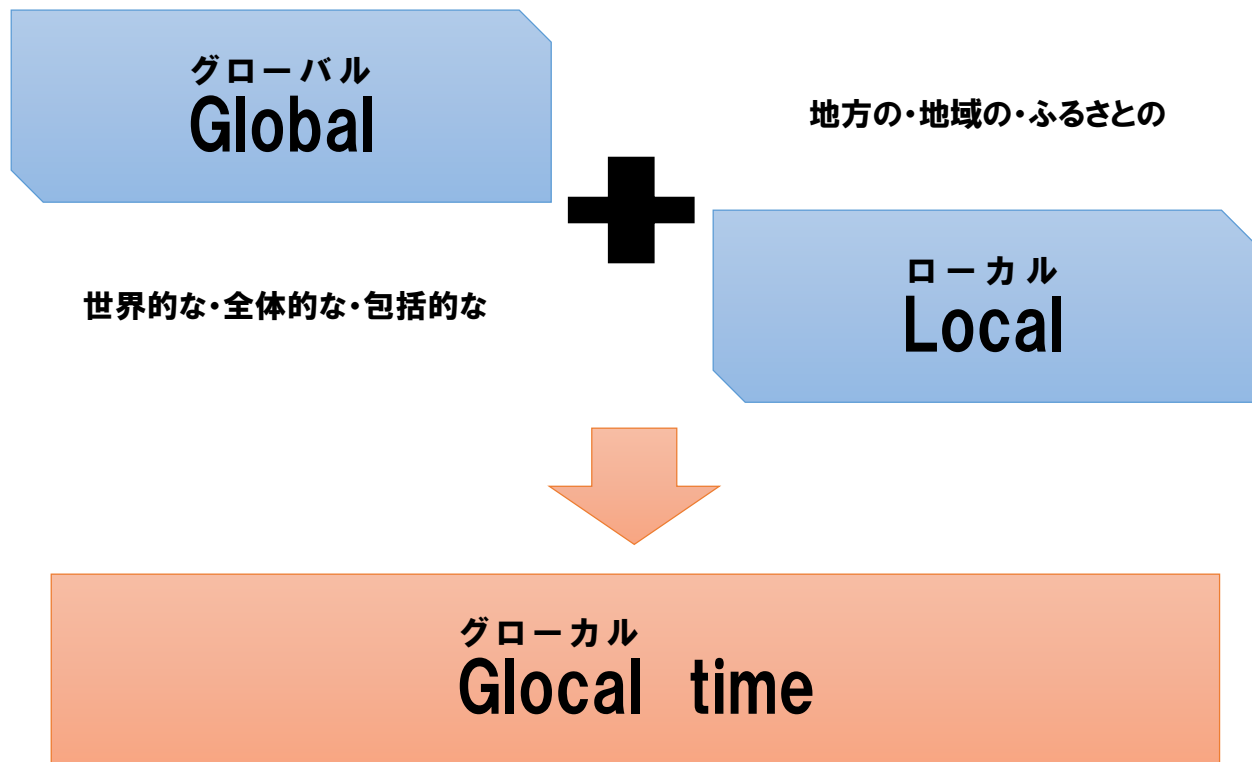


総合的な学習の時間
「グローバルタイム」
～年間指導計画～

石狩市立紅南小学校

『総合的な学習の時間』が新しく変わります！



『総合的な学習の時間』は、「グローカルタイム」と名前を変え、
学ぶ内容がアップグレードされます！

世界的な、全体的な視点をもって、わたしたちのふるさとに生きることを学ぶ時間
Society5.0 の世の中を生き抜く子どもたちに、今
新しい時代の学びを

グローカル（Glocal）とは、グローバル（Global：地球規模の、世界規模の）という言葉とローカル（Local：地方の、地域的な）という言葉掛け合わせた造語である。その意味するところは、「地球規模の視野で物を考えつつ、必要に応じて地域視点で行動する（Think globally, act locally）こと」である。

Glocal time（グローカルタイム）～ふるさと(花川・石狩・北海道)を学ぶ～

合科的に

情報教育

ふるさと
教育

プログラミ
ング教育

福祉教育
食育

(1) 目 標

探究的な見方・考え方を働かせ、横断的・総合的な学習を行うことを通して、よりよく課題を解決し、自己の生き方を考えていくための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 探究的な学習の課程において、課題の解決に必要な知識及び技能を身に付け、課題に関わる概念を形成し、探究的な学習のよさを理解するようにする。
- (2) 実社会や実生活の中から問いを見だし、自分で課題を立て、情報を集め、整理・分析して、表現することができるようにする。
- (3) 探究的な学習に主体的・協働的に取りくむとともに、互いのよさを生かしながら、積極的に社会に参画しようとする態度を養う。

本校の教育の目標や児童地域の実態から、本校での目標を設定し、育成すべき資質・能力の指導にあたる。

【本校の総合的な学習の時間の目標】

石狩市や紅南地区の人、もの、ことに関わる探究的な学習を通して、目的や根拠を明らかにしながら課題を解決し、学習の成果をどのように社会に還元するかを見通して学ぶ姿勢を身に付ける。

(2) 配当時数

単元 \ 学年	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
①情報教育	6	6	14	14	10	10
②プログラミング教育（C分類含）	2	2	13	13	14	12
③食育教育			1	1	1	1
④福祉教育	4	4	6	6	6	6
⑤その他			5	3		
⑥単元学習Ⅰ			18	19	22	23
⑦単元学習Ⅱ			18	19	21	22
合計	12	12	75	75	74	74

※基本的に配当時数は各学年70時間です。プログラミング教育の充実のために、余剰時数よりそれぞれ増加させています。（プログラミング教育、学習分類Cより）

※1・2年生は、配当時数がありません。情報教育・プログラミング教育の充実のために、余剰時数より配当しています。（プログラミング教育、学習分類Cより）福祉教育は、生活科の時間で行う。

(3) 単元の学習

①情報教育

【本校の情報教育の目標】

すべての学習の基盤として必要となる「情報活用能力」を身に付けるために、情報手段の基本的な操作を習得したり、情報手段を主体的に選択したりできるようにする。また、情報モラルについて進んで考えることができるようにする。

