

○初級カリキュラム						
級	カリキュラム方針	カリキュラム目標	週	詳細カリキュラム	ストーリー	備考
12	基本操作を学ぶ その①	<ul style="list-style-type: none"> ・パソコンとマイクラフトの基本操作を学ぶ ・プログラミング方法を学ぶ ・まるめがね先生への質問方法を学ぶ 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● パソコンの操作(マウス操作、キーボード操作、まるめがね先生への質問) ● マインクラフトの操作(アンちゃんの移動、ブロックを置く、ブロックを壊す) 	<p>【アンちゃんの自宅】</p> <p>夢を叶える為 旅立ちの準備をしよう！</p>	
			2	<ul style="list-style-type: none"> ● マインクラフトの操作(テキストウィンドウの表示、キーボード入力) ● プログラミング(呼び出し・移動) 		
			3	●●● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	●●● 総合テスト(アンちゃんの家からエージェントを外に出させる)		
11	基本操作を学ぶ その②	<ul style="list-style-type: none"> ・パソコンとマイクラフトの基本操作を学ぶ ・プログラミング方法を学ぶ ・まるめがね先生への質問方法を学ぶ 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● パソコンの操作(マウス操作、キーボード操作、まるめがね先生への質問) ● マインクラフトの操作(アイテムBOXの使い方、エージェントへのアイテム渡し) 	<p>【旅立ちの道】</p> <p>理想の場所を見つける為 道を進もう！</p>	
			2	● プログラミング(移動・ブロック設置)		
			3	●●● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	●●● 総合テスト(迷路を抜けて新天地を発見する)		
10	論理的思考を鍛える その①	<ul style="list-style-type: none"> ・頭でイメージした動きを記述して、その通りに動くかを確認する 	1	● プログラミング(移動の応用 XY座標 その①)	<p>【新天地-森-】</p> <p>新しい家を作る為の 材料を集めよう！その①</p>	横や縦の移動で 攻略できる迷路を用意
			2	● プログラミング(移動の応用 XY座標 その②)		
			3	● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	● 総合テスト(森の奥にある材料を手に入れて、戻ってくる)		
9	論理的思考を鍛える その②	<ul style="list-style-type: none"> ・頭でイメージした動きを記述して、その通りに動くかを確認する 	1	● プログラミング(移動の応用 XYZ座標 その①)	<p>【新天地-山-】</p> <p>新しい家を作る為の 材料を集めよう！その②</p>	横・縦・高さの移動で 攻略できる迷路を用意
			2	● プログラミング(移動の応用 XYZ座標 その②)		
			3	● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	● 総合テスト(山の上にある材料を手に入れて、戻ってくる)		
8	繰り返し処理を学ぶ その①	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムの基本処理の1つ 繰り返し処理を学ぶ 	1	● プログラミング(繰り返し処理 -土地の障害物を取り除く XY座標-)	<p>【新天地】</p> <p>土地を平らにしよう！</p>	
			2	● プログラミング(繰り返し処理 -土地の障害物を取り除く XYZ座標-)		
			3	● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	● 総合テスト(繰り返し処理を利用して、家を建てる為の土地を平らにする)		
7	繰り返し処理を学ぶ その②	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムの基本処理の1つ 繰り返し処理を学ぶ 	1	● プログラミング(繰り返し処理 -小さな階段を作る-)	<p>【新天地】</p> <p>階段を作り、家の土台を作ろう！</p>	
			2	● プログラミング(繰り返し処理 -小さな家の土台を作る-)		
			3	● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	● 総合テスト(繰り返し処理を利用して、大きな階段を作り、大きな家の土台を作る)		
6	二重ループを学ぶ	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムの基本処理の1つ 二重ループを学ぶ 	1	● プログラミング(二重ループ -狭い範囲を柵で囲む-)	<p>【新天地】</p> <p>柵を作り、家の壁を作ろう！</p>	
			2	● プログラミング(二重ループ -小さな家の壁を作る-)		
			3	● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	● 総合テスト(二重ループを利用して、広い範囲を柵で囲み、大きな家の壁を作る)		
5	変数を学ぶ その①	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムの基本 変数を学ぶ 	1	● プログラミング(変数 -小さな家の屋根の土台を作る その①-)	<p>【新天地】</p> <p>屋根を作ろう！その①</p>	
			2	● プログラミング(変数 -小さな家の屋根の土台を作る その②-)		
			3	● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	● 総合テスト(変数を利用して、大きな家の屋根の土台を作る)		
4	変数を学ぶ その②	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムの基本 変数を学ぶ 	1	● プログラミング(変数 -小さな家の屋根を作る その①-)	<p>【新天地】</p> <p>屋根を作ろう！その②</p>	
			2	● プログラミング(変数 -小さな家の屋根を作る その②-)		
			3	● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	● 総合テスト(変数を利用して、大きな家の屋根を作る)		
3	条件分岐を学ぶ その①	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムの基本処理の1つ 条件分岐を学ぶ 	1	● プログラミング(条件分岐 -小さな家に部屋を作る その①-)	<p>【新天地】</p> <p>家の中を作ろう！その①</p>	
			2	● プログラミング(条件分岐 -小さな家に部屋を作る その②-)		
			3	● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	● 総合テスト(条件分岐を利用して、大きな家に部屋を作る)		
2	条件分岐を学ぶ その②	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムの基本処理の1つ 条件分岐を学ぶ 	1	● プログラミング(条件分岐 -小さな家に家具を置く その①-)	<p>【新天地】</p> <p>家の中を作ろう！その②</p>	
			2	● プログラミング(条件分岐 -小さな家に家具を置く その②-)		
			3	● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	● 総合テスト(条件分岐を利用して、大きな家に家具を置く)		
1	初級のまとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・初級で学んだプログラミングが理解できているかを確認する 	1	● 変数と条件分岐(お手本となるオブジェの作成 その①)	<p>【新天地】</p> <p>村の象徴となるオブジェを作ろう！</p>	オブジェは3Dプリンタで 印刷できる大きさにする。
			2	● 繰り返し処理と二重ループ(お手本となるオブジェの作成 その②)		
			3	● 1,2週目で学んだ内容を踏まえた演習		
			4	● 総合テスト(自分で考えたオブジェを作ろう！)		