

これで安心！

# プログラミング授業 チェックシート



以下の指導内容が入っているかチェックしてみましょう

|            | NO | チェック | 項目                                 |
|------------|----|------|------------------------------------|
| 導入         | 1  |      | 身近な題材の中でプログラミングに気づく                |
| プログラミング的思考 | 2  |      | 指示内容を細分化すること                       |
|            | 3  |      | 必要なプログラミングツールの記号を理解すること            |
|            | 4  |      | コンピュータの処理は、順次、分岐、反復の働きで成り立っていること   |
|            | 5  |      | 試行錯誤しながら、プログラムを修正・改善する場面が設けられていること |
| 授業展開の留意事項  | 6  |      | 子ども達が間違えてもよい雰囲気づくりができています          |
|            | 7  |      | 子ども達が熱中する教材やテーマである                 |
|            | 8  |      | グループ（ペア）で対話して、活動に取り組む場面がある         |
|            | 9  |      | 日常の課題を解決する場面がある（課題の発見もできれば◎）       |
|            | 10 |      | 従来の教科の学びでは得られない新たな経験ができる           |
|            | 11 |      | 子ども達が創造性を発揮する場面がある                 |
|            | 12 |      | 教師自身が楽しむことができる授業である                |

| チェックの数 | 5以下     | 6～9     | 10以上    |
|--------|---------|---------|---------|
| 診断結果   | 初級者<br> | 中級者<br> | 上級者<br> |

授業終了後、12の項目が達成できたか振り返ってみましょう

# 解説

1は導入です。2～5では、プログラミング的思考について、  
6～12では、授業展開についてチェックします。



| NO. | 項目   |
|-----|--|
| 1   | 身近な題材の中でプログラミングに気づく<br>まず、身近な生活の中にプログラムが使われていることに気づかせましょう。   |
| 2   | 指示内容を細分化すること<br>意図した一連の動きが、一つ一つの動きをつなげたものであることを理解する必要があります。  |
| 3   | 必要なプログラミングツールの記号を理解すること<br>指示内容をコンピュータが理解できる言葉（ビジュアルプログラミングやフローチャートなど）に変換しないと、コンピュータは動いてくれません。                           |
| 4   | コンピュータの処理は、順次、分岐、反復の働きで成り立っていること<br>順次（一つ一つ順番に実行すること）、分岐（判定条件によって実行する命令を切り替えること）、反復（同じ処理を繰り返すこと）の働きを、子どもたちに理解させることが重要です。 |
| 5   | 試行錯誤しながら、プログラムを修正・改善する場面が設けられていること<br>正解がたくさんある課題に取り組み、児童がその都度、修正・改善を加えられる機会（時間）を設けることが必要です。                             |
| 6   | 子ども達が間違えてもよい雰囲気づくりができています<br>授業を始める前に緊張を解きほぐし、間違えてもよいという雰囲気を作っておくことが、自由な発想を生む土台となります。                                    |
| 7   | 子ども達が熱中する教材やテーマである<br>熱中する授業には大きな学びがあります。児童が集中し、楽しむ教材やテーマを選びましょう。  |
| 8   | グループ（ペア）で対話して、活動に取り組む場面がある<br>対話により、自分が気づけなかったことに気づき、理解を深めます。また、コミュニケーション能力の向上にも繋がります。                                   |
| 9   | 日常の課題を解決する場面がある（課題の発見もできれば◎）<br>身近な日常の課題を、プログラミング等を用いて解決するようになることがプログラミング教育の大きな目的の一つです。自ら課題の発見もできればより良いです。               |
| 10  | 従来の教科の学びでは得られない新たな経験ができる<br>これまでの教科の授業では行っていなかったプログラミングの体験によって、論理的思考力を身に付けたり、教科の学びを深めたりすることができます。                        |
| 11  | 子ども達が創造性を発揮する場面がある<br>クラス全員に、同じプログラミング手順を教えるのではなく、各児童がオリジナリティーを発揮するよう多様な表現を引き出す場面を取り入れましょう。                              |
| 12  | 教師自身が楽しむことができる授業である<br>教師自身が楽しめないものでは、児童も楽しめません。プログラミング教育授業もトライ＆エラーです。失敗も学びであると捉え、積極的にチャレンジしましょう。                        |

## 兵庫県立教育研修所

兵庫県加東市山国 2006-107

担当 情報教育研修課

TEL 0795-42-3104

E-mail kanri@hyogo-c.ed.jp

チェックシートは自由に複製し、使用していただいて結構です。

使用しての感想、また質問等がございましたら、左記まで連絡をお願いします。