

(1) 情報活用能力とはどんな力なの？

児童生徒の周りには膨大な情報があふれており、日々、変化しています。児童生徒は情報を主体的に捉えながら、他者と協働し、新たな価値を創造していくことが求められています。そのため、「世の中の様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、情報及び情報技術を適切かつ効果的に活用し、問題を発見・解決したり自分の考えを形成したりしていくために必要な資質・能力」の育成が必要となり、この資質・能力を「情報活用能力」といいます。

「情報活用能力」には、プログラミング的思考やメディア・リテラシー、情報セキュリティ、統計等に関する資質能力も含まれており、言語能力、問題発見・解決能力と並び「学習の基盤となる資質・能力」の一つとして位置づけられ、これからの情報社会を生き抜く児童生徒にとって非常に重要な資質・能力といえます。

(2) 情報活用能力の育成には何を学習するの？

情報活用能力は多岐にわたった資質・能力であり、ICT等を使った学習内容に限定されるものではありません。そこで、情報活用能力をより具体的に捉えるため「学習項目」で整理すると次のようになります。

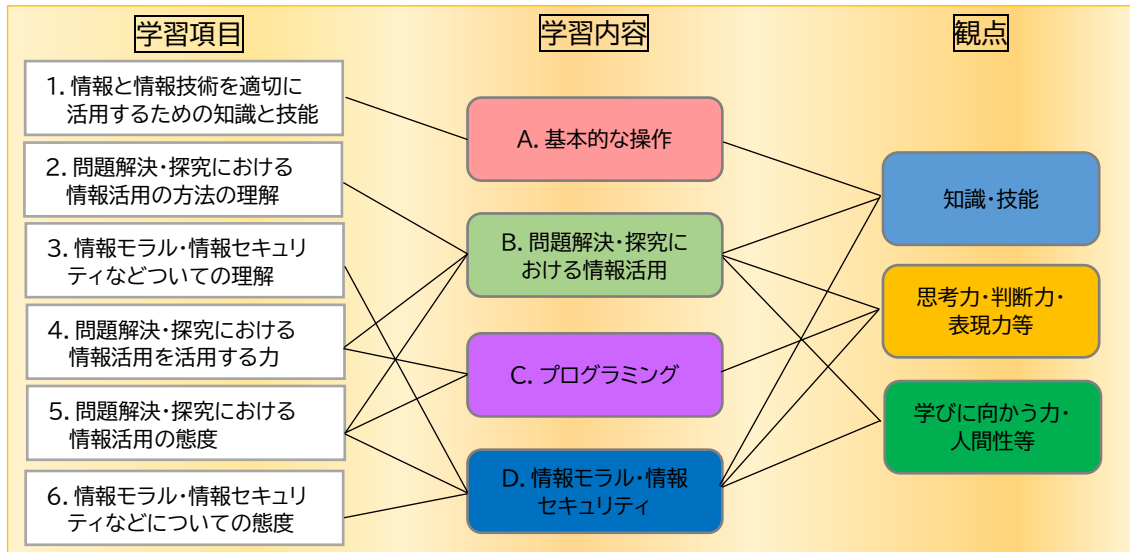
学習項目	
1. 情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能	①情報技術に関する技能 ②情報と情報技術の特性の理解 ③記号の組み合わせ方の理解
2. 問題解決・探究における情報活用の方法の理解	①情報収集、整理、分析、表現、発信の理解 ②情報活用の計画や評価・改善のための理論や方法の理解
3. 情報モラル・情報セキュリティなどについての理解	①情報技術の役割・影響の理解 ②情報モラル・情報セキュリティの理解
4. 問題解決・探究における情報活用を活用する力（プログラミング的思考・情報モラル・情報セキュリティを含む）	①必要な情報を収集、整理、分析、表現する力 ②新たな意味や価値を創造する力 ③受け手の状況を踏まえて発信する力 ④自らの情報活用を評価・改善する力
5. 問題解決・探究における情報活用の態度	①多角的に情報を検討しようとする態度 ②試行錯誤し、計画や改善しようとする態度
6. 情報モラル・情報セキュリティなどについての態度	①責任をもって適切に情報を扱おうとする態度 ②情報社会に参画しようとする態度

(3) 情報活用能力はどのように育成するの？

すべての教科等の学習活動を通じて、情報活用能力は体系的に育成していく必要があります。

(2)で示した「学習項目」を「学習内容」としてより具体的にするとともに、「観点」ごとに整理した「四日市市版「情報活用能力体系表」」を作成しました。

この体系表を活用することで、「どの学年段階で」「どのような内容を」「どのように育成することで」「何ができるようになるか」ということを教職員間で共通認識を持つことができ、系統的・計画的に、情報活用能力を育成することができます。



