令和２年度　防府市立西浦小学校　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 内容		**B　おおきなかぶ** 挿絵を並び替える学習を通して、物語の内容を捉える。 **思考力・判断力・表現力等**	**B　はをへを　つかおう** 助詞「は、を、へ」を正しく使って、文を書く。 **思考力・判断力・表現力等**								
算数												
生活												
音楽												
図工												
体育												
道徳												
特活			**B　歯磨きの仕方　②** フローチャートを書く活動を通して、日常の行動も「順序」を大切に行動していることに気付く。 **知識・技能**									

令和２年度　防府市立西浦小学校　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			**B　お話を読んで、かんそうを書こう** スイミー 自分の音読したい場面を選択しアニメーションにするために，物語を場面ごとに分解する。アニメーションで色や動きを細かく設定することで，場面の情景や心情を細かく表現することができる。分解した要素をアニメーションで組合せ，意図した場面に再構できるようにする。 **思考力・判断力・表現力等**								**B カンジーはかせの大はつめい** 漢字の部分を組み合わせて一つの漢字を作ることやできた漢字を部分に分けたりする。 **思考力・判断力・表現力等**	
算数		**B　たし算とひき算の ひっ算(１)** ３位数から１、２位数をひいて、百の位から十の位と一の位へ波及的に繰り下がる減法を筆算で計算する。 シーケンス（順序）の考えを活用し、筆算の手順をフローチャートに表す。 **思考力・判断力・表現力等**										
生活												
音楽			**B　ドレミで あそぼう** せんりつあそび ド、レ、ミ、ファ、ソの５音から音を選び、２小節の旋律を作る。 **思考力・判断力・表現力等**				**B　くりかえしを見つけよう** おまつりの 音楽 リズムパターンを組み合わせ、８拍のリズム作り。 **思考力・判断力・表現力等**	**B　いろいろな がっきの音を さがそう** がっきで おはなし ４種類のリズムから２つ選び、呼びかけたり、答えたりするように演奏する。 **思考力・判断力・表現力等**	**B　日本の うたでつながろう** ばんそうあそび ３音から１音選び、「なべなべそこぬけ」にあう伴奏を作る。 **思考力・判断力・表現力等**			
図工			**B　ふしぎなたまご** 「たまごから生まれてくるもの」から発想を広げ，たまごの模様，生まれたものなど，イメージを膨らませて作品をつくる。動的なイメージを表すためにプログラミングによってアニメーションづくりを行う。たまごから生まれてくるまでの動きを分解する。 **思考力・判断力・表現力等**									
体育												
道徳												
特活		**C　スプライトを動かそう③** ブロックの操作やコスチュームの変化などの基本操作を理解する。 **思考力・判断力・表現力等**										

令和２年度　防府市立西浦小学校　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 内容								**B　組み立てをとらえて、民話をしょうかいしよう** たから島のぼうけん 　冒険の様子を想像し、組み立てに気を付けて物語を考え、Scratchを使って紙芝居風に表現する。 **思考力・判断力・表現力等**			
社会												
算数			**B　一万をこえる数** 　もとの数を10倍、100倍した数はどのように変わるか、プログラミングを使って調べる。 **思考力・判断力・表現力等**									
理科												
音楽		**B　歌って音の高さをかんじとろう** せんりつづくり 　ド、レ、ミ、ファ、ソの５音から音を選び、「海風をきって」の最後の２小節の旋律を作る。 **思考力・判断力・表現力等**		**B　拍にのってリズムをかんじとろう** 手拍子でリズム 　まとまりのあるリズムの仕組みを使って４小節のリズムを作る。 **思考力・判断力・表現力等**					**B　いろいろな音のひびきをかんじとろう** まほうの音楽 　音の組み合わせ方や重ね方を工夫して、「まほうの音楽」を作る。 **思考力・判断力・表現力等**		**B　ちいきにつたわる音楽でつながろう** ラドレの音でせんりつづくり 　３音でお囃子の旋律を作る。 **思考力・判断力・表現力等**	
図工												
体育												
外国語活動												
道徳												
総合		**C　音をならしてみよう⑤** 　背景やスプライトの変更、音の設定、拡張機能の追加等Scratchの基本操作を理解する。 **知識・技能**										
特活												

