

情報教育年間指導計画（プログラミング的思考・情報モラル）

		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	情報モラル	PG/操作
1年	PG/操作		初めて使おう①② ・ログイン練習	カメラを使おう ・写真や動画を撮影	オンラインで送ろう ・提出BOXに送る								タイピングをしよう ・自分の名前を入力		4
	情報モラル	パソコンのきまりをしよう ・校内ルールの確認 ・決められた時間を守る	インターネットを使おう ・知らない人に連絡先を教えない ・大人と一緒に使い、危険に近づかない						人の作ったものを大切にしよう ・著作権について						3
2年	PG/操作	タイピングをしよう ・自分の名前を入力 ・短い文を入力	インターネットで調べよう ・手書き入力で検索 ・特定のサイトを使う						パソコンで絵をかこう①② ・VISCUIT ※PG、スイミー						4
	情報モラル	パソコンのきまりをしよう ・校内ルールの確認 ・決められた時間を守る	インターネットを使おう① ・知らない人に連絡先を教えない ・不適切な情報に出会わない				インターネットを使おう② ・有害サイトへの対応								3
3年	PG/操作							パソコンで絵を動かそう①② ・Scratch ※PG、順序							2
	情報モラル	情報を大切に扱おう ・自他の情報を大切に ・IDとパスワードの重要性	ネットのあやしいをみきわめよう① ・不適切な情報に出会った時の対処法 ・危険サイトに出会った時の対処法		メディア依存に気をつけよう ・健康のために利用時間を決めて					ネットトラブルを防ごう ・オンラインゲームについて ・課金について				4	
4年	PG/操作				パソコンで絵を動かそう①② ・Scratch ※PG、命令の順番										2
	情報モラル		ネットのあやしいをみきわめよう① ・不適切な情報に出会った時の対処法 ・危険サイトに出会った時の対処法	情報の権利を守ろう ・自他の情報を大切に ・著作権について		情報社会でルールやマナーを守ろう ・情報の送受信のルールやマナー				ネットトラブルを防ごう ・違法アップロードについて ・ネットに画像をアップすることについて				4	
5年	PG/操作				パソコンで絵を動かそう①② ・Scratch ※PG、繰り返しの命令			偶数と奇数、倍数と約数 ・算数 ※PG				正多角形と円周の長さ ・算数 ※PG			2
	情報モラル	情報を正しく安全に使おう ・情報の正確さを判断する ・個人情報を第三者にもらさない			情報社会でルールやマナーを守ろう ・ルールやマナーに反する行為を知り、絶対にやらない ・ルールやマナーを守ることの社会的意味					情報セキュリティについて知ろう ・不正使用と不正アクセス ・情報の破壊や流出	情報社会の一員として ・ネットワークは共用のもの			4	
6年	PG/操作			パソコンで絵を動かそう①② ・Scratch ※PG、自分の意図した動きになるように				電気でわたしたちの暮らし ・理科、MESH ※PG、センサーを使ってロボットを動かす							3
	情報モラル	健康・安全に使おう ・健康を害する行動を自制する ・人の安全を脅かす行為を行わない			情報社会でルールやマナーを守ろう ・ルールやマナーに反する行為を知り、絶対にやらない ・ルールやマナーを守ることの社会的意味					情報セキュリティについて知ろう ・不正使用と不正アクセス ・情報の破壊や流出	情報社会の一員として ・ネットワークは共用のもの			3	

※GIGA端末が導入されたことで、ここに書いている以外のことを各教科の中で行うこと（教科指導と情報モラルともに）・・・教育計画内の情報モラル指導モデルカリキュラム表を参照にすること
 ※令和6年度に教科書が変更になるので、年度中に年間指導計画を修正していく。