令和２年度　住吉小学校　第１学年　プログラミング教育　年間指導計画

| 教科等 | ４月 | ５月 | ６月 | ７月 | ８月 | ９月 | １０月 | １１月 | １２月 | １月 | ２月 | ３月 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 国語 | 単元名<br><br>内容 | ぶんをつくろう<br>つながりのある文や文章を書く | | こんなことがあったよ<br>自分の考えが明確になるように，事柄の順序に沿って簡単な構成を考える | | | はたらくじどうしゃ<br>自分の考えが明確になるように，事柄の順序に沿って簡単な構成を考える | ともだちのことをしらせよう<br><br>自分の考えが明確になるように，事柄の順序に沿って簡単な構成を考える | | | | いいこと<br>いっぱい1年<br>つながりのある文や文章を書く |
| 算数 | | | | 10より大きい数<br>２とび、５とびなど効率のよい数え方の手順を考える | | | | | | | ２０よりおおきいかず<br>11のまとまりを作って効率よく数える手順を考える | |
| 生活 | | | | | | | | | | | | |
| 音楽 | | | | | | | | | | | | |
| 図工 | | | | | | | | | | | | |
| 体育 | | | | | | | | | | | | |
| 道徳 | | | | | | | | | | | | |
| 特活 | | | | | | | | | | | | |

令和２年度　住吉小学校　第２学年　プログラミング教育　年間指導計画

| 教科等 | ４月 | ５月 | ６月 | ７月 | ８月 | ９月 | １０月 | １１月 | １２月 | １月 | ２月 | ３月 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 国語 | つづけてみよう－日きー<br>事柄の順序に沿って簡単な構成を考える | | たんけんしたことをつたえよう<br>事柄の順序に沿って簡単な構成を考える | | | | メモをもとに文章を書こう<br>事柄の順序に沿って簡単な構成を考える | | | | | |
| 算数 | | たし算(1)ひき算(1)<br>手順を細分化してプログラミング的思考の素地を体験する | | | | ひっ算の仕方を考えよう<br>手順を細分化してプログラミング的思考の素地を体験する<br>かたちあそび<br>作った図形をプログラミングで動かす | 新しい計算を考えよう<br>同数累加のパターンやループに気付き、かけ算の仕組みを考える | | | | | |
| 生活 | | | | | | | | | | | | |
| 音楽 | | | | | | | | | | | | |
| 図工 | | | | | | | | | | | | |
| 体育 | | | | | | | | | | | | |
| 道徳 | | | | | | | | | | | | |
| 特活 | | | | | | | | | | | | |

令和２年度　住吉小学校　第３学年　プログラミング教育　年間指導計画

| 教科等 | ４月 | ５月 | ６月 | ７月 | ８月 | ９月 | １０月 | １１月 | １２月 | １月 | ２月 | ３月 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 国語 | 単元名<br>内容 | | | | | | | | | | ローマ字入力<br>VISCUITを活用し、worldアタックゲームを作る活動をしよう | |
| 社会 | | | | | | | | | | | | |
| 算数 | | | | | | | | | 2桁をかけるかけ算<br>３位数×１位数の計算について、筆算の新しい手順を見いだし、正しく順序を構成する。 | | | |
| 理科 | | | | | | | | | | | | |
| 音楽 | | | 拍のながれにのってリズムを感じ取ろう<br>様々なリズム、パターンの組み合わせて音楽を作る活動をする | | | | | | | | | 歌い継ごう日本の歌<br>Scratchのプログラムで作られた旋律を聴き、よりよい曲にするための課題を理論的に考える。 |
| 図工 | | | | | | | | | | | | |
| 体育 | | | | | | | ラケットベースボール<br>順序を考え活用し、守備の流れをフォローチャートに表す。 | | | | | |
| 外国語活動 | | | | | | | | | | | | |
| 道徳 | | | | | | | | | | | | |
| 総合 | | | | | | | | | | | | |
| 特活 | | | | | | | | | | | | |

