令和２年度　情報活用能力育成に関する年間指導計画例

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | 情報活用の実践力 | 情報の科学的な理解 | 情報社会に参画する態度 |
| 低学年 | | 学校裁量の時間や生活科の学習指導の中で，コンピュータの使用に関する約束事を学ぶ。また，情報の科学的な理解で活用する教材を使いながら，PCの基本的な操作法を身につけるようにする。 | 学校裁量の時間や生活科の学習指導を通して，情報活用の実践力の学習と同時に身につけるようにする。 | 左記の学習を活用しながら，作品を大切にする態度やコンピュータの健康的な利用を考え，主に道徳・学級活動の学習指導の中で育成する。 |
|  | １年 | 【PC入門】Viscuitを楽しもう  「Viscuit」（マウス操作）  ９～３月：１０時間 | 【PC入門】Viscuitを楽しもう  「Viscuit」（プログラミングとの出会い）  ９～３月：１０時間 | 【道徳】  規則の尊重：さるきちのいたずら  １０月：１時間 |
| ２年 | 【PC入門】Hour of Codeを楽しもう  「Hour of Code」（簡単なキーボード操作）  ４～３月：１０時間 | 【PC入門】Hour of Codeを楽しもう  「Hour of Code」（Visual Programmingの基礎）  ４～３月：１０時間 | 【道徳】  善悪の判断，自律，自由と責任：みんなのニュースがかり  ３月：１時間 |
| 中学年 | | 国語，社会，総合的な学習の指導の中で，児童の調べ学習や表現の手段としてコンピュータを利用できるようにする。 | 総合的な学習の中で，児童の表現や問題解決の手段としてコンピュータを利用できるようにする。 | 左記の学習を活用しながら，特にネットリテラシーを中心に自他の個人情報を守る安全なネット利用を考え，主に道徳・学活の学習指導の中で育成する。 |
|  | ３年 | 【国語ほか】ローマ字入力  「ワープロソフト」「キーボー島アドベンチャー」  【各教科】Web検索で必要な情報を収集する  「ブラウザ」  随時 | 【総的な学習】コンピュータの仕組みを知ろう  「Hour of Code」（Visual Programmingの基礎）  「ルビィのぼうけん」(アンプラグド)  ５月：４時間 | 【道徳】  規則の尊重：家のパソコンで  ２月：１時間 |
| ４年 | 【各教科】ローマ字入力の習熟  「ワープロソフト」「キーボー島アドベンチャー」  【各教科】コンピュータで情報を出力  「ワープロソフト」「プレゼンソフト」  随時 | 【総合的な学習】Visual Programmingで遊べるものを作ろう  「Scratch」（順序，繰り返し，分岐）  ５月：６時間 | 【道徳】  善悪の判断，自律，自由と責任：カマキリ  ２月：１時間 |
| 高学年 | | これまでの学習を踏まえつつ，各教科・領域の指導の中で，学習課題への表現・問題解決に，コンピュータを利用できるようにする。 | これまでの学習を踏まえつつ，算数，理科，総合的な学習を中心とした，学習課題への解決に，コンピュータを利用できるようにする。 | ３・４年の学習を踏まえつつ，特にネットリテラシーを中心に自他の個人情報を守り，人権に配慮したネット利用を考え，主に道徳・学活の学習指導の中で育成する。 |
|  | ５年 | 【各教科】学習へのコンピュータの活用  「ワープロソフト」「プレゼンソフト」「ブラウザ」ほか  随時 | 【総合的な学習】フィジカルプログラミングで遊べるものを作る  「micro:bit」など  ２学期：１０時間  【算数】正多角形をコンピュータでかく  「プログル」  １月：２時間 | 【道徳】  善悪の判断，自律，自由と責任：アップするの？  １月：１時間 |
| ６年 | 【各教科】学習へのコンピュータの活用  「ワープロソフト」「プレゼンソフト」「ブラウザ」ほか  随時 | 【総合的な学習】フィジカルプログラミングで役立つものを作る  「micro:bit」など  ２学期：１０時間  【理科】センサーを使って電気を有効利用できるプログラムを組む  「micro:bit」  １月：４時間 | 【道徳】  善悪の判断，自律，自由と責任：会話のゆくえ  １１月：１時間 |

・プログラミング教育だけの年間指導計画だと、情報活用能力全体の整合が取れなくなるので、情報活用能力の年間計画に、プログラミング教育の計画を入れ込みました。

・内容、時数等は、本研究会で最低限これくらいは行うのが望ましいと考えるものです。各校の実態に合わせて作り直してください。