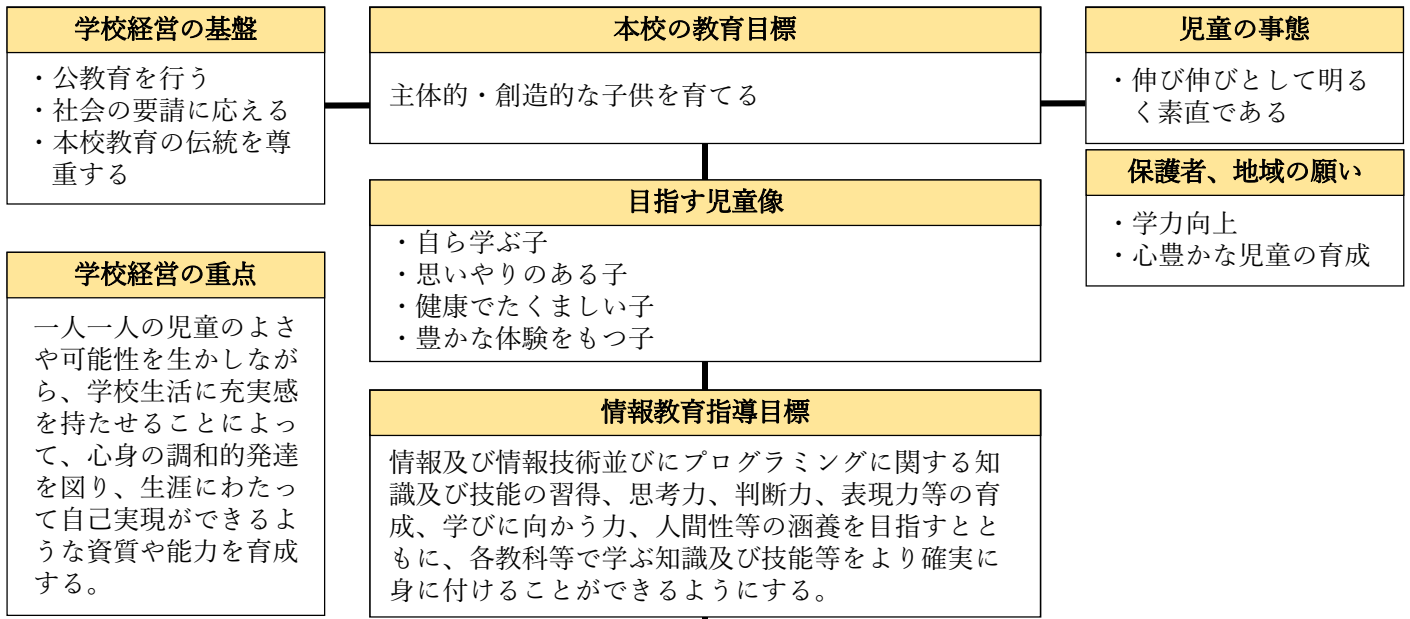


# プログラミング教育全体計画



小学校プログラミング教育のねらい		
知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
身近な生活でのコンピュータが活用されていることや問題の解決に必要な手順があることに気付くこと	プログラミング的思考（①自分が意図する一連の活動を実現するために、②どのような動きの組み合わせが必要であり、③一つ一つの動きに対応した記号を、④どのように組み合わせたらいいのか、⑤記号の組み合わせをどのように改善していけば、より意図した活動に近づくのか、⑥といったことを論理的に考えていく力）	コンピュータの動きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度

プログラミング教育でめざす児童像		
第1・2学年	第3・4学年	第5・6学年
・進んで考え、他者と協力して取り組もうとする子 ・問題を解決するためには、必要な手順があることに気付く子	・自分で考え、協力して粘り強く取り組もうとする子 ・自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組み合わせが必要かを考えられる子	・全体的に考え、協力して試行錯誤しながら最後までやり抜こうとする子 ・自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組み合わせが必要か、どのように改善していけばよいかを論理的に考えられる子

ICT等の基本的な操作等及びプログラミング的思考の指導計画			
	第1・2学年	第3・4学年	第5・6学年
基本的な操作等	コンピュータの起動や終了、デジタルカメラなどの基本操作	キーボードなどによる文字の正しい入力方法	キーボードなどによる文字の正確な入力
		電子ファイルの呼び出しや保存 電子ファイルの検索	電子ファイルのフォルダ管理
	画像編集・ペイント系アプリケーションの操作	映像編集アプリケーションの操作	目的に応じたアプリケーションの選択と操作
	大きな事象の分解と組合せの体験	単純な繰り返し・条件分岐、データや変数などを含んだプログラミングの作成、評価、改善	意図した処理を行う多量の最適なプログラムの作成、評価、改善
	手順を図示する方法	図示（フローチャートなど）による単純な手順（アルゴリズム）の表現方法	
思考	プログラミング的思考の③④を重点的に行う。 プログラミング体験及びプログラミング的思考⑥を行う。	プログラミング的思考の①②を重点的に行う。 プログラミング体験及びプログラミング的思考⑥を行う。	プログラミング的思考の⑤を重点的に行う。 プログラミング体験及びプログラミング的思考⑥を行う。
	等 教材	付箋紙、短冊、フローチャート等	Viscuit、Scratch、インターネット教材等