

# 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  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
他の工夫 おすすめポイント	・クイズ形式　・ゲーム形式