

プログラミング指導教員養成塾 成果報告会		所属名	霧島市立牧之原小学校	氏名	平井 卓也
教科・領域	総合的な学習の時間	単元・題材名	プログラミング・スタートカリキュラム		
プログラミングの形態	アンプラグド型 → ビジュアル型	教材・言語	ワークシート、スクラッチ		

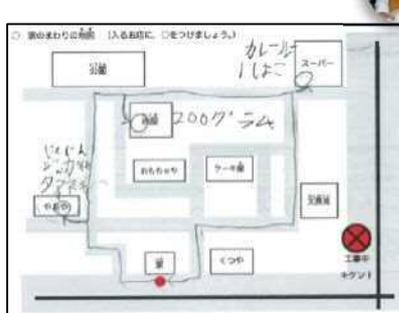
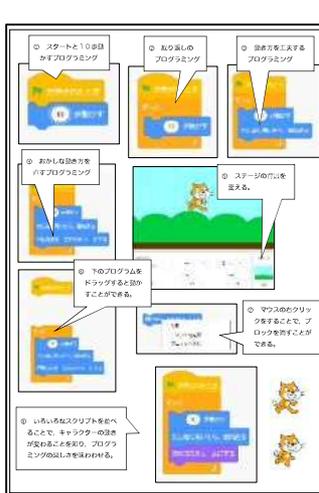
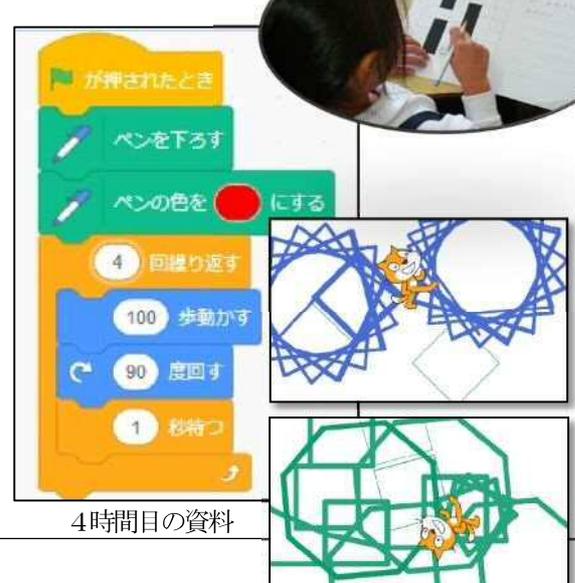
1 プログラミングに関する学習活動の分類と指導の考え方

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
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
E	学校を会場とするが、教育課程外のもの
F	学校外でのプログラミングの学習機会

図5 小学校段階のプログラミングに関する学習活動の分類（手引きより）

- (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取組
- (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の技能の基礎についての学習を実施する取組**
- (3) 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 プログラミング教育指導計画

時間	主な学習活動（3年生）	
1	<p>【アンプラグド型プログラミング】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 身の周りのプログラミングについて考える。 ○ 道順を順序よく説明する。 	 <p>1時間目の資料</p>
1	<p>【アンプラグド型プログラミング】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 目的地まで、たい長をうごかすプログラミングを考える。 ○ いろいろな方法で動かすプログラミングを考える。 	 <p>2時間目の資料</p>
1	<p>【ビジュアル型プログラミング】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ スクラッチを使って、プログラミングをする。 ○ スクラッチの操作方法について学習する。 	 <p>3時間目の資料</p>
1	<p>【ビジュアル型プログラミング】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ スクラッチを使って、図形を描く。 ○ 正方形を描く。 	 <p>4時間目の資料</p>
1	<p>【ビジュアル型プログラミング】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分で長さや角度を変えて、いろいろな図形を描く。 	

3 各学年における主な学習活動

1・2年生	・ パソコン室の利用の仕方 ・ パソコンの基本操作 ・ パソコンで絵を描く。
3年生	・ プログラミング・スタートカリキュラムの実施（アンプラグド型 → ビジュアル型）
4年生	・ スクラッチを活用した図形作り ・ 理科「生き物の1年をふり返って」スクラッチを活用したクイズ作り
5年生	・ 算数「正多角形と円」スクラッチ、プログル活用した作図 ・ 総合「和牛少年隊」スクラッチを活用したクイズ作り
6年生	・ 理科「電気と私たちのくらし」マイクロビット等を用いたプログラミング ・ 総合「学校紹介」スクラッチを活用したクイズ作り