見ると  
一見遊んでいるように見えますが、  
子ども達はマイクラ®を通じて  
「**論理的思考力**」を学んでいます。

当塾のプログラミング教室は、子どもたちに人気のゲームであるマイクラフト®がベースなので、「これで本当に勉強になるのかしら?」とか「子どもたちは楽しそうにパソコンに向かっていないんじゃないかしら?」とお母さんが疑問を持つのも当然です。しかし、当教室は、お子様が楽しみながら本格的なプログラミングを習得できるようにプログラミングされています。



かず兄

ゲームのマイクラが上手なお子さんの中にはキーボード入力、マウス操作に苦労して体験授業中に泣いちゃうお子さんも時々いらっしゃいますが、大好きなマイクラだからこそ困難を乗り越えられたというお子さんも多数です。保護者様はそっとなぞで見守ってあげてください。



子どもの思考フロー

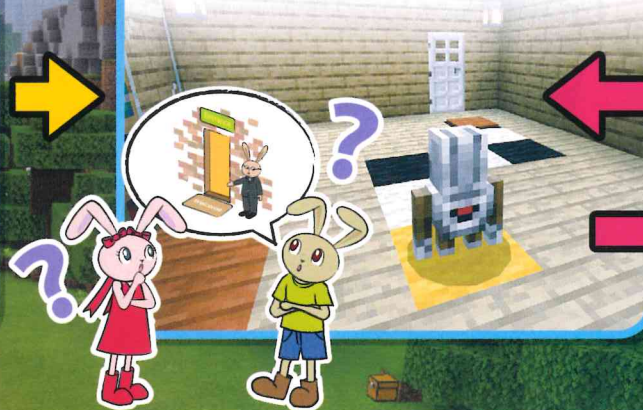


制作者の意図

① ゴールを目指して、冒険だ!



② 開かないドアがあるぞ? 問題を解いて、先に進もう!



③ 問題が解けた!



④ ゴールに到着! やったー!



プログラミング学習に関して抵抗感が生まれないように、みんなが大好きなマイクラフト®を採用しています。全体を通してストーリーがあり学習モチベーションを維持する為に、各級ごとに異なる冒険の舞台を用意しています。

問題を解くために、論理的思考を使います。スイッチを踏むためにエージェントをどう動かせばよいのかを頭の中、または、紙に書いて考えます。

問題を解く為に、トライ&エラーを繰り返します。難しい問題に遭遇しても、先に進むとどうなるのか?という好奇心がモチベーションを維持します。

論理的思考に加えて、プログラミングのテクニックを各級で学びます。その為、繰り返し処理や条件分岐といった基本のテクニックを使いながら論理的思考の幅を広げて学ぶ事ができます。

1つの級は、4つのゴールで構成されており、全てのゴールにたどりつくことで次の級に進むことができます。達成可能なスモールステップに分解することで、学習者本人が小さい成功体験の積み上げによって自ら学ぶ姿勢と内容の定着度を高めます。

保護者様には「子どもの思考フロー」ではなく、「制作者の意図」にご注目してもらいたいです。



**目指せ!!ブラインドタッチ**  
(プログラミング授業前のタイピング練習)

スマホは使えてもパソコンを使う事ができない...という大学生が増えています。大学のレポートはスマホでも作成できるようですが、社会人になってパソコンが使えない人は就職後困ることは間違いなし。

「僕はお父さんやお母さんよりも速く文字入力ができるよ」というスピード自慢のプログラミング生が多数います。



教室体験を見学された保護者様の声



保護者様

- ・なにをやっているのか分からないけど、自分でどんどん進んでいることにびっくり!
- ・こんなに集中している姿を家ではみたことがない。
- ・タイピングがお父さんより(お姉ちゃん<大学生>)より速い。

授業の様子を見た保護者様から以上のようなコメントを頂きました。好きなことに取り組む小学生の伸びは、本当にすごいと私自身痛感しています。



先生



## テキストにはプログラミング基礎の説明が掲載

### 12級 2回目 -順次処理-

#### 12級 2回目で勉強する事

エージェントを呼び出すプログラミングは覚えているかな？  
今回はいいよエージェントを動かすプログラミングを勉強するよ。

**エージェントを前に動かす**  
このコマンドでエージェントを動かす。他のコマンドでエージェントを動かす。  
**チャットコマンド**で「**エージェントを前に動かす**」  
**エージェントを前に動かす**で「**エージェントを前に動かす**」  
ここにエージェントの動く向きを指定する。ここに数字の指定でエージェントの動く向きを指定する。

**順次処理 (じゃんじりょ)**  
ゲームやロボットなど、プログラミングが盛られているものは、あらかじめ決められた順序で実行される。このプログラミングでは、あらかじめ決められた順序で実行される。このプログラミングでは、あらかじめ決められた順序で実行される。このプログラミングでは、あらかじめ決められた順序で実行される。

— 保護者のみなさまへ —  
今回の授業では、ロボットを前や左右に動かす方法と、それらを組み合わせてロボットが指示通りに動く感覚を学びます。「対象が指示通りに動く」とは、順次処理と呼ばれています。

入会後1ヵ月目からビジュアル系言語を使って学び始めます。

### 9級 1回目 -繰り返し-

#### 9級 1回目

このゲームでは、くりかえしの中にくりかえしを入れるプログラムを勉強するよ。

**くりかえしの中にくりかえしを入れる？**  
ふたたびごはんを食べる時を考えてみましょう。つぎは「ごはんを2回食べて」おかしを1回食べることを10回くりかえします。

プログラムでは右のようになります。

くりかえしの中にくりかえしが入っていますね。このことを「**多重ループ**」とよびます。

今回はこの多重ループの使い方を学んでいきます。

**ごはんをおかずをたべよう！**  
くりかえし 10 回  
くりかえし 2 回  
おかしでごはんをつかむ  
ごはんを口にのっけて食べる  
おかしでごはんをつかむ  
おかしを口にのっけて食べる

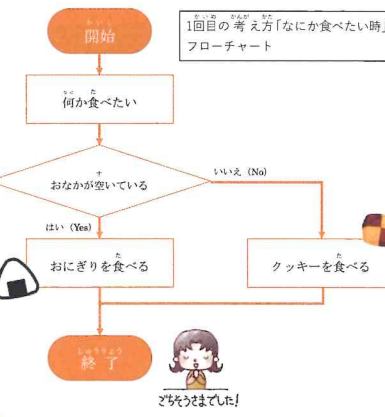
プログラミングの基本的な考え方をスモールステップで学びます。

### 8級 2回目 -条件分岐-

#### 8級 2回目

##### フローチャートについて

条件分岐を考えると、流れがわかる図を書くのがわかりやすくなります。これをフローチャートといいます。



入会後5～8ヵ月目には条件分岐を学び始めます。

### 5級 2回目 -変数-

#### 5級 2回目

##### いろいろな所で使われている変数

変数は世の中の色々な所で使われています。

例えば、残り時間を表すタイマー、変数の値に1ずつ減らして、1秒ずつ変数を減らしていく仕組みです。またゲームをしたことがある人は「つよよ」の画面を見たことがあるでしょうか？レベルや経験といったパラメータというものがあありますが、これらは全て変数です。

