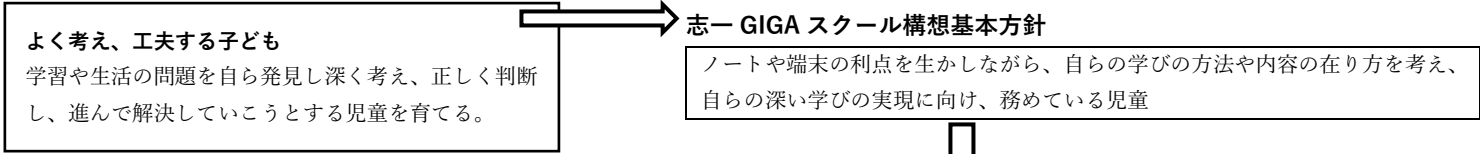


1 学校の育てたい児童像



2 各学年で育てたい力・情報活用能力

	①得る、整理・比較、発信・伝達	②プログラミング	③情報手段の基本的な操作等	④情報モラル・情報セキュリティ
	課題や目的に応じてインターネットやテレビ、図書などのメディアを適切に活用し、必要な情報を主体的に収集・判断・表現・処理・創造したり、相手に合わせて情報を効果的に発信したり交流したりできる。	◆いろいろなメディアの特性を理解し、情報を正しく判断して適切に扱うことができる。 ◆課題や目的に応じてパソコン等の機能や操作を通して、自分の意図したものをづくりだすことができる。	◆学習活動を遂行する上で必要となる情報手段の基本的な操作ができる。 ◆オンライン学習教材を積極的に活用し、基礎的、基本的な知識及び技能の習得も含めた学習内容を確実に身に付けている。	社会生活の中で情報や情報技術が果たしている役割や及ぼしている影響を理解し、情報モラルの大切さを知り、関連する社会的なルールやマナーを理解した行動をとることができる。
低学年	図書室の本などを活用し、必要な情報をすすんで調べることができる。	ビジュアルプログラミングソフト等に慣れ親しみ、操作方法を理解する。	◆アプリケーションの特徴を理解するとともに、基本的な操作方法を理解することができる。 ◆オンライン学習教材の使い方を理解し、教員の指示に従い取り組むことができる。	身の回りの情報には間違った情報やうその情報があることや、電話番号などの個人情報が悪用される危険性があることを知り、自分や他人の個人情報を大切にできる。
中学年	インターネットや図書室の本などを活用し、必要な情報をすすんで調べたり、家庭学習に利用したりすることができる。	ビジュアルプログラミングソフト等を用いた活動を通して、プログラミングの基本的な仕組みを理解する。	◆アプリケーションの各種機能を理解し、表現したい内容に応じて操作することができる。 ◆オンライン学習教材について、教師の指示に従い理解できるまで繰り返し取り組むことができる。	◆セキュリティの必要性、自己管理の重要性、インターネットの利用などに潜む危険などを理解する。 ◆個人情報の保護や著作権の尊重への配慮が必要なることを理解する。
高学年	◆様々な情報手段を活用し、必要な情報をすすんで調べたり、目的に応じて様々なソフトや周辺機器を使ったりして、適切に表現できる。 ◆インターネットの特性を理解し、生活や学習活動において得た情報を正しく活用することができる。	◆プログラミングの考え方を理解し、ビジュアルプログラミングソフトを用いて自分の意図した内容を端末上で表現することができる。 ◆プログラミングを取り入れた学習を通して、タブレット端末等を利用して外部機器等を制御する方法を理解・活用し、よりよい生活や社会づくりに生かそうとすることができる。	◆目的の達成のために必要なアプリケーションを自ら選択したり組み合わせたりして操作することができる。 ◆自己の課題を分析し、オンライン学習教材を自ら選択して学習に取り組む、学習内容を確実に身に付けることができる。	社会変化に対応して情報モラルへの理解を深めるとともに、SNS 等の利用を通して、人権や著作権などの尊重が重要であることを理解し、適切な情報モラルを身に付けることができる。

教育課程全体を見渡しつ

各教科の特質にちなんつ

年間指導計画

※丸数字は学年

	4 月	5 月	6 月	7 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月
各学年	②b,h,i ③b,k ④b ⑤a,b,f,k ⑥a,b,f	①b,f ②k ③f ④f ⑤d ⑥d	①h ③h ④e,h ⑤g ⑥g	①d ②d ③d ④d ⑤e ⑥e	①i ②e ⑥c,k	①j ②a ④g,k ⑤h	①f ③i ④i ⑤i ⑥i	①e ③a ④a ⑥h	①c ②c ③c,j ④c ⑤c	①k ②j ③e ④j ⑤j ⑥j 【6 年】情報活用能力 検定	各学年の 目標達成

