

受講生の親の声 - STUDENT PARENT COMMENTS

年長女子 保護者



COMMENT 01
コドポをきっかけにプログラミングやテクノロジーに興味を持ってもらいたい。自分が小さい頃は「ゲームを作る」や「プログラミングを習う」ということはなかったの、いい時代になったと思います。

小4女子 保護者



COMMENT 02
コドポに通わせてから、家に帰っても習ったことを復習し、いろいろなことができるようになりました。作ったゲームをリニューアルして、友達やお母さんに披露してくれることもあります。

小4男子 保護者



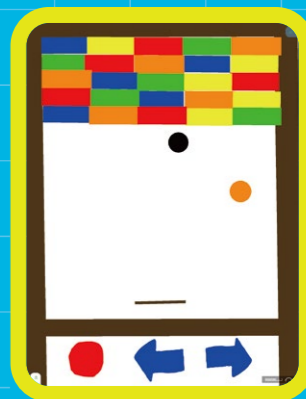
COMMENT 03
プログラミングになじみはなかったけれど、これから、プログラミングが当たり前になると思うし、何も抵抗がないときから始めて、楽しく学べたらいいと思います。作ることも好きなので、この習い事に出会えてよかったです。



女の子が
STEM教育
を習う！

WOULD YOU LIKE TO START?

はじめての
プログラミング



codopo
コドポ



未来を創る力を育てる！

プログラミングの入門として最適!

専門的な知識は一切必要なく、楽しみながら学べるプログラミングのプロセス!

2020年から小学校のプログラミング教育が必修化され、身近なものになりました。これからの未来を担う子供たちにとって、プログラミングは将来の可能性や好奇心を大きく広げるスキルの1つと言えます。ゴールから逆算して考え、手順を分解してプログラムすることで「プログラミング的思考」が身につく、**論理的思考力**や**問題解決能力**を育みます。また、実際のプログラミング言語の仕組みをそのまま直感的に使えるようにしたアプリを使うので、基本的な考え方が自然と身に付き、より高度なプログラミング学習の際にも理解しやすくなります。子供たちが楽しみながら発展的に学習ができるよう、ひとりひとりの個性を大事にしながサポートするよう心がけています。



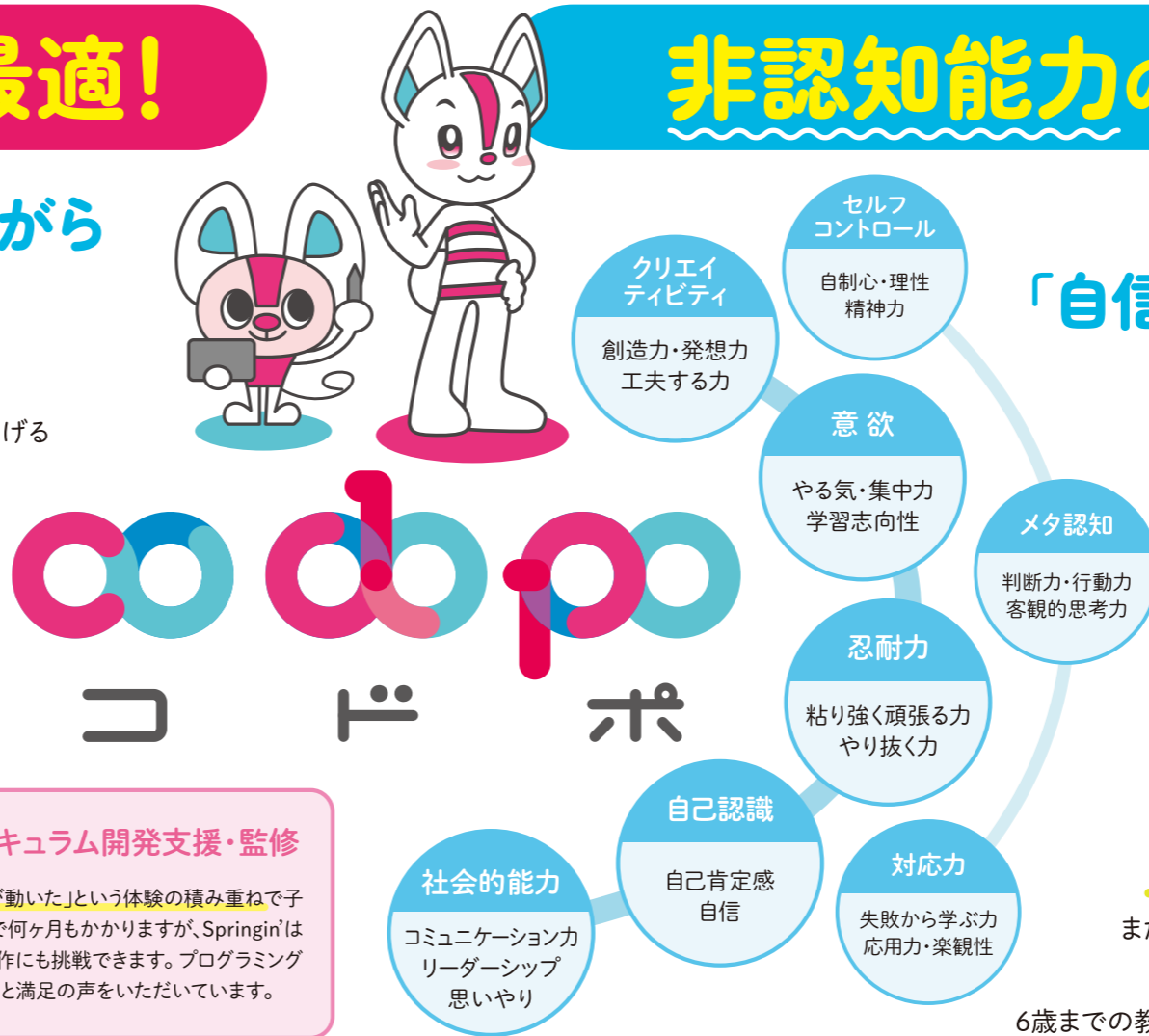
岐阜協立大学 市川 大祐 専任講師 授業内容構築担当・カリキュラム開発支援・監修

