平成 30 年度新見市 ICT 活用教育推進事業

「プログラミング教育」授業研修会

新見市立新見第一中学校

研究主題

主体的に学び合い、高め合う生徒の育成を目指して

- 1 日 時 平成30年10月23日(火)
- 2 会 場 新見市立新見第一中学校
- 3 学 年 3年生
- 4 教 科 総合的な学習の時間 「プログラミング的思考を取り入れた課題別探究学習」
- 5 日 程 受付 10:00~

公開授業 10:30~11:20

3年3組Aグループ パソコン教室(1階)3年3組Bグループ 3年3組教室(2階)

研究協議 11:30~12:20 パソコン教室

6 授業形態

学級を2つのA・Bグループに分けた少人数編成で実施します。Aグループはパソコン 教室で主に人型ロボットを用いた学習、Bグループは主にタブレットPCを用いた学習を 行います。どちらの授業も学習内容はリンクしています。

情報活用能力とは

情報活用能力は、世の中の様々な事象を情報とその結び付きとして捉えて把握し、情報及び情報技術を適切かつ効果的に活用して問題を発見・解決したり、自分の考えを形成したりしていくために必要な資質・能力である。これからの子供たちは、情報を捉えながら何が重要かを主体的に考え、情報を活用しながら他者と協働して新たな価値の創造に挑んでいくことが重要である。

情報活用能力は、様々な事象を言葉で捉え理解し、言葉で表現するために必要な言語能力と相まって育成されていく。

プログラミング的思考とは、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たらいいのか、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のことである。

中学校段階では、社会におけるコンピュータの役割や影響を理解するとともに、簡単なプログラムを作成できるようにすることを目指していることには留意が必要である。

子供が一人で黙々とコンピュータに向かっているだけで授業が終わったり、子供自身の生活や体験と切り離された抽象的な内容に終始したりすることのないように注意したい。

育成を目指す資質・能力の3つの柱

○何を理解しているか、何ができるか~生きて働く「知識・技能」の習得~

○理解していること・できることをどう使うか

~未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成~

○どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか

~学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養~

アクティブ・ラーニング

主体的・協働的かつ共感的な学びを通して、「先行き不透明な時代において、どのような課題に遭遇しても決して諦めることなく、かといって一人で背負い込むことなく、多様な人と関わりコミュニケーションを取り入れながらよりよい解決策を見出していこうとする」考え方や生き方につながる。

アクティブ・ラーニング = 主体的・対話的で深い学び

プログラミング学習と選択型プロジェクト学習 授業の趣旨について

新見市立新見第一中学校

プログラミング学習

現在の子どもたちは、将来ロボットや AI とともに仕事や生活をすることが予想されています。Pepper の顔はとても愛らしく、子どもたちの興味を引きつけます。そして、他のロボットでは体験することができない、「感情を持ってコミュニケーションをしているような感覚」を体験できます。この経験は、将来の自分たちを予想し、未来を考えようとする姿勢を育てることにつながります。

学習の中では、単なるプログラムの理解や表現だけでなく、社会との関連や将来への活用など、グループ活動や討論の中に発信も加え、学習効果をさらに高められるように工夫していきたいと考えています。

SoftBank Group 社会貢献プログラムスクールチャレンジ教師用指導書より

選択型プロジェクト学習

共通の目的の達成に向けた多様な人材で構成されたチームによる活動で、主体的な学び、協働的な学び、深い学びができるような活動を取り入れていきます。身近な生活の中からテーマを見出し、課題解決に向けて、企画・実施・まとめ・発表・評価を行ないます。

体験活動を重視するとともに、ICT機器(タブレット PC等)を積極的に活用し、情報を適切に扱う能力と、進んで望ましい情報化社会の創造に参画する力を身に付けさせたいと考えています。

- 第3学年 総合的な学習の時間 学習指導案

平成30年10月23日(火)パソコン教室・3年3組教室 指導者 藤井幸治・白神栄治 -

1 単元名 プログラミング的思考を取り入れた課題別探究学習 ~ロボット・プログラミング学習とプロジェクト学習をリンクさせることで、 課題解決方法を論理的に考える「プログラミング的思考」を育成する~

