

		印西市立原山小学校 情報教育カリキュラム(試作段階)					
		1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
問題発見・解決の方法	問題発見・解決での情報活用	年度始めに実施する「問題発見・解決における情報の活用方法」に関する単元					
	年度はじめに情報活用	<p>■花いっぱい大作戦 (生活科で10)</p> <p>&lt;問題の発見・明確化&gt; ・花を採集する ○問題発見と目標・課題設定の方法 ○カメラや音声メモなどのデジタル機器を使っての情報収集 A-② ○ロイロノートでの画像等の情報共有 C-①</p> <p>&lt;解決策の検討・立案&gt; ・アサガオの世話の方法や調べたいことを決め、栽培・観察の計画を立てる。 ○観察条件の中で解決方法、時間配分の立案 ○デジタル共有ツール活用による簡単な項目を整理した比較、関連づけ D-①</p> <p>&lt;解決策の実施&gt; ・アサガオの世話と観察をし、アサガオのはたてについて整理し、まとめる。 ○カメラや音声メモなどのデジタル機器を使っての情報収集 A-② ○Googleドライブでのフォルダ作成とファイルの保存 (2) B-① ○ロイロノートでの画像等の情報共有 C-① ○デジタル共有ツール活用による簡単な項目を整理した比較、関連づけ D-① ○ロイロノートを使った発表 E-②</p> <p>&lt;評価&gt; ・はたてまでの活動を振り返り、自分とアサガオの関わりや成長、友達との成長を認め合う。 ○自分のテクノロジー活用の振り返り F-①</p>	<p>■漢字のすてき発見 (生活科で10)</p> <p>&lt;問題の発見・明確化&gt; ・学校のまわりの環境から知りたいを見つける ○問題発見と目標・課題設定の方法 ○カメラや音声メモなどのデジタル機器を使っての情報収集 A-② ○ロイロノートでの画像等の情報共有 C-①</p> <p>&lt;解決策の検討・立案&gt; ・調べたいことを決め、探検の計画を立てる。 ○観察条件の中で解決方法、時間配分の立案 ○デジタル共有ツール活用による簡単な項目を整理した比較、関連づけ D-①</p> <p>&lt;解決策の実施&gt; ・目的をもって探検をし、まちの「もっと知りたい」について整理し、まとめる。 ○カメラや音声メモなどのデジタル機器を使っての情報収集 A-② ○Googleドライブでのフォルダ作成とファイルの保存 (2) B-① ○ロイロノートでの画像等の情報共有 C-① ○デジタル共有ツール活用による簡単な項目を整理した比較、関連づけ D-① ○ロイロノートを使った発表 E-②</p> <p>&lt;評価&gt; ・これまでの活動を振り返り、次の探検計画に活かす。 ○自分のテクノロジー活用の振り返り F-①</p>	<p>■市のようす (社会科で11)</p> <p>&lt;問題の発見・明確化&gt; ・地域にみられる職業の仕事について知りたいを見つける ○問題発見と目標・課題設定の方法 ○カメラや音声メモなどのデジタル機器を使っての情報収集 A-② ○ロイロノートでの画像等の情報共有 C-①</p> <p>&lt;解決策の検討・立案&gt; ・調べたいことを決め、探検の計画を立てる。 ○観察条件の中で解決方法、時間配分の立案 ○デジタル共有ツール活用による簡単な項目を整理した比較、関連づけ D-①</p> <p>&lt;解決策の実施&gt; ・目的をもって探検をし、自分の「もっと知りたい」について整理し、まとめる。 ○カメラや音声メモなどのデジタル機器を使っての情報収集 A-② ○Googleドライブでのフォルダ作成とファイルの保存 (2) B-① ○ロイロノートでの画像等の情報共有 C-① ○デジタル共有ツール活用による簡単な項目を整理した比較、関連づけ D-① ○ロイロノートを使った発表 E-②</p> <p>&lt;評価&gt; ・これまでの活動を振り返り、次の探検計画に活かす。 ○自分のテクノロジー活用の振り返り F-①</p>	<p>■わたしたちの国(国の広がり) (社会科で10)</p> <p>&lt;問題の発見・明確化&gt; ・千早川について調べたいことを決める。 ○問題発見と目標・課題設定の方法 ○書籍やインターネットを使っての情報収集 ○デジタル共有ツール活用による整理・分析 D-①</p> <p>&lt;解決策の検討・立案&gt; ・調べたいことを決め、「千早川ニュース」の作成の計画を立てる。 ○共同作業でデジタルツール活用 C-②④ ○デジタル共有ツールでの意見集約、整理、分析 D-①</p> <p>&lt;解決策の実施&gt; ・学習問題について、情報を収集し、整理して分析したことをまとめ、表現したり発信したりする。 ○適切なデジタルコミュニケーションの適切な共有設定 ○参照と引用 ○デジタルツールでの表や各種グラフ整理 ○コンテンツや情報の項目の修正や、洗練、改善、統合</p> <p>&lt;評価&gt; ・学習問題について調べたことを振り返り、次の学習に活かす。 ○データ、情報、デジタルコンテンツの信頼性評価 ○問題解決の各段階におけるテクノロジー活用の振り返り</p>	<p>■美しい土地のくらし、高い土地のくらし (社会科で6)</p> <p>&lt;問題の発見・明確化&gt; ・土地の様子について話し合い課題を設定する。 ○問題発見と目標・課題設定の方法 ○書籍やインターネットを使っての情報収集 ○デジタル共有ツールでの意見集約、整理、分析 D-①</p> <p>&lt;解決策の検討・立案&gt; ・調べたいことを決め、学習の計画を立てる。 ○観察条件の中で解決方法、時間配分の立案 ○共同作業でデジタルツール活用 C-②④ ○デジタル共有ツールでの意見集約、整理、分析 D-①</p> <p>&lt;解決策の実施&gt; ・学習問題について、情報を収集し、整理して分析したことをまとめ、表現したり発信したりする。 ○適切なデジタルコミュニケーションの適切な共有設定 ○参照と引用 ○デジタルツールでの表や各種グラフ整理 ○コンテンツや情報の項目の修正や、洗練、改善、統合</p> <p>&lt;評価&gt; ・学習問題について調べたことを振り返り、次の学習に活かす。 ○データ、情報、デジタルコンテンツの信頼性評価 ○問題解決の各段階におけるテクノロジー活用の振り返り</p>	<p>■子育て支援の願いを実現する教育 (社会科で7)</p> <p>&lt;問題の発見・明確化&gt; ・児童センターの様子と子供をもつ親の願いについて話し合い課題を設定する。 ○問題発見と目標・課題設定の方法 ○書籍やインターネットを使っての情報収集 ○デジタル共有ツールでの意見集約、整理、分析 D-①</p> <p>&lt;解決策の検討・立案&gt; ・調べたいことを決め、学習の計画を立てる。 ○観察条件の中で解決方法、時間配分の立案 ○共同作業でデジタルツール活用 C-②④ ○デジタル共有ツールでの意見集約、整理、分析 D-①</p> <p>&lt;解決策の実施&gt; ・学習問題について、情報を収集し、整理して分析したことをまとめ、表現したり発信したりする。 ○適切なデジタルコミュニケーションの適切な共有設定 ○参照と引用 ○デジタルツールでの表や各種グラフ整理 ○コンテンツや情報の項目の修正や、洗練、改善、統合</p> <p>&lt;評価&gt; ・学習問題について調べたことを振り返り、次の学習に活かす。 ○データ、情報、デジタルコンテンツの信頼性評価 ○問題解決の各段階におけるテクノロジー活用の振り返り</p>
総合的な学習の時間での探究	1 <生活科重点単元>	<生活科重点単元> ○わたしの朝はげん	25 <総合的な学習の時間重点単元> ○印西市のPR大作戦	<総合的な学習の時間重点単元> ○まちの環境課題を解決しよう	<総合的な学習の時間重点単元> ○エシカル消費を促めよう	<総合的な学習の時間重点単元> ○わたしたちでできる国際支援しよう	
データサイエンス			11 ■オープンデータをつくらう (MD・DCと運動) ・オープンデータとは ・調査データとテーブル ・著作権、ライセンス、クレジット、再利用・再配布	6 ■データサイエンティストになろう (5) CODAPを活用した問題解決の方法 https://www.steam-library.jp/content/173 https://www.steam-board.com/go.jp/kids/?schoolcode=1	6 ■データサイエンティストになろう (5) CODAPを活用した問題解決の方法 https://www.steam-library.jp/content/173	6 ■データサイエンティストになろう (5) CODAPを活用した問題解決の方法 https://www.steam-library.jp/content/173	
他教科との主な関連	○データの活用 (算数)	○データの活用 (算数)	○データの活用 (算数)	○データの活用 (算数)	○データの活用 (算数)	○データの活用 (算数)	
