

プログラミング教育の視点(評価規準)

プログラミング教育		「児童がプログラミングを体験しながら、コンピュータに意図した処理を行わせるために必要な論理的思考力を身に付けるための学習活動」		プログラミ ング的思考	「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合せが必要であり、一つ一つの動きに対応した記号を、どのように組み合わせさせたいのか、記号の組合せをどのように改善していけば、より意図した活動に近づくのか、といったことを論理的に考えていく力」				
目指す資質・能力		情報活 用能力 の観点	プログラミング教育の視点		体験を伴ったプログラミング教育(総合的な学習の時間:評価規準)				
教育課程 全体	プログラミ ング教育		観 点	主 な 内 容	第3学年 「レッツ トライ!プログラミング」	第4学年 「ににちロボット研究所」	第5学年 「Make the Story」	第6学年「未来ロボット開発会社 ～よりよい社会を目指して～」	
知識・技能	何を理解しているか、何ができるか 気付くこと 身近な生活でコンピュータが活用されていること や、問題の解決には必要な手順があることに 気付くこと	B 情報の科学的な理解	1 知識・技能	①【知識・理解】	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータや機器制御等にプログラムが活用されていることへの理解 コンピュータの仕組みやプログラミングの基本的な知識・理解 	<ul style="list-style-type: none"> 日常生活の多くの場面でプログラムが活用されていることを知る ロボットやアプリの使い方、センサーの役割を概ねる 	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム機やスマホのアプリなどのプログラムは、小さなプログラムの集まりでできていることを知る ロボットやアプリの基本機能を理解している 	<ul style="list-style-type: none"> 音声認識や自動運転などの最新技術は、コンピュータやプログラム技術の向上が関係していることを知る コンピュータやプログラムが、日常生活で役立っている点と用いる際に気を付けるべき点を理解している 	<ul style="list-style-type: none"> AIやIoT、ビッグデータ、ディープラーニングなど、技術革新が急速に進んでいることをおおまかに理解する ロボットの得意、不得意なことを知り、これからの社会で適切に活用していく必要があることを理解している
				②【技能】	<ul style="list-style-type: none"> 問題の解決には、必要な手順があり、順次、繰り返し、条件分岐などの考え方があることを知る フローチャートや仕様書、手順書、関係図等の作成 目的の活動、手順を記号化して考えたり、記号化されたプログラムを読んだりする プログラミングアプリなどを用いて、基本的なプログラムを組む 	<ul style="list-style-type: none"> プログラムは、一連の命令によってつくられており、「順次」「繰り返し」「条件分岐」の考え方を知る 「ルビィのぼうけん(ダンス、ダンス、ダンス!)」 ・「順次」「繰り返し」「条件分岐」の基本型 課題解決のために、図やメモなどを用いて計画している 簡単なプログラムを読んだり、手書きアイコンで書いたりできる プログラミングアプリを用いて、基本的なプログラムを組むことができる 	<ul style="list-style-type: none"> 「ルビィのぼうけん(地図を作ろう)」 ・「順次」の基本、プログラムの簡素化 課題解決のために、フローチャートや仕様書、手順書、関係図等を用いて計画している 課題解決のために、プログラムを手書きアイコンで書いたり、読んだりできる プログラミングアプリを用いて、目的にあったプログラムを組むことができる 	<ul style="list-style-type: none"> 「順次」「繰り返し」「条件分岐」の考え方を使うことで、簡潔で分かりやすいプログラムになることを知る 「ルビィのぼうけん(タネまきと草むしり)」 ・「条件分岐」(AならばB、そうでなければC) 課題解決のために、フローチャートや仕様書、手順書、関係図等を用いて計画している 課題解決のために、プログラムを手書きアイコンで書いたり、読んだりできる プログラミングアプリを用いて、目的にあったプログラムを組むことができる 	
				③【課題把握 ・手順の整理】	<ul style="list-style-type: none"> 解決すべき課題の把握 一連の活動の手順の整理(分類・分割・統合・省略・割愛など) 根拠や見通しをもって考える 	<ul style="list-style-type: none"> 既存のモデルをもとに、どのようなロボット、プログラムにしたいか、理由や見通しをもって考えている ルナロボットにより多くの資源を回収させるために、手順を分割、統合して整理しながら、改善の理由や見通しをもって考えている 	<ul style="list-style-type: none"> 街に必要な役割や機能を整理し、建造物等の作成理由や見通しをもって考えている よりよい未来社会にどのようなロボットが必要か、役割や機能を整理し、理由や見通しをもって考えている 		
