

令和6年 プログラミング教育・情報教育 年間指導計画

		1年	2年	3年	4年	5年	6年
基本的な操作	基本的操作	<ul style="list-style-type: none"> ・タブレットの持ち運び方 ・電源の入れ方 ・タッチパッドの操作 ・音声入力 	<ul style="list-style-type: none"> ・ミライシードログイン ・クラスルームログイン 	<ul style="list-style-type: none"> ・ソフトキーボード入力 ・キーボード操作 (ドラッグ・ドロップ) 	<ul style="list-style-type: none"> ・Googleログイン ・ローマ字入力 	<ul style="list-style-type: none"> ・googleアプリケーション (スライド・ドキュメント・ドライブ・クラスルーム) 	
	調査・発表方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ロイロノート ・カメラ ・動画撮影 		<ul style="list-style-type: none"> ・インターネット検索 ・原稿作成 		<ul style="list-style-type: none"> ・4年生までに積み重ねたツールの応用 ・スクリーンショット ・keepメモ ・プレゼンテーションソフトの作成 googleドライブ・ドキュメント・フォーム ・ロイロノートの発展的な活用 ・インターネット上のフリーソフト、アプリの活用 	
	創作	<ul style="list-style-type: none"> 音 音さがし 図 工作づくり 生 きせつとなかよし 国 日記 ともだちのことをしらせよう しらせたいな みせたいな ききたいな、ともだちのはなし 	<ul style="list-style-type: none"> 国 お話づくり 音 音ノートづくり 	<ul style="list-style-type: none"> 総 植物調べ 特 デジタル日記 国 作文の下書き 国 音訓しりとり 	<ul style="list-style-type: none"> 音 和楽器調べ 理 冬の星座 理 冬の生き物 国 熟語を集めよう 総 1/2成人式の企画 	<ul style="list-style-type: none"> 算 小数のかけ算 音 民謡や郷土芸能 木管楽器のひびき 学 学習発表会の企画 	<ul style="list-style-type: none"> 総 校外学習新聞 理 人のたんじょうまとめ 社 工業製品調べ 特 日記 図 伝説の石 音 弦楽器のひびき
デジタル学習教材		ミライシード/NHKforSchool					
		各教科					
プログラミング的思考	教科単元	<ul style="list-style-type: none"> 生 きせつとなかよし 「あきのおもちづくり」 国 ものなまえ 図 動物村のピクニック 算 たしざん ひきざん 音 ようすをおもいうかべよう 	<ul style="list-style-type: none"> 生 遊びに行こよ 「春の遊び」 算 たしざんの筆算 ひきざんの筆算 かけ算 国 しかけカードの作り方 おはなしの作者になろう 音 日本の歌でつながろう 	<ul style="list-style-type: none"> 国 まとまりをとらえて読み、感想を伝え合おう 算 自分の考えを伝えるには まるい形を調べよう 社 はたらく人とわたしたちのくらし 総 生き物博士になろう 音 音を聴き合って合わせよう 理 地域につたわる音楽でつながろう 問題解決学習の過程 	<ul style="list-style-type: none"> 国 よりよい話し合いをしよう 社 クラブ活動リーフレットを作ろう 算 ごみのしまつと再利用 理 垂直と平行 図形の面積 図 問題解決学習の過程 音 組み合わせで貼ろう 音 日本の音楽でつながろう 総 八丈の伝統文化を伝えよう 	<ul style="list-style-type: none"> 国 わかりやすく正確に伝えよう 算 よりよい学校生活のために 算 割合 帯グラフと円グラフ 社 直方体と立方体の体積 三角形と四角形の面積 社 わたしたちの生活と食料生産 理 水産業の盛んな地域 情報化した社会と産業 体 各単元の学習カード 理 問題解決学習の過程 音 いろいろな音を感じ取ろう 総 海ごみ楽器をつくろう 	<ul style="list-style-type: none"> 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 国 拡大図と縮図 音 未来がよりよくあるために 総 いろいろな和音のひびきを感じ取ろう 理 東京・日光・浅草・鎌倉の魅力 八丈ヒストリー 問題解決学習の過程
	思考ツール	Yチャート、イメージマップ、ベン図、ウェビング、マトリクス、座標軸、フローチャート等 各教科の中で必要に応じて活用する。					
デジタルシティズンシップ教育		SNS東京ルール 三原小SNSルール					
情報モラル		道 がっこうのものは？	道 あさもよるもあそびたい	道 作ひんのかち	道 いっしょにあそばない？	道 共有しちゃえ？ 社 情報化した社会と産業	道 あなたはどう考える

三原小学校 プログラミング教育 共通理解内容

アルゴリズム的思考 …効率よく解決するための道筋・順序の組み立てること。

- 抽象化 …目的に応じて適切な側面や性質だけを取り出すこと。
- 分解 …大きな課題を解決可能な小さな動きにわけること。
- 評価 …目的に応じて実行したことが意図した活動に近づいているか分析すること。
- 一般化 …物事の類似性や関係性を見出し、別のことでも利用できる内容にすること。

アンプラグド
(PCを使わない授業)

PCを使いプログラ
ミングする授業

情報モラルに
関する指導