四日市市版「情報活用能力体系表」

1. 情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能						観点
学習内容	分類	小項目	ステップ1 小学校低学年	ステップ2 小学校中学年	ステップ3 小学校高学年	
基本スキル	A1	入力の基本技能	ID、パスワード等の入力ができる	文字入力ができる (40文字以上/1分間)	文字入力ができる (60文字以上/1分間)	文字入力ができる (80文字以上/1分間)
	A2	情報機器の基本的使用	記録・ネットダウン、ログイン、ログアウト、写真・動画の撮影、音声の記録	入力モード切替、複製入力、ローマ字入力、切り取り、コピー、貼り付け		
	A3	アプリケーション等の使用・操作技能	学習支援アプリを選択・操作できる	オフィス系アプリを選択・操作できる	目的に応じてアプリを選択・操作できる	目的に応じて適切にアプリを選択・操作できる
	A4	検索に係る技能	キーワード検索ができる	キーワードの論理演算子を用いた検索ができる	AND、ORなどの論理演算子を用いた検索ができる	目的に応じて適切に検索できる
	A5	ファイルの呼び出し、保存に係る技能	ファイルの呼び出し、保存ができる	ファイルの検索ができる	ファイルやフォルダの整理ができる (保存場所の選択、移動、コピー、削除等)	ファイルやフォルダの操作ができる (仕揃、格納化等)
セキュリティ	C1	記号の組み分け方の理解	事象を分類したり、組み分けたりすることができる	繰り返し、条件分岐、データや変数を含んだプログラムが理解できる	高階級の処理を行うためのプログラムを作成できる	問題発見・解決のための安全・適切なプログラムを作成、動作の確認及びデバッグ等ができる
	C2	手順を設計する技能	手順を順序立てることができる	手順を記述する方法がわかる	フローチャート等による手順の表現方法が理解できる	アクティビティ展開の統一モジュール等によるアルゴリズムの表現方法が理解できる

2. 問題解決・探究における情報活用の方法の理解						観点
学習内容	分類	小項目	ステップ1 小学校低学年	ステップ2 小学校中学年	ステップ3 小学校高学年	
問題解決・探究における情報活用	B1	発掘・計画	情報活用を発見し、計画を立てる	目的を意識して、情報活用の計画を立案できる	問題解決に向け、情報活用の計画を立案できる	問題解決に向け、グループ内での役割分担を考慮して情報活用の計画を立案できる
	B2	情報収集	身近なところから情報を収集できる	調査や資料等により情報を収集できる	調査を設計し、情報を適切に収集できる	体系的な調査を設計し、情報を効果的に収集できる
	B3	整理	絵や図、簡単な表等を用いて情報を整理できる	表やグラフ等を用いて情報を整理できる	目的に応じて、適切な表やグラフを用いて情報を整理できる	目的に応じて、適切な表やグラフを用いて情報を体系的に整理できる
	B4	取捨選択	課題解決に役立つ情報を選ぶことができる	課題解決に役立つ情報を選んだ根拠を説明することができる	信頼性や信頼性を考えて情報を取捨選択することができる	信頼性や信頼性を考えて情報を取捨選択することができる
	B5	分析・統合	一つの資料から複数の情報を取り出すことができる	複数の資料から傾向や変化を読み取ることができる	複数の情報から共通・相違点を見つけていることができる	複数の情報から共通点や欠けている情報を見つけていることができる
	B6	表現・発信	目的を意識して表現し、情報の発信・交換ができる	相手や目的を意識して表現し、安全に情報の発信・交換ができる	相手や目的に応じて表現し、適切に情報の発信・交換ができる	相手や目的に応じて表現し、適切に情報の発信・交換ができる
	B7	評価・改善	情報活用を振り返り、よさを確かめることができる	情報活用を振り返り、改善点を見いだすことができる	情報活用を振り返り、改善点や効果を見いだすことができる	情報活用を振り返り、改善点や効果を見いだすことができる

