

**Q 4 : C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。**

A 4 : C分類には、プログラミングの楽しさを体験する取組や、プログラミング言語等の基礎について学習する取組等があります。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。

※C分類…教育課程内で各教科等とは別に実施するもの  
 (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－	
C－①	プログラミングの楽しさや面白さ、達成感などを味わえる題材などでプログラミングを体験する取組
C－②	各教科等におけるプログラミングに関する学習活動の実施に先立って、プログラミング言語やプログラミングの技能の基礎についての学習を実施する例
C－③－1	各教科等の学習を基に課題を設定し、プログラミングを通して課題の解決に取り組む学習を展開する例
C－③－2	各教科等の学習を基に、プログラミングを通して表現したいものを表現する学習を展開する例

『[小学校プログラミング教育の手引（第二版）](#) P37～P40』より

－C分類の実践例や使用教材等について－		
事例タイトル	実施主体 対象学年	教材
<a href="#">ものと情報のちがいを</a>	合同会社デジタルポケット、府中市立府中第三小学校 5年	Viscuit
<a href="#">たまごが割れたら・・・</a>	合同会社デジタルポケット、府中市立府中第三小学校 3年	Viscuit
<a href="#">ロボットがめいろを行く！</a>	大阪市立宝栄小学校 4年	プログラミングロボット True True
<a href="#">方位磁針をつくろう</a>	Windows Digital Lifestyle Consortium、千葉大学教育学部附属小学校 4年	micro:bit、MakeCode
<a href="#">プログラミング ～プログラムをつかってロボットを動かそう～</a>	レゴ エデュケーション、相模原女子大学小学部 5年	教育版 レゴ® マインドストーム® EV3
<a href="#">せかいに一つのむしずかん</a>	株式会社ディー・エヌ・エー、横浜市立港北小学校 2年	プログラミングゼミ

『[小学校を中心としたプログラミング教育ポータル](#)』より

事例タイトル	対象学年	教材
「プログラミングをしてみよう」～はじめてのおつかい～	3年	Scratch
プログラミングとの出会い～キャラクターを動かすプログラム作り～	3年	Scratch
コンピュータとなかよしになろう	4年	Scratch
自動運転バスをプログラミングしよう	5年	走行型のロボット教材
プログラミングで物語の世界をアニメーションにしよう	5年	Scratch

『[小学校プログラミング教育に関する指導案集](#) P93～P130』より

### ★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