

プログラミング学習 Z-pro【本科 3～6年生】



※「プログラミング学習Z-pro」は、株式会社Z会と株式会社ソニー・グローバルエデュケーションの協業により、プログラミングの思考の育成を目指した体験型プログラミング教材です。

「プログラミング的思考」を伸ばす土台を作る3つの力

与えられた課題を解決するために、手順を整理したり論理的に考えたりしながら、試行錯誤を繰り返していきます。取り組むうちに、「論理的思考力」「問題解決力」「創造力」の3つの力が鍛えられ、「プログラミング的思考」を伸ばす土台が作られていきます。

※2026年度小学生コース3～6年生本科をご受講の方がご利用いただけます(受講会費に含まれています)。

※小学生コース本科のご契約がある月のみご利用いただけます(6年生は2月号までのため、2月28日まで)。

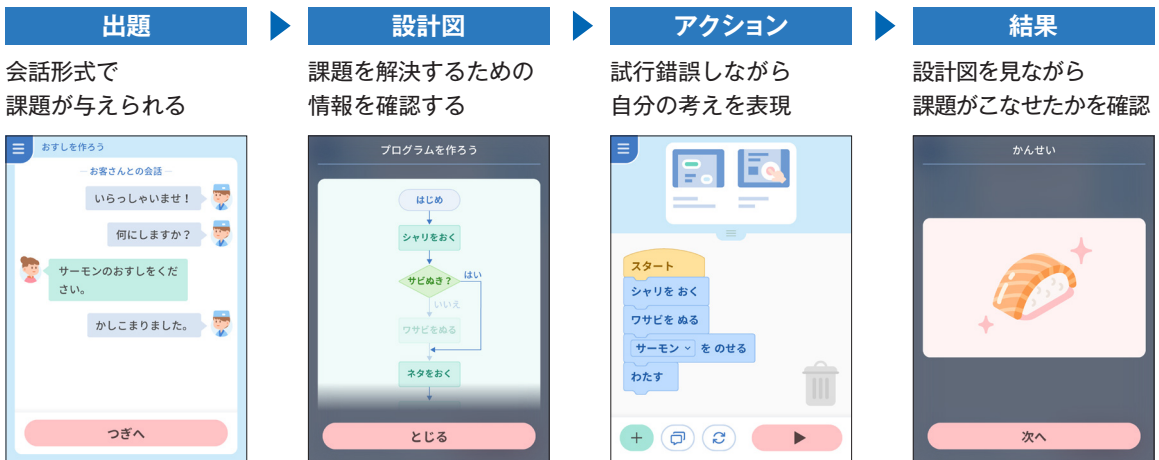


年4回配信「ミッション」

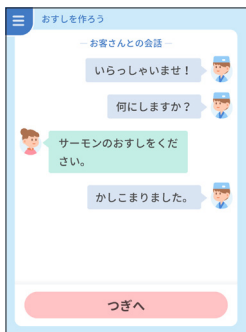
各学年の設定

3年生…おすし屋さん 4年生…アイスクリーム屋さん
5年生…ピザ屋さん 6年生…おすし屋さん

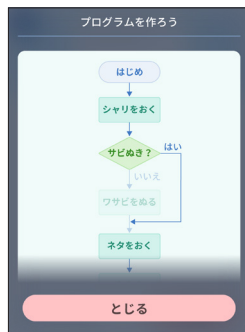
与えられた課題をもとに手順を整理し論理的に考えることを学びます。学習内容は3カ月ごとに変わります。



会話形式で課題が与えられる

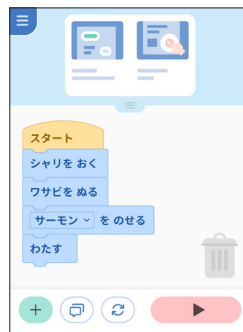


課題を解決するための情報を確認する



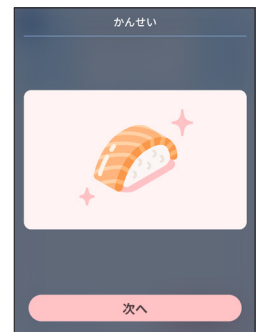
課題を解決するための手順・計算方法を図で理解。情報整理力やものごとを俯瞰する力を身につけます。