タイピングスキルって〇年生でどれくらいできる？

〇年生のプログラミング学習は何をしたらいいのかな？

情報活用能力の育成状況の目安とする

児童生徒の実態に応じて、育成する段階(ステップ)を検討する

児童生徒の実態に応じて、指導の改善・充実の目安とする



児童生徒が探究的に学ぶには、情報を収集する方法が分かっているのかも。

《四日市市版情報活用能力体系表》

1. 情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能

分類		ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4	観 点	
学習内容	小項目	小学校低学年	小学校中学年	小学校高学年	中学校		
基本的な操作	A1	入力の基本技能	ID、パスワード等の入力ができる	文字入力ができる (40文字以上/1分間)	文字入力ができる (60文字以上/1分間)	文字入力ができる (80文字以上/1分間)	知識・技能
	A2	情報機器の基本的操作	起動・シャットダウン、ログイン・ログアウト、写真・動画の撮影、音声の記録	入力モード切替、数値入力、ローマ字入力、切り取り、コピー、貼り付け			
	A3	アプリケーション等の使用・操作技能	学習支援アプリを選択・操作できる	オフィス系アプリを選択・操作できる	目的に応じてアプリを選択・操作できる	目的に応じて適切にアプリを選択・操作できる	
	A4	検索に係る技能	キーワード検索ができる	＋、－などの論理演算子を用いた検索ができる	AND、ORなどの論理演算子を用いた検索ができる	目的に応じて適切に検索できる	
	A5	ファイルの呼び出し、保存に係る技能	ファイルの呼び出し、保存ができる	ファイルの検索ができる	ファイルやフォルダの管理ができる (保存場所の選択、移動、コピー、削除等)	ファイルやフォルダの操作ができる (圧縮、暗号化等)	
プログラミング	C1	記号の組み合わせ方の理解	事象を分解したり、組み合わせたりすることがわかる	繰り返し、条件分岐、データや変数を含んだプログラムが理解できる	意図した処理を行うためのプログラムを作成できる	問題発見・解決のための安全・適切なプログラムの製作、動作の確認及びデバッグ等ができる	知識・技能
	C2	手順を設計する技能	手順を順序立てることができる	手順を図示する方法がわかる	フローチャート等による手順の表現方法が理解できる	アクティビティ図等の統一モデリング言語によるアルゴリズムの表現方法が理解できる	

2. 問題解決・探究における情報活用の方法の理解

分類		ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4	観 点	
学習内容	小項目	小学校低学年	小学校中学年	小学校高学年	中学校		
問題解決・探究における情報活用	B1	見通し・計画	情報活用の見通しをもてる	目的を意識して、情報活用の計画を立案できる	問題解決に向け、情報活用の計画を立案できる	問題解決に向け、グループ内での役割分担を考えて情報活用の計画を立案できる	知識・技能
	B2	情報収集	身近なところから情報を収集できる	調査や資料等により情報を収集できる	調査を設計し、情報を適切に収集できる	統計的な調査を設計し、情報を効果的に収集できる	
	B3	整理	絵や図、簡単な表等を用いて情報を整理できる	表やグラフ等を用いて情報を整理できる	目的に応じて、適切な表やグラフを用いて情報を整理できる	目的に応じて、適切な表やグラフを用いて情報を統計的に整理できる	
	B4	取捨選択	課題解決に役立つ情報を選ぶことができる	課題解決に役立つ情報を選んだ根拠を説明することができる	信頼性や信憑性を考えて情報を取捨選択することができる	重要度や代表性を考慮して情報を階層化することができる	思考力・判断力・表現力等
	B5	分析・読み取り	一つの資料から視点を持って情報を読み取ることができる	複数の資料から傾向や変化を読み取ることができる	複数の情報から共通・相違点を見つけることができる	複数の情報から矛盾点や欠けている情報を見つけることができる	
	B6	表現・発信	目的を意識して表現し、情報の発信・受信ができる	相手や目的を意識して表現し、安全に情報の発信・受信ができる	相手や目的に応じて表現し、適切に情報の発信・受信ができる	相手や目的に応じて表現を工夫し、メディアを組み合わせることで効果的に情報の発信・受信ができる	
	B7	評価・改善	情報活用を振り返り、よさを確かめることができる	情報活用を振り返り、改善点を見いだすことができる	情報活用を振り返り、改善点や効果を見いだすことができる	情報活用を振り返り、観点を決めて適切に評価し、改善することができる	

3. 情報モラル・情報セキュリティなどについての理解

分類		ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4	観点	
学習内容	小項目	小学校低学年	小学校中学年	小学校高学年	中学校		
情報モラル・ 情報セキュリティ	D1	情報モラルなどについての理解	人の作ったものを大切にすることや他者に伝えてはいけない情報があることがわかる	自他の情報の大切さが理解できる	情報に関する自他の権利が理解できる	情報に関する個人の権利と重要性が理解できる	知識・技能
	D2	情報セキュリティについての理解	ID、パスワード等の安全な管理について理解することができる	なりすましやウイルス等の危険性を理解することができる	情報セキュリティの重要性を理解することができる	情報セキュリティを確保するための方法を理解し、活用することができる	