令和２年度　住吉小学校　第４学年　プログラミング教育　年間指導計画

| 教科等 | ４月 | ５月 | ６月 | ７月 | ８月 | ９月 | １０月 | １１月 | １２月 | １月 | ２月 | ３月 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 国語 | 単元名<br>内容 | | | | | | | | | | | |
| 社会 | | 県の地図を広げて<br>都道府県について自分たちで調べたことをもとに「都道府県クイズ」を作る。 | | | | | | | | | | |
| 算数 | | | | | | わり算の筆算を考えよう<br>わり算の手順をフローチャートで整理する | | | | | | |
| 理科 | | | | | | | | | | | 寒さの中でも<br>季節と生き物の情報を集め、順序を考え、プログラミングでクイズを作る。 | |
| 音楽 | | いろいろなリズムを感じ取ろう<br>学習した音楽表現を用いて、Scratchを活用して、リズム、アンサンブルを作る。 | | | | | | | | | | |
| 図工 | | | | | | | | | | | | |
| 体育 | | | | | | | | | | カードをつたえる気持ち<br>フローチャートを活用し、カードを作る手順を確かめる | | |
| 外国語活動 | | | | | | | | | | | | |
| 道徳 | | | | | | | | | | | | |
| 総合 | | | | | | | | | | | | |
| 特活 | | | | | | | | | | | | |

令和２年度　住吉小学校　第５学年　プログラミング教育　年間指導計画

| 教科等 | ４月 | ５月 | ６月 | ７月 | ８月 | ９月 | １０月 | １１月 | １２月 | １月 | ２月 | ３月 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 国語 | 単元名<br>内容 | | | | | | | | | | | |
| 社会 | | | | | | 工業生産を支える人々<br>自動車の製造工程など自動車産業について調べ、それぞれの行程がどのような要素で構成されるか考える | | | くらしを支える情報<br>情報通信技術をICT、IT、Ai等をインターネットを利用して調べる。 | | | |
| 算数 | | | 図形の角<br>Scratchを活用し、角の大きさを考える活動を通して、多角形の内角の和について考える。 | | | | | | | 多角形と円<br>Scratchを活用し、繰り返しと回転のブロックの中の値を理論的に考えて、正多角形を作図する。 | | |
| 理科 | | | | | | | | | | | | |
| 音楽 | | | | | | | | | | | | |
| 図工 | | | | | | | | | | | | |
| 家庭 | | | | | | | | | | | | |
| 体育 | | | | | | | | | | | | |
| 外国語 | | | | | | | | | | | | |
| 道徳 | | | | | | | | | | | | |
| 総合 | | | 外国の人と仲よくしよう<br>インターネットを利用して情報を収集し、異文化に触れ、紹介する。 | | | | | | | | | |
| 特活 | | | | | | | | | | | | |

令和２年度　住吉小学校　第６学年　プログラミング教育　年間指導計画

| 教科等 | ４月 | ５月 | ６月 | ７月 | ８月 | ９月 | １０月 | １１月 | １２月 | １月 | ２月 | ３月 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 国語 | 単元名<br>内容 | | | | | | | | | | | |
| 社会 | | | | | | | | | | | | |
| 算数 | | | | | | | | 拡大図と縮図<br>Scratchを活用し、拡大図と縮図を描く手順をプログラムする | | | プログラミングのグ学校図書HPのソフトを活用し、並べ方と組み合わせ方の学習を行う。 | |
| 理科 | | | | | | | | | | A電気の性質とその利用<br>micro:bitを用いてプログラミングを行い、意図通りに作動するか確かめる。 | | |
| 音楽 | | | | | | | | | | | | |
| 図工 | | | | | | | | | | | | |
| 家庭 | | | | | | | まかせてね今の食事<br>Scratchのシミュレータを用いて、ご飯を炊くためのプログラム体験を行う。 | | | | | |
| 体育 | | | | | | | | | | | | |
| 外国語 | | | | | | | | | | | | |
| 道徳 | | | | | | | | | | | | |
| 総合 | | | 佐渡の魅力を伝えよう<br>インターネットを利用して情報を収集し、魅力を発信する活動を行う | | | | | | | | | |
| 特活 | | | | | | | | | | | | |