伏山STEPS 情報活用能力を育むカリキュラム

<u>a</u> 🗲	概要	学習内容		低学年		学年		高学年
大矛	1945 安		1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
		目標	Oコンピューターの操作方法を知り、マウスや	キーボードの使い方を理解する。	()コンピューターやインターネットの特性を理解して、情 ショーを作ろう。	情報を検索して収集し、ローマ字入力で簡単なスライド	()コンピューターやインターネットの特性を理解し、 分の考えを表やグラフでまとめたスライドショーを	、生活や学習活動において情報を正確に読み取り分析し、自 作ろう。
		A1:コンピューターの取り扱い	使用時のきまりを知る。準備や片付けができる	る。電源のON/OFFを知る。	充電ができる(残量の表示を確認する)音量を変える	、アプリのログインログアウトができる		
		A2:マウス、キーボード、タッチペンの使い方	マウス(タッチペン)の使い方、クリック、ドラックを利用してお絵かきができる。	プ、キーの名称を知る。絵画ソフト(ピクチャーキッズ)な	ど マウスの使い方を知る。簡単な図形を描き、移動や変 移動する。	を形ができる。相互の位置関係をみながら適切な位置へ		
		A3:学習活動ソフト(スカイメニュー)の操作	先生画面と児童画面の切り替わり機能を知り。	授業参加のきまりを知る。	提出機能、発表機能を利用して授業に参加し発表す	- ることができる。	情報の編集や加工ができる。	
		A4:インターネットの使い方	元工画面でル至画面の別方目の方成形でおり	、「大木シ川へによりとハロッ	インターネットの使い方を理解する。検索の仕方を知る	る。必要な情報を検索できる。ブラウザの機能(リンク・お	複数のWEBページを開き閲覧することができる。	
			ファイルの開き方保存の仕方を理解する。名	前たつけて保存」と書き保存ができる	気に入り・戻る)を知る。 フォルダに名前をつける。 データのコピー、 保存、 ファィ	ノルの教理ができる	・奨学会加支援ソフトロープログ世面ソフトの由っ	で、データのコピー、貼り付け、切り取りができる。写真やイラス
S	拌 4 4 1 1 1 1 1 1 1	A5:ファイル保存、フォルダ管理 A6:カメラ機能の操作	タブレットのカメラ機能を利用し写真や. 動画の		撮影した写真や動画をフォルダに保存することができ		・「衣来参加又張ノノト、ソープロや抽画フノトの中で 一のトリミングができる。	C、) 一多のコピー、胎が引け、切り取りかできる。 子具でイプス
3	様々な情報手 段を活用する		キーボードを使ってひらがな入力ができる。タ	7,20,000	キーボードを使ってローマ字入力ができる。タイピングン		ングラップ 文字のレイアウトを変更する。400字程度の文章	を正確に入力することができる。・タイピングソフトの上級編を
ス	ための基礎的	A7:文字入力(タイピングソフト)			簡単なスライドショーを作ることができる。		しく入力することができる プレゼンテーションができる。文章や写真のレイアウトを考えて複数のスライドを作ることができる。 表やグラフを作成することができる。	
+	な知識・技能を 身につける	A8:プレゼンテーションソフトの操作						
N	310 317-0	A9:表計算ソフトの操作 A10:プログラミングソフトの操作					表やグラブを作成することができる。 意図した活動を実現するための操作方法や手順	を知る。
		関連教科	生活科「パソコン室の使い方」	国語「ようすをあらわすことば」	社会「わたしたちのまち」	国語「新聞をつくろう」	国語「日常を十七音で	総合「1学期の思い出」~PowerPoint~
			「めざせタイピングマスター」 「あさがおをかんさつしよう」 国語「じどうしゃくらべ」	算数「さんかくやしかくの形をしらべよう」 生活科「めざせタイピングマスター」 「絵日記をかこう」「冬をみつけにいこう」	国語「食べ物の秘密を紹介します」「ローマ字」 算数「三角形を調べよう」	「リーフレットで紹介しよう」 「誰もがかかわりあえるように」	体育「跳び箱・マハ連動」 算数「体積の求め方を考えよう」 算数「各形の仕組みを考えよう」 算数「比例・変わり方について調べよう」 音楽「音楽つくりを楽しもう」	総合「修学旅行新聞作り」~Word~ 総合「2学期の思い出」~PowerPoint~ 総合「6年間の思い出」~PowerPoint~ 算数「形が同じで大きさがちがう図形を調べよう」 算数「データの特ちようを調べて判断しよう」 体育「跳び箱・マット運動」 家庭科「端午の節句」「七夕の節句」 「重陽の節句」「お正月行事と食べ物」 家庭科「人日の節句」「節分」「上巳の節句」
		目標	五感を通した直接体験や図書やWEBから大	切な情報に気づくことができる	メモをしたりコピーしたりして必要な情報を収集すること	とができる。情報を取捨選択できる。	・情報収集の手段を選択して自分に必要な情報 ・情報活用して、情報を整理することができる。	を得ることができる。
Т		B1:情報収集の方法	・新聞や図書を読んで新しい発見をしよう ・疑問に思ったことをおうちの人にインタビューしよう ・友達に聞きたいことを質問しよう ・大切なことをメモしよう		 ・図書室で図書・資料を探す ・ともだちにインタビューをしよう・アンケートをとって新聞をつくろう ・お話をききながら大事なことをメモしよう・インターネットで気になることを検索しよう 		図書室で図書・資料を探す。インタピュー、アンケート、マーケティング、イメージマッピングWEB検索で必要が情報を探す。	
ツー	収集した情報 を精査し比較 分析する	(資料・インタビュー・アンケート・WEB検索)						
ル		B2:必要な情報の整理			メモしたことから必要な内容を選んで伝えよう		複数の情報から必要な情報を整理する	
					友だちの調べたことと自分の調べたことの違いや良さ	を見つけよう	複数の情報を比較分析する	
		B3:複数の情報の比較分析 目標	Oはじめなかおわりの構成を考えて伝えたいこ	ことをまとめることができる	プレゼンテーションソフトを使って自分の思いや考えを			りたり表現したりすることができる。
		$\rightarrow \nu \kappa$	O相手を意識してわかりやすく表現することができる		表現方法絵御相手に応じて選択して、目的や相手に応じて適切に表現することができる。		・様々な情報手段を活用して必要な情報をまとめたり表現したりすることができる。・複数の表現手段を組み合わせて聞き手とのやり取りを含めて効果的に表現発信する。	
		B4:情報の発信	伝えたいことを話そう		1分間スピーチができる。A4サイズ1枚程度でまとめ新	新聞を書くことができる。	自分の思いを簡潔に話す	
		B5:情報を組み合わせて新たな考えの創造	友だちの意見に付けくわえをして発表しよう		友だちの考えを聴くことができる。その考えをふまえて	自分の考えを再考することができる。	複数の情報を組み合わせて新しい考察をする	
Ε		B6:発信内容の構成	はじめ・なか・おわりの構成を考えよう		はじめ・なか・おわりの構成で、なかの構成を充実する	うことができる。 -	起承転結の構成で内容を伝えることができる	
_		B7:表現手段の選択·特性に合った発信方法	去 紹介カード、絵日記、招待状やスピーチなどで	で表現しよう	相手や目的に応じて自他の情報を組み合わせて表現	見する。	パワーポイント、動画、パンフレット、新聞、討論会	など適切に選んで工夫することができる。
エク	自分の考えを	の工夫			招待状、壁新聞、リーフレットの作成			7-1 (2-1-7
ζ	まとめ、表現し	B8:受け手を意識した発信方法	先生や、お友だち、地域の人を意識してわかりやすく表現しよう 良かったこと、気づいたことを書いて伝えよう		地域の方や幼稚園のお友だちなど表現方法を選んで、伝えることができる。		相手に応じて選択して適切に表現方法を変更することができる 問題を焦点化してゴールを明確にし、問題解決のために情報活用の計画を立てて調整しながら実行する。	
プロ		B9:自分の情報活用の評価·改善	及かつだこと、対プいだことを書いて伝えよう		するために見通しを立てて計画する。		で 同題と無点にして から別座にし、同題が入りに助し目れば日かい日間と立てで調査しなかり入刊する。	
i I		関連教科	国語「みつけたあきをつたえよう」	算数「九九をつくろう」	社会「消防署の働き」	社会「くらしとごみ」	社会「日本の国土」	国語「主張と事例」
ラ			生活科「もりあそび」「おみせたんけん」 「みつけたことをつたえあおう」	生活科「これまでのわたし これからのわたし」 国語「あったらいいな、こんなもの」 「楽しかったよ、二年生」	「むかしのくらし、みつけた 人びとのくらしと道具」		音楽「作曲家を紹介しよう」 総合「自然教室に向けて」	国語「熟語の成り立ち」 国語「時計の時間と心の時間」 社会「国の政治のしなみと選挙」 社会「町人の文化と新しい学問」
								社会「新しい日本, 平和な日本へ」 社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あたたけ家庭や地域の字物」
		目標	○問題解決における情報の大切さを意識しな	よがら、動きや活動の順序に気づき良さを知ろう		JKりかえしたり条件によって動きを変えたりする命令の組	コンピューターを使った問題解決を通し情報及び	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」
		目標			み合わせを考える			社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう
-		目標 A11:プログラミングの活用	○問題解決における情報の大切さを意識しな 日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル	Κ.,	み合わせを考える	UKりかえしたり条件によって動きを変えたりする命令の組 り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の		社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう
))			日常生活で順序がある場面があることに気づ	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた!			社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう
P J		A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく bの記号があることに気づく	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えたり 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の	意図した活動を実現するための操作方法や手順 図示により単純な手順の表現方法を理解する。 目的や意図に合わせて必要な要素を見いだしコ	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 レビューターに命令するための記号に置き換える
	の特性を活か	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく らの配号があることに気づく 気づく	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための記号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える	意図した活動を実現するための操作方法や手順 図示により単純な手順の表現方法を理解する。 目的や意図に合わせて必要な要素を見いだしコ 意図した活動を表現するために複数の命令を組	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 レビューターに命令するための記号に置き換える
ゲ		A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく らの配号があることに気づく 気づく	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための記号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える	意図した活動を実現するための操作方法や手順 図示により単純な手順の表現方法を理解する。 目的や意図に合わせて必要な要素を見いだしコ 意図した活動を表現するために複数の命令を組 改善点を論理的に考えることができる。	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 と知る。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 といるのでは、 といるでは、 といるでは、 といるでは、 といるでは、 といるでは、 といるでは、 といるでは、 といるでは、 といるでは、 といるでは、 といるでは、 といるでは
グ	の特性を活か して問題解決	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく らの配号があることに気づく 気づく	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための記号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える	意図した活動を実現するための操作方法や手順 図示により単純な手順の表現方法を理解する。 目的や意図に合わせて必要な要素を見いだしコ 意図した活動を表現するために複数の命令を組 改善点を論理的に考えることができる。 複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 とピューターに命令するための記号に置き換える み合わせて効果的な方法を考える わせを考え出すことができる
グラミン	の特性を活か して問題解決	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めて	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく 5の記号があることに気づく えづく で、動作の手順(アルゴリズム)を考える	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための記号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える	意図した活動を実現するための操作方法や手順 図示により単純な手順の表現方法を理解する。 目的や意図に合わせて必要な要素を見いだしコ 意図した活動を表現するために複数の命令を組 改善点を論理的に考えることができる。 複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合 モデル化やシュミレーション等をおこない多様なな	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 とだューターに命令するための記号に置き換える み合わせて効果的な方法を考える わせを考え出すことができる な場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。
グラミン	の特性を活か して問題解決	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく らの配号があることに気づく 気づく	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための記号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ続ケランと表」	意図した活動を実現するための操作方法や手順 図示により単純な手順の表現方法を理解する。 目的や意図に合わせて必要な要素を見いだしコ 意図した活動を表現するために複数の命令を組 改善点を論理的に考えることができる。 複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 とピューターに命令するための配号に置き換える み合わせて効果的な方法を考える かせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」
グラミン	の特性を活か して問題解決	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいべつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで 国語「おみせやさんごつこ」 生活料「おてつだい名人」	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の配号があることに気づく えづく で、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えたり 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数 折れ線グランと表」 理料「天気と気温」「電気とはたらき」	意図した活動を実現するための操作方法や手順 図示により単純な手順の表現方法を理解する。 目的や意図に合わせて必要な要素を見いだして 意図した活動を表現するために複数の命令を組 改善点を論理的に考えることができる。 複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合 モデル化やシュミレーション等をおこない多様なご 総合「アーテックロボ」	社会「日本とつながが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 といっターに命令するための記号に置き換える み合わせて効果的な方法を考える むかせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせても今日の食事①」
グラミン	の特性を活か して問題解決	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10.アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めて 国語「おみせやさんごっこ」 生活科「おてったい名人」 「クリスマスカードにちょうせん」	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく 5の記号があることに気づく 気づく で、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための記号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手」 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理科「作ってあそぼう」 ○情報モラルや情報セキュリティーについて理解する	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線グラフと表」 理料「天気と気温」「電気とはたらき」	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだしコ意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様なび総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 というできる。 は、おいできる。 は、や行来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「朋度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。
