

## ICT 活用マイスター研修（小学校）

ICT 活用マイスター 桜台小学校 主幹教諭 福原 温 桜台小学校 教諭 水津 和雅  
 桜台小学校 教諭 増田 朋之 池尻小学校 教諭 中田 智継  
 池尻小学校 教諭 山田 洋一

担当指導主事：奥野 隆哉

キーワード：プログラミング教育 ビジュアル型プログラミング言語 Scratch カリキュラム・マネジメント

### 1 実施概要

実施月日	講師等	場所・形態	演題（またはテーマ）
7月23日（火）	桜台小学校 水津 和雅 教諭	昆陽里小学校 パソコンルーム	「プログラミング教育」
7月29日（月）	池尻小学校 山田 洋一 教諭	稲野小学校 パソコンルーム	
8月19日（月）	池尻小学校 中田 智継 教諭	笹原小学校 パソコンルーム	
8月20日（火）	池尻小学校 中田 智継 教諭	鴻池小学校 パソコンルーム	
	桜台小学校 増田 朋之 教諭	花里小学校 パソコンルーム	
8月21日（水）	桜台小学校 福原 温 主幹教諭	神津小学校 パソコンルーム	
	桜台小学校 福原 温 主幹教諭	伊丹小学校 パソコンルーム	
	池尻小学校 中田 智継 教諭 山田 洋一 教諭	池尻小学校 パソコンルーム	
	桜台小学校 水津 和雅 教諭	撰陽小学校 パソコンルーム	
8月22日（木）	桜台小学校 水津 和雅 教諭	有岡小学校 パソコンルーム	
	池尻小学校 山田 洋一 教諭	瑞穂小学校 パソコンルーム	
	桜台小学校 福原 温 主幹教諭	鈴原小学校 パソコンルーム	
8月23日（金）	池尻小学校 中田 智継 教諭	緑丘小学校 パソコンルーム	
8月26日（月）	桜台小学校 増田 朋之 教諭	荻野小学校 パソコンルーム	
8月27日（火）	桜台小学校 増田 朋之 教諭	南小学校 パソコンルーム	

### 2 主な内容

- (1) 「小学校プログラミング教育の概要」  
 ① なぜプログラミングを導入するのか

- ② 小学校プログラミング教育のねらい、育もうとする資質・能力とは  
(2) 「体験」

- ① ビジュアル型プログラミング言語 Scratch の基本的な操作手順の解説  
② Scratch での、プログラムを使った正多角形を書く体験  
③ Scratch での、プログラムを使った自由な作図体験  
(3) 「実践報告」

小学校プログラミング教育の概要について、動画を使用しながら学校現場でどのような実践をするのかをわかりやすく説明した。事前に池尻小学校3年3組で行ったプログラミング学習の様子や、情報技術の進歩がもたらした社会の変化などを交えて説明した後、プログラミング教育教材 Scratch を体験研修した。



### 3 成果と課題

#### (1) 成果

- ① 話を聞くだけでなく、実際に Scratch を使ってもらうことで、懸念していたほど難しいものではないという認識が深まった。  
② 概要説明→体験→実践報告の流れを作り、Scratch を体験した後で実践報告をしたことで、プログラミング教育を受ける児童の立場に立って考えてもらうことができた。  
③ プログラミング教育導入の背景やメリットを知り、本格実施にあたって何が必要になるのかを考えることができた。

#### (2) 課題

- ① プログラミング教育をただ楽しいだけの短期的な取り組みで終わらせないためには、学年を超えた教科間、教材間の関連付けがなされたカリキュラム・マネジメントが必要だと感じた。  
② プログラミング教育における新しい指導法や児童の活動が注目される中で、情報活用能力を育成するという目標をもとに具体的な指導計画を立てていく必要がある。