プログラミング教育（学習）全体計画

中央区立久松小学校

学校教育目標

強く　正しく　豊かに

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、解決し、新たな価値を創造する力を身に付け

○ 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。

児童の実態・教師の願い

○ インターネットやタブレットの普及で児童の生活環境が激変した。

○ 時代の変化に対応でき、20年30年後に役立つ力を身に付けてほしい。

プログラミング教育の目標

○ 身近な生活や社会生活にコンピューターが活用され課題の解決には手順があることを知る。

○ プログラミング的思考を伸ばす。
コンピューターをより有効に活用するための知恵
論理的思考力・創造的思考力

○ コンピューター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。

支える力

○ 言語活動

○ 思考力

○ 問題解決力

○ 情報を読み解く力

○ 主体性と関わる力

関連する活動

○ 主体的・対話的で深い学びのある学習

○ 小集団で創造的に学ぶ学習

○ 課題解決学習
調べ学習

○ 体験活動

プログラミング教育の基礎的内容・学習

＊発達段階に応じた内容・学習の積み上げ

○ 各教科等の論理的思考力を育てる内容

○ 各教科等の情報化に関する学習
（情報教育の全体計画参照）

○ 各教科等の主体的・対話的な学習
（各教科等の特質に応じた）小集団活動等

各学年・各教科等で論理的思考力・創造的思考力を育成する

＊今後検討する内容例

算数（5年）	筆算の学習（プログラミング的思考の素地） 作図（正多角形の作図）において、プログラミング的思考と数学的な思考の関係やよさに気
理科（6年）	電気の性質・働き 様々な電気製品にはプログラムが活用されているそのよさに気付く。
総合的な学習の時間	情報に関する課題
音楽	音楽づくり　創作用ICTツールを活用しながら音の長さや高さの組み合わせなど試行錯誤し創り上げる学び
図工	表現しているものをプログラミングを通して動かすことにより新たな発想や構想を生み出す

☆各教科等でのコンピューターでの文字入力
調べ学習等

☆タブレット、ロボット等による体験活動
（4年　クラブ活動）

☆教育課程外の活動で

応用・発展

特活　クラブ活動で（パソコンクラブ）

課題

○ プログラミング学習の体験機会の確保・教材開発
○ ICT環境の整備