情報デザイン			5 ■校内案内(ピクトグラム)をデザインしよう (5) ・よりよく伝えるにはどうすればよいのか ※FigJamの使い方 ・ピクトグラム https://www.yssn21.jp/wp2/?cat=199 https://www.nichibun-u.co.jp/data/case-study/cs_k-bi/cs_k-bi005/	8 ■デザイン思考で環境課題を解決しよう (8) DCIやMDと運動 ・課題人に新しい世界を創出して「ゼロウェイスト運動」 ・デザイン思考のプロセスで課題発見・解決	8 ■シビックチェックデザイン ・UI/UXデザイン、その態 ・インターフェイスのデザインとデザイナーの仕事 ・導線を考える ・アプリの制作 ※Figma	10 ■シビックチェックデザイン (6) ・わたしたちの町のくらしを豊かにするために ・デザイン思考 ・ユーザビリティ ・アプリの制作 ※Figma	
		3 ■町探検で隠れた場所を紹介しよう (3)MD運動 ・Canva	4 ■プレゼンで何? (4) ・プレゼンテーションのいろは ・企業、作成、リハーサル、実施、評価 ※Google スライド Google Keep	10 ■ポスターやチラシなどでの環境課題解決について伝えよう (5) (情 知と運動) ・企業 編集 実施 評価	6 ■環境課題でエシカル消費を促めよう (5) (多 領域運動) ・企業 制作 編集 リハーサル 実施 評価	8 ■FLLチャレンジ (5) 他領域組み合わせ ・企業 制作 編集 リハーサル 実施 評価	
メディア表現	8 ■ショートムービーでつたえよう (6) ・学校のくらし、自分の好きなものを友達に伝える ・Adobe Express /canva	3 ■町探検で隠れた場所を紹介しよう (3)MD運動 ・Canva	4 ■プレゼンで何? (4) ・プレゼンテーションのいろは ・企業、作成、リハーサル、実施、評価 ※Google スライド Google Keep	10 ■ポスターやチラシなどでの環境課題解決について伝えよう (5) (情 知と運動) ・企業 編集 実施 評価	6 ■環境課題でエシカル消費を促めよう (5) (多 領域運動) ・企業 制作 編集 リハーサル 実施 評価	8 ■FLLチャレンジ (5) 他領域組み合わせ ・企業 制作 編集 リハーサル 実施 評価	
他教科との主な関連	4 ■自分のポートフォリオをつくらう (4) DSと運動 ・Google Sitesでポートフォリオ作成 ※Google Sites	2 ■自分のポートフォリオを紹介しよう (2) ・おうちの人がわかりやすい構成を考える。 ※Google Sites	2 ■学校ブログで広報しよう (2) ・Bloggerを活用した広報、デザインの方法、責任 →常時更新へ	2 ■学校ブログで広報しよう (2) ・Bloggerを活用した広報、デザインの方法、責任 →常時更新へ	2 ■学校ブログで広報しよう (2) ・Bloggerを活用した広報、デザインの方法、責任 →常時更新へ	2 ■再生生アート	
	4 ■コンピュータで絵を描こう (4) CNと運動 ・ドットでの表現 ■粘土と仲良し	4 ■4コマ漫画をつくらう (5) ※写真のひみつをみつけようとの運動させる ・企業、制作、編集、共有、評価 ・Canva [4コマ作り]	2 ■再生生アート	2 ■再生生アート	2 ■再生生アート	2 ■再生生アート	
他教科との主な関連	○学校のことを伝えよう、絵を見てお話をしよう、夏の思い出を話そう、知らせたいことを伝えよう、みんなに話そう (国語) ○動画の制作を機軸にした生活 (生活) ※Adobe Express	○動画の制作を機軸にした生活 (生活) ※Adobe Express	○工場見学レポートをつくらう (国語) ※Googleドキュメント ○健康づくりの (健康、社会) ○生き物プロジェクトをつくらう (理科) ○スライドで発表しよう (国語) ○スライド発表しよう (生活)	○レポートをつくらう (国語) ※Googleドキュメント ○健康づくりの (健康、社会) ○生き物プロジェクトをつくらう (理科) ○スライドで発表しよう (国語) ○スライド発表しよう (生活)	○自分の考えをつたえよう (国語、社会等) ・Googleドキュメントでの意見交換、レポート ・動画コンテンツ作成とWebページでの発信 ・課題解決のための動画、ポスター、ちらし制作 ※Adobe Express、Figmaのデジタルコンテンツ	○自分の考えをつたえよう (国語、社会等) ・Googleドキュメントでの意見交換、レポート ・動画コンテンツ作成とWebページでの発信 ・課題解決のための動画、ポスター、ちらし制作 ※Adobe Express、Figmaのデジタルコンテンツ	
