

令和8年度情報活用能力育成項目每一覧表

六ヶ所村立南小学校

令和8年4月22日現在

※中央教育審議会教育課程部会生活、総合的な学習、探究の時間WG資料をもとに再構成

わたしたちとじょうほう 活用スキル編 ス 私たちと情報 情報社会探究編 探

※デジタル版「私たちと情報」導入済

参考：IE-Schoolにおける指導計画、みやぎ情報活用ノート、熊本市版ICT教育モデルカリキュラム

構成要素	概要	学習内容	小学校1学年	小学校2学年	小学校3学年	小学校4学年	小学校5学年	小学校6学年
①情報技術の活用 基本的な操作 キーボード練習は、朝活動・家庭学習等で実施(キーボードベンチャー)	観察・実験をしたり図書館・インターネットで情報を収集したり、相手や目的に応じて分かりやすく伝えたりするために必要な基礎的な知識・技能	撮影・編集 図書資料 インタビュー アンケート キーボード入力 メモ 新聞・リーフレット等 口頭発表等	情報を集めたり、発信したりする際、コンピュータを含む情報手段を目的に応じて活用することができる。 ・写真・動画の撮影 ス6 ・図書資料からの情報 ス26	情報を集めたり、発信したりする際、コンピュータを含む情報手段を目的に応じて活用することができる。 ・写真・動画の撮影 ス6 ・図書資料からの情報 ス26	情報を集めたり、発信したりする際、コンピュータを含む情報手段を目的に応じて活用することができる。 ・インタビュー ス28 ・アンケート作成 ス30 ・キーボード文字入力 到達目標:ローマ字入力を書き文章で1分間30文字 ・調べたことメモ ス16 ・Web検索 ス34	情報を集めたり、発信したりする際、コンピュータを含む情報手段を目的に応じて活用することができる。 ・インタビュー ス28 ・アンケート作成 ス30 ・キーボード文字入力 到達目標:ローマ字入力を書き文章で1分間30文字 ・調べたことメモ ス16 ・Web検索 ス34	情報を集めたり、発信したりする際、コンピュータを含む情報手段を目的に応じて活用することができる。 ・キーボード文字入力 到達目標:ローマ字入力を書き文章で1分間50文字 ・思考ツールの活用 ス36 ス18 ・表やグラフの活用 ス40 ス48 ・プレゼンテーションの工夫 ス48	情報を集めたり、発信したりする際、コンピュータを含む情報手段を目的に応じて活用することができる。 ・キーボード文字入力 到達目標:ローマ字入力を書き文章で1分間60文字 ・思考ツールの活用 ス36 ス18 ・表やグラフの活用 ス40 ス48 ・プレゼンテーションの工夫 ス48
①情報技術の活用 ミニ探究 課題の設定 情報の収集 整理・分析 まとめ・表現 「ミニ探究」 パワーアップタイム(情報)で「課題の設定」と「情報の収集」を実施し、その後情報の時間で「整理・分析」「まとめ・表現」を実施(今年度は「整理・分析」を重視)	収集した情報を整理・分析して、分かりやすくまとめて発信したり、自分たちの学習を振り返って省察したりするための思考・判断・表現力	問題発見 問題解決 情報の吟味 複数の情報の比較 情報の組合せ メディアの特性 相手・目的意識 探究計画 省察の技能	情報を編集(整理・分析や表現)する際、与えられた視点や観点の基で工夫して取り組むことができる。 <1・2・1月実施> ・比較 ス24	情報を編集(整理・分析や表現)する際、与えられた視点や観点の基で工夫して取り組むことができる。 <1・1月実施> ・比較 ス24	情報を編集(整理・分析や表現)する際、学びの見通しをもって視点や観点を理解し、試行錯誤することができる。 <1・0月実施> ・調査 ・調査等を基にした提案 ス44	情報を編集(整理・分析や表現)する際、学びの見通しをもって視点や観点を理解し、試行錯誤することができる。 <8・9月実施> ・調査 ・調査等を基にした提案 ス44	情報を編集(整理・分析や表現)・発信の過程を組み立て、目標を意識して評価・改善することができる。 <5・6月実施> ・複数の情報からの判断 ス38 ・相手意識 探14	情報を編集(整理・分析や表現)・発信の過程を組み立て、目標を意識して評価・改善することができる。 <5・6月実施> ・複数の情報からの判断 ス38 ・相手意識 探14