45秒から1秒ずつ減らしていきます。

レベル: 1  
ちから: 8  
すばやさ: 5

レベル: 2  
ちから: 10  
すばやさ: 7

変数って難しい処理方法ですが、子どもたちが大好きなマイクラなので、小学生でも頑張って取り組んでいます。

## プログラミングのテキストには、保護者様へのメッセージも掲載しています。

初級 11級のおはなし

無事におじいちゃんの家を脱出したアンちゃん。  
夢をかなえる為に、エージェントといっしょに旅にでることにしました。

アンちゃんたちが最初にやってきたのは、木がいっぱいの森「もりもりの森」です。

右も左も上も、もりもりしています。

アンちゃんのエージェントは、かけ足で森の中に入っていました。

ここにはまだ自分たちで探検するの、どうかな？

— 保護者のみなさまへ —  
12級では、エージェントを前後左右に自分の思い通りに動かす方法を学びました。また、プログラミングの基礎である「順次処理」の概念も学びました。

11級では、前後左右に上下を加えた立体的な動き方を学びました。立体的に考える事により、空間把握能力の向上も期待できます。

保護者様は「何をお子様が学んでいるのかな？」と思った時に、テキストのこの部分にご注目下さい。

保護者様の「自分の子どもが何を学んでいるのか分からない」という疑問点にお答えするため、カリキュラム制作者から保護者様へのメッセージを加えることにしました。

お子様はあくまでも楽しみながら、迷路や課題をクリアするために、パズルを解くようにプログラミング課題に取り組んでいます。

— 保護者のみなさまへ —  
12級では、エージェントを前後左右に自分の思い通りに動かす方法を学びました。また、プログラミングの基礎である「順次処理」の概念も学びました。

— 保護者のみなさまへ —  
これまででは、「順次処理」というプログラミングの基本となる概念を平面・立体の両面から学習を行ってきました。これからの級は、プログラミングのテクニックを中心に学んでいきます。10級では、同じことの繰り返しを短いコードで終わらせる「繰り返し処理(ループ処理)」というプログラミングを学びます。

— 保護者のみなさまへ —  
8級では、条件分岐処理の1つである「if文」というプログラミングのテクニックを学びます。if文は「もし○○なら、☆☆する」と、条件によって動き方を変えることができます。このテクニックはゲームで見られる選択枝や人工知能(AI)などでも利用されています。

— 保護者のみなさまへ —  
4級では配列というプログラミングのテクニックを学びます。配列は5級・6級で学んだ変数の応用テクニックです。1つの変数に1つの値を入れていましたが、配列を使うとまとめて値を入れる事ができるようになります。変数と同じように、配列は理解するまでに時間がかかるので、今回の級でしっかりと学びます。

— 保護者のみなさまへ —  
2級では、関数というプログラミングのテクニックを学びます。プログラミングで使う関数は、1つのプログラムの固まりを作るもので何度も同じプログラムを書く手間が減らす事で効率が高くなり、間違いを減らす事ができるようになります。プログラムの固まりを作るので、これまでの学んだテクニックも利用します。

プログラミングは新しい学問なので、お子様が新しい級に進級したら、保護者様はテキストをぜひ一読してください。



マイクラコース  
**中級**

# JavaScript® 言語登場!! ここから本格プログラムを学習する

初級で覚えたプログラミングの型を復習しつつ、今度は言語に切り替えて学習していきます。これまでのプログラミングからテキスト形式のプログラムに切り替えてみると、どのような状態になっているのかを見ながら、JavaScript®というプログラミング言語に慣れていきます。  
見慣れない言語のプログラミングをすることで、高度な作業をしていることを理解していきます。

## 中級カリキュラム構成

| 級   | テキストタイトル   | カリキュラム | 概要                                                                                                                    |
|-----|------------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12級 | 見知らぬだれかの家編 | 順次処理   | <p>中級では初級で行ってきたカリキュラムの順番をなぞりながら、JavaScript®言語に切り替えたり、マイクコード®に切り替えながらプログラミングを進めていきます。<br/>プログラミング言語に触れて慣れる学習となります。</p> |
| 11級 | 古びた遺跡編     | 順次処理   |                                                                                                                       |
| 10級 | ボロボロの村編    | 繰り返し処理 |                                                                                                                       |
| 9級  | こわれたせきぞう編  | 繰り返し処理 |                                                                                                                       |
| 8級  | ひかりへの道編    | 条件分岐   |                                                                                                                       |
| 7級  | 空にうかぶ城編    | 条件分岐   |                                                                                                                       |
| 6級  | ぬまちのピラミッド編 | 変数     |                                                                                                                       |
| 5級  | ひからびたみずうみ編 | 変数     |                                                                                                                       |
| 4級  | ナイト・シティ 前編 | 配列     |                                                                                                                       |
| 3級  | ナイト・シティ 後編 | 配列     |                                                                                                                       |
| 2級  | ダイフン火山編    | 関数     |                                                                                                                       |
| 1級  | 崩壊の大地編     | 中級まとめ  |                                                                                                                       |



