

プログラミング教育カリキュラム案

小学校は外国語教育の準備で精一杯。

移行期間にプログラミング教育のカリキュラム、教材開発をすることになるが、外国語の準備に比べ進み具合はどうなっているか・・・！？

ところで、このプログラミング教育は何かとややこしい。

我々教育関係者は、教育の所管省庁である文部科学省の言い分を聞くこととなる。しかし、国からは総務省、経産省の主張も聞こえてくる。また、地方においては首長部局から業界団体の教育への要求も入ってくる。同じ考え方なら問題ないが、よくよく聞くと考え方や学校教育への要求もちがうことがある。学習指導要領は、プログラミングの体験も含みながら、プログラミング思考の育成であり、学教法30条第2項の学力育成のための手段であると考ええる。

したがって、プログラマー育成と体験を主とするものではない。

プログラミング教育の指導計画作成は求められるが、通常の授業の中でプログラミング思考を身に付けることとなる。

地教行法21条第五号に基づき、市町教委の指導には従う必要があるが、学校は自身を持って自校のプログラミング教育の指導計画（カリキュラム）を作成すればよいのである。

では、どんなカリキュラムが考えるか。ちょっと考えてみた。

- 1年生 生活…落ち葉でお絵かき（同じ形で絵を描く）
- 2年生 図工…決まった形のスタンプで絵を描く（同じ形で絵を描く）
- 3年生 算数…多角形の作図（決まった大きさの三角形の集まり）
- 4年生 理科…点灯する電球の数及び明るさのちがいを実現する回路づくり
- 5年生 総合…コンピュータで簡単なプログラミング体験 例 1からNまでの和（土曜集中授業）
- 6年生 外国語…GO STRAIGHT AND TURN RIGHT
(教室内にマトリクスを作り、スタートから目的地まで英語で指示して友達をゴールへ進める)

いろいろなものができるだろう。

校内研修で、カリキュラム案づくりコンテストをしてみると面白い。いい勉強にある。

機械（コンピュータ）有りき、の学びではないことは間違いない。