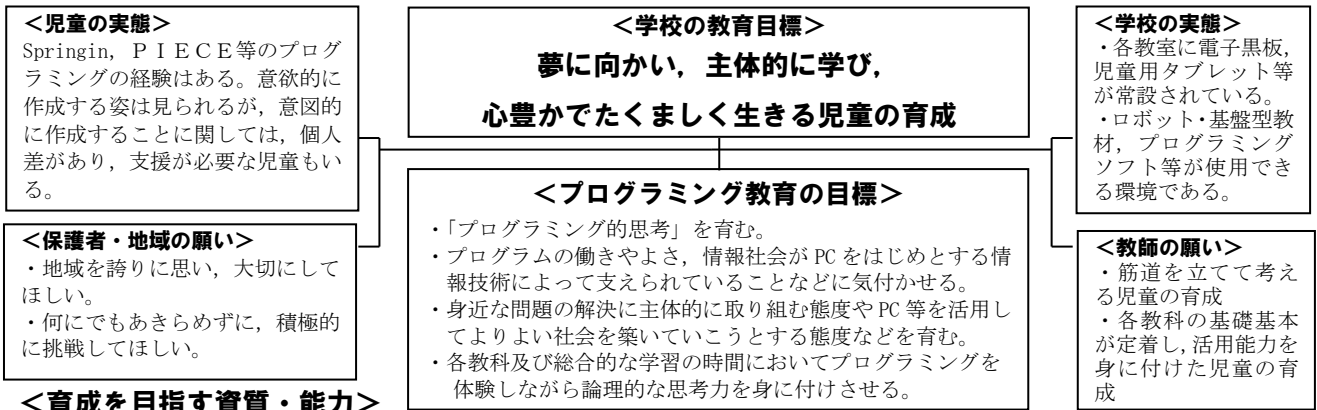


令和4年度 プログラミング教育 全体計画 (KS 小学校)



	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。分かる。 ・身近な生活でPCが活用されていることに気付く。	・問題解決の手順には、繰り返しや条件分岐などの考え方が分かる。 ・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づく。
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。	・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選択する。 ・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、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、すんで利用しようとする。	・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、友達と協力しながら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	筋道の通った文章となるように、文章全体の構成や展開を考える。
社会	社会的事象に関する情報の特色や相互の関連、意味を多角的に考える。
算数	日常の事象を数理的に表現・処理したり、見直しをもって筋道立てて考察したりする。
理科	問題を見だし、予想や仮説、観察、実験などの方法について考えたり、説明したりする。
生活	身近な人々、社会及び自然に関する活動を通して、気付いたことや楽しかったことなどを言葉、絵、動作化などの多様な方法により表現し、考える。
音楽	曲想と音楽の構造などとの関わりについて理解するとともに、表したい音楽表現をするために必要な歌唱、器楽、音楽づくりの技能を身に付けるようにする。
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。
体育	運動や健康についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える。
家庭科	実習における情報の収集・整理や、実践結果の発表などを行う。
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、情報を整理しながら考えを形成し表現する。
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。
特別活動	多様な他者と協働する様々な集団活動の意義や活動を行う上で必要となることについて理解し、行動の仕方を身に付けるようにする。

<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、道徳的行為への身構え(道徳的实践意欲と態度)
- ・情報モラルについての学習

<各団体等との連携>

福岡県教育委員会

K町教育委員会

大学・企業等

S小PTA

地域等

<活用する情報機器等>

- ・ロボット教材
- ・PIECEプログラミングモジュール
- など