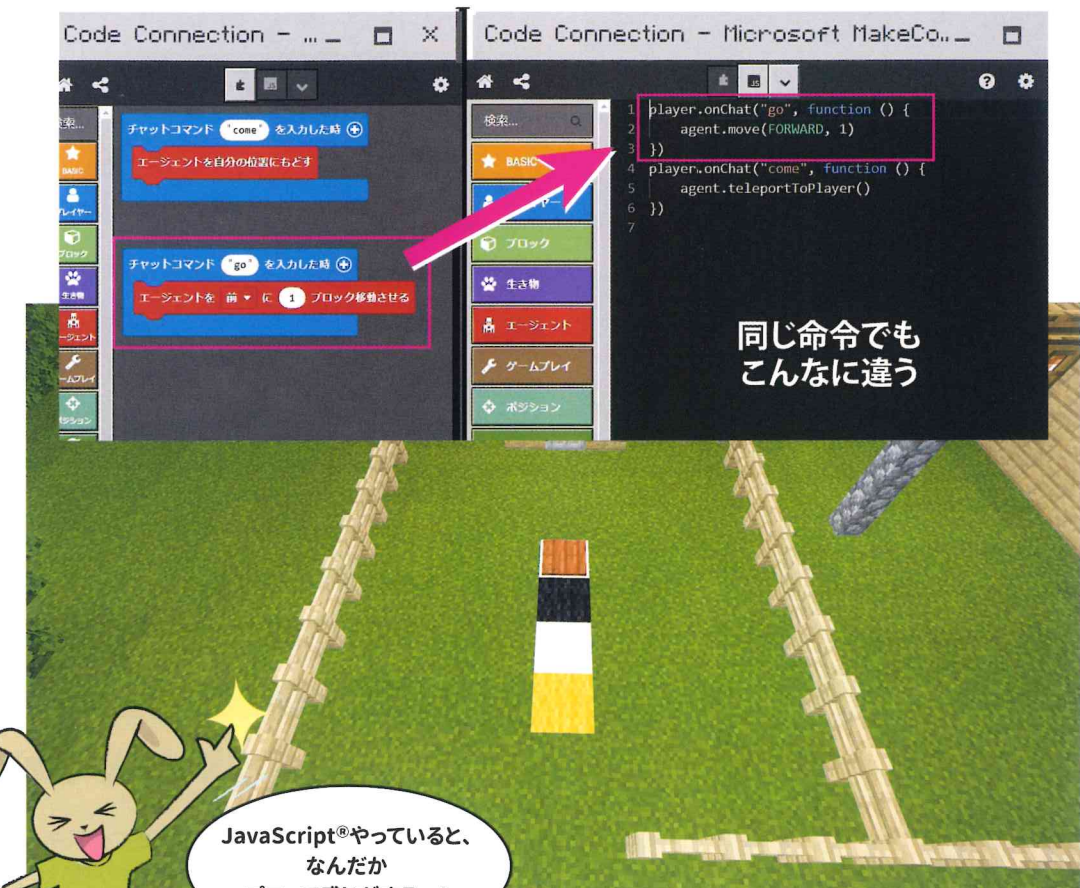
## 初級以上の論理的思考力が必要な問題で構成されています

プログラミングのテクニックは初級で学んだ内容の復習になりますが、マイクコード®で解く問題は少し複雑になります。  
クリアする条件の難易度が上がっているため、初級の単純な形式よりも少し複雑に考える必要があります。さらにプログラミングもJavaScript®言語による内容も登場し、本来のプログラミング仕様に少しずつ慣れるような学習となっています。

## 見た目も仕組みも大きく違う、テキスト型プログラミング

ビジュアルプログラミングのように、命令ブロックを並べて作るプログラミングと違って、英単語と記号と数字で構成されているプログラミングでは、見た目も仕組みも全く違います。

もし、初めからプログラミング言語による学習に取り組んでいたとしたら、ほとんどの場合すぐに挫折してしまうでしょう。マイクコード®は「ビジュアル型プログラミング」と「テキスト型プログラミング」を切り替える機能を持っています。「ビジュアル型」と「テキスト型」の構造を見比べることでプログラミング言語が理解しやすくなります。



テキスト型プログラミングでの学習を行っていくうちに、「日本語が全然ないぞ!」と気づくはずですが、テキスト型プログラミングを繰り返し行うことで、簡単な英単語も見慣れてくるようになります。  
「この命令の時はこの単語(読み方は分からないけど...)」という具合に感覚でまずは覚えるようになります。

マイクラコース  
**上級**

# JavaScript®のみで課題にチャレンジ 本格プログラミングの学習です

初級・中級で学んだプログラミング手法をビジュアルプログラミングを使わず、プログラミング言語のみでミッションを進めていきます。言語と記号と数字のテキストプログラミングで、本来のプログラム体系を修得していきます。

## 上級カリキュラム構成

| 級   | テキストタイトル     | カリキュラム                                      | 概要 |
|-----|--------------|---------------------------------------------|----|
| 1 級 | 街づくり はじめの一步編 | 初級・中級で学んだテクニックの応用<br>すべてJavaScript®言語で進めます。 |    |
| 2 級 | 街のシンボルを作ろう編  |                                             |    |
| 3 級 | 街を作ろう編       |                                             |    |
| 4 級 | 街を広げよう編      |                                             |    |
| 5 級 | 完成! 幸せの街編    |                                             |    |



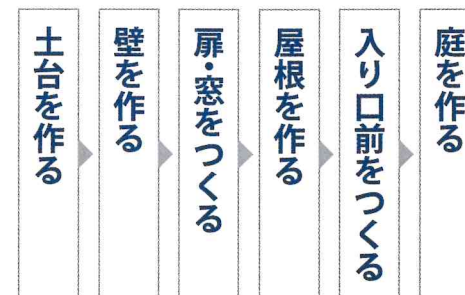
## 街づくりをテーマに 建物の完成をイメージして プログラミングの応用力を育てます

初級・中級では平面が中心のミッションでしたが、上級は建築が中心の内容になります。プログラミングのテクニックはもちろん、空間認識の思考も鍛えられます。建物を組み立てる手順と、実行するプログラミングテクニックを考える必要があるからです。

ゲームとしてのマイクラであれば、自分で様々な方向から組み立てる動きをするのは簡単です。これを指示としてプログラミングする場合、タテ、ヨコ、高さに加え、カベはこの素材、屋根はこの素材、窓にはガラス…と、持ち物を替える必要もあります。学習を進めながらそういう思考も、自然と考えるようになります。

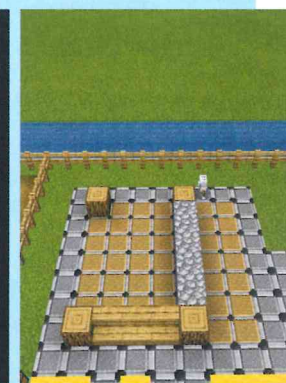
## 建物の完成を段階別に分解し 段階ごとのプログラムを考える

カリキュラムの進行では、どんな建物が出来上がるのか分からない状態です。ただ、完成までの段階的な手順を伝えてから、一つずつプログラムを作っていきます。



### 土台づくりから

```
1 loops.forever(function () {
2   if (agent.getItemCount(1) == 0) {
3     agent.transfer(64, 2, 1)
4   }
5   else if (agent.getItemCount(2) == 0) {
6     agent.transfer(64, 3, 2)
7   }
8   else if (agent.getItemCount(3) == 0) {
9     agent.transfer(64, 4, 3)
10  }
11 })
12 let g1 = 7
13 let g2 = 3
14 function put1 () {
15   agent.place(FORWARD)
16 }
17 function put2 () {
18   agent.place(DOWN)
19 }
20
21 player.onChat("go!", function () {
22   agent.move(FORWARD, 1)
23   for (let index = 0; index < 2; index++) {
24     for (let index = 0; index < 2; index++) {
25       put1()
26       agent.turn(LEFT_TURN)
27       agent.move(FORWARD, 1)
28       agent.turn(RIGHT_TURN)
29     }
30   }
31 })
```