2 単元設定の理由

次期学習指導要領では、教科等を越えた全ての学習の基盤としてはぐくまれ活用される資質・能力のひとつとして、情報活用能力があげられている。なかでも今、子どもたちが、「身近なものにもコンピュータが内蔵され、プログラミングの働きによって生活の便利さや豊かさがもたらされているということ」について理解し、そうしたプログラミングを、自分の意図した活動に活用していけるようにすることは、ますます重要になっている。また、子どもたちが将来どのような職業に就くとしても、プログラミング教育によって身につく「プログラミング的思考」は、時代を超えて普遍的に求められる能力ともいえる。

こうした情勢の中、新見市内小中学校は、昨年度より SoftBank Group による「Pepper 社会貢献 プログラムスクールチャレンジ」が採択され、専用のプログラミング機器を用いた実践的なプログラ ミング学習がスタートして1年以上が経過した。

本校では、プログラミング学習を総合的な学習の時間で実施するプロジェクト学習(課題解決に向けて企画・実施・まとめ・発表・ふり返り)の一環としてとらえ、プログラミングの技術的な要素の習得だけではなく、将来子どもたちが生きる社会で必要と予想される「協力してものを創造する力」や「様々な情報をもとに、最善の答えを導き出す力」を育成していくことをねらいとしている。本年度は特に、昨年度から培ってきたプログラミングの学習をもとにして、プロジェクト学習発表会で、「プログラミングされたロボットを用いたりタブレットPCのプレゼンテーション機能を用いたりして、学習の成果を効果的に相手に伝える」ことに重点を置き、発表会というゴールまでの道筋をイメージした授業展開を心がけている。

3 単元の目標

- プログラミングの技術や論理的な思考を身近な場面で応用することを通して、ロボットと社会と の関連や将来への活用について考えることができる。
- 共通の目的の達成に向けた協働的な学習を通して、自己の学びのよさを見つめ、発信する。

4 単元の評価規準

評価の観点	課題設定の力	情報活用の力	将来展望の力	社会参画の力
評価規準	身近な生活の中から課題を見出し、 どのようにしたら 質の高い学びがで きるかについて見	様々な情報をもと に、ICT を活用し て課題解決のため に創意工夫する。	将来、ロボットや AI とともに仕事や 生活をすること を、自分の姿とと もにとらえること	グループ活動や対 話の中に発信を加 え、自らの学びを 進んで身近な生活 の中に生かそうと
	通しをもつ。		ができる。	する。

