

令和5年度 情報教育指導計画

学校教育目標

「夢と高い志を抱き、自ら学び、心豊かに、たくましく生きる児童の育成」

めざす子どもの姿

- 課題を発見し、解決する子ども
- 伝え合い、認め合い、協力し合う子ども
- 意欲をもって、行動する子ども
- 自分を、ふりかえり、生かす子ども

情報教育の目標

- 【情報活用の実践力】
- ◎課題や目的に応じて情報手段を適切に活用し、必要な情報を収集・判断・表現・処理する力を養う。
 - ◎受け手の状況などをふまえて発信・伝達できる能力を育成する。
- 【情報の科学的理解】
- ◎情報活用の基礎となる情報手段の特性を理解し、情報を適切に扱い、自らの情報活用を評価・改善するための基礎的な理論や方法を理解する力を養う。
- 【情報社会に参画する態度】
- ◎社会生活の中で情報や情報技術が果たしている役割や及ぼしている影響を理解し、情報モラルの必要性や状況に対する責任ある態度の向上を図る。

情報教育重点目標

【情報収集能力の向上】

- 興味・関心に基づき、インターネットなどを活用して、必要な情報を収集する力を育てる。

【情報活用能力の向上】

- 収集した情報を文章や画像、音声の処理・保存機能を活用し、自分の伝えたい内容を選択し、自らが表現を工夫する力を育てる。

【情報モラルの習得】

- 情報モラルの必要性を理解し、情報活用や情報発信・交流の場面において、情報モラルを習得・活用し、自己の道徳性の向上を図る。

全ての教育活動を通じて（ICTの活用のため、つけておきたい技能）

<低学年>

- ① クラスルームの活用
 - ・クラスルームに参加，投稿を閲覧
 - ・課題を提出
- ② カメラの活用
 - ・写真，動画の撮影
 - ・QRコードの読み取り
- ③ ドライブの活用
 - ・写真等の保存
 - ・ドライブ内のファイルの使用
- ④ meet の活用
 - ・meetに参加
 - ・カメラ，マイクの ON/OFF
 - ・マイクを使った発言
- ⑤ ジャムボードの活用
 - ・文字や絵を描く
 - ・付箋や図などの操作
- ⑥ フォームの活用
 - ・選択式で回答
- ⑦ 文字の入力
 - ・プレイグラムタイピングの活用

<中学年>

- ① クラスルームの活用
 - ・ストリーム機能の利用
- ② インターネットの活用
 - ・情報検索，閲覧
 - ・情報モラルの理解（著作権等）
- ③ meet の活用
 - ・チャット機能の利用
- ④ ジャムボードの活用
 - ・自分の考えを付箋，図等を書いて整理
- ⑤ ドキュメントの活用
 - ・短文入力
- ⑥ スライドの活用
 - ・調べたことをスライドにまとめる
- ⑦ フォームの活用
 - ・記述式で回答
- ⑧ スプレッドシートの活用
 - ・表に数値を打ち込む
- ⑨ 文字の入力
 - ・ローマ字入力
(1分間に5文字程度)
- ⑩ プログラミング教育
 - ・スクラッチの活用

<高学年>

- ① ドライブの活用
 - ・ドライブにフォルダを作成
 - ・ドライブ内のデータを整理
- ② ジャムボードの活用
 - ・協働的に考えを整理・分析
- ③ ドキュメントの活用
 - ・長文入力
- ④ スライドの活用
 - ・スライドにまとめ，発表
- ⑤ フォームの活用
 - ・フォームを作成
- ⑥ スプレッドシートの活用
 - ・表を作成
- ⑦ 文字の入力
 - ・ローマ字入力
(1分間に10～20文字程度)
 - ・プレイグラムタイピングの活用
- ⑧ プログラミング教育
 - ・スクラッチの活用
 - ・マイクロビットの活用