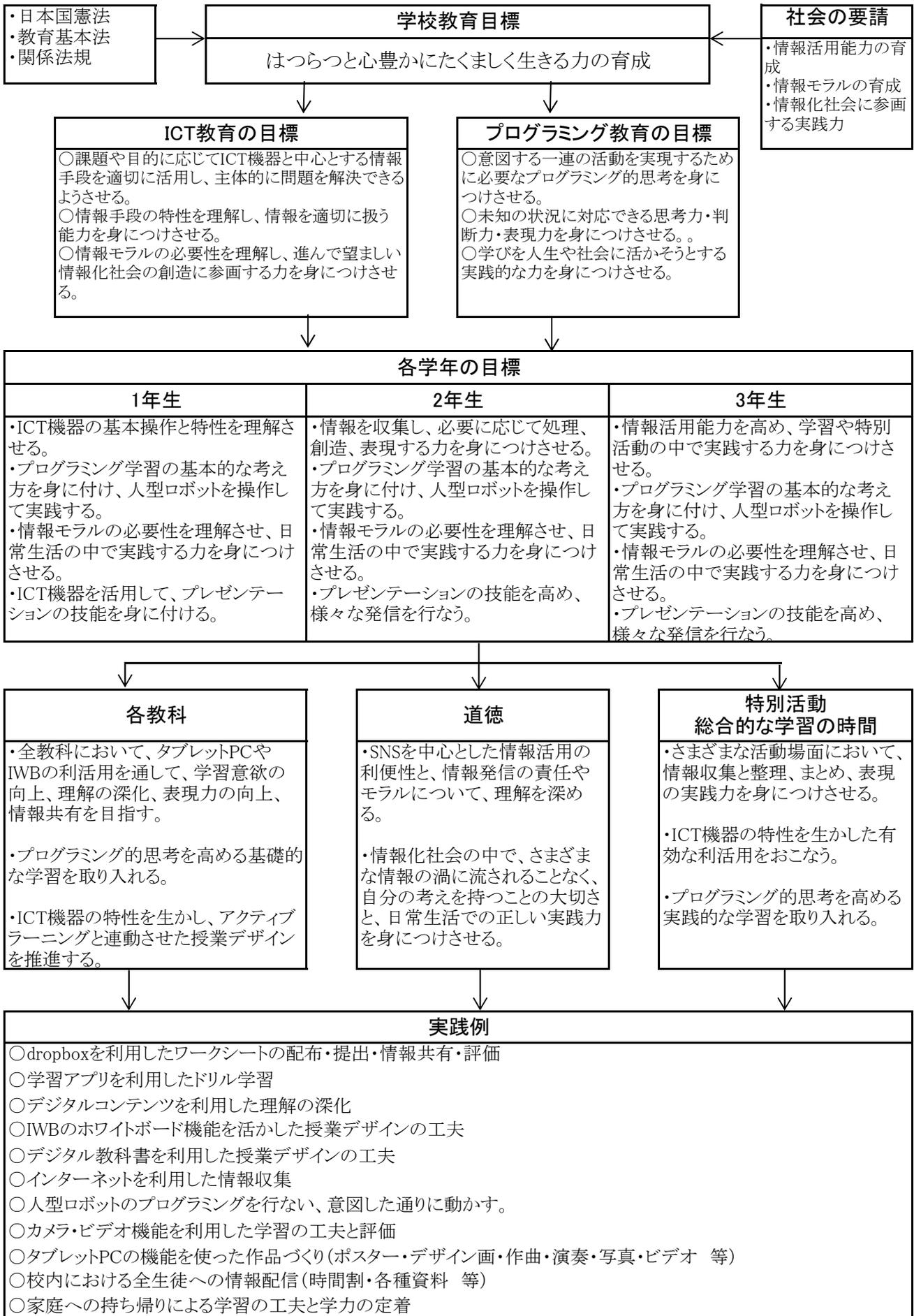


# 令和3年度 ICT・プログラミング教育推進計画



# 新見市のプログラミング教育

新見市の資料より新見第一中学校用にアレンジ

創造力を働かせ、論理的に思考しながら課題解決に向かう子どもの育成

課題を効率よく解決するために改善策を考える

中学校

活かす

- IoT 学習
  - ・技術科（3年生）  
「MicroBit、WiFi モジュール」を活用
- プログラミング学習
  - ・総合的な学習の時間（全学年）  
「RoboBlocks」を活用  
Pepper と連動
- タブレットを活用した学習
  - ・各教科、道徳、学級活動（全学年）  
情報の収集、整理、共有、発信等

社会生活において、プログラミングが果たしている役割や特徴を理解し、課題を解決するための改善策を考える。

課題を解決するまでの過程を創造的に考える

5・6年  
小学校

学ぶ

- プログラミング学習
  - ・理科（6年生「電気の利用」）  
「MESH」を活用
  - ・算数（5年生「円と多角形」）  
「Scratch」を活用
  - ・総合的な学習の時間  
「Roboblocks」を活用  
Pepper と連動

日常生活における問題を発見・解決する手段の一つとして、コンピュータやロボットの活用を想像する。

3・4年  
小学校

知る

- PC・タブレットの基本的な操作
- 総合的な学習の時間
  - ・情報の収集
  - ・「Scratch」等のソフトを活用したプログラミング体験
  - ・Pepper を活用

身近な暮らしと関連づけて、プログラミングの便利さを実感する。

1・2年  
小学校

体験する

- PCの基本的な操作
- 「Hour of Code」等のソフトを活用したプログラミング体験

プログラミング体験を楽しみ、コンピュータを身近に感じる。

## 学習基盤の基礎

（言語能力、情報活用能力、問題発見能力）

### 『プログラミング的思考力』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たらいいのか、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