5 指導と評価の計画

5	相等と計画	1.5115	4		T
形	次	時	主な学	習活動	評価規準及び
態	1/	H-Q.	プログラミング学習	選択型プロジェクト学習	評価方法
_	一次	1	○ガイダンスを受け、プロジェクト学習としての探究型テーマを考えよう。		【課題設定の力】
斉					身近な生活の中から
	ガイダンス	2	○テーマをもとに4人のチームをつく	ろう。	課題を見出し、どのよ
	とテーマの		○学習の概要を知る。		うにしたら質の高い学
	決定		プロジェクト学習とプログラミング学習	をリンクさせて活動する。	びができるかについ
			・プログラミングの基礎学習は履修済る	みで、本年度は応用学習から始	て見通しをもつ。
			න් තිං		※ワークシート
少	二次	1	○ディスプレイタッチを取得しよう。	○テーマに沿った探究学習をしよ	【情報活用の力】
人			「はい」「いいえ」のボタンを押して	う。	様々な情報をもとに、
数	実践学習		動作するプログラムの作成	・大テーマ	ICTを活用して課題解
		2	○音を再生しよう	「地域の良さの再発見」	決のために創意工夫
			・効果音を流すプログラムの作成		をする。
		3	○テーマに関連したクイズ形式のプ	沖縄修学旅行での体験を通し	※プログラムデータ
		4	ログラムをつくろう。	た地域理解を、自分たちの地域	※作成資料
			・プログラムの効率化	につなげよう。	
			・ストーリー性のあるプログラム		
	三次	1	○プロジェクト学習発表会で行うプレゼンテーションの構想を練ろう。		【社会参画の力】
			・プレゼンテーションの内容やストーリ	ーがわかるシナリオの作成。	グループ活動や討論
	発表会に	2	○プレゼンテーションで使えるロボッ	○プレゼンテーションで使える資	の中に発信を加え、
	向けた準備	【本時】	ト・プログラムを作成しよう。	料やシナリオを作成しよう。	自らの学びを進んで
					身近な生活の中に生
					かそうとする。
		3	────────────────────────────────────	1	【将来展望の力】
		4	○プレゼンテーションのロールプレ	イングをしよう.	将来、ロボットや AI と
		I		1 + / 4 0 5 / 0	ともに仕事や生活を
	四次	1			することを、自分の姿
斉	— V		○プロジェクト学習発表会でプレゼンテーションをしよう。・思いを伝える大切さと受け止める大切さの習得		と共にとらえることが
	発表会		・学びのよさの認知と学びの過程の		できる。
	71272		1 2 more managed 1 0 months	are a read of	※行動観察・発表

☆使用 ICT 機器 : ロボット→Pepper (Softbank Group) 、 タブレット PC→iPad (Apple Inc.)

6 研究主題との関連

研究主題 「主体的に学び合い、高め合う生徒の育成を目指して」

明確な目標を持たせゴールまでの道筋をイメージすること、PDCA サイクルでの学習活動を展開すること、将来を予見するような最新の ICT を活用すること、自分たちの思いを的確に伝えるプレゼンテーションを作成することなどを通して、研究主題に迫るような意識が生徒に湧いてくることを期待している。

7-1本時案(第三次の第2時) ※少人数形態→プログラミング学習グループ(パソコン教室)

(1) 本時の目標

○プロジェクト学習発表会のプレゼンテーションで使用するロボット・プログラムを 作成することができる。

【情報活用の力】【社会参画の力】

(2) 展開

学習活動	教師の指導・支援	学習評価	
○本時の目標を知る。			
1 1	プロジェクト学習発表会では、ICT機器を用いて学びの成果をプレゼンテーションしは、Pepper が登場する場面でのロボット・プログラムを作成します。		
○本時に作成するロボット・プログラムの内容を知る。	○プレゼンテーションの骨組みを、事前に作成したシナリオ設計図(フローチャート)を用いて確認させる。○Pepper が登場する場面のプログラミングを行わせる。		
○ロボット・プログラムを 作成する。	○チーム内の役割分担について確認させる。・プログラミング入力担当(1名)		
プログラミング	・画像作成担当(1名) ・シナリオ作成担当(1~2名)	【情報活用の力】様々な情報をもと	
動作確認	○プログラミングツール「Choregraphe」を使用。○不具合な箇所や機能の追加箇所などをチームで確認しながらプログラミングを行わせる。	に、ICT を活用し て課題解決のた めに創意工夫を する。	
	○Pepper のタブレットに表示する画像は iPad を使って作成させ、専用のコードを使ってプログラムに取り込むようにさせる。	【社会参画の力】 グループ活動や	
改善	○Pepperに発話させるせりふは主に担当者が考え、プログラミング入力担当者に伝える。 ○学びの成果が相手に伝わる工夫をさせる。	討論の中に発信 を加え、自らの学 びを進んで身近	
○進捗状況を確認する。	○チームごとにプログラムを実行し評価させる。	な生活の中に生かそうとする。	
○まとめをする。	○成果発表会に向けて、次時への課題を共有させる。		
0 5	出河 (D) L 判断子で出生の次の周	1	

◎「おおむね満足できる」状況(B)と判断する生徒の姿の例

・チームで協働してプレゼンテーションで使えるロボット・プログラムを作成することができる。

7-2本時案(第三次の第2時)※少人数形態→選択型プロジェクト学習グループ(3-3教室)

