

教科の学びを深める プログラミング教育

東京都立光明学園

情報教育コーディネーター

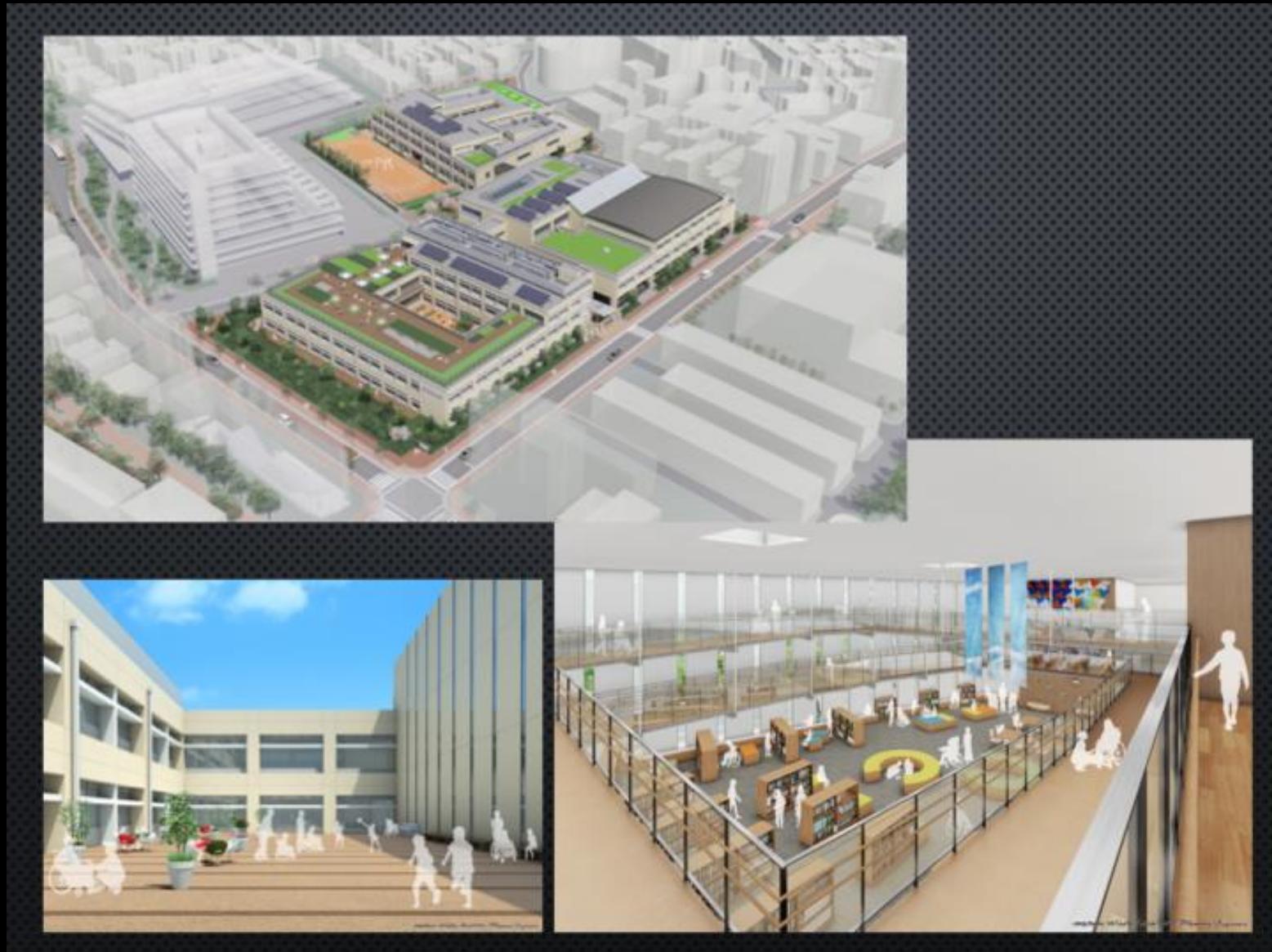
禿 嘉人

ラウンドテーブル
2017.9.29

東京都立光明学園

- ・肢体不自由教育部門と病弱教育部門を併置した東京都立特別支援学校。児童・生徒数は約210名。
- ・国立成育医療研究センター内に「そよ風分教室」がある。
- ・寄宿舎があり、そこから通学する生徒もいる。
- ・1932年に東京市立光明学校として開校した日本で最初の肢体不自由児学校を母体校とする。

