

4年間の  
カリキュラム

毎年レベルアップしながら積み上げていく、「プログラミング的思考」や「情報を正しく使う力」。

	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
	なじみのある物語や身近なできごとから、プログラミングの基礎を学習	ゲームで使う考え方や情報の伝え方を学習	身近な製品のプログラムやネットワークの仕組みを学習	デジタル技術による社会課題の解決事例を学習
Scratch (スクラッチ) を使ってプログラムを組む	<p>アニメのプログラムを作って、基本的な概念を使えるようになる</p>  <p>ステップ7 「座標」を使って浦島太郎を竜宮城まで動かす</p>	<p>簡単なゲームのプログラムを組める</p>  <p>ステップ6 たし算ゲーム作り</p>	<p>製品のしくみの一部のプログラムを組める</p>  <p>ステップ5 歩行者信号作り</p>	<p>最新技術のプログラムをシミュレーションできる</p>  <p>ステップ2 宅配ドローン</p>
プログラミング的思考を学ぶ	<p>順序立てて考えるのに必要な、基本的な概念を理解する</p>  <p>ステップ7 位置を正確に表せる「座標」を学ぶ</p>	<p>目的に合う条件・手順を考えられる</p>  <p>ステップ7 「アルゴリズム」を学ぶ</p>	<p>コンピュータの概念やしくみを理解する</p>  <p>ステップ5 おそうじロボットの動きの制御</p>	<p>企業の実例から、社会を便利にするしくみを学ぶ</p>  <p>ステップ1 未来の住宅作り (IoTを学ぶ)</p>
情報デザイン・データサイエンスを学ぶ	<p>情報収集・整理の基本的な方法が身につく</p>  <p>ステップ3 「表の作り方」を学ぶ      ステップ6 「グラフによる伝え方」を学ぶ</p>	<p>「情報の表現・伝達」を学ぶ</p>  <p>ステップ9 スピーチのしかたを学ぶ</p>	<p>データ活用法を学ぶ</p>  <p>ステップ5 平均値と中央値の違いを理解する</p>	<p>Webデザインの基本を学ぶ</p>  <p>ステップ1 「HTMLとは何か」を知る</p>
情報モラル・セキュリティを学ぶ	<p>情報取り扱いの基本的なルールが身につく</p>  <p>ステップ7 他人の秘密をのぞかない</p>	<p>ネット上で正しくふるまえる</p>  <p>ステップ9 個人情報を守る</p>	<p>スマートフォンを正しく使える</p>  <p>ステップ2 使用ルールを決める</p>	<p>SNSを安全・有効に使える</p>  <p>ステップ2 SNSでの伝え方を学ぶ</p>

小学校・中学校領域

中学校領域 (一部高校領域含む)