

# 情報活用能力の育成のための年間指導計画表（小学校及び義務教育学校前期課程）

観点	項目	低学年（1・2年）	中学年（3・4年）	高学年（5・6年）
A 知識 及び 技能	インターネット	キーワードで検索することができる	知りたいことをインターネットを使って調べる。	引用するサイトを意識し、信頼性を見極めることができる。
	起動、終了、パスワード	IDとパスワードを入力し、端末等にログインやログアウトすることができる。		
	ファイル	ファイルを開く、保存することができる。	ファイルを検索することができる。	ファイルやフォルダの管理ができる。
	キーボード	キーボードを使って文字を入力することができる。	キーボードを使ってローマ字入力することができる。	鉛筆で書く程度の速さで入力することができる。
	文字入力	1分間に10文字程度打つ。	1分間に30文字程度打つ	1分間に50文字程度打つ
	写真・動画・録音	写真・動画・録音を撮ることができる。	アングルや明るさを意識して写真、動画をとることができる。	画像や動画を編集することができる。
	学習支援ソフト	学習支援ソフトの基本操作ができる。	学習支援ソフトの課題を提出する。	写真や図や文章のレイアウトを考える。
	スライド作成	授業支援ソフトの基本操作ができる。	授業支援ソフトで簡単なスライドを作る。	見やすいスライドを作る。
	その他		カード内に写真を入れ説明文を入力する。	目的に応じてアプリケーションを選択できる
B 思考力、 判断力、 表現力	プレゼンテーション	拡大提示装置を使って、学習成果物を発表する。	身振り手振りを入れて自分の思いを伝えることができる。	視線や表情・しぐさ等に反応しながら発表することができる。
	図解する。	知りたいことは、自分で調べようとする。	調べたことを同じ種類や仲間に分け、表やグラフに整理する。	実験結果や資料から読み取った数値をもとに、表やグラフに整理して表す。
	取捨選択	役立つ情報を選ぶことができる。	課題解決に役立つ情報を選ぶことができる。	選んだ根拠を説明することができる。
	学習計画	決められた計画を行うことができる。	決められた計画に見通しを持って行うことができる。	自分で計画を考えることができる。
	インタビュー	質問を考えることができる。	インタビュー内容を具体的に考えることができる。	インタビューするべき内容か質問を精査することができる。
	メモ	聞きたいことを相手に聞くことができる。	相手の答えを聞き取り、メモをとることができる。	相手から聞いた内容を理解し、次の質問を出すことができる。
	グループディスカッション	人の話をよく聞いて、質問や感想を言える。	写真や図を用いたスライドを見せながら調べた内容を話す。	他の人の意見を聞いたりしながら話し合うことができる
	読み取り	ひとつの資料から視点を持って情報を読み取ることができる。	2つ以上の情報の相違点や共通点を見つけることができる。	2つ以上の情報の相違点や共通点について説明することができる。
C 学力 向上 に向けた 態度	情報収集の姿勢	先生や友達の話を中心して聞くことができる。	課題に対して、いろいろな方法で情報を集めようとするすることができる。	伝えたいことが受け手にきちんと伝わっているか、自分の発表を振り返る。
	多様な情報収集の利点の理解	知りたいことは、自分で調べようとするすることができる。	発表した内容を振り返り、次に生かそうとするすることができる。	調べた情報が正しいか、他の情報と比較したり、他の人の意見を聞いたりしながら話し合う。
	情報活用の自己調整	振り返りから自分の課題をみつけることができる。	振り返りから自分の課題の改善点を見つけることができる。	情報活用を振り返り、効果を見出そうとするすることができる。
	情報活用の態度	実生活の中で情報を使おうとしている。	学習から実生活に情報を生かそうとしている。	学習からよりよい生活に生かそうとしている。
D 情報モラル の理解 と態度	端末の取り扱いのルールとマナー	持ち運びは両手でしっかり持つ。 ルールを理解する。（例：教室移動は、専用の袋に入れる。）	パスワードは他の人にわからないようなものにする。 ルールやマナーを相手と一緒に作ることができる。	他者の文章を引用する際は出典を明記する。 ルールやマナーを守ることで問題解決しようとするすることができる。
	個人情報	IDやパスワードは人に知られないようにする。	人の写真や作品を使うときは許可を得る。	情報を発信すると、拡散したり、消せないことも理解する。
	危険性の理解	勝手に人や、作品の写真撮影しない。	SNSなどでメッセージや画像等を送るときは誰が見るか、内容が適切か考える。	個人情報をネットワークに書かないようにする。
	相談	トラブルや困ったことが起きたら、大人に相談することができる。	ネットトラブルや困ったことが起きたら、大人に相談することができる。	悪意のある情報や不適切なサイトを見つけたときは、自分から見ないようにし、大人に相談する。
	法と権利	人の作った作品や情報を大切にすることができる。	どこから入手した情報かを理解することができる。	著作権や肖像権に留意して情報を扱うことができる。
E プログラミング の育成 的 観点	プログラミングの有用性の理解	伝えたいことを順番に気を付けて発表する。	スクラッチ等で簡単なプログラムを作って、プログラミングを楽しむ。	プログラミング等で生活が便利になったものを知る。
	問題解決の手順	問題解決の手順を知る。	問題解決の流れを手順に表すことができる。	問題解決の手順を順序・繰り返し等を組み合わせて表現できる。
	試行錯誤	うまくいかなかった時に取り組もうとする。	うまくいかなかった時に繰り返し取り組もうとしている。	試作・シミュレーションを通して問題解決の方向性や改善策を見出すことができる。
	アーテックロボ			プログラムを組みアーテックロボを正しく作動させる。