

令和元年度 第6学年 年間カリキュラム表

プログラミング教育との関連

情報活用能力スキル(メディア)

| | | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 |
|-----------------------|----|--|---|---|--|---|---|---|--|--|----------------------|----|
| 国語 | | 【図書館へ行こう】 図書館の使い方を知り、必要なことに活用することができる。 | 【文章を読んで自分の考えをもと】 事実と意見の関係を注意して読み、文章に対する自分の考えを持つ。 | 【新聞の投書を読んで意見を書こう】 投書を読み比べ、書き手の工夫について読み取り、自分の考えを書く。 | 【資料を生かして呼びかけよう】 複数の資料から情報を読み取り、資料を効果的に活用し自分の考えを表す文章を書く。 | 【物語を作ろう】 構成を考え、想像したことが伝わるように表現を工夫して、物語を書く。 | 【町の未来をえがこう】 複数の資料から読み取った情報を、目的に応じて活用する。意図を明確に伝えるために、資料を効果的に活用して発表する。 | 【本を読んでくださいね！】 関連する複数の本を読み、友達に読んでほしい本を選んでほしい本を選んで推薦文を書く。 | 【将来の夢や生き方について考えよう】 文章を読んでそこにかかれた人物の生き方から自分の将来の夢や生き方を考える。 | 【6年間の思い出を発表しよう】 6年生を送る会で、在校生へのメッセージや6年間の思い出を語る。 | | |
| 総合的な学習の時間 | | 【新入生歓迎遠足を成功させよう】 全校生で楽しめるゲームを考える。 | 【修学旅行へ行こう】 修学旅行の計画をする。旅行後、「思い出新聞・文集」を作り、まとめる力を身に付ける。 | 【ルビイのぼうけん】 ⑨こまったこと ⑩れんしゅう19・20・21 | 【歴史クイズを作ろう】 自分の好きな人物を決め、調べる。調べたことを3ヒントクイズにして交流する。 | 【ルビイのぼうけん】 ⑩こまったこと ⑪れんしゅう22 | 【平和新聞を作ろう】 戦争について、調べる。調べたことを分かりやすく新聞にまとめる。 | 【卒業文集を作ろう】 6年間の出来事を新聞に書いたり、将来の夢を「未来のドラマ」として文章に書いたりする。友達のいいところを俳句にするなど、小学校での思い出をまとめる。 | 【元氣パーティーをしよう】 欠席0の日100日記念のパーティーで、全校生で楽しめる内容を計画し、運営する。 | 【文集づくり】 パソコンに入力した画像を加工 | | |
| 社会 | | 【日本の歴史】 歴史学習で取り上げる年表の見方や時代ごとの主な人物、出来事などについて知り、歴史学習への興味・関心をもつ。 縄文 弥生 古墳 飛鳥 奈良 平安 鎌倉 室町 安土桃山 江戸 明治 大正 昭和 | | 【全校生が楽しめる集会活動を考えよう】 チーム名を決める、チームの旗を作る、児童集会の計画・運営などをする。 | 【インターネット】 必要な情報をHPから得る。 | 【将来の夢を見付けよう】 いろいろな職業について調べ、自分のなりたい仕事を見付ける。仕事の内容となりたい理由について考える。 | 【長く続いた戦争と人々のくらし】 戦争が日本や外国に与えた影響について考える。 | 【世界の中の日本】 国際社会が抱える問題に気付き、解決に向けての参画意識をもつ。 | | | | |
| 算数 | | 【対称な図形】 線対称および点対称の意味について理解し、対称性に着目して基本的な図形について考える。 | | 【インターネット】 必要な情報を得る。 | 【図形の拡大と縮小】 拡大図や縮図について知り、書いたり問題を解いたりする。 | 【速さ】 速さの意味や表し方を知り、計算する。 | 【スフィロボット】 コースを使って競争する。 | 【変わり方を調べて(2)】 2つの変化する数量の変わり方に目をつけ、和や差に着目して問題を解く。 | | | | |
| 理科 | | | | 【インターネット】 必要な情報を得る。 | 【太陽と月の形】 太陽と月の表面の様子や形を観察したり、太陽と月の位置関係を関係づけて考えたりする。 | 【速さ】 速さの意味や表し方を知り、計算する。 | 【スフィロボット】 コースを使って競争する。 | 【変わり方を調べて(2)】 2つの変化する数量の変わり方に目をつけ、和や差に着目して問題を解く。 | 【電気とわたしたちのくらし】 身の回りに、電気の性質や働きを利用した道具があることを知る。 | 【地球に生きる】 人間が地球で暮らし続けるために自分たちができることや環境の大切さと生き物と環境との関わりについて考える。 | | |
| 体育 音楽 図工 外国語 | | 【Welcome to Japan.】 日本の文化について、英語での言い方を知り、班で作ったポスターを用いて発表する。 | 【I like my town.】 粟井町にあるものについて話す。様々な施設について知らせる。 | 【My Summer Vacation.】 夏休みの思い出を話した表現を用い、修学旅行や遠足についての思い出を話す。 | 【マット運動】(体育) 技の組み合わせ方を工夫する。 | 【コマコマアニメーション】(図工) アニメーションの仕組みを生かして作品を作る。 | 【ドリームプラン】(図工) 将来の自分の姿を想像し、立体に表す。 | 【My Best Memory.】 小学校生活での思い出について話す。小学校の行事の言い方を知り、活用する。 | 【What do you want to be?】 将来の夢について、理由を付けて話す。様々な職業の英語での言い方を知る。 | 【Junior High School】 中学校生活でやりたいことを話す。入りたい部活動や楽しみたい学校行事について知る。 | | |
| 家庭科 | | | | 【命をみつめて】 自分たちの周りにある自然環境や動植物を愛し、大切にしようとする心情を育てる。 | 【タブレット】 動画を撮影し、動きの改善に生かす。 | 【プログラミング】 アニメーション | 【ラグビー-日本代表のかがやき】 友だちのよさを理解し、協力し合って高め合う。 | 【ラッシュアワーの惨劇】 生命の尊さを知り、一生懸命に生きようとする心情を育てる。 | 【まかせてね今日の食事】(家) 自動炊飯器に組み込まれているプログラムを考える。 | 【会話のゆえ(情報モラル)】 SNSを使う時に気をつけることを知る。正しいと思ったことは実行する。 | | |
| 特別活動 | 学活 | 【楽しい学校にしよう】 楽しく規律ある学校生活を送るためのきまりや集会活動の運営と参加の仕方について考える。 | 【プログラミング】 ゲームを作る。 | 【ゲームとの付き合い方】 脱ゲーム依存についての話し合いをもつ。 | | 【洗染一揆】 身分上厳しく差別されてきた人たちが立ち上がった理由を考え、差別を許さない強い思いをもつ。 | | 【ラッシュアワーの惨劇】 生命の尊さを知り、一生懸命に生きようとする心情を育てる。 | 【まかせてね今日の食事】(家) 自動炊飯器に組み込まれているプログラムを考える。 | 【太鼓の音が聞こえる町に】 身分上厳しく差別されてきた人々が自分の仕事に誇りをもち生きてきた素晴らしいことを知り、差別解消のために自分がどう生きていくのか考える。 | 【プログラミング】 ゲームを作る。 | |