情報活用能力育成　目標リスト　　タブレット版　　　　　　　　　　　　　　　　　　飯能市立奥武蔵小学校

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **学習内容** | **低学年** | **中学年** | **高学年** | **中学校** |
| **基**  **本**  **操**  **作** | **めあて** | **機器や学習ソフトがもつ機能の基本的な操作ができる。** | **機器や学習ソフトがもつ機能の基本的な操作ができ、学習に活用することができる。** | **機器や学習ソフトがもつ機能の操作の仕方を身につけ、積極的に学習に活用することができる。** | **機器や学習ソフトがもつ機能の操作を身につけ、適切に学習に活用することができる。** |
| **A**ipad | １ 文字入力ができる。（かな入力、手書き入力）  ２ カメラ機能を使って写真の撮影ができる。  ３ カメラ機能を使って動画の撮影ができる。  ４ ミラーリングをすることができる。 | 5 ローマ字入力ができる。（１分間に１０文字程度）  6 動画の再生スピードを変えることができる。  7検索して得られた文字や写真等をコピーして貼りつけることができる。 | 8 ローマ字入力ができる。（１分間に３０文字程度）  9 表計算ソフトで簡単なグラフを作ることができる。  10 録音した音声や動画の編集ができる。 | 11 ローマ字入力ができる。（１分間に5０文字程度）  12 表計算ソフトで目的に応じたグラフを作ることができる。 |
| **B** ロイロノート  写真やカードをつなげたり、送ったりすることができる学習ソフト | １ カードを開き、文字入力ができる。  ２ 写真を撮って提出することができる。  ３ 複数のカードをつなげることができる。  ４ カードを先生や友達に送ることができる。 | 5 ノートの名前を変更したり、単元や学習内容にあったノートを作成したりすることができる。  6 資料箱からファイルや写真を取り込むことができる。  7 簡単なアンケートを作ることができる。 | 8 資料箱に必要なファイルを保存したり、取り出したりすることができる。  9 目的に応じてアンケートやテストを作ることができる。 | 10効果的にアンケート・テストを活用することができる。 |
| **C** メタモジ　　　　　共同でカードに書き込むことできる学習ソフト | 1 新規ノートを開き、文字や図形を書くことできる。  2 共同でカードに書き込むことができる。 | 3 フォルダを作成することができる。  4 新聞やパンフレットを作ることができる。 | 5 メモや写真、動画の機能を使って情報を収集し活用することができる。 | 6 フォルダを適切に管理することができる。  7収集した情報を適切に学習に活用することができる。 |
| **探**  **求**  **ス**  **キ**  **ル** | **めあて** | **情報収集の方法を理解し、簡単な説明ができる。** | **情報収集、比較、分類、整理し、自分の考えを説明できる。** | **情報収集、比較、分類、整理し、自分の考えをわかりやすく表現できる。** | **情報収集、比較、分類、整理、統合し、自分の考えを具体性をもって表現できる。** |
| **A**  情報収集  比較  分類  整理 | 1 インターネット検索を活用して情報を収集することができる。  2 カメラや音声の録音を使って、身近な情報  収集することができる。  3 簡単なシンキングツール（ベン図等）を使って、同じところや違うところを整理することができる。 | 4インターネットで検索した情報から必要な情報を選ぶことができる。  5 シンキングツールを使って比較・分類し、情報の特徴から自分の考えを持つことができる。  6 収集した情報を今後の学習に使えるように整理することができる。 | 7 引用の仕方や出典を意識して情報を選ぶことができる。  8目的に応じてシンキングツールを使い分けて比　　　　　　　　　　　　　　較・分類し、情報の特徴や傾向から自分の考えを持つことができる。  9 他の教科でも使えるように、資料箱のマイフォルダに分類したフォルダを作り、必要なファイルを保存することができる。 | 10 信頼性や信ぴょう性を考えて情報を選ぶことができる。  11得た情報を適切に比較・分類したり、統合したり情報の特徴や傾向から自分の考えを持つことができる。  12マイフォルダの中に分類したフォルダを作り、他の教科でも使えるようにファイルの管理をすることができる。 |
| **B**  発表  表現 | 1 写真や複数のカードを並び替えて簡単な説明をすることができる。 | 2 カードに線を入れたり、色を付けたりして、自分が大事だと思うことを強調することができる。  3相手を意識し、情報を整理して発表することができる。 | 4 友達や先生とカードのやり取りをしてグループやペアで協力して発表資料を改善することができる。  5 ロイロノートやメタモジを使って目的や意図に応じた表現方法で発表することができる。 | 6分類整理された情報の中から、必要な情報を選び、根拠を明らかにしながら発表することができる。 |
| **プ**  **ロ**  **グ**  **ラ**  **ミ**  **ン**  **グ** | **めあて** | **プログラムの基礎的な経験をする。** | **自分の意図した簡単なプログラムを組むことができる。** | **自分の意図したプログラムを作ることができる。** | **プログラム構成を工夫し、複数立案することができる。** |
| **A** embot  モーター、ライト、ブザーを作動させたり、センサーを作動させたりできるプログラミング教材 | 1 モーター、ライト、ブザーを組み合わせて簡単なプログラムを組むことができる。 | 2 テンポや音程を変えてくりかえしを含んだ簡単な音楽を作ることができる。  3 自分の意図したことを試行錯誤して、プログラムを組むことができる。 | 4 光センサー温度センサー等を使って条件分岐を含んだ簡単なプログラムを組むことができる。 | ・自分の意図したプログラムを一般化することができる。  ・自分の意図したプログラムが連動するように工夫することができる。 |
| **B** Scratch・LEGO  Scratchの画面上の動きと LEGOの動作を連動させるプログラミング教材 |  | 1自分の意図したことを試行錯誤してプログラムを組み表現することができる。（Scratch） | 2 ※発展プロジェクトの課題に対する自分の意図を明確にして取り込むことができる。  3 Scratchと LEGOを連携させて自分の意図した物語を表現することができる。  ※ LEGO WeDo2.0のプロジェクト名 |
| **情**  **報**  **モ**  **ラ**  **ル** | **めあて** | **健康やマナーに気をつけて情報機器を使うことの大切さを知る。** | **個人情報の大切さやマナーについて理解する。** | **情報モラルの必要性を理解し、適切な対応をすることできる。** | **情報モラルの必要性を理解し、責任をもって情報を扱うことができる。** |
| **A**ルール・マナー | 1自分のタブレットを大切に使うことができる。 | 2 相手のことを考えた情報発信をすることができる。 | 3 著作物を扱うときには、出典を明らかにすることができる。 | 4 著作権等を配慮した情報の取り扱いができる。 |
| **B**個人情報 | 1 写真を撮るときや音声を録音するときには、  自ら許可を得ることができる。 | 2 個人情報についての扱いに注意することができる。  3 パスワードの必要性を理解することができる。 | 4 セキュリティーの必要性を理解することができる。  5 個人情報について理解し扱い方を意識して管理することができる。 | 5個人情報について理解して、適切に管理することができる。 |
| **C**健康と安全 | 1 時間を決めて使用することができる。 | 2 画面から顔を離し、姿勢に気をつけて使用することができる。 | 3 視力の低下などの健康面に配慮して使用することができる。 | 4 健康面を総合的に配慮して使用することができる。  （依存、視力、姿勢等） |