

プログラミング教育フレームワーク（試行版）

ver.1.0.0. (2019/3/25版)

カテゴリ	項目	説明	具体例
児童・教師の前提知識・技能	児童の前提知識・技能	実践事例を行うために、児童に必要なプログラミングや情報機器の操作に関する事前知識や技能は何か。	Scratchの基本操作経験／キーボードなどによる文字の入力／インターネット上の閲覧・検索／電子ファイルの呼び出しや保存／コンピュータの起動や終了／画像編集・ペイント系アプリケーションの操作等／カメラ機能の操作等／その他
	教師の事前知識・技能・準備	実践事例を行うために、教師に必要なプログラミングに関する事前知識や技能は何か。本時の授業を行うために、前時までにしておくことは何か。	前時までにScratchに取り込む画像の準備を終えておく、など。
指導案の基本要件	学年	対象となるのはどの学年か。	
	教科等	対象となるのはどの教科等か。	
	単元名	対象となる単元名は何か。	
	単元のねらい・単元目標	単元のねらい・単元目標は何か。	
	単元指導計画	単元指導計画はどのようなものか。	
	本時のねらい・本時の目標	本時の各教科等のねらいと、プログラミング教育のねらいは何か。	
	本時の評価基準	本時の評価基準は何か。	
	本時の展開	本時の展開はどのようなものか。	
教材の基本要件	プログラミングの概念	実践事例の学習活動で児童が体験するプログラミングの概念は何か。	順次／反復／条件分岐／並列処理／演算子／データ／イベント／その他
	プログラミング教材	実践事例で利用したプログラミング教材は何か。	
	プログラミング教材	プログラミング教材に含まれる内容は何か。	指導案／教師向け解説書／教師向け解説ビデオ／指導用スライド／eポートフォリオ／児童向けプリント／その他
	利用デバイス	実践事例で活用したデバイスは何か。	Windowsタブレット／Windowsパソコン／iPad／Macパソコン／Androidタブレット／Chromebook／その他
	実施環境	実践する際にインターネットが必要かどうか。	Wi-Fi環境あり／なし
	金額	無料／有料	無料／有料
活動形態	教材数	実践事例で使われた教材数はどれくらいか。	4人で1台の端末でScratchを利用した、など。
	学習活動形態	実践事例で適用された学習活動形態はどのようなものか。	個人活動／グループ活動／一斉授業／その他
	外部人材の活用	実践事例で適用された支援形態はどのようなものか。	メンターやICT支援員の有無など。