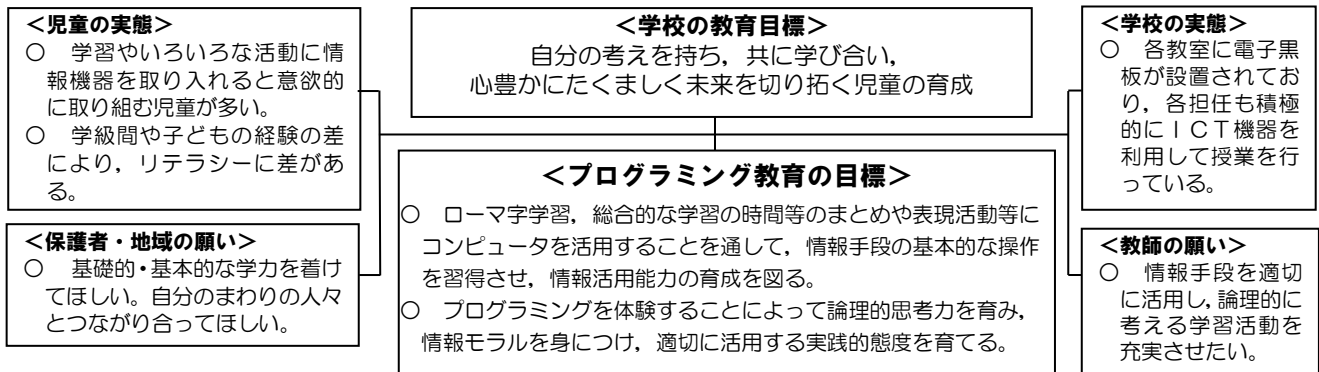


令和4年度 プログラミング教育 全体計画 (YF 小学校)



<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。	身近な生活の中でコンピュータが活用されていることに気付き、順次処理のための指示を出すことができる。	プログラムは人間が作っていることを知り、順次処理や繰り返し処理を組み合わせて、コンピュータに意図した処理の指示を出すことができる。	プログラムとは手順を自動化したものであることを知り、順次処理や繰り返し処理、条件分岐処理を組み合わせて、コンピュータに意図した処理の指示を出すことができる。
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」を育成すること。	目的に合わせて必要な要素を選択肢から選び、ものごと手順があることに気付くことができる。	目的や意図したことに対しての必要な要素や手順を考察し、問題がある場合は、理由や改善方法を考えることができる。	意図した活動を実現するため、複数の手順を適切に組み合わせてより効果的な手順を創り、問題がある場合は理由や改善方法を考え、さらにより方法を追求することができる。
学びに向かう力、人間性等	発達の段階に即して、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。	目的を意識して最後までやりとげようとし、身近な問題の発見や解決にコンピュータが役立っていることを考えようとするすることができる。	課題を達成するために、試行錯誤するとともに、身近な問題の発見や解決のためにコンピュータをどのように活用できるかを考えようとするすることができる。	課題を達成するために、試行錯誤して最後まで計画的にやりとげようとするともに身近な問題の発見や解決のためにコンピュータをどのように活用できるかを考え、表現しようとするすることができる。

<関連する各教科等の力>

国語	言語を手掛かりとしながら論理的に思考する力や豊かに想像する力
社会	社会に見られる課題を把握して、その解決に向けて社会への関わり方を選択・判断する力
算数	日常の事象を数理的に捉え、見通しを持ち、筋道を立てて考察する力
理科	問題解決の過程の中で用いる、比較、関係づけ、条件制御、多面的に考える力
生活	身近な人々、社会及び自然を自分との関わりで捉え、よりよい生活に向けて思いや願いを実現しようとする力
音楽	曲の特徴にふさわしい音楽表現を考えたり、音を出しながら音楽の全体のまとまりを考えたりする力
図画工作	形や色などを基に想像を膨らませる、創造的な活動や表したいことを思い付く、どのように表すか等の発想力・構想力
体育	自分や仲間が直面する課題を比較、分類、整理し、複数の解決方法を試し、他者との対話を通してよりよい解決策を見いだしていく力
家庭科	日常生活の中から問題を見いだして課題を設定し、様々な解決方法を考え、実践を評価・改善していく力
外国語・外国語活動	コミュニケーションを行う目的や場面等に応じて、情報や考えなどを的確に理解したり、適切に表現し伝え合ったりする力
総合的な学習の時間	実社会や実生活の中から問いを見だし、自分で課題を立て、情報を集め、整理・分析して、まとめ・表現する力
特別活動	集団や社会の問題について把握し、合意形成を図ってよりよい解決策を決め、それに取り組む力

<道徳教育及び道徳科との関連>

道徳的価値を自覚し、自己の生き方についての考えを深め、日常生活や今後出会うであろう様々な場面、状況において、道徳的価値を実現するための適切な行為を主体的に選択し、実践していく力

<各団体等との連携>

K 社

N P O

<活用する情報機器等>

キュベット scratch Mbot MESH