(1) 本時の目標

○プロジェクト学習発表会のプレゼンテーションで使用する資料やシナリオを作成することができる。

【情報活用の力】【社会参画の力】

(2) 展開

学習活動	教師の指導・支援	学習評価
○本時の目標を知る。		
	表会では、ICT 機器を用いて学びの成果をプレゼンテー のスライド作成やシナリオ作りを行います。	ションしま
○本時に作成するスライドやシナリオの内容を知る。	○プレゼンテーションの骨組みを、事前に作成したシナリオ設計図(フローチャート)を用いて確認させる。	
○発表用資料を作成す	○チーム内での役割分担について確認させる。	
資料作成	・シナリオ担当 ・iPad スライド担当 ・Pepper 担当 ・司会と発表担当	【情報活用の力】 様々な情報をもと に、ICT を活用し て課題解決のた
表示確認	○プレゼンテーションのシナリオを考えさせる。 ・ストーリーの展開パターンをどうするか。 ・インパクトのあるコメントを作るには。 ・iPad と Pepper の使い分けをどうするか。 ○プレゼンテーションのスライドを作成させる。	めに創意工夫をする。
改善	・iPad のアプリ「KeyNote」を使用 ○伝わるプレゼンテーションの工夫をさせる。 《スライド》 ・文字の大きさや色 ・図、グラフ、写真の効果的な活用 ・機器の操作、アニメーション等 《原稿・話し方》 ・情報の取捨選択(分かりやすさ) ・話の速さ、言葉遣い、態度	【社会参画の力】 グループ活動や 討論の中に発信 を加え、自らの学 びを進んで身近 な生活の中に生 かそうとする。
○進捗状況を確認す る。	○チームごとに作成資料を確認させ、評価させる。	作業表
○本時を振りかえる。	○成果発表会に向けて、次時への課題を共有させる。	
□ 「かかれる井口マキフ」		I

- ◎「おおむね満足できる」状況(B)と判断する生徒の姿の例
- ・チームで協働してプレゼンテーションで使える資料やシナリオを作成することができる。

(湖水)

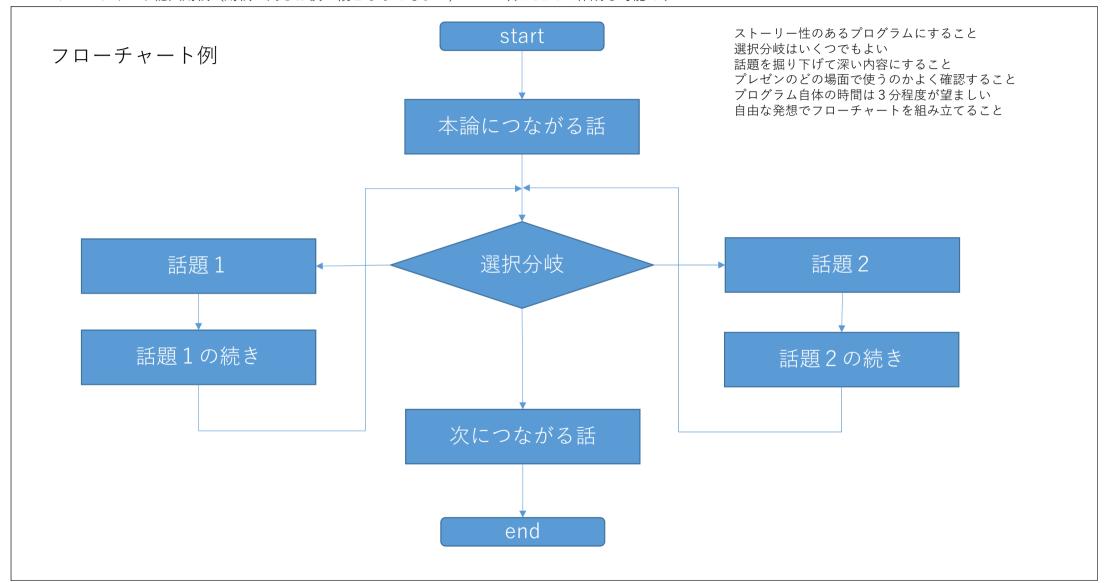
(25/15作成)

