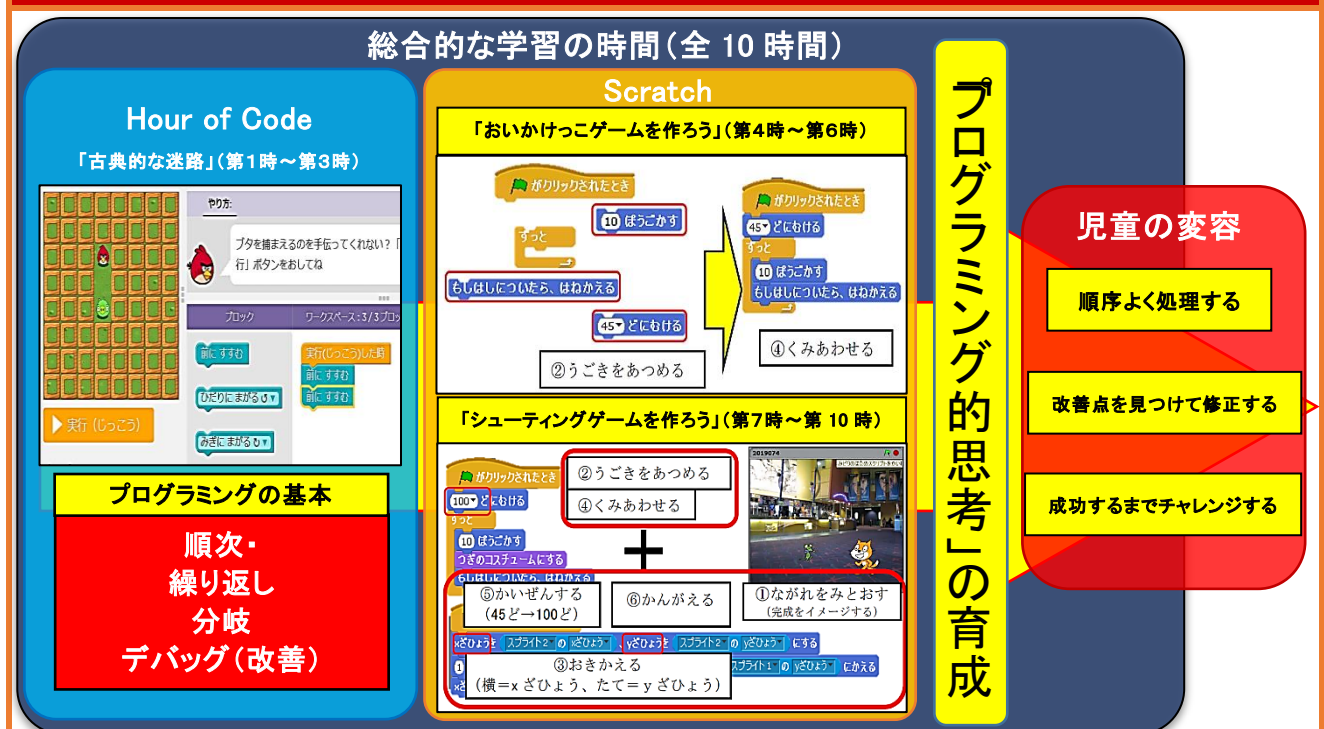


|          |                                                                                                                                                                                                                                                             |       |               |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------------|
| 平成 31 年度 | 前期長期研修                                                                                                                                                                                                                                                      | 教科・領域 | 小学校 総合的な学習の時間 |
| 所属学校     | うるま市立彩橋小学校                                                                                                                                                                                                                                                  | 氏名    | 高江洲 義邦        |
| テーマ      | 「プログラミング的思考」の育成を目指す学習指導の工夫                                                                                                                                                                                                                                  |       |               |
| サブテーマ    | 総合的な学習の時間における段階的なプログラミング体験を通して                                                                                                                                                                                                                              |       |               |
| 概要       | <p>□令和2年4月、プログラミング教育が全面実施を迎える。</p> <p>□CSアンプラグド（コンピュータを使わないプログラミング）の手法を用いることによって導入しやすくなるが、プログラミングを体験させるという観点から、コンピュータを活用した学習も重要である。</p> <p>□総合的な学習の時間における全10時間分の学習指導計画及び指導案の作成を行った。</p> <p>□コンピュータを活用したプログラミングを段階的に体験をすることによって、児童に「プログラミング的思考」を身に付けさせる。</p> |       |               |
| キーワード    | プログラミング教育 プログラミング的思考 ビジュアルプログラミング 「Hour of Code」「Scratch」 総合的な学習の時間                                                                                                                                                                                         |       |               |

## イメージ図



## 成果

- (1) 意図する動きを実現させる体験を通して、問題解決の際に順序よく処理しようとしたり、組み合わせ方を考えるなど、「プログラミング的思考」を高めることができた。
- (2) 段階的にプログラムを作成したことで、児童のプログラミング学習に対する意欲を高めることができた。
- (3) 「ビジュアル」タイプの教材を用いて思考を視覚化したことによって、改善点を見つけたり、試行錯誤しながら成功するまでチャレンジする姿勢が見られるようになった。

