

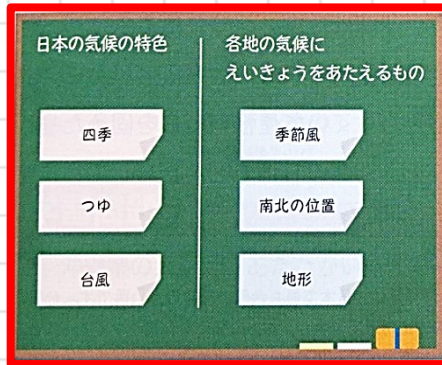
情報活用能力の育成に係る 研究開発を行う学校の取組例

目 次

- ①愛知県春日井市立出川小学校 P.1～19
- ②国立大学法人宮城教育大学附属小学校 P.20～28

1-2「情報の時間」検討における課題

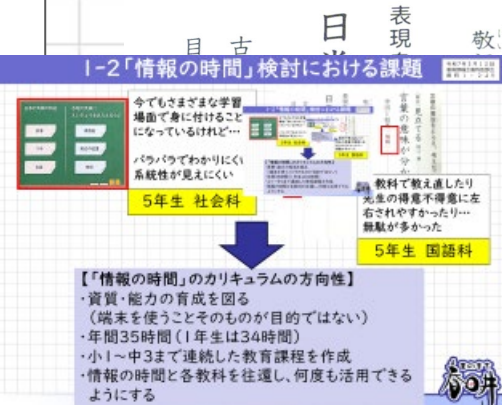
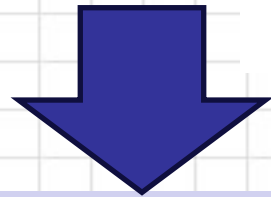
令和7年5月12日
教育課程企画特別部会
資料1-2より



今でもさまざまな学習
場面で身に付けること
になっているけれど…

バラバラでわかりにくい
系統性が見えにくい

5年生 社会科



文章の要旨をとらえ、考えた
「練習」見立てる 野口 廣
言葉の意味が分か
原因と結果—情報—

教科で教え直したり
先生の得意不得意に左
右されやすかったり…
無駄が多かった

5年生 国語科

【「情報の時間」のカリキュラムの方向性】

- ・資質・能力の育成を図る
(端末を使うことそのものが目的ではない)
- ・年間35時間(1年生は34時間)
- ・小1～中3まで連続した教育課程を作成
- ・情報の時間と各教科を往還し、何度も活用できるようにする



1-3 研究開発学校 研究構造図

令和7年5月12日
教育課程企画特別部会
資料1-2より

生涯にわたって自ら学びを進めていくことができる児童・生徒の育成

各教科等の学習や学校生活のあらゆる問題解決的な場面で発揮
(これからの時代に向けて育成を目指す資質・能力)

学習の基盤となる資質・能力

補充・深化・統合

情報の時間

問題解決の基礎

情報の技術

課題の
設定

情報の
収集

整理・
分析

まとめ

発表

情報
科学

プログ
ラミング

情報手段の基本的な操作等

情報社会に参画する態度(情報モラル等)

情報活用能力の育成

教科横断的な視点

体系的・系統的な育成

指導体制の確立

クラウド環境下での
一人一台端末フル活用

言語
能力

問題発見・
解決能力

2 カリキュラムとして整理・系統立てた「情報の時間」

令和7年5月12日
教育課程企画特別部会
資料 1 - 2 より

持続可能な取り組みにするためには、これまでの取組において各教科に共通していることを系統立てて整理し、まとまった時間を設けて指導することが必要と考え、研究開発学校の指定を受け、「情報の時間」カリキュラムを作成

①これまでの指導の取組を調査し、その内容を整理

操作	課題	収集	データ分析	思考	まとめて表現 視 覚/聴覚	まとめて表現 こ とば
チャット入力発信 受信	定義づける	写真の見方	読む	比較	大事な情報を目 立たせる	～だから(理由)
カレンダー予定 入力・確認	目的の明確化	地図の見方	構成要素	比較する	多面的多角的 色使い(色彩感 覚)	～のため(目的)
フォームの作成	問い	音の聞き方	構成要素	入力する	抽象化	音(効果音・BG M)
文字入力	KJ法	動画の見方	構成要素	グラフ化する	具体化	コピー(文字の 意)
式の挿入	直感的問い	統計資料の見方	グラフの種類 軸 (縦・横)	目的からぶれな い	事実と意見	形(丸み、かど)
画像の挿入		文章読解	音声化 まとまり ト ピックセンテンス 資料とつなぐ	平均化する	原因と結果	映像
	問題を発見する	話の聞き方	ペーシング 質問	並べ替える	言い換え	つまり
動画の撮影操作	教師の発問が問 いのモデル ヒ ドゥン	webサイトの見 方	ツリー	散らばり	構造化	例えば
動画の編集操作	ブレスト	ログの収集		偏り	ifの思考	第1に
コピー	議論から浮かぶ	アンケート		トップ	要約 つまり	みんなを見て話 す
ペースト	探究中に浮かぶ	検索ワード		ボトム	マインドマップ	うなずきながら聞 く
目的の情報にた どり着く	わくわく	英語		傾斜	軸のセット	定義づける
						出典

2 カリキュラムとして整理・系統立てた「情報の時間」

令和7年5月12日
教育課程企画特別部会
資料 1 - 2 より

③ 個別の情報技術を活用するスキルを一つ一つ教えて終わるのではなく、活用・実践することまでを含めた授業が行われるよう単元を構成し配列

また、単元を通して解決する課題を設定し、児童生徒が問題解決的な学習を経験することを意図して編成

小学6年		情報の時間				単元名・活動
月	週	情報社会に参画する態度 (情報モラル等)	情報手段の基本的な操作	問題解決の基礎等	情報の技術	
4月	1	引用・出典・著作権	動画の視聴	課題の設定 情報の収集	動画共有サイト	「ピクトグラムを活用して、校内の施設について1年生に伝えよう」 目：目的や意図に合わせて、校内の施設についてわかりやすく伝えることができる ①課題を知り、ピクトグラムについての動画を見る。 ②紹介する特別教室を決め、特徴を書き出す。 ③～⑥特徴や思いを踏まえて、ピクトグラムを作成する。 ⑦実際に小学1年生に見てもらい、アンケートを実施する。 ⑧著作権を意識して、他者のピクトグラムを紹介する活動を行う。 ⑨「炎上」してしまう恐れがあるような、他者の作品の紹介の仕方を考える。(盗用・著作権的な意味で) ⑩本単元の振り返りをする。 ㊤(授業実践レポート)
	2			情報の収集 整理・分析		
	3		描画	まとめ		
5月	4		アンケート・スクリーンショット	まとめ		
	5			整理・分析		
	6	著作権・炎上		説明・発表		
	7			振り返り		

育成する情報活用能力

活動内容

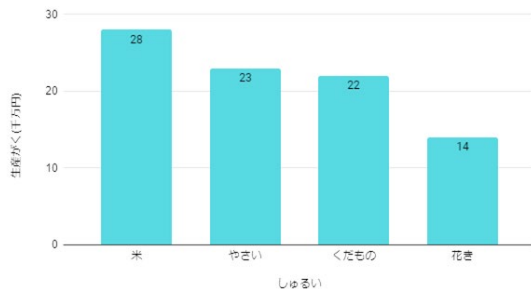
2 カリキュラムとして整理・系統立てた「情報の時間」

令和7年5月12日
教育課程企画特別部会
資料 1 - 2 より

育成している情報活用能力と各教科の単元との関係

情報の時間(3年生) 「グラフや表に表そう」

春日井市のおもな農作物のりょう



情報の時間

2「グラフや表に表そう」

目 身近なことをグラフや表で表し、わかりやすく整理してまとめることができる

- ① 学校の中にあるグラフや表を探して写真を撮ってくる。
※集めたグラフや表を班でジャムボードに共有する。
※共有したものを比較・分類して整理する。(KJ法)
- ② 整理したものを発表して、グラフや表にする良さを知る。
- ③ スプレッドシートでグラフの作り方を知る。
※グラフにしたい表(教師が作成したもの)の範囲を選択→挿入メニューからグラフを選択する→グラフが表示される
- ④ 自分の身の回りのことをグラフに表してみよう。
- ⑤ 自分が作成したグラフを友達に伝える。伝える視点等(グラフから考えられること)を中心に伝えさせる。→教師へ提出

算数

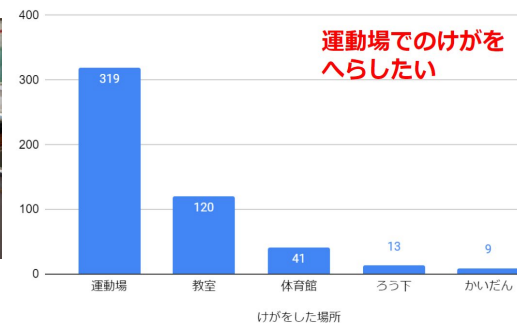
表とグラフ

(統計的な問題解決の素地を育む: B3)
(グラフを比較し、特徴を説明する: B2・B3)
わくわく算数ひろば
(図を使って理由を説明するB2・B3)

情報の時間(3年生) 「学校で安全に生活しよう」

人数(人)とけがをした場所

運動場でのけがを
へらしたい



4 学校で安全に生活しよう

目 学校で安全に生活するために、危険個所の情報を収集し、どうしたら事故やけがを未然に防ぐことができるかを知る

- ① 学校でのけがや事故の起こりやすい時間帯や場所について情報を集める。(写真や動画・インタビュー)
- ② 集まった情報をもとに整理・分析をする。(表やグラフ等)
- ③ スライドを使ってまとめる。(動画・グラフ・写真の挿入、わかりやすいスライドの作成)→教師へ提出
- ④ スライドを使ってまとめる。(動画・グラフ・写真の挿入、わかりやすいスライドの作成)→教師へ提出
- ⑤ 発表する。

情報の時間「グラフや表に表そう」では、グラフ自動生成ツールを活用し、児童がデータの整理・可視化を探究的に学んだ。その学びを算数「表とグラフ」に活かし、作図に苦手意識のある児童もデジタルの活用で負担が軽減。情報の見せ方や伝え方を工夫する姿が見られ、教科横断的な学びの深まりにつながった。さらに、この学びが情報の時間「学校で安全に生活しよう」での説明スライドのグラフ作成に活かされた。

