

NEW !

English + Programing Program

🚀 サンプルプログラミングスケジュールクラス 🚀

	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri
1時間目	カスタムブロックの作成(関数) カスタムブロックを使ったコードの簡略化と再利用性向上。 特定の動作（スプライトの動きや効果音）をまとめる	状態管理の概念(状態管理) 変数やリストを使ってゲーム内の状態を管理する方法を学ぶ。 プレイヤーのライフやアイテムを追跡する。	センサーやデータ入力の活用(ファイル操作、イベント) カメラやマイクを使ったインタラクティブ要素の追加。 キー入力だけでなく、音や動きでゲームを操作する方法。	簡単なシミュレーション作成 プログラムでシミュレーションする方法を学ぶ。 シミュレーションの設計、時間経過に伴う変化の表現。	グループプロジェクトのテーマ決め(チーム開発) チームごとにテーマを設定し、ゲームやアニメーションを企画。 役割分担（デザイン担当、実装担当、発表担当）
2時間目	ミニプロジェクト	ミニプロジェクト	ミニプロジェクト	ミニプロジェクト	ミニプロジェクト
3時間目	アニメーションフェスティバル 作品を共有し、他の生徒と意見交換	ゲームをプレイし合う 他の生徒のゲームを遊びながら改善案を話し合う	みんなで挑戦！ 各自のゲームを共有し、インタラクティブ要素を試す。	プレゼンテーション 意見をもらい、次の日に改良する計画を立てる	表彰式 優秀作品を表彰し、全員で感想を共有する時間