4. 問題解決・探究における情報活用を活用する力

分類		ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4	観点	
学習内容	小項目	小学校低学年	小学校中学年	小学校高学年	中学校		
問題解決・探究に おける情報活用	B8	情報を客観的に捉え、分析、判断する力(批判的思考)	事実や根拠に基づき、分析・判断できる	複数の事実や根拠に基づき、適切に分析・判断できる	複数の事実や根拠に基づき、客観的に分析・判断できる	できるだけ多くの事実や根拠に基づき、論理的・多角的に分析・判断できる	思考力・判断力・表現力等
	B9	情報を結びつけて新たな意味を見いだす力(創造的思考)	情報から分かったことをまとめられる	情報を比較したり、関連付けたりして新たな意味を見いだすことができる	得られた情報について客観的に考察し、新たな意味を見いだすことができる	目的に応じて収集した情報を、論理的・多角的に考察し、新たな意味を見いだすことができる	
プログラミング	C3	情報の分解・分類	情報を分けて捉え、決められた観点に分類・整理できる	手順を組み合わせて表現したり、表やグラフを用いて情報を整理したりできる	目的に応じて、自ら観点を考えて情報を分類・整理できる	物事を全体のシステムで捉えたり、情報の属性を意識して構造的に捉えたりすることができる	
	C4	情報の関連付け	情報の大体を捉え、自分の言葉でまとめることができる	情報を抽象化するなどして全体的な特徴や要点を捉えることができる	情報の傾向と変化を捉え、解決策を考察することができる	情報の傾向と変化を捉え、多様な解決策を考察することができる	
	C5	問題解決の手順	問題解決の流れを手順に表すことができる	問題解決の手続きを順序、繰り返し、分岐を組み合わせて表現できる	問題解決の手続きをフローチャート等を用いて表現できる	問題解決の手続きをアクティビティ図等を用いてモデル化できる	
情報モラル・情報セキュリティ	D3	情報モラルに配慮し、情報を活用する力(ルール・マナー)	インターネット上のルールやマナーの必要性を考慮することができる	インターネット上にある情報等が正しいかどうかを判断することができる	ルールやマナーの重要性を考え、他者と協働してつくることができる	ルールやマナーを遵守・創造することができる	
	D4	情報モラルに配慮し、情報を活用する力(個人情報)	自他の情報や作品を大切にす	個人情報保護の大切さを知り、著作権や肖像権に留意して情報を扱う	SNS等での情報の送受信に伴い発生する問題について、適切な対応ができる	情報の保護や取扱いに関する法律に基づき、他人や社会への影響を考慮して適切に管理できる	
	D5	情報セキュリティに配慮し、情報を活用する力	ID、パスワード等を安全に管理できる	不審なメール、迷惑メール等に適切に対処できる	自他の情報のセキュリティ管理について、その危険性を考え、適切に判断できる	目的に応じてアプリやインターネット上のサービス等を安全に活用できる	

5. 問題解決・探究における情報活用の態度

分類		ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4	観点	
学習内容	小項目	小学校低学年	小学校中学年	小学校高学年	中学校		
問題解決・探究における情報活用	B10	多角的に情報を検討しようとする態度	事実と関係する情報を見つけようとする	情報同士のつながりを見つけようとする	情報を構造的に捉えようとする	事実と情報をその結び付きの視点から捉えようとする	学びに向かう力・人間性等
	B11		情報を複数の視点から捉えようとする	新たな視点を受け入れて検討しようとする	物事や情報を批判的に考察しようとする	物事や情報を批判的に考察し、判断しようとする	
	B12	試行錯誤し、計画や改善しようとする態度	問題解決における情報の大切さを意識して行動しようとする	目的に応じて情報活用の見通しを立てようとする	複数の視点を想定して計画しようとする	条件を踏まえて情報活用の計画を立てたり、試行したりしようとする	
	B13		情報活用を振り返り、よさを見つけようとする	情報活用を振り返り、改善点を見いだそうとする	情報活用を振り返り、効果や改善点を見いだそうとする	情報活用を振り返り、観点を決めて適切に評価・改善しようとする	
プログラミング	C6	改善しようとする態度	うまくいかない時に繰り返し取り組もうとする	試作などにより、プログラムの改善策を見いだそうとする	試作などにより、プログラミングによる問題解決の方策を見いだそうとする	効率化の観点から、プログラミングによる問題解決を最適化しようとする	
	C7	よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度	プログラミングによる学びを生活の中で使おうとする	プログラミングによる学びを生活に活かそうとする	プログラミングによる学びをよりよい生活や社会づくりに活かそうとする	プログラミングによる学びをよりよい生活や持続可能な社会づくりに活かそうとする	

