

# シリーズガイド

## 「コードモンキー」シリーズ 全コース

### 「コードモンキーJr.」



「コードモンキーJr.」は、主に未就学児を対象としたコースで、矢印など記号のブロックを並べてプログラミングを行います。まだ文字が読めない子どもたちでも、順次実行や繰り返しといった、コーディングの基本概念を楽しみながら学ぶことができるようになっています。サルモンタが各ステージに置かれた宝箱へとたどりつけるよう、適切なブロックを正しい順番で並べることで、モンタに指示を与えます。学習者は、少しずつプログラミングの基礎を学んでいき、練習を繰り返すことで知識を確かなものしていきます。

- 対象年齢：4-6 歳
- 構成：30 ステージから成り、4 つの章で構成されています
- 指導案：35 分の授業を 10 コマで修了する指導案を用意しています（英語版のみ、2020/3 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコンのブラウザ、iPad と Android タブレットに関しては、専用アプリも用意しています（英語版のみ、2020/3 現在）
- 事前経験：不要
- プログラミング言語：ブロック

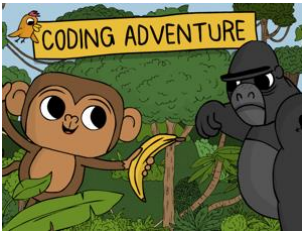
### 「ビーバー・アチーバー」



「ビーバー・アチーバー」は、小学校の 1・2 年生を対象とした教材で、主にひらがなで書かれたブロックを並べてプログラミングを行います。おなじみサルモンタの友だちのビーバーに、プログラミングで指示を与えることで、シーン毎に異なる様々な仕事を達成していきます。異なるプログラミング概念を学ぶために用意された 3 つの章は、ビーバーの生活に合わせた、とても楽しいコースになっています。

- 対象年齢：6-8 歳
- 構成：55 ステージから成り、3 つの章で構成されています
- 指導案：近日公開予定（英語版のみを予定、2020/3 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコン、iPad、タブレットのブラウザ
- 事前経験：不要
- プログラミング言語：ブロック

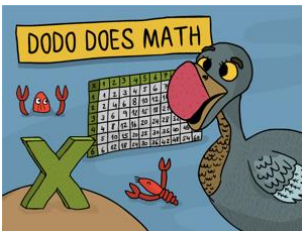
## 「コードの冒険」



「コードの冒険」は、「コードモンキー」シリーズを代表する教材で、人が話す英語に似た文法を持つ CoffeeScript というプログラミング言語を使います。コマンドが書かれたアイコンを使うこともできますので、タイピングは必須ではなく、アルファベットを読むことができれば、実際に使われているテキストベースのコーディングを楽しく学ぶことができます。修了後は、アルゴリズムやデータ構造といったより高度なコンピューターサイエンスへとスムーズに進むことができます。

- 対象年齢：7-16 歳
- 構成：420 ステージから成り、3 つの章で構成されています。各章は、概念を学ぶメインモードと、練習によってその概念を自分のものにしていくスキルモードからなっています
- 指導案：45 分の授業を 48 コマで修了する指導案を用意しています（英語版、一部日本語版あり、翻訳予定あり）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコン、iPad、タブレットのブラウザ（タブレットは全 290 ステージ）
- 事前経験：不要
- プログラミング言語：CoffeeScript

## 「ドードーの算数」



「ドードーの算数」は、プログラミングと算数を楽しく学べる教材です。「コードの冒険」と同じシステムで、各ステージに置かれた卵へとドードー鳥がたどりつけるように、人が話す英語に似た文法を持つ CoffeeScript を使って指示を与えていきます。足し算、引き算、掛け算、距離、角度などをプログラミング体験しながら、楽しく学んでいきます。コマンドが書かれたアイコンを使うこともできますので、タイピングは必須ではありません。

- 対象年齢：7-10 歳
- 構成：60 ステージから成り、3 つの章で構成されています
- 指導案：45 分の授業を 6 コマで修了する指導案を用意しています（英語版のみ、2020/3 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコンのブラウザ
- 事前経験：「コードの冒険」の最初の 30 ステージ
- プログラミング言語：CoffeeScript

