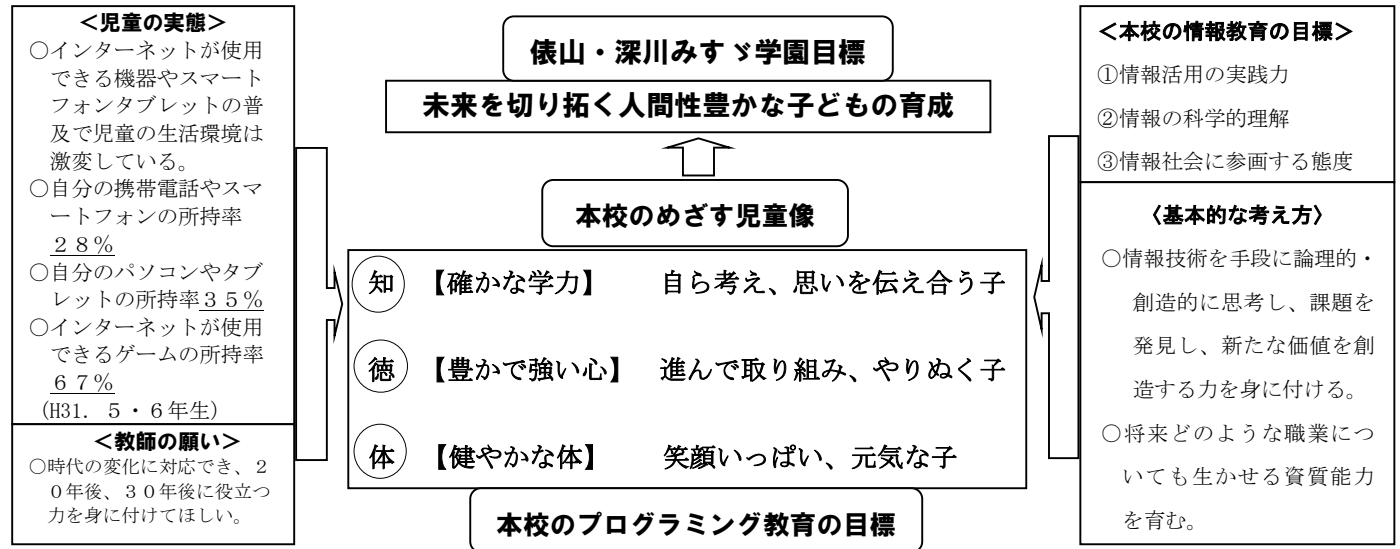
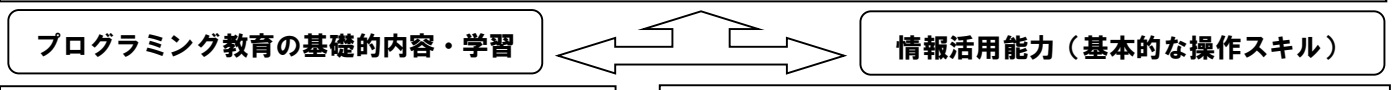


# 令和2年度 深川小学校プログラミング教育 全体計画



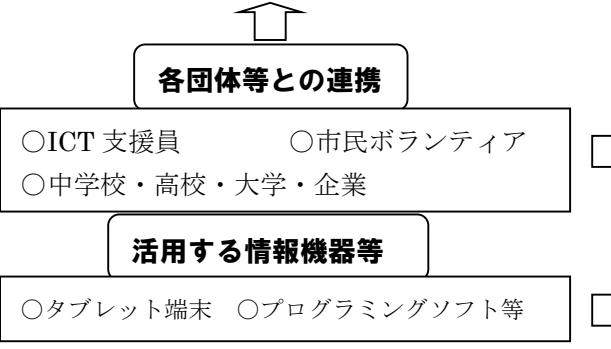
- ①身近な生活や社会生活にコンピュータが活用され課題の解決には手順があることを知る。(知識・技能)
- ②発達の段階に即して「プログラミング的思考」を育成する。(思考力・判断力・表現力)
- ③発達の段階に即してコンピュータの働きをよりよい生活、よりよい人生に生かそうとする態度を育む。(学びに向かう力・人間性)



- 各教科等の論理的思考を育てる内容(子どもたちの発達段階に応じた内容)
- 各教科等の情報化に関する学習(情報教育の全体計画参照)
- 各教科等の主体的・対話的な学習(各教科の特質に応じた小集団活動等)

**コンピュータ基本操作に関する学習時期(◎必修 ○実態に応じて)**

操作内容	1年	2年	3年	4年	5年	6年
電源 ON/OFF	○	○	◎			
音量・照度の調節		○	○	◎		
マウス操作/左クリック・ダブルクリック	○	○	◎			
マウス操作/右クリック・ドラッグ			○	◎		
ひらがな入力と漢字変換		○	◎			
ローマ字入力と漢字変換			◎	◎		
リターン・スペース・エスケープ・シフトなどのキー			○	◎		
文字の削除(BSキー/DELキー)			○	◎		
図形や文字のコピーや移動			○	○	◎	
ソフトの起動と終了			○	○	◎	
CDドライブの操作			○	○	◎	
プリンタの操作方法				○	◎	◎
デジタルカメラで写真撮影	○	○	◎	◎		
デジタルカメラの写真取り込み				○	◎	◎
文章の保存と呼び出し			○	◎	◎	
インターネットへの接続方法			○	◎	◎	



**プログラミング教育で育む各学年の資質・能力**

観点	観点の説明	コンピュータに意図した処理を行うよう指示することができることを体験しながら		
		低学年(1・2年)	中学年(3・4年)	高学年(5・6年)
知識及び技能	身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることを知る。	・問題の解決には必要な手順があることが分かる。	・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。	・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、プログラムの働きやよさ、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	発達の段階に即して、「プログラミング的思考」を育成する。 ※コンピュータを活用せず、「プログラミング的思考」を育む場合も含む。	・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み合わせを考える。	・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み合わせが必要かを考える。 ・内容の中心を明確にし、まとまりをつくったり、自分の考えと理由の関係を明確にしたりしてまとめる。	・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、動きの組み合わせや意図した活動に近づく改善策を考える。
学びに向かう力、人間性等	発達の段階に即して、コンピュータの働きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度を育む。	・自分たちの身の回りの情報機器に親しみ、すすんで利用しようとする。 ・友達と協力して活動に取り組む。	・身の回りにはさまざまな情報機器が利用されていることに気付くとともに、目的に応じて利用しようとする。 ・課題の解決に向け、粘り強くやり抜こうとする。	・身の回りの情報機器を、問題の解決や意図、目的に応じて適切に利用しようとする。 ・情報技術のよさや価値を社会や自らの将来に関連付けて考える。