2 カリキュラムとして整理・系統立てた「情報の時間」

令和7年5月12日
教育課程企画特別部会
資料 1 - 2 より

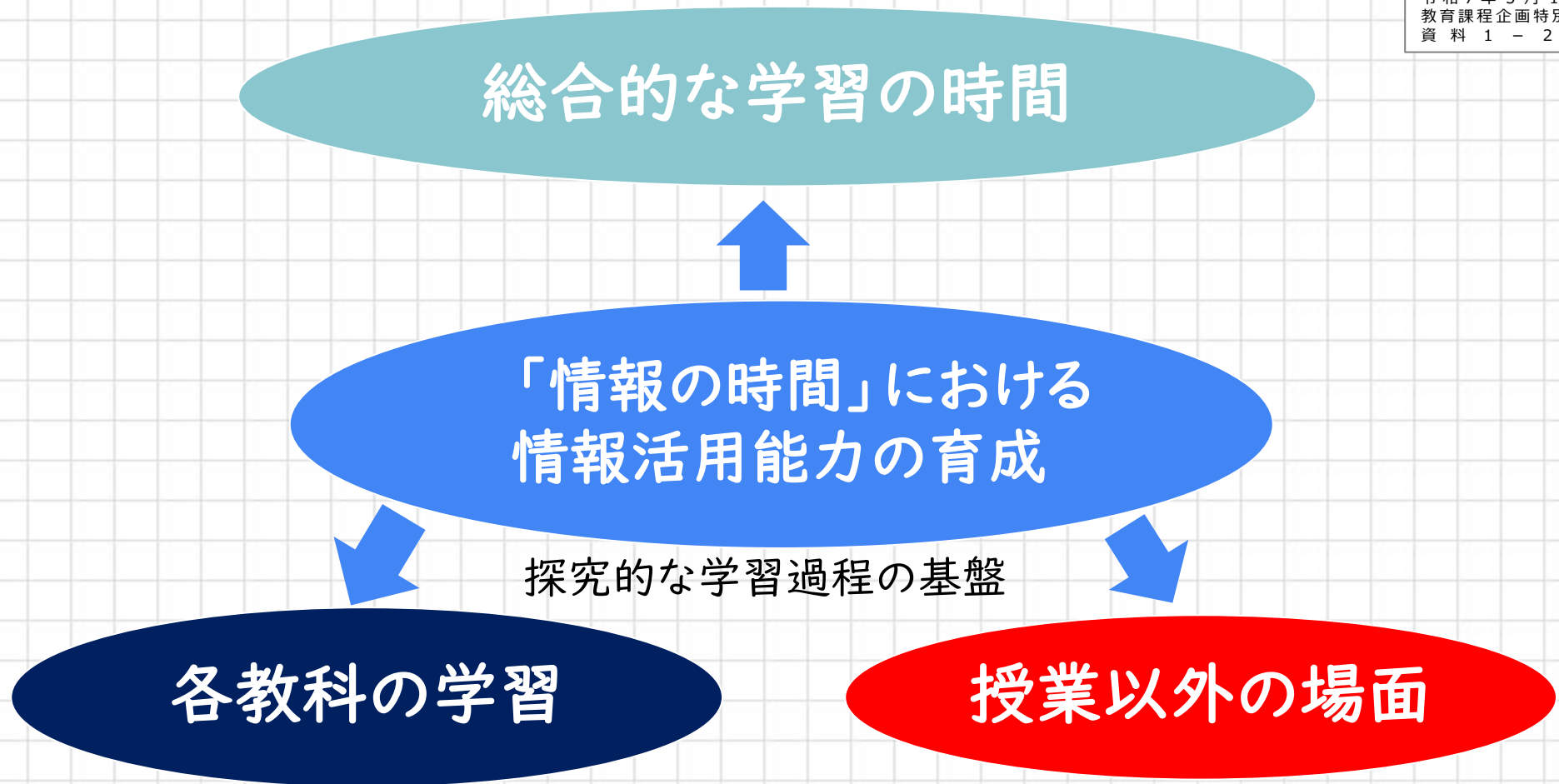
②重複をなくし、無駄なく学ぶために、学ぶ順序や時期、回数などに気をつけて整理し、学年を上げるにつれて順に深まっていくように系統性を意識し作成

分類	項目	低学年	中学年	高学年	中学校
情報手段の基本的な操作等	入力	様々な手段(手書き入力等)で入力をする	正確にローマ字入力をする	速く正確にローマ字入力をする	必要な入力操作を身体的に行うことができる
	アプリ	オンラインツールを体験する	主要アプリケーションを活用する	主要アプリケーションを効果的に活用する 連絡・情報共有アプリを活用する	オンラインツールを目的に合わせて自由自在に活用する
	共同編集	共同編集を体験する	共同編集で作品をつくる データを共有する (classroom以外)	コメント機能を効果的に使い作品をつくる方法を選択してデータを共有する(権限設定)	共同編集の仕組みを理解し、互いに学習の過程を参照しながら学習を進める
	基礎操作	起動やログイン等基礎的な操作をする(タッチパッド操作、タッチ操作、カメラ)	設定やアクセシビリティを理解する (明るさ、ショートカット、スクショ)	設定を工夫して活用する (2画面・タブの整理) 動画や画像の編集	自身の特性に合った設定をして活用する
問題解決の基礎等	課題の設定	教師が提示した複数の課題から自分の課題を選択する	教師が提示した大きな課題をもとに自分の課題を設定する <中核となる方法> ・予想の検討	疑問や興味・関心に基づいて、自ら課題を設定する <中核となる方法> ・課題の共有	事物・事象、日常の中から問題を見出し、解決可能な課題を設定する <中核となる方法> ・KJ法、ブレインストーミング法 ・仮説の設定
	情報の収集	教師が与えた資料から情報を収集する	教師が示した複数の方法から選択して情報を収集する	目的を踏まえ、方法を選択したり組み合わせたりして情報を収集する	目的を踏まえ、情報収集の計画を立てた上で複数のメディアから情報を収集する

※系統表の抜粋。全体では情報手段の基本的な操作等、問題解決の基礎等(課題設定、情報収集、整理・分析、まとめ、発表)、情報社会に参画する態度、情報技術について整理している。

2 カリキュラムとして整理・系統立てた「情報の時間」

令和7年5月12日
教育課程企画特別部会
資料1-2より



「情報の時間」では、単元を通して解決する課題を設定し、児童生徒が問題解決的な学習を経験する中で、情報活用能力が育成される。総合的な学習の時間での探究活動では、課題設定、情報収集、分析、まとめ、発表といった各プロセスで情報活用能力が効果的に活かされる。各教科の学習はもちろんのこと、授業以外の様々な場面でも、主体的に学んだり、活動したりするための基盤になる。

小学1年 情報の時間							
月	週	B1：情報社会に参加する態度（情報モラル等）	B2：情報手段の基本的な操作	B3：問題解決の基礎等	備考	B4：情報の技術	単元名・目標・活動
4月	1			情報の収集	五感		1ー1「きょうしつ たんてい」（0.5h×2） 目：五感を使っものを観察する体験をする ①五感を使うと、よりくわしく観察できることを知る。 机、筆箱、下駄きなど、身近にあるものを1つずつ五感を使って観察する。
	2			情報の収集	比較する（具体物と具体物）		1ー2「おなじところう？」（0.5h×2） 目：2つの具体物の共通点と相違点に着目して比べることができる。 ①お茶と牛乳・お風呂とプールなど、物や絵を比べる。 ・同じところと違うところを見つける。 ・比べるときは同じところと違うところを見つけることを伝える。 ・いろいろなものを比べる。
	3			情報収集	比較する（具体物と具体物）		1ー3「どっちがたい？」 目：「そろえる」を使っものを比べることができる。 ①鉛筆や色鉛筆を使っ、高さ比べをする。 ・比べるとき…重ねる、端を揃える。 ・数回ブロックやおはじきなどを使っ、数量を比べる。 ・比べるときは、そろえて並べるとよいと知る。
5月	4			整理・分析	分類する		1ー4「なまづくり」 目：物を仲間分けするための視点をつくることができる ①緑、ピンクの色鉛筆、きゅうり、緑の色鉛筆など物や絵を見て、仲間分けをする。 ・1人1台端末を使用せず、紙などを用意し、アナログで仲間分けをする。 ・色、用途などの視点によっていろいろな仲間をつくることができることを知る。 ・いろいろなものを対象に仲間分けをする。
	5			情報収集	自己紹介・スピーチの方法		2「よろしくね！」 目：スピーチの体験をする ①スピーチのお手本をみる。 スピーチするとき大事なことを確認する。 「話すとき」「聞くとき」「声の大きさ」 決められた項目について、自分について情報収集する。 ・「楽しいこと」「お休みの日にしていること」「好きなこと」「得意なこと」など 情報を表に整理して書き込む。 ②表を見ながらスピーチの練習をする。 グループでスピーチをする。
	6			整理・分析	自己紹介・スピーチの方法		3「タブレットスタート！」 目：1人1台端末を使うための初歩的な操作と健康への配慮を理解することができる。 ①使うときの配慮における注意を知る。 ・端末の用語・パスワードの大切さ ②端末を自分の机の上に置き電蓋を入れる。初期設定をする。パスワードを入力する。 ・クラスルームの入り方 ③写真の撮り方を知る。 ・教室にあるものの写真をとって紹介するお手本をみる。 ・写真撮影、撮った写真の確認の仕方。 ④クラスルームの課題提出で写真を提出する。 ・撮った写真について、ペアで紹介しあう。 (例)「これは〇〇です。どうして撮ったかというところを〇〇だからです。」 ⑤フィグジャムの設定 ・ペン機能、付箋機能、手書き入力 ⑥Aiドリルの使い方を知る。 ・②は高学年児童が手伝うとよい。 ・⑤は事前に前に手書き入力の設定が必要。事前に高学年児童が行うとよい。
	7	友達の見えの尊重		説明・発表	自己紹介・メモによるスピーチ		4「どこがおなじところか？」 目：2つの具体物を比べ、表や図を使っ共通点や相違点を整理することができる ①2つの具体物の同じところと違うところをみつける。(写真や絵でも可) ・表や図への整理の仕方について一緒に考え、見本を見せる。 ②別の2つの具体物の同じところと違うところをみつけ、表や図に整理する。 ③別の2つの具体物の同じところと違うところをみつけ、表や図に整理する。 ④五感を使っ物を観察する。 ・観察する視点（色・形・大きさ・触った感じ・においなど）の確認 ・観察して集めた情報を付箋にかく。 ⑤表や図に付箋に書いた情報を貼り、整理する。
6月	8	個人情報保護（アカウント、パスワード）、姿勢、視力、学習目的での利用				コンピュータ キーボード ディスプレイ ログイン アカウント パスワード	5「とよしつたけんたい」 目：本が分類されていることを知るとともに、図鑑の目次の使い方を理解することができる ①図鑑室の使い方を確認する。 ・図鑑室の本は仲間によって並んでいることを知る。 ②図鑑室に行き、図鑑室のどこにどのような本があるのか調べる。(ワークシート) ワークシートは図鑑室の本のレイアウトと本の種類がかれていて、線でつなぐことができるようになっているもの。 ③図鑑を調べる体験をする。 ・図鑑の目次の使い方を知る。 ④目次で自分の好きなものをみつけ、そのページを開く。 ペアで「〇〇がいてあるページを開いてください。」と目次を使っページを開くクイズごっこをする。
	9	個人情報保護（アカウント、パスワード）	電蓋ON パスワード入力、クラスルームログイン			ログイン アカウント パスワード	6「フィグジャムをつかって、きょうどうへんしゅうしよう」 目：フィグジャムを使っ共同編集し、共同編集のよさや留意点を実感することができる ①フィグジャムを開く。 ・ペアで、共同編集を体験する。(〇×ゲーム、しりとりなど) ・絵グラフに勝った数を記録する。 ②フィグジャムを開く。 ・ペアで、共同編集やトラブルを体験する。(お絵描きなど) ・共同編集するときのよさや注意について伝える。(友達作品の尊重) ③フィグジャムを開く。 ・ペアで、共同編集やトラブルを体験する。(付箋に言葉集め、集めた言葉を仲間分け など) ・共同編集するときのよさや注意について伝える。(友達の意見の尊重)
	10	肖像権	端末の360°回転 写真撮影				7「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
7月	11		クラスルームへの課題提出 フィグジャム（ペン機能・付箋機能）			ファイル	8「フィグジャムをつかって、きょうどうへんしゅうしよう」 目：身の回りにコンピュータで命令されているものがたくさんあることに気づくことができるとともに、ビスケットで簡単なプログラミングを行うことができる ①身の回りにあるコンピュータに気づく。(冷蔵庫・電子レンジ・信号など) ・ビスケットの体験をする。 ②ビスケットの体験をする。
	12					Aiドリル	9「できるようになったよ」 目：自身の活動を振り返り、できるようになったことを伝え合うことができる ①作品の履歴や写真を見て、1年間の活動を思い出す。 ・「学んだこと」「できるようになったこと」「友達のよさ」 ・がんばったこと、できるようになったこと、友達のよさをメモする。
	13						②メモをもとに、振り返りを書く。 ・次学年への見直しをもち、次学年でがんばりたいことをメモする。 ・話型にあてはめながら、メモを文章にする。 ・がんばったこと、できるようになったこと、友達のよさ、次ががんばりたいことを伝え合う。 ③②は事前に2年生が作成して動画を見せておくとい。朝の時間や給食の時間などに何日かに分けて見る時間をつくるなど工夫する。
9月	14		クラスルームからの静止画像閲覧	情報の収集	比較する（具体物と具体物）		10「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	15	友達の意見の尊重		説明・発表	表や図への整理		11「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	16				表や図への整理		12「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
10月	17			情報収集	五感		13「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	18			整理・分析	表や図への整理		14「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	19			説明・発表	比較する（具体物と具体物）		15「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
11月	20			情報収集	図書の分類		16「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	21			情報収集	図書の分類		17「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	22			情報収集	図書の分類		18「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
12月	23		共同編集 フィグジャム（ペン機能）				19「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	24	共同編集の留意点（他者の作品の尊重）	共同編集 フィグジャム（ペン機能）			ドラッグ&ドロップ	20「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	25	共同編集の留意点（他者の意見の尊重）	共同編集 フィグジャム（付箋機能・ペン機能）	情報の収集 整理・分析	言葉を集める 言葉を分類する		21「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
1月	26			課題の設定	対象を決める		22「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	27		写真撮影 フィグジャム基礎操作（付箋機能）	情報の収集	五感		23「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	28		フィグジャムへの写真挿入	整理・分析	視点ごと		24「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
2月	29			整理・分析	事柄の順序		25「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	30				事柄の順序		26「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	31	他者の意見の尊重		説明・発表	振り返り		27「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
3月	32	他者の作品の尊重	ビスケット	情報収集	条件制御	コンピュータ プログラミング	28「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	33	他者の作品の尊重	ビスケット		条件制御	プログラミング	29「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
	34				問題解決の振り返り、学習履歴の活用		30「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。
3月	35				問題解決の振り返り、学習履歴の活用		31「互かんをつかって、クイズたいかいをしよう」 目1：五感を使っ集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えようと知り、そのよさを実感することができる ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める。 ・クイズ大会の仕方は説明をきくだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい。 ②決めたものを五感を使っ観察し、フィグジャムの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る。 ③集めた情報を整理する。 ・撮った写真を1枚フィグジャムに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける。 ④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める。 ・写真や情報を挿す付箋をつくり、見せたい情報を貼す。 ⑤ペアでクイズを出し合い試す。 ・ヒントの順を再考する。 ⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る。

