

(様式2)

県立高校指定校事業（平成31年度指定）単年度計画書（令和元年度）

学 校 名	相模原総合高等学校（㊤・定・通）	校 長 名	野田 麻由美
指定名	プログラミング教育研究推進校		
研究主題	プログラミング教育によって生徒の確かな論理的思考力の定着、協働的問題解決能力の育成を図る。プログラミング教育の実践を通じて指導内容や方法等を研究開発し、その成果の普及を図る。		
本年度の研究内容	<p>(1) 本年度の目標</p> <p>プログラミング教育の5つの視点のうち特に「やるべきことを順序立てて考える」の目標達成に向けて、段階を踏んだわかりやすい授業の研究に取り組む。</p> <p>(2) 目標実現のための具体的な手立て</p> <p>○全校生徒対象のプログラミング教育ガイダンスを行う。</p> <ul style="list-style-type: none">・なぜいま「プログラミング」なのか、情報通信技術が普及する情報社会の現状を見せることで、プログラミングへの興味・関心を高める。・全校生徒に「プログラミング教育の視点」を提示し、各教科の授業で活用することができるよう意識させる。 <p>○情報科の科目「情報の科学」において、プログラミング教育の5つの視点を生徒に意識し、身に付けさせる授業を行う。</p> <ul style="list-style-type: none">・単元「問題解決とコンピュータの活用」において、日本語プログラム言語ドリトル・表計算マクロ言語・micro:bitによるプログラミングの問題解決学習を実施する。・「情報の科学」の全単元においてプログラミング教育の5つの視点を意識して授業を行う。 <p>○情報科の学校設定科目において、プログラミング教育の5つの視点を生徒に意識し、身に付けさせる授業を行う。</p> <ul style="list-style-type: none">・情報科の学校設定科目における実習の授業展開や学習活動の流れを明確にし、自らプログラミング教育の視点を活用できるようにする。・「ロボット制御入門」「ロボットプログラムの基礎」では、神奈川工科大学と連携し、LEGO マインドストームを用いてプログラミングを学習する。 <p>○商業科の科目「プログラミング」「発展プログラミング」において、Java 言語を使った問題解決学習を実施する。</p> <ul style="list-style-type: none">・Java 言語を使った問題解決学習の授業計画・授業内容を研究する。 <p>○各教科・科目において、授業展開や授業の過程を意識した授業実践を行う。</p> <ul style="list-style-type: none">・ねらい（ゴール）の明示やICTの活用等を通じて、授業展開を工夫した授業実践を行う。・ICTの活用に関する校内研修を行う。 <p>○各教室にプログラミング教育の視点を掲示するとともに、授業担当が1時間の授業のねらいやゴールを明示する。</p> <ul style="list-style-type: none">・各教室黒板上部にプログラミング教育の視点として「やるべきことを順序立てて考える」の目標を掲示し、生徒が毎時間の授業において、ねらいや目標、やるべきことを手順を追って考えることができるようにする。・各教科・科目の授業の導入において、生徒に本時のねらい・目標（ゴール）を明示する。 <p>※本校の「プログラミング教育の5つの視点」</p> <ul style="list-style-type: none">①抽象化する ②物事を分解して理解する ③やるべきことを順序立てて考える④ベストな方法かどうかを分析・評価する ⑤方法をほかに置き換えて一般化する <p>(3) 成果の検証方法及び成果指標</p> <ul style="list-style-type: none">・年度初め（プログラミング教育ガイダンス）および年度末にプログラミング教育に関する生徒アンケートを実施し、データの収集・分析を行う。その上で成果を検証し、次年度以降の研究開発に役立てる。・プログラミング教育に関する研究授業・研究協議会・学習成果発表会（生徒）・研究成果発表会（教員）を実施する。		
その他 特記事項	県立高校教育力向上推進事業 Ver. II 「シチズンシップ教育」指定（平成25～27年度） 県立高校改革 I 期指定事業「プログラミング教育研究推進校」指定（平成28～30年度）		