【情報活用能力の資質・能力の発達段階に応じたつながり】：文科省「教育の情報化に関する手引き」より

分 類		1・2年生	3・4年生	5・6年生	
知識及び技能	1 情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能	①情報技術に関する技能	・コンピュータの起動や終了、写真撮影などの基本操作 ・電子ファイルの呼び出しや保存 ・画像編集、ペイント系アプリケーションの操作	・キーボードなどによる文字の正しい入力方法 ・電子ファイルの検索 ・映像編集アプリケーションの操作 ・インターネット上の情報の閲覧、検索	・キーボードなどによる文字の正確な入力 ・電子フォルダ管理 ・目的に応じたアプリケーションの選択と操作 ・電子的な情報の送受信やAND、ORなどの論理演算子を用いた検索
		②情報と情報技術の特性の理解	・コンピュータの存在	・情報の基本的な特徴 ・身近な生活におけるコンピュータの活用 ・コンピュータの動作とプログラムの関係	・情報の特徴 ・情報を伝える主なメディアの特徴 ・社会におけるコンピュータの活用 ・手順とコンピュータの動作の関係
		③記号の組合せ方の理解	・大きな事象の分解と組み合わせの体験	・単純な繰り返し、条件分岐、データや変数などを含んだプログラムの作成、評価、改善 ・手段を図示する方法	・意図した処理を行うための最適なプログラム作成、評価、改善 ・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
	2 問題解決・探究における情報活用の方法の理解	①情報収集、整理、分析、表現、発信の理解	・身近なところから様々な情報を収集する方法 ・共通と相違、順序などの情報と情報との関係 ・単純な絵や図、表やグラフを用いた情報の整理の方法 ・情報の大体を捉える方法 ・相手に伝わるようなプレゼンテーションの方法	・調査や資料等による基本的な情報の収集の方法 ・考えと理由、全体と中心などの情報と情報との関係 ・情報の比較や分類の仕方 ・観点を決めた表やグラフを用いた情報の整理の方法 ・情報の特徴、傾向、変化を捉える方法 ・自他の情報を組み合わせて表現する方法 ・相手や目的を意識したプレゼンテーションの方法	・調査や実験、観察等による情報の収集と検証の方法 ・原因と結果など情報と情報との関係 ・情報と情報との関係付けの仕方 ・目的に応じた表やグラフを用いた情報の整理の方法 ・複数の観点から情報の傾向と変化を捉える方法 ・複数の表現手段を組み合わせる方法 ・聞き手とのやりとりを含む効果的なプレゼンテーションの方法
		②情報活用の計画や評価、改善のための理論や方法の理解	・問題解決における情報の大切さ ・情報の活用を振り返り、良さを確かめること	・目的を見通して情報活用の見通しを立てる手順 ・情報の活用を振り返り、改善点を見いだす手順	・問題解決のための情報及び情報技術の活用計画を立てる手順 ・情報及び情報技術の活用を振り返り、効果や改善点を見いだす手順
	3 情報モラル・情報セキュリティなどについての理解	①情報技術の役割、影響の理解		・情報社会での情報技術の活用	・情報社会での情報技術の働き ・情報化に伴う産業や国民生活の変化
②情報モラル、情報セキュリティの理解		・人の作った物を大切にすることや他者に伝えてはいけない情報があること ・コンピュータなどを利用するときの基本的なルール	・自分の情報や他人の情報の大切さ ・生活の中で必要となる基本的な情報セキュリティ ・情報の発信や情報をやりとりする場合の責任	・情報に関する自分や他者の権利 ・通信ネットワーク上のルールやマナー ・情報を守るための方法 ・情報技術の悪用に関する危険性 ・発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 ・情報メディアの利用上による健康への影響	

思考力、判断力、表現力等	1 問題解決、探究における情報を活用する力（プログラミング的思考・情報モラル・情報セキュリティを含む）	事象を情報とその結びつきの視点から捉え、情報及び情報技術を適切かつ効果的に活用し、問題を発見、解決し、自分の考えを形成していく力 ①必要な情報を収集、整理、分析、表現する力 ②新たな意味や価値を創造する力 ③受け手の状況を踏まえて発信する力 ④自ら情報活用を評価、改善する力	体験や活動から疑問を持ち、解決の手順を見通したり分解したりして、どのような手順の組み合わせが必要かを考えて実行する。 - 身近なところから課題に関する様々な情報を収集し、簡単な絵や図、表やグラフなどを用いて、情報を整理する。 - 情報の大体を捉え、分解、整理し、自分の言葉でまとめる。 - 相手を意識し、わかりやすく表現する。 - 問題解決における情報の大切さを意識しながら情報活用を振り返り、良さに気付くことができる。	収集した情報から課題を見付け、解決に向けた活動を実現するために情報の活用を見通しを立て、実行する。 - 調査や資料等から情報を収集し、情報同士のつながりを見付けたり、観点を決めたり、簡易な表やグラフ等や習得した「考えるための技法」を用いて情報を整理する。 - 情報を抽象化するなどして全体的な特徴や要点を捉え、新たな考えや意味を見いだす。 - 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よいのかを考える。	問題を焦点化し、ゴールを明確にし、シミュレーションや試作等を行いながら問題解決のための情報活用計画を立て、調整しながら実行する。 - 目的に応じた情報メディアを選択し、調査や実験等を組み合わせながら情報収集し、目的に応じた表やグラフ、「考えるための技法」を適切に選択活用し、情報を整理する。 - 情報の傾向と変化を捉え、類似点や規則性を見付け他との転用や応用を意識しながら問題に対する解決策を考察する。 - 目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせで表現し、聞き手とのやりとりを含めて効果的に表現する。 - 情報及び情報技術の活用を振り返り、改善点を論理的に考える。
	1 問題解決、探究における情報活用の態度	①多角的に情報を検討しようとする態度 ②試行錯誤し、計画や改善しようとする態度	・事象と関係する情報を見付けようとする。 ・情報を複数の視点から捉えようとする。 ・問題解決における情報の大切さを意識して行動する。 ・情報の活用を振り返り、良さを見付けようとする。	・情報同士のつながりを見付けようとする。 ・新たな視点を受け入れて検討しようとする。 ・目的に応じて情報の活用の見通しを立てようとする。 ・情報の活用を振り返り、改善点を見いだそうとする。	・情報を構造的に理解しようとする。 ・物事を批判的に考察しようとする。 ・複数の視点を想定して計画しようとする。 ・情報を創造しようとする。 ・情報及び情報技術の活用を振り返り、効果的や改善点を見いだそうとする。
学びに向かう力、人間性等	2 情報モラル・情報セキュリティなどについての態度	①責任をもって適切に情報を扱おうとする態度 ②情報社会に参画しようとする態度	・人の作った物を大切にし、他者に伝えてはいけない情報を守ろうとする。 ・コンピュータなどを利用するときの基本的なルールを踏まえ、行動しようとする。 ・情報や情報技術を適切に使おうとする。	・自分の情報や他人の情報の大切さを踏まえ、尊重しようとする。 ・情報の発信や情報をやりとりする場合にもルールマナーがあることを踏まえ、行動しようとする。 ・情報メディアの利用による健康への影響を踏まえ、行動しようとする。 ・情報通信ネットワークを協力して使おうとする。 ・情報や情報技術を生活に生かそうとする。	・情報に関する自分や他者の権利があることを踏まえ、尊重しようとする。 ・通信ネットワーク上のルールやマナーを踏まえ、行動しようとする。 ・生活の中で必要となる情報セキュリティについて踏まえ、行動しようとする。 ・発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする。 ・情報メディアの利用による健康への影響を踏まえ、行動しようとする。 ・情報通信ネットワークは共有のものであるという意識を持って行動しようとする。 ・情報や情報技術をよりよい生活や社会づくりに生かそうとする。