小学1年		教科							小学1年
月	週	国語	生活	算数	音楽	図工	体育	道徳	その他
4月	1	じをかきせい、えんぴつのもちかた、たのしくかこう（鉛筆の持ち方動画・字を書くときの姿勢動画の視聴）	どきどきわくわく1ねんせい（もっとできるようになりたいことを発表する）	かずとすうじ（ものの個数を比べる）（個数や順番を正しく数えたり表したりする）（数図ブロックを操作する）					給食当番について知る（2年生の給食の様子を撮影した動画の視聴）
	2								
	3								
5月	4		がっこうだいすき（インタビュー）						
	5								
	6	こんなものみつけたよ（生活科の学校探検で見つけたものを発表する）（4,5,6,7週・B1,B3） はなのみち（場面1の冬と場面4の春を比べる）（2-2週・B3）	はなをさかせよう（写真撮影・五感を使って観察）（2-1週・B3）（双葉と本葉の比較）（2-2週・B3）	なんばんめ（個数や順番を正しく数えたり表したりする）			表現リズム遊び（お手本となるダンスの動画視聴）	安全なネットの使い方（8,9週・B1,B2,B4）	
6月	7								
	8	つぼみ（比べる）（2-2週・B3）	なつがやってきた（五感を使って観察、デジタル教科書のやくそくの動画視聴）（2-1週・B3）	いろいろなかたち（形の特徴を知る）（3-2週・B3）	はくとリズム（リズムを書き込む）（リズム打ちをする）	ねんどでごちそうにつくる（自分の作品を写真に撮る）（10週・B1,B2）（撮った写真を貼る）（11週・B1,B2）（鑑賞する）（比べる）	マットを使った運動遊び、ボール遊び（フォームでの選択式テスト）		
	9	おおきくなった（観察の視点）（2-1週・B3）（整理・分析の仕方を知る）							
7月	10								クローンプックを使う際の目の休め方（動画視聴）（8週・B1）
	11								
	12	すきなこと、なあに（発表）（4,5,6,7週・B1,B3） こんなことがあったよ（いつ・どこで・だれが・どうした）	なつがやってきた（できるようになったことを発表する）（4・5・6・7週・B3）	かずしらべ（絵グラフに表したり、読み取ったりする）（データから身の回りの事象の特徴を捉える）（デジタル教科書の活用）（3-1週・B3）					
9月	13								1学期の振り返り
	14	うみのかくれんぼ（比べる）（海の生き物の特徴を短い言葉で付箋に挙げる）（14,15,16,17,8週・B3）	いきものとなかよし（写真撮影、動きの観察）（10週・B2）	10よりおおきいかず（数の大小や順序を考える）（数直線上に表す）	どれみとなかよし（正しい指使いを知る）	いっしょにおさんぽ（自分の作品を写真に撮る）（10週・B2）（撮った写真を貼る）（11週・B2）（自分や友達の作品を比べながら鑑賞する）			
	15								
10月	16	しらせたいな、見せたいな（観点に沿った観察→短い言葉で付箋に挙げる）（17週・B3）（他の生き物と比べる）（18週・B3）（絵と文でまとめて発表する）	たのしいあきいっぱい（五感を使って観察、おもちゃの作り方をPCで共有、デジタル教科書のやくそくの動画視聴）（2-1週・B3）	おおきさくらべ1（長さ、かさの量を具体的な操作で比べる）（3-1週・B3）（ものの大きさを単位として、その幾十分かで大きさを比べる）		ならべてならべて（作品の場所を写真に撮る）（10週・B1,B2）（撮った写真を貼る）（11週・B1,B2）（場所や作品を見比べながら鑑賞する）			
	17								
	18								
11月	19								
	20								
	21								
12月	22	じどう車くらべ（比べる）（14,15,16,17,18週・B3） じどう車ずかんをつくろう（自動車のしごとづくりを調べてまとめる）（19,20,21,22週・B1,B3）	たのしいあきいっぱい（おもちゃの遊び方の見直し）		ねいろとつよき（リズムを書き込む）（演奏する）				2学期の振り返り
	23								
	24								
1月	25								
	26	てがみでしらせよう（うれしかったことやたのしかったことを相手に伝えるようにまとめる）	じぶんでできるよ（昔から伝わる遊び方の動画視聴）	ものとひとのかず（数の大きさの比べ方や数え方を考える）（3-1週・B3）	うたでまねっこ（デジタル教科書で何度も曲を聞いて感想をもつ）				
	27		ふゆをたのしもう（五感を使って観察、夏や秋と比べて、どこが違うか発表する、デジタル教科書のやくそくの動画視聴）（17,18週・B3）	大きいかず（数の大小や順序を考える）（数直線上に表す）	おんがくのながれ（正しい指使いを知る）	いっばいつかってなにしよう（作品を写真に撮る）（10週・B1,B2）（撮った写真を貼る）（11週・B1,B2）（鑑賞する）		朝も昼も夜もあそびたい！（NHK for school）	
2月	28								
	29	どうぶつの赤ちゃん（比べる）（14,15,16,17週・B3）	もうすぐ2ねんせい（新1年生との交流の準備をする）	おなじかずずつ（具体物をまとめて数えたり等分したりして整理し、表す）	みんなのおんがく（正しい指使いを知る）（協同編集し、旋律をつくる）（23,24,25,26,27週・B1,B2）				
	30								
3月	31								1年生の振り返り
	32								
	33	いいこといっぱい、一年生（どんないいことがあったかを情報収集し、まとめる）（30,31,32週・B3）	もうすぐ2ねんせい（1年間を振り返り、できるようになったことを発表する）（4,5,6,7週・B3）	大きさくらべ2（身の回りのものの特徴に着目し、量の大きさの比べ方を見出す）					
3月	34								
	35								

