

# 研究構想図

## ★プログラミング教育のねらい

- ①プログラミング的思考を育むこと。
- ②プログラムの働きのよさ、情報社会がコンピュータ等の情報技術によって支えられていることなどに気付くことができるようにするとともに、コンピュータ等を上手に活用して身近な問題を解決したり、よりよい社会を築いたりしようとする態度を育むこと。
- ③各教科等の内容を指導する中で実施する場合には、各教科等での学びをより確実なものにすること。

## ★児童の実態

- ・課題解決学習に見通しをもつことを難しいと感じている児童が多い。
- ・計算の手順や文章の読解等で、自分の考えを説明することが難しい。
- ・プログラミングを体験的に学ぶことには意欲的であるが、一方で苦手意識をもっている児童もいる。

### 研究主題

論理的に考え、課題解決を図る児童の育成  
～プログラミング教育を通して～

### 目指す児童像

- 低：課題解決の順番を確認し、自分の考えを話したり友達の考えを聞いたりする子  
中：課題解決の手段を選び、友達に自分の考えを伝え合いながら取り組む子  
高：課題解決の見通しをもち、手順について友達と考えを深め、自己決定することができる子

### 研究主題にせまる手立て

プログラミング  
体験

対話的・協働的な  
学びのスタイル

トライ&エラー

課題解決の  
手順の明確化

### ●1年生～6年生まで各学年での研究授業の内容

- ①アンプラグドの授業実践
- ②コンピュータを用いたプログラミング体験
- ③ロボットを使った授業実践