

(案) R3年度 情報活用能力(プログラミング教育) 年間指導単元一覧

宇部市立琴芝小学校 令和3年3月作成

	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	学活「タブレットの使い方」(1) ・タブレットの使い方と基本的なルールを知る。									算「プログラミングの口」(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 ・ペイント系アプリケーションの操作 ・QRコードの読み取り ・ロイロノートのログイン、ログアウトの仕方 ・コンピュータの存在
2年	教科 道徳 特活	学活「タブレットの使い方」(1) ・タブレットの使い方と基本的なルールを知る。				国「主語とじゅつ語に気をつけよう」(2) ・文の中における主語と述語との関係に気づくことができる。 【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気づき、反復を用いてリズムをつくる。【Scratch】			教科外「プログラミングをしてみよう」(2) ・簡単なプログラムを体験し楽しさを感じる。 【Kamibot】 算「プログラミングの口」(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	学活「PCタブレットの上手な使い方」(1) ・PCタブレットの使い方や情報のやり取りをする場合の責任について知る。	音4.拍ののっ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気づき、拍ののって表現する技能や、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「プログラミングの口」(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(ひらがな、ローマ字) ・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 ・簡単なプログラムの作成、評価
	総合的な学習の時間				「ことしばキラリ」(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」(mBotの活用) ・mBot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」(ロイロノートの活用) ・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	学活「PCタブレットの上手な使い方」(1) ・PCタブレットの使い方や情報のやり取りをする場合の責任について知る。  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】	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。			道「つまらなかつた」★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つければよいのかを考える。					算「プログラミングの口」(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」(ロイロノートの活用) ・ごみの処理にかかわる対策や、事業について調べる。 ・事業について調べ、ロイロノートにまとめ、環境について発表を行う。					「ちょこっとハッピープログラム」(mBot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、誰にでも役に立つハッピープログラムを作る。		
「情報活用能力を身に付けよう」(ロイロノートの活用) ・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。  学活「PCタブレットの使い方と情報モラル」(1) ・PCタブレットの使い方について知る。 ・発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響について知る。	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。	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】					外「Where is the gym?」(8) ・道をたずねたり、答えたりする。 算「プログラミングのミ」(1) ・論理的思考力を使って、問題を解決する。	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。  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。		・キーボードなどによる文字の正確な入力(ローマ字) ・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 ・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」(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を作れないか考える。mBotの使用で、センサー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づく。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】  学活「PCタブレットの使い方と情報モラル」(1) ・PCタブレットの使い方について知る。 ・発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響について知る。	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。	道「気に入らなかつた写真」★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。						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「プログラミングの口」(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										図「ドリームプロジェクト」(4~8) 楽しく幸せに過ごせる願いを込めた学校や町づくりの計画を、造形的な特徴を捉えながら模型やイラスト、設計図などに表し方を工夫して表して、友人や学校に訪れた人に分かりやすくプレゼンテーションする。	
「ピースプロジェクト」(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」(mBot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づく。 ・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。												

緑色：プログラミング教育にかかわるもの 水色：総合的な学習の時間で扱う情報活用能力にかかわるもの 黄色：情報モラル教育にかかわるもの