【本校の情報教育における育成すべき具体的な資質・能力（情報リテラシー）】

		1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
知識及び技能	情報技術技能	- PCの電源オンオフができる。 - 写真をとって保存することができる。	ペイントアプリを使って、簡単にお絵かきができる。	- ペイントアプリで、図を描いたり色をつけたりすることができる。 - インターネット上の情報を、閲覧することができる。 - 撮った写真を簡単に編集することができる。 - つくったファイルを保存したり検索したりすることができる。	- キーボードで正しく文字入力ができる。（ローマ字） - 単語、自分の名前、などを正しく入力することができる。 50文字程度の文章を入力することができる。 - 発表アプリで、写真を編集したり、図を加工したりすることができる。 - インターネットで知りたい情報を検索することができる。 - ワープロアプリを使って、文字入力、飾り文字の作成、フォントの変換などができる。	100文字程度の文章を入力することができる。 - インターネットで、知りたい情報を効果的に検索することができる。（and or の活用） - 作成したファイルを、フォルダで管理することができる。 - プレゼンテーションアプリを使うことができる。 - 表計算アプリを使って、表の作成、合計や平均を求めることができる。 - ワープロアプリを使って、レポートや報告文の作成ができる。	200文字程度の文章を入力することができる。 - プレゼンテーションアプリを工夫して使うことができる。 - 目的に応じて、必要なアプリを選択することができる。
	情報の特性		身の回りには、たくさんのコンピュータが存在していることを知る。	身の回りにあるコンピュータが、私たちの生活を支えている事例を理解する。	身の回りにあるコンピュータが動作するには、プログラムが必要であることを理解する。	- メディアにはどんな種類がありそれぞれどんな特徴を持っているかを理解する。 - コンピュータの動作とプログラミング関係について理解する。	社会で活用されているコンピュータについて理解する。
	組み合わせ			物事の手順を示すために、図示する方法がわかる。	順次処理（シーケンス）や繰り返し（ループ）などを使って、簡単なプログラミング体験をすることができる。	意図した処理を行うための最適なプログラム作成、評価、改善の体験を行うことができる	図示（フローチャート）による単純な手順（アルゴリズム）を使って、伝える方法を理解する。
	情報収集・整理・発信	- 身近なところから、知りたいことを集めることができる。 - 集めた情報から、同じところや違うところを見つけることができる。	- 知りたいことを集める方法がわかる。 - 集めた情報を比べたり、種類別に分けたりすることができる。 - 自分が集めた情報に、友だちの情報を組み合わせて情報とすることができる。	- 表やグラフを使って、調べたことをまとめることができる。 - 調べてまとめたことから、傾向や変化を捉えることができる。 - 相手や目的を意識して、調べてまとめたことを発表することができる。	- 調査したり、実験や観察をしたりして情報を集めることができる。 - 調べて分かったことから、情報同士のつながりを見いだすことができる。 - いくつかの方法を用いて、情報収集することができる。 - 効果的なプレゼンテーションを行うことができる。	- 調査したことから、なぜそうなったのかを考えて情報を整理することができる。 - 目的に応じて、調べたことのまとめ方を工夫することができる。 - 情報の傾向や変化を、複数の視点で考察することができる。 - 効果的なプレゼンテーションを行うことができる。	
	計画・評価	知りたいことを集める良さを確かめることができる。	調べてまとめたことを発表する計画を立てることができる。	まとめたことを振り返り、改善点を見付けて修正することができる。	問題解決のための情報収集、情報整理についての学習計画を立てることができる。	学習全体の振り返りから、効果や改善点を見だし、まとめることができる。	
	情報モラル・セキュリティ	- お友だちのつくった作品はとても大切であることがわかる。 - コンピュータの学習のルールを進んで守ることができる。	- 自分の情報や友だちの情報の大切さを理解する。 - 生活の中で、必要となる基本的な情報セキュリティについて理解することができる。	- 社会で活用されている情報技術についてわかる。 - 情報の送受信における、責任について理解することができる。	- 情報には、自分や他人に関する「権利」があることを理解する。 - 通信ネットワーク上のルールやマナーについて考え、理解する。 - 情報を守るための方法を知っている。 - SNSやネットゲームにおいて、情報技術の悪用による危険性や、トラブルがあることについて知り、社会への影響について理解することができる。 - 情報メディアの健康へ影響について理解している。		
思考力、判断力、表現力等	情報の収集・整理・分析・表現力・創造力・発信力・評価・改善力	- 身近なところから、知りたいことを集めて簡単な絵や図をつかって、わかったことを整理することができる。 - 聞いている人を意識して、まとめたことを発表することができる。 - 学習を振り返って、情報を集める楽しさに気がつくことができる。	- 知りたいこと集めて、順序づけ・分類・比較・関連づけ、などの「考える技法」を用いて、情報を整理することができる。 - 集めた情報から、大事な部分だけを取り出して捉え、新しい課題を考えることができる。 - 調べてまとめたことを、相手や目的に応じた方法を選んで発表することができる。 - プログラミング体験を通して、意図したことを正しく実行するためには、どの箇所を修正すると良いかを取り出して考えることができる。	- 情報収集のための情報メディアを、目的に応じて選択をすることができる。 - 調査したことを、順序づけ・分類・比較・関連づけ、などの「考える技法」を用いて、情報を整理することができる。 - 集めた情報から、類似性や規則性を見つけ、課題解決するための方法を考えることができる。 - 調べてまとめたことを発表するために、効果的なプレゼンテーションの方法を考え、表現することができる。 - 学習を振り返って、改善点を見だし、修正することができる。 - プログラミング体験を通して、意図したことを実行するための手順を全体的に捉えて考えることができる。			
	検討態度	- 関係ある情報を集めようとする。 - 様々な視点から、情報を集めようとする。	- 集めた情報同士がつながっているところを、みつけようとする。 - 自分が調べたことが、妥当かどうか検討しようとする。	- 調べた細かいことを、ひとつに捉えようとしている。 - 調べたことを批判的に考えようとしている。			
学びに向かう力、人間性等	改善態度	- 情報って大切なのだな、と感じながら学習している。 - 情報を集める楽しさを感じようとしている。	- 調べる学習の計画を立てて、見通しをもって学んでいる。 - 調べる活動を振り返り、もっと効果的に調べる方法を見つけ出そうとしている。	- 学習の計画を立てて、見通しをもって学んでいる。 - 調べる活動を振り返り、もっと効果的に調べてまとめる方法を見つけ出そうとしている。			
	責任態度	- お友だちのつくった作品を大切にしようとしている。 - コンピュータの学習のルールを進んで守ろうとしている。	- 自分の情報や友だちの情報の大切さを理解しようとする。 - 情報の送受信における、責任について理解して行動しようとする。	- 情報の「権利」を尊重しようとする。 - 通信ネットワーク上のルールやマナーを踏まえて行動する。 - 情報セキュリティについて知ろうとする。 - SNSやネットゲームの、情報技術の悪用による危険性や、トラブルの社会への影響について理解して行動する。 - 情報メディアの健康へ影響について理解しようとする。			
	参画態度	PCを大切に使用しようとしている。	- インターネットや校内ネットワークは、みんなものであることをわかって行動している。 - PCを使って調べる方法を、他の学習に生かそうとしている。	学んだことを、よりよい学校生活やこれからの社会づくりに生かそうとする。			

