

平成 3 1 年度研修講座「小学校プログラミング教育研修講座」実施要項
(講座コード 3 1 2 0)

- 1 目 的 プログラミング教育の概要とプログラミング的思考の指導について理解し、児童の情報活用能力の育成を目的とした授業づくりに必要な知識を習得します。
- 2 主 催 群馬県教育委員会
- 3 対 象 小・特（小学部）の教員（定員 4 5 人）
- 4 担 当 群馬県総合教育センター 教育情報推進係
TEL 0 2 7 0 - 2 6 - 9 2 1 5（直通）

5 内 容

実施日	講 義 題 等
7 / 29 (月) 1 / 2 回	講義「小学校段階におけるプログラミング教育の在り方について」 実習「プログラミング教育の授業体験（基本編①）」 実習「プログラミング教育の授業体験（基本編②）」 講義・演習「プログラミング教育の授業構想」
11 / 29 (金) 2 / 2 回	実習「プログラミング教育の授業体験（発展編①）」 実習「プログラミング教育の授業体験（発展編②）」 発表・協議「プログラミング教育の授業体験について」 講義「プログラミング教育の実施に向けて」

6 日程等

期日	時間	ねらい・講義題・講師等	会場
7 / 29 (月)	プログラミング教育の概要とプログラミング的思考を理解し、実践事例を基に教材や指導方法を理解します。プログラミング教育に関する授業づくりで必要な知識を習得します。		
	9:00～ 9:15	受付（7階E V前）	
	9:15～ 9:20	諸連絡	702
	9:20～10:40	講義「小学校段階におけるプログラミング教育の在り方について」 ○全国の実践事例や有識者会議、今後の方向性を踏まえたプログラミング的思考の指導について、講義を通して学びます。 講師 東京学芸大学 教育実践研究支援センター 准教授 加藤 直樹	702
	10:55～12:15	実習「プログラミング教育の授業体験（基本編①）」 ○導入しやすい教材の体験により、プログラミング的思考を身に付けるための授業がどのように実践できるかについて、実習を通して学びます。 講師 総合教育センター 指導主事 指導主事	PC1 PC2 電情室 TL室 601
	12:15～13:15	昼食	
	13:15～14:35	実習「プログラミング教育の授業体験（基本編②）」 ○導入しやすい教材の体験により、プログラミング的思考を身に付けるための授業がどのように実践できるかについて、実習を通して学びます。 講師 総合教育センター 指導主事 指導主事	PC1 PC2 電情室 TL室 601
	14:50～16:10	講義・演習「プログラミング教育の授業構想」 ○実習での教材の体験をにし、実際にどのような授業ができるかについて、講義や演習を通して学びます。 講師 総合教育センター 指導主事 指導主事	702
	16:10～16:20	諸連絡	702
11 / 29 (金)	プログラミング教育の概要とプログラミング的思考を理解し、実践事例を基に教材や指導方法を理解します。プログラミング教育の授業を構想し、実践する力の向上を図ります。		
	9:00～ 9:15	受付（7階E V前）	
	9:15～ 9:20	諸連絡	702
	9:20～10:40	実習「プログラミング教育の授業体験（発展編①）」 ○発展的な教材の体験により、プログラミング的思考を身に付けるための授業がどのように実践できるかについて、実習を通して学びます。 講師 総合教育センター	PC1 PC2 電情室 TL室 601

	指導主事 指導主事	
10:55～12:15	実習「プログラミング教育の授業体験（発展編②）」 ○発展的な教材の体験により、プログラミング的思考を身に付けるための授業がどのように実践できるかについて、実習を通して学びます。 講師 総合教育センター 指導主事 指導主事	PC1 PC2 電情室 TL室 601
12:15～13:15	昼食	
13:15～14:35	発表・協議「プログラミング教育の授業体験について」 ○発表を基に協議を行い、プログラミング的思考の育成を図る指導の在り方について理解します。 講師 総合教育センター 指導主事 指導主事	PC1 PC2
14:50～16:10	講義「プログラミング教育の実施に向けて」 ○プログラミング教育を今後実施するために必要な準備や環境整備について学びます。 講師 総合教育センター 指導主事	702
16:10～16:20	諸連絡	702

7 その他

- ・実習「プログラミング教育の授業体験」基礎編及び発展編は、以下の三つの教材（A～C）をすべて体験します。
 - A アンブラグド
コンピュータを使わずにプログラミング的思考を学ぶ教材
 - B ソフトウェア（ビジュアルプログラミング）
コンピュータを使い、視覚的なオブジェクトでプログラミングし、コンピュータの中のキャラクターなどを動かす教材
 - C ロボット
コンピュータを使い、視覚的なオブジェクトでプログラミングし、外付けのロボットを動かす教材