## 「チャレンジビルダー」



「チャレンジビルダー」は、学習者が自ら「コードの冒険」形式のステージを創作できるプラットフォームです。新しく習ったプログラミングの概念を取り入れたコードが解答となるようなステージを自ら作ることで、学んだ知識を確かなものにし、それを先生や友だちに披露することができます。学習者の創造性を引き出したり、作ったステージで理解度を測ったりすることが期待できます。授業などでご活用ください。「コードの冒険」の一部のサブスクリプションに含まれています。

- 対象年齢：7-16 歳
- 構成：自由形式のプラットフォーム
- 指導案：「コードの冒険」の指導案の中に 1 コマ含まれています
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコン、iPad、タブレットのブラウザ
- 事前経験：「コードの冒険」のパート I
- プログラミング言語：CoffeeScript

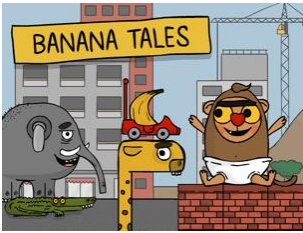
## 「ゲームビルダー」



「ゲームビルダー」は、ゲームの背景選択をはじめ、ゲームのルールをプログラミングする、といったゲーム作りのプロセスの各段階を体験できる教材です。修了後は、オリジナルのゲームをゼロから作成したり、公開されているゲームを修正・変更したりすることができます。完成したゲームは、先生や友だちと共有することができます。用意されている 3 つのコースでは、それぞれ別の形式のゲームを作成するために必要な要素を少しずつ学べるようになっています。自由にオリジナルゲームを作ることができる「ゲームをつくる」機能を含んでいます。

- 対象年齢：12-16 歳
- 構成：91 ステージから成り、3 つのコースで構成されています。修了後は、サブスクリプションに含まれている「ゲームをつくる」機能で、オリジナルのゲームを作ることができます
- 指導案：45 分の授業を 19 コマで修了する修了する指導案を用意しています（英語版のみ、2020/3 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコンのブラウザ
- 事前経験：「コードの冒険」のパート I
- プログラミング言語：CoffeeScript

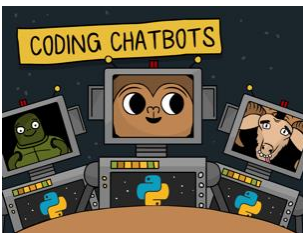
## 「バナナ・テイルズ」



「バナナ・テイルズ」は、英語圏では小 6・中 1 を対象とした教材で、AI 開発などでも利用が進むプログラミング言語 Python を学びます。動くことができないサルの子にバナナを届けるために、各ステージ上のキャラクターや物にプログラミングで指示を与えます。他のコースに比べて、扱うプログラミング言語や学ぶ概念は専門的かつ高度となりますが、数ステージ毎に新しいキャラクターが登場したりすることで、興味を失うことなく楽しく学ぶことができます。

- 対象年齢：12-14 歳
- 構成：153 ステージから成り、2 つの章で構成されています。
- 指導案：45 分の授業を 23 回で修了する指導案を用意しています（英語版のみ、2020/3 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコンのブラウザ
- 事前経験：不要
- プログラミング言語：Python

## 「コード・チャットボット」



スマートフォンなどでよく使われるチャットボットインターフェースを持つアプリケーションを、実際に使われているプログラミング言語を使って作成することを、段階的に学ぶ「コード・チャットボット」は、英語圏では中学生以上を対象とした教材です。ポピュラーな言い当てゲームの相手をしてくれるチャットボットをプログラミングしながら、Python 言語の基礎やチャットボットインターフェースの各要素を学びます。

- 対象年齢：13 歳以上
- 構成：74 ステージ
- 指導案：45 分の授業を 16 回で修了する指導案を用意しています（英語版のみ、2020/3 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコンのブラウザ
- 事前経験：「コードの冒険」の最初の 30 チャレンジ
- プログラミング言語：Python

