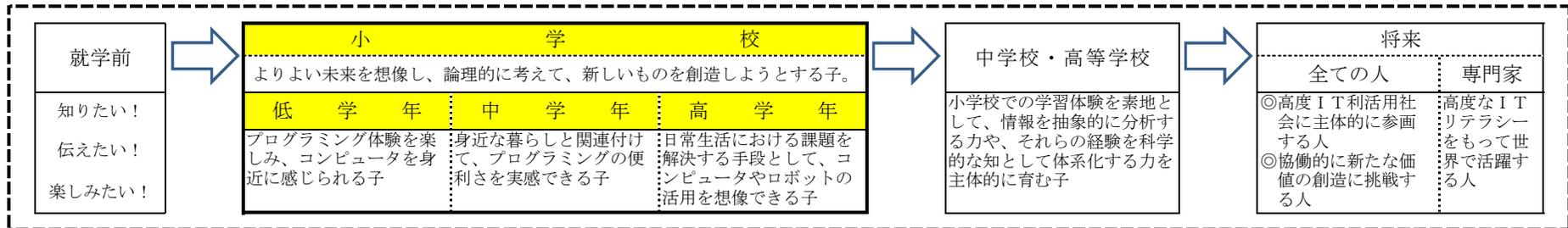


① プログラミング教育により育成を目指す児童・生徒像

本校では、プログラミング教育を、情報教育（すなわち「情報活用能力」を育成する教育活動）の一環として捉える。

本校における「情報活用能力」の定義： 情報の特性を理解した上で、自らの課題の発見・解決等の目的に応じて、情報及び情報手段を適切かつ効果的に活用するとともに、自らの情報活用の在り方を評価・改善することができる資質・能力。（情報には、デジタル情報とアナログ情報を含める。）

- <参考> ・ 新小学校学習指導要領 総則 第3章 第2節 2-(1)-イ (平成29年7月)
- ・ 小学校プログラミング教育の手引 第二版(平成30年11月)



※情報教育による育成を目指す児童像のうち、プログラミング教育に関わる内容。

② 本校における「プログラミング的思考」の解釈

小学校におけるプログラミング教育は、コーディングスキルの育成を目指すものではなく、子供たちが将来どのような職業に就くとしても時代を越えて普遍的に求められる「プログラミング的思考」の育成を目指すものである。

本校における「プログラミング的思考」の定義

想像力(Imagination)

日常生活の中で「今より、もっとよくしたい」という課題を発見し、その課題を解決する手順（アルゴリズム）を、コンピュータやロボットを活用して実行するにはどうしたらよいか考えること。

創造力(Creation)

コンピュータやロボットの特性を生かし、解決手段の効率性、正確性、安全性を高めるため。

自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組み合わせが必要で、記号（指示）をどのように組み合わせたらよいかを検討する。【順次処理】【繰り返し】【条件分岐】

もし間違いがあれば、記号の組み合わせをどのように改善していけば、より意図した動きに近づくのかを論理的に考えていく。【デバッグ】

<参考> 利根川裕太・佐藤智『先生のための小学校プログラミング教育がよくわかる本』翔泳社、平成29年8月。

Why?

なぜ、コンピュータやロボットに仕事をさせるのか？

How?

どのように、コンピュータやロボットに仕事をさせるのか？

論理的思考力

小学校では「体験」を大切にする

教科・領域等の学習におけるプログラミング体験を通して・・・

「プログラミングって、楽しい！」

「プログラミングって、便利！」

という感覚を育むことで、次の段階に進むための素地を養う。