

菊川市情報活用スキル段階表（R7.3月作成）

目標	知識技能	身近な事象から情報を集めて、相手や目的に応じて発信する。		学校外の事象や図書資料・インターネットなどから情報を集めて吟味し、相手や目的に応じて発信する。		学校外の事象や図書資料・インターネットなどから情報を複数集めて吟味し、相手や目的に応じて効果的に発信する。		学校外の事象や図書資料・インターネットなどから情報を複数集めて吟味し、相手や目的に応じて、グラフや図表を用いて効果的に発信する。										
	思考力 判断力 表現力	身近なところから情報を収集して分類・整理し、意見をまとめて、相手を意識して、わかりやすく表現する。学習内容と方法を振り返り、できるようになったことに気づく。		調査や資料等から情報を収集し、情報同士のつながりを見つけたり、表やグラフを用いて整理したりする。相手に合わせて、適切に表現する。自らの情報活用を振り返り、どのように改善をしていけば良いのかを考える。		問題を発見し、その解決のために調査や資料等から情報を収集し、情報同士のつながりを見つけたり、表やグラフを用いて整理したりする。問題の解決策を明らかにして表現・発信・創造する。自らの情報活用を振り返り、改善点を分析し考える。		問題を発見し、その解決のために、目的に応じた情報メディアを選択し、調査や実験などを組み合わせながら情報を収集し、目的や状況に合わせて統計的に整理したり、情報の傾向や変化を捉えて、問題の解決策を明らかにして表現・発信・創造したりする。情報及び技術の活用を振り返り、改善点を分析し考える。										
段階	ステップ1		ステップ2		ステップ3		ステップ4		ステップ5		ステップ6		ステップ7		ステップ8		ステップ9	
達成学年の目安	小学1年生		小学2年生		小学3年生		小学4年生		小学5年生		小学6年生		中学1年生		中学2年生		中学3年生	
タイピング技能 (菊川市共通目標値)	かな入力や手書き入力などを活用して文字を入力する。		ホームポジションがわかる 1分で40文字打つことができる		1分で50文字打つことができる		1分で60文字打つことができる		1分で70文字打つことができる		1分で80文字打つことができる		1分で90文字打つことができる		1分で100文字打つことができる			
カメラ機能	写真や動画を撮影することができる。	撮った写真や動画を教師に送ることができる。	撮った写真や動画をスライドなどのアプリに挿入することができる。		撮った写真を編集することができる。		撮った写真をアルバムを作ったり保存することができる。		動画を撮影し、トリミングをすなど簡単な編集ができる。		目的に合わせて、写真や動画を撮影したり、簡単な編集をしたりすることができる。							
Googleドライブ	作成したものがGoogleドライブ内に保存されていることがわかる。		Googleドライブを開いて、必要なファイルを見つけて開くことができる。		Googleドライブでフォルダを作成し、ファイルを整理することができる。		Googleドライブで、ファイルを共有することができることがわかる。 ※教師が共有したフォルダに児童生徒がメンバーに入る。		目的に合わせて、Googleドライブでフォルダやファイルを共有することができる。 ※教師が共有したフォルダに児童生徒がメンバーに入る。									
Google Classroom	教師がストリームに書き込んだお知らせを読みすることができる。		教師から出された課題や資料を見ることができる。		教師から出された課題に取り組み、終わったら提出することができる。ストリームにコメントを書き込むことができる。		教師から出された課題に取り組み、写真や動画ファイルを添付して提出することができる。		係活動や委員会やクラブなどでお知らせをストリームに書き込むなどGoogleクラスルームを目的に合わせて子ども自身が効果的に活用することができる。		係活動や委員会や部活など必要なクラスルームを教師に依頼して作成したり、Googleクラスルームを目的に合わせて子ども自身がより効果的に活用したりすることができる。							
Google スライド	教師から配布されたスライドを端末で見ることができる。		教師から配布されたスライドを編集することができる。		目的や相手に合わせて、テキストや画像やイラストを挿入したりして、スライドをまとめることができる。		共有機能を使って、班やクラスで分担しながら協働でスライドづくりをしたり、友達の作成したスライドに対してコメントをつけたりできる。		共有機能を使って、班やクラスで分担しながら協働でスライドづくりをしたり、友達の作成したスライドに対してコメントをつけたり、より効果的に活用できる。									
Google ドキュメント	教師から配布されたドキュメントを端末で見ることができる。		教師から配布されたドキュメントを編集することができる。		目的や相手に合わせて、テキストの色や大きさを変更したり、画像やイラストを挿入したりして、文書としてまとめることができる。		共有機能を使って、班やクラスで分担しながら協働で文書作成をしたり、友達の作成したドキュメントに対してコメントをつけて推敲したりすることができる。		共有機能を使って、班やクラスで分担しながら協働で文書作成をしたり、友達の作成したドキュメントに対してコメントをつけて推敲したりし、より効果的に活用ができる。									
