

ねらい	資質・能力		目標						
			ステップ1		ステップ2		ステップ3		
<b>A</b> プログラムの果たす役割の理解 <b>B</b> プログラミング的思考の形成 <b>C</b> プログラミング的思考を働かせる体験	知識・技能	1 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付くこと。	1ア①	身の回りの様々な物がコンピュータで動いていること、コンピュータを動作させているものがプログラムであることに気づく。	1ア②	身近な生活の中でコンピュータが活用されている場面を自ら見出し、コンピュータの入力、処理、出力の流れ、データや変数の活用などに着目し、コンピュータの動作とプログラムの関係を知る。	1ア③	社会の中でコンピュータが活用されている場面を自ら見出し、より便利な生活のために情報処理の手順やデータの活用などに込められた工夫を理解する。	
			1イ①	問題が必要な手順の組み合わせによって解決できることに気づく。	1イ②	問題を解決するための手続きには、順次(じゅんばんに)、反復(くりかえし)、条件分岐(もし~だったら)の3つの処理手順があることを知る。	1イ③	大きな問題を小さな問題に分解し、それらを関連づけることで解決しやすくなることを知る(構造化)。	
			1ウ①	問題解決に必要な手順を、記号や図に表すことの良さに気づく。	1ウ②	フローチャートなど図示による手順の表現方法の基礎を身に付ける。	1ウ③	複数のフローチャートの組み合わせによって構造化された手順の全体像を表現できる。	
	思考力・判断力・表現力など	2 発達の段階に即して、「プログラミング的思考」を育成すること。	ア 問題発見・課題設定	2ア①	身近なテーマや教科の学習内容からコンピュータで解決できそうな問題を見つけ、課題を設定する。	2ア②	家庭や学校での生活などから問題を見つけ、関連する様々な情報を収集、整理することで、コンピュータで解決できそうな課題を設定する。	2ア③	生活や社会から問題を見つけ、ユーザの立場に立って、関連する様々な情報を収集、整理することで、コンピュータで解決できそうな課題を設定する。
			イ プログラミング	2イ①	課題を解決するために試行錯誤しながら必要な手順を表す記号の適切な組み合わせを考える。	2イ②	課題を解決するために見通しをもって、順次(じゅんばんに)、反復(くりかえし)、条件分岐(もし~だったら)の3つの処理手順の組み合わせを考える。	2イ③	分割した機能単位ごとに最適な処理手順を考えるとともに、機能単位間の関連づけやデータの受け渡しなどの処理手順を考える。
			ウ 評価・改善	2ウ①	解決方法を振り返り、適切に課題が解決できたかを考える。	2ウ②	解決方法を振り返り、適切に課題が解決できたか、他によりよい解決方法がないかを考え、記号の組み合わせを改善する。	2ウ③	作成したプログラムをテストし、適切に課題が解決できたか、他により良い解決方法がないかを考えて記号の組み合わせを改善するとともに、使用時に起こりうるトラブルなどを想定して、ユーザに伝えるべき使用上の注意点を考える。
			エ 成果の表現・共有	2エ①	自らの問題解決の成果を簡潔に言葉でまとめ、わかりやすく伝えることができる。	2エ②	自らの問題解決の成果を簡潔かつ正確にまとめ、相手を意識して、わかりやすい表現方法を工夫して伝えることができる。	2エ③	自らの問題解決の目的(動機)、手続き、成果を簡潔かつ正確にまとめるとともに、ユーザに向けて作成したプログラムの仕組み、利点、使用上の注意点をわかりやすく工夫して伝えることができる。
	学びに向かう力・人間性など	3 発達の段階に即して、コンピュータの働きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度を涵養すること。	3ア①	コンピュータの働きを活かしてより豊かな生活を実現することについて自分なりの考えと意欲を持つようとする。	3ア②	自分以外の人々をユーザとして想定し、コンピュータの働きを活かしてより豊かな生活を実現することについて、自分なりの考えと意欲を持つようとする。	3ア③ i	他者と力をあわせ、チームで協力・協働して、ユーザの役に立つプログラムを工夫し創造しようとする。	
			3イ①	コンピュータに親しみ、進んで利用しようとするとともに、プログラミングを通してできるようになったことを見つけようとする。	3イ②	コンピュータに親しみ、進んで利用しようとするとともに、プログラミングを通してできるようになったことと、これからもっとやってみたいと思うことを見つけようとする。	3イ③	コンピュータに親しみ、進んで利用しようとするとともに、プログラミングを通してできるようになったことと、中学校においてさらに学びを深めていくことについて意欲を持つようとする。	

【各モデルの学習例】

低学年からしっかり学ぶ	開始学年	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
	アドバンスモデル	応用		B分類 図工「プロジェクションマッピングをつくろう」	B分類 国語「きつつきの商売(物語教材)」		A分類 総合「情報化社会について考えよう」
活用		C分類 その他「プログラミングってなあに」	B分類 音楽「ひょうしを感じてリズムをとろう」	B分類 社会「私たちの住んでいるところ」	B分類 音楽「日本の音楽に親しもう」	A分類 算数「円と正多角形」	A分類 理科「電気のはたらき」
基礎		C分類 その他「Viscuitの基本操作」		その他「Viscuitの基本操作」	C分類 その他「Scratchの基本操作」		
中学年から無理なくはじめる	開始学年	3年生	4年生	5年生	6年生		
	応用	B分類 国語「きつつきの商売(物語教材)」		A分類 総合「情報化社会について考えよう」	A分類 総合「プログラミングで課題を解決しよう」		
	活用	B分類 社会「私たちの住んでいるところ」	B分類 音楽「日本の音楽に親しもう」	A分類 算数「円と正多角形」	A分類 理科「電気のはたらき」		
基礎	C分類 その他「Viscuitの基本操作」	C分類 その他「Scratchの基本操作」					
まずはここから	開始学年	5年生	6年生				
	応用	A分類 総合「情報化社会について考えよう」	A分類 総合「プログラミングで課題を解決しよう」				
	活用	A分類 算数「円と正多角形」	A分類 理科「電気のはたらき」				
基礎	C分類 その他「Scratchの基本操作」						



リンク

兵庫県版プログラミング教育  
小中9年間モデルカリキュラム



兵庫県版プログラミング教育  
スタートパック

