

XIII 情報教育指導計画

情報活用能力は、教科等の枠を超えた全ての学習の基盤として育まれ活用される資質・能力のこと。情報活用能力の育成にあたっては、情報教育だけでなく様々な教育活動、教科等で育成されるものである。情報教育では以下に示す3つの取組で推進・充実を目指し、それをICT環境整備が支える。情報活用能力の育成についての指導は、学校図書館の利活用と関連させながら体系的に進めることが重要。

情報活用能力の育成		
ICT活用能力の育成	プログラミング教育の推進	情報モラル教育の充実
児童がICTを効果的に活用する授業が計画的に進められるようにします	時代を超えて普遍的に求められる力としての「プログラミング的思考」を育みます	情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度を育みます

ICT活用能力の育成

問題解決的な学習活動の過程においてICTを有効に活用することによって、学びが充実するとともに、児童にとって必要性のある探究的な学習においてICTを活用することにより、情報活用能力が獲得され、将来にわたり全ての学習の基盤となる力として定着することが期待される。

コンピュータの基本的な操作を含む学習活動を各学年、教科等に関連付けて実施する。(年間で10単位時間程度)

1年	知識及び技能	編集・機器利用	カメラ（カメラ機能）で写真や動画を撮影することができる OHC等を使って、見せたいものを大きく写して自分の考えや意見を発表できる
	思考力、判断力、表現力等	発信	伝えたいことを 順番を決めて発表できる
2年	知識及び技能	入力・変換	キーボード入力・変換ができる。自分の名前を入力できる
	思考力、判断力、表現力等	分析 記録	調べた情報を似ているものと違うものに分けることができる 話を聞きながら、大事だと思うことをメモすることができる
3年	知識及び技能	入力・変換	ローマ字入力 1分間で10文字程度入力・変換できる
		編集・機器利用	注目して欲しいところを工夫して発表できる
	思考力、判断力、表現力等	検索	必要な情報をWebで検索することができる
		発信 蓄積	理由や例をあげて発表できる 保存ファイルを開く、保存できる
学びに向かう力・人間性等	有用性	情報技術のよさに気づき、学習や生活の中で積極的に活用しようとする	
4年	知識及び技能	表やグラフの作成	表計算ソフト等を使って、表やグラフを作ることができる
	思考力、判断力、表現力等	把握	文や文章の中から、必要な情報を抜き出すことができる 図や表、グラフ、マップが表していることを読み取ることができる
		収集	視点を明確にし、インターネットを活用しながら情報を集めることができる
		分析	分類した理由を説明できる
		加工	アプリケーション等を使って、一つの画面に文字や写真・図を入れた作品を作ることができる
蓄積	フォルダに整理できる		
5年	知識及び技能	入力・変換	1分間で20文字程度入力・変換できる
		編集・機器利用	写真や動画を必要に応じて編集することができる
		検索	キーワード検索ができる
	思考力、判断力、表現力等	分類	集めた情報を同じ種類や仲間に分け、それを表やグラフ、マップに整理することができる
		発信	資料を活用して、効果的に伝えることができる
		再利用	目的に合わせて、データを再利用できる
評価	活動を振り返り、評価できる		
6年	思考力、判断力、表現力等	分析	異なる方法で調べたことと比較して利用できる
		選択	集めた情報から、課題解決に必要なものを選んで活用することができる
		加工	話す内容に合わせて資料を作ることができる
	再構築	自他の情報を組み合わせて、より適切に伝えるために情報を再構築することができる	
学びに向かう力・人間性等	有用性	情報技術の効果や影響を考え、学習や生活の中で適切かつ効果的に活用しようとする	

※令和2年3月 横浜市教育委員会「情報教育で育む資質・能力 体系表」第2版 当該学年の教科等で取扱いが想定されるものを抜粋

プログラミング教育の推進

小学校段階では、プログラミングの体験を通して、「プログラミング的思考」を育むことや、プログラムの働きやよさ、情報社会がコンピュータ等の情報技術によって支えられていることなどに気づき、そのような学習活動を通して、コンピュータ等を上手に活用して身近な問題を解決しようとする態度を育むことをねらいとしている。あわせて、教科等で学ぶ知識や技能などを、より確実に身に付けていくこともねらいとしている。

また、その後の中学校の技術・家庭科や高校の情報科等で取り扱われる学習に基づいた情報活用能力の育成に、つなげていくことになる。

2年	思考力、判断力、表現力等	プログラミング的思考	プログラムを使って自分の意図する動きを考えることができる
3年	知識及び技能	情報技術の理解	コンピュータやインターネットによって生活が便利になったことを理解する
5年	思考力、判断力、表現力等	プログラミング的思考	実行したことが、意図した活動に近づいているかどうか考えることができる
	学びに向かう力・人間性等	表現	コンピュータを使って、協働的に課題解決を図ることができる
6年	知識及び技能	情報技術の理解	身の回りにはプログラミングされているものが活用されていることを理解する

※令和2年3月 横浜市教育委員会「情報教育で育む資質・能力 体系表」第2版 当該学年の教科等で取扱いが想定されるものを抜粋

情報モラル教育の充実

情報モラル教育の本質として、「日常のモラル」と「情報社会の特性」という部分があります。「日常のモラル」は、時代が変わっても変わることの少ない部分と言えます。一方「情報社会の特性」は、機器やサービスといったことが技術の進展によって内容が変化していきます。そうした構造を理解し、下図の「情報モラルの判断に必要な要素」を組み合わせて学習活動を工夫する必要があります。

1年	知識及び技能	著作権	まねをすると困る相手がいることを知る
	学びに向かう力・人間性等	個人情報	個人情報を聞かれたらどのように対処するか理解する
2年	知識及び技能	危険性の理解	インターネットを使うためのルールやマナーについて理解している
	学びに向かう力・人間性等	マナー	言葉だけでは伝わらないことを理解している
3年	知識及び技能	個人情報	個人情報の保護やID及びパスワードの大切さを理解する
	学びに向かう力・人間性等	生活態度	コンピュータやインターネットの長時間の使用が体に影響することがわかる
4年	知識及び技能	危険性の理解	騙そうとする情報や良くないサイトを見つけたらどのように対応したら良いか理解している
		肖像権	肖像権 写真を撮るときには許諾を得ることを理解する
	学びに向かう力・人間性等	マナー	メールだけでは気持ちが伝わりにくいことがあることを理解している
5年	知識及び技能	著作権	引用のルールを知る
		多面的・多角的な思考	情報を複数の視点から考えることができる
	思考力、判断力、表現力等	批判的思考	情報の正確さを判断することができる
6年	知識及び技能	マナー	メールやSNSだけでは誤解を招くことがあることを理解している
		危険性の理解	悪意のある情報もあることを理解している
6年	知識及び技能	個人情報	□自分で安全に管理することができる
		肖像権	□ネット上に発信する際に配慮することが分かる
	学びに向かう力・人間性等	ルール・いじめ防止	ネット上に友達の悪口や嫌がることを載せることはしない

※令和2年3月 横浜市教育委員会「情報教育で育む資質・能力 体系表」第2版 当該学年の教科等で取扱いが想定されるものを抜粋