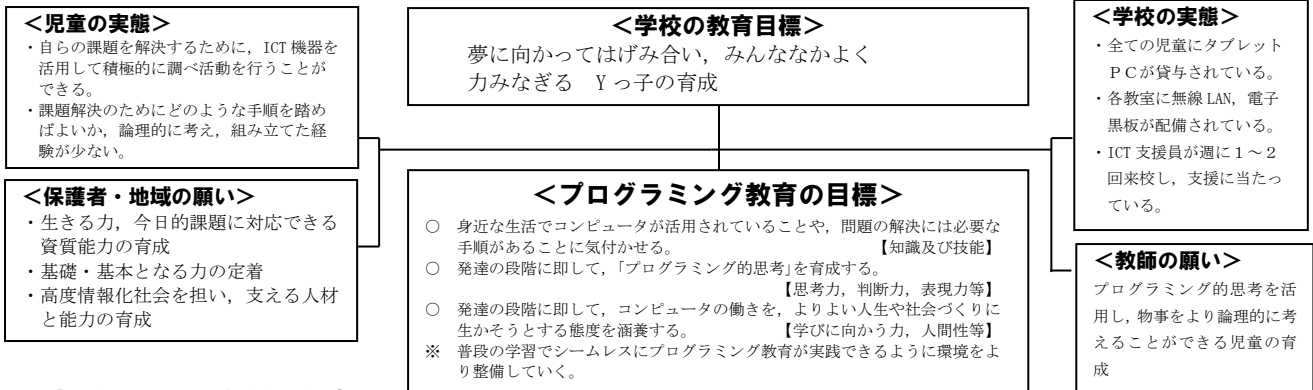


令和4年度 プログラミング教育 全体計画 (0Y 小学校)



<育成を目指す資質・能力>

	小学校プログラミング教育の手引(第三版)における記述	低学年	中学年	高学年
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。	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。 身近な生活でコンピュータ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のよさが分かる。 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	発達段階に即して、「プログラミング的思考」を育成すること。	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	発達段階に即して、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。	自分たちの身の回りの情報機器に親しみ、すず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、問題の解決や意図、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。

<関連する各教科等の力>

国語	情報を多面的・多角的にとらえ、精査し、構造化する力
社会	社会的事象に関する情報や資料を適切に集め、読み取り、まとめる力
算数	日常の事象を数理的に捉え、見通しをもち筋道立てて考察する力
理科	事象を比較し、関係付け、条件を制御し、多面的に考え、とらえる力
生活	試したり、見立てたり、予測したり、見直しを持ったりして創り出す力
音楽	音楽に関する知識や技能を活用して音楽表現を工夫し、どのように表すかについて思いや意図を見出す力
図画工作	表したいことに合わせて材料や用具を使い、表し方を工夫して創造的につくったり表したりする力
体育	特性に応じた各種の運動の行い方及び身近な生活における健康・安全について理解する力
家庭科	日常の生活課題について様々な解決方法を構想し、実践を評価・改善し表現する力
外国語・外国語活動	コミュニケーションを行う目的・場面・状況等に応じて、情報や考えなどを表現する力
総合的な学習の時間	課題解決を目指して、事象を比較したり、関連付けたりして考える力
特別活動	所属する多様な集団や自己の生活上の課題を見だし、解決のために話し合い、合意形成を図ったり、意思決定したり、人間関係をよりよく構築したりする力

<道徳教育及び道徳科との関連>

- 道徳的価値が大切なことなどを理解し、様々な状況下において人間としてどのように対処することが望まれるか判断する力(道徳的判断力)
- 人間としてのよりよい生き方や善を指向する感情(道徳的心情)
- 道徳的価値を実現しようとする意志の働き、行為への身構え(道徳的実践意欲と態度)
- 情報モラルについての学習

<各団体等との連携>

ICT 支援員

保護者等ボランティア

大学・企業等

NPO 法人等

学校放送番組

<活用する情報機器等>

- センサー付き教育用車型ロボット
- センサー付きプログラミング教育用ブロック など