プログラミングはコンピュータとの対話です。ゲーム作成などを通して「自分の思い通りにキャラクターが動いた」という体験の積み重ねで子供たちは対話のコツをつかんでいきます。通常、自分の思い通りにプログラミングできるようになるまで何ヶ月もかかりますが、Springin'は学習初日から自分の発想をコンピュータに伝えていくことができます。数か月経つと、本格的なゲーム制作にも挑戦できます。プログラミングの理解が進むだけでなく、子供たちが積極的に取り組む姿を見て、保護者からも「子供の成長を感じる」と満足の声をいただいています。

非認知能力の育みにもぴったり!

「創造力」や「やり抜く力」「自信」など将来の社会生活に大切な能力の育成に!

近年注目されている非認知能力。非認知能力は、学力やIQなどのように数値化できる認知能力とは違い、目に見えない・数値化しにくい能力のことで、心や自己に関する内面的スキルのことです。分かりやすいものでは、「発想力・行動力・忍耐力・判断力・思いやり」などがこの内面的スキルにあたります。コードポではプログラミング教育を通じて、どのようなものを創るか考える**発想力・創造力**をはじめ、最後まで作り上げる**集中力・やり抜く力**を育みながら、成功体験することで**自己肯定感・自信**を高めていきます。また、上級コースでは**プレゼンテーション**を取り入れることで、**リーダーシップ**や**コミュニケーション力**の成長も促し、6歳までの教育が重要といわれている非認知能力を伸ばしていきます。



3段階のコース設計で学びとともにステップアップしていく教育システム!

入会のご相談はこちらから



入門編 デジタルの第一歩を踏み出そう! スタートピクセルコース

受講期間/3か月 授業数/全9回 授業時間/30分~45分 5~7歳 対象

このコースはプログラミングの世界への入口です。タブレットを使用して絵を描きながら、基本的なコーディングの技術を身につけることができます。初めてのプログラム作成でも安心。絵本のような親しみやすさで、プログラムの基本を楽しく学べます。子供たちの創造力を育む第一歩を、スタートピクセルコースで踏み出しましょう!

カリキュラム例/



中級編 考える力、次のレベルへ! ロジックランチャーコース

受講期間/12か月 授業数/全48回 授業時間/60分 7~9歳 対象

プログラミングの基本を身につけたら、次はロジックを磨く番です! このコースでは、「構造(順次、選択、繰返し)」と「オブジェクト指向」というプログラムの核心に触れながら、より高度なコンテンツ制作を目指します。自分のアイデアを形にし、複雑なプログラムもスムーズに操る力を養います。思考の幅が広がる中級者のためのチャレンジがここにあります。

カリキュラム例/



上級編 デジタルの冒険者への道! クエストマスターコース

受講期間/調整中 授業数/調整中 授業時間/60分 9~11歳 対象

クエストマスターコースは、プログラミングの世界で真の冒険家となるためのステージです。ここでは機能の組み合わせやアクティブラーニングを駆使して、デジタルコンテンツの制作やプレゼンテーション能力を極めます。新たな挑戦を乗り越えながら、未知の領域を探求し、自分だけのオリジナル作品を創り上げる冒険へ。最高峰の学びの舞台があなを待っています。

カリキュラム例/



※上記の内容はあくまでも現時点での想定となります。内容は変更となる場合がございます。