Google スプレッドシート	教師から配布されたスプレッドシートを端末で見ることができる。		教師から配布されたスプレッドシートを編集することができる。		共有されたスプレッドシートに、授業で学んだことや、課題に対する答えなど自分の意見を書くことができる。		スプレッドシートに数値（例えば理科の実験結果）などを入力することで表にまとめたり、グラフ化したりできる。		スプレッドシートに数値（例えば理科の実験結果）などを入力することで表にまとめたり、グラフ化し、効果的にまとめたり発信したりできる。									
Google フォーム	選択式のアンケートに答えることができる。		記述式のアンケートに答えることができる。		フォームを使ってアンケートをとることができる。		目的に合わせて、どういった形式がよいのかなどを考えながらフォームを作成・配布・回収ができる。		目的に合わせて、どういった形式がよいのかなどを考えながら、より効果的にフォームを作成・配布・回収ができる。									
ミライシード	ミライシードにログインし教師からの資料を受け取ったり、提出したりすることができる。		自分の考えをカードに書き、つなげることで、考えを整理することができる。また友達の意見を参照することができる。		自分の考えをカードに書き、つなげることで、考えを整理することができる。また友達の意見を参照することができる。		自分の考えを画像や動画などの情報も取り入れながらカードに書いてつなげることで考えを整理することができる。また友達の意見を参照しながら、自身の考えをさらに修正して深めることができる。		自分の考えを画像や動画などの情報も取り入れながらカードに書いてつなげることで目的や状況に合わせて整理することができる。また友達の意見を参照しながら、自身の考えをさらに修正して、課題の解決に向けて深めることができる。									
プログラミング	目標	問題の解決や表現活動には手順があることを理解する。		問題解決や表現活動の際に、コンピュータとプログラムの関係を体験的に理解し、順次、分岐、反復を含んだプログラムの作成ができる。		問題解決や表現活動の際に、コンピュータとプログラムの関係を体験的に理解し、順次、分岐、反復を含んだプログラムの作成を行い、評価・改善ができる。		問題解決や表現活動の際、論理的な手続きやデータを様々に工夫できることを体験的に理解する。情報技術の価値を社会や将来に関連付けて考えることができる。										
	活動例	プログラミングアプリを活用したプログラミングをする中で、自分の思い通りに自分の描いた絵やイラストを動かすことができる。		プログラミングアプリを活用したプログラミングをする中で、指示ブロックをつなげてキャラクタを動かしたり作品を創ることができる。		算数の三角形の内角の和についてプログラミングアプリを用いて試行錯誤しながら理解を深めることができる。		理科において、与えた条件に応じて動作していることを考察し、更に条件を変えることにより動作が変化することについて考える場面で、プログラミングを行うことができる。		プログラミングアプリ等を用いて、双方向性のあるコンテンツのプログラミングによる問題解決ができる。								
情報モラル	目標	自他の情報を大切にし、ルールを守って安全に情報手段を使用しようとする。		情報手段の利便性と危険性を理解し、自他への影響を考えて適切に使用しようとする。		情報社会の価値や課題を認識し、情報手段を適切に活用しようとしている。		情報社会の価値や課題を認識し、情報手段の適切な活用や啓発に積極的に取り組もうとする。										
	関連単元	2年生活「まちたんけん」※カメラの使い方 2年道徳「みんなのニュースがかり」		3年道徳「家のパソコンで」 3年国語「引用するとき」 3年社会「働く人と私たちの暮らし」4年道徳「かまきり」 4年道徳「あたたいことば」 4年道徳「ともだちのしょうこ」		国語 6年「メディアと人間社会」 道徳6年「会話の行方」 道徳6年「のりづけされた詩」保健6年「インターネットと犯罪被害」 道徳5年「アプすのの？」 社会 5年「暮らしと産業を変える情報通信技術」		道徳「短文投稿サイトに友達の悪口を書く」と 道徳「「いいね」のために？」 国語「著作権について知ろう」 技術「安全に利用するための情報モラル」		道徳「ゴール」 道徳「「いいね」のために？」 国語「メディアを比べよう」 家庭「購入支払いと生活情報」		道徳「合格通知」 道徳「スマホに夢中」 道徳「ある日の午後から」 国語「情報の信頼性」 公民「消費者の権利を守るために」						
	学級活動や総合的な学習の時間などで活用可能な動画教材（NHK for SchoolまたはSTEAM教育ライブラリ）	1年 でんごんツパン (がんこちゃん) NHK for School	2年 見えないお友達 (がんこちゃん) NHK for School	3年生 声なきメッセージ (時々迷々) NHK for School	4年 送った写真のゆくえは (スマホリアルストーリー) NHK for School	5年 メディアの使い方 自分でバランスをとるには？ (STEAM教育ライブラリ)	6年 みんなに合わせる友情 (ココロ部) NHK for School	オンラインでの発信が未来や社会に与える影響とは？ (STEAM教育ライブラリ)	なぜ起きる？炎上 ～SNS～ (@media) NHK for School	その情報信じられる？ ～読者投稿型サイト～ (@media)								

※それぞれのスキルをつけるための授業をするというわけではなく、一人一台端末を各教科・領域等の授業やその他の学校生活で日常的に活用する中で子どもたちにこれらの力がつくようにしていく。

(参考)情報活用能力の体系表例全体版(文部科学省 2020)、熊本市版情報活用能力育成の段階表(熊本大学教職大学院ICTチーム 2021)、仙台市版 情報活用能力の育成おすすめカリキュラム(仙台市教育センター、2020)