

各学年修了時に目指す 児童の情報活用能力系統表(仮)

A: 情報活用能力の育成						B: プログラミング的思考の育成		C: 情報モラル		
国語科 情報単元とのかかわり			インプット (情報収集)	思考ツール (関大ミューズ学習参照)	アウトプット方法	文字入力	プログラミング的思考の育成		情報モラル (久御山町の計画参照)	
情報単元	前期単元	後期単元	収集	整理・比較	形成・発信・伝達・表現・創造		フローチャート	プログラミング体験		
6年	<ul style="list-style-type: none"> <li>ものの考え方、伝え方</li> <li>主張と事例</li> <li>情報と情報をつなげて伝えるとき</li> <li>調べた情報の用い方</li> </ul>	<情報> 主張と事例  <情報> 情報と情報をつなげて伝えるとき ↓ わたしたちにできること	鳥獣戯画を読む ↓ <情報> 調べた情報の用い方 ↓ 日本文化を発信しよう	目的に応じて、表やグラフの種類を選択し、活用することができる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>必要な思考ツールを選択できる力を育てたい。</li> </ul>	相手や目的に応じて、自分なりの理由を持ってアウトプットの方法を選択する。	抵抗なく文字入力を行い、推敲を行った文章を作成することができる。	自分で必要な処理を考え、それらを組み合わせてフローチャートを作成する経験	マイクロビット (理科)	①写真を公開する前に ②自分と相手のちがいを ③日常生活で必要に応じて
5年	<ul style="list-style-type: none"> <li>つなげる、広げる</li> <li>原因と結果</li> <li>目的に応じて引用するとき</li> <li>統計資料の読み方</li> </ul>	<情報> 原因と結果  <情報> 目的に応じて引用するとき ↓ みんなが過ごしやすい町へ	固有種が教えてくれること ↓ <情報> 調べた情報の読み方 ↓ グラフや表を用いて書こう	自分の考えを伝えるためのグラフを探したり、作ったりする。表す内容によって、適したグラフがあることを理解する。	Pagesを活用してのデジタルレポートの作成。それをもとにしたプレゼンテーション体験	円滑にローマ字入力をする。 ↓ 入力した文章を推敲し、必要に応じて段落を入れ替えたりすることができる。	フローチャートによる違いに目を向けて、より効率よく処理できるフローチャートを考える経験	スクラッチ (算数)	①SNSからわかることは ②マンガをSNSにアップすること ③夜遅くまでのグループトーク ④日常生活で必要に応じて	
4年	<ul style="list-style-type: none"> <li>分ける、くらべる</li> <li>考えと例</li> <li>要約するとき</li> <li>百科事典での調べ方</li> </ul>	<情報> 考えと例  <情報> 要約するとき ↓ 新聞をつくろう	世界にほこる和紙 ↓ <情報> 百科事典での調べ方 ↓ 伝統工芸のよさをつたえよう	インターネットから文字情報を集め、画像と併せて目的をもって利用することができる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>いろいろな単元で使用したい。</li> </ul> 使う思考ツールは6種類 ・比較(ベン図) ・分類する(Xチャート) ・つなげる(コンセプトマップ) ・多面的にみる(ポーン図) ・組み立てる(ピラミッドチャート) ・評価する(PMIシート)	Keynoteを活用してのプレゼンテーション体験 (効果的に文字を表示するアニメーションの活用。)	ローマ字入力をする。 ↓ 5分で3文程度の振り返り文が入力できる。	繰り返し・条件分岐のフローチャートを作成する経験 (必要な処理をみんなで考えてから並び替える経験)	マイクロビット体験	②写真を送ってと言われたら ③これって悪口 ④日常生活で必要に応じて
3年	<ul style="list-style-type: none"> <li>分ける くらべる</li> <li>全体と中心</li> <li>引用するとき</li> <li>科学読み物での調べ方</li> </ul>	<情報> 全体と中心  <情報> 引用するとき ↓ 仕事のくふう見つけたよ	すがたをかえる大豆 ↓ <情報> 科学読み物での調べ方 ↓ 食べ物のひみつを教えます	ほしい情報が書かれた書籍から、必要なページを目次や索引を使って開き、活用することができる。インターネットを使って画像を検索し、保存・利用することができる。	Keynoteを利用しての簡単なプレゼンテーション体験 (写真を貼る。写真の題名を打ち込む)	かな入力も使いながら3分で30文字1文程度の振り返り文が入力できる。 ↓ ローマ字入力に慣れる	単純な繰り返し・条件分岐のフローチャートを作成する経験 (必要な処理を提示されて、並び替えてフローチャートを作成する)	ブロックリー アワーオブコード	①自分と相手のちがいを ②使い過ぎていないかな ③ゲームの中の友だち ④日常生活で必要に応じて	
2年	<ul style="list-style-type: none"> <li>じゅんじょ</li> <li>メモをとるとき</li> </ul>	<情報> じゅんじょ  <情報> メモをとるとき ↓ こんなもの見つけたよ	おにごっこ ↓ <情報> 本での調べ方 ↓ 調べた遊びの紹介	ほしい情報が書かれた書籍を図書室から探し、必要なページを活用することができる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>「同じ」「違い」に目を向けてグルーピングする。</li> <li>物事や事象の「順番」を意識する。</li> </ul>	タブレットでアルバムに整理した複数の画像を表示させながら、その写真についての説明や解説を行う体験	画面に必要な文字を書きこめる。 ↓ かんたんな言葉をかな入力する	分岐のないステップチャートから、必要に応じて条件分岐のあるチャートを作成し、生活の中で活用する経験	アルゴリズム	①友だちのまね ②るすばんをしていたときのこと ③ゲームソフトのかしかり ④日常生活で必要に応じて
1年	同じ (共通) ちがう (相違) じゅんじょ (事柄の順序)	くちばし	どうぶつの赤ちゃん ↓ これは何でしょう	自分の調べたいことにつながるのある本を図書室探することができる。		タブレットで画像を表示させながら、その写真についての説明や解説を行う体験	画面に絵や文字を書き込める。	事象を分解して、言語化し、それを順番に並べて可視化する経験 ステップチャート	コードモンキー jr	①生活を見直そう ②使い過ぎていないかな ③使い過ぎていないかな ④日常生活で必要に応じて
国語、総合			国語、社会、総合	国語、社会、理科、総合	総合、生活科	国語、総合	算数、図工、体育	総合、算数、理科、家庭科、音楽	道徳、総合	