グラミング	の特性を活か して問題解決	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10.アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めて 国語「おみせやさんごっこ」 生活科「おてったい名人」 「クリスマスカードにちょうせん」	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の配号があることに気づく えづく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活料「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活料「学校あんないをしよう」 考える。) や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけ	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理科「作ってあそばう」	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線グラフと表」 理料「天気と気温」「電気とはたらき」	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだしコ意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様なび総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」	社会「日本とつながが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 といっターに命令するための記号に置き換える み合わせて効果的な方法を考える むかせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせても今日の食事①」
グラミング	の特性を活か して問題解決	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで 国語「おみせやさんごつこ」 生活科「おてつたい名人」 「クリスマスカードにちょうせん」 〇情報モラルや情報セキュリティーについてす 相手の嫌がること(うそ、他人の悪口、落書き	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の配号があることに気づく えづく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけことはできないことを知る。	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための記号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手」 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理科「作ってあそぼう」 ○情報モラルや情報セキュリティーについて理解する	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 一改善すればよいのかを考える 一国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数、折れ続ゲラフと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだしご意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様なご総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報でキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 とだった。 というできる。 は、おいできる。 は、や行来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「朋度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。
グラミング OS セ.	の特性を活かして問題解決する	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めて 生活料「おてつだい名人」 「クリスマスカードにちょうせん」 の情報モラルや情報セキュリティーについてす 相手の嫌がること(うそ、他人の悪口、落書きいことを知る。書き込んだことは完全に消すこ インターネットは全世界につながっていることを	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の配号があることに気づく えづく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけことはできないことを知る。	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための記号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手」 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理科「作ってあそぼう」 の情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線グラフと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだし工意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様なび総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。	社会「日本とつながが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 と知る。 とだった。 かじューターに命令するための記号に置き換える み合わせて効果的な方法を考える わせを考え出すことができる な場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解 でする。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流
グラミング S セキュ	の特性を活か して も して で を 全 か の 機器 切 に に て し に し に し に し に し に し に し に し に し	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任	日常生活で順序がある場面があることに気づコンピュータを動かすために明確な手順(アル動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこコンピューターを動かすためには命令するため、小さな動きには順序がある場面があることに気直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで、生活科「おてつだい名人」「クリスマスカードにちょうせん」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて。相手の嫌がること(うそ、他人の悪口、落書きいことを知る。書き込んだことは完全に消すこインターネットは全世界につながっていることを約束や決まりを守る	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の配号があることに気づく 、でえば、 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「ツくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけたとはできないことを知る。	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えたり 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手」 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理科「作ってあそぼう」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信 情報の発信や情報のやりとりをする場合のルール・マニー	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数 折れ線グランと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 (5) 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだし立意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様なび総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする 同がルールやマナーに反する行為なのかを知り的意味を知り幕重する	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 レビューターに命令するための配号に置き換える み合わせて効果的な方法を考える わせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解する。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流 色対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社
