

小学校プログラミング教育 指導計画（例）

学年	分類	教科等	時数	単元等	使用教材	総合教育センター 開発プラン	基本的な操作
1	B	図工	2	うごく絵をつくろう	Viscuit	無料	プラン3 ・PC起動・終了 ・マウス操作
2	B	図工	2	うごく絵をつくろう	Viscuit	無料	プラン3 ・PC起動・終了 ・マウス操作
3	B	理科	1	チョウを育てよう	Viscuit	無料	プラン11 ・ローマ字入力 ・データの保存 ・ファイルの開き方 ・インターネット検索
	B	国語	1	へんとつくり	Viscuit	無料	
	A	総合	2	私たちの生活とコンピュータ（プログラミングの意味を知る）	Hour of Code（古典的な迷路）	無料	
4	C	総合	2	私たちの生活とコンピュータ（Scratchの使い方、保存の仕方学ぶ）	Scratch	無料	プラン2 プラン7 ・データの保存 ・データの読込 ・外部機器との接続
	C	裁量	1	ArTeC Roboの使い方を学ぶ	ArTeC Robo	有料	
	B	社会	2	事故や事件からくらしを守る	ArTeC Robo		
5	B	算数	1	整数の性質	プログル（公倍数コース）	無料	プラン4 プラン8 プラン12 ・データの保存 ・データの読込
	B	算数	1	平均	プログル（平均コース）	無料	
	A	算数	2	円と正多角形	Scratch	無料	
	B	音楽	3	打楽器の音色や音楽のしくみを生かしてリズムアンサンブルをつくろう	Scratch	無料	
	B	外国語	1	道案内（Where is your treasure?）	LINE entry	無料	
6	B	音楽	3	和音にふくまれる音を使って旋律をつくろう	Chrome Music Lab Song Maker	無料	プラン9 プラン5 プラン10 ・データの保存 ・データの読込 ・外部機器との接続
	C	裁量	1	micro:bitの使い方を学ぶ	micro:bit	有料	
	A	理科	1	電気の利用	micro:bit		
	C	裁量	1	MESHの使い方を学ぶ	MESH	有料	
	A	理科	1	電気の利用	MESH		
	B	総合	6	コンピュータと私たちの生活	MESH		

※「分類」……A：学習指導要領に例示されている単元等で実施するもの
 B：学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの
 C：教育課程内で各教科等とは別に実施するもの

※「裁量」……どの教科・領域等で実施するかは、各学校の実態に応じて計画する。

※「基本的な操作」……身に付けておく機器操作技能。各教科等に位置付けて実施すると効果的である。