



Pythonコードを読み方を学

ジャンプ!

```

9  pygame.init()
10
11 # 画面サイズ設定
12 screen_width = 600
13 screen_height = 400
#
# ▶ ここからメインプログラムを開始します
#
serifu("ジャンプ!")
jump(400) # 数値のピクセルだけジャンプ
    
```

# Pythonで コードプログラミング の世界に行こう!!

## こどもプログラミング教室 ミドル②コースのご案内

**YoutubeやInstagramでも使われる  
プログラミング言語で学んでみよう!**

本格的なゲームやアプリを作ることができ、  
プログラマーも使っているプログラミング言語  
『Python(パイソン)』で  
コードプログラミングの基礎を学ぶ新コース!

学んだプログラミングスキルを活かしてScratchでゲームやアプリの実現力を身に付けつつ「Python(パイソン)」でコードプログラミングの基礎を学ぶコース。Pythonはまず「Scratchのプログラムと見比べる」ことから始めることで、命令の意味やプログラム全体のつくりを直感的に理解できるようにします。

Python(パイソン)とは?

比較的シンプルなコードで初心者からプログラマーまでに使用されているプログラミング言語であり、Webアプリ開発などはもちろん、AI開発でも使用される言語です。



# ミドル②コースの特徴

ScratchとPythonを一緒に使い、Pythonを学ぶのと同時にビジュアルプログラミングからコードプログラミングの導入となるコース内容。

## お子様のプログラミング能力のステップアップが図れます。

ミドル②コースでは、Pythonを使ってコードプログラミングの基礎（繰り返しのfor文や、条件分岐if文はどうやって使うのか等）を中心に学び、アドバンスコースでは、Javascriptを使ったコードプログラミングでの作品作りを学ぶ構成になっており、コードプログラミング内でのスモールステップになっています。



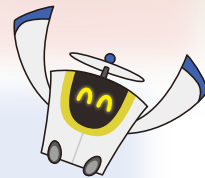
授業の始めに  
タイピングを練習するので、  
タイピングスキルを  
身につけることができます。

## 将来の大学受験にも役立つ力が養えます。

2025年度大学入試共通テストから「情報」の教科が加わる予定です。この教科では2進数やコンピュータの仕組みなど知識を問われる範囲と、コードプログラミングを使った問題が出題され、コードプログラミングを使った問題では、入試問題用の独自言語のなかで「○を計算するためにはここにどのような処理を入れればよいか」といったプログラミング的な考え方・発想を問う形式になっています。\*これはこどもプログラミング教室の全コースを通して養える力になっています。 ※大学入試センターが発表している情報I試作問題より



これまでのScratchと新たにPythonを同時に学び、コードプログラミングへの理解を深めます。



同じ作品を作ることで  
ブロックとコードの紐づけをし、  
コードプログラミングを学ぶことへの  
ハードルを下げます。

## コース構成

- ★2回で完結型
- ★第1回ではScratch、第2回ではPythonを使用します。



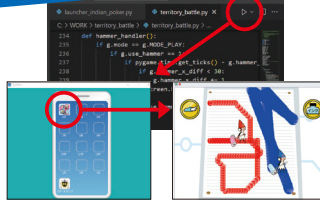
ハカセがサポートAIロボット「サボタ」と一緒に壊れたゲームやアプリを作り直す、というストーリーになっています。

### 第1回 Scratch

STEP 1 アイデアを形にする



### 第2回 Python



ゲーム以外も

- 発想を豊かにするプログラミングテクニックを学びます。
- フローチャートや表を使いプログラムを構造的に学びます。

- Scratchのプログラムと紐づけながらPythonを学習します。
- 1テーマずつプログラミングの基礎を重点的に学びます。

## コース概要

**対象者** こどもプログラミング教室ミドルコースを修了された方または、Scratchを触ったことのある経験者

**受講期間** 12ヵ月

**授業時間回数**

90分×2回/月

詳しくは教室へお問合せください。

ヒューマンアカデミー こどもプログラミング教室 <http://kids.athuman.com/programming/> 検索