

つくって楽しい！動いて感動！
自然な試行錯誤に導き、課題解決力を育む
STEAM教育の考え方を取り入れたプログラミング教室です！

初めてでも安心！

“スモールステップ”で本格的なコード学習まで導きます

教科書通りでは得られない！

自然な試行錯誤で、主体的な課題解決力を育みます

プログラミングの概念と算数・数学的概念が

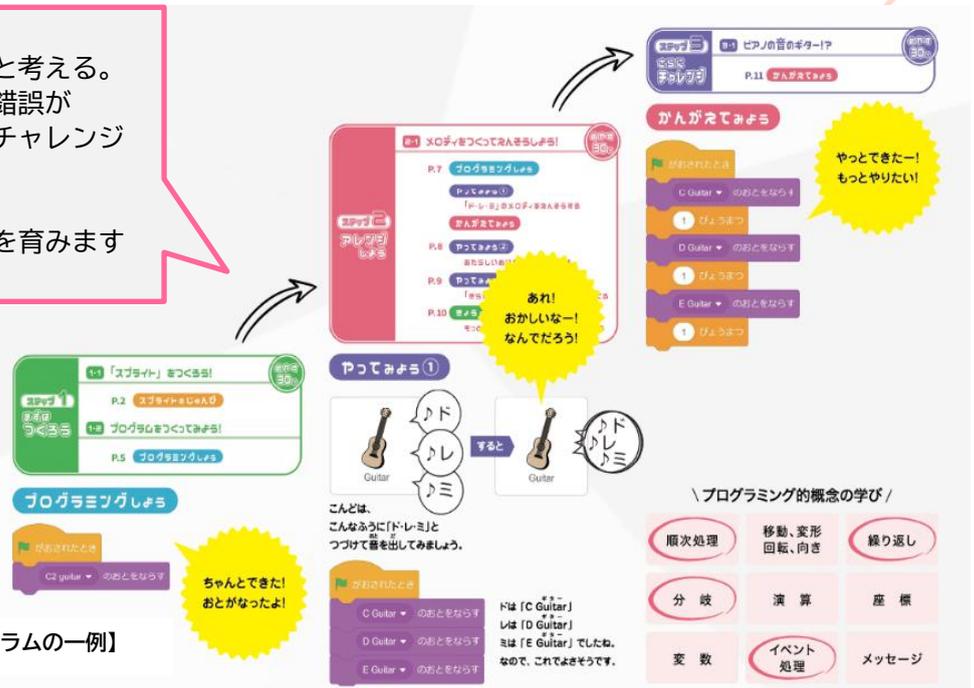
随所に散りばめられているので、自然に学ぶことができます

うまくいかない…なぜだろう？と考える。
目的に近づくために自然な試行錯誤が
生まれ、何度も考えて繰り返しチャレンジ
をしていくことで、

*プログラミング的思考力

*主体的な課題解決力

を育みます



【※プログラムの一例】

プログラミング教室 3～5 年生（新規）
水曜 隔週 1 回 15：40～17：10

プログラミング教室 4・5 年生（継続）
木曜 隔週 1 回 15：40～17：10

定員 各クラス 20 名程度

受講料 月額 11,550 円（テキスト代を含む）

※R7 年度以降は、受講回数ではなく月額となります。

※原則月 2 回分の受講の料金です。（4 カ月で 8 回の受講を必ず確保します）

※学校のスケジュール上、月 1 回しか実施できない月は、翌月 3 回の受講スケジュールになる場合もございますので、「のぞみクラブ」の年間予定表を必ずご確認ください。

※欠席した場合、別日での振替が可能となります。（受講曜日と同じ曜日での振替です）

教材費 バッグ・バインダー代（一括） 2,200 円（新規受講者のみ）

※教材費の価格は変更になる可能性があります、ご了承ください。

参考 URL <http://kids.athuman.com/robo/programming/?code=140000>

講師 本校職員および指導員

大学共通テスト「情報I」は プログラミング的思考が必要！

『こどもプログラミング教室』授業内容のご紹介



まずは、大学入試問題(共通テスト「情報I」)にチャレンジ！

ヒューマンアカデミージュニア『こどもプログラミング教室』の
キャラクターたちがどんな問題だったかを解説します！

問題の概要

>>2025年共通テスト 情報I 問3より



このように製作日数がかかる**9つの作品**を、**3人の部員**で手分けして作っていきます。
作品は**番号の小さいものから順に作っていき**、1つの作品を担当できるのは一人だけです。
部員は担当する作品を作り終わったら、次の日から残っている作品のなかで**一番番号の小さいもの**を担当します。

