

プログラミング的思考力育成シート		授業者()	
実施日	年 月 日 校時		
学年・人数	小1 小2 小3 小4 小5 小6 その他 ()人		
教科・領域等	国語 社会 算数 理科 生活 音楽 図画工作 体育 外国語 総合 日本語 道徳 特活 学校行事 余剰		
単元・活動名			
授業のねらい			
学習形態	一斉 グループ____人(生活班 課題別 その他) ペア		
関わり合い	役割分担 順番 アイデアの出し合い アイデアのまとめ		
学習活動	問題解決学習 創造する学習 表現する学習		
思考の前提	体験・経験() 知識() 技能() その他()		
思考の技能	関連づけ 類推 比較 要約 計画 分類・分析 順序立て 記号化 振り返り 一般化		
思考のツール	表 図 絵・写真・動画 カード ワークシート まなボード 教具・素材()		
思考の表出	言語化(書く・話す) 動作化・運動化 創作(音楽・造形・その他) プログラミング(PCと装置) ・PETS ・Studuino ・embot ・micro:bit (PCのみ) ・Angry Bird ・Hour of Code ・Algologic ・Viscuit ・Scratch		
ICTの利活用	児童: プログラミング Webブラウザ オフィスソフトウェア 実物投影機 動画・写真・音声記録 スキャナ 描画ソフト 他 <hr/> 教師: ノートPC タブレットPC デジタル教科書 実物投影機 Webブラウザ オフィスソフトウェア 描画ソフト アプリ プログラミング デジカメ ムービー スキャナ CD 他		
その他の工夫 おすすめポイント	・クイズ形式 ・ゲーム形式		