【備考】

①活用アプリ	ペイントアプリ：Windows10paint3D Bai Board HD プレゼンテーションアプリ：ジャストスマイル ワードアプリ：Microsoft Word ジャストスマイル 表計算アプリ：Microsoft Excel						
②「考えるための技法」 系統性 ※主に、身に付けさせたい学年。		1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
	順序づける	○	○	○	○	○	○
	比較する	○	○	○			
	分類する		○	○			
	関連づける			○	○		
	多角（面）的に見る			○	○		
	理由づける				○	○	
	見通す				○	○	○
	具体化する					○	○
	抽象化する					○	○
	構造化する						○
③活用端末機	iPad（80）	●	●				
	Wintab（80）		●	●	●		
	Surface（200）				●	●	●
④プログラミング教育教材	ルビィのぼうけん (books)	◎	◎				
	Light Bot (visual)			◎	◎		
	Hour of code (visual)				◎	◎	
	プログルβ (visual)					◎	◎
	mBot (physical)					◎	
	Tello (physical)						◎

【年間指導計画】

【各学年、「情報」の時間として設定】

3年・4年（14時間）、5・6年（10時間）を総合的な学習の時間から「情報」として行う。
1年・2年（6時間）は、余剰時数より、「じょうほう」の時間として行う。

【1年生・2年生】6時間

時数	1年生学習内容	時数	2年生学習内容
①	- PCを使うときのルールを決める。 - PCの電源を入れる。 - PCの電源を切る。 - PCをしまっているところから持ってくる。 - PCを元あった場所へしまう。（充電）	①	- PCを使うときのルールを話し合う。 - PCをしまっているところから持ってくる。 - PCを元あった場所へしまう。（充電） - PCで写真を撮る。 - 撮った写真を見せ合い、交流する。
②	- PCで写真を撮るとききのルールを決める。 - PCで写真を撮る方法を学ぶ。 - 撮った写真を保存する方法を学ぶ。 - 集めてくる写真についてのテーマを決める。	②	- ペイントアプリを使うときのルールを決める。 - ペイントアプリでお絵かきする方法を学ぶ。 - ペイントアプリの使い方を覚える。
③	ルールを思い出し、決められたテーマに沿った写真を集めてくる。	③	- ペイントアプリで、決められたテーマに沿ったお絵かきをする。 - できあがった作品を見せ合い、交流する。 - お友だちの作品のよいところを見つけ合う。 - 感想を伝えあう。
⑤	- PCで撮ってきた写真を、電子黒板に送る方法を学ぶ。 - 写真を送るとききのルールを決める。 - 写真について、順序良く発表する。	④	- ペイントアプリで、自分の決めたテーマで自由にお絵かきをする。 - できあがった作品を、みんなの前で発表する。 - お友だちの作品のよいところを見つけ合う。
⑥ ⑦	- プログラミングアプリ「コードモンキーJr.」を体験する。 - チュートリアルに従い、体験をすすめる。	⑤	『ルビィのぼうけん』を読み聞かせしてもらう。① - 感想を伝えあう。 - 身の回りあるコンピュータについて話し合う。
⑧	- 友だちの作品を見て感想を話し合う。 - 友だちと自分の作品を比べて、同じところや違うところをみつけて話し合う。 - 他の学習で、写真をとりたい場面について話し合う。 - 学習を振り返って、気が付いたことを話し合う。	⑥ ⑦	- プログラミングアプリ「コードモンキーJr.」を体験する。 - チュートリアルに従い、体験をすすめる。 - より多くのステージのクリアを目指してすすめる。
		⑧	『ルビィのぼうけん』を読み聞かせしてもらう。② - 大切だと感じたことを話し合う。 - 身の回りあるコンピュータが果たしている役割について話し合う。
【他教科との関連】 ※「じょうほう」の時間に身に付けた情報リテラシーを、他の教科にて生かしたり習熟させたりする。 また、情報リテラシーを用いて、教科の学びを深めることへつなげる。以下、活用場面例。			
1年生		2年生	
【国語】 - しらせたいことをかこう - ひらがなのがくしゅう - かんじのがくしゅう 【算数】 - なんじなんぷん - かあたちづくり 【生活】 - きれいにさいてね - いきものとなかよし - たのしいあきいっぱい - じぶんのできるよ 【体育】 【図工】 - 体づくり運動 ・全般（作品発表） - リズムあそび 主に、（写真を撮って学ぶと効果的な場面） （知りたいことを集める場面） （学習アプリを使うと効果的な場面）		【国語】 - たんけんしたことをつたえよう - 作り方をせつめいしよう - 漢字の広場 【算数】 - 時こくと時間 - はこの形 【生活】 - 大きくなあれわたしの野さい - もっとなかよしまちたんけん - つたわる広がるわたしの生活 - あしたへジャンプ 【体育】 【図工】 - 体づくり運動 ・全般（作品発表） - リズムあそび - マット、跳び箱、鉄棒遊び 主に、（写真を撮って学ぶと効果的な場面） （知りたいことを集める場面） （学習アプリを使うと効果的な場面）	

