

令和2年度 深川小学校 情報教育・プログラミング教育年間計画

	1 学期				2 学期				3 学期			目標	
	4 月	5 月	6 月	7 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月	情報活用能力目標 (基本的な操作スキル)	プログラミング教育目標
低学年	1 年		C: 生活科「わくわくどきどきしょうがっこう」【図書室】		B: 国語科 「ほんはともだち」【図書室】		A・B・C・Dp1: 生活科 (4 時間) 「どこでもカーで、お客さんをつれていこう」(PC・mBot 使用)【コンピュータ室】			B: 国語科 「どうぶつ赤ちゃん」【図書室】	Dp2: 算数科 「もののいち」【教室】	①電源ON/OFF—O ②マウス操作—O (左クリック・ダブルクリック)	【知識及び技能】 ・問題の解決には必要な手順があることが分かる。 【思考力・判断力・表現力等】 ・はじめ、中、終わりの構成を考えて伝えたいことをまとめる。 ・事柄や意図する一連の活動の順序に沿って構成や組合せを考える。 【学びに向かう力・人間性等】 ・自分たちの身の回りの情報機器に親しみ、進んで利用しようとする。 ・友達と協力して活動に取り組む。
	2 年	B: 国語科 「図書館探検」【図書室】			B: 国語科 「お題クイズをしよう」【図書室】	B: 国語科 「どうぶつ園のじゅうい」【コンピュータ室】	A・B・C・Dp1: 生活科 (4 時間) 「プログラミングって何だろう」(PC・mBot 使用)【コンピュータ室】					①電源ON/OFF—O ②マウス操作—O (左クリック・ダブルクリック) ③音量・照度調整—O ④文字入力(ひらがな)	
中学年	3 年	B: 学級活動 「上手な掃除の仕方」【教室】	B: 総合的な学習の時間 「ふるさと長門のかまぼこのひみつをさぐる」(PC)【コンピュータ室】	B: 理科 「風やゴムで動かそう」(PC)【コンピュータ室】	Dp1: 音楽科 「拍にのってリズムをかかんじとろう」(PC・mBot 使用)【コンピュータ室】	Dp1: 算数科 「長さ」(PC・mBot 使用)【コンピュータ室】	A・B・C・Dp1: 総合的な学習の時間 (8 時間) 「mBot を使って農業の未来を考えよう」(PC・mBot 使用)【コンピュータ室】 ※社会科「農家の仕事」	B: 総合的な学習の時間「やきとりの魅力を発見しよう」(PC)【コンピュータ室】	B: 社会科 「事故や事件からくらしを守る」(PC)【コンピュータ室】	A: 国語科「コンピュータのローマ字」(PC)【コンピュータ室】 B: 社会科 「市の様子と人々のくらしのうつりかわり」(PC)【コンピュータ室】	B: 理科「つくってあそぼう」(PC)【コンピュータ室】	①電源ON/OFF—O ②マウス操作(左クリック・ダブルクリック)—O (右クリック・ドラッグ)—O ③音量・照度調整—O ④文字入力(ひらがな・ローマ字)—O ⑤文字の削除—O ⑥ソフトの起動と終了—O ⑦図形や文字のコピーや移動—O	【知識及び技能】 ・問題解決の手順はさまざまに工夫することができることが分かる。 ・身近な生活でコンピュータが活用されていることに気付く。 【思考力・判断力・表現力等】 ・意図する一連の活動を実現するため、どのような動きの組合せが必要かを考える。 ・内容の中心を明確にし、まとまりをついたり、自分の考えと理由の関係を明確にしたりしてまとめる。
