

平成30年度 情報教育(プログラミング的思考・情報モラル)年間計画(案)

江戸川区立東小松川小学校

| | 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 5年 | 6年 |
|-------------------|---|---|---|---|--|--|
| 基本的な操作・創作 | 生活科・図画工作 ・パソコン室の使い方(1) ・マウスの基本操作(1) ・ジャストスマイル(2) (絵(1)、名刺づくり(1)) | 生活科・図画工作・国語科 ・ソフトキーボード入力(1) ・ジャストスマイル(1~2) (絵、招待状など) | ・国語科:ローマ字(4~5) タイピング練習 ・インターネット検索 | ※ローマ字入力ができるように授業開始5分間は入力練習するなどして習熟を図る。 ・ジャストスマイル プレゼンテーションソフト | | |
| ライブラリ | 国語・算数 | 理科資料集(生活科) | 理科・社会(調べ学習) | 理科(月や星) 社会(都道府県) | 理科・社会・英語 | 理科・社会・英語 |
| プログラミング的思考 | 国語科 順序立てて考える力伝える力を育てる 例「見つけたことをしらせよう」 「本をしようかいしよう」 「学校のことをつたえよう」 「いきものものをせつめいしよう」 | | 体育 繰り返しの運動や回数などを考えダンスで表現する | | 家庭科 複数の料理を作る手順や計画を立て、効率よく行う | |
| | | | 算数 プログラミングに触れ、慣れる 「図形を描く」 | 理科・算数 自分の意図したことをプログラムで行う 「動く絵を作る」 「信号機を作る」 | 算数 プログラムで計算をしたり、図形を描いたりする 「倍数・公倍数」「正多角形」「平均」 | 理科 プログラムを工夫して機械を制御する 「電気の利用」 |
| | | | | | 社会 プログラムでロボットを動かす「わたしたちの生活と工業生産」 | |
| | | | | | 【音楽】音楽づくり | |
| | | | | | 【フローチャート】各教科の中で必要に応じて活用。 | |
| | | | | | 【図画工作】「ビスケット」(検討中) | |
| 情報モラル | ● SNS東京ノート | | | | | |
| | 「くまさんのおちゃかい」 | 「教えていいのかな」 | 「おそろしいゲーム依存」「新聞係」 | 「守りたい自分の情報」「かわいくない」 | 「ロレンゾの友達」「知らない間のできごと」「参考にするだけなら」「だれかをきずつける機械ではない」 | 「食事中のメール」「情報について考えよう」 |
| | | | | | 【全学年】情報モラルに関する講演会(生活指導部) | |

- アンプラグド(PCを使わない授業)
- PCを使いプログラミングをする授業
- 道徳の題材とする授業(教育出版)

(参照) アンプラグド教材 「ルビィのぼうけん」「コード・A・ピラー」
 プログラミング言語 「プログラミン」「スクラッチ」「プログル」 (検討中:「ビスケット」)
 制御教材 「micro:bit」 (検討中:「動かしてみよう!」「embot」)

※2018年7月18日時点(変更になる場合があります) (参考)ライズ株式会社・杉並区立天沼小学校の年間計画