時数	3年生学習内容
①	○「身の回りにあるコンピュータをさがそう！」 ※別紙指導案参照 ・コンピュータが使われているものは、何なのかを考える。 ・コンピュータが使われているものは、どう動いているかを考える。 ・身の回りにあるコンピュータが、自分たちのくらしを豊かにしてくれていることを知る。 ・これからの生活に、コンピュータが使われていることへ関心を高める。
②	○学習計画 ・PC 学習のときのルールについて話し合う。 ・PC を使ってできることを話し合う。 ・PC を使ってやってみたいことを話し合う。 ・一年間の学習計画をたてる。 写真・動画・ペイント・学習アプリ・タップ・タイピング・インターネット検索など
③	○ペイントアプリ ・ペイントアプリを使って、お絵かきをする。 ・ペイントアプリを使って、図形をえがく。 ・描いたものの色を変えたり変形させたりする。 ・テーマに沿った作品をつくる。 ・つくったファイルを保存する。
④	○写真編集 ・テーマを決めて PC で写真撮影をする。 ・とってきた写真を、ペイントアプリ内を開く。 ・写真をトリミングする方法を学ぶ。 ・写真にペイントする方法を学ぶ。 ・とってきた写真をテーマに沿って好きなように編集する。 ・作品を保存する。
⑤	○写真をペイントアプリで編集 ・前時に作成した写真ファイルを開く。 ・ペイントアプリに写真を取り込む。 ・写真をベースに、ペイントで色付けやお絵かきなどを入れる。 ・「作品」として仕上げる。 ・「作品」交流をする。
⑥	○インターネット検索とタップ文字入力 ・インターネットエクスプローラー（サファリ）を起動する。 ・タップ文字入力について簡単に学ぶ。 ・ヤフーキッズを開く。 ・決められた言葉を入力して、ネットワーク上のページを開く。 ・紅南小 HP を検索し、閲覧する。 ・他に、決められた HP を検索して閲覧する。
⑦	○インターネット検索① ・インターネットエクスプローラー（サファリ）を起動する。 ・ヤフーキッズを開く。 ・検索キーワードについて学ぶ。（何を入力するか？） ・決められたテーマから検索キーワードをつくる。 ・キーワードを入力して、目的の HP に到達する。 ※すべてタップ入力
⑧	○インターネット検索② ・決められた課題を、インターネット検索をしてクリアしていく。 例）テーマ「春の花」 ・春の花には、どんな種類がありますか？ ・キーワード「春の花」を入力 ・3つ以上のサイトを閲覧する。 ・最も多くでてきた花を記録する。 ・春の花といえばベスト3を作成する。

⑨	○インターネット検索③ ・前時とは異なったテーマを設定する。 ・インターネット検索をして、課題をクリアしていく。 ・調べたことを、ノートなどに簡単にまとめる。 ・まとめたことを伝えあう。
⑩	○タイピング① ・国語の時間に学んだローマ字を復習する。 ・キーボードのローマ字配列を学ぶ。 ・ワープロアプリを使って、決められた単語をキーボード入力する。 ・タイピングアプリで、簡単なステージをクリアする。
⑪	○タイピング② ・国語の時間に学んだローマ字を復習する。 ・タイピングアプリで、ステージをクリアしていく。 ・覚えたタイピングを習熟していく。
⑫	○タイピング③ ・国語の時間に学んだローマ字を復習する。 ・タイピングアプリで、ステージをクリアしていく。 ・覚えたタイピングを習熟していく。 ・ワープロアプリを使って、簡単な文章を書いてみる。
⑬	○「スマホ・ケータイ安全教室」 ・インターネットやSNSのよいところを学ぶ。 ・「情報」の大切さについて学ぶ。 ・ネットワーク上のルールについて学ぶ。 ・スマホ・ケータイを使うときの大切なことを学ぶ。 ・自分たちにできることについて話し合う。
⑭	○まとめ ・コンピュータの良さについて話し合う。 ・コンピュータの欠点について話し合う。 ・これから自分たちにできることについて話し合う。 ・4年生でも、コンピュータを生かして学習していくことを学ぶ。 ・一年間の活動を振り返り、「情報」の良さに気が付く。

【他教科との関連】 ※「情報」の時間に身に付けた情報リテラシーを、他の教科にて生かしたり習熟させたりする。
また、情報リテラシーを用いて、教科の学びを深めることへつなげる。以下、活用場面例。