イメージ画像

シナリオ設計図 (例) プロジェクト学習発表会用)組 ()チーム 図 グラフ)または Pepper 演出 展開 文章 ①導入 インパワトのある絵・写真・ これは何でしょう? インパクトの ことば、数なな ある始まり 人を引きつけるプレセンの 最重要ポイント ②課題設定 冷なず気になっていたことー 7-7 テーマへの思 知らないことへの興味と関ル 沖縄ド行くドあたって… 似乎画像 沙方一又設定を1ま1天! ③調査・体験 パーパーとやりとりを 沖縄の事実 000-00 しながら、重要など XD 画像 や画像をスライトに Pepper して写していく ④学んだこと なるほどと思ったこと 私たちが感じ 思いがイメージできるような なっとりしたこと た思い ·YIJ、図·写真など すてきだらと思ったこと ⑤次の学びへ OXD おしたちのかるさとってどんな感じ? 親27 沖縄からふる 00 ELTOT? さと新見へ 沖縄の友だちゃ紹介するとしたら どうしょうかな・・・・ かりとり ⑥まとめ 「ふるさと再発見り」(メッセージ性のある終り方 一番会社 学びを振り返 メッセージwith Pepper って インパクトの 私たちが今ノやるがきことは一 ある終わり

月指すそのは・・・

カーチャート作成とつうううくう



選択型プロジェクト学習の進め方

学習形態

プログラミング学習と並行して、学級を2つに分けた少人数グループで行なう 学年ごとに大テーマを設定して、チームによる課題探究学習を行なう 調べ学習に終始せず、体験的、創造的な学習を取り入れる

グループ編成について

個人が考えた学習テーマを参考にして、チームを編成する 通常の協働学習班とは異なり、年間を通して変更しない

学習期間

前期 5月下旬~7月

後期 10月~1月(学年ごとで適宜設定)

発表・評価について

学年(学級)ごとに発表の場面を設ける

例 プレゼン発表 ビデオ発表 紙面発表 など できれば、プログラミング学習で学んだことを応用させる

例 Pepper と共演のプレゼン・ビデオ など

わかりやすいプレゼンテーションとは

「シナリオ設計」 「わかりやすい資料作成」 「話し方」 この3つのバランスが均衡になること。

☆プレゼンテーションにはストーリーが不可欠です。

聞き手を引き込む展開を考えましょう!

プログラミング学習ワークシート

() 年 () 組 チーム番号 () 名前 ()

学習を始めるにあたって・・・

プログラミング学習では、人型ロボット Pepper を、パソコンを用いて「しゃべらせる」「動かす」「言葉を聞き分ける」などの様々な動作をさせていきます。

その中で、単なる機械の操作だけに終わらず、「選択型プロジェクト学習」で探究していく 学習内容の一部を Pepper にも表現させてみたいと考えています。

Pepper に「活動の内容をしゃべらせる」「質問に答えさせる」「クイズ形式で活動を紹介する」「活動内容をイメージしたパフォーマンスをする」など、みなさんのアイディアをもとに、Pepper を動作させるプログラムを開発していき、学習の最後には発表会を持ちたいと考えています。

授業は、チームごとに Pepper1 台とノートパソコン 1 台を使い、プログラミングの学習をします。教師は基本的な操作しか説明をしないので、チームで意見を出し合い、学習を進めてください。チーム内で、リーダーを中心に役割を決めるのも大切なことです。

チーム全員の力で取り組んでいきましょう!

