



Roblox(ロブロックス)で学ぶとは?



Robloxは創業者が教育者であり、教育にも大変力が入れられている世界的なプラットフォームです。Robloxではプログラミングで3Dゲームを制作するとともに、制作したゲームを世界中に公開することができます。特にRoblox上でSTEAM領域を学習するという事例が世界的に増えており、デジタネでは、小学1年生からビジュアルプログラミングで学べるロブロックスジュニアコースが2025年に新登場しました!



Robloxとは?

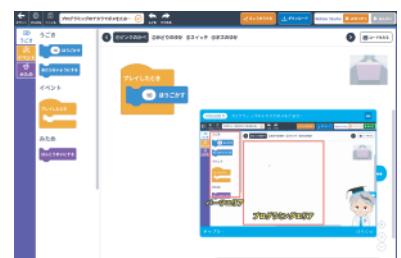
Robloxは、Z世代やα世代に人気の、何百万本もの没入感のあるバーチャル空間を提供しているプラットフォームです。全世界のデイリーアクティブユーザー数は8890万人を超えています(2024年11月時点)。

教材のポイント

● Scratchのようなビジュアルプログラミングで学べる!

デジタネが独自開発した日本初(※)のRoblox専用ビジュアルプログラミングソフト「ロブクラッチ」は、簡単なドラッグ&ドロップ操作でコードを構成するビジュアルプログラミング形式を採用し、プログラミング初心者や小学生でも直感的に使いこなせるよう設計されています。楽しむことができます。

※ 自社調べ: 日本国内におけるRoblox Studioと連携する「ビジュアルプログラミングソフト」として(2025年4月時点)



コース開発者紹介・書籍紹介



今澄 亮太 RYOTA IMAZUMI

筑波大学大学院システム情報工学研究科知能機能システム専攻卒業。在学中はVRゲームを開発。卒業後は株式会社力プロコンに就職し、ゲームエンジン開発に携わるとともに、人材育成も担当。現在はゲーム制作やプログラミングの知見を生かした教育コンテンツの制作も行う。

日本ではじめてのRobloxのプログラミング書籍「Robloxでゲームをつくろう!」の他、大人気YouTuberコンビ「まいぜんシスターズ」が監修したプログラミング書籍「まいぜんシスターズとロブロックスでゲームをつくろう!」(ともに日経BP社)を出版。全国書店、Amazon他オンライン書店にて紙・電子書籍ともに発売中!



コースカリキュラムについては裏面へ▶

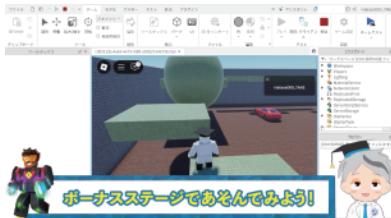
コースの特徴

① 誰でも簡単にできる



ブロックを組み合わせるだけで直感的に作れるビジュアルプログラミングなので、初心者や低学年のお子さまにおすすめです。

② 楽しく学べる



YouTube風の親しみやすい動画教材で、飽きることなく、学びがどんどん楽しくなるようカリキュラムが作られています。

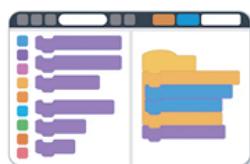
③ ステップアップ



作ったゲームはテキスト言語(Lua)への変換も可能で、本格的なプログラミング学習へのステップアップもスムーズです。

学習の流れ

ロブロックスジュニアコース

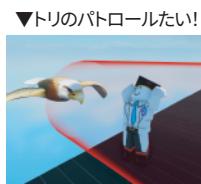


ブロックで学ぶ
ビジュアルプログラミング



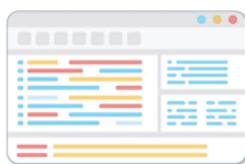
▲ターゲットをねらえ!

【ミッション例】



▼トリのパトロールたい!

ロブロックスコース※



コードで学ぶ
コードプログラミング(Lua)



▲あこがれのマイハウス!

【ミッション例】



▼ドキドキ洞窟探検!

- 対象学年: 小学1年生～
- ミッション数: 全24ミッション
(1ステージ12ミッション)
- 学習の目安: 2年

- 身につくスキル**
- ・基礎的なプログラミング
 - ・パソコン操作
 - ・簡単なアレンジ など

- 対象学年: 小学3年生～
- ミッション数: 全36ミッション
(1ステージ12ミッション)
- 学習の目安: 3年

- 身につくスキル**
- ・発展的なプログラミング
 - ・英語
 - ・デザイン力 など

▶▶▶▶ コース修了時プログラミング能力検定にもチャレンジしてみよう! ◀◀◀◀

ロブロックスジュニアコースのカリキュラムは「プログラミング能力検定」に準拠した内容なので検定対策にも使えます。

ロブロックスジュニアコース修了時の相当レベル

ビジュアル言語
レベル3相当

Pプロ検
プログラミング能力検定

合格後はテキスト言語
にもチャレンジ!



※ 導入コースは教室によって異なりますので、ステップアップのコースについては各教室へお問い合わせください。

ミッションごとの学習内容

基礎編

応用

アレンジ

確認
テスト

体験
ミッション

プログラミングの
チカラでボスをたおせ!



各ミッションでは、簡単なアスレチックゲームやシューティングゲームなどを作りながら学びます。基礎編の動画教材をお手本にプログラムを組んでいき、基礎知識を身につけます。応用編では、基礎編で学んだことを活かし「課題」のクリアを目指します。アレンジの時間は、培った知識をもとに、創造力を発揮してオリジナル作品の制作に取り組み、コミュニティへの投稿を目指します。最後に確認テストを行い習熟度を確認します。

ロブロックスのゲームがこわれて、ボスがたおせなくなっちゃった!ハカセといっしょにプログラミングのチカラでゲームをおおしてみよう!