### 庭を作るまで

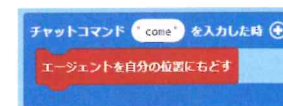
```
1 agent.transfer(64, 3, 2)
2 })
3
4
5
6 function put1 () {
7   agent.place(FORWARD)
8 }
9
10 player.onChat("go!", function () {
11   agent.move(FORWARD, 1)
12   agent.move(UP, 1)
13   agent.move(FORWARD, 2)
14   agent.turn(LEFT_TURN)
15   for (let index = 0; index < 5; index++) {
16     put1()
17     agent.turn(RIGHT_TURN)
18     agent.move(FORWARD, 1)
19     agent.turn(LEFT_TURN)
20   }
21   agent.move(FORWARD, 2)
22   put1()
23   agent.turn(LEFT_TURN)
24   put1()
25 })
26
27 player.onChat("come", function () {
28   agent.teleportToPlayer()
29 })
```



## プログラミング言語 (JavaScript®) 解体

ビジュアルプログラミングから言語プログラミングへ切り替えるとどのような形態になるのか少しだけ見てみましょう。

### ■メイクコードでのプログラミング



言語に切り替えると

### ■プログラミングを実行すると起こること

エージェントに「come」と命令すると、自分の場所<sup>①</sup>に出現する

### ■JavaScript®でのプログラミング

```
player.onChat("come",function(){
  agent.teleportToPlayer()
})
```



JavaScript®でプログラムするときの注意点は、「形の違うカッコ」や「点・カンマ」という区切りの記号の使い方を間違えると、プログラムは動きません。

# マイクラ<sup>®</sup>とマイコード<sup>®</sup>を使って学ぶプログラミング教室の特徴

## 特長① パソコンを使って学びます

一般的な小学生向けのプログラミング教室は、タブレットを使って学ぶものが多く存在しますが、当プログラミング教室はパソコンを使って学びます。近年、スマートフォンやタブレットの普及により、大学生でもレポートをスマートフォンやタブレットの音声認識機能で作っているほど、学生たちのパソコン離れが進んでいます。

一方で、就職するとパソコンのキーボードを操作して、様々なアプリケーションを使いこなす力が要求されます。そこで私たちは長年にわたり文部科学省が提唱している生きる力(ビジネススキル)を自然に身につけさせるために、小学生のうちからパソコンに慣れ親しむことを目的としてパソコンを使用しています。



## 特長② 動画授業と教室の先生によるダブルチューターシステム

YouTubeの普及により、動画から様々な情報を入手することができます。それは子どもたちにとっても身近なもので、幼いうちからタブレットやスマホを使いこなし、見たい動画を自由に検索したり、繰り返し聞き直したかったら巻き戻したりと自分たちで勝手に操作しています。そういったことから、プログラミングの授業も自分のペースで学習できるように動画で学習できるようになっています。もちろん教室には先生も常駐していますので、動画をみてもわからないところなどは、先生がサポートします。

動画で学ぶということは、企業研修などもイーラーニングを取り入れられてきている現代社会において、これからの子どもたちに必要なスキルだと考えています。

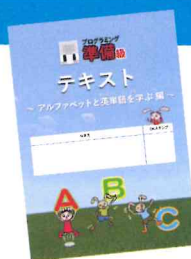
### 動画の特徴

- ① 動画中の丸めがね先生が、アドバイスをしながら授業を進めてくれます。
- ② はじめてキーボードを見る子どもでも分かりやすい動画となっています。
- ③ 大文字と小文字の区別がつかない子どもでも学べるように工夫しています。
- ④ コマンドを学習しながら英単語を学べる工夫をしています。

## 特長③ 「アルファベット」「ローマ字」「英単語」が身に付きます

プログラミングを行う上で避けて通れないアルファベットと英単語。そしてローマ字。当プログラミング教室では、お子様がやりたいと言った時が学びの時だと考えています。パソコンのキーボードは大文字、画面に表示されるのは小文字なので、戸惑うお子さんが少なからずいます。教室ではアルファベットの「大文字・小文字」からしっかり指導させていただいていますので安心ください。

さらに、プログラミングの授業とは別にタイピングの練習も行っていますので、キーボードの配列とローマ字読みもマスターできます。特にタイピングは慣れてくると、競い合うように練習に力が入ることもあり、とても楽しみにしているお子さんもたくさんいらっしゃいます。



## 特長④ 個別対応型の授業なので、お休みや振替をしても大丈夫

一般的なプログラミング教室は集団授業型のものが多く、お休みした時の振替授業が無かったり、曜日の選択が自由にできなかったりして他の習い事と併用して通うことが難しいですが、当プログラミング教室の授業は、個別対応型の指導になっています。そのため教室の開講曜日から自由に選択して通うことができますので、忙しい小学生でも通うことができます。(授業振替も可能です)

学習塾と併用して通うことができる時間割になっているので、保護者様の送迎のご負担も軽減できます。

### 個別対応のプログラミング教室です!!



つまづいたら先生がサポートします!!



重要なことはテキストにメモをします!!



みんながそれぞれのペースで学習します!!



英語でコマンドを打ってみよう!!

## 授業の流れ(入会時)

### 宿題提出



家で頑張ってきた、アルファベット・英単語暗記帳を提出します。

※プログラミングをするための単語練習なので、細かいところまでのチェックはしていません。モチベーションを上げることが目的です。

### あいさつ



大きな声であいさつをします。

※礼儀やけじめをつけることは大切です。

### タイピング練習



タイピングが速いことはプログラミングのみならず、大学・社会人になってからの時短に役立ちます!

