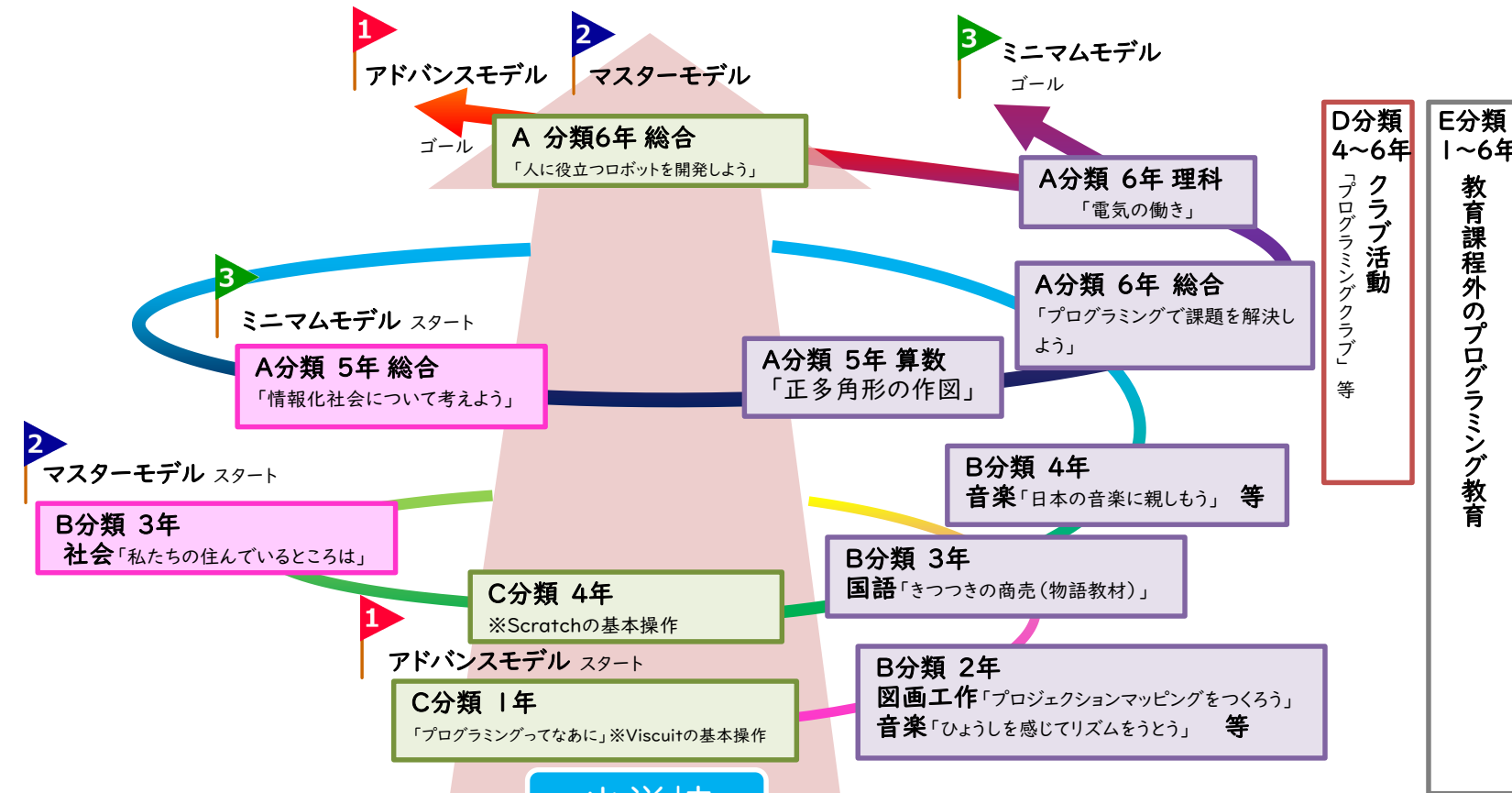




プログラミング教育のねらい

プログラムの果たす役割の理解

・プログラムの働きやよさ、情報社会が情報技術によって支えられていること等気づく

プログラミング的思考の形成

・プログラミング的思考を育む

プログラミング的思考を働かせる体験

・各教科等での学びをより確実にする
・情報技術の働きをより良い社会づくりに生かそうとする態度の育成。

プログラミング教育で育む資質・能力

知識・技能

・身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることに気づく。

思考力・表現力・判断力等

・発達の段階に即して、「プログラミング的思考」を身につけ、それを働かせて問題を解決する

学びに向かう力

・コンピュータの働きをより良い生活や社会に生かそうとする態度を身につける



3つの推進モデル

低学年からしっかり学ぶ（1～6年）

アドバンスモデル

中学年から無理なく始める（3～6年）

マスターモデル

まずはここから！高学年からはじめる（5～6年）

ミニマムモデル



A～F分類って？

A 学習に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