グラミング S セキュ	の特性を活かして問題解決する	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任 A16:インターネット	日常生活で順序がある場面があることに気づコンピュータを動かすために明確な手順(アル動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこコンピューターを動かすためには命令するため、小さな動きには順序がある場面があることに気直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで、生活科「おてつだい名人」「クリスマスカードにちょうせん」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて。相手の嫌がること(うそ、他人の悪口、落書きいことを知る。書き込んだことは完全に消すこインターネットは全世界につながっていることを約束や決まりを守る	く。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の配号があることに気づく えづく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけことはできないことを知る。	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための記号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手」 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理科「作ってあそぼう」 の情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数 折れ線グランと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 (5) 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだし、意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合してより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様なが総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 ○情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 レビューターに命令するための配号に置き換える み合わせて効果的な方法を考える わせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解する。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流 色対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社
グラミング S セキュ	の特性を活か して も して で を 全 か の 機器 切 に に て し に し に し に し に し に し に し に し に し	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任 A16:インターネット A17:ルールを作り守る	日常生活で順序がある場面があることに気づコンピュータを動かすために明確な手順(アル動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこコンピューターを動かすためには命令するため、小さな動きには順序がある場面があることに気直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで、生活科「おてつだい名人」「クリスマスカードにちょうせん」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて。相手の嫌がること(うそ、他人の悪口、落書きいことを知る。書き込んだことは完全に消すこインターネットは全世界につながっていることを約束や決まりを守る	く。ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の配号があることに気づく 気づく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語にかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけたとはできないことを知る。 ・知る。	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えたり 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手」 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理科「作ってあそぼう」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信 情報の発信や情報のやりとりをする場合のルール・マニー	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線ゲラフと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る 求め、適切に対応する	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだし立意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様なび総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする 同がルールやマナーに反する行為なのかを知り的意味を知り幕重する	社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 といる。 かとしての単的な方法を考える からわせて効果的な方法を考える かせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解する。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流 色対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社知る
グラミング S セキュ	の特性を活か して も して で を 全 か の 機器 切 に に て し に し に し に し に し に し に し に し に し	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任 A16:インターネット A17:ルールを作り守る A18:セキュリティー	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで というながある。 国語「おみせやさんごつこ」 生活料「おてつたい名人」 「クリスマスカードにちょうせん」 〇情報モラルや情報セキュリティーについてま はことを知る。書き込んだことは完全に消すこ インターネットは全世界につながっていることを 約束や決まりを守る	く、ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の配号があることに気づく えづく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけたとはできないことを知る。 は報に出会わない環境で利用し、危険に近づかない。 、健康に悪影響が出ること知る。	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理科「作ってあそぼう」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信 情報の発信や情報のやりとりをする場合のルール・マー 危険や不適切な情報に出会った時は大人に意見を表	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線ゲラフと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る 求め、適切に対応する	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだし工意図した活動を表現するために複数の命令を組みきを論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様な工総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする 何がルールやマナーに反する行為なのかを知り的意味を知り事重する 書きこんだことは完全に消すことはできないことを	社会「日本とつながが決い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう 活を知る。 といる。 といる。 といる。 からわせて効果的な方法を考える からわせて効果的な方法を考える かられせて効果的な方法を考える かせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解 をする。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流 色対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社 知る 症)人の安全を脅かす行為をおこなわない
