

こどもプログラミングコース

【日程】11月23日(木) 午後2時30分～4時

無料体験会
を行います。

先着 3名のみ

パソコン初心者の方も 歓迎します。

パソコンをさわれなくても良ければ、参加は可能です。

名学館では、こどもプログラミングコースを開始します。

2020年より小学校におけるプログラミング教育を実施するという文部科学省の発表がありました。大学入試でも、「知識」「技能」を評価するマークシート方式に加えて、それらを活用するための思考力・判断力・表現力を評価する記述問題が取り入れられるなど、現在において、プログラミングは必須の教養になりつつあります。

こどもプログラミングコースでは、

- 1 パソコン操作を学び、
- 2 プログラムを作成し、
- 3 プログラムを改造して、
- 4 みんなに発表する！

の 4つのステップを通して、「思考力」「判断力」「表現力」を 養います。

無料体験会への お申し込みは、 いますぐ お電話ください。

名学館放出東校 電話 06-6961-4119

先着順に受け付けます。満席になり次第、終了します。

体験会で パソコン操作が出来る人数は 5名限定です。

みて、さわって、かんがえよう。



2020年から小学校でプログラミング教育が必修になります。

文部科学省は、早期からコンピュータに触れることを通じてプログラミング的思考を身に付けることを目的として、「2020年より小学校におけるプログラミング教育を実施する」と発表しました。また大学入試でも、従来の学力である「知識」「技能」を評価するマークシート方式に加えて、それらを活用するための、思考力・判断力・表現力を評価する記述式問題が取り入れられるなど、現在においてプログラミングは必須の教養と言えます。

これから求められる能力

知識・技能

思考力・判断力・
表現力

主体的に学習に
取り組む姿勢

これからは従来の学力に加えて、自ら課題を発見し、解決するために必要な「思考力」「判断力」「表現力」などの能力や、主体性を持って多様な人々と協働しながら学ぶ姿勢が重視されます。これらの能力はプログラミング教育で伸ばせます！

初めてのプログラミングでも大丈夫!

子どもたちを夢中にさせる、独自のカリキュラム

カリキュラムは、操作・作成・改造・発表の1サイクル(1ターム)を3ヶ月かけて学び、1年間で4サイクルを実施し、知識・スキル定着をはかります。

01 まずは動かしてみよう!

パソコンを操作

子どもの興味をひくような「謎解き」をするところからスタート。初めてパソコンやキーボードに触れる子どもでも、スムーズにパソコンを操作できるようになります。

身につく力

▶ITスキル ▶集中力

みんなに発表

クラスメイトの前で発表。学んだことを「使える力」に変えます。自分なりの意見や意識を持つことで、考える力や人に分かりやすく伝える力、表現力を身につけます。

身につく力

▶表現力 ▶主体性

04 考えたこと、やったことを伝えよう!

02 次は作ってみよう!

プログラムを作成

プログラムを作成しながら学ぶ実践型のカリキュラム。「やればできる!」という成功体験を子どもたちに与え、自信を育みながらプログラミングに慣れてもらいます。

身につく力

▶ITスキル ▶思考力

プログラムを改造

プログラムを自分なりに改造。プログラミングで目標を達成する体験をします。改造内容を自分自身で検討するなど、できる限り「考える」機会を設けます。

身につく力

▶思考力 ▶判断力

03 自分で考えてみよう!

【コース説明】

- ベシック・ミドル・アドバンスコースへと進級します。
ベシックでは、Scratch というソフトを活用して、プログラミングスキルを 学んでいきます。
ミドル・アドバンスでは、メジャーな高度な言語を学習します。
- 月2回(1回90分)、1ターム3か月 6回の授業です。
今回募集のクラスは、1月～3月のタームから開始するクラスです。
次回募集は 4月～6月のターム開始クラスになります。
- 入会すると、12月にスタートアップ講座を受講し、1月からのターム学習に入ります。
- 毎月の授業スケジュールは、下記の2クラスです。

① 第1・第3 土曜日 9:30～11:00

② 第2・第4 水曜日 4:30～6:00

開催回	学習目標	主な学習内容
	スタートアップ講座 (入会時にご受講いただくレッスン)	Scratchの基本的な使用方法を学習し、本編の授業に備えます。
1回目	パソコンツールの基本操作を習得	国語や算数などの様々な能力を用いながら、パソコンを使って謎を解きます。「謎解き」という目標を達成する過程でパソコン操作を習得していきます。
2回目 3回目	指定のプログラムを作成	テキストの指示に従って、課題として出題されたアニメーション/ゲームをプログラムで作成します。「プログラムの作成→動かす→プログラムの完成」までのプロセスを体験し、自信を高めます。また、学習内容を振り返る機会を随所に設け、少しずつ理解を高めながら学習を進めます。
4回目 5回目	プログラムの改造検討と作成	2回目、3回目で作成したプログラムの改造を考えて、イメージを紙に書き出します。考えた内容の完成を目標としてプログラムを作成していきます。もちろん失敗することもあります。「なぜこうなったと思う?」と気づきを促す問いかけをすることで多くの気づきの機会を設けます。
6回目	改造内容の発表	「改造内容を選んだ理由」「苦労・工夫した点」「解決方法」など、プログラムを改造するときに考えたこと、実行したことを発表します。他の生徒の発表を聞くことで多様な考え方に触れ、自分自身の発想を広げるきっかけを作ります。

※1タームのカリキュラム例です。