

ヒューマンアカデミー 【対象学年：小学3年生～】

こどもプログラミング教室

好きは、
才能。

小学生から始める

プログラミング!

オリジナルの「謎解き」で

PC操作から学べる!!

POINT!

楽しく学ぶための
オリジナル教科書



Human

ヒューマンアカデミー
こどもプログラミング教室

▶お近くの教室や体験授業のご予約はコチラから!

東日本 0120-948-514 中部 0120-919-404

西日本 0120-982-753 九州・沖縄 0120-937-420

【受付時間】月～土 10:00～18:00(祝祭日除く)

ヒューマン プログラミング

kids.athuman.com/robo/programming/

ヒューマンアカデミーでは子ども向けに「ロボット教室」・「理科実験教室」も開講しております。

子どもたちの知的好奇心や思考力を伸ばすためのカリキュラムをご用意しています!詳しくは下記よりお問合せください!

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!

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。



パソコンに触れる楽しさを体験してみよう!

体験授業開催中!!

※事前に下記フリーコールまたはWEBから必ずご予約ください。

※体験授業は1回(60分)です。



日程

お申し込み・お問い合わせは