小学2年 情報の時間									
月	週	B1: 情報社会に参画する態度 (情報モラル等)	B2: 情報手段の基本的な操作	B3: 問題解決の基礎等	備考	B4: 情報の技術	単元名・目標・活動	繰り返し経験させること	
4月	1			課題の設定	自己紹介・スピーチ		1「スライドをつかって自こしょうかいしよう！」 目：スライドで写真を示しながら自己紹介をすることができる ①資料を参考に、よい自己紹介の内容や方法を話し合う。 ②はじめ・中・終わりを意識して自己紹介の原稿をつくる。 ③ペアで自己紹介の練習をし、アドバイスし合う。 ④スライドに載せる写真を撮影し、スライドに写真を入れる。 ・自分の顔、好きな教科の教材教具、好きな場所 等 ・撮影角度、大きさ、伝わり方、肖像権、端末の持ち方 ・文字は原則入れない。事情で入れる場合は手書き入力で短く入力する。 ⑤発表の練習をする。 ⑥発表を動画で撮影し、共有する。	友達へのアドバイス	
	2				友達の意見を踏まえた複製			ポイントをもとにした評価	
	3							ポイントの確認	
5月	4	肖像権	写真撮影、ファイル、画像の削除 スライド基礎操作		撮影角度と伝わり方 プレゼンテーション		2「スライドをつかって自分だけの作ひんしゅうをつくらう」 目：写真 (園工の写真) をスライドに載せ、蓄積することができる ①作品が格好よく見えるように撮影する。 ・撮影角度、大きさ、印象、肖像権、端末の持ち方の確認 ②スライドに写真を載せる。 ・友達のスライドを見て、格好よく撮影できている写真を確認する。 ・2学期の振り返りの単元で使うため、スライドを継続的にポートフォリオさせる。 ・文字は学級の実態に応じて手書きで入れてもよい。	肖像権 (写真撮影)	
	5		写真の挿入						
	6	友達の発表の尊重		説明・発表 説明・発表 振り返り	相互評価 自己評価				
6月	7	肖像権	写真撮影 動画の視聴		ポートフォリオ 撮影角度と伝わり方		3「スライドをつかって自分だけの作ひんしゅうをつくらう」 目：写真 (園工の写真) をスライドに載せ、蓄積することができる ①作品が格好よく見えるように撮影する。 ・撮影角度、大きさ、印象、肖像権、端末の持ち方の確認 ②スライドに写真を載せる。 ・友達のスライドを見て、格好よく撮影できている写真を確認する。 ・2学期の振り返りの単元で使うため、スライドを継続的にポートフォリオさせる。 ・文字は学級の実態に応じて手書きで入れてもよい。	写真の挿入 写真の撮り方・見せ方 肖像権 (写真撮影)	
	8								
	9		キーボード入力 スプレッドシートに数字を入力、ホームポジション	課題の設定 情報の収集			3-1「ローマ字入力をしてみよう」 目：ローマ字入力の練習の仕方を知り、練習に取り組むことができる ①ローマ字入力の練習の仕方や、記録の付け方を知る。 ・ホームポジションについて知る。 ・成長記録の付け方を知る。練習した際には、スプレッドシートに記録をつける。	キーボード入力	
7月	10	ネット依存、姿勢、視力、利用時間、学習目的での利用、家庭での約束の必要性、個人情報保護	動画視聴 (再生、停止)	課題の設定 情報の収集			4「めざせ！たんまつもちかえりマスター」 目：初めての夏休みの端末持ち帰りにむけて端末活用の注意点を整理し、自分の言葉でまとめることができる ①夏休みに持ち帰るを行うことを知る。 安全・健康に使うために気をつけることを予想し合う (フィジック①) ・付箋紙の色は1色にする ②動画 (NHK、NETモラル) を分担して視聴し、情報を追加する。 ・積極的に他の児童の様子を見るようにさせる (他者参照) ③集めた情報を分類し、分類の視点を書く (KJ法) ④「端末持ち帰りマスターカード (フィジック②)」を友達と紹介し合う。 ・夏休み中に特に気をつけたいこととその理由を書く。 ・付箋やテキストボックスを使って書く。 ・家庭への持ち帰りに関連してWi-Fiやインターネットについて簡単にふれる。 ⑤夏休み明けに、夏休みの自分自身の使い方を振り返る。 ・自分の夏休みの使い方を振り返り、同じフィジックに反省を書く。	フィジックや動画からの 情報の収集 共同編集の注意点 分類 他者参照 端末使用時の注意点 持ち運ぶときの注意点 インターネット視聴の注 意点 使用時間の制限 動画視聴の注意点	
	11		フィジック基礎操作 共同編集	情報の収集	動画からの情報の収集				
	12			整理・分析	分類する KJ法				
9月	13	共同編集の留意点 (他者の意見の尊重)		まとめ 説明・発表	比較する (自分の記述と友達の記述)		3-2「ローマ字入力をしてみよう」 目：ローマ字入力の練習の仕方を知り、練習に取り組むことができる ②記録方法を確認し、これからの記録の仕方について知る。 ・成長記録がつけられているか確認する。 ・成長記録がうまくつけられていない児童は、どうすればよいかを考える。→ショートカットも使うと素早く記録できることを知る。 ・今までの練習をもとに、練習時に気をつけることを説明し合う。 ・以後、「情報の時間」の冒頭5分を活用して練習を行う。	キーボード入力	
	14			振り返り		インターネット Wi-Fi			
	15		キーボード入力 スプレッドシートに数字を入力、ホームポジション	整理・分析 説明・発表			データ活用		
10月	16	個人情報の保護		課題の設定 情報の収集 整理・分析	インタビュー方法 (目的に合った質問)、メモの取り方 (要点整理)		5「お友だちのことをもっと知ろう」 目：インタビューの方法を知り、情報を図に整理 (比較) して説明することができる ①インタビューを通して、友達をもっと知ろうという目標を示す。 インタビューとメモの方法を知り、隣の友達と練習をする。 動画や資料をもとに、情報の収集と分類をする (フィジック①) ②友達にインタビューをする。 ・インタビューをして情報を収集する。 ・メモは紙でもフィジックでもよい。 ③インタビューのメモをもとに、自分と友達とを比較する。 ・ベン図のつくり方を動画で確認する。 ・ベン図を使って比較し、違いや同じを見つける。(フィジック②) ・自分のフィジックのリンクをフォームに送って共有する。 ・情報が足りない場合は、再度インタビューをする。 ④ベン図を用いて、友達の特徴を見つける。 ・ベン図で比較して見つけたことをもとに、友達の特徴を言葉でまとめる。 ・自分との違いを意識して、「友達は〇〇の人でした。」とまとめる。 ・情報が足りない場合は、再度インタビューをする。 ⑤比較して気づいたことを友達に説明し、スクリーンショットしてスライドに貼り学級全体に共有する。 ・自分がまとめたものを5人以上に紹介することを目標として取り組む。 ・データをスクリーンショットして、全体のスライドに貼り付けて共有する。	インタビューの仕方・マナー メモの取り方 比較	
	17			情報の収集	分類する (児童が観点を設定)				
	18	著作権、出典の明記	リンク共有	整理・分析	比較する (人と人) ベン図				
11月	19								
	20	スクリーンショット、コピー&ペースト、プレゼンテーションモード		まとめ 説明・発表					
	21			課題の設定	振り返りの視点		6「ふりかえり名人になろう」 目：振り返りの方法を知り、そのよさを実感することができる ①振り返りではどのようなことを書くか話し合い、振り返りを書く。 ・振り返り：学んだこと、友達のよさ、次時への見通し 等 ・図工で最近作った作品の振り返りを書く (紙) ②手書きの振り返りを見ながらスプレッドシートにローマ字入力する。 ・ローマ字表を見ながらゆっくり入力させる (共同編集) ③促音や拗音はLやXを使って入力させるとよい (L+TU+っ) ・友達の振り返りを見ながら、自分の振り返りに追記する。 ・スプレッドシートでの共同編集が難しい場合は、フォーム→スプレッドシート共有する ④スプレッドシートを見ながら、振り返りのよさ (意味) を話し合う。 ・スライドの作品集でテキストボックスを開き、スプレッドシートの振り返りをコピーする。 ・振り返りの方法やよさ (意味) を教室に掲示する。 ・図工の作品集にはタイトルと振り返りを入力させていく。	キーボード入力 共同編集する コピー&ペースト	
12月	22	友達の記述・作品の尊重	共同編集、ローマ字入力、スプレッドシートに文字入力	情報の収集			7「プログラミングでお話の一場めんをあらわそう」 目：ビジュアルを使って、簡単な思い描いたプログラムを表現することができる ①「お話 (国語)」の一場めんをビジュアルで表現するという目標を知る。 ビジュアルホームページ「遊び方動画」を各自視聴して、作りたいものを真似して作る。 ②「お話」でなく、別のテーマにしてもよい。 ③自分が作りたいプログラムの下書きをフィジックで書き、プログラムを作る練習をする。 フィジックを配付し、フォームでリンクを集めて共有する。 ④④「お話」の一場めんをビジュアルで表現してグループの中で見せ合う。意見交換をしたのち修正をする。 ・国語の「お話」を発表する際、作った作品を見せながら話せるとよい。	プログラミング 動画での情報の収集 著作権 (著作物の無断使用)	
	23	テキストボックス コピー&ペースト		説明・発表 振り返り	振り返りの価値				
	24	動画視聴 ビジュアル		課題の設定 情報の収集		プログラミング			
1月	25								
	26	著作権	ビジュアル	整理・分析				著作権 (著作物の無断使用)	
	27		ビジュアル	まとめ 説明・発表 振り返り					
2月	28		キーボード入力 スプレッドシートに数字を入力、ホームポジション	課題の設定 情報の収集 説明・発表 振り返り	相互評価 (助言) 自己調整		3-3「ローマ字入力のれんしゅうをふりかえろう」 目：自身の入力練習を振り返り、改善策を考えることができる ③ローマ字入力の「成長記録」を確認する。 グループで練習の様子を見合い、助言し合う。 グループで、今後どのように改善 (練習) するよいか話し合う。 グループの意見を全体共有したあと、練習を続ける。	キーボード入力	
	29		電源、ログイン	課題の設定 情報の収集 整理・分析	分類する (児童が観点を設定)	データ活用	8「クロームブックひでんのどう画をつくらう」 目：来年度の1年生に渡す秘伝の動画づくりを通して、端末活用の方法や留意点を整理できる ①基本的な使い方や留意点について個人で書き出す (フィジック①) ・自分達で観点を決め、分類する。 ・観点例：健康、様々ない使い方、文字の打ち方、フィジックの使い方、写真撮影のこつ等 ②観点の中から、原稿例を作成する。原稿を読み合い、修正する。 ③動画撮影の方法を知る。 ・発表の様子を端末のカメラで撮影する。 ・原稿をもとに、動画撮影を繰り返す行う。 ④動画を見合って、修正点を確認し、再度撮影する。 ・作った動画を見せ合って、アドバイスをし合う。 ・再度撮影したり、別の観点の動画を撮影したりする。 ⑤再度修正を撮影して、完成した動画をスライドに貼る。 ・動画を「カメラ」フォルダから「マイドライブ」に移動して、スライドに貼り付ける。 ⑥完成した動画を見せ合う。 ・友達の動画を見て感想を伝え合う。 ・必要があれば、動画を再撮影する。 ・実際に1年生に共有する。 ⑦3年生が作ったスライドを見て、来年度への見通しをもつ。(3年生が完成したときに時間を設定する)	肖像権・著作権 (情報モラル) スライド作成 動画撮影	
	30	アカウント、パスワード、使いすぎ、姿勢、端末の管理、学習目的等		まとめ	順序づける (手続の順に説明)				
3月	31		スライド作成	説明・発表	相手に合ったスライド			動画撮影	
	32								
	33		動画撮影 (各モード、QRコード含む) 課題の提出方法	説明・発表	相手に合った発表 プレゼンテーション				
3月	34	肖像権	動画視聴 共有ドライブへのアクセス	振り返り	問題解決の振り返りと改善、学習履歴の活用				
	35	友達の作品の尊重			来年度へ向けた学習への見直しをもつ				