【国語】

- ・図書館へ行こう
- ・調べたことをほうこくしよう
- ・漢字の広場
- ・ローマ字

【算数】

- ・かけ算の筆算
- ・三角形

【理科】

- ・葉を出したあとの植物
- ・花を咲かせたあとの植物
- ・電気の通り道

【道徳】

- ・インターネットにむちゅう
- ・係の仕事に取り組むときに

【社会】

- ・わたしたちの市の様子
- ・昔の道具とくらし

【体育】

- ・体づくり運動
- ・器械運動

【図工】

- ・全般（作品発表）

【学活】

- ・係と当番のくふう
- ・休み時間の過ごし方

主に、（写真を撮って学ぶと効果的な場面）
（情報を集める場面）
（調べたことをまとめる場面）
（学習アプリを使うと効果的な場面）

時数	4年生学習内容
①	○学習計画 ・「情報」の学習の時間のきまりについて話し合う。 ・一年間の学習計画をたてる。 - 写真・動画・ペイント・学習アプリ・発表アプリ・タイピング・インターネット検索など ・「情報」とはどんなことか考える。 ・これから大切にしていきたいことについて話し合う。
②	○タイピング① ・3年生の国語の時間に学んだローマ字を復習する。 ・キーボードのローマ字配列を復習する。 ・ワープロアプリを使って、自分の名前やテーマに沿った単語などを、キーボード入力する。 ・タイピングアプリで、簡単なステージをクリアする。
③	○タイピング② ・タイピングアプリで、簡単な文章を入力するステージをクリアする。 ・ワープロアプリを使って、短い文章を入力する。(視写) ・入力した文字に間違いがないかどうか評価し合う。
④	○情報整理① ・プレゼンテーションアプリの使い方を学ぶ。 ・プレゼンテーションアプリに、とってきた写真を取り込む。 ・プレゼンテーションアプリで、写真を編集したり、お絵かきをしたりする。 ・つくったファイルを保存する。
⑤	○情報整理② ・テーマを決めて、情報を収集して整理をする。 例) 紅南小学校の「学校のきまり」にはどんなことがあるか調べる。 ・「学校のきまり」をテーマにアンケートをとる準備をグループで行う。 ・アンケートを作成し、情報を収集する。 ・(例) 一週間の忘れ物調べ。 - あいさつ意識アンケート。など
⑥	○情報整理③ ・情報を図やグラフを用いてまとめる方法を学ぶ。 ・集めた情報を、図やグラフでまとめる。(プレゼンテーションアプリ)
⑦	○情報整理④ ・図やグラフでまとめたことから、傾向や変化について考察する。 ・わかったことや考えたことを含めて、調べたことプレゼンテーションアプリにまとめる。 ・自分の考えが妥当かどうか検討する。
⑧	○情報整理⑤ ・聞いている人を意識して、プレゼンテーションアプリを使って発表会を行う。 ・友だちの発表内容と自分の調べたことを比べながら聞く。 ・自分たちの学習を振り返る。
⑨	○タイピング③ ・タイピングアプリで、文章を入力するステージをクリアする。 ・ワープロアプリを使って、短い、聞いた文章を入力する。 ・入力した文字に間違いがないかどうか評価し合う。
⑩ ⑪	○インターネット検索 ・調べるテーマを決めて、課題をクリアしていく。 例) テーマ「北海道の市町村」 ・市町村はいくつあるか。 ・振興局はいくつあるか。 ・市町村はそれぞれいくつあるか。 ・行ったことのある街をピックアップする。 ・市町村の特産物は何か。 - など。 ・調べたことを、プレゼンテーションアプリなどに記していく。 ・友だちと情報を交換し合う。

⑫	○「スマホ・ケータイ安全教室」 ・インターネットやSNSのよいところを学ぶ。 ・「情報」の大切さについて学ぶ。 ・ネットワーク上のルールについて学ぶ。 ・スマホ・ケータイを使うときの大切なことを学ぶ。 ・自分たちにできることについて話し合う。
⑬	○情報モラル ・「スマホ・ケータイ安全教室」で学んだことで、大切だと思うことについて話し合う。 ・SNSの事例を振り返る。 ・メールやSNSを利用するときに、気をつけなければならないことについて話し合う。 ・これからの自分にできることを考え発表し合う。
⑭	○まとめ ・コンピュータの良さについて話し合う。 ・コンピュータの欠点について話し合う。 ・これから自分たちにできることについて話し合う。 ・5年生でも、コンピュータを生かして学習していくことを学ぶ。 ・一年間の活動を振り返り、「情報」の良さに気が付く。
【他教科との関連】 ※「情報」の時間に身に付けた情報リテラシーを、他の教科にて生かしたり習熟させたりする。 また、情報リテラシーを用いて、教科の学びを深めることへつなげる。以下、活用場面例。	
【国語】 ・話の組み立てを考えて、発表しよう ・不思議図鑑をつくろう ・漢字の広場 ・調べてわかったことを発表しよう 【算数】 ・わり算の筆算 ・二等辺三角形 ・立体 【理科】 ・花や虫を見つけたよ ・月や星の動き ・電気のはたらき 【社会】 ・わたしたちの北海道 ・昔から今へと続くまちづくり 【体育】 ・体づくり運動 ・器械運動 【道徳】 ・つまらなかった ・生き物と機械 【音楽】 ・音の組み合わせや進み方を選んで音楽をつくろう 【図工】 ・全般（作品発表・鑑賞） 【学活】 ・係活動を見直そう ・お別れ会の計画 主に、（写真や動画を撮って学ぶと効果的な場面）（インターネット検索を行うと効果的な場面） （情報を集める場面）（考えたことを順序だてて整理する場面） （調べたことをまとめる場面）（社会にコンピュータが使われていることを学ぶ場面） （学習アプリを使うと効果的な場面）	

時数	5年生学習内容
①	○学習計画 ・「情報」の学習の時間のきまりについて話し合う。 ・一年間の学習計画をたてる。 - 写真・動画・ペイント・学習アプリ・発表アプリ・タイピング・インターネット検索など ・「情報の権利」とは何かについて考える。
②	○インターネット検索① ・検索のスキルについて学ぶ。 ・キーワード検索について学ぶ。 ・AND 検索（スペース）NOT 検索（－）フレーズ検索（“”）について学ぶ。 ・決められた課題をインターネット検索でクリアしていく。
③	○タイピング① ・タイピングアプリで、文章を入力するステージをクリアする。 ・ワープロアプリを使って、100文字程度の文章を入力する。（視写） ・入力した文字に間違いがないかどうか評価し合う。
④	○タイピング② ・ワープロアプリを使って、自分で書いた作文などを入力する。 ・できあがった作品を掲示し、評価し合う。
⑤ ⑥ ⑦	○情報収集・整理 ・テーマを決めて、情報を収集して整理をして発表する。 ※情報収集の方法を選択できるようにする。（インターネット・本・資料等） 例）「情報メディア」とは何かを調査し、まとめる。 ・「情報メディア」の種類を知る。（TV・ラジオ・SNS・HP・メール・新聞・雑誌など） ・それぞれの「情報メディア」がもつ長所と短所を調べてまとめる。 ・数値を意識して「情報メディア」について調べ、表やグラフにしてみる。 ・調べてわかったことをプレゼンテーションアプリにまとめる。 ・まとめた作品を保存したり、開いたりしてファイルを管理する。 ・作品を聞いている人を意識して発表する。 ・学習を振り返る。
⑧	○「スマホ・ケータイ安全教室」 ・インターネットやSNSのよいところを学ぶ。 ・「情報」の大切さについて学ぶ。 ・ネットワーク上のルールについて学ぶ。 ・スマホ・ケータイを使うときの大切なことを学ぶ。 ・自分たちにできることについて話し合う。
⑨	○情報モラル ・「スマホ・ケータイ安全教室」で学んだことで、大切だと思うことについて話し合う。 ・SNSの事例を振り返る。 ・メールやSNS、ネットワークを利用するときに、気をつけなければならないことについて話し合う。 ・これからの自分にできることを考え発表し合う。
⑩	○まとめ ・コンピュータの良さについて話し合う。 ・コンピュータの欠点について話し合う。 ・これから自分たちにできることについて話し合う。 ・6年生でも、コンピュータを生かして学習していくことを学ぶ。 ・一年間の活動を振り返り、「情報」の良さに気が付く。