試行錯誤しながら自分の考えを表現



試行錯誤しながら課題を発見・解決する力がはぐくまれていきます。

設計図を見ながら課題がこなせたかを確認



※画像は3年生向けの画面です。内容やデザインは各学年で異なります。

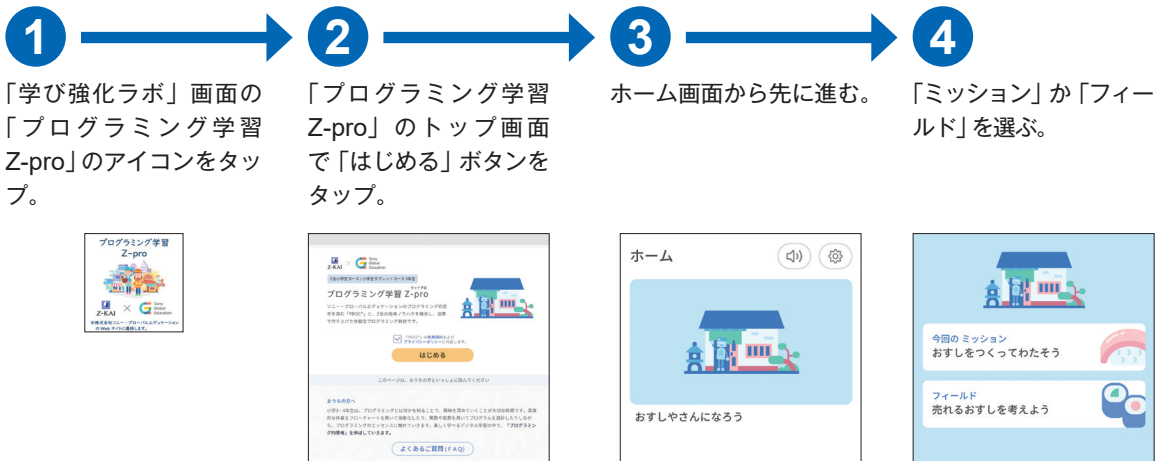
1年をとおして何度でも取り組める「フィールド」

3カ月ごとにテーマが変わる「ミッション」に加え、通年で取り組める「フィールド」をご用意。どうすれば商品の売り上げが上がるかなど、自ら工夫を重ねて学んでいきます。決まった1つの答えがあるのではなく、自分で課題を発見し解決していきます。

フィールド 概要	
3年生「売れるおすしを考えよう」 お寿司の売り上げをランキング形式で競う。 注文履歴を参考に、お客さんが食べたいお寿司を予想する。	4年生「アイスクリームを仕入れて売ろう」 販売したアイスクリームの利益をランキング形式で競う。 日によって変化する天気を見て、仕入れるアイスの種類や数、販売する価格を選ぶ。
5年生「本日のピザを売ろう」 日替わりのピザを販売し、売り上げをランキング形式で競う。 前日のピザに対する評価やお客さんの声を参考に、ピザのトッピングや生地、ソースを選ぶ。	6年生「売れるおすしを予想しよう」 販売したお寿司の利益をランキング形式で競う。 注文履歴やアンケート結果を参考に、お客さんが食べたいお寿司を予想する。

「プログラミング学習 Z-pro」の開始手順

※「プログラミング学習 Z-pro」は、「Z会小学生アプリ」に配信されます。「Z会小学生アプリ」トップ画面→「学び強化ラボ」→「プログラミング学習 Z-pro」のアイコンより、お取り組みください。なお、その先は、株式会社ソニー・グローバルエデュケーションが運営するサイトに移動します。Z会でお預かりしております個人情報 は送信されませんので、安心してご利用ください。



※画像は3年生のものです。

配信スケジュール

【ミッション】

配信日	4月1日	7月1日	10月1日	2027年1月5日
配信期間	4月1日～6月30日	7月1日～9月30日	10月1日～2027年1月4日	1月5日～3月31日 ※6年生は2月28日まで

※該当期間の「ミッション」のみ学習が可能です。配信後、なるべく早めにお取り組みください。

【フィールド】

配信日	4月1日
配信期間	4月1日～2027年3月31日 ※6年生は2月28日まで

学習時間の目安

ミッション 1回15分
年4回配信

×

フィールド
年1回配信

※「フィールド」は年間をとおして学習が可能です。

※小学生コース本科のご契約がある月のみご利用いただけます。

利用環境

「Z会小学生アプリ」に配信します。「Z会小学生アプリ」の利用環境については、下記Z会Webサイトよりご覧ください。

また、「プログラミング学習Z-pro」の利用環境も合わせてご確認ください。

<https://www.zkai.co.jp/el/tablet/>