

プログラミング的思考を取り入れられる学習・単元の例 (教科書会社によって単元名が異なります)

V: ビジュアル・・・PC上でキャラクタを動かす F: フィジカル・・・ロボットや車などの実機を制御する U: アンプラグド・・・PCを使わないプログラミング

	1年	2年	3年	4年	5年	6年
国語	U 順序を表すことば V スイミー		U ローマ字のきまり	U 主語, 述語, 修飾語		V 漢字クイズを作ろう
社会				V 都道府県の特徴 U ごみの処理と利用	UF 食料生産 U 工業生産 UF 情報・通信・物流	
算数	U 大きい数	U 筆算の手順	U 図形(三角形作図)		V 図形(多角形作図) V 偶数と奇数 V 倍数と公倍数	
理科					U もののとけ方	F 電気の利用 U 水溶液の性質 U 体のづくり
生活		U 収穫パーティ				
音楽					V リズムパターンの組合せ V 作曲(音の高さや長さ)	
家庭					U 調理実習の手順	U エプロン製作の手順 U 炊飯器のプログラム
図画工作	V 動きのある表現 (アニメーション)					
体育			U ダンスの組合せ(表現)			U バスケットボール(作戦)
外国語					U 道案内	
総合的な学習			<例> U 情報化の進展と生活や社会の変化 F 町の魅力と情報技術 U 情報技術を生かした町の産業 U 効果的な発表の手順(プレゼン作り)			
道徳	U どうしてこうなるの	U 2年生になって U クラスの大へんしん	U やめられない U 友だちとのかかわり	U めざまし時計 U ゴミやしげん	U 夢を実現するには U 相手の気持を考えよう	U いじめについて U 6年生の責任って
学級活動	U 給食当番, 配膳の手順 U 係の仕事を考えよう U 忘れ物をしないために			U 命を守る(避難の手順)		U 効率的な掃除 U よいクラスにするには

参考文献: プログラミング教育思考のアイデア(小学館) 小学校教科でのプログラミング教育(東京書籍) 週刊東洋経済(東洋経済新報)