3 各学年・アプリケーションの具体的な情報活用能力(ICT スキル)定着目標

*各項目の情報活用能力及び情報モラル教育は、生活科、総合的な学習の時間（情報教育として各学年 5 時間）で計画的に行う。

	1 年生	2 年生	3 年生	4 年生	5 年生	6 年生
a ドライブ		マイドライブにはデータが入っていることを理解する。	必要なフォルダやファイルを見つけ、データを開いたり保存したりすることができる。	画像をフォルダに保存したりすることができる。フォルダの作り方を知る。	必要に応じて自分でフォルダを作り、友達と共有することができる。	フォルダ内データをコピー、移動できる。フォルダを整理できる。
b クラスルーム	先生からのお知らせを見ることができる。一人でミート接続ができる。先生からの資料を見ることができる。	先生からのお知らせを見ることができる。一人でミート接続ができる。先生からの資料を見ることができる。	クラスルーム内の質問や課題に取り組むことができる。ミートに接続し、ミュートやカメラオフの設定ができる。	クラスルーム内の質問や課題に取り組むことができる。ミートに接続し、ミュートやカメラオフの設定ができる。	課題の受取、提出ができる。自分のデータをクラスルームに貼り付けたり、先生の許可を得てから係等のお知らせなどを発信できる。	課題の受取、提出ができる。自分のデータをクラスルームに貼り付けたり、先生の許可を得てから係等のお知らせなどを発信できる。
c スライド	スライドを見たり、スライドアプリを開いたりすることができる。	スライドを見たり、アプリを開いたりすることができる。文字を打ち込むことができる。	スライドのテーマを変えたり、画像を貼り付けたりすることができる。	取り込んだ画像やイラストにアニメーションをつけることができる。	目的に応じスライドの構成や見せ方を工夫できる。動画や音声の取り込むことができる。	目的に応じスライドの構成や見せ方を工夫できる。表やグラフの取り込むことができる。
d フォーム	選択式の質問に答えることができる。	記述式（短文や数字）の質問に答えることができる。	簡単な問題に解答し、正答を確認できる。	簡単なアンケートやクイズを作成できる。	目的に応じた回答方法を選び、アンケートやクイズなどを作成・活用できる。	目的に応じた回答方法を選び、アンケートやクイズなどを作成・活用できる。
e ドキュメント	文字を打ち込むアプリケーションだということを知る。	文字を打ち込むことができる。	短文を打ち込むことができる。画像の貼り付け方を理解する。	フォントの大きさや色の変更ができる。画像の貼り付けることができる。	目的に応じて画像やイラストなどを取り込むことができる。	目的に応じて画像やイラストなどを取り込むことができる。友達と共同編集ができる。
f ジャムボード	付箋を使って意見を交流するアプリケーションだということを理解する。	付箋を使って、文字を書くことができる。	付箋を使って自分の意見を書くことができる。	意見を交流したり分類したりすることができる。	付箋を分類、比較しながら整理することができる。	付箋を分類、比較しながら整理することができる。
g スプレッドシート				指定されたセルに実験結果などのデータを入力することができる。	表やグラフを作成できる。フォームと関連付けてアンケート集計ができる。	表やグラフを作成できる。フォームと関連付けてアンケート集計ができる。
h 写真・動画	写真を撮ることができる。	写真を撮ることができる。	動画を撮影し確認できる。	動画を撮影し確認できる。	情報モラルを意識しながら、目的に応じて写真や動画を撮影し学習に活用できる。	情報モラルを意識しながら、目的に応じて写真や動画を撮影し学習に活用できる。
i タイピング	音声入力 手書き入力	音声入力 手書き入力	ローマ字入力 1 分間で 15 文字	ローマ字入力 1 分間で 20 文字	ローマ字入力 1 分間で 25 文字	ローマ字入力 1 分間で 30 文字
j プログラミング	簡単な命令を組み合わせコンピュータ上のキャラクターを動かすことができる。（Viscuit）	簡単な命令を組み合わせコンピュータ上のキャラクターを動かすことができる。（Viscuit）	順次、繰り返し等を組み合わせコンピュータ上のキャラクターを動かすことができる。（スクラッチ）	順次、繰り返し等を組み合わせコンピュータ上のキャラクターを動かすことができる。算数「直方体と立方体」（スクラッチ）出前(セガ)	順次、繰り返し、条件分岐等を組み合わせ意図通りにコンピュータ上のキャラクターを機械を動かすことができる。算数「正多角形」（スクラッチ）出前(セガ) 理科「電気の性質や働き」	順次、繰り返し、条件分岐等を組み合わせ意図通りにコンピュータ上のキャラクターを動かすことができる。（スクラッチ）
k 情報モラル	約束や決まりを守る。	人の作ったものを大切にする。時間を守る。	情報をやりとりする際のルールやマナーを知り、守る。	認証や情報を守ることの重要性を理解する。個人情報や他人にもらさない。	情報の正確性を確認する方法を知る。人の安全を脅かすことにつながる行為をしない。	情報流出を守るための方法を知る。ネットワークは共有のものだという意識をもつ。