

情報教育（プログラミング的思考・情報モラル）年間計画

	1年	2年	3年	4年	5年	6年
教科 プログラミング的思考を育てる	生活科 ルビィの冒険	国語科 ペッツでことば集め	算数科 ペッツで計算練習	音楽科 わらべうたで音楽づくり	算数科 正多角形	理科 電気とくらし
総合的な学習の時間 安心・安全で快適なICT活用	ルビィ	ペット	ビスケット	アワーオブコード	スクラッチ	We Do ギゴ
	SNS東京ノート(●)					
	あんしん・あんぜん情報モラルオンライン(■)					
学級活動 道徳 情報モラルを高める	学級活動・道徳 <ul style="list-style-type: none"> ● 「生活を見直そう」 ● 「使いすぎているかな」 ■ 「やくそくやきまりをまもる」 ■ 「人のつくったものを大切に」 		総合・学級活動・道徳 <ul style="list-style-type: none"> ● 「使いすぎているかな」 ● 「これって悪口」 ■ 「パスワードはひみつの合言葉」 ■ 「未読のままのメッセージ」 		総合・学級活動・道徳 <ul style="list-style-type: none"> ● 「自分と相手とのちがい」 ● 「使いすぎているかな」 ● 「これって悪口」 ■ 「SNSでの思わぬトラブル」 ■ 「危険なクリック！ 掲示板のわな」 	

平成29年度 天沼小学校「プログラミング」年間指導計画（※初年度バージョン）案

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
1年							ルビイの冒険&NHK for School (ジェイソン) 「順次」① 「日常生活の中に落とし込んだ順次①」		ベッツを動かそう3時間 ①基本操作の確認 ②「順次」に関する課題 ③「順次」に関する発展的な課題			
2年							ルビイの冒険&NHK for School (ジェイソン) 「順次」① 「日常生活の中に落とし込んだ順次①」		ベッツを動かそう3時間 ①基本操作の確認 ②「順次」に関する課題 ③「順次」に関する発展的な課題			
3年			ルビイの冒険&NHK for School (ジェイソン) 「順次」 1時間	ルビイの冒険&NHK for School (ジェイソン) 「回復」 1時間		ビスケット・アワーオブ2時間 ①基本操作とプログラム方法 ②絵にあったプログラムする。		ベッツを動かそう 2時間 ①基本操作の確認と「順次」に関する課題 ②「回復」に関する課題		スクラッチ 3時間 ①基本操作の確認 ②③自らのテーマに沿ったプログラム		
4年			ルビイの冒険&NHK for School (ジェイソン) 「順次」 1時間	ルビイの冒険&NHK for School (ジェイソン) 「回復」 1時間		ビスケット・アワーオブ2時間 ①基本操作とプログラム方法 ②絵にあったプログラムする。		ベッツを動かそう 2時間 ①基本操作の確認と「順次」に関する課題 ②「回復」に関する課題		スクラッチ 3時間 ①基本操作の確認 ②③自らのテーマに沿ったプログラム		
5年				ルビイの冒険&NHK for School (ジェイソン) 2時間 ①「順次」「回復」「条件付き回復」 ②「分岐」「同期」「アルゴリズム」			スクラッチ 3時間 ①基本操作の確認 ②③自らのテーマに沿ったプログラム		We Do 4時間 ①②指定された動き（目的）に応じて、プログラムを作り、機械を動かす。 ③④自分たちで、動きや目的を考え、プログラムを作り、機械を動かす。			
6年				プログル (教科の中でのプログラミングの活用)				スクラッチ 3時間 ①基本操作の確認 ②③自らのテーマに沿ったプログラム		We Do 4時間 ①②指定された動き（目的）に応じて、プログラムを作り、機械を動かす。 ③④自分たちで、動きや目的を考え、プログラムを作り、機械を動かす。		
こだま						ルビイの冒険&NHK for School (ジェイソン) 「順次」 1時間		ルビイの冒険&NHK for School (ジェイソン) 「回復」 1時間		ベッツを動かそう 2時間 ①基本操作の確認と「順次」に関する課題 ②「回復」に関する課題		

ルビイの冒険&NHK for School (ジェイソン)
「順次」「回復」「分岐」「同期」「アルゴリズム」「条件付き回復」「抽象化」
プログラミングを行う際に必要となる5つの主な思考について、カードを使って学習する。
低学年から順次積み重ねて指導していく。

