

杉並区立天沼小学校 平成31年度 情報教育年間指導計画

★プログラミング (☆はNHK for schoolの活用)

●ICTスキル

※情報モラル

	育てたい 資質・能力	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
第1学年	【知識・理解】 ●コンピュータがプログラムにより様々な動きをすることを知る。 【思考力・判断力・表現力等】 ●自分の考えをもつことができる。			☆NHK番組視聴3回 ①順次について知る②反復について知る③分岐について知る	☆NHK番組視聴1回 ④同期 ★ルビィの冒険 ①おしゃれのルールを考える②こまったことを解決する		※SNS東京ノート 「生活を見直そう」1h	★ペットを使ってみよう3h	※SNS東京ノート 「使いすぎているかな①」1h		★生活面でプログラミング1h ・日常の動作をプログラム (ルビィの冒険)	※あんしん・あんぜん情報モラルオンライン 「やくそくやきまりをまもる」1h	
第2学年	【学びに向かう力・人間性等】 ●課題にあきらめずに取り組むことができる。		※SNS東京ノート 「使いすぎているかな②」1h ●タブレットに慣れよう	☆NHK番組視聴3回 ②反復③分岐④同期 ★ペットを使おう3h(反復を使う) ★アングリーボードに挑戦1h	☆NHK番組視聴2回⑤ソートアルゴリズムの理解⑥条件付きの反復理解 ※SNS東京ノート 「自分とあいてとのちがい」1h		●タブレットに慣れよう キューブキッズ ロイロノート	※SNS東京ノート 「るすばんをしていた時のできごと」1h	★TrueTrueの使い方を知ろう3h		※あんしん・あんぜん情報モラルオンライン 「人のつくったものを大切に」1h	★TrueTrueで問題を解決しよう3h	
第3学年	【知識・理解】 ●プログラムは、順次、反復、分岐という処理で作られていることを知る。 【思考力・判断力・表現力等】 ●根拠をもって考えることができる。 【学びに向かう力・人間性等】 ●課題に最後まで取り組むことができる。		※SNS東京ノート 「使いすぎているかな①」1h	※SNS東京ノート 「自分とあいてとのちがい」1h	★アングリーボードに挑戦1h ブロックの動かし方や組み合わせ方を理解する			★アワーオブコード1h	※SNS東京ノート 「ゲームの中の友達」1h		★アワーオブコードでプログラミングの基礎を身に付けよう1h ★Scratchに挑戦1h 基本の操作の確認	※あんしん・あんぜん情報モラルオンライン「パスワードはひみつの合言葉」1h ★Scratchに挑戦1h どんな動きができるか紹介しあう	
第4学年			※SNS東京ノート 「使いすぎているかな②」1h	※SNS東京ノート 「これって悪口」1h	★Scratchでプログラミング1h 指示された動きになるようプログラミングする			※SNS東京ノート 「写真を送ってと言われたら」1h	★Scratchでプログラミング2h 目的に合わせた動きをさせるためのプログラムを考える		※あんしん・あんぜん情報モラルオンライン「未読のままのメッセージ」1h	★Codey Rocky(天沼)6h目的に合わせたプログラムを考える。	
第5学年	【知識・理解】 ●処理の手順を表現する方法を知る。 【思考力・判断力・表現力等】 ●筋道を立てて考えることができる。		※SNS東京ノート 「自分とあいてとのちがい」1h	★Wedoに挑戦6h 目的に合わせた動きをさせるためのプログラムを考える。	※SNS東京ノート 「動画サイトにはまってしまったら」1h			※SNS東京ノート 「SNSからわかることは」1h ★「平均」(算数)2h	★ドローンを飛ばそう2h タブレットでの操作方法を知ろう		※あんしん・あんぜん情報モラルオンライン「炎上トラブル」1h	★ドローンを飛ばそう2h プログラミングの方法を知ろう ★「正多角形と円」(算数)2h	★ふりこの動き(理科)2h
第6学年	【学びに向かう力・人間性等】 ●自ら課題を設定し、取り組むことができる。		※SNS東京ノート 「使いすぎているかな」1h		※SNS東京ノート 「アプリをダウンロードする時は」1h			※SNS東京ノート 「マンガをSNSにアップすると」1h	★わたしたちの天沼7h 地域の課題を解決するプログラミングをしよう。 (ドローン・Wedo)	※あんしん・あんぜん情報モラルオンライン「SNSでの思わぬトラブル」1h	★電気の性質とそ の利用(理科)2h		
こだま学級				※SNS東京ノート 「生活を見直そう」1h					※SNS東京ノート 「使いすぎているかな①」1h		※SNS東京ノート 「使いすぎているかな②」1h		