## 小豆島町情報活用能力体系表(2023年4月5日版)

領域	概要	観点				学校 				中学校		
	J.,,2		第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年	第1学年	第2学年	第3学年	
(A) 基本操作	学習用タブレット や身の回りにある ICT機器を利力 を力 が存 が で 技能を 習得す る。	(A1)情報機器の活用 (A2)ワープロ	学習用タブレットの使用に慣	หันอง 			ワープロ(ロイロノート含む)でい、400字程度の文字をレイ			へ含む)を使い、図・表・グラフ	_ 取り組むことかできる。 7・画像などのレイアウトを考	
		(A3)表計算							フ」「円グラフ」を作成するこ	とができる。 -タから「合計値」や代表値で	5 表計算アプリを使い、なん らかのデータを集計し、関 数機能なども利用して計算 書をつくることができる。	
		(A4)プレゼンテーション	自分で撮影した画像を1枚つかって、簡単な説明や感想を言うことができる。		自分で撮影した画像を複数枚組み合わせてスライドにす ることができる。		プレゼンテーションソフト(ロ・像・図・表と文章を組み合わせできる。作ったスライドをつかテーションができる。	せたスライドをつくることが	プレゼンテーションソフト(ロイロノート含む)を使い、聞き与を意識したスライくることができる。作ったスライドをつかって10分程度のプレゼンテーションる。			
		(A5)映像	カメラを使って撮影することができる。		カメラを使って対象を意識した構図を考えて撮影することができる。 自分や他人の朗読や演技などを動画撮影することができる。		カメラを使って撮影した映像 料作成で使えるものを取捨選		シナリオをもとにカメラを使って撮影した映像をシーンごとに撮影し、簡単な映集ができる。			
		(A6)検索	QRコードを読み取り、必要な情報を入手することができる。		1		調べたいことがらについて、ド てインターネット検索ができる		インターネット検索で表示された情報について、助言をもとに評価基準を 選択をすることができる。			
					ファイルの夕前の亦再ができる				論文検索など、信頼性の高い情報へのアクセス方法を知り、検索することができる。   フォルダの階層構造(ツリー構造)を理解している。データの種類・中身・作成時間な			
		(A7)整理·保存			ファイルの名前の変更ができる。 自分のフォルダにファイルを保存することができる。		適切な名前をつけたフォルダ ファイルの保存先を決めるこ	を作成し、それに従って	フォルダの階層構造(ツリー構造)を埋解している。ナーダの種類・中身・ どに従って、フォルダのルールを決め、そのルールに従って適切な場所に 保存できる。			
		(A8)タイピング				キーボードからローマ字入 力による「かな漢字変換」が できるようになる。10分間 で200文字程度の入力が できるようになる	キーボードから10分間で、40 力ができる。	00~500字程度の文字入	キーボードから10分間で、	600~800字程度の文字)	人力ができる。	
		(A9)CBT			CBT(コンピュータによる記 題の受験を経験する。	よ は験出題)による多肢選択出	CBT(コンピュータによる試験 題の受験を経験する。	験出題)による自由記述出	CBT(コンピュータによる記 の受験を経験する。	験出題)によるスピーキング	ブ・テスト、リスニング・テスト	
		(B1)発見	知らなかったことを知る体験	 検を重ねる。	起の文献を主衆する。				発見について見込みを持つ。仮説や計画を立てたうえで、実験や学習活動などに取り			
		(517)656	指導のもとに、学校や身の回りにあるものを写真にして 本、辞書、資料、インターネットを使って、調べることがで 本や資料、					に 3 も 大 桂却に ついて ロ	組むことができる。	近明でロナーノーナフンケ	次州について批判的にき	
	で、この技能をつかい、正解のない 課題に対して主体的に取り組めるような、「思考力・判断力・表現力等」を育成す	(B2)調査·収集·記録	指導のもとに、子校や身の回りにあるものを与具にして 集めることができる。		本、計画、具件、インダー不少ドを使うし、調べることができる。 簡単なアンケート調査ができる。		本や資料、インダー不り下で手 的に応じて、どんな情報が必 る。		調べたい事例から、適切なり トを実施することができる。 本や資料、インターネットで の意図、情報の根拠・から、	表示される情報から、発信者	み込むことができる。	
					簡単なグラフ、表、地図を	複数の情報を比べ、共通点	 ・相違点を見つけることができ・	 る。	多角的な視点で資料を評価		_  る。	
		(B3)読取·整理·分析			読むことができる。	複数の情報を、表形式、ツリ	一形式、思考ツールを使い整理	里することができる。				
(B) 情報活用能力		(B4)発想·創意工夫					課題・問題に対して、解決策や 姿勢をとることができる。	や改善策のアイデアを出す	思考ツールや、ブレーンスト ができる。	ーミングなどの技法をつか	い、協働でアイデアが出すこと	