コンピュータとネットワーク	6 ■パソコンをつかってみよう (1) ・1年生と一緒に情報授業の基本操作を知る。 2 ■コンピュータとネットワーク (5) ・スタートアップカリキュラム	2 ■コンピュータに伝えるしくみ (2) ・文字入力しやすいするための工夫 ローマ字入力	4 ■AIとは何? (4) ・コンピュータやAIの特性を理解する ・特性を理解して、新しい価値を生み出した課題解決の大成功を知る ・Google AutoDrawを活用したイラスト MD/国語と運動	8 ■AIと友達になれる? (8) ・コンピュータやAIの特性を理解する ・特性を理解して、新しい価値を生み出した課題解決の大成功を知る ・Google AutoDrawを活用したイラスト MD/国語と運動	6 ■AIと友達になれる? (8) ・コンピュータやAIの特性を理解する ・特性を理解して、新しい価値を生み出した課題解決の大成功を知る ・Google AutoDrawを活用したイラスト MD/国語と運動	6 ■AIと友達になれる? (8) ・コンピュータやAIの特性を理解する ・特性を理解して、新しい価値を生み出した課題解決の大成功を知る ・Google AutoDrawを活用したイラスト MD/国語と運動	
	4 ■コンピュータで絵を描こう (4) MDと運動 ・ドットでの表現と2種類 (2進数) の状態	2 ■写真のひみつをみつけよう (2) ・ドット絵の作成 ・画像のデジタル化、RGB	2 ■クラウドってなに? (2) ※「コンピュータに入れた情報のゆくえ」と運動 ・情報の整理の仕方、共有のしかた	2 ■クラウドってなに? (2) ※「コンピュータに入れた情報のゆくえ」と運動 ・情報の整理の仕方、共有のしかた	3 ■データセンターってなに? (3) ・印西市のデータセンター https://www.youtube.com/watch?v=Amow8B3m5G0 https://www.youtube.com/watch?v=9IZ4qPAL-vA ◆IoTとは? ・IoTとデータセンター	4 ■データセンターってなに? (4) ・様々なコンピュータの共通点について microbitとPC ・コンピュータが生まれた良さと、歴史について ・ネットワークの仕組み ・データセンターとは? https://www.youtube.com/watch?v=Amow8B3m5G0 https://www.youtube.com/watch?v=9IZ4qPAL-vA	
他教科との主な関連	1 ■学校がくらしをしよう (1) ・Meetでオンライン対話をする。 ※Google Meet	2 ■校内WiFiマップを作ろう (2) ・コンピュータ周りのつながり ・マップをつくり無線による通信の特性を知る。	2 ■クラウドってなに? (2) ※「コンピュータに入れた情報のゆくえ」と運動 ・情報の整理の仕方、共有のしかた	2 ■クラウドってなに? (2) ※「コンピュータに入れた情報のゆくえ」と運動 ・情報の整理の仕方、共有のしかた	3 ■データセンターってなに? (3) ・印西市のデータセンター https://www.youtube.com/watch?v=Amow8B3m5G0 https://www.youtube.com/watch?v=9IZ4qPAL-vA ◆IoTとは? ・IoTとデータセンター	4 ■データセンターってなに? (4) ・様々なコンピュータの共通点について microbitとPC ・コンピュータが生まれた良さと、歴史について ・ネットワークの仕組み ・データセンターとは? https://www.youtube.com/watch?v=Amow8B3m5G0 https://www.youtube.com/watch?v=9IZ4qPAL-vA	
他教科との主な関連	○どんな2年生になるのかな (生活)				○AIとくらし (国語) ○私たちの社会と情報 (社会)	○ (社会)	
プログラミング		5 ■ねこタッチゲームをつくらう ・Scratch (前後関係の理解、順次、反復、簡単な条件分岐 前後関係の理解、順次、反復、簡単な条件分岐や変数)	4 ■プログラミングをたのしもう (4) ・Scratch for CS First 1 ・順次、反復、条件分岐	4 ■プログラミングをたのしもう (4) ・Scratch for CS First 1 ・順次、反復、条件分岐	8 ■エシカル消費をプログラミングで広めよう (10) 情知と運動 ・Scratch for CS First 2 ・IoT データ連携について ※AkaDako活用	3 ■AIと友達になれる? (3/10) PGと運動 ※「AIと友達になれる?」 ・画像認識を使って人物検出アプリを作ろう ・音声認識を使ってAIアシスタントを作ろう ・AI フェアネスについて考える	
