

プログラミング学習について

令和2年度 学習指導要領改訂～小学校でプログラミング教育が必修化～

本市では、小学校第3～6学年において、教育課程特例校として実施

- ＜内 容＞ 総合的な学習の時間から10～15時間を充てて「プログラミング学習」として教科化
 ＜ねらい＞ 論理的に考え、問題解決していく力（プログラミング的思考）の育成

郡山市版小中一貫プログラミング教育指針

郡山市プログラミング教育指導計画（教育委員会作成）

領域Ⅰ ビジュアル型プログラミング言語（スクラッチ）の学習

領域Ⅱ ロボット型教材の活用による学習

教材	ピピっと プログラミングカー	mB o t	レゴ・マインドストーム E V 3	micro:bit
				
学年	第1・2学年	第3・4学年	第5・6学年	第3～6学年
学習 内容	○命令の電子カード（前後左右等）を組み合わせて車を動かすプログラミング	○基礎的なプログラミング（3年） ○超音波センサを使ったプログラミング（4年）	○様々な動きのプログラミング（5年） ○既習内容を活かしたプログラミング（6年）	○センサ等を使ったプログラミング

成果・課題について

<成果>

【教育課程特例校に関するアンケート】

- 目標達成に向けて、意欲的に取り組むことができた。
- 論理的な思考力を身に付けてきた。
- 試行錯誤しながら、あきらめずに問題を解決できた。

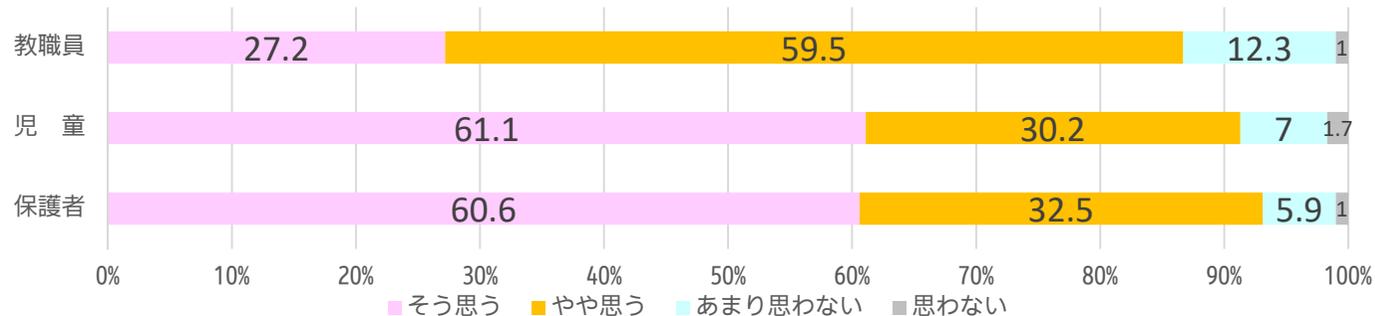


【学校評価】（全小学校・義務教育学校の割合）

【教職員】 論理的思考力を育むことができていると思いますか。

【児童】 自分が思った通りに、命令のブロックを組み合わせて、キャラクターやロボットなどを動かすことができましたか。

【保護者】 プログラミング学習の授業で、楽しくプログラミングを学習していますか。



<課題>

- 教員のプログラミング学習に対する知識や技能をさらに高める。
- 個に応じた指導を図る。

課題解決に向けて

授業づくりの支援、研修の充実