

先生の「いいね！」から始まる 小学校プログラミング教育

横須賀が好き!



YOKOSUKA CITY SINCE 1907

令和6年2月15日
横須賀市教育委員会事務局
学校教育部 教育指導課

人口：374,325人

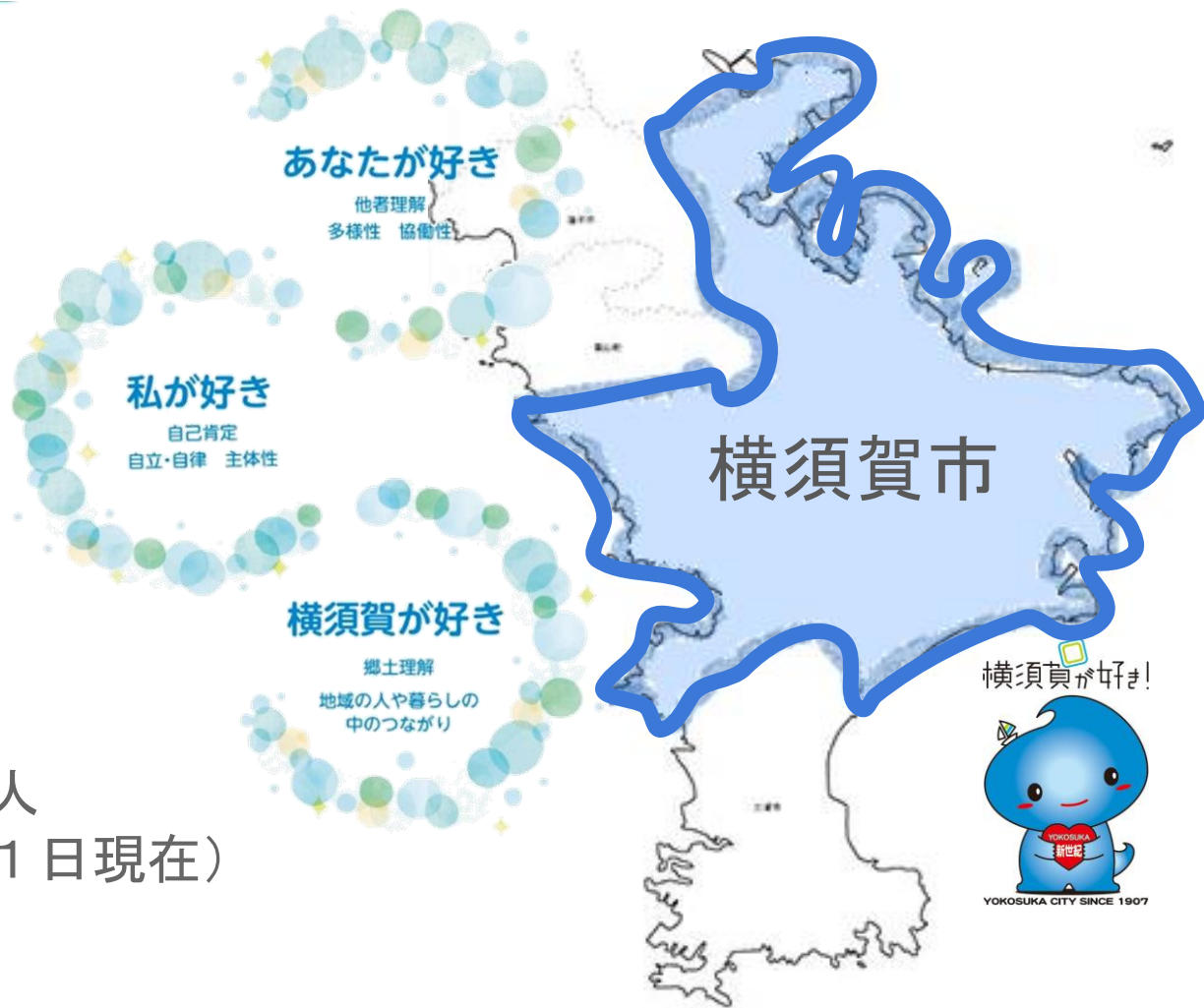
小学校：46校

中学校：23校

特別支援学校：2校

高等学校：1校

児童生徒数：25,874人
(令和5年5月1日現在)



- ・ 小学校プログラミング教育推進に向けた取組
- ・ 取組の中で大切にしてきたこと

横須賀が好き!



YOKOSUKA CITY SINCE 1907

【令和元年度報告から】

- ・スキル（プログラムの操作に慣れる、ドラッグなどのPC操作に慣れる等）を身に付けさせる時間がどうしても必要になる。それをどのように確保するか気になっている。
- ・素地的な活動をどの時間で、どの程度行うかは明確になっていないため、次年度以降校内でどのようにカリキュラムマネジメントを行っていくかということが課題。
- ・子どもの中には、「プログラミングが楽しかった。」とか、「プログラミングでこの図形が描けた。」ということしか残っていない気がする。
 - ・プログラミングの技能をどの程度まで身につけさせていくのか、勉強不足で見当がつかない。
- ・本格的にプログラミングを学ばせるのであれば、設備も十分ないと厳しいし、スキルのある教員が教えることが必要なのではないか。

横須賀が好き!