# HOUR OF CODE コース（無償、登録不要）

※有償版・試用版とは異なり、コースの途中で学習を止めて、後日、続きを行うといったことはできません。ブラウザを閉じてしまうと、コースの最初から始める必要があります。「Hour of Code」アクティビティ向けに用意されたコースです。

※「コードモンキー」シリーズのいずれかの有効なサブスクリプションをお持ちの方は、お買い求め頂いた有償版コンテンツに加えて、下記全ての HOUR OF CODE コースをご利用いただけます。その場合、有償コンテンツ同様、コースの途中で学習を止めた場合、後日、続きを行うことができます。（都度、ログインして学習する必要があります）

## 「コードモンキーJr.」



「コードモンキーJr.」は、主に未就学児を対象としたコースで、矢印など記号のブロックを並べてプログラミングを行います。まだ文字が読めない子どもたちでも、順次実行や繰り返しといった、コーディングの基本概念を楽しみながら学ぶことができるようになっています。サルのモンタが各ステージに置かれた宝箱へとたどりつけるよう、適切なブロックを正しい順番で並べることで、モンタに指示を与えます。学習者は、少しずつプログラミングの基礎を学んでいき、練習を繰り返すことで知識を確かなものしていきます。

- 対象年齢：4-6 歳
- 構成：30 ステージから成り、4 つの章で構成されています（有償版と同一です）
- 指導案：1 時間、教員向け簡易ガイドを用意しています（英語版のみ、2020/3 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコンのブラウザ、iPad と Android タブレットに関しては、専用アプリも用意しています（英語版のみ、2020/3 現在）
- 事前経験：不要
- プログラミング言語：ブロック

## 「ビーバー・アチーバー」



「ビーバー・アチーバー」は、小学校の1・2年生を対象とした教材で、主にひらがなで書かれたブロックを並べてプログラミングを行います。おなじみサルのモンタの友だちのビーバーに、プログラミングで指示を与えることで、シーン毎に異なる様々な仕事を達成していきます。とても楽しいコースになっています。

- 対象年齢：6-8 歳
- 構成：12 ステージ（有償版 55 ステージをベースにした 12 ステージとなっています）
- 指導案：近日公開予定（英語版のみを予定、2020/3 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコン、iPad、タブレットのブラウザ
- 事前経験：不要
- プログラミング言語：ブロック



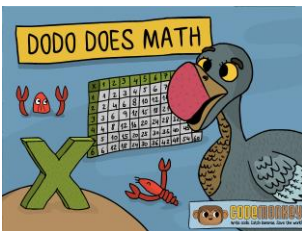
## 「コードの冒険」



「コードの冒険」は、「コードモンキー」シリーズを代表する教材で、人が話す英語に似た文法を持つ CoffeeScript というプログラミング言語を使います。コマンドが書かれたアイコンを使うこともできるので、タイピングは必須ではなく、アルファベットを読むことができれば、実際に使われているテキストベースのコーディングを楽しく学ぶことができます。

- 対象年齢：7-16 歳
- チャレンジ：30 ステージ（有償版 420 ステージの最初の 30 ステージと同じです）
- 指導案：1 時間、教員向け簡易ガイドを用意しています（英語版のみ、2020/3 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコン、iPad、タブレットのブラウザ
- 事前経験：不要
- プログラミング言語：CoffeeScript

## 「ドードーの算数」



「ドードーの算数」は、プログラミングと算数を楽しく学べる教材です。「コードの冒険」と同じシステムで、各ステージに置かれた卵へとドードー鳥がたどりつけるように、人が話す英語に似た文法を持つ CoffeeScript を使って指示を与えていきます。足し算、引き算、掛け算、距離、角度などをプログラミング体験しながら、楽しく学んでいきます。コマンドが書かれたアイコンを使うこともできるので、タイピングは必須ではありません。

- 対象年齢：7-10 歳
- 構成：20 ステージ（有償版 60 ステージをベースにした 20 ステージとなっています）
- 指導案：1 時間、教員向け簡易ガイドを用意しています（英語版のみ、2020/3 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコンのブラウザ
- 事前経験：「コードの冒険」の最初の 30 ステージ
- プログラミング言語：CoffeeScript