	4 ■プログラミングをたのしもう (5) ・オリジナルの水泳館をつくらう (Scratch) ・かいたえうをかこう	8 ■オリジナルゲームをつくらう ・Scratch (前後関係の理解、順次、反復、簡単な条件分岐 前後関係の理解、順次、反復、簡単な条件分岐や変数)	4 ■プログラミングをたのしもう (4) ・Scratch for CS First 1 ・順次、反復、条件分岐	4 ■プログラミングをたのしもう (4) ・Scratch for CS First 1 ・順次、反復、条件分岐	8 ■エシカル消費をプログラミングで広めよう (10) 情知と運動 ・Scratch for CS First 2 ・IoT データ連携について ※AkaDako活用	3 ■AIと友達になれる? (3/10) PGと運動 ※「AIと友達になれる?」 ・画像認識を使って人物検出アプリを作ろう ・音声認識を使ってAIアシスタントを作ろう ・AI フェアネスについて考える	
他教科との主な関連						5 ■AkaDakoで卒業制作を作成しよう ・課題解決のためのプロトタイプ制作	
デジタルリテラシー	1 ■メディアリテラシー	1 ■活用しよう (1)		1 ■個人情報とそうでない情報 (1)	1 ■個人情報とそうでない情報 (1)	1 ■1年生でオンラインの利用のしかたを伝えよう (1)	
	1 ■パソコンをつかってみよう (2) ・アカウントの大切さを知る。	1 ■じぶんのパソコンとどうやってつながるには (1) ・家へパソコンを持ち帰り、宿題で自分の学習をしたり、自分の趣味で使ったりするときに起こりうる様々なトラブルへの対応の仕方を考える	1 ■アカウントはなぜ大切なの? (1) パスワードをパスワードしよう (1)	1 ■個人情報とそうでない情報 (1)	1 ■個人情報とそうでない情報 (1)	1 ■1年生でオンラインの利用のしかたを伝えよう (1)	
	3 ネットいじめ	1 ■オンラインの悪口をストップさせよう (1)		1 ■スニーピーデジタル市民になる (1)	1 ■スニーピーデジタル市民になる (1)	1 ■ネットいじめ? (1)	
	4 ■デジタルの手がかり (1) MDと運動 ・「自分のポートフォリオをつくらう」とあわせて		1 ■私達のオンライン記録 (1)			2 ■オンラインでの発信が未来や社会に与える影響 (1) ・自分の発信した内容やその発信を大切にしながら、周りに配慮したり情報の発信に責任をもちたりすることについて考える	
	5 コミュニケーション	■オンラインのコミュニティでのあなたは誰? (1)		1 ■ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく届く? (1) ・ネットなどのオンラインのやりとりでトラブル発生原因について考えるときに、責任をもち発信したり、周知の人々よりよいオンラインの関係を築いたりするために、どのようなトラブルに発着すればよいかについて考える。	1 ■オンラインでの発信が未来や社会に与える影響 (1) ・自分の発信した内容やその発信を大切にしながら、周りに配慮したり情報の発信に責任をもちたりすることについて考える	2 ■オンラインでの発信が未来や社会に与える影響 (1) ・自分の発信した内容やその発信を大切にしながら、周りに配慮したり情報の発信に責任をもちたりすることについて考える	
	6 ■メディアリテラシー	1 ■じぶんのパソコンをまねびにつかうってどういうこと? ・家と学校それぞれ使いの場について考えたり、安心して、楽しくパソコンを使うための約束について考える	1 ■ちよとひとやすみ (1)	1 ■メディアの使いかた、自分でパソコンをとるには? (1) デジタルデバイスの利用だけでなく、テレビや書籍など、様々なメディアの特性を理解し、健康にメディアを利用するために自分にとって最適なパソコンについて考える。	1 ■メディアの使いかた、自分でパソコンをとるには? (1) デジタルデバイスの利用だけでなく、テレビや書籍など、様々なメディアの特性を理解し、健康にメディアを利用するために自分にとって最適なパソコンについて考える。	1 ■みんなが納得する社会課題解決って (1) ・ビジュアルを定義し地域社会に影響を与える要因について考える。 ・ダイバーシティ&インクルージョン (多様性と包摂) について考える。 ・社会の多様性に配慮したテクノロジー 活用の工夫について考える	

