

# 「小学校プログラミング教育の手引」の改訂（第二版）について

## 改訂の背景

- 2020年度からの小学校プログラミング教育の全面実施に向けて、文部科学省では、
  - ・ 「小学校プログラミング教育の手引（第一版）」の作成（平成30年3月）
  - ・ 「小学校を中心としたプログラミング教育ポータル」※を通じた実践事例の発信などの支援策を実施。※文部科学省、総務省、経済産業省が連携して、教育・IT関連企業・団体等とともに設立した「未来の学びコンソーシアム」が運営するWebサイト
- 一方で、手引等を踏まえ、先行的にプログラミング教育の実践に取り組む学校や教育委員会も増えてきており、これらを通じて、手引における説明の充実や指導例の追加を行うことが望ましい点も明らかになってきた。
- このため、説明の充実や指導例の追加などを行うため同手引の改訂を行い「小学校プログラミング教育の手引（第二版）」として公表することで、全国の小学校における円滑なプログラミング教育の実施を支援するもの。

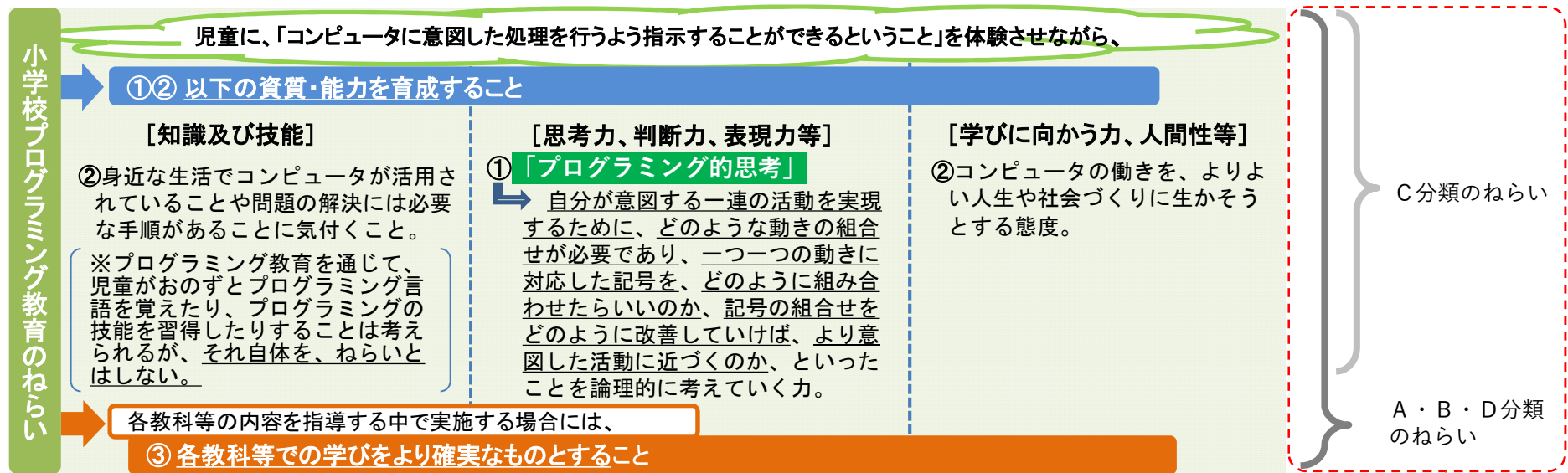
## 改訂のポイント

- (1) C分類のプログラミング教育としてのねらいを明確化するとともに、C分類の取組例を提示
- (2) A分類（総合的な学習の時間）、B分類及びC分類の指導例の追加等

# (1) C分類のプログラミング教育としてのねらいの明確化と取組例の提示

- ・手引では、小学校段階におけるプログラミングに関する学習活動を分類しており、教育課程内で行われるプログラミングに関する学習活動はA～Dの4つに分類。
- ・今回の改訂において、C分類（「教育課程内で各教科等とは別に実施するもの」）のねらいは「プログラミング的思考の育成」や「プログラムの働きやよさへの気付き等」であることを明確化。
- ・さらに、C分類について各学校の創意工夫により実施することが考えられる取組例を提示。

## ○小学校プログラミング教育のねらい



今回の改訂で説明を充実

## ○プログラミングに関する学習活動の分類（教育課程内）

- A 学習指導要領に例示されている単元等で実施するもの
  - B 学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの
  - C **教育課程内で各教科等とは別に実施するもの** ※（※）手引第一版では、「各学校の裁量により実施するもの（A、B及びD以外で、教育課程内で実施するもの）」
  - D クラブ活動など、特定の児童を対象として、教育課程内で実施するもの
- 創意工夫により様々な取組を実施することが考えられる。（但し、児童の負担過重にならないことを前提とする）
- （考えられる取組）
- ・プログラミングの楽しさや面白さ、達成感などを味わえる題材などでプログラミングを体験する取組
  - ・各教科等におけるプログラミングに関する学習活動の実施に先立って、プログラミング言語やプログラミングの技能の基礎についての学習を実施する取組
  - ・各教科等の学習と関連させた具体的な課題を設定する取組

## (2) A分類(総合的な学習の時間)、B分類及びC分類の指導例の追加等

### A 学習指導要領に例示されている単元等で実施するもの

- 2件追加
- A-① 算数 (第5学年)  
プログラミングを通して、正多角形の意味を基に正多角形をかく場面
  - A-② 理科 (第6学年)  
身の回りには電気の性質や働きを利用した道具があること等をプログラミングを通して学習する場面
  - A-③ 総合的な学習の時間  
「情報化の進展と生活や社会の変化」を探究課題として学習する場面
  - A-④ 総合的な学習の時間  
「まちの魅力と情報技術」を探究課題として学習する場面
  - A-⑤ 総合的な学習の時間  
「情報技術を生かした生産や人の手によるものづくり」を探究課題として学習する場面

### B 学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの

- 2件追加
- B-① 音楽 (第4学年)  
様々なリズム・パターンを組み合わせて音楽をつくることをプログラミングを通して学習する場面
  - B-② 社会 (第4学年)  
都道府県の特徴を組み合わせて47都道府県を見付けるプログラムの活用を通して、その名称と位置を学習する場面
  - B-③ 家庭 (第6学年)  
自動炊飯器に組み込まれているプログラムを考える活動を通して、炊飯について学習する場面
  - B-④ 総合的な学習の時間  
課題について探究して分かったことなどを発表(プレゼンテーション)する学習場面

### C 教育課程内で各教科等とは別に実施するもの

- 1件追加
- C-① プログラミングの楽しさや面白さ、達成感などを味わえる題材などでプログラミングを体験する例
  - C-② 各教科等におけるプログラミングに関する学習活動の実施に先立って、プログラミング言語やプログラミング技能の基礎についての学習を実施する例
  - C-③-1 各教科等の学習を基に課題を設定し、プログラミングを通して課題の解決に取り組む学習を展開する例
  - C-③-2 各教科等の学習を基に、プログラミングを通して表現したいものを表現する学習を展開する例