

令和2年度 プログラミング教育(情報教育)年間指導計画

下松市立下松小学校

	1年	2年	3年	4年	5年	6年
各教科 (A分類 B分類 ※)	算数「もののいち」	算数「筆算(加法・減法)」	算数「筆算(加法・減法・乗法)」 理科「おもちゃランド」 「磁石のはたらき」 音楽「おはやしのせんりつをつくろう」	算数「筆算(除法)」 理科「電気のはたらき」 音楽「おはやしのせんりつをつくろう」	社会「自動車工業」「情報社会」 算数「円と正多角形」「算数ラボ(図形をかくプログラムをつくろう)」 算数「整数(倍数の見つけた)」 理科「植物の発芽と成長」	算数「算数ラボ(条件に合う整数の見つけ方)」 算数「円の面積」 理科「発電と電気の利用」 「水溶液の性質」
生活科・ 総合的な学 習の時間	アンプラグドを中心としたプログラミング体験(日常生活の活動を順番に考える等)(2時間程度)	博物館等を活用したプログラミング体験(2時間程度)	情報に関する探究的な学習			
プログラミング的 思考	順次処理	順次処理	順次処理 反復処理	順次処理 反復処理	順次処理 反復処理 条件分岐	順次処理 反復処理 条件分岐
プログラミン グの種類	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #ADD8E6; padding: 5px;">アンプラグドプログラミング(情報機器を用いないもの アルゴリズム等)</div> <div style="background-color: #FFFF00; padding: 5px;">フィジカル・プログラミング(ロボットなどのモノを実際に動かす m-Bot等)</div> <div style="background-color: #FF0000; padding: 5px;">ビジュアルプログラミング(パソコンなどの画面上で操作をする スクラッチ等)</div> </div>					
情報活用能 力	①電源ON/OFF ②マウス操作(クリック) ③ソフトの起動	①電源ON/OFF ②マウス操作(クリック) ③ソフトの起動 ④iPadの操作や写真・動画撮影	①電源ON/OFF ②マウス操作(クリック) ③ソフトの起動・保存 ④iPadの操作や写真・動画撮影 ⑤文字入力 ⑥インターネット検索	①電源ON/OFF ②マウス操作(クリック) ③ソフトの起動・保存 ④iPadの操作や写真・動画撮影 ⑤文字入力 ⑥インターネット検索 ⑦文書・プレゼテーション等の作成 ⑧図形や文字のコピー&ペースト	①電源ON/OFF ②マウス操作(クリック) ③ソフトの起動・保存 ④iPadの操作や写真・動画撮影 ⑤文字入力 ⑥インターネット検索 ⑦文書・プレゼテーション等の作成 ⑧図形や文字のコピー&ペースト	①電源ON/OFF ②マウス操作(クリック) ③ソフトの起動・保存 ④iPadの操作や写真・動画撮影 ⑤文字入力 ⑥インターネット検索 ⑦文書・プレゼテーション等の作成 ⑧図形や文字のコピー&ペースト
情報モラル	道徳「いたずらがき」	道徳「たんじょう日カード」	道徳「ひみつの手紙」 KDDI等ゲストティーチャー	道徳「やめられない?とまらない?」 KDDI等ゲストティーチャー	道徳「その遊び方、だいじょうぶ?」 KDDI等ゲストティーチャー	道徳「あなたはどうか考える?」 KDDI等ゲストティーチャー
育む資質・ 能力	【知識及び技能】 ・問題解決には必要な手順があることが分かる。 ・コンピュータの存在について知る。 【思考力・判断力・表現力等】 ・体験や活動から疑問をもち、どのような手順が必要かを考える。 【学びに向かう人間性等】 ・身の回りの情報機器に親しみ、進んで利用しようとする。 ・協力して活動に取り組み、良さを見つけようとする。	【知識及び技能】 ・問題解決の手順は、工夫されていることが分かる。 ・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】 ・自分が意図する一連の活動には、どのような動きの組み合わせが必要かを考える。 【学びに向かう人間性等】 ・身の回りには様々な情報機器が利用されていることに気付き、目的に応じて利用しようとしている。 ・積極的に試行錯誤し、問題解決に向けて粘り強くやり抜こうとする。	【知識及び技能】 ・問題解決の手順は、工夫されていることが分かる。 ・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】 ・自分が意図する一連の活動には、どのような動きの組み合わせが必要かを考える。 【学びに向かう人間性等】 ・身の回りには様々な情報機器が利用されていることに気付き、目的に応じて利用しようとしている。 ・積極的に試行錯誤し、問題解決に向けて粘り強くやり抜こうとする。	【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良さが分かる。 ・プログラムの働きや良さを知り、情報技術が今日の社会を支えていることに気付く。 【思考力・判断力・表現力等】 ・自分が意図する一連の活動を実現するためには、どのようなことが必要か、組み合わせの改善や修正を論理的に考える。 【学びに向かう人間性等】 ・身の回りの情報機器を問題解決や意図、目的に応じて適切に利用しようとしている。 ・情報技術の働きを、よりよい人生や社会に生かそうとしている。	【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良さが分かる。 ・プログラムの働きや良さを知り、情報技術が今日の社会を支えていることに気付く。 【思考力・判断力・表現力等】 ・自分が意図する一連の活動を実現するためには、どのようなことが必要か、組み合わせの改善や修正を論理的に考える。 【学びに向かう人間性等】 ・身の回りの情報機器を問題解決や意図、目的に応じて適切に利用しようとしている。 ・情報技術の働きを、よりよい人生や社会に生かそうとしている。	【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良さが分かる。 ・プログラムの働きや良さを知り、情報技術が今日の社会を支えていることに気付く。 【思考力・判断力・表現力等】 ・自分が意図する一連の活動を実現するためには、どのようなことが必要か、組み合わせの改善や修正を論理的に考える。 【学びに向かう人間性等】 ・身の回りの情報機器を問題解決や意図、目的に応じて適切に利用しようとしている。 ・情報技術の働きを、よりよい人生や社会に生かそうとしている。

※A…学習指導要領に例示されている単元で実施するもの B…学習指導要領に例示はないが、各教科の内容を指導する中で実施するもの 下線部の内容…教科書会社が指導例として示しているもの