

大津町情報活用能力の体系表（令和6年3月 大津町教育委員会）

分類					ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4
要素		資質・能力	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	アー1	知識及び技能	情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能	入力の基本技能	I D、パスワード等の入力ができる	文字入力ができる（10文字以上／1分間）	文字入力ができる（30文字以上／1分間）	文字入力ができる（40文字以上／1分間）
	アー2			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、二次元コードの読み取りができる	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		
	アー3			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	Google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
	アー4			検索に係る技能	キーワード検索ができる	記号（＋、－など）を用いた検索ができる	複数単語を含む（AND、ORなど）を用いた検索ができる	目的に応じて適切に検索できる
	アー5			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） データ提出（アップロード）の方法を身に付ける（クラウドについて知る）	ファイルやフォルダの操作ができる（圧縮、暗号化等） クラウドについて理解して利用する
問題解決・探究における情報活用	イー1	知識及び技能	情報を活用した問題の発見・解決等の方法	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
	イー2			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
	イー3			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
	イー4	思考力・判断力・表現力等	情報を活用した問題の発見・解決等の方法	取捨選択	課題解決に関係する情報を選ぶことができる	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
	イー5			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	複数の情報から共通・相違点を見つけることができる	複数の資料から傾向や変化を読み取ることができる	複数の情報から矛盾点や欠けている情報を見つけることができる
	イー6			表現・発信	目的を意識して表現し、情報の発信・発信ができる	相手や目的を意識して表現し、安全に情報の発信・発信ができる	相手や目的に応じて表現し、適切に情報の発信・発信ができる	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効果的に情報の発信・発信ができる
	イー7		情報を活用する力	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
	イー8			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
	イー9	学びに向かう力・人間性等	情報活用の態度	多角的に情報を検討しようとする態度	情報を複数の視点から捉えようとする	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	物事や情報を批判的に考察し、判断しようとする
	イー10			試行錯誤し、計画や改善しようとする態度	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	ウー1	知識及び技能	情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能	記号の組合せ方の理解	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制作、動作の確認及びデバック等ができる
	ウー2	思考力・判断力・表現力等	情報を活用する力	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、分岐を組み合わせる表現できる	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
	ウー3		情報活用の態度	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
情報モラル・情報セキュリティ	エー1	知識及び技能	情報モラル・情報セキュリティの理解	情報セキュリティについての理解	I D、パスワード等の安全管理について理解することができる	I D、パスワード等の安全管理について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
	エー2	思考力・判断力・表現力等	情報を活用する力	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えることができる	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
	エー3			情報セキュリティに配慮し、情報を活用する力	I D、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
	エー4	学びに向かう力・人間性等	情報モラル・情報セキュリティなどについての態度	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