## 「ゲームビルダー」



「ゲームビルダー」は、ゲームの背景選択をはじめ、ゲームのルールをプログラミングする、といったゲーム作りのプロセスの各段階を体験できる教材です。有償版「ゲームビルダー」の3つのコースのうちの1つ、スーパーマリオブラザーズのような横スクロールゲームの作り方を学ぶプラットフォームマー35ステージをベースとした15ステージとなっています。

- 対象年齢：12-16歳
- 構成：15ステージ
- 指導演：1時間、教員向け簡易ガイドを用意しています（英語版のみ、2020/3現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコンのブラウザ
- 事前経験：「コードの冒険」の最初の30チャレンジ
- プログラミング言語：CoffeeScript

## 「ムーンランダー」（英語のみ、2020/3現在）



コーディングをしながら力学を学びましょう！「ムーンランダー」では、古典力学の演算を行う物理エンジンを利用したゲーム作りを「ゲームビルダー」形式の教材学びます。重力の影響を受ける宇宙船を月に軟着陸させるゲームを段階的に作る中で、コーディングと、小6～中3程度の力学の概念を学びます。

- 対象年齢：12-14歳
- 構成：17チャレンジ
- 指導演：1時間、教員向け簡易ガイドを用意しています（英語版のみ、2020/3現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコンのブラウザ
- 事前経験：「コードの冒険」の最初の30チャレンジ
- プログラミング言語：CoffeeScript

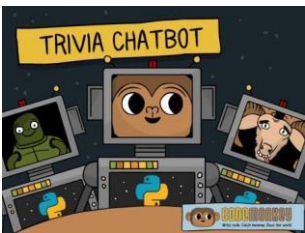
## 「バナナ・テイルズ」



「バナナ・テイルズ」は、英語圏では小 6・中 1 を対象とした教材で、AI 開発などでも利用が進むプログラミング言語 Python を学びます。動くことができないサルの子にバナナを届けるために、各ステージ上のキャラクターや物にプログラミングで指示を与えます。他のコースに比べて、扱うプログラミング言語や学ぶ概念は専門的かつ高度となりますが、数ステージ毎に新しいキャラクターが登場したりすることで、興味を失うことなく楽しく学ぶことができます。

- 対象年齢：12-14 歳
- 構成：22 ステージ（有償版 153 ステージの最初の 30 ステージです）
- 指導案：1 時間、教員向け簡易ガイドを用意しています（英語版のみ、2020/3 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコンのブラウザ
- 事前経験：不要
- プログラミング言語：Python
- 

## 「トリビア・チャットボット」



スマートフォンなどでよく使われるチャットボットインターフェースを持つアプリケーションを、実際に使われているプログラミング言語を使って作成することを、段階的に学ぶ「トリビア・チャットボット」は、英語圏では中学生以上を対象とした教材です。トリビアクイズの相手をしてくれるチャットボットをプログラミングしながら、Python 言語の基礎やチャットボットインターフェースの各要素を学びます。

- 対象年齢：13 歳以上
- 構成：15 ステージ（有償版 74 ステージとは完全に異なりますが、学ぶ内容が一部重複します）
- 指導案：1 時間、教員向け簡易ガイドを用意しています（英語版のみ、2020/1 現在）
- 対象端末：デスクトップ/ノート型パソコンのブラウザ
- 事前経験：「コードの冒険」の最初の 30 チャレンジ
- プログラミング言語：Python



---

## 習得できるスキル

- 変数、ループ、配列、インデックスや条件分岐、関数、イベントハンドラといった普遍的なコーディングの概念
- CoffeeScript や Python といった実際に使われているテキストベースのプログラミング言語
- 問題解決能力、分析的思考
- チームワーク
- 創造性
- 問題の一般化や抽象化
- 各問題の相違を探す
- パターンを見つけること
- オブジェクト指向の考え方
- 一人で課題に取り組むこと