※キーボードのホームポジションも併せてマスターします。

### プログラミング授業



説明動画を見ながらマイクラとマイコード<sup>®</sup>を操作し、プログラミングを学びます。

### 宿題提示



今回やったプログラミング授業で出てきた英単語の復習、次週にどんな内容のプログラミングをやるのかの確認をします。

### 授業終了



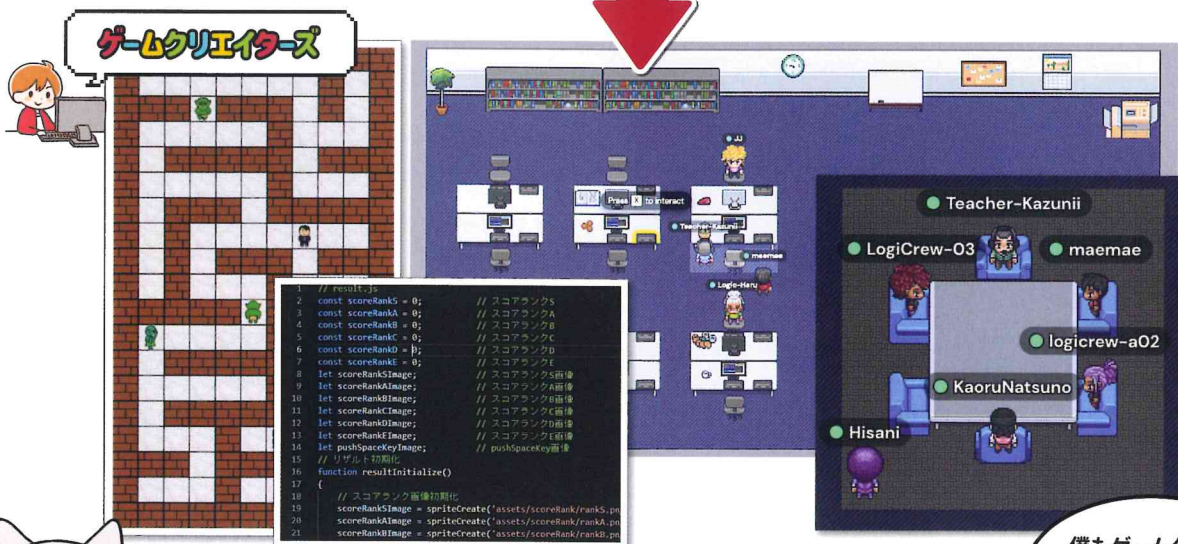
元気に終わりのあいさつをして授業は終了になります。

# ゲームクリエイターズの ステージへようこそ!

ゲームクリエイターズコースでは、ゲーム作りの基本を学びます。スタンダードなゲームコンテンツをベースに、その仕組みを理解し、より自分の作品ができるようになることを目指します。自分のアイデアを一から作り上げる基本の仕組みを理解できる講座となっています。



ゲームクリエイターズならマイクラコースで身につけたJavaScript®を使って学ぶので、スムーズな発展学習が可能です。



**まわりの小・中学生とは  
違うレベルの自分になれる**

ゲームクリエイターズで学ぶと、お父さん・お母さんもわからないこと  
出来ないことが出来るようになる!



僕もゲームクリエイターズで学んでお父さんを超えるんだ〜!



がんばるぞ!

**みんなが大好きなゲームも  
多くの家電製品も  
プログラミング言語のかたまりです。**

アクションゲーム、アドベンチャーゲーム、シューティングゲーム、パズルゲーム、脱出ゲームなどなど。  
様々なゲームが世の中には存在しています。それらすべてがプログラミングによって作られています。  
自分で作った作品を人が楽しんでもくれる、そんな存在になることも可能です。

## ゲームも

## 電化製品も

プログラムで動いている

function  
class  
(this).removeClass('btnClose')  
overlay.stop().animate({  
overlay.removeAttr

# ゲームで遊ぶから ゲームを創るへ

ゲームの楽しさを知っている君なら、次は人を楽しませる  
プログラミングにチャレンジしてみよう!!

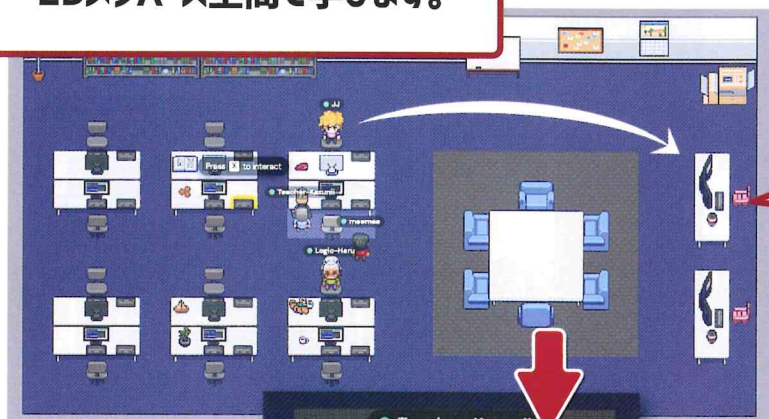
# プログラミング力と クリエイティブ力を身につける

ゲームクリエイターズコースは、「ゲームを実際を作る」をゴールとし、プログラミングのテクニックやプロセスなどを学びます。さらに、作ったゲームをより楽しく・面白くするにはどうすれば良いかといった、作品のクオリティを上げる工夫にチャレンジすることも可能です。

JavaScript®を用いて、ゲーム制作を行います。完成して終わり!ではなく、他のパソコンやスマートフォンで遊ぶ事ができるので、「プログラミングを学ぶ」「作ったものを他の人に見てもらおう」という所まで出来る教材になっています。  
※スマートフォンは、機種によって動かない場合もあります



2Dメタバース空間で学びます。

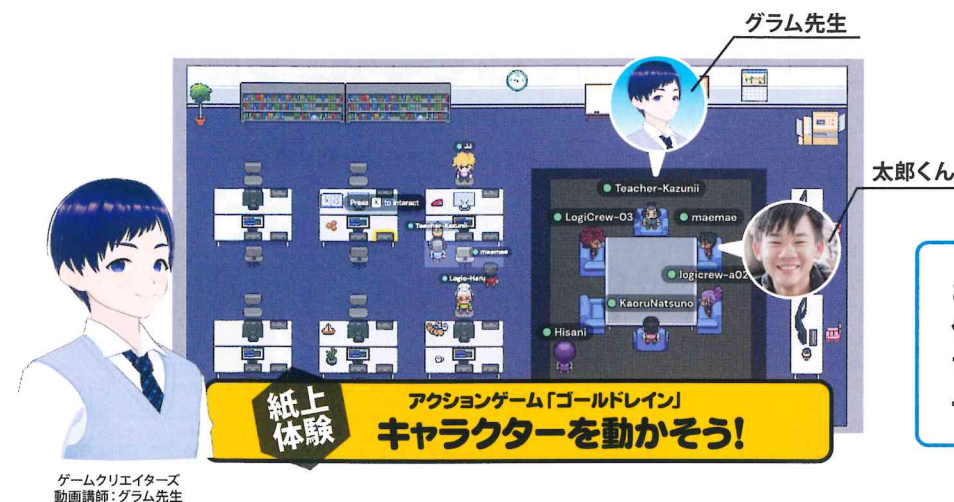


わからない時の質問は、  
キミのアバターを操作して  
先生の席に近づき、立ち  
止まれば話ができます。

一斉のグルプレッスンな  
どは、メタバース会議室に  
て行われます。

この2Dメタバース空間は、コロナ禍で在宅勤務が盛んになったとき、アメリカや日本の一部の大手企業・IT企業で盛んに用いられたバーチャルオフィスを**バーチャル教室に転用した**ものです。日本では新型コロナウイルス収束と共に在宅勤務が縮小気味ではありますが、**少子高齢化・円安等によって国力低下が叫ばれる日本において、バーチャルオフィスで働くことが可能になるスキルを身に付けることが出来れば**、アメリカやヨーロッパ等の外資系企業で働くことも可能になり、日本に居ながらにして欧米人並みの給与を手にもすることも不可能ではありません。このゲームクリエイターズコースでは、プログラミングスキル、言語を学ぶだけでなく、大人になってからでは身に付けにくいメタバース空間での実践スキルを身に付けることが可能です。

## 疑似授業体験してみよう



お父さん・お母さんがテレワークで使っていたようなバーチャルオフィスで学びます。  
一足先に社会人体験です。

ゲームクリエイターズ  
動画講師: グラム先生

太郎くん

グラム先生

太郎くん

グラム先生

太郎くん

グラム先生

グラム先生

グラム先生

体験授業にようこそ!  
さっそく始めようか

おねがいします。  
これは、どんなゲームですか?