【令和元年度報告から】

カリキュラムの構築に対する悩み

- ・スキルを身に付けるか気になっている。
- ・素地がないため、次年度以降ということが課題。

小学校プログラミング教育で求められる資質・能力への誤解

- ・子どもの中にこの図形が描
- ・プログラミングで
- ・勉強

取り組むための環境や指導体制への不安

- ・本格的にプロ
- いし、スキル

横須賀が好き!



【令和5年度報告から】

- ・ ビジュアルプログラミングに低学年のうちから慣れるように声掛けとサポートをしていきたい。
- ・ コンピューターは魔法の箱ではなくプログラムによって動いていること、プログラムを動かすには人が段取りを考えなくてはいけないことを実感してもらいたと思う。
- ・ 試行錯誤しながらやってみるということがよくわかりました。あれこれ考えながら、挑戦していくことで子どもたちも成し遂げた感じが沸き起こると思うし、日常生活でこうした機能を私達は得ながら生活をしていることを伝えていきたいと思った。
- ・ 今回の研修を通して、プログラミングの実践を校内で推進していくようにしようと思いました。今後は情報教育担当者と相談し、進めていきたいと思います。
- ・ 以前6年生を担当したとき、まだChromebookが導入されていなかったなので、研修を受けて、スムーズに教材研究ができそうだと感じた。

横須賀が好き!



YOKOSUKA CITY SINCE 1907

【令和5年度報告から】

低学年からの実施への意欲

掛けとサポートをして

小学校プログラミング教育で求められる 資質・能力への理解

プログラム
と思う。

えながら、
日常生活で

こうした機能を私達は待なから生活をしていることを伝えていきたいと思った。

校内での共有や1人1台端末の活用

- ・ 今回の研修を... しようと思... 思います。
- ・ 以前6年生を... かったので、研修を受け、スムーズに教材研究ができてつたと感じた。

横須賀が好き!



YOKOSUKA CITY SINCE 1907

平成29年度
(2017年度)

- ・ 夏季研修講座の実施
- ・ プログラミング授業の実施及び公開



(夏季研修講座及び
プログラミング授業公開の様子)

横須賀が好き!

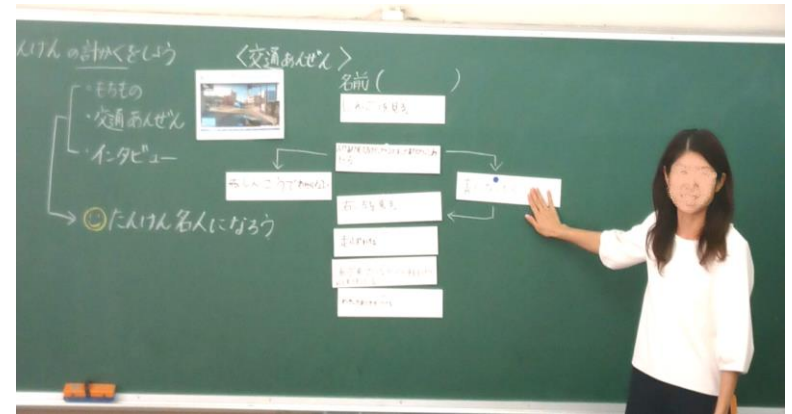


YOKOSUKA CITY SINCE 1907

取組 1 : NPO法人及び情報教育研究会との連携

平成30年度
(2018年度)

- ・ 夏季研修講座の実施
- ・ プログラミング指導者養成塾の開校



(夏季研修講座及び
プログラミング指導者の授業の様子)

横須賀が好き!



YOKOSUKA CITY SINCE 1907

令和元年度 (2019年度)

- 教育課程研究会全体会での説明
- 各学校 1 名参加の夏季研修講座の実施
- 各学校 1 名参加の演習を含めた集合研修
- 令和元年度実践報告の提出

横須賀が好き!



YOKOSUKA CITY SINCE 1907

1 実施記録			
実施日時	実施学級	指導者氏名	単元の実際の時数 (その内プログラミングにかかった時数)
令和2年1月 日 時間目	5年 1組		1 2時間 (3時間)
令和 年 月 日 時間目	5年 組		(時間)
令和 年 月 日 時間目	5年 組		(時間)
令和 年 月 日 時間目	5年 組		(時間)
令和 年 月 日 時間目	5年 組		(時間)

2 実施の様子について (成果・課題等)

(1) 指導について

プログラミングを使用することで、実際に操作をしながら体験的に学習することができ、教師側としても単元を計画するうえで、楽しみながら学習を進めることができた。

(2) 児童の様子について

図形の苦手な子も、遊び感覚で学習を進めることができたため、苦手にしている様子もあまり見られず、とても効果的であったと感じます。

3 今後に向けて (気になっていること、困っていること等)

プログラミングはとても有効なの分かったのですが、そもそもパソコンを使うことになれていない児童もいたため、1~6年におけるプログラミング教育の在り方を確立していかなければいけないと思いました。