## その他の特長

全てのコースについて

- インストール不要
- 自動採点
- 無料試用版（Hour of Code 版）

以下、教育用サブスクリプションのみの特長

- クラスダッシュボード
- 指導案（一部を除いて英語版のみ、2020/1 現在）
- 動画チュートリアル（英語版のみ、2020/1 現在）

## 開発・運営元について

「コードモンキー」シリーズは、実際に使われているプログラミング言語を使ってコーディングを学ぶことができる、楽しく直観的な優れた教材です。「コードモンキー」シリーズが提供するゲームやプロジェクトベースのコースを通して、世界中の子どもたちが、本物のプログラミング言語を使ってパズルを解いたり、ゲームやアプリを作成したりしています。シリーズの教材のほとんどは、指導のための事前のコーディング経験を必要としません。全ての教材が、授業や課外学習、または、自宅学習用にデザインされています。

楽しく、学びやすいゲームベースのシステムを使って、学習者は事前の経験不要でコーディングを学ぶことができます。各種の賞も受賞しています。シリーズの教材を修了するころには、学習者は自信と達成感を得て、プログラミングの世界を自由に旅することができるようになっていくでしょう。

この直観的な教材と、先生方にプログラミング教育を指導するチームがあれば、まったくプログラミングの経験がない先生でもプログラミングを教えることができます。シリーズを通して学ぶことで、プログラミング的思考やプログラミングのスキルに加え、問題解決能力や、計画を立てること、数学的思考といった実践的なスキルも養成することができます。プログラミングという道具と、そ

れに関する自信を得た学習者たちは、さらにその先を自ら学んでいくことができるようになるでしょう。他のプログラミング言語を学んだり、ウェブサイトやゲーム、アプリなどを作ったり、可能性が無限に広がります。

「コードモンキー」シリーズの開発・運営会社「コードモンキー・スタジオ社」の創設者たちは、1990年代にコーディングを始めて以来、コーディング能力の優劣が、子どもたちの将来に大きく影響するようになるだろうと感じてきました。コードモンキー・スタジオ社は、幼い子どもたちに遊び心あるアクティビティを通してコーディングを教えることができたという成功体験をもとに2014年に設立されました。現在では、テクノロジーやゲーム、教育学の専門家を集めることで、楽しみながら学べるコンテンツを世界中の学習者に届けており、保護者の方や、先生方、生徒たちに最先端のプログラミング教育を受ける機会を提供しています。

まずは、「コードを書いて、バナナを取って、世界を救う」ということを、ご自身でお確かめください。全てはコードを一行書くことから始まるのです。

<CodeMonkey Studios inc. (コードモンキー・スタジオ社) について>

イスラエルのテルアビブ市で2014年に設立されたスタートアップで、現在は教育サービス企業である TAL Education Group (TAL エデュケーション・グループ) の傘下企業。学校教育用のプログラミングゲームの開発と運営を行い、「コードモンキー／コードの冒険」、「コードモンキー／コード・チャットボット」、「コードモンキー／バナナ・テイルズ」に続き、2019年12月に「コードモンキー／ビーバー・アチャーバー」の国内販売を開始しました。

Web : <https://codemonkey.com/about-us/>

## お問い合わせ先

ジャパン・トゥエンティワン株式会社

東京本社 : 東京都港区高輪 4-18-12

Tel : 03-5789-0021

E-mail : [codemonkey@japan21.co.jp](mailto:codemonkey@japan21.co.jp)

Web : <https://codemonkey.jp/>

Facebook : <https://facebook.com/codemonkey.jp/>

Twitter : [https://twitter.com/codemonkey\\_jp](https://twitter.com/codemonkey_jp)

<ジャパン・トゥエンティワン株式会社について>

1992年9月に創業し、“イノベーションを市場化する”を掲げ、イスラエルを中心に世界最先端のハイテク企業の技術や製品のビジネス開発を日本で展開。主な取り扱い製品には、自動車の後付け衝突防止補助システム「モービルアイ」、車両の運行情報を管理・分析するフリートマネジメントシステム「イトラン」、タブレットの盗難防止製品「コンピュロックス」などがあります。

Web : <https://www.japan21.co.jp/>