☆学習テーマ

選択型プロジェクト学習で決まったテーマを書いてください。 このテーマが、これから実施するプログラミング学習のテーマにもなります。

このワークシートは、選択型プロジェクト学習で使うファイルに保管し、プログラミング 学習の授業でも持参してください。

授業前に、このワークシートをよく読んでおきましょう。きっと役に立つはずです・・・

平成30年度 総合的な学習の時間 全体計画

生徒の実態

アクティブラーニングの導入 で学習意欲や表現力の高まり が見られるようになった。深い 学びに関しては課題が残り、総 合的な学習の時間での取組に 期待する所が大きい。

学校教育目標

はつらつと心豊かにたくましく生きる力の育成

総合的な学習の時間の目標

人・もの・地域や文化に自らかかわり、自ら課題を追 究し、自己の学びのよさや生き方を見つめる

保護者・地域とのかかわり

学校支援地域本部事業やコ ミュニティースクールの導 入で、広範囲にわたる学区 との協力・連携体制が整い つつある。

育てようとする資質や能力及び態度

F	月でありてする貝貝で配力及び芯皮				
学習方法	○興味・関心に基づく課題を見つけ、 それを総合化しながら追究する。○相手や目的、意図に応じて、論理的 に表現する。				
自分自身	○学習対象やまわりの環境に対してのかかわり方を深める。○自己の将来を考え夢や希望をもつ。				
他者社会	○異なる意見や他者の考えを受け入れ協働して課題を解決する。○課題解決に向けて社会活動に参画する。				

内容		
課題	学習対象	学習事項
人間・社会	○ボランティア○命の尊さ	○ボランティア体験学習○広島や沖縄の訪問を通した平和学習
キャリア	○職業選択と社会貢献○自己との対話	○職業調べ・高校調べ○職場体験学習○夢や適性と職業の選択
コミュニケーション	○他者とのかかわり ○将来の自分の創造	○自己分析と他者理解 ○大人へのステップ ○面接における自己表現
地域·環境	○地域の環境や文化と生活	○地域の良さの再発見○民泊体験を通した他地域理解

2年(70時間) 1年(50時間) 【コミュニケーション】 【人間·社会】14

を通してお年寄りとの交流 命の尊さを学ぼう。

学習活動

【キャリア】30

- 【キャリア】20 と自己の適性を見つめ、地域で働く人の将来の自分を創造しよう。 ○職業調べを通して、自己の 生き方を考えよう。 夢や適性と進路との関係を ○高校調べを通して、自己の夢や適性と進 【地域・環境】20
 - 路との関係を探ろう。

【プログラミング学習】8

を深める。

探ろう。

グ的思考力を養おう。

【選択型プロジェクト】22

に行なおう。

○人型ロボットの制御体験活 【プログラミング学習】8

プログラミング的思考力を養おう。

○地域福祉の中からテーマを 【選択型プロジェクト】18

企画・運営・評価を主体的 題解決に向けて、企画・運営・評価を主 体的に行なおう。

【人間・社会】10

注:プログラミング学習は一部技術科として設定

○校外学習 (地域の福祉体験)|○広島平和学習を通して戦争の悲惨さと|○ボランティア活動を企画・運営し、社会貢献| への実践力を身につけよう。

3年(70時間)

【キャリア・コミュニケーション】14

○職場体験学習を通して、働くことの意義│○自己との対話や他者とのかかわりを通して、

○修学旅行での民泊や訪問先の体験を通して 地域に根ざした文化・環境・歴史を知ろう。

【プログラミング学習】8

動を通して、プログラミン〇人型ロボットの制御体験活動を通して、〇人型ロボットの制御体験活動を通して、プロ グラミング的思考力を養おう。

【選択型プロジェクト】18

見出し、課題解決に向けて、□今近な生活の中からテーマを見出し、課□今近な生活の中からテーマを見出し、課題解 決に向けて企画・運営・評価を主体的に行な おう。

各教科・地域との関連 評価の観点 学習の深まりと広がり・実感的な理解 実生活での活用・地域との連携 ○課題設定の力 (学習方法) ○情報収集の力 (学習方法) 【総合的な学習の時間】 【地域】 【各教科】 ○将来展望の力(自分自身) 探究的 · 協働的 · 体験的学習(人・もの・文化 知識・技能 ○社会参画の力(他者や社会)

