

# 飯塚市プログラミング教育モデルカリキュラム

	1年	2年	3年	4年	5年	6年	7年	8年	9年																			
学習内容	<p>○水ぞくかんをつくろう。(お弁当作り) ○アニメーションをつくろう。</p> <p>○ルビイのぼうけん 「ダンス、ダンス、ダンス」や「こまったこと」のアクティビティを体験しよう。 「おしゃれのルール」のアクティビティを体験しよう。</p>	<p>○プログラミングって何? ○Ozobotにプログラミングをしてゴールさせよう。</p> <p>【国語】 主語と述語に気を付けながら場面に合ったことばを使おう。</p> <p>【音楽】 くりかえしをつかってリズムをつくろう。</p>	<p>○たまごが割れたらひよこが出てくるプログラムを作ろう。</p> <p>【音楽】 動物が楽しく踊るリズムグループをつくろう。</p> <p>【社会】 ブロックを組み合わせて47都道府県を見つけよう。</p> <p>【総合的な学習の時間】 1 Pepperプログラミング ①人間とロボットについて考えよう ②しゃべらせよう ③動かそう ④タッチセンサを使おう。 ⑤音センサで会話しよう。 ⑥画像と文字を表示しよう ⑦音を再生しよう。</p>	<p>○割り算をしよう。 ○ブラックボックスを解き明かそう。 ○俳句をよもう。</p>	<p>【図画工作】 形や色を組み合わせて、自分だけのもようをつくろう</p> <p>【国語】 敬語の使い方を考えよう。</p> <p>【算数】 正多角形</p> <p>【図画工作】 プログラミングで動く工作</p> <p>【総合的な学習の時間】 2 Pepperプログラミング ①音の方向と人間の顔を追跡しよう。 ②目のLEDを制御しよう。</p> <p>○数を仲間分けしよう。</p> <p>○図形の規則性を知ろう。</p> <p>【算数】 正多角形 公倍数 平均値</p>	<p>【家庭科】 家族と食べる朝食を考えよう。</p> <p>【理科】 電気の利用</p> <p>【総合的な学習の時間】 1 身の回りで役立つペッパーを作ろう。 ①変数を使おう。 ②同じ動作を繰り返そう。 ③リストを使おう。 ④ランダムで動作を変えよう。 ⑤プログラムを効率化しよう。 ⑥自然な会話をつくろう。 ⑦発表しよう。</p> <p>○ポーチライトをつくろう。</p> <p>【理科】 電気の利用</p> <p>【理科】電気の利用 【算数】最頻値 中央値</p>	<p>○音の大きさと高さを調べよう。 ○紙ボールをなげよう。 ○ディスプレイのタッチを取得しよう。 ○センサを用いてデータを収集しよう。 ○アンケートをつくり調査しよう。 ○幼児との遊びをつくろう。 ○サイコロの目の確率を求めよう。 ○集合を調べよう。 ○最大の面積を求めよう。 ○漫才をつくろう。</p> <p>【技術家庭科(技術分野)】 セルフレジをつくろう。</p> <p>【総合的な学習の時間】 遠くのまちのことを知ろう。</p> <p>【技術家庭科(技術分野)】 ①チャット画面をデザインしよう! ②サーバと通信しよう! ③文字を送受信しよう! ④画像を送受信しよう! ⑤チャットを完成させよう!</p>																					
		<p>使用ツール</p> <table border="0"> <tr> <td></td> <td>アンプラグド</td> <td></td> <td>MESH</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ozobot</td> <td></td> <td>RoboBlocks</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Viscuit</td> <td></td> <td>MakeCode</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Scratch</td> <td></td> <td>Proguru</td> </tr> </table>					アンプラグド		MESH		Ozobot		RoboBlocks		Viscuit		MakeCode		Scratch		Proguru	<p>プログラムを通して順番を学ぼう</p> <p>運動と組み合わせて視覚的・体感的にプログラミングを学ぶ</p>						
	アンプラグド		MESH																									
	Ozobot		RoboBlocks																									
	Viscuit		MakeCode																									
	Scratch		Proguru																									