	4 年	B: 学級活動「上手なOの仕方を考えよう」【教室】 A: 総合的な学習の時間「パソコン操作を学ぼう」(PC)【コンピュータ室】	B: 総合的な学習の時間「深川川のひみつをさぐる」(PC)【コンピュータ室】	Dp1: 算数科 「1けたでわるわり算の筆算」(PC・mBot 使用)【コンピュータ室】	Dp2: 「電気のはたらき」(PC)【コンピュータ室】	B: 社会「ごみの処理と利用」【教室】	A・B・C・Dp1: 総合的な学習の時間 (8 時間) 「mBot を使って福祉の未来を考えよう」(PC・mBot 使用)【コンピュータ室】			Dp1: 音楽科「日本の音楽に親しまおう」(PC・mBot 使用)【コンピュータ室】	Dp1: 算数科 「変わり方」(PC)【コンピュータ室】	C: 道徳「情報モラルを学ぼう」【コンピュータ室】	②マウス操作(右クリック・ダブルクリック)—O ③音量・照度調整—O ④文字入力(ローマ字)—O ⑤文字の削除—O ⑥ソフトの起動と終了—O ⑦図形や文字のコピーや移動—O ⑧文書の保存と呼び出し—O ⑨インターネット接続—O
高学年	5 年	B: 学級活動「学級の組織づくりをしよう」【教室】 B: 体育科「マット運動」(PC)【体育館】	B: 総合的な学習の時間「長門市の農業」(PC)【コンピュータ室】	B: 算数科 「合同な図形」(PC)【教室】 C: 情報モラル教室【体育館】	B: 社会科 「米づくりのさかんな地域」【教室】	B: 家庭科 「食べて元気! ご飯とみそ汁」(PC)【教室】	A・B・C・Dp1: 総合的な学習の時間 (10 時間) 「mBot を使って未来の自動車を考えよう」(PC・mBot 使用)【コンピュータ室】 ※社会科「自動車をつくる工業」		B: 総合的な学習の時間「ハトンをつないでいこう」(PC)【教室】	Dp1: 算数科 「円と正多角形」(PC・scratch2.0)【コンピュータ室】	B: 外国語活動 「Who is your hero」(PC)【コンピュータ室・教室】	⑥ソフトの起動と終了—O ⑦図形や文字のコピーや移動—O ⑧文書の保存と呼び出し—O	【知識及び技能】 ・問題解決の手順を論理的に組み立てることのよさが分かる。 ・体験を通して、プログラムの動きやよさ、情報技術が社会を支えていることに気付く。 【思考力・判断力・表現力等】 ・問題の解決に必要な情報を視点を定めて分類したり、多面的に検討したりする。 ・意図する一連の活動を実現するため、動きの組合せや意図した活動に近づく改善策を考える。
	6 年	B: 学級活動「学級目標を」【教室】 B: 体育科「マット運動」「鉄棒運動」(PC)【体育館・運動場】	B: 学級活動「学級目標を」【教室】 B: 体育科「タグラグビー」(PC)【体育館】	B: 音楽科「いろいろな音の響きを味わおう」(PC)【音楽室】 C: 情報モラル教室【体育館】	B: 体育科「病気の予防」【教室】	B: 音楽科「和音の美しさを味わおう」(PC)【音楽室】 B: 算数科 「図形の拡大と縮小」(PC・mBot)【教室】	A・B・C・Dp1: 総合的な学習の時間 (10 時間) 「よりよい未来の実現に向け society5.0 社会に生きる～」(PC・mBot 使用)【コンピュータ室】			B: 算数科 「場合を順序よく整理して」(PC)【教室】 B: 国語科 「メディアと人間社会」【教室】	Dp1: 理科 「発電と電気の利用」(PC・mBot)【コンピュータ室】	B: 社会科「世界の中の日本」(PC)【コンピュータ室・教室】	⑨プリンタの操作方法—O

I A・・・基本的な操作等 B・・・問題解決、探究における情報活用 C・・・情報モラル、情報セキュリティ D・・・プログラミング (p1・・・PC を使いプログラミングをする授業 p2・・・アンプラグドーPC を使わない授業)

II ICT教材・・・(PC)、(scratch2.0)、(mBot)、(プログラミン)

III 学習場所・・・【図書室】、【コンピュータ室】、【教室】、【体育館】【運動場】