6. 情報モラル・情報セキュリティなどについての態度

分類		ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4	観点	
学習内容	小項目	小学校低学年	小学校中学年	小学校高学年	中学校		
情報モラル・情報セキュリティ	C8	責任をもって適切に情報を扱おうとする態度	コンピュータ等を利用するときの基本的なルールを踏まえて行動しようとする	情報のやりとりをする場合のルールやマナーを踏まえて行動しようとする	通信ネットワーク上のルールやマナーを踏まえて行動しようとする	社会は互いに法律やマナー等を守ることによって成り立っていることを踏まえて行動しようとする	学びに向かう力・人間性等
	C9	情報社会に参画しようとする態度	情報や情報技術を適切に使おうとする	情報や情報技術を生活に活かそうとする	情報や情報技術をよりよい生活や社会づくりに活かそうとする	情報や情報技術をよりよい生活や持続可能な社会づくりに活かそうとする	

参考：文部科学省「学習の基盤となる資質・能力としての情報活用能力の育成（体系表列とカリキュラム・マネジメントモデルの活用）」

ていがかくねんよう
低学年用

ちゅうがかくねんよう
中学年用

こうがかくねんよう
高学年用

ちゅうがかくせいよう
中学生用



じょうほうかつようのうりよく
情報活用能力チェックリスト



できるようになった
ところは、チェック
していこう。

ねん くみ なまえ

項目	内容	チェック
A1	① キーボードでID・パスワードの入力ができる	<input type="checkbox"/>
A2	② タブレットのカメラでしゃしん・どうがをとって、みることができる	<input type="checkbox"/>
A3	③ ドリルパークなどのがくしゅうアプリをえらんだり・つかったりすることができる	<input type="checkbox"/>
A4	④ インターネットでキーワードをつかって、けんさくすることができる	<input type="checkbox"/>
A5	⑤ ファイルをひらいたり、ほぞんしたりすることができる	<input type="checkbox"/>
B1	⑥ かだいをかいけつするための、みとおしをもつことができる	<input type="checkbox"/>
B2	⑦ しりたいことをほんやインターネットなどからしらべることができる	<input type="checkbox"/>
B3	⑧ えやずをつかって、じょうほうをせいりすることができる	<input type="checkbox"/>
C1	⑨ 知っていることをくみあわせて、あたらしいことをかんがえることができる	<input type="checkbox"/>
C2	⑩ はなすとき、「まず」「つぎに」「さいごに」をつかい、じゅんばんにはなすことができる	<input type="checkbox"/>
D1	⑪ ひとつのものをたいせつすることや、ひとつにたえてはいけないうりようがあることがわかる	<input type="checkbox"/>
D2	⑫ じぶんのID・パスワードをひとつにたえてはいけないうりようをしている	<input type="checkbox"/>
B4	⑬ かだいをかいけつするために、やくだつじょうほうをあつめることができる	<input type="checkbox"/>
B5	⑭ しりようからだいじなポイントをよみとることができる	<input type="checkbox"/>
B6	⑮ なにをつたえなければいけないうりよのかをかんがえて、やりとりすることができる	<input type="checkbox"/>
B7	⑯ じょうほうをやりとりすることのよさをしている	<input type="checkbox"/>
B8	⑰ ただしいじょうほうをえらび、そのりゆうをせつめいすることができる	<input type="checkbox"/>
B9	⑱ あつめたじょうほうをせいりして、じぶんでまとめることができる	<input type="checkbox"/>
C3	⑲ えやず、かんたんなひょうやグラフをつかって、じょうほうのしゅるいごとにわけたり、まとめたりすることができる	<input type="checkbox"/>
C4	⑳ じょうほうのぜんたいのようすをとらえ、じぶんのかんがえをまとめることができる	<input type="checkbox"/>
C5	㉑ かだいをかいけつするほうほうを、じゅんばんにあらわすことができる	<input type="checkbox"/>
D3	㉒ インターネットをつかうときは、ルールやマナーがひとつようであることがわかる	<input type="checkbox"/>
D4	㉓ じぶんやともだちのじょうほうやさくひんをたいせつにすることができる	<input type="checkbox"/>
D5	㉔ ID・パスワードなどをあんぜんにかんりすることができる	<input type="checkbox"/>
B10	㉕ わかっていることとむすびつけて、じょうほうをあつめようとしている	<input type="checkbox"/>
B11	㉖ あつめたじょうほうをいろいろなみかたから、かんがえようとしている	<input type="checkbox"/>
B12	㉗ じょうほうのたいせつさをしったうえで、かだいをかいけつしようとしている	<input type="checkbox"/>
B13	㉘ じょうほうのあつめかたやつかいかたをふりかえり、よさをみつけようとしている	<input type="checkbox"/>
C6	㉙ できるようになるために、なんどもちょうせんしようとしている	<input type="checkbox"/>
C7	㉚ プログラミングでまなんだことを、せいかつのなかでいかそうとしている	<input type="checkbox"/>
C8	㉛ タブレットたんまつルールをまもって、つかおうとしている	<input type="checkbox"/>
C9	㉜ ふだんのせいかつのなかで、じょうほうをただしくつかおうとしている	<input type="checkbox"/>

