

「情報教育で育む資質・能力 体系表」※

項番※※	大分類		小1	小2	小3	小4	小5	小6	中1	中2	中3	3つの体系	
1	I-1-(1)	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		○	○	◎	○	○	○	○	プログラミング	
2	I-1-(1)		□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		○	○	○	○	○	◎	○	プログラミング	
3	I-1-(1)	著作権	□まねをすると困る相手がいることを知る		◎	○	○	○				情報モラル	
4	I-1-(1)		□引用のルールを知る				○	○	◎	○		情報モラル	
5	I-1-(1)		□著作権などの情報に関する法・制度やマナーの意義について理解し、実践できる						○	◎	○	情報モラル	
6	I-1-(1)	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		○	◎	○	○				情報モラル	
7	I-1-(1)		□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				○	◎	○	○	○	情報モラル	
8	I-1-(1)		□悪意のある情報もあることを理解している						○	◎	○	情報モラル	
9	I-1-(1)	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		○	○	◎	○	○			情報モラル	
10	I-1-(1)		□自分で安全に管理することができる				○	○	○	◎	○	情報モラル	
11	I-1-(1)	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		○	○	○	◎	○	○	○	情報モラル	
12	I-1-(1)		□ネット上に発信する際に配慮することができる						○	◎	○	情報モラル	
13	I-2-(1)	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		○	◎	○	○				ICT活用	
14	I-2-(1)		□ローマ字入力 1分間で10文字程度入力・変換できる			○	◎	○				ICT活用	
15	I-2-(1)		□1分間で20文字程度入力・変換できる					○	◎	○		ICT活用	
16	I-2-(1)		□自分の考えや意見など、ひとまとまりの文章を入力できる						○	◎	○	ICT活用	
17	I-2-(2)	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				○	◎	○	○		ICT活用	
18	I-2-(2)		□目的に応じて表やグラフを加工することができる					○	○	○	◎	ICT活用	
19	I-2-(3)	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		◎	○	○	○				ICT活用	
20	I-2-(4)		□写真や動画を必要に応じて編集することができる					○	◎	○	○	ICT活用	
21	I-2-(4)		□OHC(実物投影機)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		◎	○	○					ICT活用	
22	I-2-(4)		□注目して欲しいところを工夫して発表できる			○	◎	○	○	○	○	ICT活用	
23	I-3-(5)	検索	□必要な情報をWebで検索することができる			○	◎	○				ICT活用	
24	I-3-(5)		□キーワード検索ができる					○	◎	○		ICT活用	
25	I-3-(5)		□検索サービスなどを効果的に活用できる						○	◎	○	ICT活用	
26	II-1-(3)	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		○	◎	○	○	○	○	○	プログラミング	
27	II-2-1	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		○	○	○	◎	○	○	○	ICT活用	
28	II-2-1		□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		○	○	○	◎	○	○	○	ICT活用	
29	II-2-(4)	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				○	◎	○			ICT活用	
30	II-3-(1)	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		○	○	○	○	◎	○		ICT活用	
31	II-3-(1)		□複数の情報を結び付けて新たな意味を見出したり、自分の考えを深めたりすることができる								○	◎	ICT活用
32	II-3-(2)	分析	□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		○	◎	○					ICT活用	
33	II-3-(2)		□分類した理由を説明できる				○	◎	○			ICT活用	
34	II-3-(2)		□異なる方法で調べたことと比較して利用できる						○	◎	○	ICT活用	
35	II-3-(2)	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				○	○	◎	○	○	プログラミング	
36	II-3-(2)	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		○	○	○	○	◎	○	○	情報モラル	
37	II-3-(2)		□複数の情報を比較して、根拠をあげて考えることができる							○	◎	○	情報モラル
38	II-3-(3)	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						○	◎	○	ICT活用	
39	II-3-(3)	批判的思考	□情報の正確さを判断することができる		○	○	○	○	◎	○		情報モラル	
40	II-3-(3)		□情報の信頼性を吟味することができる						○	◎	○	情報モラル	
41	II-3-(4)	記録	□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		○	◎	○	○	○	○		ICT活用	
42	II-4-(1)	加工	□プレゼンテーションソフト等を使って、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				○	◎	○			ICT活用	
43	II-4-(1)		□話す内容に合わせて資料を作ることができる						○	◎	○	ICT活用	
44	II-4-(1)		□受け手の状況に合わせて見やすさを考えて資料を作ることができる								○	◎	ICT活用
45	II-4-(3)	再構築	□自他の情報を組み合わせ、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						○	◎	○	ICT活用	
46	II-4-(3)		□目的や意図に応じて情報をまとめ、複数の表現手段を組み合わせることで表現することができる								○	◎	ICT活用
47	II-5-(1)	発信	□伝えたいことを 順番を決めて発表できる		◎	○						ICT活用	
48	II-5-(1)		□理由や例をあげて発表できる			○	◎	○				ICT活用	
49	II-5-(1)		□資料を活用して、効果的に伝えることができる					○	◎	○	○	ICT活用	
50	II-6-(2)	蓄積	□保存ファイルを開く、保存できる		○	○	◎	○				ICT活用	
51	II-6-(2)		□フォルダに整理できる				○	◎	○			ICT活用	
52	II-6-(3)	再利用	□目的に合わせて、データを再利用できる					○	◎	○		ICT活用	
53	II-7-(1)	評価	□活動を振り返り、評価できる		○	○	○	○	◎	○	○	ICT活用	
54	II-7-(3)	プログラミング的思考	□ものごとの関係性などに気付き、筋道立てて考えたり、他の事象に当てはめて考えたりすることができる								○	◎	プログラミング
55	III-1-(2)	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		◎	○	○	○	○	○		情報モラル	
56	III-1-(2)		□個人情報を適切に管理できる						○	○	◎	○	情報モラル
57	III-2-(1)	有用性	□情報技術のよさに気付き、学習や生活の中で積極的に活用しようとする		○	○	◎	○				ICT活用	
58	III-2-(1)		□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						○	◎	○	ICT活用	
59	III-2-(2)	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		○	○	○	○	◎	○	○	プログラミング	
60	III-3-(1)	マナー	□言葉だけでは伝わらないことを理解している		○	◎	○	○				情報モラル	
61	III-3-(1)		□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				○	◎	○	○		情報モラル	
62	III-3-(1)		□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						○	◎	○	○	情報モラル
63	III-3-(1)	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		○	○	◎	○	○	○		情報モラル	
64	III-3-(1)		□ネット依存症などにならないような調和のある生活を考えることができる						○	○	◎	○	情報モラル
65	III-3-(1)	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		○	○	○	○	○	◎	○	情報モラル	
66	III-3-(1)		□ネットいじめを防ぐためにできることを考えようとする						○	○	◎	○	情報モラル
67	III-3-(2)	価値創造	□コンピュータを使って効果的に表現し、創造性や可能性を広げようとする		○	○	○	○	○	○	◎	プログラミング	

※「情報教育推進プログラム」の第1版から、「情報活用能力 一覧表 横浜モデル」を踏まえて項番や分類等を改訂しています。
 ※※「情報活用能力一覧表 横浜モデル」における分類