				(案)	R4年度 情	報活用能力	(プログラミ	ング教育)	年間指	<u> 導単元一覧</u>	=	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
				学活「タブレットの 使い方」(1)							算「プログラミングのプ」 (1)		・写真撮影などの基本操作
	教科			・タブレットの使い							・論理的思考力を使って,問	1	・ペイント系アプリケーションの操
1年	道徳			方と基本的なルール							題を解決する。【Kamibot】		作
	特活			を知る。									・QRコードの読み取り
			MATERIAL I					## (BUZ) #FF			***************************************		・ロイロノートのログイン、ログア
			学活「タブレット の使い方」(1)					音6.くりかえしを見つ けよう(6)「おまつ			教科外「プログラミング をしてみよう」(2)		ウトの仕方
			・タブレットの使					りの音楽」			・簡単なプログラムを体		・コンピュータの存在
	教科		い方と基本的な					旋律やリズムの特徴と			験し楽しさを感じる。		
2年	道徳		ルールを知る。					その反復などと曲想と			[Kamibot]		
	特活							の関わりに気付き, 反			算「プログラミングの		
								復を用いてリズムをつ			□」(1)		
								くる。【Scratch】			・論理的思考力を使っ		
		学活「DCカゴレットの			音4.拍にのってリズム						て,問題を解決する。	答「プログニン、グル	ナーギード/ニトスケウのエリ・・3
		学活「PCタブレットの 上手な使い方」(1)			音4.扫にのってリスムをかんじとろう(5)							算 1プログラミングの グ」(1)	・キーボードによる文字の正しい入 カ方法(ひらがな、ローマ字)
		・PCタブレットの使い			「手拍子でリズム」							・論理的思考力を使っ	
		方や情報のやり取りを			・拍子やリズムの特徴							- BBBS + 470 h + 7	検策
	教科	する場合の責任につい			などと曲想との関わり								・身近な生活におけるコンピュータ
	道徳	て知る。			に気付き, 拍にのって								の活用
	特活				表現する技能や,反復								・簡単なプログラムの作成、評価
					や変化を用いてまとま りのあるリズムをつく								
3年					る。【Scratch】								
3#					S. [Scratch]								
	**					「ことしばキラリ」⑩		47.A.+.7			みよう」⑤(mBotの活用)		
	総合						ご光るおすすめ」を探し、 ジンテーションスライド。			・mBotを操作し、コンb 関係を理解する。	ニューターの動作とプログ	ラムの	
	的な 学習					・ロイロノートピノレビ	シンテーションスフィ トゥ	CTFO.		・プログラムを作り、試	1.アみス		
	チョの時	「桂和江田松士士自仁人	tit hall @ /D /D	1 LOXEN						JUJJETPJ(EK			
	間	「情報活用能力を身に付けよう」⑩(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。											
	100	(ソフトの起動・終了、				LI 711073 V 2000 C 23 1C [1]	.,						
		学活「PCタブレットの			学活「携帯電話の使い		道「つまらなかった」					算「プログラミングの	
			げて」(2)		方」(2)		★ コラム★ 『じょう					ラ」(1)	
		・PCタブレットの使い			・携帯電話やゲーム機		ほうと向き合う』					・論理的思考力を使っ	
	教科	方や情報のやり取りを			などインターネットで		インターネット上のや					て, 問題を解決する。	
	道徳	する場合の責任について知る。	する。 [Scratch]		の対応を学ぶ。		り取り						
	特活	(知る。					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						
								• · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·					1
							ばよいのかを考える。						
							ばよいのかを考える。						
							ばよいのかを考える。						
							ばよいのかを考える。						
4#							ばよいのかを考える。						
4年							ばよいのかを考える。						
4年							ばよいのかを考える。						

	総合			境について発 で調べる。(上下水道について)					
	的な 学習 の時		表を行う。		アプレットを使用し、情報活用能力の基礎を身に付ける。				
	間			が記録など。タブレットを使用し、情報活用能力の基礎を身に付ける。 リァイルの保存・消去、インターネット上の情報の閲覧・検索)					
	教道特	ం	方」(2 ・携帯電	話やゲーム機 語を理解し使い慣れる ターネットで ことができる。	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。	・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			
5年	総的学の間	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。		「豊かな生活とものづくり」⑤(mbot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 センサーやプログラムの仕組みを知る。	社「情報を生かすわたしたち」(4) たち」(4) ・情報を上手に活用する ルールやマナーを知る。 記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	5.			
6年	教科意特活	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	な一日の生活を始めよう」(10) ・携帯電 ・朝食の学習を生かし、健康な生活 などインの対応を	活やゲーム機 『情報と向き合う』 ターネットで インターネット上の権	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。 ・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]				
	総的学の間		・自分が意図する一連の活動を実現するために、	「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。 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。 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	「サンキュープロジェクト」⑩(ロイロノートの活用) ・お世話になった人に感謝の気持ちを伝える方法を考える。 のように組合せたらよいのか論理的に考えていく力をつける。				