

## <資料 1>プログラミングに関する学習活動の分類と指導例

### 1 教育課程内で実施するもの（A～D分類）

#### A 学習指導要領に例示されている単元等で実施するもの

- ・算数（第 5 学年）  
プログラミングを通して、正多角形の意味を基に正多角形をかく場面
- ・理科（第 6 学年）  
身の回りには電気の性質や働きを利用した道具があること等を、プログラミングを通して学習する場面
- ・総合的な学習の時間①  
「情報化の進展と生活や社会の変化」を探究課題として学習する場面
- ・総合的な学習の時間②  
「まちの魅力と情報技術」を探究課題として学習する場面
- ・総合的な学習の時間③  
「情報技術を生かした生産や人の手によるものづくり」を探究課題として学習する場面

#### B 学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの

- ・音楽（第 3 学年～第 6 学年）  
様々なリズム・パターンを組み合わせて音楽をつくることをプログラミングを通して学習する場面
- ・社会（第 4 学年）  
都道府県の特徴を組み合わせて 47 都道府県を見付けるプログラムの活用を通して、その名称と位置を学習する場面
- ・家庭（第 6 学年）  
自動炊飯器に組み込まれているプログラムを考える活動を通して、炊飯について学習する場面
- ・総合的な学習の時間  
課題について探究して分かったことなどを発表（プレゼンテーション）する学習場面

#### C 教育課程内で各教科等とは別に実施するもの

- ・プログラミングの楽しさや面白さ、達成感などを味わえる題材などでプログラミングを体験する例
- ・各教科等におけるプログラミングに関する学習活動の実施に先立って、プログラミング言語やプログラミング技能の基礎についての学習を実施する例
- ・各教科等の学習を基に課題を設定し、プログラミングを通して課題の解決に取り組む学習を展開する例
- ・各教科等の学習を基に、プログラミングを通して表現したいものを表現する学習を展開する例

#### D クラブ活動など、特定の児童を対象として、教育課程内で実施するもの

### 2 教育課程外で実施するもの（E～F分類）

#### E 学校を会場とするが、教育課程外のもの

#### F 学校外でのプログラミングの学習機会