



学校段階		小学校 1～2 年	小学校 3～4 年	小学校 5～6 年	中学校	高等学校
育成を目指す姿		身近なものや出来事がどのように動いているのかを考え、工夫して分かりやすくすることができる。	身近な問題を見つけて、コンピュータの力を使いながら、手順を工夫して解決することができる。	コンピュータを使って効率よく問題を解決し、よりよい社会をつくらうとすることができる。	コンピュータの役割を理解し、プログラミング的思考を働かせて問題を解決することができる。	コンピュータの働きを理解し、アルゴリズムを使って問題解決に積極的に取り組むことができる。
知識及び技能	コンピュータの活用の 気付きと理解	① 家庭などの身の回りでコンピュータが活用されていることに気付く。	② 身近な生活でコンピュータが活用されていることを理解する。	③ 情報社会がコンピュータ等の情報技術によって支えられていることを理解する。	④ 社会におけるコンピュータの役割や影響を理解する。	⑤ 社会におけるコンピュータの役割や影響とともに、その働きを科学的に理解する。
	アルゴリズムと プログラム	⑥ 物事は手順の組み合わせで成り立っていることに気付く。	⑦ 身近な問題を解決するには必要な手順があることに気付く。	⑧ 手順を工夫することによって効率よく問題を解決できることに気付く。	⑨ アルゴリズムの考え方を理解し、簡単なプログラムを作成する技能を身に付ける。	⑩ アルゴリズムを理解し、実際の問題解決にコンピュータを活用する能力を身に付ける。
思考力、判断力、表現力等	プログラミング的思考 とプログラミング	⑪ 物事はどのような動きの組み合わせで成り立っているのか考え、表現することができる。	⑫ 身近な問題を解決するにはどのような動きをどのような順序で行えばよいのかを考え、表現することができる。	⑬ プログラミングをしながら、動きをどのように組み合わせれば考える動作が実現できるかを考え、表現することができる。	⑭ プログラミング的思考等を発揮して問題解決策を構想し、表現することができる。	⑮ 目的に応じたアルゴリズムを考え、プログラムとして構想し、表現することができる。
	改善を考えた 修正と試行錯誤	⑯ 動きの組み合わせをどのように改善すればより分かりやすく表せるかを試行錯誤しながら考えている。	⑰ 動きの順序をどのように改善すれば問題を解決できるかを試行錯誤しながら考えている。	⑱ 動きの組み合わせをどのように改善すれば考える動作により近づくかを試行錯誤しながら考えている。	⑲ 問題解決のための処理の流れを図などに表し、試行等を通じて解決策を考えている。	⑳ 作成したプログラムの動作を確認し、不具合の修正や、よりよい解決策を考えている。
学びに向かう力、人間性等	コンピュータの働きを よりよい人生や社会 づくりに生かそうとする 態度の涵養	㉑ プログラムの働きやよさを見つけようとしている。	㉒ 身近な問題を解決するために、コンピュータの働きを生かそうとしている。	㉓ コンピュータ等を上手に活用してよりよい社会を築いていこうとしている。	㉔ 自分なりの新しい考え方や捉え方によって、コンピュータを活用して解決策を構想しようとしている。	㉕ 問題解決にコンピュータを積極的に活用しようとしている。
	自らの学習を 調整しながら 粘り強く取り組む 態度の育成	㉖ 目的を意識して、最後までやり遂げようとしている。	㉗ 身近な問題を解決するために、試行錯誤して最後までやり遂げようとしている。	㉘ 問題を解決するために、試行錯誤して最後まで計画的にやり遂げようとしている。	㉙ 自らの問題解決とその過程を振り返り、よりよいものとなるよう改善・修正しようとしている。	㉚ 結果を振り返ったり、生活の中で使われているプログラムを見いだしたりして、改善しようとしている。
プログラミングツール等		ア ン プ ラ グ ド 型		ブ ロ ッ ク 型		言 語 型