

情報教育（プログラミング的思考・情報モラル）年間計画

本田小学校 豊浦小学校素案 江戸川区東小松川小学校を参考に

	1年	2年	3年	4年	5年	6年
基本的な操作 創作	生活科・図画工作 ・パソコン室の使い方 ・マウスの基本操作 (1) ・ジャストスマイル (2) 絵 (1) 名刺づくり (2)	生活科・図画工作・国語 ・ソフトキーボード入力 (1) ・ジャストスマイル (1~2) 絵・招待状など	国語科 ・ローマ字 (4~5) タイピング練習 ・インターネット検索	※ローマ字入力練習 ・ジャストスマイル プレゼンテーション練習	※ローマ字入力練習 ・ジャストスマイル プレゼンテーション練習	※ローマ字入力練習 ・ジャストスマイル プレゼンテーション練習
e ライブラリー	コンピュータールームに入っているもの (各教科のドリル練習)					
プログラミング 的思考	国語科 ・順序だてて考える力 伝える力を育てる 例・見つけたことをしらせよう ・本をしょうかいしよう ・学校のことをしょうかいしよう ・生き物のことをしょうかいしよう		体育 繰り返しの運動や回数などを考えダンスをする	家庭科 複数の料理を作る手順や計画を立てて効率よく行う		
			算数 プログラミングに触れ、 慣れる 「図形を描く」 PC ビスケット	理科・算数 自分の意図したことをプログラ ミングで行う 「動く絵をつくる」 PC 「信号機をつくる」PC教材準 備必要	算数 プログラミングで計算したり図形を書いたりする 「倍数・公倍数」「正多角形」「平均」言 スクラッチ 社会 プログラムでロボッ トを動かす 「私たちの生活と工業生 産」	理科 プログラムを工夫して 機械を制御する「電気の利 用」 PC スクラッチ
			音楽 ・音楽づくり			
			フローチャート 各教科の中で必要に応じて活用する。			
情報モラル	図画工作 ビスケット 道徳の時間に位置付けられた指導					

PCを使わない (アンブラド)	アンブラド教材⇒「ルビィの冒険」「コード・A・ピラー」
PCを使いプログラミングする授業	プログラミング言語⇒「プログラミン」「スクラッチ」「プログル」「ビスケット」
道徳の題材	制御教材「micro bit」 教材 プログラミングスイッチ

左のものを準備する。
下線のもの確認済み

豊浦小学校で、スムーズにプログラミング教育が始められるための令和2年度の指導について

	e ライ ブラリ	PC	プログラミング的思考		道徳授業	学校図書	
		基本的な操作・創作	アンクラウド	PCを使って	情報モラル 道徳で年間各 1時間	プログラミング 年間1時間体験させる	
来年度1年生	適宜触 れる	1年生の操作基本的な操作・創作に触れる(生活・図工各2~3時間)	国語科「順序だてて考え、伝える力」を育て高める。	/		指導計画に従って指導	プログラミングのプ を体験する
来年度2年生		1・2年生の操作基本的な操作・創作に慣れる(生活・図工各2~3時間)				指導計画に従って指導	プログラミングのロ を体験する
来年度3年生		国語科 ・ローマ字 タイピング練習 ・インターネット検索	体育 繰り返しの運動や	算数・総合 プログラミングに触れ、慣れる 「図形を描く」(3時間) PC ビスケット利用	指導計画に従って指導	プログラミングのグ を体験する	
来年度4年生		※ローマ字入力練習 ・ジャストスマイル プレゼンテーション練習	回数などを考えダ ンスをする	算数・総合 プログラミングに触れ、慣れる 「図形を描く」「動く絵を描く」 (3時間) PC ビスケット利用	指導計画に従って指導	プログラミングのラ を体験する	
来年度5年生		家庭科 複数の料理を作る 手順や計画を立て て効率よく行う		算数(3時間) プログラミングで計算したり図形を 書いたり「倍数・公倍数」「正多角 形」「平均」言 スクラッチ利用	指導計画に従って指導	プログラミングのミ を体験する	
来年度6年生				算数(各3時間) プログラミングで計算したり図形を 書いたり「倍数・公倍数」「正多角 形」「平均」の応用 理科 プログラムを工夫して機械を 制御する「電気の利用」PC スク ラッチ利用	指導計画に従って指導	プログラミングのグ を体験する	