

Q2：A分類における実践例は、どのようなものがあるのでしょうか。

A2：A分類は、算数科や理科、総合的な学習の時間での実践例があります。以下は、「小学校プログラミング教育の手引（第二版）」や、「小学校を中心としたプログラミング教育ポータル」等で紹介されている指導例や実践例です。

※A分類…学習指導要領に例示されている単元等で実施するもの

(各分類の概要は、下記の「★小学校段階のプログラミングに関する学習活動の分類」に示しています。)

－指導例について－

- A－① プログラミングを通して、正多角形の意味を基に正多角形をかく場面（算数 第5学年）
- A－② 身の回りには電気の性質や働きを利用した道具があること等をプログラミングを通して学習する場面（理科 第6学年）
- A－③ 「情報化の進展と生活や社会の変化」を探究課題として学習する場面（総合的な学習の時間）
- A－④ 「まちの魅力と情報技術」を探究課題として学習する場面（総合的な学習の時間）
- A－⑤ 「情報技術を生かした生産や人の手によるものづくり」を探究課題として学習する場面（総合的な学習の時間）

『[小学校プログラミング教育の手引（第二版）](#) P24～P31』より

－A分類の実践例や使用教材等について－

教科	事例タイトル	実施主体	対象学年	教材
算数	<a href="#">正多角形をプログラムを使ってかこう</a>	杉並区立西田小学校	5年	Scratch
理科	<a href="#">電気を無駄なく使うにはどうしたらよいかを考えよう</a>	三鷹市立北野小学校・國學院大學	6年	レゴ®WeDo2.0
理科	<a href="#">電気を効率よく使うにはどうしたらよいかを考えよう</a>	横浜市立西富岡小学校・國學院大學	6年	ArtecRobo
理科	<a href="#">電気を効率よく使うにはどうしたらよいかを考えよう</a>	あきる野私立西秋留小学校・國學院大學	6年	MESH
総合	<a href="#">まちの魅力 PR大作戦</a>	文部科学省	3～6年	Scratch
総合	<a href="#">豊かな生活ともものづくり</a>	文部科学省	5・6年	センサー付き教育用車型ロボット

『[小学校を中心としたプログラミング教育ポータル](#)』

### ★小学校段階のプログラミングに関する学習活動の分類

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

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等の内容を指導する中で実施するもの

C: 教育課程内で各教科等とは別に実施するもの

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

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