



プログラミング
用語集②
保護者の方へ

なまえ
名前

てん
点

プログラミング基本用語集②

型	プログラミングのデータには「何型」か指定がされます。例 「整数型」「文字型」「文字列型」「辞書型」など種類があります。
コンソール	コンピュータに接続しているモニターとキーボードをセットで呼ぶときの呼び方。 例 コンソールで確認する・・・とはモニターとキーボードを使って確認
関数	自分で名前をつけて利用できる便利な式
変数 (変数名)	自分で名前をつけて利用できる数や言葉の入れ物
引数 (ひきすう)	関数に入れる変数のこと
返す 戻り値	関数が計算して出した結果の数や言葉

他にも、たくさんの用語がありますが、実践前の用語としてまとめました。

保護者の方、学校の先生へ

小学校1年生～6年生まで、プログラミングの考え方の問題を作成してきました。

時代が変化するに連れて学習の仕方も変化しています。

これからは自分で考える力がとても必要とされてきています。

プログラミングの考え方は、多角的に、論理的に考える能力が向上し、プログラミング以外の他の勉強や学習、また将来に仕事をする上で自分で考える力を身につけるのに非常に役に立ちます。

お子様や生徒様にプログラミングの考え方を通じて、学校生活やこれからの将来の仕事に役立てていただければ幸いです。

パソコンAR 代表 有野 兼一郎