

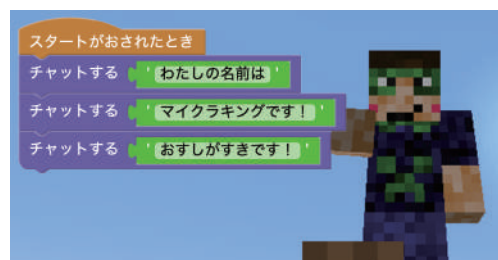


## 小学校1年生からの初めてのプログラミング!

マイクラッチジュニアコースでは小学校低学年で学ぶ算数や理科の授業内容を先取りしています。マイクラフトで楽しみながら、プログラミングの要素はもちろんのこと、数理能力も並行して育むことができます。また、マイクラッチジュニアコース修了後もマイクラッチコースへ移行することで、引き続きマイクラフト



でプログラミング学習を継続することが出来ます。また、小学校低学年のうちからパソコン操作に慣れることで、これからの時代に必要不可欠なコンピューターリテラシーも自然と身につきます。

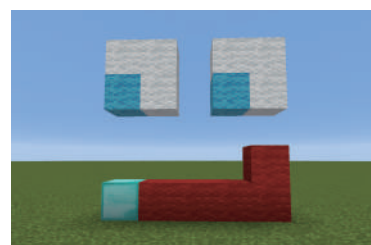


コース紹介動画は  
こちらから▶



## 「マイクラッチジュニアコース」と「マイクラッチコース」との違いは?

プログラミング的思考は、年齢に関わらずこれからのデジタル社会では非常に重要な考え方です。しかし低学年のお子様にとっては、いきなりプログラミング学習に比重をおくことは大変な傾向があります。そのため、マイクラッチジュニアコースでは、算数や理科の要素も取り入れながらプログラミングを学んでいくのに必要な知識や技術も並行して学習し、プログラミング学習の基礎中の基礎を習得していきます。教材のひらがな対応はもちろん、タイピングの練習などでもできるので、プログラミングがはじめてのお子様でも安心して学んでいただけます。



## タイピングから練習できる!



### タイピングソフト マイクラッチタイピング

(マイクラッチジュニア、マイクラッチコース)  
マイクラフトを使ったオリジナルのタイピングソフトをご利用いただけます。タイムトライアル付き!

## 「マイクラッチ」について

マイクラッチは、子どもたちに大人気なマイクラフトを通して楽しくプログラミングが学べるように、デジタルタネが独自に開発したプログラミング学習ソフトです。マイクラッチで作ったプログラムは、その場ですぐにマイクラフトの世界に反映されます。使えるブロックも実際にマイクラフトに出てくるブロックがたくさん♪子どもたちはマイクラフトで遊んでいる感覚で、集中して楽しくプログラミング学習に取り組めるようになっています。