総合的な学習の時間 プロジェクト学習の進め方 ~共通の目的の達成に向けた協働学習チームによる活動~

〇プロジェクト学習の目的

- ①調査活動 (昨年の研究結果)、体験活動、制作活動を中心に学習を進める。
- ②企画・運営・評価を主体的、協働的に進める。
- ③目的意識や問題意識に関わる自分の思いを実現する。
- ④社会活動によって作品や研究報告書を活かす実践活動をする。
- ⑤汎用的能力を体験を通して身につける。
- ⑥ R-PDCA サイクルに沿って活動を積み上げる。

○学習の流れ

	全学年共通 選択型プロジェクト学習 (各学年4名~3名でチームを編成)				
	主体的な学び	協働的な学び	深い学び		
R	課題決定に意見を出す	課題を協働で決める	視点を工夫する		
	先行研究の調査、簡単な調	査、学習課題の決定を行い	、自分たちの学習でどの		
	ような学びをすればよいのか	について大きな見通しをもっ	つ。		
P	具体的な目標決定	協力して計画を立てる	計画書を作る		
	インターネットでなどを活	用(または体験や訪問など)	して簡単な調査を行い、		
	学習したいことをウェブマッ	プマップを使って書き出す。	。そして、目標をチーム		
	で共有化する。(活動の展開に	こよっては目標の変更を修正	をしていく)		
D	積極的に活動に取り組む	協働で課題を解決する	アイデアを表現する		
	調査研究、実践交流、体験	活動を行い、プレゼンテーシ	/ョン資料を作成する。		
	(インタビュー、アンケー	- ト、写真、動画など資料の	収集)		
С	プロジェクト評価(自己)	相互評価(成果と課題)	評価レポートの作成		
	自己評価、相互評価、プロジェクト評価を行う。(ポートフォリオ形式で保存し				
	ておく)プロジェクトそのものを振り返り成果と課題にまとめる。				
A	改善案を作成	分担して報告書の作成	今後の課題を見いだす		
	改善案の作成・実行、学習の振り返りを行い、実施段階でうまくいかなかった				
	活動の改善案を作成し、次年度につなげる。				

〇必修型プロジェクト学習(学年別) 短期活動

	学習内容	担当学年
・高校について知ろう	~科の特色・入試制度・高校別調べ学習~	1年
・興味のある職業調べ・	13歳のハローワーク ~働くことの意義~	1年
• 広島平和学習	~命の尊さを学ぼう~	2年
• 職場体験学習	~働くとは~	2年
• 沖縄体験学習	〜地域に根ざした文化・環境・歴史を知ろう〜	3年
ボランティア活動	~地域清掃を企画・実施してみよう~	3年
プログラミング学習	~プログラミング的思考力を養おう~	全学年

平成30年度「総合的な学習の時間」年間指導計画 第1学年

目標 人・もの・地域や自然に自らかかわり、自ら課題を追究し、自己の学びのよさや生き方を見つめる

学習	必須型プロジェクト学習	選択型プロジェクト学習
活動月	【キャリア】【コミュニケーション】【地域】【プログラミング学習】	【地域の福祉】
4月		
5月	プログラミング学習 基礎編 人型ロボットのプログラミングの基礎を学ぼう	課題別チーム学習 導入編 ①課題設定・チーム編成 ②目標設定 ③計画づくり ④事前調査
6月	プログラミング学習 実践編 テーマに沿ったプログラミングを考えよう	
7月	活動の進め方	
9月	活到の進めカ 課題別のチーム決定後、学級を2つのグループに分ける。一方が課題別チーム: 学習を行う。課題別学習チームとプログラミング学習チームは同一メンバー。課題	
9 Я	すると11万。味趣がするアームとプログラミングするアームは同一ブラハー。味趣 団。プログラミング学習の指導者は情報教育担当	別プーム子自での拍導有は担任と子中
10月		課題別チーム学習 実践編 ⑤調査研究・実践体験 ⑥まとめ・資料作成 ⑦成果発表 ⑧振り返り・評価
11月	プログラミング学習 実践編 選択型プロジェクト学習の発表に応用しよう	
12月	進路・キャリア学習 職業調べを通して、自己の夢や適性と進路との関	
1月	係を探ろう	
2月		

