

情報教育の目標	情報及び情報技術並びにプログラミングに関する知識及び技能の習得、思考力、判断力、表現力等の育成、学びに向かう力、人間性等の涵養を目指すとともに、各教科等で学ぶ知識及び技能等をより確実に身に付けることができるようにする。
プログラミング教育の目標	論理的思考力を育むとともに、プログラミングの働きやよさ、情報社会がコンピュータをはじめとする情報技術によって支えられていることなどに気付き、身近な問題の解決に主体的に取り組む態度やコンピュータ等を活用してよりよい社会を築いていこうとする態度などを育むとともに、教科等学ぶ知識及び技能等をより確実に身に付けることができるようにする。

	1 年	2 年	3 年	4 年	5 年	6 年
育成を目指す 資質・能力 【観点】	【知識及び技能】 ・コンピュータなどを利用するときの基本的なルールを知る。 ・問題解決には必要な手順があることが分かる。		【知識及び技能】 ・身近な生活でコンピュータが活用されていることに気付く。 ・問題解決に必要な手順は、工夫されていることが分かる。		【知識及び技能】 ・体験を通して、プログラムの働きやよさ、情報技術が社会を支えていることに気付く。 ・問題解決の手順を論理的に組み立てることのよさが分かる。	
	【思考力、判断力、表現力等】 ・体験や活動から疑問を持ち、どのような手順が必要かを考える。 ・はじめ、中、終わりの構成を考えて伝えたいことをまとめる。		【思考力、判断力、表現力等】 ・自分が意図する一連の活動を実現するためには、どのような動きの組み合わせが必要かを考える。 ・内容の中心を明確にし、まとまりをつくったり自分の考えと理由の関係を明確にしたりしてまとめる。		【思考力、判断力、表現力等】 ・自分が意図する一連の活動を実現するために、動きの組み合わせの改善や修正を、論理的に考える。 ・問題解決に必要な情報を、視点を定めて分類したり多面的に検討したりする。	
	【学びに向かう力、人間性等】 ・自分たちの身の回りの情報機器に親しみ、進んで利用しようとする。 ・友達と協力して活動に取り組む。		【学びに向かう力、人間性等】 ・自分たちの身の回りの情報機器を、目的に応じて利用しようとする。 ・課題解決に向け、粘り強くやり抜こうとする。		【学びに向かう力、人間性等】 ・自分たちの身の回りの情報機器を、問題の解決や意図、目的に応じて適切に利用しようとする。 ・情報技術のよさや価値を社会や自らの将来に関連付けて考える。	
各教科等で実施する もの (A分類・B分類)	・算数科「ものの いち」㊦	・算数科「筆算（加法・減法）」㊦ ・音楽科「くりかえしをつかって音楽をつくりましょう」 (スクラッチ) ㊱	・算数科「筆算（加法・減法・乗法）」 ㊦	・算数科「筆算（除法）」㊦ ・社会科「わたしたちの県」 (スクラッチ) ㊱	・算数科「円と正多角形」 (スクラッチ) ㊱	・算数科「条件にあう整数のみつけ方」 (スクラッチ) ㊱ ・理科「電気とわたしたちのくらし」 (MESH) ㊲
各教科等とは別に実施 するもの (C分類)	・スクラッチJrを活用した プログラミング体験㊱ (1 時間程度)	・ビスケットを活用した プログラミング体験㊱ (2 時間程度)	・ビスケットを活用した プログラミング体験㊱ (3 時間程度)	・ビスケットを活用した プログラミング体験㊱ (2 時間程度)	・スクラッチを活用した プログラミング作成㊱ (2 時間程度)	・スクラッチを活用した プログラミング作成㊱ (2 時間程度)
プログラミングの種類	㊦ アンプラグドプログラミング (情報機器を用いないもの)		㊱ ビジュアルプログラミング (タブレット端末等の画面上で操作するもの)		㊲ フィジカルプログラミング (実際にロボットやセンサーを制御するもの)	
情報活用能力	①電源ON／OFF ②タップ・スワイプ・ピンチ ③アプリの起動	①電源ON／OFF ②タップ・スワイプ・ピンチ ③アプリの起動 ④写真や動画の撮影	①電源ON／OFF ②タップ・スワイプ・ピンチ ③アプリの起動 ④写真や動画の撮影 ⑤文字入力 (ひらがな入力・ローマ字入力) ⑥インターネット検索	①電源ON／OFF ②タップ・スワイプ・ピンチ ③アプリの起動 ④写真や動画の撮影 ⑤文字入力 (ひらがな入力・ローマ字入力) ⑥インターネット検索	①電源ON／OFF ②タップ・スワイプ・ピンチ ③アプリの起動 ④写真や動画の撮影 ⑤文字入力（ローマ字入力） ⑥インターネット検索 ⑦文書等の作成 ⑧図形や文字のコピー＆ペースト	①電源ON／OFF ②タップ・スワイプ・ピンチ ③アプリの起動 ④写真や動画の撮影 ⑤文字入力（ローマ字入力） ⑥インターネット検索 ⑦文書等の作成 ⑧図形や文字のコピー＆ペースト
情報モラル	・道徳「いたずらがき」	・道徳「たんじょう日カード」	・道徳「ひみつの手紙」	・道徳「やめられない？とまらない？」 ・情報モラル教室（外部講師）	・道徳「その遊び方、だいじょうぶ？」 ・情報モラル教室（外部講師）	・道徳「あなたはどうかえる？」 ・情報モラル教室（外部講師）