小学2年		教科							小学2年
月	週	国語	生活	算数	音楽	図工	体育	道徳	その他
4月	1	じゅんばんにならぼう（順序だてて説明する）	自分ばっけん はっけん自分のよいところ（デジタルノート作成）	ひょうとグラフ（分類する、ひょうやグラフに整理する）	歌に合わせてリズムであそぼう（プログラミング）	ざいりょうからひらめき（作品撮影・記録・共有・鑑賞）（4週・B2）			自己紹介（特別活動）
	2	絵を見てかこう（絵に描かれた様子を文章に書く）	春だ今日から2年生（写真撮影・記録）（4週・B2）						
	3	図書館たんけん（本の並べ方の決まりや工夫を見つける）							
5月	4	たんぽぼのちえ（つながりをとらえよう）	ぐんぐんそでてわたしの野さい（写真撮影・観察記録）	長さ（細かく比較するために単位があることを知る）	【鑑賞】強さとはやさ（それぞれの曲を比べながら聴く）	わっかでへんしん（作品撮影・記録・共有・鑑賞）（4週・B2,7週・B2）	表現リズム遊び（お手本となるダンスの動画視聴）	角がついたかいじゅう（11週・B1）	
	5	【じょうほう】じゅんじょ	どきどきわくわくまちたんけん（写真撮影・見つけたことの記録）（4週・B2）						
	6								
6月	7	お話を読んで、しようかいしよう スイミー（短くまとめる）（1週・B3,6週B1）	生き物なかよし大作せん（写真撮影・観察記録）（4週・B3）	たし算とひき算のひっ算（問題を比較して課題を見つける、既習事項から解き方を考える） ほうかご何する？（図に情報を整理する）	【鑑賞】はくやドレミとなかよし（それぞれの曲を比べながら聴き、登場するいろいろな動物を想像する）	ふしぎなたまご（作品撮影・記録・共有・鑑賞）（4週・B2,7週・B2）		個人情報を守る おしえちやダメなの？（情報モラル）（13週・B1）	
	8	メモをとるとき（情報をメモするよさをしる）（16週・B3）							
	9								
7月	10								
	11								
	12	組み立てを考えて書き、知らせよう（情報を書き留め、必要な情報を精選する） あったらいいなこんなの（読み手に伝わるように書く）（31週・B3） 夏がいっぱい（言葉を分類する）（12週・B3）	生き物なかよし大作せん（調べた生き物についての発表・飼育活動の振り返り）	100をこえる数（数の大小や順序を考える） かさ（比べるときは同じ量ずつに分けて考える） わくわく算数ひろば	音の重なりやリズムを選んで合わせよう（和音の聴こえ方を比較する）	にぎにぎねんし（作品撮影・記録・共有・鑑賞）（4週・B2,7週・B2）			
9月	13								
	14	ことばでみちあんない（共通・相違・事柄の順序など、情報と情報との関係） どうぶつ園のじゅうい（自分の経験と比べる）（13/18週・B3）	うごうごくわたしのおもちゃ（写真撮影・おもちゃの工夫の共有）（3週・B1）	たし算とひき算のひっ算（解くときには決まった順序があることを知る、順序に気を付けて説明する） こんにちは さようなら（図に情報を整理する） しきと計算（順序に気を付けて計算する）	めざせ楽き名人（動画視聴・鍵盤ハーモニカの指づかい）（11週・B2）	ひかりのプレゼント（作品撮影・記録・共有・鑑賞）（4週・B2,7週・B2）	走・跳の運動遊び マット運動（技の手本の動画視聴） 鉄棒（撮影して、自分の演技を振り返る） 表現リズム遊び（ダンスの構成を考えて流れをまとめる）	自分とちがっても（それぞれの動物の立場になってフィグジャムについてフォームでまとめて振り返る）	係活動を見直そう（自分たちの係活動についてフォームでまとめて振り返る）
	15								
10月	16								
	17								
	18								
10月	19	お手紙（自分とくらべて読み、とうじょうじんぶつに手紙を書く） そうだんにのってください（友達のと自分の考えを比較する）（13/18週・B3）	みんなでつかうまちのしせつ（写真撮影・インタビュー・見つけたことの記録と共有）	かけ算（同じ数のまとまりで考える）	きよくに合った歌い方（いろいろな虫の声を聴き、イメージをふくらませる） どんな音がきこえるかな（音探し・情報活用）	はさみのアート（作品撮影・記録・共有・鑑賞）（4週・B2,7週・B2）	器械・器具を使っている運動遊び 跳び箱（技の手本の動画視聴）		
	20								
	21								
11月	22	紙コップ花火の作り方（事柄の順序、写真の映し方）（4/7週・B3）	もっとなかよしまちたんけん（写真撮影・見つけたことの記録と共有・発表・振り返り）（22/23週・B3,14週・B3,28週B3）	三角形と四角形（三角形と四角形の特徴を比較する）（13/17週・B3）	【鑑賞】につぼんのうた みんなのうた（動画視聴・情景を思い浮かべる）（11週・B2） 【鑑賞】音色とリズム（曲想と音楽の構造との関わりを考える）	ことばのかたち（作品撮影・記録・共有・鑑賞）（4週・B2,7週・B2）		作品を大切にわたしのえをかかないで（情報モラル）（18週・B1）	
	23								
	24								
12月	25								
	26	みきのたからもの（場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像する） おはなしの作者になろう（自分の思いが明確になるように、事柄の順序に沿って構成をかんがえる）（30週・B3）	つながる広がるわたしの生活（写真や記録を見て「まちのすてき」を振り返り共有する・まとめる）（21/22週・B3）	かっでもまけても！ どんな計算になるのかな 何番目（情報を図に整理する）	【鑑賞】おまつりの音楽（いろいろな太鼓について知り、音の違いなどを比べる）（13/18週・B3）	まどからこんにちは（カッターナイフの使い方・作品撮影・記録・共有・鑑賞）（4週・B2,7週・B2）			
	27								
1月	28	見たこと、かんじたこと（作った詩のよいところを見つけて感想を伝え合う） すてきなところをつたえよう（内容のまとまりがわかるように書き表し方を工夫する）	あしたヘジャンプ（写真や動画、記録などを見て、自分の成長について振り返り共有する）	かけ算のきまり（計算いがいの九九の表の見方ができる） 100cmをこえる長さ（細かく比較するために単位があることを知る）	音楽のながれ（主旋律の変化の動画視聴）（11週・B2）	たのしくうつつて（作品撮影・記録・共有・鑑賞）（4週・B2,7週・B2）	ボールゲーム（チームでPCを使って作戦を立てる）		
	29								
	30								
2月	31	スーホの白い馬（一番心を動かされた場面を交流し、友達と比べる）	あしたヘジャンプ（友達や自分を支えてくれた人について、すごいところや感謝の気持ちを共有する）	1000をこえる数（数の大小や順序を考える） はこの形（箱の形とその構成要素に着目して特徴を捉える）	みんなの音楽（打楽器の使い方の動画視聴）	たのしかったよ ドキドキしたよ（作品撮影・記録・共有・鑑賞）（4週・B2,7週・B2）			
	32								
	33								
3月	34	楽しかったよ、二年生（相手に伝わるように、組み立てを考えて発表する）	あしたヘジャンプ（自分の成長をまとめ、共有・発表する）（1週・B3,5週・B3,32週・B3）	分数（もとの大きさを基準としてあらわす）	につぼんのうた みんなのうた（響きのある声の動画視聴）	パタパタストロー（作品撮影・記録・共有・鑑賞）（4週・B2,7週・B2）			
	35								

小学3年		情報の時間				単元名・活動	繰り返し経験させること
月	週	B1: 情報社会に参画する態度 (情報モラル等)	B2: 端末の操作	B3: 問題解決の基礎	備考	B4: 情報技術	
4月	1	撮影時の注意点	写真や動画の取り方	課題の設定 情報収集	比較・分類・関係づけ		スライドの作成 比較・分類 →比較するときには必ず比較する「視点」があることを知る
	2			整理・分析	比較・分類・関係づけ		
	3		スライド	まとめ・発表		アップロード	
5月	4			まとめ・発表	プレゼン		著作権 (イラストの挿入時) 肖像権 (写真撮影時)
	5	肖像権				ダウンロード	
	6	作った人の気持ち					
	7			発表・評価・振り返り	自己評価		
6月	8		写真撮影 ジャムボード	課題の設定 情報収集 整理・分析	比較・分類・関係づけ・KJ法		スプレッドシートでのグラフの作成 比較・分類
	9			まとめ 説明発表 振り返り	発表の仕方・自己評価		
	10		スプレッドシート	整理・分析		表計算ソフト	
	11		スプレッドシート	課題設定 情報収集 整理分析 まとめ			
7月	12		スライド	発表 振り返り 評価	自己評価		
7月	13		タイピング				キーボード入力
9月	14		写真の撮影	課題の設定 情報収集 整理・分析	比較・分類・関係づけ		比較分類・関係付け 情報セキュリティ スライド作成
	15	ユニバーサルデザイン					
	16			情報の収集	検索		
	17	フィッシング・架空請求・ワンクリック詐欺		情報の収集	悪わされないための視点	メールアドレスネットワーク	
10月	18		スライドの作成	課題の設定 情報の収集 整理分析 まとめ	比較・分類 関係づけ		スライド作成 グラフ作成 比較分類
	19		スライドの作成	課題の設定 情報の収集 整理分析 まとめ	比較・分類 関係づけ		
	20		スライドの共有	発表・評価・振り返り	自己評価		
	21			課題の設定			
11月	22	肖像権		情報の収集	比較・分類・関係づけ	アップロード	スライド作成 グラフ作成 比較分類
	23		写真・動画撮影	情報の収集	比較・分類・関係づけ		
	24		表計算ソフト	整理分析	比較・分類・関係づけ	表計算ソフト	
	25		スライドの作成・共有	まとめ	比較・分類・関係づけ		
12月	26		スライドの作成・共有	まとめ	比較・分類・関係づけ		
12月	27		スライド操作・発表	発表・評価・振り返り	自己評価		
1月	28		タイピング				スライド作成 情報モラル
	29		スライド ジャムボード	課題の設定	比較・分類・関係づけ	バイト	
2月	30		スライド・ジャムボード	情報の収集	比較・分類・関係づけ		スライド作成 情報モラル
	31		スライド・ジャムボード	整理・分析			
2月	32		スライド 写真・動画撮影	まとめ			スライド作成 情報モラル
	33		スライド 写真・動画撮影	まとめ			
3月	34		スライド操作・発表	発表・評価 振り返り	自己評価		スライド作成 情報モラル
	35		タイピング	課題の設定			

小学3年		教科	小学3年							
月	週	国語	社会	算数	理科	音楽	図工	体育	外国語活動	総合
4月	1	春風をたどって (場面を比べる:B3) 国語辞典を使おう (デジタルコンテンツ:B3)	市の様子 (情報収集・まとめ:B3) (さくいんを読み取る:B3)	九九の表とかけ算 (九九の表からきまりを見つける:B3) わり算 (等分除と包含除の比較:B3) (3要素2段階の問題を順序を考えて解く)	たねをまこう (写真撮影・観察の記録:B2) (比較・考察:B3)	世界のともだちと歌でなかよくならう (イラストと歌詞のイメージをつなげる) (リズム打ちの基本)	絵の具と水のハーモニー (基本操作・色の組み合わせ)	体づくりの運動 (動画撮影・比較:B2・B3)	Unit1 世界のあいさつ を知る (世界のあいさつの仕方を知る)	
	2	春のくらし (春をかんじる言葉の分類:B3)								
	3									
5月	4	もっと知りたい、友だちのこと (デジタルコンテンツ:B3) こまを楽しむ (6つこまの比較:B3) (感想を伝える) (動画視聴:B2・B3)	市の様子 (地図を使ってまとめる:B3)	見方・考え方を深めよう (図に情報を整理して、問題を解く:B3) たし算とひき算の筆算 (問題を比較して課題を見つける、既習事項から解き方を考え説明する:B3)	チョウのかんさつ (観察の記録:B3) (比較・考察:B3) (まとめ) どれくらい育ったかな (観察の記録:B3) (比較・考察:B3)	楽ふとドレミ (鍵盤ハーモニカの指づかい) (楽ふのお話で、基本知識)	絵の具と水のハーモニー (写真撮影: B2・発表:B2・B3)	走・跳の運動 (動画視聴:B2) (動画撮影・比較:B2・B3)	Unit2 気持ちをたずね合う (自分の今の気持ちを相手に伝える)	
	5									
	6									
	7									
6月	8	気持ちをこめて「来てください」 (伝えることを整理する:B3) (手紙を書く:B2) 校正時にドキュメントかも	農家の仕事／工場の仕事 (ぼうグラフを読み取る:B3) (学習問題の解決に向けて情報収集をし、整理・分析してまとめる:B3)	一万をこえる数 (多面的な見方で見る: B3)	風やゴムを動かそう (比較・考察: B2・B3) (まとめ: B2・B3)	こんにちはりコーダー (リコーダーの扱い方・奏法) (動画視聴: B2)	カラフルフレンド (写真撮影: B2・発表: B2・B3)	ネット型 (動画視聴: B2・B3) (作戦ボード: B3) (動画撮影: B2・比較: B3)	Unit3 数についてたずね合う (好きな漢字の画数をたずね合う)	情報をまとめる
	9									
	10	まいごのかぎ (登場人物の変化を読む: B3) (感想を書く)								
	11	(感想を比べる: B3) 引用するとき (情報をあつめるときに使う: B1・B3)								
7月	12	仕事のくふう、見つけたよ (調べたい仕事を決める: B3) (調べたい仕事の情報収集: B2・B3) (文章の組み立て: B3) (報告文を書く: B2・B3) 夏のくらし (春をかんじる言葉に分ける: B2・B3)	農家の仕事／工場の仕事 (学んだことを宣伝シールやポップにまとめる: B3)	表とグラフ (統計的な問題解決の素地を育む: B3) (グラフを比較し、特徴を説明する: B2・B3) わくわく算数ひろば (図を使って理由を説明する B2・B3)	花がさいたよ (観察の記録: B2・B3) (比較・考察: B3)	歌声ひびかせて (旋律の特徴・リズム・歌い方を比べる) (発表)	ひらいて広がるふしぎなせかい (基本操作) (写真撮影: B2・発表: B2・B3)	保健 (比較: B3) 水泳 (動画視聴: B2) (比較: B3)	Unit4 自己紹介 (動画撮影)	アウトプットデー
	13									
9月	14	こんな係がクラスにほしい (ほしいクラスに分ける: B3) (考えを広げる・まとめる話し合い: B3)	店ではたらく人 (しつものしかた: B3) (学習問題を立てる: B3)	あまりのあるわり算 (問題と比較して課題を見つける、既習事項から解き方を考え説明する: B3)	実ができたよ (観察の記録: B2・B3) (比較・考察: B3) こん虫のかんさつ (観察の記録: B3) (比較・考察: B3)	めざせ楽器名人 (運指・曲想を感じる) (旋律づくり) せんりつりの流れとへん化 (旋律の変化を比べる: B3) (動画視聴: B2)	クリスタルアニメル (基本操作: B2) (写真撮影: B2・発表: B2・B3)	表現運動 (プログラミング的能力を活用: B3)		
	15	ポスターを読もう (ポスターを比べ、読み取る: B3) へんとうくり (漢字パズルづくり: B3)	店ではたらく人 (しつものしかた: B3) (学習問題を立てる: B3) (学習問題の解決に向けて情報収集をし、整理・分析してまとめる: B3)							
	16									
10月	17									
	18	ちいちゃんのかげおくり (場面をくらべる: B3) (動画視聴: B2) (動作を表す言葉: B2・B3) (様子を表す言葉: B2・B3) (まとめる: B3) (立場を考えて読む: B3) 修飾語を使って書こう (文を作る: B3) 秋のくらし (秋をかんじる言葉に分ける: B3) 進行にそって、はんで話し合おう (進行を考えながら話し合う: B3) (動画視聴: B2)	店ではたらく人 (学んだことを新聞にまとめる: B3)	重さ (はかりの使い方動画: B2) (単位の関係を図に整理する: B3) 円と球 (コンパスの使い方動画: B3) 何倍でしょう (図に情報を整理して問題を解く: B3)	太陽とかけ (実験の記録: B2・B3) (比較・考察: B3) 太陽の光 (実験の記録: B3) (比較・考察: B3) (まとめ: B3)	遊び歌めぐり (動画視聴: B2) (世界の歌を比べる: B3)	くぐうちトントン (基本操作) (写真撮影: B2・発表: B2・B3)	ベースボール型 (作戦ボード: B2・B3) (ルールを決める: B3)	Unit5 何が好き? (友だちの好きなものを予想してたずねる)	
	19									
	20									
	21	すがたをかえる大豆 (れいの書かれ方を読む:B3) 食べ物のみみつを教えます (れいの書き方をくらべて、説明文を書く:B3)	火事からくらしを守る (学習問題を立てる: B3) (学習問題の解決に向けて情報収集をし、整理・分析してまとめる: B2・B3) (図を読み取る: B3) (関係図にまとめる: B3)	音のせいしつ (実験の記録: B2・B3) (比較・考察: B3)	気持ちがよく声を出そう (写真と歌詞をつなげる: B2・B3) (声の出し方の工夫)	ひもひもワールド (基本操作) (写真撮影: B2・発表: B2・B3)	器械運動 マット (動画視聴: B2) (動画撮影: B2比較:B3)	Unit6 アルファベットとなかよし (アルファベットの形や大きさの比較)	消防署見学 (課題の設定) (見学先で情報収集) (情報を整理し、スライドにまとめる) (発表をし、ふり返りをする)	
22										
23										
24										
25	三年とうげ (組み立てを捉えて、民話を紹介する:B3) たから島のぼうけん (組み立てにそって、物語を書く:B3) 冬のくらし (冬をかんじる言葉に分ける:B2・B3)	事故や事件からくらしを守る (学習問題を立てる: B3) (学習問題の解決に向けて情報収集をし、整理・分析してまとめる: B3) (二つのグラフを読み取る: B3)	分数 (多面的な見方で見る: B3) わくわく算数ひろば (図に情報を整理して、問題を解く: B3)	物の重さ (実験の記録: B2・B3) (比較・考察: B3)	曲に合った歌い方 (歌詞や旋律にあった歌い方:B2) (発表:B3) (クラベスとかウベルの奏法解説動画視聴:B3)	ねん土マイタウン (基本操作) (写真撮影: B2・発表: B2・B3)	器械運動 跳び箱 (動画視聴: B2) (動画撮影: B2・比較: B3)	Unit7 カードをおくろう (友だちが喜ぶグリーティングカード作り)		
26										
27										
11月	28	カンジーはかせの音調かるた (漢字をきめて、その漢字の言葉を集め、音読み訓読みを使って、かるたをつくる: B3) ありの行列 (事柄やせつめいのつながりを表す言葉の理解: B3) (感想を伝え合う: B3)	事故や事件からくらしを守る (短い文で表現する: B3)	三角形 (動画、デジタルコンテンツ: B3) 小数 (多面的な見方で見る:B3)	明かりをつけよう (実験の記録:B2・B3) (比較・考察: B3) (まとめ: B3)	アンサンブルの楽しさ (主旋律と副次的旋律のパートの役割)	クミクミックス (基本操作) (写真撮影: B2・発表: B2・B3)	ゴール型 (動画視聴:B2) (作戦ボードB3・動画撮影:B2)		
	29	つたわる言葉で表そう (相手に伝わるように語彙を増やす: B3)	市のうつりかわり (学習問題を立てる: B3) (学習問題の解決に向けて情報収集をし、整理・分析してまとめる: B3) (インタビューの仕方: B3) (年表にまとめる:B3)	2けたをかけるかけ算の筆算 (問題を比較して課題を見つめる、既習事項から解き方を考え説明する:B3)	じしゃくにつけよう (実験の記録:B2・B3) (比較・考察:B3)	ききどころを見つけて (フルートとハーブの演奏をくらべる:B3) (動画視聴:B2)	あの日あの時の気持ち (基本操作) (色の比較:B3)	ゴール型 (動画視聴:B2) (作戦ボードB3・動画撮影:B2)	校外学習 (課題の設定) (見学先で情報収集) (情報を整理し、スライドにまとめる) (発表をし、ふり返りをする)	
	30									
31	たから島のぼうけん (問題解決の基礎: B3)									
32										
33	お気に入りの場所、教えます (紹介して、感想を伝え合う: B3) (スライドにまとめる:B2)									
34	モチモチの木 (性格を表す言葉や、気持ちを表す言葉に気をつけて、登場人物について話し合う:B3)									
35										

小学4年		情報の時間						単元名・活動・目標		繰り返し経験させること	
月	週	B1：情報社会に参画する態度（情報モラル等）	B2：情報手段の基本的な操作	B3：問題解決の基礎等	備考	B4：情報の技術					
4月	1	安易な投稿で炎上		整理分析	チャット・コメント	SNSグループトーク	1「チャットを知ろう」（4月の初めに移動） 目：目的に応じて適切にチャットを活用することができる ①チャットツールのよさや注意点を知る。 ②チャットツールを活用して投稿する。			投稿の仕方 比較 →自分の意見と他者の意見を比べることで、考え方を広げる	
	2										
	3		スクラッチの使用（プログラムの作成）	プログラミング的思考	スクラッチ		2「プログラミングを体験しよう」 目：プログラミングの思考を用いてプログラミングを行うことができる ①スクラッチを体験し、プログラミング的思考を知る。			スクラッチの使用 プログラミング的思考	
	4			課題の設定	課題の作り方		3「学級レクを考えよう」 目：課題づくりから提案への過程を習得することができる ①課題の作り方を調べる。（5W1Hの視点で疑問点を見つけ、課題を設定する） ②データの調べ方を知り、フォームでアンケートを作成する。 ③実際にアンケートに答える。 ④集まった情報を比較し、課題を仕上げる。（トラブル・リスク管理の視点から） ⑤⑥話し合いをして、問題解決を図り、学級レクリエーションを決定する。 ⑦行ったレクリエーションについて振り返りをして、次の問題解決につなげる。			フォームの作り方 →記述式回答や選択式回答など、質問に対する適切な回答方法を考える データの調べ方	
5月	5		フォームの作成	情報の収集	集め方・見方						
	6		アンケートへの返答								
	7	共同編集の留意点（根拠・論拠・話し合い・聴き合い）		整理	比較・分類・関係づけ						
6月	8		共同編集（クラウド）	分析	比較・分類・関係づけ	クラウド同時編集機能					
	9		共同編集（クラウド）	整理・分析 まとめ	比較・分類・関係づけ						
	10			説明・発表 ふりかえり	振り返り 次の課題へつなげる						
7月	11			課題の設定	分類		4「身の回りの情報を整理し、まとめよう」 目：身近にある情報を、表やグラフに表したり整理したことをまとめたりできる ①sumやaverageなど、基本的な関数を用いて、お話を自分たちで考える。 （例）自主学習ノートのページ数、体力測定など ②③集めた情報を基に、基本的な関数を用いて、表やグラフを作成する。 ④自分で調べた内容をスライドにまとめる。			sumやaverageなど、基本的な関数の使い方 関数を用いた表の作成の仕方 表・グラフを活用した情報の整理 スライドの作成 比較・関係づけ	
	12	調べ学習と著作権		情報の収集	表への整理						
	13		スプレッドシートの活用	整理・分析	グラフへの変換	関数					
9月	14		表からグラフへの変換	まとめ（説明・発表）	スライド						
	15			学習過程の理解	シンキング・サイクルの理解		5「めざせ、進化する〇〇学校」 目：データの活用方法の習得・シンキング・サイクルを活用して学習を進めることができる ①シンキングサイクルについて確認し、ワークに取り組む。 ②問題解決の流れを知り、自分の学校にはどんな問題・課題があるか予想を立てる。 ③学校生活の現状を調査する方法を知り、情報収集の仕方を決定する。 ④調査方法を決定し、実際に調査して、よさや問題点を出す。 ⑤現状から、問題になっていることを取り出す。 ⑥取り出した内容を分析し（多面的・順序化）、話し合って解決策を考える。場合によっては、もう一度情報収集をする。 ⑦解決策について、スライドにまとめる。			フォームの作り方 データの調べ方 関数を用いた表の作成の仕方 シンキング・サイクル 比較分類・関係づけ	
10月	16	ネットの閲覧・写真や動画を撮る際の留意点		課題の設定	調査方法・データの調べ方						
	17	情報の信憑性		情報の収集							
	18			情報の収集							
	19			整理分析	比較・分類・関係づけ						
11月	20		共同編集	整理分析	比較・分類・関係づけ						
	21			まとめ・表現							
	22			まとめ 説明・発表	プレゼン		6「自分の宝物をプレゼンテーションしてみよう」 目：発表資料の作成手順や効果的なスライドの作成手順を知り、相手に伝わりやすいプレゼンテーションスキルを習得することができる ①宝物について情報を集める。 ②聞き手を意識した資料の要点について確認し、スライドを作成する。 ③チャットの活用方法を確認し、チャットを使って共有したスライドにコメントする。 ④チャットでのコメントをもとに、スライドを修正し完成する。 ⑤発表の準備とリハーサルを行う。 ⑥まとめた内容を発表し、単元を振り返る。			効果的なスライドの作成 →文字数・フォント・グリッド線箇条書き・ビジュアル化・色デザインの調整等 チャットの使い方 シンキング・サイクル 比較分類・関係づけ 発表の仕方・聞き方	
	23		プレゼンテーションの技術：文字数・フォント・グリッド線）	整理分析 まとめ	スライド						
12月	24			整理分析	チャット	SNS					
	25			整理分析	チャットコメント	グループトーク					
	26			整理分析 まとめ	スライド						
1月	27			説明・発表	発表・プレゼン						
	28			説明・発表 ふりかえり	振り返り 次の課題へつなげる						
	29	情報の信憑性 フェイクニュース	ネットの検索	課題の設定	解決策の立案と仮説 問題の整理と分析		7「かっこいい5年生へレベルアップ！」 目：問題解決の流れを自分たちで見通し、組み立てることができる ①各自でよりよい高学年になるための課題を立てる。 ②個別の目標について活動を計画する。 ③各自の課題を解決するために、どんな課題解決の方法があるか情報を収集する。 ルーブリックを立てる。 ④チェックシートをつくる。 ・音読カードやおはようカードなどのチェックシートの役割のものを参考に作る。 ⑤1週間（学校外）で計画を実施する ⑥実践結果について整理・分析をする。 ⑦伝えるために簡単なレポートにまとめる。 ・文章、表、グラフ、資料などの挿入 ⑧振り返りをして、課題を次年度に生かす。			レポート作成 図や表の使い方 シンキング・サイクル 比較分類・関係づけ 発表の仕方・聞き方	
2月	30	調べ学習と著作権		情報の収集	比較・分類・関係づけ						
	31			整理・分析	計画の実行						
	32			まとめ	実行結果の評価（評価表の作成）						
3月	33		レポートの作成：スタイルの設定 アウトライン機能の理解 文書作成ソフトの活用	説明・発表	発表 レポートの共有						
	34		レポートの作成：スタイルの設定 アウトライン機能の理解 文書作成ソフトの活用	説明・発表	発表 レポートの共有						
	35	誹謗中傷		振り返り・次年度での展開	振り返り 次の課題へつなげる						

小学4年		教科								小学4年
月	週	国語	社会	算数	理科	音楽	美術	体育	外国語活動	総合
4月	1	力を合わせてばらばらに（分ける・広げる：B3）	県の広がり（地図帳から都道府県を確認する）	一億をこえる数（多面的な見方で見る） 折れ線グラフ（2つのグラフを1つにまとめる）	あたたくなると（観察の記録） 動物のからだのつくりと運動（動画視聴）	にっぽんのうた みんなのうた（DVD鑑賞） はくとせんりつ（拍やその流れ、旋律を感じ取る）	オリエンテーション（様々な色の組み合わせを試して、オリジナルの色を作る）	リレー（コツや頑張ったことをふりかえる）	What's this（動画撮影）	不適切なウェブサイト（情報モラル）
	2									
	3									
5月	4	聞き取りメモの工夫（調べたことを整理する） 思いやりのデザイン・アップとルーズで伝える（比べる） 考えと例（例をあげて伝える）	水はどこから（自分たちのくらしと水の関わりから、学習問題を作る） 水はどこから（校外学習のふり返りをする）	1けたでわるわり算の筆算（筆算の仕方の説明） 角とその大きさ（角の大きさを工夫して考え、考えを共有する）	天気と気温（実験と考察） 電流のはたらき（実験と考察）	ひびきのある歌声（歌声や旋律どうしの関わりを聞き取る）	絵の具で夢みよう（技法を動画で学ぶ）	表現運動（動画視聴）	Unit1 Hello, World（動画視聴）	SDGS（情報の収集） 情報の信憑性（情報モラル）
	5									
	6									
6月	7									
	8									
	9									
7月	10	一つの花（場面同士を比べて読む） 一つの花（要約：短くまとめる） 要約するとき（短くまとめる）	ごみのしよりと利用（自分たちのくらしとごみの関わりから、学習問題を作る）	垂直・平行と四角形（四角形の特徴を説明する）	雨水の流れ方（実験と考察）	音の動き方を生かしてせんりつをつくろう（音の動き方を生かす） サミングにちょうせんしよう（伴奏のリズムにのって演奏する）	コロコロガレ（写真で撮影・振り返りを書く）	マット運動（自分の技を撮影して振り返る）		年齢制限（情報モラル） 調べ学習と著作権（情報モラル） 水はどこから（学びのまとめ）
	11									
	12									
8月	13	新聞を作ろう（アンケート調査） 神様の階段（読み手に伝わるように書く）		小数（大小比較の説明）	暑くなると（観察と記録） 夏の星（動画視聴）		まぼろしの花（図鑑から花をスケッチする）	育ちゆく体とわたし（栄養バランスのまとめ）		ごみのしよりと利用（学びのまとめ）
	14									
	15									
9月	16	あなたなら、どう言う？（意見を比べて、自分の考えをまとめる） パンフレットを読もう（知りたい情報を得る） いろいろな意味をもつ漢字（漢字辞典で調べる）	地震からくらしを守る（自分たちのまわりに、防災に関する物や施設はないか話し合う） （自分たちができる対策はなにか、スライドにまとめる）	2けたでわるわり算の筆算（筆算の仕方の説明） 式と計算の順序（分配法則の説明）	月や星の見え方（観察と記録） 自然のなかの水のすがた（実験と考察）	曲にあった歌い方（旋律の特徴・いろいろな記号・歌い方を比べる）（発表）	まぼろしの花（自分が描いたもののイメージを言葉で表現する）	跳び箱（レベル別に動画を視聴し、グループで協力して練習する）		学習過程を知る わたしたちのくらしをよりよくしてくれる環境（調べる）
	17									
	18									
10月	19	ごんぎつね（場面と場面を結び付けたり、比べたりして気持ちの変化をとらえる） 秋の楽しみ（秋の行事を書き出し、手紙を書く） クラスみんなで決めるには（出された意見を整理する） 未来につなぐ工芸品（短くまとめる） 工芸品のみりよくを伝えよう（調べたことを整理する）	水を治める（校外学習のふり返りをする）	割合（図に書く） 面積（面積の求め方を説明する）	すずしくなると（観察と記録）	かけ合いと重なり（DVD鑑賞）	のこぎりギョギョ（木に釘を打ってできる形のおもしろさを感じる）	キックベース（チームで練習計画を立て、情報を共有して練習する）	Unit6 Alphabet（動画視聴・比較）	くらしを支える電気（調べる） 安易な投稿で炎上（情報モラル） おすすめの本を紹介する
	20									
	21									
11月	22	友情のかべ新聞（物語の魅力を、ノートにまとめる）	きょう土の伝統（年代や場所別に分類する）	がい数とその計算（見積りもりの仕方を説明する）	とじこめた空気と水（実験と考察） 物の体積と温度（実験と考察）	日本と世界の音楽（DVD鑑賞）	おもしろだんボールボックス（段ボールを組み合わせた）	ハードル（練習方法を自分で調べ、練習に活用する）	Unit7 What do you want?（たずねる・動画撮影）	青空教室（わかったことや自分ができることを考える） メールで伝えるとき（情報モラル） 校外学習（わかったことをまとめる）
	23									
	24									
12月	25	もしものときにそなえよう（調べたことを整理し、友達に意見を伝わりやすい文になっているか読み返す）		小数のかけ算やわり算（図を使って考える）	物のあたたまり方（実験と考察）	音階をもとにして音楽を作ろう（音階を選び旋律をつくり、グループでリレーをして音楽をつくる。）	カードで伝える気持ち（誰に、どんなカードを伝えるかをプリントに書く）	ブレールボール（チームで試合を振り返り、次の試合に何を意識するかを共有する）		
	26									
	27									
1月	28	自分だけの詩集を作ろう（どんな詩集にするのかテーマを考える） 風船でうちゅうへ（興味を持ったことを中心に紹介する）	伝統的な産業のさかんなまち（教科書やインターネットを使って、伝統的な産業を調べる）	調べ方と整理の仕方（表の読み取り） 変わり方（表に書いて調べる）	冬の星（観察と記録） 寒くなると（観察と記録）	音楽のききどころ（曲を味わってきく）	ほってすって見つけて（技法を動画で学ぶ）	タグラグビー（チームでジャムボードなどを使って作戦を立て、実行し、振り返る。）	Unit8 This is my favorite place.（お気に入りの場所説明）	SDGS（情報の収集） 情報の信憑性（情報モラル） 愛知県の良さ（まとめる）
	29									
	30									
2月	31	つながりに気をつけよう（文章の校正をクラウド上で行い、どのように直したか、友達と共有する）	自然を生かすまち（教科書やインターネットを使って、自然をいかしているまちの様子や工夫を調べる）	変わり方（表に書いて調べる） 直方体と立方体（特徴を調べる）	水のすがたと温度（実験と考察）	思いに合った表げん（合奏）	ほってすって見つけて（見本を例示して、よさを見つけて共有する）	鉄棒（事前に行いたい技を調べて、イメージを掴む）	Unit9 This is my day.（動画撮影・発表）	愛知県の良さ（発表） 年齢制限（情報モラル） 愛知県の良さ（ふりかえり）
	32									
	33									
3月	34	調べて話そう、生活調査隊（アンケートの答えを予想してアンケートを取る） スワンレイクのほとりで（読んで考えたことを伝え合う）		わくわくプログラミング（プログラムをつくる）	生き物の1年をふり返って（観察と記録）	役割をもとに音楽をつくろう（音を選びグループで即興的に音楽をつくる）		ボートボール（チームでチャットを活用し、練習の情報を共有したり、試合の作戦を立てたりする。）		
	35									