【他教科との関連】 ※「情報」の時間に身に付けた情報リテラシーを、他の教科にて生かしたり習熟させたりする。 また、情報リテラシーを用いて、教科の学びを深めることへつなげる。以下、活用場面例。		
【国語】 - 意見こうかん会をしよう - 図書すいせん会を開こう - 漢字の広場 - ひみつを調べて発表しよう 【算数】 - 分数の大きさとたし算、ひき算 - 帯グラフと円グラフ - 円と正多角形 【理科】 - 発芽と成長 - 天気の変化 - 電流が生み出す力 【社会】 - 工業生産を支える人々 - くらしを支える情報 【体育】 - 体づくり運動 - 器械運動 【道徳】 - つまらなかった - 生き物と機械 【音楽】 - いろいろな声で音楽をつくろう 【家庭】 - なぜ食べるのか考えよう 【図工】 - 全般（作品発表・鑑賞） 【学活】 - 夏休みの計画 - 係活動を見直そう 主に、（写真や動画を撮って学ぶと効果的な場面）（インターネット検索を行うと効果的な場面） （情報を集める場面）（考えたことを順序だてて整理する場面） （調べたことをまとめる場面）（社会にコンピュータが使われていることを学ぶ場面） （学習アプリを使うと効果的な場面）（情報モラルを学べる場面）		

【6年生】10時間

時数	6年生学習内容
①	○学習計画 「情報」の学習の時間のきまりについて話し合う。 - 一年間の学習計画をたてる。 写真・動画・ペイント・学習アプリ・発表アプリ・タイピング・インターネット検索など 「情報の権利」について自分の考えを持つ。
②	○タイピング① - タイピングアプリで、文章を入力するステージをクリアする。 - ワープロアプリを使って、200文字程度の文章を入力する。（視写） - 入力した文字に間違いがないかどうか評価し合う。
③	○タイピング② - タイピングアプリで、ステージクリアパーフェクトを目指す。 - タイムを計って、入力時間を競い合ったりする。
④	○タイピング③ - テーマを決めて、自分の考えを持ち、ワープロアプリを使って、自分の考えを書く。 - できあがった作品を掲示し、評価し合う。
⑤ ⑥ ⑦	○情報収集・整理 - テーマを決めて、情報を収集の方法を選択したり、まとめたりする。 例)「紅南小の課題点」について考察する。 - 紅南小がよりよくなるために、直したらよいと思う課題点を考える。 - 課題点だと思ふ事項の根拠をみつけようとする。 - アンケートをとったり、調査したりして、根拠を数値化しようとする。 - 調べてわかったことをプレゼンテーションアプリにまとめる。 - 自分の考えを入れながら、作品を仕上げる。 - 学習を振り返る。

⑧	○「スマホ・ケータイ安全教室」 ・インターネットやSNSのよいところを学ぶ。 ・「情報」の大切さについて学ぶ。 ・ネットワーク上のルールについて学ぶ。 ・スマホ・ケータイを使うときの大切なことを学ぶ。 ・自分たちにできることについて話し合う。
⑨	○情報モラル ・「スマホ・ケータイ安全教室」で学んだことで、大切だということについて話し合う。 ・ネットワークによる健康被害の事例を学ぶ。 ・メールやSNS、ネットワークを利用するときに、気をつけなければならないことについて話し合う。 ・これからの自分にできることを考え発表し合う。
⑩	○まとめ ・コンピュータの良さについて話し合う。 ・コンピュータの欠点について話し合う。 ・これから自分たちにできることについて話し合う。 ・中学生でも、コンピュータを生かして学習していくことを学ぶ。 ・一年間の活動を振り返り、「情報」の良さに気が付く。
【他教科との関連】 ※「情報」の時間に身に付けた情報リテラシーを、他の教科にて生かしたり習熟させたりする。また、情報リテラシーを用いて、教科の学びを深めることへつなげる。以下、活用場面例。	
【国語】 ・伝えたいことをすいせん文にまとめよう ・未来の自動車～パネルディスカッションをしよう～ ・漢字の広場 ・興味のある人物をしょうかいしよう 【算数】 ・円の面積 ・角柱と円柱の体積 ・資料の調べ方 【理科】 ・つりあいとてこ ・月と太陽 ・電気の利用 【社会】 ・新聞づくりを通して歴史の見方を深めよう ・日本とつながりの深い国々 【体育】 ・体づくり運動 ・器械運動 【道徳】 ・海のゆりかごーアマモの再生 ・インターネット上の権利 【音楽】 ・演奏のみりよく 【家庭】 ・まかせてね今日の食事 【図工】 ・全般（作品発表・鑑賞） 【学活】 ・1年生を迎える会にむけて ・係活動を見直そう 主に、（写真や動画を撮って学ぶと効果的な場面）（インターネット検索を行うと効果的な場面） （情報を集める場面）（考えたことを順序だてて整理する場面） （調べたことをまとめる場面）（社会にコンピュータが使われていることを学ぶ場面） （学習アプリを使うと効果的な場面）（情報モラルを学べる場面）	

