

実施プロジェクト(11) H28.7.19選定

	ブロック	提案団体	実証校	概要(①対象、②指導者、③特徴)
1	北海道	株式会社LITALICO	・北海道江別市立野幌若葉小学校	①小学校全学年。特別支援学級を含む ②大学生・大学院生 ③ <u>特性のある子どもや異なる学年の子どもが協働して行うプログラミング教育</u>
2	東北	国立大学法人 奈良女子大学附属 中等教育学校	・宮城県女川向学館(課外教室) ・茨城県古河市立三和東中学校 ・奈良女子大学附属中等教育学校 ・香川県土庄町立豊島小学校 ・香川県土庄町立豊島中学校	①小学校4～6年、中学2年、高校1年 ②高校生、大学生等 ③クラウドを活用し、指導者育成を県域を越えて行うなど、 <u>広域連携</u> の取組
3	関東	江崎グリコ 株式会社	・東京都小金井市立前原小学校	①小学校1～2年 ②放課後教室の指導者等 ③ <u>おかしを並べてプログラミングの基礎を体験できるアプリ</u> を開発・活用
4	北陸	一般社団法人 みんなのコード	・石川県加賀市立錦城東小学校 ・石川県加賀市立橋立小学校 ・石川県加賀市立作見小学校 ・石川県加賀市立山代小学校 ・石川県加賀市立山中小学校	①小学校3～6年 ②エンジニア、大学生等 ③ <u>ブラウザベースで利用できる豊富な無料教材をもとに、プログラミングを学べる取組みを、市をあげて展開</u>
5	信越	株式会社 チアリー	・新潟県新潟市立沼垂小学校 ・新潟県新潟市立内野中学校 ・新潟県新潟市立東石山中学校	①小学校4～6年 ②大学生、専門学校生 ③ <u>地域の活性化策を議論し、プログラミングで表現・提案する</u> など、課題解決型のモデル

	ブロック	提案団体	実証校	概要(①対象、②指導者、③特徴)
6	東海	株式会社D2C	・愛知県豊田市立梅坪台中学校	①小学校6年～中学校3年 ②大学生、専門学校生、大学院生 ③iPhoneアプリ開発、ゲームクリエイター入門、webデザインの3コースを開講。 <u>クラウド上のコンテンツでの予習を組み合わせた「反転学習」形式も採用</u>
7	近畿	西日本電信電話株式会社	・大阪府寝屋川市立石津小学校	①小学校5年 ②大学生、高専生、専門学校生 ③過去の研究成果に基づくノウハウを活用し、市が包括連携協定を結んでいる地元の高専等と連携した、 <u>産官学体制による実施</u>
8	中国	一般社団法人国際STEM学習協会	・山口県山口市立大殿小学校	①小学校4～6年 ②大学生 ③市民が利用可能な工房「ファブラボ」を活用した、 <u>プログラミングによるものづくり</u>
9	四国	株式会社TENTO	・徳島県神山町立広野小学校	①小学校6年 ②テレワークのサテライトオフィスの従業員 ③郷土芸能である人形浄瑠璃の人形を <u>プログラミングで動かす独自教材を開発</u>
10	九州	株式会社アーテック	・福岡県立戸畑高等学校 ・福岡県北九州市立祝町小学校 ・福岡県北九州市立児童文化科学館	①小学校4～6年、高校1～2年 ②大学生、大学院生 ③ <u>指導者としての大学生の活動を大学側で単位認定するなど、高大連携による実施</u>
11	沖縄	公益財団法人学習ソフトウェア情報研究センター	・沖縄県琉球大学教育学部附属小学校 ・北谷町立浜川小学校	①小学校4～6年 ②大学生、専門学校生等 ③ <u>子供の自発的な気づきと参画を促す実践的な指導案やプログラミング教育の評価指標、客観テスト等を開発</u>