②情報技術の適切な取扱い 法や制度 倫理 安全	情報社会や情報手段の特性の理解と、安全かつ適切に情報手段を使うことによって、よりよい情報社会を創ろうとする知識と態度	情報と健康 セキュリティ 著作権・肖像権 ルール マナー 情報社会の未来	自他の情報を大切に、ルールを守って安全に情報手段を使用しようとする。 ・個人情報の守秘 ス2 ・コンピュータ使用のルール ス2	自他の情報を大切に、ルールを守って安全に情報手段を使用しようとする。 ・個人情報の守秘 ス2 ・コンピュータ使用のルール ス2	情報手段の利便性と危険性を理解し、自己への影響を考えて使用しようとする。 ・情報機器と健康 ・情報機器使用のマナー	情報手段の利便性と危険性を理解し、自己への影響を考えて使用しようとする。 ・情報機器と健康 ・情報機器使用のマナー	情報社会の価値や課題を認識し、情報手段を適切に活用しようとしている。 ・著作権 探48 ・自分と相手の違い(多様性の認識)	情報社会の価値や課題を認識し、情報手段を適切に活用しようとしている。 ・著作権 探48 ・自分と相手の違い(多様性の認識)
③情報技術の特性の理解 情報及びコンピュータの原理 AI アルゴリズム・プログラミング デザイン データの扱い コミュニケーションやメディア 社会的役割	自分が意図する一連の活動を実現するために、動きに対応した記号の組合せをどのように改善していけば、より意図した活動に近づくのか、といったことを論理的に考えていく力	分解して考える 順次を考える 分岐を考える 反復を考える 試行錯誤する 情報社会を考える AI・生成AIの仕組み	プログラミング的思考について基本的なことを知る。生活の中の一連の動きを通して、「順番にやること」の大切さを体感し、命令の「順序性」に気づかせる。 (分解して考える) (順次を考える) ・アンブラグド ・TureTure ・Scratch <アンブラグド教材> ・命令伝達ゲーム ・生活の中の手順化 <私たちと情報 情報活用スキル編> ・P62 プログラミングをしよう ス62	プログラムの仕組み(順次処理、反復処理)を簡単な活動を通して自然とプログラミングに触れ合わせる。プログラムにはルールがあることや、目的に応じて動きを選ぶ必要があると気づかせる。 (順次を考える) (反復を考える) ・アンブラグド ・TureTure ・Scratch <Scratch・プログラミング> ・リズムであそぼう ・P62 プログラミングをしよう ス62	コンピュータと自分たちの生活が密接な関係であることを知り、問題解決や表現活動の際、「順序立てて解決する力」を養う。それにより日常生活が便利になっていくことに気付かせる。 (順次を考える) (反復を考える) (分岐を考える) ・Root ・Scratch <Google/Canva・プログラミング> ・フローチャート作成 ・P66 フローチャートを書こう ス66	より複雑な「条件+繰り返し」の組み合わせを使って、表現活動や問題解決に挑戦。複数ステップのある作業を設計する経験を通じ、論理的な手順の組み立てに取り組む。 (順次を考える) (反復を考える) (分岐を考える) ・Root ・Scratch <Google/Canva・プログラミング> ・フローチャート作成 ・P68 プログラミングツールを使ってみよう ス68	コンピュータを使った問題解決や表現活動を通して、「社会や生活が便利になる」ことを体験的に理解し、情報技術の価値を社会や自らの生活に関連付けて考えることができる。3Dプリンタの仕組みを理解することができる。 (情報社会を考える) (試行錯誤する) 3Dアプリと3Dプリンタの仕組み ・MESH ・3Dアプリ・3Dプリンタ <Google/Canva・プログラミング> ・フローチャート作成 ・P36 プログラミングで問題解決 探36	AIの機械体験・生成AI体験を通して、AI・生成AIの活用の在り方を考えることができる。3Dプリンタの仕組みを理解することができる。 ・AI・生成AIの仕組み ・Teachabe Machine ・プログラボみんなで生成AIコース ・3Dアプリ・3Dプリンタ
			10時間	10時間	15時間	15時間	15時間	15時間