東京都立光明学園



東京都立光明学園



プログラミング学習を進めるにあたって

- ・イベント的な扱いでプログラミング学習を実施しない。
 - ・教育課程内で実施
 - ・継続的な指導
- ・授業内容を教員と一緒に組み立てる。
 - ・生徒の実態を踏まえた授業
 - ・教員と支援者との役割分担
- ・原則として校内の機器や環境を利用して実践する。
 - ・校内での継続的な学習
 - ・他校への事例提供

CANVASとの活動

- ・自分の描いたキャラクターが登場するゲームを
プログラミングで表現しよう Scratch

高等部2年 準ずる課程（社会と情報）2016.6

- ・進路学習：プログラミングを体験しよう Viscuit

中学部 準ずる課程（特別活動）2016.9

- ・コンピュータに触れてみよう Viscuit

中学部 知的障害を併せ有する課程（生活単元学習）2016.11

- ・将来を設計しよう Scratch

中学部1・2年 準ずる課程（家庭科）2017.2

- ・プログラミングを体験しよう Minecraft : Hour of Code

高等部3年 準ずる課程（情報（学校設定科目））2017.2

- ・本校のICT外部専門家にCANVAS赤松様が就任 2017.4

- ・ロボットのある生活を考えよう ArtecRobo

高等部3年 準ずる課程（社会と情報）2017.6

CANVASとの活動

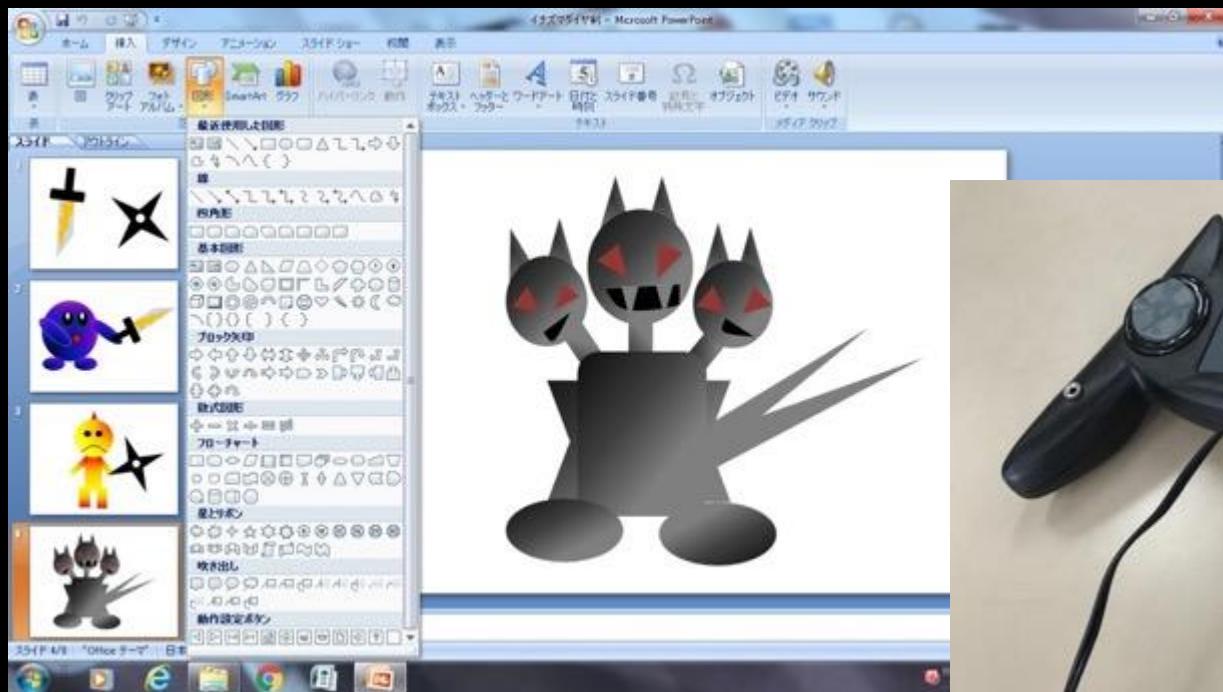
- ・自分の描いたキャラクターが登場するゲームを
プログラミングで表現しよう
- 高等部2年 準ずる課程（社会と情報）Scratch

