

学校教育目標

心ゆたかで思いやりのある子供 ねばり強く学習する子供 すすんで体をきたえる子供

目標

「考えること」が好きな児童の育成

～プログラミング的思考を取り入れた授業の実践をととして～

仮説

単元の目標や知識の習得による成果を意識し、見通しをもって取り組み続けていけば、プログラミング的思考を他教科にも生かすことのできる児童が育成できるであろう。

社会的背景

- 目まぐるしい変化が続く社会
- 情報を適切に選択・活用して問題を解決していくことが不可欠な社会



学校で身に付けてきた「学びのプロセス」を活用し、自ら考え行動できる児童の育成

文部科学省

- 学習指導要領改訂に伴い、令和2年度から全国の小・中・高で「プログラミング教育」を導入
- 資質・能力の「三つの柱」を提示
 - ・知識及び技能
 - ・思考力、判断力、表現力等
 - ・学びに向かう力、人間性等

目指す児童像

低学年

順序や手順を考えて取り組み
自分の考えを相手に伝えられる児童

中学年

ものごとの組み立てを分解して理解し
自分の考えを相手に説明できる児童

高学年

試行錯誤しながらよりよい方法を考え
自分の考えを分かりやすく説明できる児童

児童の実態

[本校の学力調査の結果から]

- 思考力を問う問題に対し苦手意識がある
- 説明をする問題等に積極的に取り組む児童が少ない
- 授業で考える時間が十分与えられてない

教師の願い

- 自分の力で考えて、できる喜びを十分に味わわせたい
- 課題に対し、既習事項を活用したり、様々な考え方をういたりしながら粘り強く取り組む態度を身に付けさせたい
- 自分の考えを相手に伝える力を養いたい

- 児童の実態に即した実践（プログラミング体験・アンプラグドの授業）を継続的に行う。
- 各教科においてプログラミング的思考を活用する時間を計画的に設定する。
- 児童の変容を見取り、日々授業改善や指導実践につなげる。