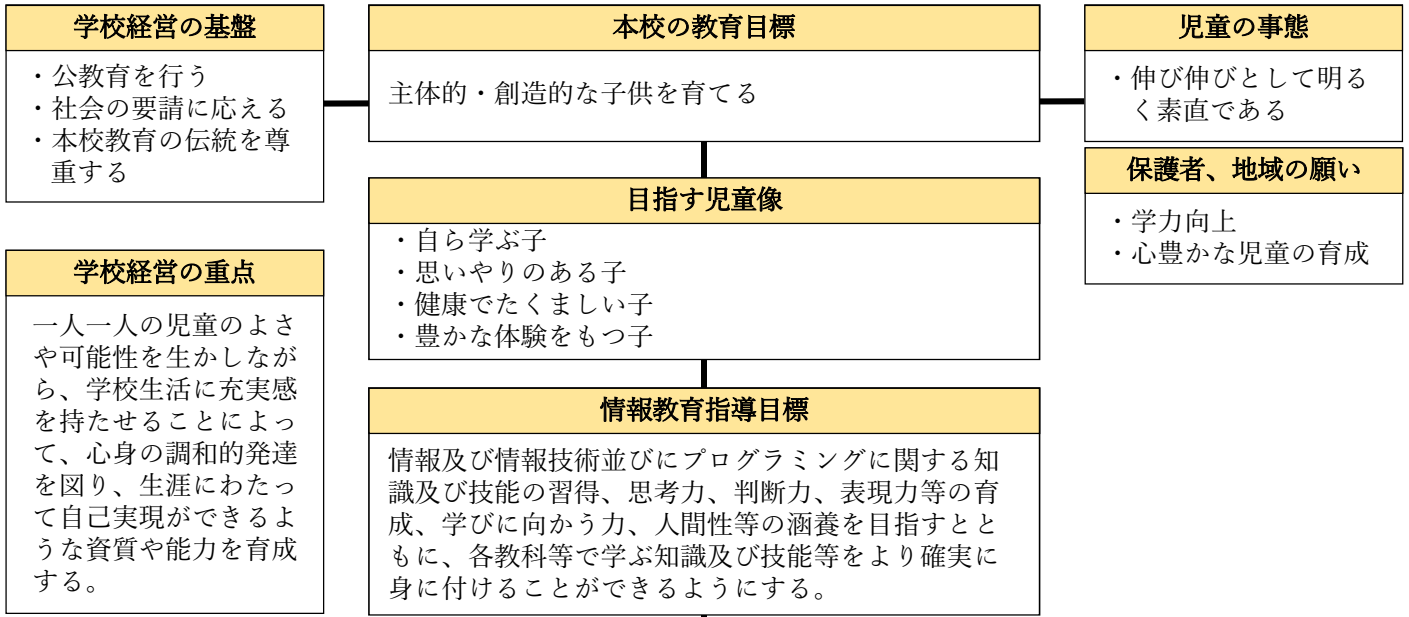


# プログラミング教育全体計画



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
<ul style="list-style-type: none"> <li>進んで考え、他者と協力して取り組もうとする子</li> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分で考え、協力して粘り強く取り組もうとする子</li> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> </ul>

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
思考	プログラミング的思考の③④を重点的に行う。	プログラミング的思考の①②を重点的に行う。	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。	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。	プログラミング体験及びプログラミング的思考⑥を行う。
	順次処理、単純な繰り返しなどを含んだプログラミングの作成、評価、改善	単純な繰り返し・条件分岐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ための最適なプログラムの作成、評価、改善
	手順を図示（短冊、付箋等）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	
教材等	付箋紙、短冊、Viscuit、Hour of Code等	Scratch、フローチャート、インターネット教材等	ArtecRobo、プログル等