

プログラミング体験 年間計画

【指導上の留意点】

- 1・2年生は生活科、3～6年生は総合的な学習の時間を利用する。
- 学期に、2～3時間程度行うようにする。
- 各学年でアンプラグド・PCプログラミング・ロボット操作を行う。

種類	アンプラグド		PCでのプログラミング		ロボット操作	
教材	ルビィのぼうけん (学年のはじめに一読)		スクラッチ (ジュニア)		スフィロロボット	
1年	① ルビーって どんな子?	れんしゅう1・2・3	スクラッチ ジュニア	ブロック基本操作 ネコを自由に動かす (歩く・とぶ)	ドローで動かす その1 (ロボット体験)	簡単な動き (三角・四角・円)
2年	② なぞのヒント	れんしゅう4・5・6		動きに制御を加える (繰り返す・変わる)	ドローで動かす その2 (基本操作)	思い通りの動き (渦巻・8・星)
3年	③ ルビィの計画 れんしゅう7・8	④ ペンギンたち れんしゅう9・10	スクラッチ その1	基本操作 ネコを自由に動かす (歩く・とぶ)	ドローで動かす その3 (試行錯誤)	コースを使って 走らせる
4年	⑤ 雪ひょうの家 れんしゅう11・12	⑥ やさい畑 れんしゅう13・14	数字で制御する	動きに制御を加える (繰り返す・変わる) ストーリーをつくる	ブロックで動かす その1 (基本の動き)	ロールで動かす (往復・四角形) 色をかえる
5年	⑦ ロボットたち れんしゅう15・16	⑧ ジャンゴ れんしゅう17・18	スクラッチ その2	アニメーションをつ くる	ブロックで動かす その2 (コントロール)	ループ利用する (三角形・五角形) 音を加える
6年	⑨ こまったこと れんしゅう19・20・21	⑩ こまったこと れんしゅう22	文字で制御する	ゲームをつくる	ブロックで動かす その3 (試行錯誤)	コースを使って 走らせる (難易度を選択)