

1年生 情報教育 年間指導計画

(7 時間)

時	教科	単元・題材名	学習内容	本時の目標	知	思	態	教育種別	参考
1/1	道徳	みんながつかうばしょでは	○みんなが使う場所で気をつけなければならないことについて考える。	・よいと思ったことをするとどんな気持ちになるかについて考えさせ、よいことと悪いことを判断し、よいことを進んで行おうとする判断力と心情を育てる。	/	/	/	情報モラル教育 (情報社会の倫理)	教科書 「みんながつかうばしょだから」 【C 規則の尊重】
1/1	道徳 (学活)	知らない人に連絡先を教えない	○「みえないおともだち？」(10分間)を視聴して、話し合う。 ○自分の経験を振り返る。	・よいことと悪いことの区別をし、よいと思うことを進んで行おうとする心情を育てる。	/	/	/	情報モラル教育 (安全への配慮)	NHK for School 『新ざわぎ森のがんこちゃん』 「みえないおともだち？」
1/1	生活 (学活)	みんなであつがくるをあるこう(生活の中でのルールやマナーを知る)	○横断歩道の渡るには動作と手順があることに気付く。 ○「もし車が来たら・・・」など、もしAならのBの場合について考える。	・どんな行動にも、手順があることを理解する。 ・横断歩道を安全に渡るための手順を考えることができる。 ・考えた手順通りにできない場合には、手順を分岐しなければならないことを理解する。	○	○		プログラミング教育 情報モラル教育 (情報社会の倫理)	アンプラグド
1/1	学活	身の回りの手順を考えよう	○朝の準備の順番を考える。	・朝の準備をスムーズにするための必要な手順を考え、そのよさがあることを理解する。		○		プログラミング教育	アンプラグド
1/3	学活	コンピュータを使おう	○コンピュータ室の使い方やマナーを知る。 ○マウスの基本的な操作の練習をする。	・コンピュータ室の使い方やマナー、マウスの操作方法を理解する。 ・決められた利用の時間や約束を守ろうとする。	○		○	情報モラル教育 情報リテラシー教育 ・クリック・ダブルクリック ・右クリック・ドラッグ	各校のコンピュータ室の使い方のきまり キューブきつず3(らくらく)マウスレッスン(基本操作・チャレンジゲーム)
2/3	学活		○ビスケッで簡単な絵を描く。	・ビスケットの操作方法を理解する。 ・ビスケッを使って絵を描くことができる。	○			プログラミング教育 情報リテラシー教育 ・絵を描く	ビスケッ
3/3	学活		○ビスケッで、簡単な海の生き物の絵を描き、動かす。 ○絵の動く速さや向きを変えて、水族館を作る。	・ビスケッを使って絵を動かすことができる。 ・絵を動かすことを楽しもうとする。	○		○	プログラミング教育 情報リテラシー教育 ・絵を描く	ビスケッ