## ファーストコース

Mission 1	<b>すきなブロックをおこご!</b> プログラミングがどういふものなのか、マイクラッチでのプログラミング方法、基本操作を学んでいこう!今回はブロックの置き方について学んでいきます。	Mission 2	<b>おはなをさかせよう!</b> プログラムってどんな順番で実行されているんだらう...?今回は葉っぱが3秒後にお花へ成長するプログラミングを作成します。プログラムが実行される順番について学んでいきましょう。	Mission 3	<b>いしをくだけ!</b> 今回はプログラミングで石を砕いていこう!前回学んだプログラムの実行される順番を使って、石にだんだんヒビが入っていき、最後は壊れてなくなるプログラムを作っていきます。
Mission 4	<b>ブロックのおきばしよをかえよう!</b> 自分が好きな場所にブロックを出すにはどうすればいいかな?今回はマイクラッチで座標について学んでいきます!最後にはクイズにも挑戦しよう!	Mission 5	<b>くもをつくろう!</b> 今回はブロックを空に浮かべて雲を作っていきます!白い雲だけではなく、ピンクやグリーンなどカラフルな雲を浮かべてみよう!	Mission 6	<b>にじのはしをかける!</b> カラフルなブロックを思い通りの場所に出すにはどうすればいいかな?今回は虹の橋をプログラミングしよう!橋が完成したら、最後にキラキラの音を鳴らそう!
Mission 7	<b>ダイヤでとめる!</b> 今回はマイクラッチの仕組みを使って、タイミングよくダイヤブロックをとめるプログラムを作っていくよ!1つの場所に連続でブロックを置いて、目当てのダイヤモンドブロックで上手く止められたらクリアだよ!	Mission 8	<b>ブロックをさがせ!</b> マイクラッチのチャット機能を使って、隠れたブロックを探しに行こう!ランダムな座標のブロックを出して、ブロックを探そう!	Mission 9	<b>クイズ!マルバツゲーム!</b> 今回はプログラミングで自分のクイズを作って出題しよう!3秒カウントダウンをして、時間が経つと、マルかバツかブロックで表示させよう!
Mission 10	<b>ピカピカネザーゲート!</b> 今回はプログラミングでネザーに行けるあのネザーゲートを作っていくよ!ブロックを正しい位置に表示させてネザーゲートを完成させましょう!	Mission 11	<b>はなびをうちあげろ!</b> プログラミングで火花を何発も打ち上げていこう!今までのプログラミング学習を活かす内容となっていますので、一つ一つ思い出しながら作品を作っていこう!		



各ミッションは、「基本編」「応用編」「確認テスト」で構成されます。基礎編と応用編で培った知識とともに、学習が身についているか確認テストを行います。一通りミッションを終えたら、作品発表会などを経て上のコースへと進んでいきます。

## セカンドコース

Mission 1	<b>マイクラでプログラミングをはじめよう!</b> プログラミングを使って、マイクラの世界に自分の旗を立てよう!楽しいプログラミングの世界を体験しよう!	Mission 2	<b>チャットの命令を作ろう!</b> まずはマイクラを使ってパソコンの操作になれてみよう!マウスを動かしたり、キーボードでタイピングする練習をしよう!	Mission 3	<b>ブロックを思いどおりに置こう!</b> マイクラのプログラミングの第一歩は、ブロックを置く命令をすること!「よこ」「たて」のふたつの数字を変えて色々な場所にブロックを置いてみよう!
Mission 4	<b>動くオブジェを作ろう!</b> ブロックを置くのに慣れてきたら、今度はブロックをお手本通りに置いてみよう!ブロックの種類が増えていくほど難しくなるぞ!	Mission 5	<b>射撃練習場を作ろう!</b> 算数でもよく使う「数直線」をマイクラを使って学んでいきます。最後は弓で的を射るゲームを作ろう!	Mission 6	<b>足し引きクイズを作ろう!</b> 足し算と引き算を使ったクイズゲームを作ってみよう!まちがえたと溶岩の中にダイブしてしまう...!?
Mission 7	<b>ブロック計算機を作ろう!</b> コンピュータは計算がとっても得意!ブロック計算機を作って、いくつブロックが必要か計算させよう!	Mission 8	<b>村のオブジェを作ろう!</b> マイクラの中にいろいろなおブジェを作ろう!作った建物は「くりかえし」を使ってたくさん置くことができるよ!	Mission 9	<b>ハイジャンプゲームを作ろう!</b> コンピュータは何かを判断することも得意だよ!「もし〜なら」というプログラムを使って、ゲーム作りにチャレンジしてみよう!
Mission 10	<b>スーパースティーブブラザーズ!</b> スティーブが主人公のアクションゲームを作ってみよう!コースをプログラミングして面白いゲームにしていこう!	Mission 11	<b>スーパースティーブブラザーズ2!</b> プログラムを完成させたら、次は自分でカスタマイズしてみよう!次回は自分だけのゲームを作ってみよう!	Mission 12	<b>ステップアップミッション</b> ここまで勉強したプログラミングを使って、的当てゲームやオブジェ作りをさらに進めてみよう!いい作品ができたらみんなにシェアしよう!