



小学校 1～2 年	小学校 3～4 年	小学校 5～6 年
「<u>お話のさくしゃになろう</u>」 2年生 国語 育成を目指す資質・能力 ⑥ ⑬ 学習に用いるもの ソビーゴ 主な活動 登場人物の行動を表す短冊を並べ替えることで、自分の考えるお話をつくる。  (出典:現職教育資料(R3))	「<u>動物が楽しく踊るリズムループをつくろう</u>」 3年生 音楽 育成を目指す資質・能力 ② ⑪ ⑫ ⑳ ㉑ 学習に用いるもの LOOPIMAL (ルーピマル) 主な活動 組合せを試したり、自らの思いや意図を明確にしたり友達と伝え合ったりしながらリズムループを構成する。  (出典:小学校を中心としたプログラミング教育ポータル)	「<u>資料を用いた文章の効果を考えて書こう</u>」 5年生 国語 育成を目指す資質・能力 ⑧ 学習に用いるもの SKY MENU 主な活動 モデル文に対して、文章を構成する要素を考えながら並べたり、入れ替えたりして筋道の通った文章を考える。  (出典:現職教育資料(R5))
「<u>主語と述語に気を付けながら場面に合った言葉を使おう</u>」 2年生 国語 育成を目指す資質・能力 ⑥ ⑬ ⑱ ㉑ 学習に用いるもの Scratch 主な活動 場面に合った主語と述語の照応関係や助詞の正しい使い方について確かめる。  (出典:小学校を中心としたプログラミング教育ポータル)	「<u>リズムダンス</u>」 3年生 体育 育成を目指す資質・能力 ⑦ ⑫ ⑰ ㉑ 学習に用いるもの スマイルネクスト(スマイルブロック) 主な活動 自分たちのダンスの技量を考慮して、ステップのブロックの組合せを思考し、振り付けを考える。  (出典:現職教育資料(R5))	「<u>正多角形をかく方法を考えよう</u>」 5年生 算数 育成を目指す資質・能力 ⑬ ⑱ ㉑ ㉒ 学習に用いるもの アンプラグド 主な活動 正方形のプログラムを参考に、試行錯誤しながら、正多角形を作図するプログラムを考える。  (出典:現職教育資料(R2))
「<u>おまつりの音楽を作ろう</u>」 2年生 音楽 育成を目指す資質・能力 ⑬ ⑱ ㉑ 学習に用いるもの Scratch 主な活動 リズムの組合せを工夫して、試行錯誤しながら、自分の思いに合った「おまつりの音楽」をつくる。  (出典:現職教育資料(R2))	「<u>自然災害から命を守る</u>」 4年生 社会 育成を目指す資質・能力 ⑫ ⑰ ⑱ ㉑ 学習に用いるもの アンプラグド 主な活動 マイ・タイムラインを見直し、行動の順番を変えたり、新たな行動を付け足すなど、試行錯誤しながらより良いものにする。  (出典:現職教育資料(R5))	「<u>正多角形をかこう</u>」 5年生 算数 育成を目指す資質・能力 ⑬ ⑱ ㉑ ㉒ 学習に用いるもの Scratch 主な活動 正方形のプログラムを参考に、試行錯誤しながら、正多角形を作図するプログラムを考える。  (出典:小学校を中心としたプログラミング教育ポータル)
「<u>くりかえしをつかってリズムを作ろう</u>」 2年生 音楽 育成を目指す資質・能力 ⑥ ⑫ ⑰ ㉑ 学習に用いるもの Scratch 主な活動 リズムカードを組み合わせて、つくったリズムを Scratch に入力して聴きながら、より面白い音楽になるように工夫していく。  (出典:小学校を中心としたプログラミング教育ポータル)	「<u>正方形とひし形の違いを考えよう</u>」 4年生 算数 育成を目指す資質・能力 ⑫ ⑬ ⑰ ⑱ ㉑ ㉒ 学習に用いるもの Scratch 主な活動 正方形のプログラムを参考に、試行錯誤しながら、ひし形を作図するプログラムを考える。  (出典:現職教育資料(R2))	「<u>1秒時計をつくろう</u>」 5年生 理科 育成を目指す資質・能力 ⑱ ㉒ 学習に用いるもの アンプラグド 主な活動 振り子のきまりを使って1秒時計をつくり、実験結果を基に、何度も条件を検討し、繰り返し実験を行うなど、試行錯誤する。  (出典:現職教育資料(R2))

「育成を目指す資質・能力」は「プログラミング教育モデルカリキュラム」の項目を示しています。薄く表示しているものは発達段階が異なるものを示しています。



小学校1～2年	小学校3～4年	小学校5～6年
	「音楽今昔」 4年生 音楽 育成を目指す資質・能力 ⑫ ⑬ ⑮ ⑳ 学習に用いるもの スマイルネクスト 主な活動 4つのリズムパターンの組合せを変えたりしながら、自分が表したいお囃子のイメージを表現する。 (出典:現職教育資料(R3)) 	「Where is the post office?」 5年生 英語 育成を目指す資質・能力 ⑮ ㉑ 学習に用いるもの アンプラグド 主な活動 道案内の場面で用いる表現が書かれたカードを組み合わせ、試行と改善を繰り返しながら伝える内容を組み立てていく。 (出典:現職教育資料(R3)) 
	「日本の音階で旋律を作ろう」 4年生 音楽 育成を目指す資質・能力 ⑦ ⑫ ⑰ ㉑ 学習に用いるもの Scratch 主な活動 音符の書かれたカードを並べてリズムをつくり、それに合わせて5音音階から即興的に音を組み合わせる旋律をつくる。 (出典:StuDX Style) 	「拡大図と縮図」 6年生 算数 育成を目指す資質・能力 ⑬ ⑮ ㉑ 学習に用いるもの プログル 主な活動 プログルを使い、どのように命令すればもとの図形の拡大図や縮小図が描けるか試行錯誤しながら表現する。 出典:現職教育資料(R3) 
	「技のポイントを組み立てよう」 4年生 体育 育成を目指す資質・能力 ⑫ ㉑ 学習に用いるもの アンプラグド 主な活動 マット運動において、目指す技の成功のために、どんな動きが必要で、どんな順番で実践したらよいのかについて考える。 (出典:現職教育資料(R2)) 	「ドリームプロジェクト(工作に表す)」 6年生 図工 育成を目指す資質・能力 ⑬ ⑮ ㉑ ㉒ 学習に用いるもの マイクロビット 主な活動 人々が楽しく幸せに暮らせる未来について、マイクロビットの機能も生かして、試行錯誤しながら、表現する。 (出典:StuDX Style) 
	「スポーツとデータ分析。地域スポーツチームを応援しよう」 4年生 総合 育成を目指す資質・能力 ② ⑫ ㉑ ㉒ 学習に用いるもの Scratch 主な活動 スポーツチーム等から「データ分析」「応援する方法」を知り、チームを紹介するアニメーションを作る。 (出典:小学校を中心としたプログラミング教育ポータル) 	「ふるさと弁当プロジェクト」 6年生 総合 育成を目指す資質・能力 ② ③ ㉑ ㉒ 学習に用いるもの ウェブページ作成ソフト 主な活動 「ふるさと駅弁」を作り、そのPR内容や方法を考え発信することで、地域の活性化に取り組もうとする。 (出典:StuDX Style) 

「育成を目指す資質・能力」は「プログラミング教育モデルカリキュラム」の項目を示しています。薄く表示しているものは発達段階が異なるものを示しています。