

「読み書きそろばん」から「コンピュータ活用力+コミュ力」へ (入門編)

目的：プログラミングの基本的な考えを学ぶ

プログラミングを通して論理的思考をすることの楽しさを知る

プログラミングや IT、パソコンなどを好きになる

内容：「Web 上のアプリケーションゲーム」を使用。

①処理の基本構造 ②条件式 ③プログラムを組む練習

④「変数」の考え方 ⑤言語 ⑥プログラミングの集大成

回数：月2回（原則）

時間：1時間

☆予約の確認方法（以下のいずれかで）

①obana@tiikisaisei.or.jp

②090-1147-0602 尾鼻

将来、都会に出なくても地方で活躍できるエンジニアの育成を目指しています！

入会金¥3,000 受講料：1か月¥4,000

場所：里山ICT能開学校上郡駅前校 URL：<http://tiikisaisei.or.jp>



それぞれの動物（緑）について、絵をこ

The screenshot shows a programming game interface with several animal cards. Each card has a green header with the animal name and a picture. Below the picture is a dropdown menu for the number of legs and a text input field for traits. The cards shown are: アヒル (Duck) with 2 legs and traits くちばし (beak) and 羽毛 (feathers); カタツムリ (Snail) with 2 legs and traits 殻 (shell) and カラ (color); ハチ (Bee) with 6 legs and traits ミツバチ (honeybee); 猫 (Cat) with 4 legs and traits ヒゲ (whiskers) and 毛皮 (fur); and ミツバチ (Honeybee) with 6 legs and traits ミツバチ (honeybee). There are also floating trait labels like くちばし, カラ, 毛皮, スライム, ヒゲ, 羽毛, and ミツバチ.

The top part of the screenshot shows a completed puzzle with the message "完ぺきです! 16個のブロックが全問正解です。" (Perfect! All 16 blocks are correct.) and an OK button. The bottom part shows a video of two people, an adult and a child, sitting at a desk and playing the game on a laptop. They are both smiling and looking at the screen.