平成30年度「総合的な学習の時間」年間指導計画 第2学年

目標 人・もの・地域や自然に自らかかわり、自ら課題を追究し、自己の学びのよさや生き方を見つめる

学習	必須型プロ	ジェクト学習	選択型プロジェクト学習	
活動	【人間・社会】 【キャリア】 【コ 【プログラミング学習】	ミュニケーション】【地域・環境】	【地域・環境】	
5月	プログラミング学習 基礎編 人型ロボットのプログラミ ングの基礎を学ぼう	平和学習 広島平和学習を通して、 戦争の悲惨さと命の尊		
6月	プログラミング学習 実践編 テーマに沿ったプログラ ミングを考えよう	さを知ろう	課題別チーム学習 導入編 ①課題設定・チーム編成 ②目標設定	
7月	職場体験学習	#1 o \\ 1 +	②計画づくり ④事前調査	
9月	働くことの意義と自	動の進め方 課題別のチーム決定後、学級を2つのグルー: うときは、他方はプログラミング学習を行う。診 ームは同一メンバー。課題別チーム学習での 習の指導者は情報教育担当)	果題別学習チームとプログラミング学習	
10月	体験日 10月16~18日			
11月			課題別チーム学習 実践編 ⑤調査研究・実践体験 ⑥まとめ・資料作成 ⑦成果発表 ⑧振り返り・評価	
12月	選	ログラミング学習 実践編 択型プロジェクト学習の 表に応用しよう		
1月	進路・キャリア学習 高校調べを通して、自己の夢	ご &満州 し 淮攻 し の問		

平成30年度「総合的な学習の時間」年間指導計画 第3学年

目標 人・もの・地域や自然に自らかかわり、自ら課題を追究し、自己の学びのよさや生き方を見つめる

学習	必須型プリ	ロジェクト学習	選択型プロジェクト学習
活動	【人間・社会】【キャリア】【	コミュニケーション】【地域・環境】	【地域·環境】
5月	修学旅行を通した体験学習 民泊体験を中心に様々な訪問先の体験を通して、地域 に根ざした文化・環境・歴 史を知ろう	プログラミング学習 基礎編 人型ロボットのプログラ ミングの基礎を学ぼう	課題別チーム学習 導入編 ①課題設定・チーム編成 ②目標設定 ③計画づくり
6月		プログラミング学習 実践編 テーマに沿ったプログラ ミングを考えよう	課題別チーム学習 実践編 ⑤調査研究・実践体験 ⑥まとめ・資料作成 ⑦成果発表 ⑧振り返り・評価
7月			
9月	III	つのグループに分ける。一方が課題別チーム・ プログラミング学習チームは同一メンバー。課 者は情報教育担当	
10月		プログラミング学習 実践編 選択型プロジェクト学習の 発表に応用しよう	
11月	ボランティア体験学習 ボランティア活動を企画・ 実践力を身につけよう	運営し、社会貢献への	
12月	将来の自分の創造 進学に向けての面接を通し かな自己表現ができるよう		
1月			
2月			

平成 30 年度新見市 ICT 活用教育推進事業 プログラミング教育 研究協議要項

平成 30 年 10 月 23 日(火) 11:30~12:20

1	開会のあいさつ	11:30~
2	協議 ○授業者より(主幹教諭 藤井幸治 / 教諭 白神栄治)	11:35~
)参加者より	
)意見交換	
3	指導講評(新見市教育委員会学校教育課参事 竹本 渉)	12:05~
4	閉会のあいさつ	12:15~