

I-2 プログラミング教育で育成を目指す資質・能力とその評価規準

1 育成を目指す資質・能力について

本校で育成を目指す資質・能力を「自分が意図する一連の活動を実現するために必要な論理的思考力」とした。思考力とあるが、「思考力，判断力，表現力等」だけの育成を目指すわけではなく，全体計画の表に示すとおり，「知識及び技能」「思考力，判断力，表現力等」「学びに向かう力，人間性等」をバランスよく育むことを目指している。この資質・能力を教科横断的な力とし，各教科等やクラブ活動等において育むことを目指していく。

2 評価規準について

(1) プログラミングの活動を取り入れた授業の評価

プログラミング教育で育成を目指す資質・能力は教科横断的な力である。よって，各教科等でプログラミングの活動を取り入れる際には，各教科等の目標の達成を主として授業をデザインすることが大切である。そのため，評価は，プログラミングの資質・能力の高まりのみを取り立てて評価するのではなく，あくまでも教科等の評価規準を基に評価を行うこととした。また，プログラミングの活動での評価は，子どもの資質・能力の伸びを見取り，適宜子どもを称賛したり周囲の子どもへ紹介を促したりして行ってきた。資質・能力を計画的に伸ばし，見取れるように，評価規準を作成した。



(2) 評価規準の活用の仕方

プログラミング教育で育成を目指す資質・能力を計画的に育成し、子どもの姿を見取れるように、次の①～③の場面で評価規準を活用する。

①カリキュラムマネジメント

プログラミングの活動を教科横断的に配置する際、活動で子どもに求める内容や姿が該当の学年で目指すものとしてふさわしいかを検討する拠り所の1つとして活用する。

例 第4学年

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月
社会	都道府県や群馬県を調べよう 都道府県の特徴を組み合わせたクイズづくり Scratch		水とわたしたちの暮らし		ごみのゆくえ ゴミの分別の仕方の図づくり フローチャート		みずから守る！わたしたちの暮らし 秋元長朝と天狗岩用水	
算数	大きな数	折れ線グラフ 角度	わり算の筆算	がい数	小数	垂直、平行と四角形	2けたでわる筆算	式と計算

主に必要な要素を見いだす(ア)

主に、手順をつくっている(イ)

評価規準 3・4年生 「プログラミング的思考」
自分が意図する一連の活動を実現するために、分けた小さな要素から必要な要素を見だし、手順をつくっている。
(ア) (イ)

3年生で、主に「必要な要素を見いだす」姿を大切に活動を設定してきたのを受け、
4年生では、「手順をつくっている」姿の表出の割合が増えるように活動を設定していく。

② プログラミング言語の選択

使用するプログラミング言語（ビジュアル型：Scratch，micro:bit 等）や思考ツール（アンプラグド型：フローチャート，マトリクス等）を選択する際，思考する内容が該当の学年で目指すものとしてふさわしいかを検討する拠り所の 1 つとして活用する。

例：プログラミング学習指導案の「本単元（題材）とプログラミング教育との関連」を参照。

③プログラミングの活動を取り入れた授業における子どもの姿の具体化

プログラミングの活動における子どもの資質・能力の伸び（姿）を具体的に想定する際、今までに育成されてきた資質・能力（子どもの実態）を捉える拠り所の1つとして活用する。

例：プログラミング学習指導案の「本時」の「子どもの意識」を参照。

※今後、実践を重ねる中で、評価規準や指導内容を改善していく。