



学びアイテム	年 間												
	初月	2か月目	3か月目	4か月目	5か月目	6か月目	7か月目	8か月目	9か月目	10か月目	11か月目	12か月目	
【知識及び技能】													
① <u>身近な生活でコンピューターが使われている事</u>													
【思考力、判断力、表現力】 ※プログラミング的思考													
① <u>直列処理(順次処理)</u>													
② <u>直列処理(順次処理※応用)</u>													
③ <u>繰り返し処理(反復処理)</u>													
④ <u>条件分岐処理</u>													
⑤ <u>応用処理(組み合わせ)</u>													
【学びに向かう力、人間性】													
① <u>コースをつくらう</u> ※繰り返し・条件分岐を必要とし、ゴールできる考え(設計) ※クリアが困難なコースを考え、WGで検証し合う													
② <u>社会に役立つアイデアをまとめよう</u> ※コンピューター(プログラミング)を活用													

☆ポイント

- 難しいと思われがちなプログラミング教育をARで興味をわかせて、スタートすることができる。
- 身近な生活でプログラミングが使われていることの認識
- プログラミング的思考
 - ※意図する一連の活動に向けて、改善しながら、近づける。
 - ※導き方は、必ずしも1つではないことを理解する。
 - ※状況に応じた判断できる「分岐処理」や、繰り返す内容であれば、短い指示でも「繰り返し処理」で意図する活動ができる。
- コンピュータの働きを社会づくりに生かそうとするきっかけをつくる