

	図画工作		家庭		体育		外国語活動・外国語		特別の教科 道徳		学級活動・総合的な学習の時間・その他	
一学期					記録表を作ろう ・回数やタイムの個人記録表をコンピュータで入力し、管理・更新する。〔通年〕 ・表計算ソフトでグラフ化する。〔通年〕	A32-2-010					修学旅行に向けて ・修学旅行の目的地に関する事前調べをインターネットで検索して行う。	A21-3-010 -040 -050
									食事中のメール ・情報機器の誤った使い方が周囲の人々にどのような思いをさせるのかを考え、節度を守り節制に心がけた生活を送るように心がける。	C31a3-030 -060 -100 C31d3-050	修学旅行で学んだことを整理しよう ・修学旅行で学んだことをレポートに整理し、発表する。 ・発表用のスライド作りをする。	A21-3-020 -030 A22-3-030 A22-3-080 A41-3-110 A42-3-030
											プログラミング体験（1） ・NHK「Why!?プログラミング」の配信クリップを視聴し、問題解決のためのプログラミング体験を行う。（スクラッチ）	B42-3-030
二学期					表現運動 ・演技を動画撮影し、技能の改善を図る検討材料とする。	A21-3-020 -030					修学旅行報告 ・作成したスライドをもとに発表する。	A42-3-070
											プログラミング体験（2） ・NHK「Why!?プログラミング」の配信クリップを視聴し、問題解決のためのプログラミング体験を行う。（スクラッチ）	B42-3-030
			まかせてね今日の食事 ・調理した食事をデジカメで撮影し、レポートづくりをする。	A21-3-020 -030 A22-3-030				情報について考えよう ・個人の権利やインターネットのマナーについて考え、法やきまりの意義を理解し、守る。	C22-3-020 C31a3-060 -090 C31d3-040 -050	プログラミング体験（3） ・NHK「Why!?プログラミング」の配信クリップを視聴し、問題解決のためのプログラミング体験を行う。（スクラッチ）	B42-3-030	
三学期					器械運動 跳び箱運動 ・試技を動画撮影し、技能の改善を図る検討材料とする。	A21-3-020 -030					プログラミング体験（4） ・NHK「Why!?プログラミング」の配信クリップを視聴し、問題解決のためのプログラミング体験を行う。（スクラッチ）	B42-3-030
											プログラミング体験（5） ・NHK「Why!?プログラミング」の配信クリップを視聴し、問題解決のためのプログラミング体験を行う。（スクラッチ）（スクラッチ）	B42-3-030
											プログラミング体験（6） ・NHK「Why!?プログラミング」の配信クリップを視聴し、問題解決のためのプログラミング体験を行う。（スクラッチ）	B42-3-030