ちしき ぎのう
…知識・技能

しこうりよく ほんだんりよく ひょうげんりよくとう
…思考力・判断力・表現力等

しゅたいてき がくしゅう とくく たいど
…主体的に学習に取り組む態度

ていがくおんよう
低学年用

ちゅうがくおんよう
中学年用

こうがくおんよう
高学年用

ちゅうがくせいよう
中学生用



じょうほうかつようのうりよく
情報活用能力チェックリスト



できるようになった
ところは、チェック
していこう。

ねん くみ なまえ

項目	内容	チェック
A1	① キーボードで1分間に40文字以上の文字入力ができる	<input type="checkbox"/>
A2	② かな入力、数値入力、ローマ字入力など、入力モードを切り替えて入力することができる	<input type="checkbox"/>
A3	③ エクセルやワードなどで文字を入力したり、図をかいたりすることができる	<input type="checkbox"/>
A4	④ 2つ以上のキーワードを使って、インターネット検索することができる	<input type="checkbox"/>
A5	⑤ クラウドやタブレットに保存したファイルを見つけることができる	<input type="checkbox"/>
B1	⑥ 課題解決の方法を考え、見通しや計画を立てることができる	<input type="checkbox"/>
B2	⑦ アンケートや資料から情報を集めることができる	<input type="checkbox"/>
B3	⑧ 表やグラフを使って、情報を整理できる	<input type="checkbox"/>
C1	⑨ コンピュータに命令を出すための、くり返しや分かれ道のあるプログラムがわかる	<input type="checkbox"/>
C2	⑩ フローチャートを使って、手順を図で表す方法を知っている	<input type="checkbox"/>
D1	⑪ 自分や他人の情報が大切であることを知っている	<input type="checkbox"/>
D2	⑫ なりすましやウィルスの危険性を知っている	<input type="checkbox"/>
B4	⑬ 課題解決のために、情報を選んだ理由を説明することができる	<input type="checkbox"/>
B5	⑭ 複数の資料をみて、気づいたことを言うことができる	<input type="checkbox"/>
B6	⑮ 誰に何を伝えたいかを考えて、正しく伝え合うことができる	<input type="checkbox"/>
B7	⑯ 情報の伝え方や受け取り方を考えて、よりよい方法を考えることができる	<input type="checkbox"/>
B8	⑰ 複数の事実や根拠から、何が正しいか判断することができる	<input type="checkbox"/>
B9	⑱ 情報を比べたり、つなげたりして新しいことをみつけることができる	<input type="checkbox"/>
C3	⑲ いくつかの手順を組み合わせて、表やグラフを用いて情報を整理したりできる	<input type="checkbox"/>
C4	⑳ 情報から特徴となるものを見出し、全体的な様子をとらえることができる	<input type="checkbox"/>
C5	㉑ 課題解決する手順を、順序、繰り返し、分岐を組み合わせて表現することができる	<input type="checkbox"/>
D3	㉒ インターネットの情報が正しいかどうか判断できる	<input type="checkbox"/>
D4	㉓ 個人情報が大切であることを知っており、人の作ったものや写真を使う時は正しく扱うことができる	<input type="checkbox"/>
D5	㉔ 不審なメール、迷惑メールが送られてきたときにどうすればよいか知っており、正しく行動することができる	<input type="checkbox"/>
B10	㉕ 情報どうしのつながりを見つけようとしている	<input type="checkbox"/>
B11	㉖ 知っていることを別の見方からも考えようとしている	<input type="checkbox"/>
B12	㉗ 何のために情報を使うのかを考え、見通しを立てようとしている	<input type="checkbox"/>
B13	㉘ 情報の集め方や使い方を振り返り、よりよい方法を考えようとしている	<input type="checkbox"/>
C6	㉙ プログラムを試して、よりよい方法を見いだそうとしている	<input type="checkbox"/>
C7	㉚ プログラミングで学んだことを、普段の生活で活かそうとしている	<input type="checkbox"/>
C8	㉛ 情報をやりとりする場面で、ルールやマナーを守ろうとしている	<input type="checkbox"/>
C9	㉜ 生活や学習の中で、タブレット端末やインターネットなどを活かそうとしている	<input type="checkbox"/>

