1.タイトル

2-1.この授業の目標・意義

2-2.プログラミング的思考における目標・意義

3.授業タイムライン

|  |  |
| --- | --- |
| 教師の働きかけ | 指導上の留意点・評価 |
| ・演習への導入 |  |
| ・実際の演習 |  |
| ・演習のまとめ |  |
| ・評価基準  ・評価方法 |  |

4.演習例

5.上の演習で使う道具

6.黒板

パワーポイント画

7.Q&A

あれば