

	4月	5月	6月	7月	8,9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能	
1年	教科 道徳 特活										算「プログラミングの グ」(1) ・論理的思考力を使っ て、問題を解決する。 【Kamibot】	・写真撮影などの基本操作 ・電子ファイルの呼び出しや 保存 ・ペイント系アプリケー ションの操作 ・コンピュータの存在	
2年	教科 道徳 特活				教科外「プログラミン グをしてみよう」(2) ・Kamibotを操作し、 コンピュータの存在 を知る。 ・簡単なプログラムを 体験し楽しさを感じ る。【Kamibot】	国「主語とじゅつ語に 気を付けよう」(2) ・文の中における主語 と述語との関係に気付 くことができる。 【Scratch】	音6.くりかえしを見つ けよう(6)「おまつ りの音楽」 旋律やリズムの特徴と その反復などと曲想と の関わりに付き、反 復を用いてリズムをつ くる。【Scratch】				算「プログラミングの グ」(1) ・論理的思考力を使っ て、問題を解決する。		
3年	教科 道徳 特活			音4.拍のつてリズム をかかんじよう(5) 「手拍子でリズム」 ・拍子やリズムの特徴 などと曲想との関わり に付き、拍のつて 表現する技能や、反復 や変化を用いてまと まりのあるリズムをつ くる。【Scratch】							算「プログラミングの グ」(1) ・論理的思考力を使っ て、問題を解決する。	・キーボードによる文字の 正しい入力方法 ・インターネット上の情報の 閲覧・検索 ・身近な生活における コンピュータの活用 ・コンピュータの動作と プログラムの関係 ・単純な繰り返し・ 条件分岐、データや 変数などを含んだ プログラムの作成、評価	
	総合 的な 学習 の時 間	「ことばキラリ」⑩(ロイロノートの活用) ・琴芝校区の「キラリと光るおすすめ」を探し、紹介する。 ・ロイロノートでプレゼンテーションスライドを作る。						「ロボットをうごかしてみよう」⑨(Kamibotの活用) ・Kamibotを操作し、コンピュータの動作とプログラムの 関係を理解する。 ・プログラムを作り、試してみる。					
「情報活用能力を身に付けよう」⑩ ・各教科との関連。観察・実験・作成した作品の記録など。タブレットを使用し、情報活用能力の基礎を身に付ける。 (ソフトの起動・終了、文字入力、写真の簡易編集、ファイルの保存・消去)													
4年	教科 道徳 特活	社「日本地図を広げ て」(2) ・47都道府県の特徴か ら位置を特定する。 【Scratch】				道「つまらなかった」 ★コラム★『じょう ほうと向き合う』イ ンターネット上のやり 取り ・気持ちや考えをきち んと伝えるためにはど んなことに気を付け ればよいのかを考える。	学活「携帯電話の使 い方」(2) ・携帯電話やゲーム機 などインターネットで の対応を学ぶ。				算「プログラミングの グ」(1) ・論理的思考力を使っ て、問題を解決する。		
	総合 的な 学習 の時 間	「美化ピカ大作戦」⑩(mbotの活用) ・ごみの処理にかかわる対策や、事業について調べる。 ・mbotで、ごみ収集の効率的な道順を考えてみる。			「みんなが住みよい町」⑩(ロイロノートの活用) ・車いすやアイマスクの体験を通して、宇部市の施設をユニバーサルデザインの視点で調べる。(上下水道について) ・障がい者、高齢者など、モノを使う側の視点に立って、「生活を豊かにしてくれるもの」 「生活を助けてくれるもの」などの情報を広く収集し、考えたことを発表する。								
「情報活用能力を身に付けよう」⑩ ・各教科との関連。観察・実験・作成した作品の記録など。タブレットを使用し、情報活用能力の基礎を身に付ける。 (正しい文字入力、写真や映像の撮影・編集、ファイルの保存・消去、インターネット上の情報の閲覧・検索)													
5年	教科 道徳 特活	道「あいさつって★ コラム★『情報と向 き合う』インターネッ ト上のマナー ・インターネット上 での礼儀について考 える。			国「敬語」(2) ・日常よく使われる敬 語を理解し使い慣れ ることができる。 【Scratch】		学活「携帯電話の使 い方」(2) ・携帯電話やゲーム機 などインターネットで の対応を学ぶ。	社「情報を生かすわた したち」(4) ・情報を上手に活用す るルールやマナーを知 る。	外「Where is the gym?」(8) ・道をたずねたり、答 えたりする。	図「伝えたい思い」 (5~8) ・場所に飾った作品の表 現の意図や工夫につ いてプレゼンテーショ ンする。	算「プログラミングの グ」(1) ・論理的思考力を使っ て、問題を解決する。	・キーボードなどによる 文字の正確な入力 ・目的に応じたアプリケー ションの選択と操作 ・情報を伝えるメディアの 特徴 ・社会におけるコン ピュータの活用 ・手順とコンピュータの 動作の関係 ・意図した処理を行うための 適切なプログラムの 作成、評価	
	総合 的な 学習 の時 間	「豊かな生活とものづくり」⑩(mbot、pepperの活用) ・社会科「わたしたちの生活と工業生産」との関連。社会科見学での自動車工場の見学を通して、便利な機能を備えた自動車が作れないか考える。mbotの使用で、セン サーやプログラムの仕組みを知る。 ・社会科「わたしたちの生活と工業生産」との関連。生活を便利にするロボットが活躍していることなど、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に気付く。Pepperを動かすことで論理的な思考を身に付ける。											
6年	教科 道徳 特活	家「朝食から健康な一 日の生活を始めよう」 (10) ・朝食の学習を生か し、健康な生活を送 るために家庭で朝食の計 画を立てよう。 【Scratch】			道「気に入らなかった 写真」★コラム★ 『情報と向き合う』 インターネット上の権 利 ・情報の扱い方につ いて考える。		学活「携帯電話の使 い方」(2) ・携帯電話やゲーム機 などインターネットで の対応を学ぶ。			理「発電と電気の利用」 (13) ・センサーを使ったプロ グラミングを体験し、電 気の働きを自動的に制御 することによって、電 気を効率よく使うこと ができることを理解す る。 【Scratch・MESH】	算「プログラミングの グ」(1) ・論理的思考力を使っ て、問題を解決する。		
	総合 的な 学習 の時 間	「ピースプロジェクト」⑩(ロイロノートの活用) ・戦争や原爆について調べ、平和について考える。 ・広島で学んだことを5年生や保護者に伝える。											
「ロボットを動かそう」⑩(pepperの活用) ・様々な場所で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に気付く。 ・自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組合せが必要であり、一つ一つの動きに対応した記号をどのように組合せたらよいか論理的に考えていく力をつける。													