ハカセとサポタが問題を解説するよ！

ハカセ



つまり、最初は作品1~3をつくることになるんだね

サポタ



はい。ここで"作品4を作るのはだれか?"を
判定するプログラムを考えてみましょう



えーと、3人が次の作品作りに入れる日をまとめると
こんな感じだね



そうです！あとは、以下のように判定を繰り返すだけです

【次の作品にとりかけられる日】



5日目
(作品1が4日で終了)



2日目
(作品2が1日で終了)



4日目
(作品3が3日で終了)

手順①

まず、部員1を
【仮の担当者】にする。



部員1

ぼくは5日目から次の作品にとりかけられるよ！

手順②

【仮の担当者】と【次の部員】を
比べて、**?** なら、
【仮の担当者】を【次の部員】に
変える



部員1

? から、
キミが【仮の担当者】ね！



部員2

手順③

手順②を、
最後の部員まで繰り返す



部員2

? じゃないから、
自分が【仮の担当者】のまま！



部員3

実際の問題を考えてみましょう！

上の手順①～③の中で、担当者を変えるかどうかを判定する条件 **?** として正しいものはどれでしょうか？

ア:【次の部員】の番号が、【仮の担当者】の番号より小さい

イ:【次の部員】の番号が、【仮の担当者】の番号より大きい

ウ:【次の部員】の【次の作品にとりかけられる日】が、【仮の担当者】の【次の作品にとりかけられる日】より小さい

エ:【次の部員】の【次の作品にとりかけられる日】が、【仮の担当者】の【次の作品にとりかけられる日】より大きい

答えは次ページに

正解

ウ

今回の問題は、「プログラミングで何かを作る時の一般的な流れ」に沿ったつくりになっています。

手順①

「やりたいこと」のアイデアを出す！

Point!



作品1…部員1:1~4日目
作品2…部員2:1~1日目
作品3…部員3:1~3日目
作品4…部員2:2~2日目
.
.

こんな予定表を自動で出したいです



手順②

そのアイデアがどういう手順で実現できるかハッキリさせる！

Point!



3人の「次に空く日」を常に記録して…

これが一番小さい人が次を担当すればいいから…

手順③

手順②で分かった手順を、プログラミングの命令を組み合わせ実際に作っていく！



3人の「次に空く日」を「Akibi」という配列にして…

1人目と2人目の「Akibi」の値を比べて…

単に知識を覚えるだけでなく、問題文を正確に読み解き、必要な情報を適切に処理する能力が求められた問題といえます。

Point!



一般に「プログラミング」といわれて想像するのは手順③ですが、手順①②の「アイデアの発案」「それを日本語で問題解決の糸口の手順を考える」も重要な能力です！

プログラミングはいろいろなチカラがつくんですね！



『こどもプログラミング教室』では、この「解決アイデアを出し、実現プロセスを考える」、いわゆる「問題解決能力」「論理的思考力」を重視しています！

ヒューマンアカデミージュニア「こどもプログラミング教室」は アイデアがカタチになるプログラミング教室。

～ゼロからつくるプログラミングで、将来役立つ発想力+実現力を習得～

入試問題にチャレンジしてみて、いかがでしたか？

「実際に問題解決の糸口に向けて、アイデアを出して実現する」という実践経験は大切です。
「こどもプログラミング教室」は「完成系のゲームを意識して、ほぼゼロベースで作りはめる」というカリキュラム構成で、まさに実践経験！

だからこそ、入試問題にも出るような「**実践的なプログラミング**」の練習になり、
同時に**問題解決能力**や**論理的思考力**を遊び感覚で養っていくことができます。

完成したゲームは「自分がイチから作ったプログラム」なので改造や模倣もしやすく、
教室にいるとき以外も、アイデアが浮かんだらすぐ取り組めるのが魅力です！

「家でもゲームそっちのけでプログラミングばかりやっている」

という保護者の声も届いています。

小さいうちからプログラミングにふれていると、
“自分の頭で考え解決しよう”という習慣が
身に付きます。

このチカラは、なにものにもかえがたい
未来を生き抜くためのお子さまの武器になります。

プログラミング教室なら
ヒューマンアカデミーの
「こどもプログラミング教室」
ですね！



★3月限定★

春のプレゼントキャンペーン 今なら入会セットが0円！！

定員がございませので
お早めにお申込み
ください！