…知識・技能

…思考力・判断力・表現力等

…主体的に学習に取り組む態度

ていがくねんよう
低学年用

ちゅうがくねんよう
中学年用

こうがくねんよう
高学年用

ちゅうがくせいよう
中学生用



じょうほうかつようのうりよく
情報活用能力チェックリスト



できるようになった
ところは、チェック
していこう。

年 組 名前

項目	内容	チェック
A1	① キーボードで1分間に60文字以上の文字入力ができる	<input type="checkbox"/>
A2	② 文章の中に、図や絵を貼り付けることができる	<input type="checkbox"/>
A3	③ 発表するときや画像や動画を編集するときなど、場面に応じてアプリを選んで使うことができる	<input type="checkbox"/>
A4	④ 2つ以上のキーワードを使って、効果的にインターネット検索することができる	<input type="checkbox"/>
A5	⑤ 種類ごとにフォルダを作成し、ファイルを整理することができる	<input type="checkbox"/>
B1	⑥ 課題解決に向け、どのような情報を収集して考えていくとよいか、計画を立てることができる	<input type="checkbox"/>
B2	⑦ アンケート調査を作成して、情報を集めることができる	<input type="checkbox"/>
B3	⑧ 課題解決に向け、適切な表やグラフを用い、情報を整理できる	<input type="checkbox"/>
C1	⑨ 自分で考えた処理をさせるため、プログラムを作成することができる	<input type="checkbox"/>
C2	⑩ フローチャートを使って、手順を図でどのように表すとよいか知っている	<input type="checkbox"/>
D1	⑪ 情報に関する自分や他人の権利について理解している	<input type="checkbox"/>
D2	⑫ 個人の情報が漏れないようにするなど、情報を守ることの重要性を理解している	<input type="checkbox"/>
B4	⑬ 情報の信頼性や信ぴょう性を考えて、取捨選択することができる	<input type="checkbox"/>
B5	⑭ 複数の情報から共通・相違点を見いだすことができる	<input type="checkbox"/>
B6	⑮ 誰に何を伝えたいかを考えて、その場に応じて、適切に伝え合うことができる	<input type="checkbox"/>
B7	⑯ 情報の伝え方や受け取り方を振り返り、よりよい方法や効果を見いだすことができる	<input type="checkbox"/>
B8	⑰ 複数の事実や根拠から、何が正しいか客観的な視点で判断することができる	<input type="checkbox"/>
B9	⑱ 分かったことを客観的な視点で考え、新たな意味をみつけることができる	<input type="checkbox"/>
C3	⑲ 目的を達成するため、何に注目すればよいか考え、情報を分類や整理することができる	<input type="checkbox"/>
C4	⑳ 情報の変化と傾向から分かることを見つけ、解決する方法を考えることができる	<input type="checkbox"/>
C5	㉑ 課題解決の手順を、フローチャートを使って表現することができる	<input type="checkbox"/>
D3	㉒ ルールやマナーの重要性を知った上で、他の人と協力しながら適切な使い方を考えることができる。	<input type="checkbox"/>
D4	㉓ SNS やインターネット上でトラブルが起きたときに、正しい行動をとることができる。	<input type="checkbox"/>
D5	㉔ パスワードの管理や個人情報を守るため、危険性を知ったうえで、正しい行動をとることができる	<input type="checkbox"/>
B10	㉕ 情報がどのように組み合わせられているのか、仕組みを理解しようとしている	<input type="checkbox"/>
B11	㉖ 情報が正しいかどうかに関心し、多様な視点から考え、解決しようとしている	<input type="checkbox"/>
B12	㉗ 情報を一つの視点ではなく様々な視点からとらえ、計画を立てようとしている	<input type="checkbox"/>
B13	㉘ 情報の集め方や使い方を振り返り、そのよさや改善点を考えようとしている	<input type="checkbox"/>
C6	㉙ プログラミングを試すことで、課題解決の方策を見出そうとしている	<input type="checkbox"/>
C7	㉚ プログラミングで学んだことを、よりよい生活や社会づくりに活かそうとしている	<input type="checkbox"/>
C8	㉛ インターネットを使うとき、ルールやマナーを守って行動しようとしている	<input type="checkbox"/>
C9	㉜ インターネットなどをよりよい生活や社会づくりのために活かそうとしている	<input type="checkbox"/>

