

# 3年生 情報教育 年間指導計画

( 11 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	生活を見直す	○きちんとした生活をするために大切なことについて考える。	・節度のある生活をするためには、どんなことが大切かについて考えさせ、度を越すことなく生活していこうとする実践意欲と態度を育てる。	/	/	/	情報モラル教育 (安全への配慮)	教科書 やめられない 【A 節度, 節制】
1/1	道徳 (学活)	情報を正しく安全に利用しよう	○インターネットの情報の信憑性について考える。	・情報には誤ったものがあることを理解する。	/	/	/	情報モラル教育 (安全への配慮)	あんしん安全情報モラル(その情報本当かな?)
1/1	道徳 (学活)	暗証番号の大切さを知ろう	○暗証番号の重要性について考える。	・認証の重要性を理解する。	/	/	/	情報モラル教育	あんしん安全情報モラル(パスワードはひみつの合言葉)
1/2	国語	コンピュータのローマ字	○表示されたひらがなをローマ字入力する。	・画面に表示されたひらがなをローマ字で入力することができる。	○			情報リテラシー教育 ・ローマ字入力	キューブきつず3(ふつう・きほん)キーボードレッスン
2/2	国語		○簡単な単語をローマ字で入力したり、漢字に変換したりする。	・粘り強くコンピュータを使ったローマ字入力に取り組み、簡単な単語を入力したり変換したりしようとする。			○	情報リテラシー教育 ・ローマ字入力・漢字変換 ・データ保存	キューブきつず3(ふつう・きほん)キーボードレッスン ワード
1/1	国語	へんとつくり	○ビスケットで、漢字合体ゲームを作る。	・漢字が、へんやつくりなどから構成されていることについて理解する。 ・2つの以上の命令を組み合わせ、絵を思い描く通りに動かすプログラムを考える。	○	○		プログラミング教育	ビスケット

1/7 ～ 7/7	理科	ゴムや風の力	○ゴムと風の力と物の動く様子に着目して、それらを比較しながらゴムと風の力の働きを調べる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・もっと遠くまで進む車にするにはどうすればよいか、ゴムの数や太さなどに着目して予想し、予想を確かめるための実験を計画して行い、問題解決する。</li> <li>・ゴムと風の力で動くおもちゃづくりを行い、他者と関わりながら問題解決しようとする。</li> </ul>	○	○	○	プログラミング教育	アンプラグド理科教材
1/4	総合	ドッジボールゲームを作ろう	○実際のドッジボールの動きから、どのようなプログラムを組むか考える。 ○『クリックする』の命令の使い方を知る。	・『クリックをする』の命令を含めたプログラムを組むことができる。	○			プログラミング教育	バスケット
2/4	総合		○ドッジボールゲームを作る。	・『クリックをする』の命令を含めたプログラムを組むことができる。	○			プログラミング教育	バスケット
3/4	総合		○3つ以上の命令を組み合わせて、プログラムを組む。	・3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。		○	○	プログラミング教育	バスケット
4/4	総合		○水族館作りを通し、自分が意図する動き作りを楽しむ。	・自分が意図する動きにするために命令を組み合わせて実現しようとする。		○	○	プログラミング教育	バスケット