雨のようにコインが降ってきて、それを拾うゲームだよ。  
さっそくだけキャラクターを左右に動かすプログラムを作ってみようか

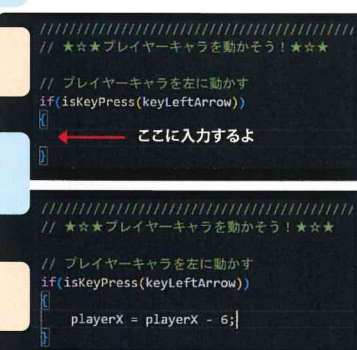
むづかしいのかな

そうそう、ゆっくりでいいから  
間違えないように入力しよう

入力できたよ!  
これでいいのかなあ?

動かしてみよう。  
うん、いいね。  
左に動くことができた。プロ  
グラミング成功だね。

「ゴールドレイン」の画面



グラム先生

太郎くん

グラム先生

太郎くん

グラム先生

太郎くん

グラム先生

太郎くん

グラム先生

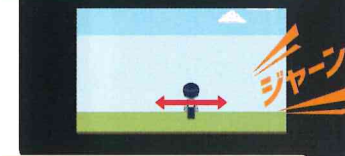
よし、今度は右に動くようにして  
みよう  
どうすれば良いかわかるかな?

```
// プレイヤーキャラを左に動かす
if(isKeyPress(keyLeftArrow))
{
    playerX = playerX - 6;
}
// プレイヤーキャラを右に動かす
if(isKeyPress(keyRightArrow))
{
    playerX = playerX + 6;
}
```

えーっと。  
たぶん、これかな!

```
// プレイヤーキャラを左に動かす
if(isKeyPress(keyLeftArrow))
{
    playerX = playerX - 6;
}
// プレイヤーキャラを右に動かす
if(isKeyPress(keyRightArrow))
{
    playerX = playerX + 6;
}
```

入力できたね。  
さっそく動かしてみよう



やった!  
右にも動いた!

よくできたね。  
プログラミング成功だね。  
さて今度は...

ゲーム完成に向けて、プログラミングは続きます...

わからないことはバーチャル教室の先生に質問することもできるので安心です。



# ゲーム制作のノウハウを学習しながら オリジナルにカスタマイズしていこう!!

キャラクターの動きやゲーム性の追加(キャラクターの数を増やす、プレーヤーの動きや当たり判定など)をカスタマイズするところから始めゲームの仕組みを学びます。レベルが上がるにつれ、ゲーム制作の準備やプログラミングの構成を理解することで、作品(ゲーム)作りの土台が学べます。

### Lv0

#### ゴールドレイン

-アクション-  
キャッチ2Dアクションゲーム

体験用

JavaScript  
基本

### Lv1

#### よける! モンスター

-避けアクション-  
よける2Dアクションゲーム

4回(約1ヶ月)

素材読み込み、  
変数、  
条件分岐

### Lv2

#### はしれ! モンスター

-ランゲーム-  
よけながら走る2Dアクションゲーム

4回(約1ヶ月)

変数、定数、  
条件分岐、くり返し

### Lv3

#### にげる! モンスター

-レース-  
ルートを変えながら走る  
2Dアクションゲーム

4回(約1ヶ月)

変数、定数、条件分岐、  
くり返し

上から降ってくる  
コインを取って、  
ハイスコアを目指そう!

プログラミング学習を学ぶ体験教材です。未完成のプログラミングを修正しながらゲームが動く事を体験します。

モンスターをよけて、  
ハイスコアを目指そう!

プログラミング学習の基本となるゲーム画面に出す画像の読み込みや、変数・条件分岐を学びます

モンスターをかわして、  
ゴールに早く  
たどりつこう!

画像の読み込み、変数・条件分岐、くり返しを学びます。

モンスターに  
つかまらないように、  
ゴールを目指そう!

Lv1、Lv2で学んだプログラミングテクニックを応用します。

### Lv4

#### はこべ! 石板

-パズル-  
2Dパズルゲーム

8回(約2ヶ月)

変数、定数、条件分岐、  
くり返し、2次元配列、  
関数

### Lv5

#### オートラビリンス

-迷路ゲーム-  
2Dラビリンスゲーム

8回(約2ヶ月)

変数、定数、条件分岐、くり返し、  
2次元配列、関数、当たり判定、  
アルゴリズム

### Lv6

#### バトル! モンスター

-迷路アクション-  
2Dアクションラビリンスゲーム

8回(約2ヶ月)

変数、定数、条件分岐、くり返し、  
2次元配列、関数、当たり判定、  
アルゴリズム

### Lv7

#### のぼれ! モンスタータワー

-アクション-  
2D縦スクロールアクションゲーム  
その1

12回(約3ヶ月)

Lv1から6までの  
まとめ

ステージにある石板を、  
決まった場所に運ぼう!

2次元配列を学びます。

自動生成される迷路を、  
時間内に脱出しよう!

アルゴリズムを学びます。

モンスターを倒して進み、  
ゴールにたどりつこう!

Lv4、Lv5で学んだプログラミングテクニックを応用します。

モンスターに  
ぶつからないように、  
最上階を目指そう!

関数や当たり判定を学び、Lv1～Lv6で学んだプログラミングテクニックを応用します。

### Lv8

#### 君から生まれる物語

-アドベンチャー-

16回(約4ヶ月)

Lv7の応用

### Lv9

#### クリエイターズゲーム 2

-アクション-

(予定)

16回(約4ヶ月)

Lv7の応用

### Lv10

#### クリエイターズゲーム 3

-アクション-

(予定)

16回(約4ヶ月)

Lv7の応用

## ゲームコンテンツは、まだまだ増量進行中

ワクワク・ドキドキするような楽しいカリキュラムが登場します。  
ここから先は、実際にトライしてみてもお楽しみ!



# プロクリエイターとの コラボで実現

プロの素材でキミのゲームが  
よりワクワク・ドキドキの作品に!



