

令和3年度 福平小学校「プログラミング教育」年間指導計画

	4月	5月	6月	7月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
1年			体「水遊び」①			音「せんりつてよびかけあそび」①		生「見つけた秋であそぼう」①			算「プログラミングのフ」① 学図アプリ
			創「アロであそぼう」(コースコントローラ)②			創「アロであそぼう」(パネル)②				創「ピスケットでプログラミングしよう」②	
2年		国「じゅんじよ」①					音「くり返しを見つけてよ」① Scratch			国「カブーはかせの 大はつめい」①	算「プログラミングのロ」① 学図アプリ
			創「ピスケットでプログラミングしよう」②					創「アロであそぼう」(プログラミング)⑤			
3年									音「まじかたの歌であそぼう」② Scratch		算「プログラミングのガ」① 学図アプリ
	総合「やってみようプログラミング」⑥ Scratch								総合「平川動物園を調べよう」 Scratch		
4年		理「電流のはたらき」① アーテックロボ		音「いろいろなリズムを聴いてみよう」① Scratch					音「日本の音楽を楽しもう」② Scratch		算「プログラミングのワ」① 学図アプリ
	創「アーテックロボで遊ぼう」① アーテックロボ					総合「ハートフルタウン福平」 Scratch			総合「ハートフルタウン福平」 アーテックロボ		
5年							創「自動車をつくる工業」① アーテックロボ		算「正多角形と円」① Scratch		算「プログラミングのミ」① 学図アプリ
			創「プログラミングって何だろう」① フローチャート			総合「地球のピンチ！」 Scratch				総合「みんなが描く未来の道具」 Scratch	
6年				家「クリーン大作戦」①			算「拡大図と縮図」① Scratch	理「観と私たちの暮らし」① アーテックロボ			算「プログラミングのグ」① 学図アプリ
	創「センサーのしくみを知ろう」① フローチャート					総合「熊本歴史探検隊」 Scratch					
方針						クラブ活動「プログラミングクラブ」Scratch					

アンプラグド ビジュアル フィジカル プログラミングに特化した学習 学習指導要領に示された単元:A領域