旧報心的比別		(B5)表現·発信	自分で撮影した写真や、自分かったことを発表できる。	で作った作品、学習して分	自分で調べたことを、整理し 使った発表ができる。	」 して発表できる。ICT機器を	自分の考えや意見を、聞き手 現できる。またICT機器を活		-	を作ることができる。		
		(B6)思考·判断	N PROCESSION OF THE PROPERTY O		物事について、抽象的な考える。	え方に取り組むことができ	「事実」と「意見」、「原因」と「編できる。		課題・問題・解決策など議論 て賛成・反対の意見を持つる		課題・問題・解決策などに ついて、対立があった場 合、別の視点での考察、妥 協案の提案ができる。	
		(B7)議論·合意形成			テーマに基づき、話し合う体 感じたこと、考えたことを発		相手の意見を聞き、議論の目 ないこと・くわしく知りたい事		グループディスカッションな の過程を体験する。	ど、議論を通じた合意形成	議論を通じて、自分とは反 対意見の人とも合意形成 を図る努力ができる。	
		(B8)評価·改善				自らの活動を振り返り、良た	いった点・悪かった点を挙げるこ		活動を振り返り、良かった点			
(C) デジタル・シチズ ンシップ	情報機器を使い こない、より良い ご社会を他者と協 働して構築できる 能力を育成する。	(C1)知識					身の回りや、社会で使われて て見つけることができる。	いる情報処理技術につい	できる。		フークの仕組みについて説明	
		(C2)行動	情報化社会について学ぶこと	 とができる。			基礎的な情報モラル、情報セ	キュリティについて説明す	基本的な情報セキュリティは 基本的な情報セキュリティダ	******		
			約束やルールを守ることができる。				ることができる。 白分の行動が、他者や社会へ	<b>与ラス駅郷丸安コマーレ</b> が	が 自他の情報の安全性について考えることができる。情報メディアとの関わり方に		Rメディアとの思わい士につい	
							できる。さまざまなルールの? きる。	存在理由を考えることがで	て、保護者や教員の助言を	ちとに自分でルールをつくる	Sことができる。 	
		(C4)権利·保護	他人を撮影するときなど、相	また 同意をとることができ	<b>රං</b>	情報にも目他の権利がある	ことを知り、尊重することがで	さる。	インターネット上での発信の 権・肖像権)を尊重すること		<b>뚵)・他人が映った映像(人格</b>	
(D) プログラミング	ICTを使った課題解決を実践できる能力を育成する。	(D1)知識	Viscuit(ビスケット)、Scratch(スクラッチ)などビジュアルプログラミングを使ってる。			、プログラミングを体験す	身の回りにあるもので使われ いて説明できるる。	ているプログラミングにつ	双方向コミュニケーション、	計測制御などの情報システム	ムについて説明できる。	
		(D2)設計と実装					プログラミングの基本構造(川きる。	頂次・分岐・反復)を説明で	情報の流れや状態を図(アクティビティ図など)に表現できる。			
											の一連の流れを説明できる。	

## 小豆島町情報活用能力育成表実践例(2023年4月5日版)

教科		比刀目成衣美践例(2023年4月5日版) 						中学校			
7X1-T		第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年	第1学年	第2学年	第3学年	
		小学校のことを紹介しよう(B5)。 できごとの順にはなす(B3)。	かんさつして書く(B2)。 順序に気をつけて書く・読む(B3、B5)。	調べて分かったことを伝える(B2、B5)。 話の中心が伝わるように話す。話	アンケートをつくって、実施する	「事実」と「考え」を区別することを 意識する(B6)。	防災ポスター作りを通じて、図表 やグラフなどの役割について考え る(A2、A4、B2)。 インターネットの議論を考えよう(	本や資料から文章や図表を引用し、根拠を明確にして表現できる	自分の考えを広げる(B6)。 相手の立場を尊重して、グループ 討論を行う(B7)。		
国語		くらべて、かんがえる(B3)。		の組み立て方を工夫する(B5)。 司会の進行にそって話し合う (B7)。	同じ商品の2つの広告を使って、 表現の違いを調べる(B3)。 新聞を作る(A2、A4)。		B3、B6)。	活題を決めたうえで目的を明確 にし、役割(司会・書記)を決めて グループで話し合う(B7)。		抽象化と具体化(B6)。 スピーチで社会を変える(A4、 B5)。	
					低学年との対話を通じて、たしかめながら聞く態度を身につける(B7、C3)。		76	JW J CBIOLIJON		多角的に分析して書く(B3、B5)。 合意形成に向けて話し合う(B7	
			関係をテープ図にして考える(B2		(57, 657)	数字を見積もる(B3)。	プログラミングで整数列から条件			).	
