

つきたい力

自ら考え課題解決する力、自分の考えを表現できる力
 自分が意図する一連の活動を実現するために論理的に
 考えていく力

取組みの概要・ポイント

プログラミング教育が6年間で系統的に行われ、児童に力をつけていくために系統表（二次元コード参照）をもとに、
 学校全体で取り組んだ。さらに、プログラミング的思考が使えた場面について実践報告し、学校内で共有を図った。
 また、授業以外でも朝学の時間やクラブ活動等で継続的な指導を行った。



具体的な取組みの内容

授業での実践事例（一部抜粋）

**プログラミングゼミ
 ロジカ式 for SCHOOL**
 （1～4年 2学期）

プログラミングゼミでは、学年ごとに適切なプログラミングの基本を取り上げ、実際のアプリを通して児童がその理解を深めた。低学年では基本的なスキル、高学年ではより高度な課題やプロジェクトに取り組むことで、実践的なスキルを学んだ。今後はこれらの基礎をもとに、教科内容に密接に結びついたプログラミング学習を通じて、実用的なスキルを身につけていく。



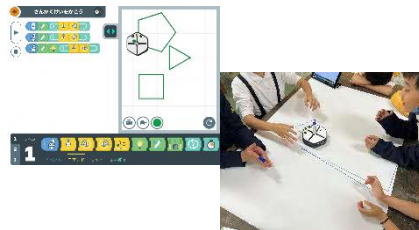
『理科』じしゃくのふしぎ
 （3年 2学期）

理科を深く理解し、定着させるために、条件分岐のプログラムを活用して具体的な実験や現象に関連付けたクイズを児童が作成している。例えば、実験に関する理論をプログラミングに組み込み、児童たちはその結果を予測し、仮説を検証していく。この取組みを通じて、児童たちは論理的な思考力を高め、科学的な知識をプログラミングを通して実践的に学ぶことができた。



プログラミングロボット Root
 （全学年 通年）

プログラミングロボット「Root」を用いて、児童たちは実践的なプログラミングを具体的な形で学んだ。このロボットを操作することで、計算的思考と論理的な思考スキルを同時に養うことができた。低学年では基本的なコマンドを使用し、簡単なプログラムを作成し、高学年では条件を組み合わせてより複雑な動作をプログラミングするなど、段階的に難易度を上げながら実践的に学ぶことができた。



授業以外での取組み

朝学

15分程度の短い時間を活用し、スモールステップでプログラミングに取り組む。

長期休業

自由課題としてプログラミングに取り組む。

組織的な取組み

- 本校の情報活用能力体系表を参照し、系統的な指導を行う。また、学期に1回、教職員全員で取組みの振り返りを行い、共同編集による体系表の見直しを図った。
- 1学期は専科の教員を軸にモデルクラスで授業を行い、共有化や内容の充実等を図る。2学期以降は、その授業を参考に担任が各クラスで授業を行った。
- 校内で隔週で行っている授業改善研修でプログラミングを使った授業研修を行った。
- プログラミングを授業で扱った際には、校内のポータルサイト（SharePoint）で実践報告を行い、情報共有した。

取組みを通しての子どもの変容

低学年では基本的なスキルを、高学年ではより高度な課題やプロジェクトに取り組むことで、段階的に難易度を上げながら実践的なスキルを身につけると共に、教科内容に結びついたプログラミング学習を通じて、更に実用的なスキルを身につけた。このように、プログラミング教育を通じて、課題の解決に取り組む力や自分の考えを表現する力の向上につながっている。

アンケート項目	R4.11	R5.11
授業では、課題の解決に向けて自分で考え、自分から取り組んでいる。	81%	82%
自分の考えや調べたことをプレゼンテーションソフトなどを使って、わかりやすく人に伝えることができる。	73%	82%