ベッツを動かそう①（繰り返しなし）
単純な動きのプログラムを使って、目的の方向に動かす仕組みを作る。
※グループ学習が望ましい。

ベッツを動かそう②（繰り返しあり）
少ない指示で、多くの動きを行わせるためのプログラムを考える。
※教科との関連付けも可能となる。

ビスケット (p c)
入門編で、動きを楽しむプログラム体験ができる。

スクラッチ (p c)
基本の命令を組み合わせながら、自由に動きが作れる。

プログル (p c)
スクラッチの教科版。
5年後半からの取り組みが可。

We Do
○指定された動き（目的）に応じて、プログラムを作り、機械を動かす。
○自分たちで、動きや目的を考え、プログラムを作り、機械を動かす。

平成30年度 天沼小学校「情報モラル学習」年間指導計画案

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
1年						<p>SNS東京ノートを使って 【2時間】 「生活を見直すそう」(安全への知恵) ・生活の中での危険に気付く。 ・公共の場でのルールやきまりについて考える。 「使いすぎでないかな①」(安全への知恵) ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。 ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。</p>			<p>あんしん・あんぜん情報モラル オンラインを使って 【1時間】 「やくそくやきまりをまもる」(情報社会の倫理・安全への知恵) ・コンピュータを使う場合に、決められた約束や決まりを守ることができるようになる。</p>			
2年						<p>SNS東京ノートを使って 【1時間】 「るすばんをしていた時のできごと」(安全への知恵) ・顔が見えない場合は、もしかしたら、自分が想像している人とは違う場合があることに気付く。 ・電話番号や名前などを教えず、断る方法を考える。</p>			<p>あんしん・あんぜん情報モラル オンラインを使って 【1時間】 「人のつくったものを大切に」(情報社会の倫理) ・人のつくったものには、目に見えない価値や思いが込められている場合があることを知る。 ・人のつくったものを大切にできるようになる。</p>			
3年						<p>SNS東京ノートを使って 【1時間】 「ゲームの中の友達」(情報社会の倫理) ・顔が見えない場合は、自分が想像している人とは違う場合があることに気付く。 ・相手が自分が想像している人とは違う場合どんな危険性があるかについて考える。</p>			<p>あんしん・あんぜん情報モラル オンラインを使って 【1時間】 「パスワードはひみつの合言葉」(情報セキュリティ) ・パスワードがどういふものかわかる。 ・パスワードが情報社会で大切なものであることを知る。 ・パスワードの原則を知り、適切な管理ができるようになる。</p>			
4年						<p>SNS東京ノートを使って 【1時間】 「写真を送ってと言われたら」(安全への知恵) ・「写真を送って」と言われた時、心の中でどのような迷いが生じるか考える。 ・自分の写真を送ってしまった場合、どんな危険性があるかについて考える。</p>			<p>あんしん・あんぜん情報モラル オンラインを使って 【1時間】 「未読のままのメッセージ」(情報社会の倫理・法の理解と遵守) ・相手からのメッセージの返信や反応がなくても、冷静になって相手の状況を考えることができるようになる。</p>			

平成30年度 天沼小学校「情報モラル学習」年間指導計画案

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
5年	<p>SNS東京ノートを使って 【2時間】 「自分と相手とのちがいを」（情報社会の倫理） ・同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。 ・文字だけで伝えると、感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。 「動画サイトにはまったら」（安全への知恵） ・動画サイトには見る人を夢中にさせるたくさんの工夫があることに気付く。 ・動画サイトの工夫によって、自分が「夢中にさせられている」ことに気付く。 ・家庭のルールの見直しや動画を視聴する環境の見直しを行うことの重要性について考える。</p>					<p>SNS東京ノートを使って 【1時間】 「SNSからわかることは」（安全への知恵） ・たった1枚の写真やメッセージでも、場所や時間などの様々な情報を多くの人が知ることができることに気付く。 ・一度公開した情報はすぐに拡散され、いるいるなが見ることができ、消すことが難しいなどネットの特性について考える。</p>					<p>あんしん・あんぜん情報モラル オンラインを使って 【1時間】 「炎上トラブル」（情報社会の倫理・安全への知恵 公共的なネットワーク社会の構築） ・SNSで起きる炎上トラブルとは、どのようなものかを知る。 ・SNSへ書き込みをする場合に注意すべき点を知り、炎上トラブルが起きてしまった場合には適切に対処することができるようにする。</p>	
6年	<p>SNS東京ノートを使って 【2時間】 「自分と相手とのちがいを」（情報社会の倫理） ・同じ言葉でも、人によって感じ方が違う言葉があることに気付く。 ・文字だけで伝えると、感情が伝わらないので、誤解されやすいことに気付く。 「アプリをダウンロードする時は」（安全への知恵・情報セキュリティ） ・アプリの中には、スマートフォン内の個人情報を盗むことを目的としたものもあるため、ダウンロードする前には必ず保護者に確認をとる重要性について考える。 ・ダウンロードする場合には、販売元や説明内容、レビューの件数などを確かめるとともに、パソコンと同じようにスマートフォンにもウイルス対策ソフトをインストールしておくことの重要性について考える。</p>					<p>SNS東京ノートを使って 【1時間】 「マンガをSNSにアップすると」（情報社会の倫理・法の理解と遵守） ・マンガの一部をネット上に勝手にアップロードすることは、著作権の侵害に当たり、「違法アップロード」となることを考える。 ・違法にアップロードされたマンガや音楽、映画などをダウンロードすることも著作権の侵害に当たることについて考える。</p>					<p>あんしん・あんぜん情報モラル オンラインを使って 【1時間】 「SNSでの思わぬトラブル」（情報社会の倫理・法の理解と遵守・安全への知恵 公共的なネットワーク社会の構築） ・SNSとはどのようなものかを知る。 ・SNSでのトラブル事例を挙げ、利用するときのマナーやルールを知り、適切な行動がとれるようにする。</p>	
こだま	<p>SNS東京ノートを使って 【1時間】 「生活を見直そう」（安全への知恵） ・生活の中での危険に気付く。 ・公共の場でのルールやきまりについて考える。</p>					<p>SNS東京ノートを使って 【1時間】 「使いすぎでないかな①」（安全への知恵） ・時間に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。 ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。</p>					<p>SNS東京ノートを使って 【1時間】 「使いすぎでないかな②」（安全への知恵） ・主人公の行動に着目して、ゲームやネットの「使いすぎ」について考える。 ・友達と比較することで、「自分も使いすぎているかもしれない」という自覚を促す。</p>	