

プログラミング教育の授業案				作成チーム	作成者	作成日	年	月	日
対象学年	授業科目			教育目的(～のため) Why	教育目標(～ができるようになる)	プログラミング教育のねらいとの関係 (◎メイン ○高められる △やや高められる ー対象外) [] コンピュータは指示した通りに処理することを体験する [] コンピュータの原理やアルゴリズムを理解する [] プログラミング言語を理解する [] コンピュータが身近な生活で活用されていることに気付く [] 社会におけるコンピュータの役割や影響を理解する [] 問題の解決には必要な手順があることに気付く [] やるべきことを手順や段取りを順序立てて考える力を高める [] 手順の順次実行、条件分岐、繰り返しの全てを理解する [] 漏れが無く、誤解を受けない手順を考えられるようになる [] 物事を抽象化してとらえる力を高める [] 物事を分解して理解する力を高める [] 仮説を立て、検証することができる力を高める [] チームによる問題解決力(コミュニケーション力)を高める []			
単元(題材)									
時間数 分× 回(□ 連続 □ 各週)									
授業のイメージ(講義・演習・グループワーク、場所、人数)									
演習のイメージ(教材、機材、プログラミング言語など)									
授業の流れWhat、How to					(種) 講:講義、演:個別演習、グ:グループ演習、発:発表	わくわく感を引き出すためのアイディア			
時間	種	学習内容(実施内容、目標、重要キーワード)		児童の状況					
						授業の達成度の評価方法 授業を行う際の留意事項、注意事項			