ブラミノブ 一 6 セキュ	の特性を活か して も して で を 全 か の 機器 切 に に て し に し に し に し に し に し に し に し に し	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任 A16:インターネット A17:ルールを作り守る A18:セキュリティー A19:情報技術と健康	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで というな事とは順序がある場面があることに気 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めて は活料「おてつたい名人」 「クリスマスカードにちょうせん」 の情報モラルや情報セキュリティーについてす はおりながることにうそ、他人の悪口、落書き いことを知る。書き込んだことは完全に消すこ インターネットは全世界につながっていることを 約束や決まりを守る 大人と一緒にコンピュータを使い、不適切な情 情報機器を長時間使用することで生活リズム	く、ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の配号があることに気づく えづく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけたとはできないことを知る。 は報に出会わない環境で利用し、危険に近づかない。 、健康に悪影響が出ること知る。	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理料「作ってあそぼう」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信 情報の発信や情報のやりとりをする場合のルール・マー 危険や不適切な情報に出会った時は大人に意見を対 情報機器を長時間することで健康に悪影響が出ること	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線ゲラフと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る 求め、適切に対応する	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだし工意図した活動を表現するために複数の命令を組みきを論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様な工総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする 何がルールやマナーに反する行為なのかを知り的意味を知り事重する 書きこんだことは完全に消すことはできないことを健康を害する行為を自粛する(ネット中毒、依存:	社会「日本とつながが決い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう 活を知る。 といる。 といる。 かけて効果的な方法を考える からわせて効果的な方法を考える かしせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解する。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流 色対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社知る 症)人の安全を脅かす行為をおこなわない ない
グラミング	の特性を活か して も して で を 全 か の 機器 切 に に て し に し に し に し に し に し に し に し に し	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任 A16:インターネット A17:ルールを作り守る A18:セキュリティー A19:情報技術と健康 A20:個人情報の取り扱い	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで とおりな体験をとおして立び替えや穴埋めて は活料「おてつたい名人」 「クリスマスカードにちょうせん」 〇情報モラルや情報セキュリティーについてす 相手の嫌がること(うそ、他人の悪ロ、落書き いことを知る。書き込んだことは完全に消すこ インターネットは全世界につながっていることを 約束や決まりを守る 大人と一緒にコンピュータを使い、不適切な情 情報機器を長時間使用することで生活リズム 自分のものと友達のものを区別して大切に使	く、ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の配号があることに気づく えづく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけたとはできないことを知る。 は報に出会わない環境で利用し、危険に近づかない。 、健康に悪影響が出ること知る。	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理料「作ってあそぼう」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信 情報の発信や情報のやりとりをする場合のルール・マー 危険や不適切な情報に出会った時は大人に意見を対 情報機器を長時間することで健康に悪影響が出ること 自分の情報や他人の情報を大切に扱う	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線グラフと表」 理料「天気と気温」「電気とはたらき」 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る 求め、適切に対応する	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだし工意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様な工総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする 「何がルールやマナーに反する行為なのかを知り的意味を知り事重する。書きこんだことは完全に消すことはできないことを健康を害する行為を自粛する(ネット中毒、依存自他の個人情報を大切にして第三者にま漏らされ	社会「日本とつなかりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 といる。 といる。 からわせて効果的な方法を考える からわせて効果的な方法を考える かしせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「朝金から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解 をする。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交適 色対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社 知る 症)人の安全を脅かす行為をおこなわない ない、 報を守る方法があることを理解知る
グラミング	の特性を活か してする 安全 CT に活用 関類解 決・ 探	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任 A16:インターネット A17:ルールを作り守る A18:セキュリティー A19:情報技術と健康 A20:個人情報の取り扱い A21:パスワード A22:ゲーム・スマホ・SNS	日常生活で順序がある場面があることに気づコンピュータを動かすために明確な手順(アル動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこコンピューターを動かすためには命令するため、小さな動きには順序がある場面があることに気直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで、 国語「おみせやさんごつこ」生活科「おてつたい名人」「クリスマスカードにちょうせん」 〇情報モラルや情報セキュリティーについてす相手の嫌がること(うそ、他人の悪ロ、落書きいことを知る。書き込んだことは完全に消すこインターネットは全世界につなかっていることを約束や決まりを守る 大人と一緒にコンピュータを使い、不適切な情情報機器を長時間使用することで生活リズム自分のものと友達のものを区別して大切に使バスワードの大切さを知る。	く。ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の記号があることに気づく 、 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理科「作ってあそぼう」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信 情報の発信や情報のやりとりをする場合のルール・マー 危険や不適切な情報に出会った時は大人に意見を対 情報機器を長時間することで健康に悪影響が出ること 自分の情報や他人の情報を大切に扱う パスワードを自分で管理することができる	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線グラフと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る 求め、適切に対応する	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだしコ意図した活動を表現するために複数の命令を組み音を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様なご総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする 何がルールやマナーに反する行為なのかを知り筋度味を知り募重する 書きこんだことは完全に消すことはできないことを健康を害する行為を自粛する(ネット中毒、依存:自他の個人情報を大切にして第三者にま漏らされスワードやコンピューターウィルス対策などで情トラブル防止して適切に扱う(カメラ撮影や、投稿	社会「日本とつなかりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 といる。 といる。 からわせて効果的な方法を考える からわせて効果的な方法を考える かしせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「朝金から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解 をする。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交適 色対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社 知る 症)人の安全を脅かす行為をおこなわない ない、 報を守る方法があることを理解知る
グラミング S セキュ	の特性を活か してする 安全か で は に に 活用 する	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任 A16:インターネット A17:ルールを作り守る A18:セキュリティー A19:情報技術と健康 A20:個人情報の取り扱い A21:パスワード A22:ゲーム・スマホ・SNS	日常生活で順序がある場面があることに気づコンピュータを動かすために明確な手順(アル動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこコンピューターを動かすためには命令するため、小さな動きには順序がある場面があることに気直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めて、生活料「おてつだい名人」「ウリスマスカードにちょうせん」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて。相手の嫌がること(うそ、他人の悪口、落書きいことを知る。書き込んだことは完全に消すこインターネットは全世界につながっていることを約束や決まりを守る 大人と一緒にコンピュータを使い、不適切な情情報機器を長時間使用することで生活リズム自分のものと友達のものを区別して大切に使バスワードの大切さを知る。 仮想と現実の区別をつける 問題解決における情報の大切さを意識して行	く。ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の記号があることに気づく 、 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理科「作ってあそぼう」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信 情報の発信や情報のやりとりをする場合のルール・マ 危険や不適切な情報に出会った時は大人に意見を対 情報機器を長時間することで健康に悪影響が出ること 自分の情報や他人の情報を大切に扱う パスワードを自分で管理することができる 勝手にネットゲーム等会員登録しない。ネットゲームは	り、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 考える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線グラフと表」 理料「天気と気温」「電気とはたらき」 診 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る 求め、適切に対応する とを知り適切に対応する とを知り適切に対応する はおうちの人と約束を守る 情報のふり返り改善点を見いだそうとする	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだし工意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様な工総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする 何がルールやマナーに反する行為なのかを知り的意味を知り尊重する 書きこんだことは完全に消すことはできないことを健康を害する行為を自粛する(ネット中毒、依存:自他の個人情報を大切にして第三者にま漏らさバスワードやコンピューターウイルス対策などで情トラブル防止して適切に扱う(カメラ撮影や、投稿複数の視点で想定して計画しようとする情報を創	社会「日本とつなかりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 といる。 といる。 かされて効果的な方法を考える かされて効果的な方法を考える かされて効果的な方法を考える かされて効果的な方法を考える かせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解 をする。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流 を対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社 知る 症)人の安全を脅かす行為をおこなわない ない、 報を守る方法があることを理解知る かきこみ、オンラインゲームなど)
・ミング S セキュリティー	の特性を解解 かしてする 安には活用 週番 次けて 決ける 深情	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任 A16:インターネット A17:ルールを作り守る A18:セキュリティー A19:情報技術と健康 A20:個人情報の取り扱い A21:パスワード A22:ゲーム・スマホ・SNS C1:試行錯誤し計画や改善しようとする態度 C2:多角的に情報を検討しようとする態度	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで 国語「おみせやさんごつこ」 生活料「おてつだい名人」 「クリスマスカードにちょうせん」 〇情報モラルや情報セキュリティーについてす 相手の嫌がること(うそ、他人の悪ロ、落書き いことを知る。書き込んだことは完全に消すこ インターネットは全世界につながっていることを 約束や決まりを守る 大人と一緒にコンピュータを使い、不適切な情 情報機器を長時間使用することで生活リズム 自分のものと友達のものを区別して大切に使 パスワードの大切さを知る。 仮想と現実の区別をつける 問題解決における情報の大切さを意識して行 情報の活用をふりかえり良さを見つけようとす。 事象と関係する事柄を見つけようとす。	く。ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。とに気づく の配号があることに気づく 気づく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけとはできないことを知る。 ・知る。 は報に出会わない環境で利用し、危険に近づかない。 ・、健康に悪影響が出ること知る。 う	 み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせをピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手」自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」理科「作ってあそぼう」 ○情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信をしないの場合をできる場合のルール・マークを表表を表現してインターネットによる情報を発信を表現している。 情報機器を長時間することで健康に悪影響が出ることは一般機器を長時間することで健康に悪影響が出ることの情報を他人の情報を大切に扱うパスワードを自分で管理することができる場手にネットゲーム等会員登録しない。ネットゲームは目的に応じた情報の活用の見通しを立てようとする。 	リ、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 薄える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線グランと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 診 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る 求め、適切に対応する とを知り適切に対応する よおうちの人と約束を守る 情報のふり返り改善点を見いだそうとする を受け入れて検討しようとする。	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだし工意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様な工総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする 一個がルールやマナーに反する行為なのかを知り的意味を知り事重する書きこんだことは完全に消すことはできないことを健康を害する行為を自粛する(ネット中毒、依存・自他の個人情報を大切にして第三者にま漏らなパスワードやコンピューターウイルス対策などで情トラブル防止して適切に扱う(カメラ撮影や、投稿複数の視点で想定して計画しようとする情報を創改善無定見いだそうとする。	社会「日本とつなかりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう 活を知る。 といっと、一ターに命令するための記号に置き換える み合わせて効果的な方法を考える わせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解 をする。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流 色対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社知る 症)人の安全を脅かす行為をおこなわないない。 ない 報を守る方法があることを理解知る かきこみ、オンラインゲームなど) 造しようとする。情報及び、情報技術の活用をふり返り効果や
グラミング S セキュリティー	の特性を解解 かしてする 安には活用 週番 次けて 決ける 深情	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任 A16:インターネット A17:ルールを作り守る A18:セキュリティー A19:情報技術と健康 A20:個人情報の取り扱い A21:パスワード A22:ゲーム・スマホ・SNS C1:試行錯誤し計画や改善しようとする態度 C2:多角的に情報を検討しようとする態度	日常生活で順序がある場面があることに気づコンピュータを動かすために明確な手順(アル動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこコンピューターを動かすためには命令するため、小さな動きには順序がある場面があることに気直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで、	く。ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく あづく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。 ・)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけたとはできないことを知る。 ・・知る。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手」 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理料「作ってあそぼう」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信 情報の発信や情報のやりとりをする場合のルール・マー 危険や不適切な情報に出会った時は大人に意見を対 情報機器を長時間することで健康に悪影響が出ること 自分の情報や他人の情報を大切に扱う パスワードを自分で管理することができる 勝手にネットゲーム等会員登録しない。ネットゲームは 目的に応じた情報の活用の見通しを立てようとする。 情報同士のつながりをみつけようとする。新たな視点を	リ、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 薄える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線グランと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 診 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る 求め、適切に対応する とを知り適切に対応する よおうちの人と約束を守る 情報のふり返り改善点を見いだそうとする を受け入れて検討しようとする。	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだし工意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様な工総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする 個がルールやマナーに反する行為なのかを知り的意味を知り事重する 書きこんだことは完全に消すことはできないことを健康を害する行為を自粛する(ネット中毒、依存・自他の個人情報を大切にして第三者にま漏らなパスワードやコンピューターウイルス対策などで情トラブル防止して適切に扱う(カメラ撮影や、投稿複数の視点で想定して計画しようとする。特報を構造的に理解しようとする。	社会「日本とつなかりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 といる。 からわせて効果的な方法を考える からわせて効果的な方法を考える かせを考え出すことができる 立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 家庭科「親食」なら健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解する。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流 色対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社知る 症)人の安全を脅かす行為をおこなわないない。 ない報を守る方法があることを理解知る かきこみ、オンラインゲームなど) 適しようとする。情報及び、情報技術の活用をふり返り効果ないまえます。 にはまった。「報及び、情報技術の活用をふり返り効果ないままえて行動しようとする。 であることを理解知る
グラミング S セキュリティー STEP	のも特性を ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任 A16:インターネット A17:ルールを作り守る A18:セキュリティー A19:情報技術と健康 A20:個人情報の取り扱い A21:パスワード A22:ゲーム・スマホ・SNS C1:試行錯誤し計画や改善しようとする態度 C2:多角的に情報を検討しようとする態度	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいべつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに気 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで とおりな体験をとおして立び替えや穴埋めて は活料「おてつだい名人」 「クリスマスカードにちょうせん」 〇情報モラルや情報セキュリティーについてす 相手の嫌がること(うそ、他人の悪ロ、落書きいことを知る。書き込んだことは完全に消すこ インターネットは全世界につながっていることを 約束や決まりを守る 大人と一緒にコンピュータを使い、不適切な情 情報機器を長時間使用することで生活リズム 自分のものと友達のものを区別して大切に使 パスワードの大切さを知る。 仮想と現実の区別をつける 問題解決における情報の大切さを意識して行 情報の活用をふりかえり良さを見つけようとす。 事象と関係する事柄を見つけようとす。 事象と関係する事柄を見つけようとする 人の作った物を大切にして、他者に伝えては	く。ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく あづく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。 ・)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけたとはできないことを知る。 ・・知る。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手」 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理料「作ってあそぼう」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信 情報の発信や情報のやりとりをする場合のルール・マー 危険や不適切な情報に出会った時は大人に意見を対 情報機器を長時間することで健康に悪影響が出ること 自分の情報や他人の情報を大切に扱う パスワードを自分で管理することができる 勝手にネットゲーム等会員登録しない。ネットゲームは 目的に応じた情報の活用の見通しを立てようとする。 情報同士のつながりをみつけようとする。新たな視点を	リ、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 薄える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線グランと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 診 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る 求め、適切に対応する とを知り適切に対応する よおうちの人と約束を守る 情報のふり返り改善点を見いだそうとする を受け入れて検討しようとする。	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだし工意図した活動を表現するために複数の命令を組み音を発展する。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様な工総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする 何がルールやマナーに反する行為なのかを知り的意味を知り募重する 書きこんだことは完全に消すことはできないことを健康を害する行為を自粛する(ネット中毒、依存:自他の個人情報を大切にして第三者にま漏らされ、スワードやコンピューターウィルス対策などで情トラブル防止して適切に扱う(カメラ撮影や、投稿複数の視点で想定して計画しようとする情報を創いだそうとする。情報を構造的に理解しようとする。情報を構造的に理解しようとする。情報を構造的に理解しようとする。物事を批判的に考察しようとする。情報に関する自分や他者の権利があることを踏まを見いだそうとする。情報に関する自分や他者の権利があることを踏まる。	社会「日本とつなかりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 だ知る。 だ知る。 かせを考え出すことができる ひ場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解をする。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流 地対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社知る 症)人の安全を脅かす行為をおこなわないない。 ない報を守る方法があることを理解知る かきこみ、オンラインゲームなど) はようとする。情報及び、情報技術の活用をふり返り効果や まえて尊重しようとする 行動しようとする 行動しようとする 行動しようとする
グラミング S セキュ	のもする 安にに活用 でないできる では、 では、 では、 では、	A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 目標 A15:発信者としての責任 A16:インターネット A17:ルールを作り守る A18:セキュリティー A19:情報技術と健康 A20:個人情報の取り扱い A21:パスワード A22:ゲーム・スマホ・SNS C1:試行錯誤し計画や改善しようとする態度 C2:多角的に情報を検討しようとする態度 C3:責任を持って適切に情報を扱おうとする態度	日常生活で順序がある場面があることに気づ コンピュータを動かすために明確な手順(アル 動きにはいくつかの小さな動きに分けられるこ コンピューターを動かすためには命令するため 小さな動きには順序がある場面があることに 寛直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで 国語「おみせやさんごつこ」 生活料「おてつたい名人」 「クリスマスカードにちょうせん」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて 相手の嫌がること(うそ、他人の悪口、落書きいことを知る。書き込んだことは完全に消すこ、インターネットは全世界につながっていることを 約束や決まりを守る 大人と一緒にコンピュータを使い、不適切な情情報機器を長時間使用することで生活リズム自分のものと友達のものを区別して大切に使バスワードの大切さを知る。 仮想と現実の区別をつける 問題解決における情報の大切さを意識して行情報を複数の視点からとらえようとする情報を複数の視点からとらえようとする情報を複数の視点からとらえようとする 人の作った物を大切にして、他者に伝えては ICT機器を利用するときの基本的なルールを	く、ゴリズム)を命令する必要があることに気づく。 とに気づく の配号があることに気づく 気づく 、動作の手順(アルゴリズム)を考える 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 考える。)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけたとはできないことを知る。 ・知る。 ・観に出会わない環境で利用し、危険に近づかない。 ・健康に悪影響が出ること知る。 うう	み合わせを考える 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えた。 組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための配号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを ピスケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手」 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 理科「作ってあそぼう」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて理解する な 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない) 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信 情報の発信や情報のやりとりをする場合のルール・マー 危険や不適切な情報に出会った時は大人に意見を対 情報機器を長時間することで健康に悪影響が出ること 自分の情報や他人の情報を大切に扱う パスワードを自分で管理することができる 勝手にネットゲーム等会員登録しない。ネットゲームは 目的に応じた情報の活用の見通しを立てようとする。 情報同士のつながりをみつけようとする。新たな視点を 自分の情報や他人の情報の大切さをふまえて尊重し	リ、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の 薄える 順(アルゴリズム)を考える 改善すればよいのかを考える 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線グランと表」 理科「天気と気温」「電気とはたらき」 診 勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 信する。 ナーを知り守る 求め、適切に対応する とを知り適切に対応する よおうちの人と約束を守る 情報のふり返り改善点を見いだそうとする を受け入れて検討しようとする。	意図した活動を実現するための操作方法や手順図示により単純な手順の表現方法を理解する。目的や意図に合わせて必要な要素を見いだしコ意図した活動を表現するために複数の命令を組改善点を論理的に考えることができる。複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合モデル化やシュミレーション等をおこない多様なな総合「アーテックロボ」家庭科「ひとはりに心をこめて」 〇情報モラルや情報セキュリティーについて考え真偽のわからない情報を拡散してはいけないことして全てをうのみにしない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションする 何がルールやマナーに反する行為なのかを知り静意味を知り夢重する 書きこんだことは完全に消すことはできないことを健康を害する行為を自粛する(ネット中毒、依存:自他の個人情報を大切にして第三者にま漏らされ、スワードやコンピューターウイルス対策などで情トラブル防止して適切に扱う(カメラ撮影や、投稿複数の視点で規定して計画しようとする情報を創改善点を見いだそうとする。情報を構造的に理解しようとする情報を創設を構造的に理解しようとする情報を創設を構造的に理解しようとする。情報に関する自分や他者の権利があることを踏る場合は、またりまする。情報に関する自分や他者の権利があることを踏る場合は、またりまする。情報では、またりまする。	社会「日本とつなかりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう を知る。 だ知る。 だ知る。 かせを考え出すことができる ひ場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 理科「照度反応ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事①」 る。 を理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解をする。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流 地対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社知る 症)人の安全を脅かす行為をおこなわないない。 ない報を守る方法があることを理解知る かきこみ、オンラインゲームなど) はようとする。情報及び、情報技術の活用をふり返り効果や まえて尊重しようとする 行動しようとする 行動しようとする 行動しようとする