

令和3年度 岩田小学校プログラミング教育 全体計画

<児童の実態>

- インターネットが利用できる機器やスマートフォン・タブレットの普及で生活環境は激変している。
- 自分の携帯電話やスマートフォンの所持率 %。
- インターネットが利用できるゲームの所持率が高い。

<教師の願い>

- 時代の変化に対応でき、20年後、30年後に役立つ力を身に付けてほしい。

ふるさとに誇りを持ち、自信をもって活躍できる岩田っ子の育成

めざす児童像 生き抜く子ども

～人の心を考えて、人のために行動できる子ども～

- 明るい子（知）（自ら学び、向上しようとする子ども）
- 仲のよい子（徳）（ふるさとを愛し、思いやりの心をもった子ども）
- たくましい子（体）（進んで健康づくりに励む子ども）

<本校の情報教育の目標>

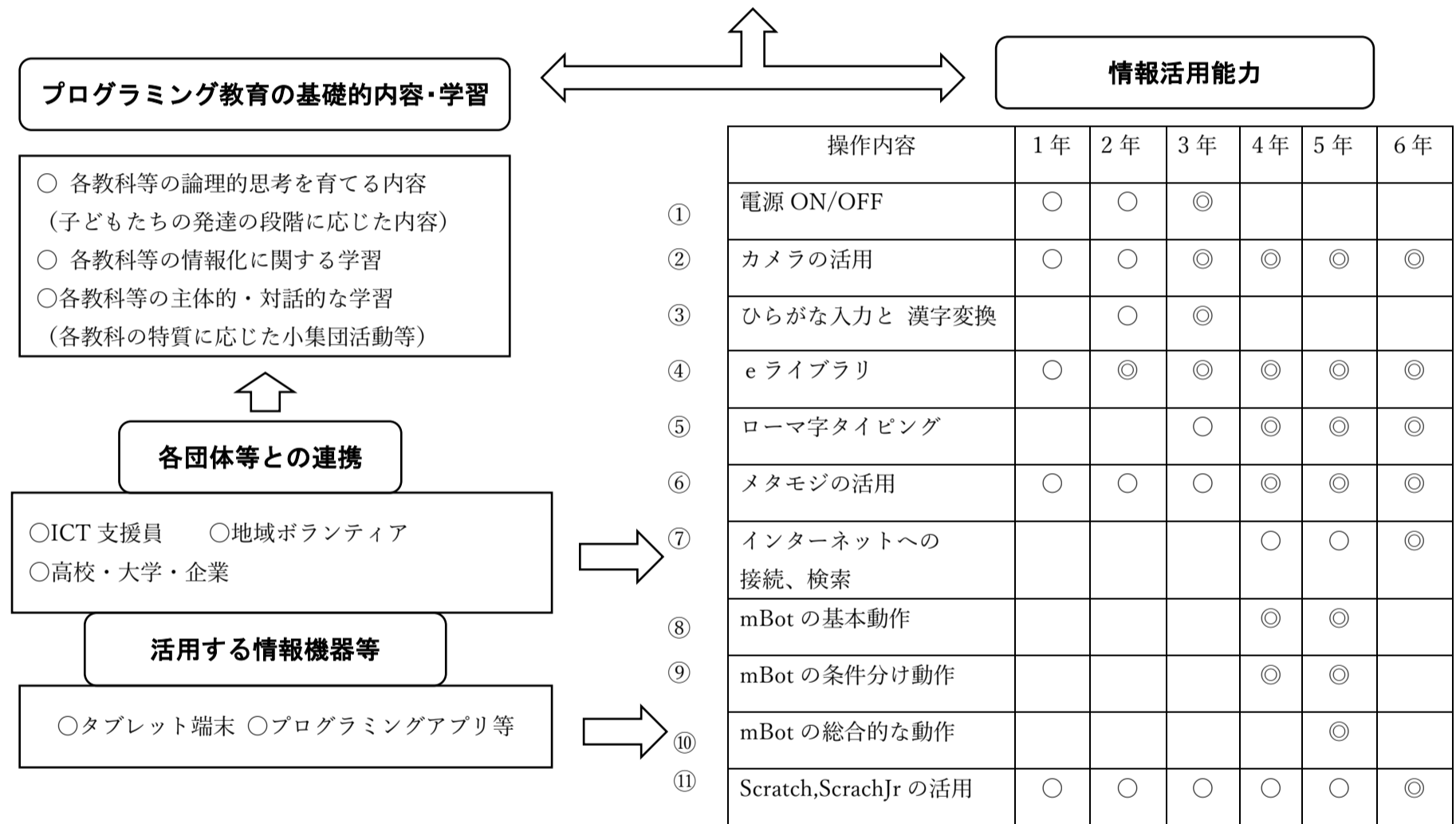
- ①情報活用の実践力
- ②情報の科学的理解
- ③情報社会に参画する態度

<基本的な考え方>

- 情報技術を手段に論理的・創造的に思考し、課題を発見し、新たな価値を創造する力を身に付ける。
- 将来どのような職業についても生かせる資質能力を育む。

本校のプログラミング教育の目標

- ① 生活や社会生活にコンピュータが活用され課題の解決には手順があることを知る。（知識・技能）
- ② 発達の段階に即して「プログラミング的思考」を育成する。（思考力・判断力・表現力等）
- ③ 発達の段階に即してコンピュータの働きをよりよい生活よりよい人生に生かそうとする態度を育む。（学びに向かう力・人間性等）



※iPad 基本操作に関する学習時期（◎必修 ○実態に応じて）

プログラミング教育で育む各学年の資質・能力

観点	観点の説明	コンピュータに意図した処理を行うよう指示することができることを体験しながら		
		低学年（1・2年）	中学年（3・4年）	高学年（5・6年）
知識及び技能	身近な生活でタブレットが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることを知る。	・問題の解決には必要な手順があることが分かる	・問題解決の手順はさまざまに工夫することができることが分かる。 ・身近な生活でタブレットが活用されていることに気付く。	・問題解決の手順を論理的に組み立てることがよき分かる。 ・体験を通して、プログラムの働きやよさ、情報技術が社会を支えていることに気付く。
思考力、判断力、表現力等	発達の段階に即して、「プログラミング的思考」を育成する。 ※タブレットを活用せず、「プログラミング的思考」を育む場合も含む。（アンブラグド）	・はじめ、中、終わりの構成を考えて伝えたいことをまとめる。 ・事柄や意図する一連の活動の順序に沿って構成や組み合わせを考える。	・意図する一連の活動を実現するため、どのような動きの組み合わせが必要かを考える。 ・内容の中心を明確にし、まとまりをつくったり、自分の考えと理由の関係を明確にしたりしてまとめる。	・問題の解決に必要な情報を、視点を定めて分類したり多面的に検討したりする。 ・意図する一連の活動を実現するため、動きの組み合わせや意図した活動に近づく改善策を考える。
学びに向かう力、人間性等	発達の段階に即して、タブレットの働きやプログラミング的思考を、よりよい生活や社会づくりに生かそうとする態度を育む。	・自分たちの身の回りの情報機器に親しみ、すすんで利用しようとする。 ・友達と協力して活動に取り組む。	・身の回りにはさまざまな情報機器が利用されていることに気付くとともに、目的に応じて利用しようとする。 ・課題の解決に向け、粘り強くやり抜こうとする。	・身の回りの情報機器を、問題の解決、意図や目的に応じて適切に利用しようとする。 ・情報技術のよさや価値を社会や自らの将来に関連付けて考える。