

学年	科目	教材	関連する科目	単元名	目 標	育成する情報活用能力	分類
1	国語	フローチャート		見つけたことを しらせよう けんかした山	語と語や文と文との続き方に注意しながら、つながりのある文や文章を書くこと。 気に入った場面を選んで説明する。	<ul style="list-style-type: none"> 手順を図示する方法 相手を意識し、わかりやすく表現することができる 	B
1	生活	アンプラグド	国語	動物園に行こう	動物園の楽しさを身近な人々に伝えたいという意欲を高め、すすんで交流することができる	<ul style="list-style-type: none"> 単純な繰り返し・条件分岐などを含んだプログラムの作成、評価、改善 相手を意識し、わかりやすく表現することができる 	B
2	国語	プログラミン フローチャート		くりかえしのある お話を作ろう	繰り返し出てくる言葉に気をつけて読み、繰り返しのあるお話を作る。	<ul style="list-style-type: none"> 手順を図示する方法 相手を意識し、わかりやすく表現することができる 	B
2	生活	プログラミングカー	国語	学校の周りを探 険しよう	自分たちのまちの様子をさまざまな視点から思い浮かべ、まちを探検したいという意欲を高める。	<ul style="list-style-type: none"> 手順を図示する方法 目的に応じて情報活用の見通しを立てる手順 	B
2	生活	アンプラグド	国語	動物園に行こう	動物園で体験したことを自分たちの選んだ方法で表現し、友達と伝え合うことができるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> 自らの情報の活用を振り返り、手順の組み合わせをどのように改善していけば良いのかを考える 情報の概要を捉え、分解・整理し、自分の言葉でまとめる 	B
3	社会	Ozobot プログラミングカー	国語・総合	お店を調べよ う・北海道を調 べよう	店の販売の工夫について考えることができる。 各振興局の特色を調べることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 表現方法を相手に合わせて選択し、相手や目的に応じ、自他の情報を組み合わせて適切に表現する 自らの情報の活用を振り返り、手順の組み合わせをどのように改善していけば良いのかを考える 	B
3	音楽	フローチャート スコアメーカー Scratch	くり返して 重ねて	音楽作り	反復や変化を理解し、曲を作ることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 図示（フローチャートなど）による単純な手順（アルゴリズム）の表現方法 相手を意識し、わかりやすく表現することができる 	B
3	国語	フローチャート プログラミン	総合	どちらが生たま ごでしょう	生たまごとゆでたまごの見分け方を読み取り、説明することができる。	<ul style="list-style-type: none"> 図示（フローチャートなど）による単純な手順（アルゴリズム）の表現方法 目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせて表現し、聞き手とのやりとりを含めて効果的に表現する 	B
4	社会	Ozobot	国語・総合	北海道とまちづ くり	北海道の様子について、地図や資料を活用して、必要な情報を集めて適切に読み取り、まとめることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 意図した処理を行うための最適なプログラムの作成・評価・改善 複数の表現手段を組み合わせて表現する方法 	B
4	理科	micro:bit	総合	光らせてみよう	乾電池や光電池とモーターの特性を生かし、プログラミングと合わせておもちゃを作ることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 意図した処理を行うための最適なプログラムの作成・評価・改善 情報及び情報技術を工夫し創造しようとする 	A
3 4 5	社会	フローチャート	総合	警察、消防、ゴ ミ、水、農業、 漁業、工業	仕事の流れを理解して、仕事の特徴や工夫を理解する。	<ul style="list-style-type: none"> 図示（フローチャートなど）による単純な手順（アルゴリズム）の表現方法 目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせて表現し、聞き手とのやりとりを含めて効果的に表現する 	B
5	算数	プロぐる NHK for School		平均・多角形	正多角形の定義をもとに、さまざまな正多角形をかき方、平均の意味を理解して平均の求め方を、プログラム作りを通して理解する。	<ul style="list-style-type: none"> 意図した処理を行うための最適なプログラムの作成・評価・改善 目的に応じて情報の活用の見通しを立てようとする 	A
5	理科	micro:bit	総合	電磁石を使って 作ろう	電磁石の性質について理解し温度センサーと合わせてものを作り、動作と電磁石の性質とを関係づけて考え説明する。	<ul style="list-style-type: none"> 意図した処理を行うための最適なプログラムの作成・評価・改善 目的に応じて情報の活用の見通しを立てようとする 	A
6	算数	プロぐる		公倍数	公倍数の意味を理解して、公倍数の求め方を、プログラム作りを通して理解する。	<ul style="list-style-type: none"> 意図した処理を行うための最適なプログラムの作成・評価・改善 	B
6	総合	micro:bit	算数・ 理科・音楽	生活に役立つも のを作ろう	生活や福祉に役立つものを、micro:bit を使ってプログラミングし制作することができる。	<ul style="list-style-type: none"> 問題発見・解決のための安全・適切なプログラムの制作、動作の確認及びデバッグ等 情報及び情報技術を工夫し創造しようとする 	A・C

