

# 6年生 情報教育 年間指導計画

( 12 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	責任を自覚して	○インターネット上に写真を勝手に投稿したときの責任について考える。	・インターネットを利用するときにはどのような責任が伴うのか考えさせ、相手や周りのことを考え、自律的で責任ある行動を取ろうとする判断力や心情を育てる。	/	/	/	情報モラル教育	教科書 気に入らなかった写真 【A 善悪の判断, 自律, 自由と責任】
1/1	道徳(学活)	無料ゲームのほずが…	○なぜ課金をしてしまうのかを考える。	・契約行為の意味を知り、勝手な判断で行わないことを理解する。	/	/	/	情報モラル教育	NHK for School スマホリアルストーリー「無料ゲームのほずが…」
1/1	道徳(学活)	知らない人とつながって…	○SNSでのなりすましトラブルについて考える。	・情報の正確さを判断する方法を理解する。	/	/	/	情報モラル教育	NHK for School スマホリアルストーリー「知らない人とつながって…」
1/2	理科	身の回りからプログラムが使われているものを見つけよう	○身の回りのものでプログラム制御されているものを見付ける。	・身の回りのものでプログラム制御されているものを見付け、見つけたものにどのようなプログラムが使われているか考えることができる。	○	○	○	プログラミング教育	アンプラグド
2/2			○見つけたもののプログラムを考える。					○	○
●/●	総合	●●●●	○表示されたひらがなをローマ字入力する。	・●●●についてインターネットを使って調べることができる。	○			情報リテラシー教育 ・ローマ字入力	検索エンジン Yahoo!kids等
●/●	総合	●●●●	○インターネットで調べた●●●についてまとめる。	・●●●についてコンピュータを使ってまとめることができる。	○			情報リテラシー教育 ・データ保存・ワープロ ・プレゼンテーション ・写真取り込み	ワードまたは パワーポイント
1/4	総合		○ゲームのデモを見て課題を把握する。 ○ねことボールを動かすプログラムを組む。	・座標について理解する。また、ねこを動かすプログラムを組むことができる。	○			プログラミング教育	スクラッチ

2/4	総合	ボールよけ ゲームを作ろう	○ゲームを完成させる。	・「もしAならばB」のブロックの意味を理解する。また、それを使ってゲームを完成させることができる。	○			プログラミング教育	スクラッチ
3/4	総合		○点数の付け方を知る。	・変数についてする。また、変数を用いて、点数を付けることができる。	○			プログラミング教育	スクラッチ
4/4	総合		○友達とゲームで遊んだり互いのプログラムのよさを伝え合ったりする中で、プログラミングのよさを実感する。 ○友達のゲームで遊び、自分のプログラムに生かせることができる。	・友達の作品を見合い、コンピュータの良さを感じることができる。 ・友達の作品のプログラムを見て、自分の作品のプログラムに生かすことができる。	○	○		プログラミング教育	スクラッチ