思考力・判断力表現力等	理解していること・できることをどう使うか 発達の段階に即して、「プログラミング的思考」を育成すること	A 情報活用の実践力	2 思考力・判断力・表現力	④【アルゴリズム ・論理的な思考】	<ul style="list-style-type: none"> 課題の解決のために、次の考え方ができる 「順次」適切に実行できる手順を考える 「反復」より効率的に実行できる手順を考える 「条件分岐」条件によって変わる場合の手順を考える 根拠をもって、問題の解決の手順を考える 	<ul style="list-style-type: none"> 目的にそって、既存のプログラムを改変している 自分が意図する一連の動きを、「順次」「繰り返し」「条件分岐」の考え方を駆使して考えている 	<ul style="list-style-type: none"> モーターの回転方向、出力、回転時間のみで構成されるプログラムを、調査・整理した基礎データを根拠にして考えている プログラムとモーターの出力、回転時間を調査・整理し、片方を定数、もう片方を変数として考えている 	<ul style="list-style-type: none"> 実現したい役割や機能に合わせて、「順次」「繰り返し」「条件分岐」の考え方を活用しながら、根拠をもってプログラムを考えている 実行したい処理を適切にプログラムブロックに置き換えたり、入力する変数について結果を予想しながら考えたりしている 	
				⑤【記号化】	<ul style="list-style-type: none"> 実行したい処理を命令(記号)に置き換える プログラムと処理の結果を1対1対応で考える 定数・変数の考え方を理解する 	<ul style="list-style-type: none"> 自分が意図する一連の動きを、手書きアイコンやプログラムブロックに置き換えている プログラムの実行結果から、課題を見つけ、根拠をもって解決策を考えている 課題解決の方法について振り返り、成果や課題を自己評価している 	<ul style="list-style-type: none"> プログラムとモーターの出力、回転時間を調査・整理し、片方を定数、もう片方を変数として考えている 実行したい処理を適切にプログラムブロックに置き換えたり、入力する変数について結果を予想しながら考えたりしている 		
				⑥【検証・評価】	<ul style="list-style-type: none"> プログラムの結果を検証し、不具合の解消、よりよい工夫などについて再考する 問題の解決の方法を振り返り、評価する 	<ul style="list-style-type: none"> プログラムの実行結果から、課題を見つけ、根拠をもって解決策を考えている 課題解決の方法について振り返り、成果や課題を自己評価している 	<ul style="list-style-type: none"> 実行したい処理を適切にプログラムブロックに置き換えたり、入力する変数について結果を予想しながら考えたりしている 		
学びに向かう力・人間性等	どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか 発達の段階に即して、コンピュータの働きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度を涵養すること	C 情報社会に参画する態度	3 主体的に学習に取り組む態度	⑦【意欲 ・工夫改善】	<ul style="list-style-type: none"> 問題の解決に向けて、意欲をもって最後まで粘り強く考える態度 見通しをもって考えたり、工夫して改善したりしようとする態度 	<ul style="list-style-type: none"> 解決すべき課題を把握し、進んで活動に参加している よりよい課題解決について、工夫改善しながら取り組んでいる 	<ul style="list-style-type: none"> 解決方法を提案し、グループで協力して、課題を解決しようとしている 調査・整理・実行するプログラミング学習は、算数や理科の実験・観察などと似ていることに気付いている 	<ul style="list-style-type: none"> 図などを活用して解決方法を提案し、協力して課題を解決しようとしている 考えた建造物の機能やプログラムを分かりやすく表現しようとしている 考えたロボットの機能やプログラムを分かりやすく表現しようとしている 	
				⑧【主体性 ・協力的】	<ul style="list-style-type: none"> 主体的に問題の解決をしようとする態度 他者と協力して問題の解決に取り組む態度 相互理解のために、対話や図、テキストで表現しようとする態度 	<ul style="list-style-type: none"> 他の人と協力して、課題を解決しようとしている 解決方法を提案し、グループで協力して、課題を解決しようとしている 	<ul style="list-style-type: none"> 考えた建造物の機能やプログラムを分かりやすく表現しようとしている 考えたロボットの機能やプログラムを分かりやすく表現しようとしている 		
				⑨【生活への活用】	<ul style="list-style-type: none"> プログラミングによって実現されることやプログラミ ング的思考のよさに気付き、生活に生かそうとする態度 	<ul style="list-style-type: none"> 日常生活でも手順が大切であることに気付いている 調査・整理・実行するプログラミング学習は、算数や理科の実験・観察などと似ていることに気付いている 	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータやプログラムなどの情報技術は、利便性だけでなく、よりよい人生や社会づくりに生かされていることに気付いている コンピュータやプログラムなどの情報技術が一層進展するこれからの社会で、「人間らしさ」や「人間にしかできないこと」という視点で自分の生き方を考えている プログラムも、そのためのアイデアにも、自他の権利があることを知り、尊重している 		
⑩【情報モラル】	<ul style="list-style-type: none"> 自他の考え、アイデア、プログラムを尊重する態度 (情報モラル指導モデルカリキュラム「1 情報社会の倫理 b1~3」) 	<ul style="list-style-type: none"> プログラムも、そのためのアイデアも大切な作品であることを知る 	<ul style="list-style-type: none"> プログラムも、そのためのアイデアにも、自他の権利があることを知り、尊重している 						