

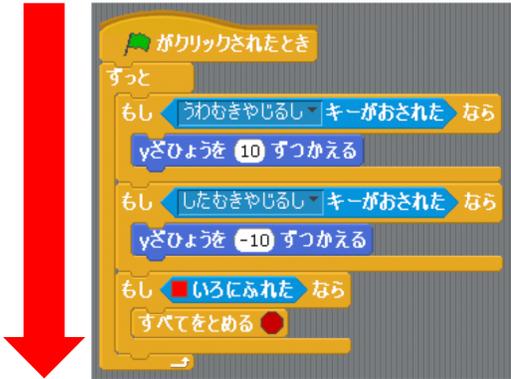
保護者の方へ

プログラミング教室1年目の成果

約1年間で下記のようなプログラミングの基礎を身に付けました。論理的思考力やクリエイティブな能力がしっかりと養われてきています。

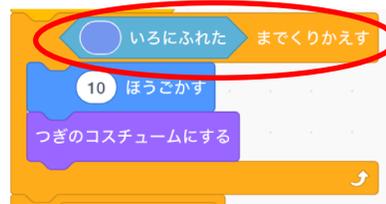
1. 順次処理

上から順番にコードを実行していく処理のこと。



2. 反復(ループ)

同じ命令を繰り返す処理のこと。

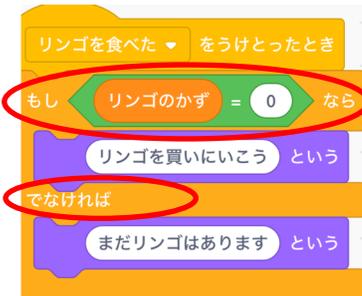


2重ループ



3. 条件分岐 (if文)

「もし〇〇なら〇〇をする」「もし〇でなければ〇にする」というような制御のことです。



4. その他

変数(箱のように値の出し入れをする)
乱数(ランダムな数)
座標(X軸・Y軸)

今まではビジュアルプログラミング(ブロックを組み合わせるプログラミング)で学んできました。

上記の概念やルールはテキストプログラミングでも同じですので、将来的にテキストプログラミングを学ぶ際にはスムーズに移行できるようになります。

プログラミング教室2年目の目標

1. より高度な知識の習得、ゲームの作成

専門的で複雑なプログラミングの方法を学び、より本格的で難易度の高いゲームの作成を目指します！

2. コンテストへの応募、資格(ジュニアプログラミング検定)の取得

自分オリジナルの作品を作るというクリエイターとしての一步を踏み出せます！カジュアルにチャレンジしていく環境を提供します！自分のレベルを客観的に確認できる手段にもなり、自信やモチベーションの向上にもつなげていきます！

3. テキストプログラミングへの挑戦

機械学習や人工知能(AI)分野で使われているPython(パイソン)というプログラミング言語を少しずつ学んでいきます！社会人や大学生でプログラミングをはじめの人達が学ぶレベルの内容を小学生のうちに触れてもらおうと思っています！※低学年の場合、学習状況や本人の意向によっては挑戦させない場合もあります。

ご要望・お問い合わせ事項がございましたらお気軽にお申し付け下さい。今後ともよろしくお願ひ致します。

保護者の方へ



プログラミング教室に1年程度通っている生徒は以下のような問題を解けるレベルになっています。
 ロボット教室のミドルコース(プログラミング)をそれなりの期間続けている生徒も同様です。
 プログラミングのルールを知らないと大人でも解けないこともあります。
 ※一部低学年の生徒や学習状況によってはまだ教えていない場合もあります。

もんだい1

下のプログラムを動かした時、

①5行目の変数d

②6行目の変数d

の数字を答えなさい。

1: a = 2

2: b = 4

3:

4: c = a + b

5: d = c * a

6: d = d / b

ヒント

+ たす

* かける

/ わる

こたえ: ①

②

もんだい2

下のプログラムを動かした時、何が表示されるか答えなさい。

1: a = 2

2: b = 4

3:

4: if a > b:

5: print("aのほうが大きいです")

6:

7: if a < b:

8: print("bのほうが大きいです")

ヒント

print

()の中に書いてある
ことを表示する

if

もし~なら

こたえ: