

# 2年生 情報教育 年間指導計画

( 8 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	してよいこと、いけないこと	○友達が作った作品に、勝手に手を加えたたくみくんの姿を通して、してよいこと、してはいけないことを判断するのはどうして大切なのかについて考える。	・してよいこと、してはいけないことを判断するのはどうして大切なのかについて考えさせ、してよいことと悪いことをしっかりと区別しようとする実践意欲と態度を育て	/	/	/	情報モラル教育 (情報社会の倫理)	教科書 角がついたかいじゅう 【A 善悪の判断, 自律, 自由と責任】
1/1	道徳 (学活)	コンピュータの使い方を考えよう	○「やくそくやきまりを守る」を視聴して、話し合う。 ○コンピュータを使うときの約束を考える。	・大人と一緒に使い、危険に近付かないことを理解する。 ・約束やきまりを守ることの大切さを理解する。	/	/	/	情報モラル教育 (情報社会の倫理)	あんしん安全情報モラル(やくそくやきまりを守る) 各校のコンピュータ室の使い方のきまり
1/1	学活	名刺で自己紹介をしよう	○自己紹介をする時に使う名刺を作る。	・かな入力や印刷の方法を理解する。	○			情報リテラシー教育 ・かな入力・印刷	キューブきっず3(ふつう・つくろ)めいしでじこしょうかいしよう
1/3	学活	バスケットで遊ぼう	○表示されたひらがなをローマ字入力する。	・絵を思い描く通りに動かす方法を理解する。	○			プログラミング教育 情報リテラシー教育 ・マウスで絵を描く	アンブラグド バスケット
2/3	学活		○魚の動かし方は2種類あることを知り、二通りのプログラムを組む。	・絵を思い描く通りに動かす方法を理解する。	○			プログラミング教育 情報リテラシー教育 ・マウスで絵を描く	アンブラグド バスケット
3/3	学活		○魚がえさを食べる様子を模型を使って再現する。 ○バスケットで、2つの命令を組み合わせたプログラムを組む。	・2つの命令を組み合わせて、思い描く通りに絵を動かす方法を理解する。	○			プログラミング教育 情報リテラシー教育 ・マウスで絵を描く	バスケット
1/2	学活	水族館を作ろう	○絵をどのように動かしたいか考え、プログラムを組む。	・2つの以上の命令を組み合わせて、絵を思い描く通りに動かすプログラムを考えることができ		○	○	プログラミング教育 情報リテラシー教育 ・マウスで絵を描く	バスケット
2/2	学活		○バスケットで水族館作りを通して、自分が意図する動き作りを楽しむ。	・自分が意図するプログラムを組むことを、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 ・マウスで絵を描く	バスケット