②プログラミング教育

※紅南小学校のプログラミング教育，年間指導計画に記載。（別冊）

③食育教育

【本校の食育教育の目標】

食に対する正しい知識と食習慣を身に付けるとともに、自分たちの食生活を見直し、向上を図ろうとする態度を養う。

【3・4・5・6年生】各一時間ずつ

※石狩市栄養教諭を講師として招き、指導を受ける。

＜連絡先＞ 石狩市教育委員会生涯学習部学校給食センター 64-0876

※教務部、教育課程担当者が市教委に連絡を取り、年間の学習予定を確認する。

以下、令和元年度の実績を記録。

＜学習内容＞

（3年生）「牛乳の栄養を知ろう」

（4年生）「3つの栄養素を知ろう」

（5年生）「野菜の働きを知ろう」

（6年生）「バイキング給食を考えよう」

＜他教科との関連＞

（5年生：家庭科「おいしいね毎日の食事」

（6年生：家庭科「まかせてね毎日の食事」

④福祉教育

【本校の福祉教育の目標】

出前講座「手話体験学習」を通して、ろう者の存在を知り、手話に親しむ。また、他者を受け入れ、理解しようとする態度を育み、これからの社会に生かそうとする。

【全学年実施：1・2年生は、生活科単元】

学 年	日 程	内 容	備 考
1 年生	① 6月 5日(金)	オリエンテーション	
	② 6月12日(金)	手話の体験学習	
2 年生	① 7月 1日(水)	オリエンテーション	
	② 7月10日(金)	伝えあってみよう	
3 年生	① 9月10日(木)	伝えあってみよう	
	② 9月16日(水)	手話で自己紹介	
	③ 9月26日(木)	手話で表現してみよう	
4 年生	① 10月 1日(木)	伝えあってみよう	
	② 10月 7日(木)	手話で趣味を表現しよう	
	③ 10月21日(水)	数を使った手話の表現	
5 年生	① 11月 6日(金)	手話が言語	
	② 11月19日(木)	手話で住所、夢を表現しよう	
	③ 11月25日(水)	ロールプレイを体験しよう	
6 年生	① 12月 3日(木)	手話で会話しよう	
	② 12月14日(月)	ろう者の仕事について	
	③ 12月21日(月)	手話で話す人々を考えよう	

＜出前講座＞

・石狩市役所 障害支援課

※教務部、教育課程担当者が市役所に連絡を取り、年間の学習予定を確認する。

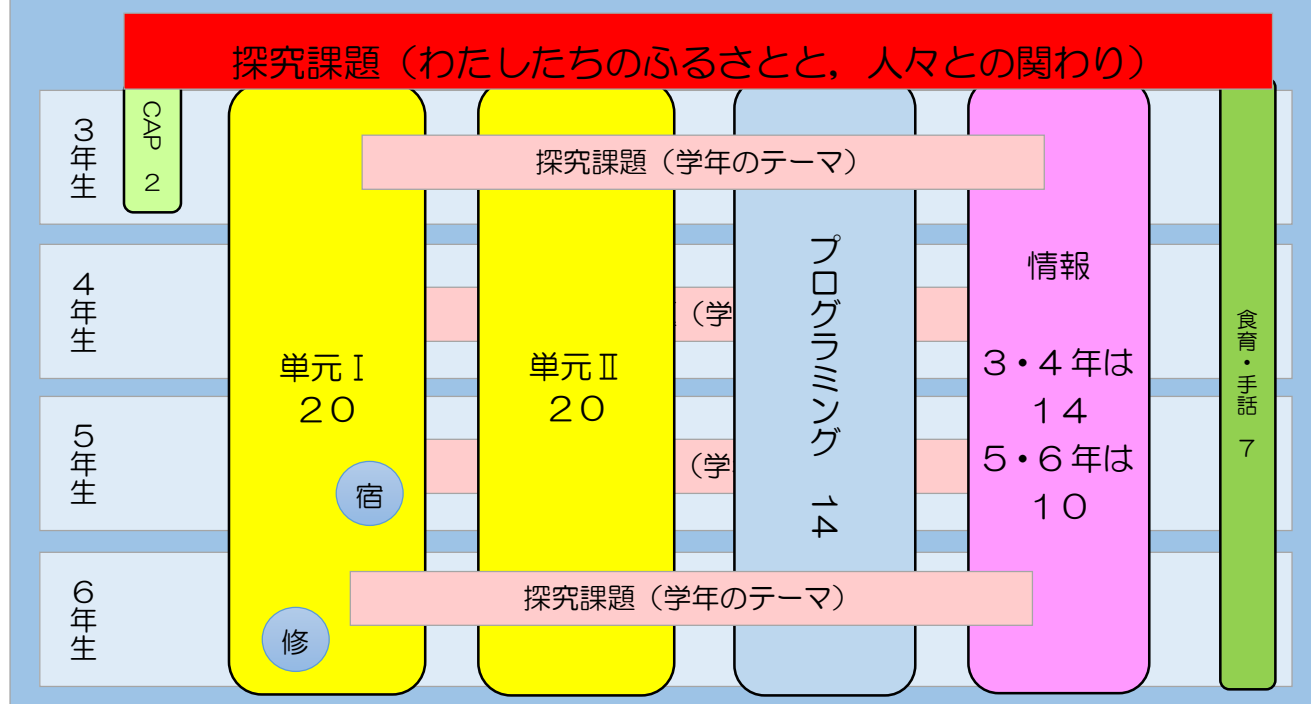
・1回の講座につき2時間実施する。基本的に、3・4校時で、1組3校時、2組4校時。

・講師のろう者の方1名と手話通訳者1～2名、授業の内容により涉外支援課の方が来ます。

・児童の名前がわかるように、名札をつけて受講する。

⑤単元の学習

総合的な学習の時間【75時間】70+C分類



- 単元学習については、2単元実施を基本とし、平均20時間程度を確保する。
- 単元Ⅰ・Ⅱとプログラミング教育の時数割振りは、合計で54時間とし、それぞれの割り当てについては、各学年の実施計画通りとする。
- 体験的な学習においては、各学年が計画及び実施を担うが、教務部及び担当者と連携して、見学先等の調整にあたることとする。
- プログラミング教育の取り扱いとしては、下図および、別紙の通り、総合的な学習の時間のみで行われないように計画する。

紅南小学校のプログラミング教育

