

○情報活用能力の発達段階に応じた活動目標

観点	分類	小・低学年		小・中学年		小・高学年		中学生	
知識及び技能	情報とその技術を活用するための知識・技能	コンピュータの起動や終了、写真撮影などの基本操作		キーボードなどによる文字の入力方法		キーボードなどによる文字の正しい入力方法		キーボードなどによる文字の正確な入力方法	
		データファイルの呼び出しや保存		データファイルの検索		データファイルのフォルダ管理		データファイルの適切な運用	
		画像編集・作成ソフトの操作					目的に応じたアプリケーションの選択と操作		
		インターネット上の情報の閲覧・検索		クラウドを用いた協働活動					目的に応じた適切なクラウドを用いた協働活動
							意図した処理を行うためのプログラム（ビジュアルコーディング）の作成		意図した処理を行うためのプログラム（テキストコーディング）の作成
							手順を図示する方法		図示（フローチャートなど）による単純な手順の表現方法
			コンピュータの存在を知る		身近な生活におけるコンピュータの活用		社会におけるコンピュータの役割		社会におけるコンピュータや情報システムの活用
	問題解決、探究における情報活用の理解	身近なところからの情報収集方法		情報の比較や分類の方法		調査や実験・観察等による情報の収集と検証の方法			情報通信ネットワークなどからの効果的な情報の検索・検証の方法
		プレゼンテーションの方法		相手や目的を意識したプレゼンテーションの方法		聞き手とのやり取りを含む効果的なプレゼンテーションの方法			WEBページやSNS等による情報発信と交流の方法
				表やグラフを用いた情報の整理方法		目的に応じた表やグラフを用いた情報の整理方法			
			問題解決における情報の大切さ		情報の活用をふり返り、改善点を見つける			情報の活用をふり返り、効果や改善点を見つける	
思考力、判断力、表現力	問題解決、探究における情報活用する力		課題に関する情報を収集し、簡単な絵や図を用いて情報を整理して表現		情報同士のつながりを見つけ、表やグラフ等を用いて情報を整理する			目的に応じたメディアを選択し、調査や実験等を組み合わせて情報収集し、目的に応じて表やグラフ等を適切に選択・活用して情報を整理する	
		情報を自分の言葉でまとめる		情報の大体を捉え、分解・整理し、自分の言葉でまとめる		相手に合わせた表現方法を選択し、目的に応じて情報を組み合わせて表現		目的や意図に応じて複数の手段を組み合わせて表現し、聞き手とのやり取りを含めて適切に表現する	
				情報活用をふり返り、良さに気づく		情報活用をふり返り、どのように改善していけばよいか考える		情報活用をふり返り、改善点について論理的に考える	
学びに向かう力、人間性	問題解決、探究における情報活用する態度	情報を見つけようとする		事象と関係する情報を見つけようとする				情報と情報をつながりを理解しようとする	
						新たな視点を受け入れて検討しようとする		物事を批判的に考察しようとする	
				情報活用をふり返り、良さをを見つけようとする		情報をふり返り、改善点を見いだそうとする		情報をふり返り、効果や改善点を見いだそうとする	
利用ソフト・アプリなど		1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生	中学生	
SKYMENU		ポジショニングを使う写真を撮って、コメントを記入する	ポジショニングを使うとともに、その理由等を記入して表す	個人で発表ノートやシンプルプレゼンを使って自分が調べたことや考えたことなどをまとめ発表する（算数・社会科・理科・総合等）		発表ノートを使って、グループワークを行い発表する（算数・社会科・理科・総合等）		目的に応じて使い分ける	
コラボノート				個人でノートに調べたことや考えたことなどをまとめ発表する協働学習ノートにテキストや付箋で自分の考えなどを記入する（算数・社会科・理科・総合等）		新聞ツールを使って個人やグループで発表する（社会科・理科・総合等）		目的に応じて使い分ける	
Microsoft365等		Teamsでオンライン接続（以降全学年）				エクセルを利用しているいろいろな表からグラフを作成することができる（算数・社会科・理科等）		自分の調べたことや考えたことをPowerPointを使って発表するなど、自分の目的に応じて、生徒自身がMicrosoftのソフトを選択して効果的に利用する	
その他（ドリルパーク・プログラミング等）		ピクチャーキッズを利用+ドリルパークを利用（以降全学年）		ローマ字入力に移行	（朝短や長放課でタイピング練習、校内ランキングなど）	スクラッチを用いて、多角形を描くプログラミングができる（算数）	プログラミングを用いて、電気回路を制御することができる（理科）	テキストコーディングで簡単なプログラミングができる（技術科）	

※参照資料【文科省が委託して発行された「学習の基礎となる資質・能力としての「情報活用能力」の育成」】