

情報教育(プログラミング的思考・情報モラル)年間指導計画 第2版

令和2年1月 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	基本的操作	生・図 ・パソコン室の使い方(1) ・マウスの基本操作(1)	国 ・ソフトキーボード入力(1)			図 「コンピュータを活用しよう」	
	創作	図 ・ジャストスマイル(絵)	生・図 ・ジャストスマイル(1~2) (絵、招待状など)	国 「ローマ字」 タイピング練習	※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。		図 「技術の発達と表現の広がり」
	調査・発表			理 ・インターネット検索・調べ学習(総・社・各教科) コンピュータで調べよう	・プレゼンテーション(ジャストスマイル)	社 「情報化した社会と産業の発展」 社 「わたしたちの生活と食料生産」	
eライブラリ	国語・算数	生 理科資料集	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	「なつのおもいでをはなそう」 「たのしかったことをかこう」 「学校のことをつたえあおう」	国 「さけが大きくなるまで」	C分類 ビジュアルプログラミング を用いた体験(blockly games や Scratchなど)	総 ①コンピュータが身の周りや社 会の中で役立っていることを知る ②プログラミングの創作活動	社 「情報化した社会と産業の発展」 フローチャートにまとめる 算「割合」をグラフにして考えよう 問題解決法	算 数の並べ方を考えよう データの特徴を調べて判断しよう
	算	「たしざん」 「ひきざん」	生 「ぐんぐんそだてわたしの野さい」	各教科 Scratch(スクラッチ)などのビジュアルプログラミングを用いた学習活動		算 「倍数」を求める手順を考えよう 「正多角形」を描く手順を考えよう (プログル)	理 「私たちの生活と電気」 プログラミングを体験しよう (micro:bit)
生	「じぶんでできるよ」	国・生 「おもちゃのせつめい書をかこう」 「うごくくわたしのおもちゃ」	音 めざせ楽き名人 「せんりつをつくらう」			【家】「食べて元気! ご飯とみそ汁」	
			社 「わたしたちのくらしと安全を守るしごと」 消防活動のネットワークをフローチャートに まとめる			【図】コンピュータを活用した作品づくり・鑑賞(主にビスケット)	
						【音】音のスケッチ	
						【フローチャート】各教科の中で必要に応じて活用	
						D分類 【特】クラブ	
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」 生 「かつどうべんりてちょう」 じょうほうききをつかおう	「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」 「だれかをきずつける機械ではない」 社 「情報化した社会と産業の発展」 「情報を生かす産業」	「食事のメール」 「情報について考えよう」
						【4~6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(主に教育出版)

(参照) アンプラグド教材「ルビィのぼうけん」「アルゴリズムえほん」「すぐプロ」「プログラミングカー」「キューベット」など
プログラミング言語 主に「スクラッチ」「ビスケット」
制御教材 micro:bit(マイクロビット)など

(参考) ラインズ株式会社・杉並区立天沼小学校の年間計画

国 国語 社 社会 算 算数 理 理科 生 生活 総 総合的な学習の時間 体 体育 音 音楽 図 図画工作 家 家庭 特 特別活動