デザインスタジオ  
**SweetItem**  
(スイートアイテム)  
<https://sweet-item.com/>

コラボが実現したSweetItem(スイートアイテム)さんは、かわいい世界観とキャラクターをメインに制作を行うデザインスタジオです。

## ゲームシナリオ

ストーリーがあると  
ゲーム設計が楽しくなる

ゲームの物語ってどうやって  
作るのか、プロのシナリオから  
学んでみよう。

小説家・シナリオライター  
**安道やすみち**先生

兵庫県北西方向にある鳥取県で生まれる。  
2008年にアナログゲームのデザイナーとしてデビュー。  
2014年に婚活刑事〜花田米子の絶叫〜(TO文庫刊)を刊行。  
小説家として活動開始。その他、ゲームシナリオ、脚本など多岐に  
わたって活動中

Lv8  
君から生まれる物語  
-アドベンチャー-

16回(約4ヶ月)

Lv7の応用

1ヵ月目の授業で  
Myホームページを  
作ります

## 完成した作品(ゲーム)を、 ホームページに掲載するよ



ゲームの完成

自分専用ホームページに掲載

親や友達に遊んでもらう

自分専用のホームページへ掲載する場合も、ホームページを作るためのHTML(HyperText Markup Language)言語も学びます。

ホームページの基本言語を学ぶことで、ブラウザーで表示されるWEBサイトすべてが勉強になります。さらにゲーム制作のJavaScript®はHTMLとの相性も良く、多くのWEBサイトにJavaScript®が使用されています。

ホームページを  
見るための  
ブラウザーの全ては



ホームページを作る基本言語  
**HTML**  
エイチ・ティ・エム・エル  
この言語でないと表示できません

このゲーム  
おもしろいね



メタバース空間で学ぼう!!

# ゲームクリエイターズ

## コースの特徴

### 本格的なプログラミングが学べます

JavaScript®は、プロのプログラマーも使用しています。ウェブページやウェブアプリケーション開発とも相性が良く、様々な場所で活躍している言語です。ウェブページで遊べる有名ゲームの開発にもJavaScript®が使われています。

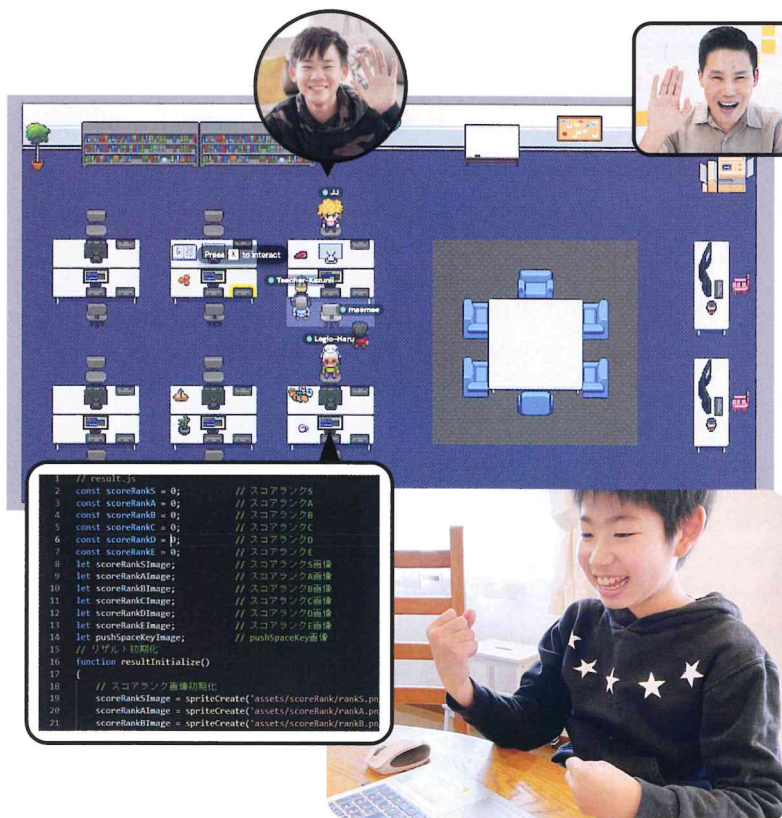
### 2Dメタバース空間を利用したダブルチューターシステム

本や無料動画でプログラミングを学ぶ際に「同じようにしているのに動かない…」と問題を解決する事ができず、そのままあきらめてしまうケースがあります。ゲームクリエイターズコースでは、動画学習に加えてメタバース空間上にオンライン教室を準備しており、講師が在籍しているので、わからない、をそのまま終わらず、最後まで完成できるようアドバイスを致します。

### 完成したゲームは他のパソコンやスマートフォンで遊べます

完成したゲームは、ご自宅のパソコンやスマートフォンでも遊ぶ事ができます。改造する事もできる為、ご自身で作られた絵をゲームに出す、といった事も可能です。  
※スマートフォンは、機種によって動かない場合もあります。

## 授業の流れ



### 1 先生がオンラインでお出迎え

オンライン教室に来ると、先生が席まで案内してくれます。

### 2 授業開始の合図

先生がみんなに授業開始のあいさつをします。

### 3 プログラミング授業

説明動画を見ながらJavaScript®でプログラミングを学びます。エラーが出て解決できない時は、先生がサポートしてくれます。

### 4 タイピング練習

本格的なプログラミングをするために、タイピングスキルは大切です。

### 5 授業終了

先生が授業終了のあいさつをして終了となります。

Start learning programming now!  
PROGRAMMING

## プログラミング体験記



小学4年生

だんだん早くキーボードを打てるようになり、位置も大体覚えることができました。また、RIGHT「右」なども英語で覚えることができました。将来プログラマーになるのが夢だったので勉強できてうれしいです。そして大好きなゲーム「マイクラフト」で覚えることができるので楽しいです。これからはもっと早くすすることができるになりたいです。



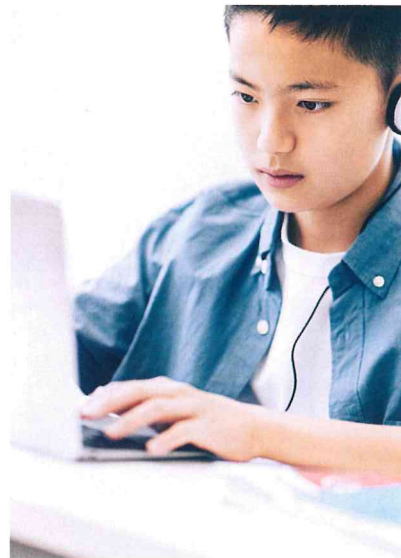
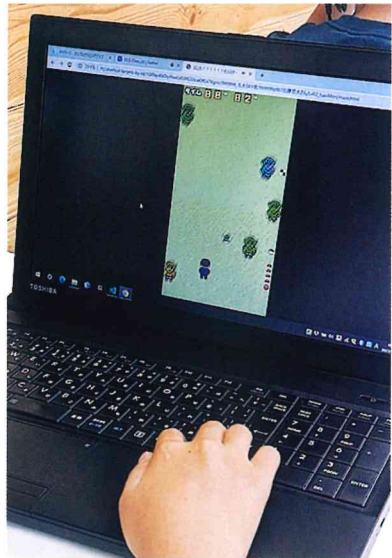
小学5年生