Computer Science for All



CANVASとの活動

- ・自分の描いたキャラクターが登場するゲームを
プログラミングで表現しよう
- 高等部2年 準ずる課程（社会と情報）Scratch



CANVASとの活動

- ・プログラミングを体験しよう Minecraft : Hour of Code
高等部3年 準する課程（情報（学校設定科目））

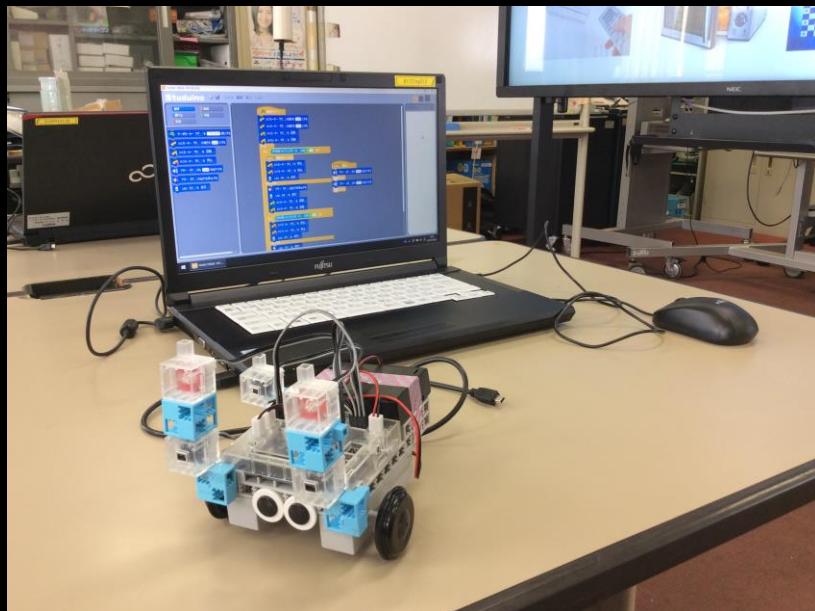
CANVASとの活動

- ・プログラミングを体験しよう Minecraft : Hour of Code
高等部3年 準する課程（情報（学校設定科目））



CANVASとの活動

- ・ロボットのある生活を考えよう Artec Robo
高等部3年 準する課程（社会と情報）



CANVASとの活動

- ・ロボットのある生活を考えよう Artec Robo
高等部3年 準する課程（社会と情報）



CANVASとの活動

- ・ロボットのある生活を考えよう Artec Robo
高等部3年 準する課程（社会と情報）

授業後の生徒の感想

「人に気持ちよく使ってもらうには
どうしたらよいか考えることができた。」

「日常生活の中で作る側の立場から
ものを見ることが増えた。」

といった意見が出され、生徒たちのものの見
方に変化がみられるようになった。

CANVASとの活動

- ・自分の描いたキャラクターが登場するゲームを
プログラミングで表現しよう Scratch
高等部2年 準ずる課程（社会と情報）2016.6
- ・進路学習：プログラミングを体験しよう Viscuit
中学部 準ずる課程（特別活動）2016.9
- ・コンピュータに触れてみよう Viscuit
中学部 知的障害を併せ有する課程（生活単元学習）2016.11
- ・将来を設計しよう Scratch
中学部1・2年 準ずる課程（家庭科）2017.2
- ・プログラミングを体験しよう Minecraft : Hour of Code
高等部3年 準ずる課程（情報（学校設定科目））2017.2
- ・本校のICT外部専門家にCANVAS赤松様が就任 2017.4
- ・ロボットのある生活を考えよう ArtecRobo
高等部3年 準ずる課程（社会と情報）2017.6
- ・総務省「若年層に対するプログラミング教育の普及推進」 2017.9