校内研修ステップ３「ワークショップでカリキュラムを考えてみよう」

１　授業のアイデアを出そう

　○育成すべき資質・能力

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ３つの柱 | プログラミング教育を通じて目指す育成すべき資質・能力 | ７つの項目 |
| Ａ  　知識  　及び技能 | 身近な生活でコンピュータ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に気付くこと。 | Ａ１：身近な生活でコンピュータが活用されていることに気付くこと。 |
| Ａ２：プログラミングの体験等を通して，問題解決には必要な手順があることに気付くこと。 |
| Ｂ  　思考力，  　判断力，  　表現力等 | 「プログラミング的思考」  　　　　　　　　を育成すること。 | Ｂ１：細かく分けて順序立てたり必要な情報を組み合わせたりすること(順次)。 |
| Ｂ２：同じことを繰り返している部分に気付き，効率的に表すこと（反復）。 |
| Ｂ３：条件に応じて異なる手順を考えること  　　（分岐）。 |
| Ｃ  学びに向かう力,  　人間性等 | コンピュータの働きを，よりよい人生や社会づくりに  生かそうとする態度を涵養すること。 | Ｃ１：コンピュータの働きを，身近な生活がよりよくなるように生かそうとすること。 |
| Ｃ２：コンピュータの働きを，よりよい社会づくりに生かそうとすること。 |

　○アイデア記入例　　　　　　　　　　○アイデア分類表



①理科

②水溶液のはたらき

③水溶液の調べ方を分岐の考えを基に，まとめる

①生活

②みんなでつうがくろをあるこう

③歩行者用信号機の働きを考えることを通して，身近な生活でコンピュータが利用されていることに気付かせる

２　アイデアを共有しよう

３　研修で学んだことの振り返りをしよう

「プログラミング教育スタートパック」学習活動例一覧表

　　　　○１～３学年



　　　　○４～６学年



※指導方法について

　　☆はプログラミングソフト用・ロボット教材用電子データを使用する方法（操作は教員）

　　★はプログラミングソフト用・ロボット教材用電子データを使用する方法（操作は児童）  
　　■はプログラミングソフト用・ロボット教材用電子データを使用しない方法