プログラミングを習ってから、機械の見方がかわってきました。たとえば、ゲームの場合、何ボタンをおすとどうなる、これをたおすとどうなるというふうに、プログラミングするときにどのようなブロックを組み合わせればいいのかなどを考えるのが、生活の中でふつうになってきました。このように、いつもよく考えることが勉強にも生かされてくるといいます。



小3 (男の子)  
お父さん

こちらで習い始める前は、別の通信教育のプログラミング講座を受講しておりましたが、そちらではあまり理解ができず、やる気もなくなってしまったために退会しました。その後、こちらの教室に通わせていただくようになりましたが、今は一つ一つちゃんと理解ができ、毎週通うのがとても楽しいようです。進級制度があるのも、モチベーションアップになっていて良いようです。タイピング練習もやっていただけるので、だんだんスムーズにタイピングできるようになってきましたし、パソコンの基本的な操作も習得できているようです。パソコンを使用するため、プログラミングの習い事は月謝がお高めなのかと思っておりましたが、想像していたよりもお安く、それでもしっかりと教えていただけるのでありがたいと思っています。子どもが「ずっと続けたい」と言う習い事の一つとなっております。



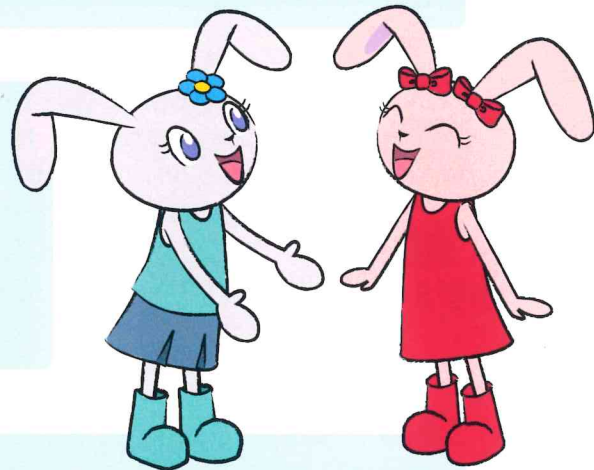
小2 (男の子)  
お母さん

プログラミングについて興味を持つようになり、テレビ番組で特集されていると自分から見たい!と興味を持つようになりました!  
受講後にいつもどんな様子だったか講師の方が直接教えてくださいましたので安心感があります。また、テキストを拝見する限り、着実に学びにつながっていると思います。授業の様子も、大人の私が見ても楽しそうだとワクワクしました。楽しみながら学べることは子どもにとって1番いいことだと思うので、このまま引き続き通いたいです!



小4 (女の子)  
お母さん

自力で考え解く方針のようで、パソコン上の解説を自分で何回も聞いて聞く力、理解する力が自然に身についたと思います。自力で考えることもですが、子どもが悔しい、次はがんばる、今日はレベルが上がったよと報告する姿に成長を感じました。



小1 (男の子)  
お父さん

仕事を通してプログラミングの重要性を感じ子どもには小さいうちからプログラミングを身近なものと感じてほしいために習わせることにしました。自分が仕事でプログラミングの講習などを受けて思うのは「これをこうするにはどうシナリオを立てるか?」という論理的な考えを自分で仮設し、動きを想像することです。これは大人になってからよりも小さいうちから習慣として訓練が必要なのではないかと考えます。御校のプログラミングコースは比較的リーズナブルに受講でき、マイクラフトを利用しているため子どもの興味がわきやすく導入としてとてもよいと思います。1年間まずは続けてこれてよかったと思います。



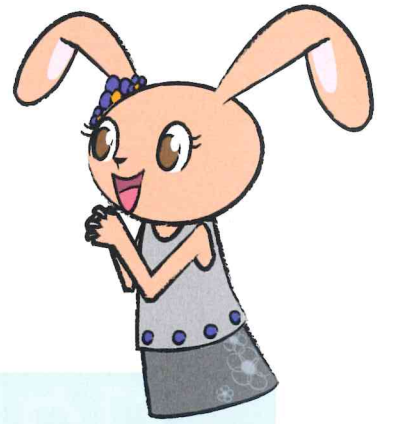
小2 (男の子)  
お母さん

プログラミング教室に通わそうと思ったきっかけは、私自身、システムエンジニアと話す機会があり、その方から「今の新入社員はパソコンの操作がおぼつかない子が増えてきた」と聞いたことがあったので、子どもが将来就職した時にパソコンの操作に困らないように早いうちからパソコンに慣らしておきたいと思ったからです。



小4 (女の子)  
お母さん

2020年よりプログラミング教育が必修化されると聞きました。娘は小学校4年生の為、授業にプログラミングが定着するのに間に合わない世代だと思っています。その為、学校以外でプログラミングを学ばせる必要があると思いました。将来、娘がプログラミングを使う仕事に就くかは現時点ではわかりませんが、パソコンの操作やプログラミングの概念を理解している事は、就職や仕事をしていく上で、強みになると考えます。



## 保護者様から頂くQ & A



プログラミング教室に通うとどういったキャリアが考えられるのでしょうか?

プログラミング教室に通っているお子さんがすべてIT関係の学校に進学したり就職したりするわけではありません。しかし将来どのような仕事に就くとしても、文科省が提唱するようにプログラミング的思考は論理的思考につながり、自分らしく道を切り開けるようになることを目指しているのでキャリアは多岐に渡ります。お子さんの中には、高校進学時にプログラミングやゲーム開発など専門的な道に進むことを決め、自分の得意なことを伸ばしていける進路先を選ぶ方もいます。



対象年齢は何歳からでしょうか?

基本的には小学校1年生~高校生を対象としています。



パソコンが初めてなのですが大丈夫ですか?

ご安心ください。多くの子どもたちがパソコンを初めて操作することを想定していますので、マウスの使い方ははじめとする、パソコンの基本操作から学べるようなカリキュラムを作成しています。



プログラミングは全く解りませんが、大丈夫でしょうか?

大丈夫です。プログラミングは全員初歩からはじめますので、初心者でも安心して受講いただけます。さらには、ひとり一人個別進度で学習できるので、ゆっくり学習することも、どんどん先に進んで学習することもできます。

