

プログラミング教育 フレームワークSWG

キックオフ 資料（一部改）

2018年6月13日（水）

キックオフのアジェンダ

日時：6月13日 17時-19時

場所：ICT CONNECT21オフィス

アジェンダ：2時間

- 企画紹介（15分）
- 各社の取り組み紹介（10分×8社）
- フレームワークの枠組みの検討（20分）
- 次の定例会の日程検討（5分）

※終了後懇親会

このSWGについて

- 安心・安全な場
 - SWG内の守秘義務を守る
 - 多様な意見を歓迎
- 共創の場：共通善を実現する場
 - 提供価値を話す
 - 全員で作っていく場

内容

- 課題認識
- フレームワークSWGの目的
- フレームワークSWGの対象
- フレームワークSWGの活動
- フレームワークSWGの体制
- 今後のスケジュール

課題認識

課題 認識 1

指導案事例の共有が相次ぐ。「量」から「質」への転換が課題。

課題 認識 2

プログラミング教材が多数出ているが、教育委員会や現場の先生がそれら全ての機能や特徴を把握するのは難しい。

フレームワークSWGの目的

指導案、プログラミング教材の標準規格を開発。

企業がプログラミング教材と指導案を作成する際のデファクトスタンダードにする。



教育委員会や学校がプログラミング教育を実施する際の指標となるように。

フレームワークSWGの対象

- 教育課程内（特に小・中学校）におけるサービス
- プログラミング教育の指導案とプログラミング教材（ソフト、ハード）

小学校段階のプログラミングに関する学習活動の分類（例）

教育課程内のプログラミング教育

A：学習指導要領に例示されている単元等で実施するもの
（算数：[第5学年]B 図形(1)正多角形、理科：[第6学年]A 物質・エネルギー(4)電気の利用、総合的な学習の時間：情報に関する探究的な学習）

B：学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの

C：各学校の裁量により実施するもの
（A、B、D以外で、教育課程内で実施するもの）

D：クラブ活動など、特定の児童を対象として、教育課程内で実施するもの

教育課程外のプログラミング教育

E：学校を会場とするが、教育課程外のもの

F：学校外でのプログラミングの学習機会



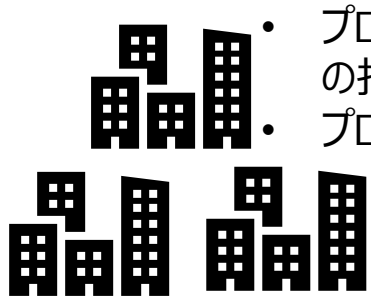
本SWGの対象

出典：小学校を中心としたプログラミング教育ポータル
<https://miraino-manabi.jp/>

フレームワークSWGの活動

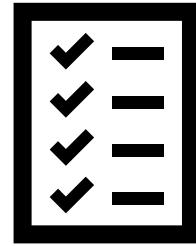
短期

SWG参加企業



- ・プログラミング教育の指導案
- ・プログラミング教材

フレームワーク開発



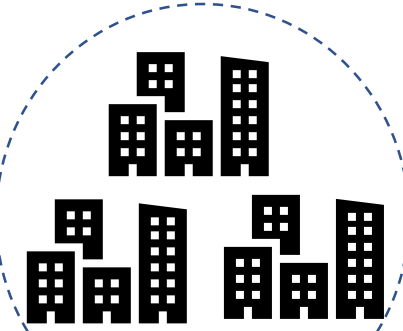
ICONのサイト



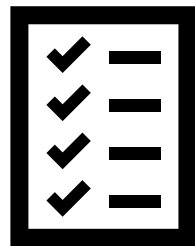
フレームワークの発表
フレームワークに基づき
分類した事例の掲載

中長期

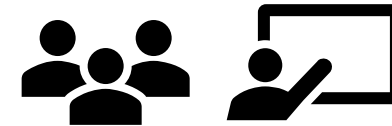
フレームワーク利用
企業の増加



フレームワーク運営



検証



フレームワークの検証

様々な指導案・教材共有サイト



認証マーク等を付けて
指導案、教材を掲載

中長期の活動は案レベル。
今後活動の中でどこまで
行つか検討

フレームワークに基づき審査

出典：小学校を中心としたプログラミング教育ポータル
<https://miraino-manabi.jp/>

フレームワークSWGの体制

- 株式会社ベネッセコーポレーション（リーダー）
- 大日本印刷株式会社（サブリーダー）
- 株式会社学研ホールディングス
- 株式会社ソニー・グローバルエデュケーション
- シャープマーケティングジャパン株式会社
- 株式会社内田洋行
- ヤマハ株式会社
- 株式会社増進会ホールディングス