令和２年度　防府市立西浦小学校　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 内容											
社会			**B　住みよいくらしをつくる** ごみのしょりと利用 ごみ処理の手順をフローチャートでまとめる。 **思考力・判断力・表現力等**									**B　都道府県カルタで遊ぼう** 　タブレット上のプログラムを使い、都道府県の徳用を組み合わせて47都道府県を見付け、名称と位置を確かめる。 **思考力・判断力・表現力等**
算数		**B　１けたでわるわり算の筆算** わり算の手順をフローチャートで整理する。 **思考力・判断力・表現力等**										
理科					**B　月や星の見え方** 星や月 　天体観測時に使用できる方位磁針のプログラムを作成する。 **思考力・判断力・表現力等**							
音楽		**B　歌声のひびきを感じ取ろう** せんりつづくり 　ミ、ファ、ソ、ラ、シ、ド、レの７音から音を選び、「にじのうた」のリコーダー旋律をつくる。 **思考力・判断力・表現力等**		**B　言葉でアンサンブル** 　３種類のリズムを組み合わせ、音楽の仕組みを使い８小節のリズムアンサンブルを作る。 **思考力・判断力・表現力等**					**B いろいろな音のひびきを感じ取ろう** 打楽器の音楽 　４種類の音カードを組み合わせ、音楽の仕組みを使い３人で音楽を作る。 **思考力・判断力・表現力等**		**B 日本の音楽でつながろう　日本の音楽に親しもう** 2人でせんりつづくり 　５音を使い、日本の音楽らしい旋律を作り、つなげて8小節の旋律にする。 **思考力・判断力・表現力等**	
図工												
体育												
外国語活動												
道徳												
総合		**C　もぐらパトロールを作ろう　⑤** 　背景やスプライトの変更、条件と処理の設定などScratchの基本操作を理解する。 **知識・技能**										
特活												

令和２年度　防府市立西浦小学校　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 内容											
社会												
算数										**A　円と正多角形** 辺の長さが等しく、角の大きさが全て等しいという正多角形の性質をもとに、Scratchを使って正多角形をかく方法を考える。 **思考力・判断力・表現力等**		
理科												
音楽				**B　いろいろな音のひびきを味わおう** 打楽器でリズムアンサンブル リズム・パターンを組み合わせたまとまりのある音楽づくりをプログラミングによって行う。 **思考力・判断力・表現力等**						**B　日本の音楽に親しもう** 音階の音で旋律づくり 日本の音階での旋律づくりをプログラミングによって行う。 **思考力・判断力・表現力等**		
図工			**B　形が動く　絵が動く** 写真で撮影したスライドをつないでアニメーションを作る。 **思考力・判断力・表現力等**									
家庭												
体育												
外国語												
道徳												
総合		**C　もぐらパトロールを作ろう　⑤** 背景やスプライトの変更、条件と処理の設定などScratchの基本操作を理解する。 **知識・技能**	**A　山口県の仕事探検** 社会科「工業生産を支える人々」との関連 A　「近未来の社会や生活の変化について」を探究課題として学習 情報技術を生かした最新の自動車や安全な社会に向けたものづくりに携わる人々との関わりを通して、情報技術が人々の生活や生産活動の改善に向けて生かされていることに気付くとともに、情報技術の進展と豊かで安全な生活について考えを深める。 **知識・技能、思考力・判断力・表現力等、学びに向かう力・人間性等**									
特活												

令和２年度　防府市立西浦小学校　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 内容											
社会												
算数			**B　分数×分数** クイズを作ろう ２で割り切れる数、５で割り切れる数の規則性をもとに、４で割り切れる数、３で割り切れる数の規則性を見つけることができる。 **知識・技能、思考力・判断力・表現力等**			B　**図形の拡大と縮図** 拡大図や縮図を描く手順をプログラムする **思考力・判断力・表現力等**						
理科										**A　電気の性質とその利用** 電気の性質や働きを利用した道具があることや電気の働きを目的と合わせて制御したり，電気を効率よく利用できることを理解する。 **思考力・判断力・表現力等**		
音楽							B　**和音の美しさを味わおう** 和音の音で旋律づくり 和音の音を組み合わせた旋律づくりをプログラミングによって行う。 **思考力・判断力・表現力等**					
図工												
家庭		B　**生活時間をマネジメント** 生活時間を工夫しよう 自分の生活時間を振り返り、続けたいことや改善したいことを分類し、優先順位をつけて新しい生活時間を作る。 **思考力・判断力・表現力等**					B　**こんだてを工夫して** １食のこんだてを立てよう 1食分の献立を栄養のバランスを考えて、食材を組み合わせる活動を通して、プログラミング的思考を育成するとともに学びをより確実なものにする。 **思考力・判断力・表現力等**					
体育												
外国語												
道徳												
総合		C　音をならしてみよう C　幾何学模様を作ろう　⑤ 背景やスプライトの変更、音の設定、拡張機能の追加等Scratchの基本操作を理解する。 **知識・技能**										
特活												