	数·式·関数	+ 0 0 世界	(B3).				にあう整数を見つける(D2)。				
算数·数学	図形	ものの位置、移動順序(D1、D2)。		迷路をつくる(B4、B5、D2)。		プログラミングで多角形を描く (D2)。					
	資料統計			棒グラフをつくる(B3)。	表を使って考える(B3)。		資料の調べ方、統計の代表値「平 均値」「中央値」「最頻値」を理解する(B3)。	れ線グラフ」「棒グラフ」「帯グラフ」「円グラフ」をつくる(A3)。		大量の母集団から無作為抽出を 行う(A3)。	
							表を使って考える(B3)。	表計算アプリ等をつかって、「平 均値」「中央値」「最頻値」を求める (A3)。			
				地図を使ってまとめる(B3)。	県内にある古くから残るものを調べて、年表をつくる(A6、B2、	2つのグラフを比較する(B3)。	【歴史】複数の写真から、時代の変化を読み取る(B3)。	を複数の地域と複数の着眼点で表形式に整理して表現する(B3)。			
社会				見学の計画をたて、見学内容について話し合い(B7)、かべ新聞で	B3)。	情報産業について知る(C1)。	【政治・国際】日本国憲法で書かれ	インターネットの「地理院地図」の何	使い方(A1、A6、B2)。		
	地理分野			まとめる(B5)。	ひなん所シミュレーション(B1、C1)。	情報の活用について話し合い「情報活用宣言」をつくる(C2、C3)。		調査ノートの取り方、聞き取り調査	至の手法(B2、B3)。		
				火事からくらしを守る人々の働き について関係図でまとめる(B3)。		プレゼンテーションソフトを使って、調べたことについてスライド 資料にまとめる(A4、B5)。	つくる(B3、B5)。	【地域のありかた】地域の抱える課題を発見し(B1)、追及するテーマを設定(B3)、地域の実態を把握するための調査計画をたて(A6、B2)、地域の抱える課題の要因を考察し、解決策を構想(B3、B4)、発表する(A4、B5)。 図書館・博物館や資料館・インターネットを使って調べる(A6、B2)。			
				調べた内容を電子黒板をつかって発表する(A1、A4、B5)。		東州になこのの(ハキ、ロン/。	【政治・国際】国連の機関について、ホームページなどで調べる(				
	歴史分野			COLLY BUTTOTO			B2)。	調べた内容について歴史的な見た			
							調べて発表する(A6、B2、B3、				
	公民分野						B5)。			テーマについて賛成・反対の立場からディスカッションする(B7)。	
				時間ごとに太陽の影を記録する(B2)。	気温を記録し、折れ線グラフにま とめる(B2)。			観察・実験レポートの書き方(A1、A2)。	インターネットから気象データを 入手する(B2)。	メンデルの遺伝法則のモデル化 シミュレーション(D2)。	
理科				身の回りの生物で、似ているところ違うところを観察する(B2)。		(61, 01),	05%	物質の状態変化をグラフで表現する(B3、B5)。		科学技術のあり方を Before&Afterで考える(B1、	
								地震の震度分布を地図上で表現 する(B3、B5)。		B2、B3、B5)。	
生活		植物の成長や生き物を観察し、カメラをつかって記録する(A5、B1、B2)。									
英語(外国語)											
道徳	lu <del>se</del>	「本当にいいのかな?」(C3)	「みんなのニュースがかり」(B1、B2、B5、C2)。	「家のパソコンで」ICT機器の使用 ルール(C2、C3)。	Tかまきり」個人情報について( C2、C3、C4)。	アップするの ? ] 写具のインター   ネット公開について考える(C2、   C3、C4)。	「インターネットでつながる友達」( C2、C3)。				
保健体育	体育 保健										
図工·美術						コマドリ写真で簡易アニメーショ ンをつくる(A5、B4)。		発想・構想の手立て(B4)	映像編集(A5)		
						生活のなかにあるプログラミング を見つける(B1、D1)。	炊飯器または洗濯機のプログラ ミングについて考察する(D3)。	生活の課題の発見と実践の学習(B1、B4、B8)。			
家庭								計画的なお金の管理(A3、B2、C2)。			
								買い物の意思決定プロセルを考える(C1、C2)。			
								消費者の権利と責任(C1、C2、C3、C4)。  情報の表現、記録、計算、通信などについての科学的な原理・法則の理解(C1、D1、D2、D3)。		里解(C1、D1、D2、D3)。	
								情報のデジタル化や処理の自動化、システム化、情報セキュリティなどに関わる基礎的な技術の仕組みの理解(A7、D1、D2、D3)。 情報通信ネットワークの構成と、ネットワークからの情報を利用するための基本的な仕組みの理解(D1 D2、D3)。			
技術											
3×103								計測・制御システムの仕組みの理解(D1、D2、D3)。			
								生活や社会に果たす役割や影響に基づいた情報の技術の概念の理解(B1、C1、C2、C3、C4、D1、D3)。			
								プログラミングを通じて、技術を評価し、適切な選択と管理・運用の在り方や改善の方法を考える(B8D3)。			