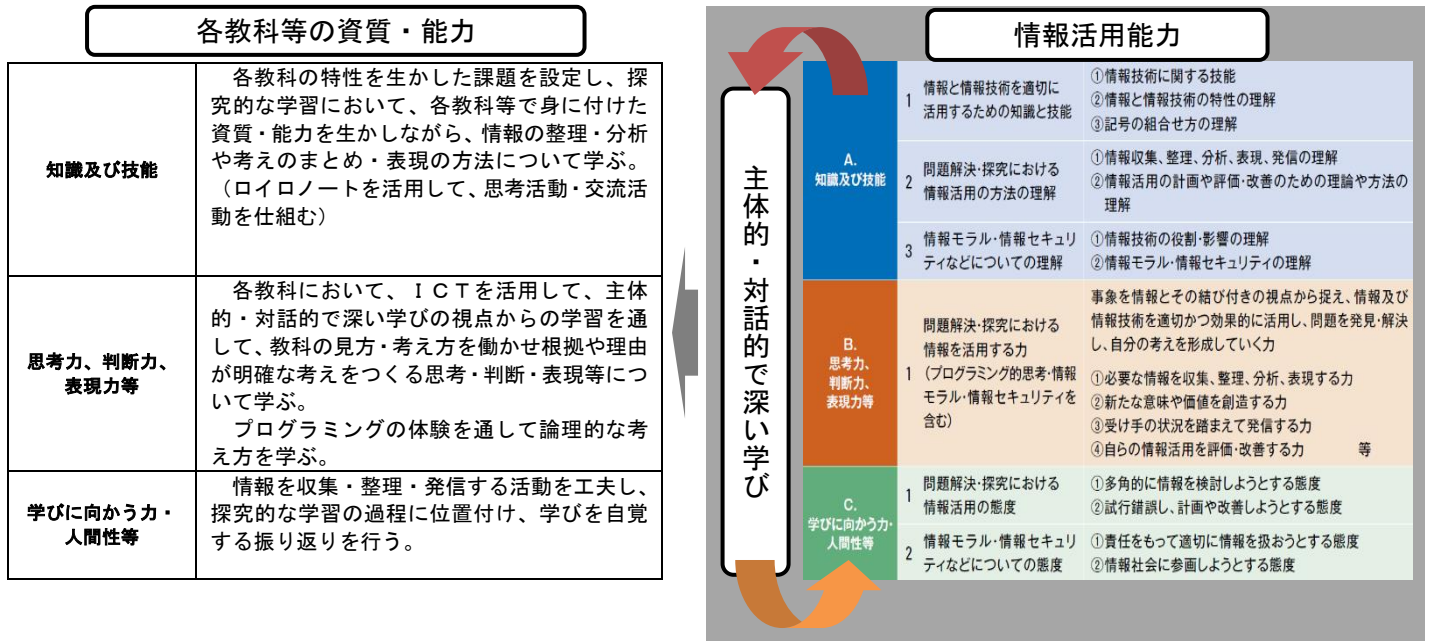


<情報活用能力と各教科等で育成を目指す資質・能力の関係>



<情報活用能力育成のための想定される学習内容と各教科等の学習内容の関係>

	想定される学習内容	各教科等の学習内容
基本的な操作等	キーボード入力やインターネット上の情報の閲覧など、基本的な操作の習得等に関するもの等	【各教科】・学びの振り返り・日記・意見文を、キーボード入力 ・情報収集やアウトプットの際に、録音・録画・撮影とその編集 (トリミング・書込み・スクリーンショット等) ・学びに関する相互の情報の共有・共同編集
問題解決・探究における情報活用	問題を解決するために必要な情報を集め、その情報を整理・分析し、解決への見通しをもつことができる等、問題解決・探究における情報活用に関するもの等	【国語・算数・理科・社会・家庭・体育・生活・総合】 ・異なる複数の事柄のある観点から捉え、それらに共通点・相違点を見いだす ・物事を固定的なもの、確定的なものと考えず、絶えず考察の範囲を広げる ・考察したことを情報発信し、フィードバックを基に付加・修正する
プログラミング	単純な繰り返しを含んだプログラムの作成や問題解決のためにどのような情報を、どのような時に、どれだけ必要とし、どのように処理するかといった道筋を立て、実践しようとするもの等	【5年算数】正多角形【5年学校独自】ロボットプログラミング(企業連携) 【6年理科】私たちの生活と電気 【5・6年学校独自】マイクロビットプログラミング(高専連携) 【クラブ活動】ドローンを使ったプログラミング
情報モラル・情報セキュリティ	SNS、ブログ等、相互通信を伴う情報手段に関する知識及び技能を身に付けるものや情報を多角的・多面的に捉えたり、複数の情報を基に自分の考えを深めたりするもの等	情報モラル等の指導内容を各学年に示し ・指導内容に応じて学級活動(2)や学校独自の時間で教材を通して指導する ・各教科等(特に国語、生活・総合)の内容や方法と関連して適宜指導を行う ・上記と各学年に設定された道徳科の指導との有機的な関連を図る

<外部人材等との連携>



<活用する情報機器や学習支援アプリ等>

- ・1人1台端末(Windows) ・iPad(グループ1台) ・大型モニター ・プロジェクタ ・office365 ・ロイノート
- ・プログラミング教材(ビジュアル型) Viscuit, Scratch, MakeCode (フィジカル型) マイクロビット, MESH, メカトロウィーゴ)
- ・3Dプリンタ ・3Dスキャナ ・トイドローン