…知識・技能

…思考力・判断力・表現力等

…主体的に学習に取り組む態度

ていがくおんよう
低学年用

ちゅうがくおんよう
中学年用

こうがくおんよう
高学年用

ちゅうがくせいよう
中学生用



じょうほうかつようのうりよく
情報活用能力チェックリスト



できるようになった
ところは、チェック
していこう。

年 組 名 前

項目	内容	チェック
A1	① キーボードで1分間に80文字以上の文字入力ができる	<input type="checkbox"/>
A2	② 文章の中に、図や絵を貼り付けることができる	<input type="checkbox"/>
A3	③ 発表するときや画像や動画を編集するときなど、場面に応じて適切にアプリを選んで使うことができる	<input type="checkbox"/>
A4	④ インターネットを使って、知りたい情報を適切に検索することができる	<input type="checkbox"/>
A5	⑤ ファイルやフォルダを圧縮したり、パスワードをつけたりすることができる	<input type="checkbox"/>
B1	⑥ 課題解決に向け、グループ内での役割を考えて、情報活用の計画を立てることができる	<input type="checkbox"/>
B2	⑦ 統計的な調査を作成して、情報を効果的に集めることができる	<input type="checkbox"/>
B3	⑧ 課題解決に向け、適切な表やグラフを用い、情報を統計的に整理できる	<input type="checkbox"/>
C1	⑨ 課題解決のためのプログラムを作成し、実行させ、デバッグ(手直し)することができる	<input type="checkbox"/>
C2	⑩ 順次処理、分岐処理、反復処理という3つのアルゴリズムの表現方法を理解している	<input type="checkbox"/>
D1	⑪ 情報に関する自分や他人の権利と、その重要性を理解している	<input type="checkbox"/>
D2	⑫ 個人の情報が漏れないようにするなど、情報を守ることの重要性を理解し、適切な行動をとることができる	<input type="checkbox"/>
B4	⑬ 情報の重要度や偏りなく収集することを考えた上で、全体を分かりやすく整理し、表現することができる	<input type="checkbox"/>
B5	⑭ 複数の情報から矛盾点や欠けている情報を見つけることができる	<input type="checkbox"/>
B6	⑮ 誰に何を伝えたいかを考えて、表現を工夫して、メディアを組み合わせながら適切に伝えることができる	<input type="checkbox"/>
B7	⑯ 情報の伝え方や受け取り方を振り返り、評価する観点を持った上で、よりよい方法を見いだすことができる	<input type="checkbox"/>
B8	⑰ できるだけ多くの事実や根拠から、物事を論理的・多角的に考えることができる	<input type="checkbox"/>
B9	⑱ 課題解決のための情報を論理的・多角的に考え、新たな意味を見いだすことができる	<input type="checkbox"/>
C3	⑲ 物事を全体のつながりとして捉え、情報の種類や順序を意識して、整理することができる	<input type="checkbox"/>
C4	⑳ 情報の変化と傾向から分かることを見つけ、多様な解決方法を考えることができる	<input type="checkbox"/>
C5	㉑ 課題解決の手順を、アクティビティ図を使って表現することができる	<input type="checkbox"/>
D3	㉒ ルールやマナーを遵守したり、必要に応じて新たなルールやマナーを考えたりすることができる	<input type="checkbox"/>
D4	㉓ 法律に基づき、他人や社会への影響を考えながら、個人情報を適切に管理することができる	<input type="checkbox"/>
D5	㉔ 目的に応じて、アプリやインターネット上のサービスを安全に使うことができる	<input type="checkbox"/>
B10	㉕ 物事を事実と情報がどのように関係しているのかという視点で考えようとしている	<input type="checkbox"/>
B11	㉖ 情報の事実に注目し、多様な視点から考え、判断しようとしている	<input type="checkbox"/>
B12	㉗ 条件を前提に、情報の集め方や使い方の計画を立て、行動しようとしている	<input type="checkbox"/>
B13	㉘ 情報の集め方や使い方を振り返り、評価の視点を決め、適切によさや改善点を考えようとしている	<input type="checkbox"/>
C6	㉙ プログラミングを効率化するため、より速く簡単にできるように見直している	<input type="checkbox"/>
C7	㉚ プログラミングで学んだことを、よりよい生活や持続可能な社会づくりに活かそうとしている	<input type="checkbox"/>
C8	㉛ 社会は互いにルールやマナーを守ることで成り立つことを踏まえて行動しようとしている	<input type="checkbox"/>
C9	㉜ インターネットなどをよりよい生活や持続可能な社会づくりのために活かそうとしている	<input type="checkbox"/>

 …知識・技能
 …思考力・判断力・表現力等
 …主体的に学習に取り組む態度