

## II プログラミング教育指導計画(例)

	育てたい 資質・能力	教科等 時数は、単元〔題材〕時数(プログラミング教育に関わる学習活動の時数)				★プログラミング教育の視点		身に付けておきたい ICTのスキル
		教科等	時数	教科等	時数	教科等	時数	
1年生	(知識・技能) ・必要な手順を順序よくつなげていくことよさに気付く。 (思考・判断・表現) ・意図に基づいて、よい手順を考える。 ・考えた手順がよいかどうか実行して確かめるとともに、よりよい手順はないかを考えて改善を図る。	2学期		2学期		3学期		タブレット タッチパネル 起動 シャットダウン クリック(タップ) ダブルクリック(ダブルタップ) ログイン ソフトを開く スワイプ 絵をかく
		学活「おしく名人になろう」 (指導案:1年①) 【CSアンブラグド、マグネット付きカード・ホワイトボード】 ★したくをする際の行動の順序を考えることを通して、「順次処理」の考え方のよさに気付く。 ★アルゴリズムを可視化する活動を通して、論理的思考を育む。	3 (3)	生活「いっしょにいると あんしん」 (指導案:1年②) 【CSアンブラグド、マグネット付きカード・ホワイトボード】 ★フローチャートを活用して家庭での仕事の内容を正しい順序で行えるよう考えることを通して、「順次処理」などの考え方のよさに気付く。 ★アルゴリズムを可視化する活動を通して、論理的思考を育む。	1 0 (5)	国語「ふたりで かんがえよう」 (指導案:当日) 【CSアンブラグド、カード】 ★クイズをおもしろくするためのヒントの順番を考えることを通して、「順次処理」などの考え方のよさに気付く。 ★アルゴリズムを可視化する活動を通して、論理的思考を育む。	3 (3)	
2年生		1学期		1学期		2学期		タブレット タッチパネル 写真を撮る 拡大(ピンチイン) 縮小(ピンチアウト) ロングタッチ フリック 保存する 保存したものを開く
		算数「ひき算の筆算」 (指導案:2年①) 【CSアンブラグド、カード・ホワイトボード】 ★フローチャートを活用してひき算の筆算の手順を考えることを通して、「順次処理」や「条件分岐」の考え方を可視化するよさに気付く。 ★可視化したアルゴリズムを実際に試して確かめることにより、論理的思考を育む。	1 1 (1)	道徳「じぶんでオッケー」 (指導案:2年②) 【CSアンブラグド教材「すぐプロ」】 ★朝の行動を、よりよい順番に並べることを通して、順番が決まっているものと決まっていないものがあることに気付く。 ★アルゴリズムを可視化する活動を通して、論理的思考を育む。	1 (1)	学活「ビッグさいにお店をだそう」 (指導案:2年③) 【CSアンブラグド、カード・ホワイトボード】 ★おもちゃ作りやお店を行うための手順を考えることを通して、「順次処理」などの考え方のよさに気付く。 ★アルゴリズムを可視化する活動を通して、論理的思考を育む。	2 (2)	
3年生	(知識・技能) ・プログラムは必ず組まれたとおりに実行されることを理解する。 (思考・判断・表現) ・自分の意図を実現するため、順序などを考えて試行錯誤しながら命令や条件を組み立てる。 ・組み立てた命令や条件がよいかどうか実行して確かめるとともに、よりよくするために試行し改善を図る。	2学期		3学期				マウス キーボード ローマ字入力 ドラッグ&ドロップ ウインドウ、タブの操作 タスクバーの切り替え 検索の仕方
		体育「マット運動」 (指導案:3年①) 【CSアンブラグド、カード・ホワイトボード】 ★学習の流れや技のポイントをフローチャートで確認することを通して、「順次処理」などの考え方のよさに気付く。 ★技の組み合わせをデバッグすることなどを通して、論理的思考を育む。	7 (1)	総合的な学習の時間 「なぜ?なに?コンピュータ」 (指導案:3年②) 【プログラミングソフト「Viscuit」】 ★プログラムは、必ず組まれたとおりに実行されることを理解する。 ★自分が意図した一連の動きを実現するため、順序を考えながら命令や条件を予想し組み立てることを通して、論理的思考を育む。	1 4 (4)			
4年生		1学期		1学期		2学期		6 (1)
		総合的な学習の時間 「コンピュータのこれからを考える」 (指導案:4年①) 【プログラミングソフト「Code Studio」】 ★「順次処理」や「ループ」の考え方のよさに気付くとともに、それらを活用して意図した一連の動きを実現することを通して、論理的思考を育む。	1 4 (5)	図画工作 「デジタルアートにちょう戦」 (指導案:4年②) 【プログラミングソフト「Viscuit」】 ★自分の思いや考えをもち、順序を考えながら命令や条件を組み立て、形・色・動きなどのよさや美しさを追求することを通して、論理的思考を育む。	2 (2)	音楽 「おはやしのリズムをつくろう」 (指導案:4年③) 【プログラミングソフト「Scratch」】 ★自分が考えたリズムを再生するために必要な命令を適切に選択して組み合わせ、自分の思いに合ったリズム表現を探求することを通して、論理的思考を育む。	3 (1)	
5年生	(知識・技能) ・問題解決にコンピュータを活用するよさに気付く。 (思考・判断・表現) ・自分の意図を実現するため、順序などを考えて試行錯誤しながら命令や条件を組み立てる。 ・組み立てた命令や条件がよいかどうか実行して確かめるとともに、よりよくするために試行し改善を図る。	1学期		2学期		2学期		1 0 (1)
		算数「倍数を求める手順を考えよう」 (指導案:5年上巻教科書) 【プログラミングソフト】 ◆本校では実施していません		算数「比べ方を考えよう(1)」 (指導案:5年①) 【プログラミングソフト「プロゲル」】 ★問題解決にコンピュータを活用するよさに気付く。 ★平均を求める活動を通して、論理的思考を育む。	1 1 (1)	社会「工業生産を支える人々」 (指導案:5年②) 【CSアンブラグド】 ★フローチャートを活用して情報を整理し、考えの根拠となった資料が適切かどうかを検証する活動を通して、論理的思考を育む。	6 (2)	
6年生	(主体的に学習に取り組む態度) ・コンピュータの働きを生活や社会づくりに生かすことについて関心や意欲をもつ。	1学期		3学期		3学期		6 (3)
		図画工作 「コマコマアニメーションを作ろう」 (指導案:6年①) 【プログラミングソフト「Scratch」】 ★表し方を考えたり試したりすることにコンピュータを活用するよさに気付く。 ★意図に基づいた適切な命令と「順次処理」などの働きについて考えることを通して、論理的思考を育む。	6 (2)	算数「数の並べかえ方を考えよう」 (指導案:6年教科書) 【プログラミングソフト、カード】 ◆本校では実施していません		理科「電気と私たちの暮らし」 (指導案:当日) 【プログラミングソフト・マイコンボード「micro:bit」】 ★自分の意図に基づいた適切な命令を組み立てる活動を通して、論理的思考を育む。 ★コンピュータの働きを生活や社会づくりに生かすことについて関心や意欲をもつ。		