(令和元年度実践報告書)

令和2年度
(2020年度)

- ・「情報活用能力の育成のための手引き」通知
- ・6年生理科「電気の利用」の教材配布

情報活用能力の育成のための手引き(第2版)

○ 全編

- ・ [表紙～1 全ての学校で取り組む情報活用能力の育成](#)
- ・ [2 情報活用能力とは](#)
- ・ [3 GIGAスクール構想とのつながり](#)
- ・ [4 Q&A](#)
- ・ [5 情報活用能力 全体指導計画](#)
- ・ [6 指導例\(見方\)](#)
- ・ [6-1 指導例 小学校1年](#)
- ・ [6-2 指導例 小学校2年](#)
- ・ [6-3 指導例 小学校3年](#)
- ・ [6-4 指導例 小学校4年](#)
- ・ [6-5 指導例 小学校5年](#)
- ・ [6-6 指導例 小学校6年](#)
- ・ [6-7 指導例 中学校1年](#)
- ・ [6-8 指導例 中学校2年](#)
- ・ [6-9 指導例 中学校3年](#)
- ・ [7 活用教材～参考文献及びHP](#)

(イントラネットサイト内の
「情報活用能力の育成のための手引き」)



(教材の配布)



横須賀が好き!

令和3年度
(2021年度)

- ・ オンデマンド研修
- ・ 令和3年度実践報告の提出

令和4年度
(2022年度)

- ・ オンデマンド研修
- ・ 夏季研修講座の実施
- ・ 令和4年度実践報告の提出

令和5年度
(2023年度)

- ・ 各学校1名参加の演習を含めた集合研修
- ・ 令和5年度実践報告の提出

横須賀が好き!



小学校プログラミング教育で目指す 「子どもの姿」の共有

「これはやりましょう」

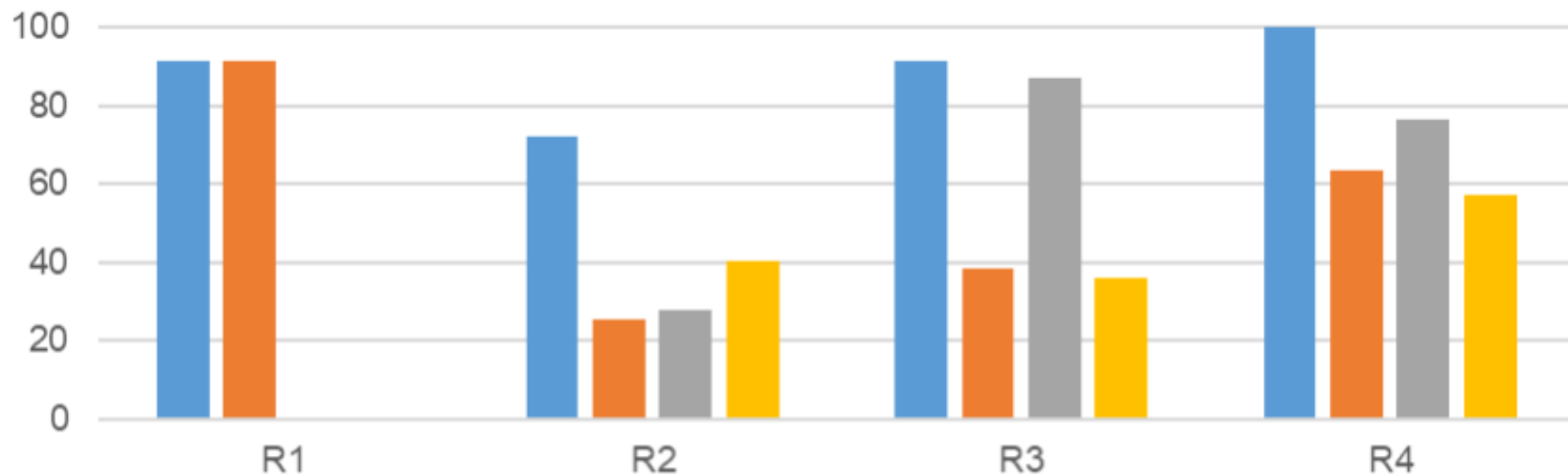
継続した情報提供

横須賀が好き!



YOKOSUKA CITY SINCE 1907

プログラミング教育実施状況



■ 教育課程上でプログラミング教育に関わる指導を行っている学校の割合

■ 5年算数でプログラミング教育を行っている割合

■ 6年理科でプログラミング教育を行っている割合

■ 上記以外でプログラミングを行っている割合

横須賀が好き!



YOKOSUKA CITY SINCE 1907



普段の生活場面において、プログラミングは多く活用されていることを考えることができました。児童の視点から研修を受講することができたので、とても面白かったです。

自分で遊んでみるのがかなり大事だと考えました。



横須賀が好き!



YOKOSUKA CITY SINCE 1907

先生の「いいね！」から始まる 小学校プログラミング教育



令和6年2月15日
横須賀市教育委員会事務局
学校教育部 教育指導課

横須賀が好き!



YOKOSUKA CITY SINCE 1907