小学5年 情報の時間						
月	週	B1: 情報社会に参画する態度 (情報モラル等)	B2: 情報手段の基本的な操作	B3: 問題解決の基礎等	備考	B4: 情報の技術
4月	1	コミュニケーション	フィグジャムピラミッドチャート	課題の設定 情報の収集 整理・分析	構造化 分類	
	2	コミュニケーション	フィグジャムピラミッドチャート	課題の設定 情報の収集 整理・分析	構造化 主張・考え・事実	
	3	コミュニケーション	フィグジャムピラミッドチャート	課題の設定 情報の収集 整理・分析	構造化・理由づけ 主張・考え・事実	
5月	4	コミュニケーション	フィグジャムピラミッドチャート	課題の設定 情報の収集 整理・分析	構造化・理由づけ 主張・考え・事実	
	5	コミュニケーション	フィグジャムピラミッドチャート	課題の設定 情報の収集 整理・分析	構造化・理由づけ 主張・考え・事実	
	6		ドキュメント	まとめ 振り返り	レポートの書き方 探究	
	7		ドキュメント	まとめ 振り返り	レポートの書き方 探究	
6月	8	個人情報の取り扱い 相手への伝え方	アンケート フォーム	情報収集 整理・分析	目的と意図 アンケート作成 質問項目の文言	
	9	情報の信憑性	表計算 (sum、average、並び替え)	情報収集 整理・分析	表計算ソフトの関数	関数
	10	個人情報の取り扱い 相手への伝え方	アンケート フォーム	課題設定 情報収集	アンケート作成 質問項目の文言	
	11	情報の信憑性	表計算 (sum、average、並び替え)	整理・分析	事実と疑問 表計算ソフトの関数 表やグラフへの変換	関数
7月	12	個人情報の取り扱い 相手への伝え方	アンケート フォーム	課題設定 情報収集	アンケート作成 質問項目の文言	
	13	情報の信憑性	表計算 (sum、average、並び替え)	整理・分析	事実と疑問 表計算ソフトの関数 表やグラフへの変換	関数
9月	14	個人情報の取り扱い 相手への伝え方	アンケート フォーム	課題設定 情報収集	アンケート作成 質問項目の文言	
	15	情報の信憑性	表計算 (sum、average、並び替え)	整理・分析	事実と疑問 表計算ソフトの関数 表やグラフへの変換	関数
	16		ドキュメント	まとめ 振り返り	多面的 内容と方法	
10月	17			課題の設定 情報の収集	分割して手順を説明 プログラム	3「プログラミングスキル」 目: 順次・反復・分岐を活用して、描きたい図形を作る手順を説明することができる
	18	スクラッチ		情報の収集	順次・分岐・反復	プログラミング プログラム
	19	スクラッチ		情報の収集 整理・分析	図形描写プログラム	プログラミング プログラム
	20	A I の活用		課題の設定 情報の収集	自他の経験との比較	AI・IoT プログラミング
11月	21		ティーチャブルマシン	課題の設定 情報の収集 整理・分析	画像認識 A I の特性	画像認識 AI
	22		ティーチャブルマシン	課題の設定 情報の収集 整理・分析	画像認識 A I の特性	画像認識 AI
	23		ティーチャブルマシン	課題の設定 情報の収集 整理・分析 まとめ	画像認識 A I の特性	画像認識 AI
	24	SNS	Google サイト	課題の設定 情報の収集	資料と文章 送り手・受け手 順序づけ	サイト
	25	SNS	Google サイト	整理分析 まとめ	資料と文章 送り手・受け手 順序づけ	サイト
12月	26	SNS	Google サイト	整理分析 まとめ	資料と文章 送り手・受け手 順序づけ	サイト
	27			まとめ 振り返り	多面的 内容と方法	
1月	28	送り手の意図 情報の信憑性	動画再生サイト	課題の設定 情報の収集	広げる 分類する	動画配信
	29			整理・分析 まとめ	広げる・順序づけ	
2月	30	肖像権	動画の撮影	情報の収集	アップとルーズによる効果 動画と音声、字幕	
	31		動画の撮影	情報の収集	多面的・多角的	
	32	メディアの特性	動画の編集 キャンバ	整理・分析	多面的・多角的 順序立てる	動画編集
	33			整理・分析	多面的・多角的	
3月	34	送り手の意図 受け手の立場		まとめ 説明・発表	多面的 比較	
	35			振り返り	過程と変容 比較	

小学5年		教科												小学5年	
月	週	国語	社会	算数	理科	音楽	図工	家庭	体育	英語	道徳	特別活動	総合		
4月	1	図書館を使いこなそう (知りたい情報が見つからないときの検索の仕方を知る)	世界の中の国土 (情報収集、整理) (地図帳や地球儀から世界の国の位置を確認する)	整数と小数 (小数点の移り方を説明する)	天気の変化 (写真撮影・観察と記録)	導入 (拍をかんじてリズム打ちをする。)	感じたことを伝え合う	私の生活、大発見! (課題の設定)	体づくり運動 ハードル走 (動画撮影、ポイントの情報収集)	Unit1 Hello, friends. (発表・動画撮影)	各単元 (それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く)	学習目標を決める (アンケート)	係活動を決める (アンケート)		
	2	物語文「道色の裏地」 (人物の心情や人物同士の関わりをたどる)	国土の地形の特色 (情報収集、整理、スライド作り) (地形の特色をスライドにまとめる)												
	3														
5月	4	きいて、きいて、きいてみよう (友達にきいてみたい話題を挙げ、話題をさぼる)	低い土地のくらし・高い土地のくらし (選択) (情報収集、整理、スライド作り) (低い土地のくらしや産業についてをスライドにまとめる)		植物の発芽と成長 (実験と観察) (4週・B3)	和音や低音のはたらき (和音の響きを意識してキーボードで演奏する)	心のもよう (技法の確証、鑑賞)	ゆでる調理でおいしさ発見 (調理法、道具の取り扱い) (動画視聴)	運動会 (徒競走の壁)	Unit2 Happy birthday	各単元 (それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く)	学校の課題を出し合う	情報モラル学習		
	5	インタビューの内容を報告し合う様子の動画の視聴)													
	6	原因と結果 (因果関係を説明するときの説明書き方や表現の仕方)	国土の気候の特色 (課題の設定) (自分たちの住んでいる地域と比較して、学習問題を作る)												
	7	説明文「言葉の意味がわかること」 文章の全体構造をつかむ (3週・B3)													
6月	8	古典の世界 (一) (各古典文学の音読を聞く)	あたたかい土地のくらし・寒い土地のくらし (選択) (情報収集、整理、スライド作り) (あたたかい土地の特色についてスライドにまとめる)	小数のわり算 (数直線を用いて考える)	魚のたんじょう (観察と記録)	声のひびき合い (DVD鑑賞)	のぞいてみると (作品の撮影、鑑賞)	ひと針に心をこめて (縫製の仕方) (動画視聴)	ソフトバレーボール (ネット型) (チームで作戦を考える) (4週・B3)	Unit3 Can you play dodgeball?	各単元 (それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く)				
	9	目的に応じて引用するとき (情報収集として引用するときの引用の仕方を書く)		合同な図形 (作図、分類をする)											
	10		くらしを支える食糧生産 (情報収集、整理、スライド作り) (自分たちが食べている食べ物の産地についてスライドにまとめる)												
	11														
7月	12	みんなが使いやすいデザイン (自分で課題を設定し、調べ)	米づくりのさかんな地域 (情報収集、整理、スライド作り) (米作りの工夫についてスライドにまとめる)			声のひびき合い (曲の特色をとらえ、2部合唱をする。)			心の健康 (意見交換)	Check Your Steps 1(プレゼン・比較)	各単元 (それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く)	1学期の振り返り	野外学習の準備をしよう (各実行委員会に必要なことを決める)		
	13	(調べたことを報告する文章を書く) (2週・B3)							水泳運動				(課題解決のための情報収集、整理、スライド作りなど) (学年への発表)		
9月	14	どちらを選びますか (それぞれの立場で理由を考え、整理する)	水産業のさかんな地域 (情報収集、整理、スライド作り) (水産業の工夫についてスライドにまとめる)	整数 (数の整理、比較をして考える)	花から葉へ (観察と記録)	オーケストラのほりよく (DVD鑑賞)	ほりよめて開いて (彫り方の確認、鑑賞)	持続可能な暮らしへ物やお金の使い方 (課題の設定、情報収集)	表現 (動画撮影) (20週・B2)	Unit4 Who is this?	各単元 (それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く)	2学期の目標を設定する (7週・B3)	野外学習をふり返ろう (野外学習で学んだことについてスライドにまとめる)		
	15	新聞を読もう (新聞の読み方について知る)	これらの食料生産とわたしたち (課題の設定) (食料に関する課題について話し合い、学習問題を作る)	分数 (通分する方法を説明する)											
	16	(記事を比べる)													
	17	物語文「たずねびと」 (物語の全体像を捉え、考えたことを伝え合う)													
10月	18	よりよい学校生活のために (課題の設定)	くらしを支える工業生産 (情報収集、整理、スライド作り)	面積 (面積の求め方を説明する) (18週・B3)	台風と天気の変化 (観察と記録)	音楽の旅 (DVD鑑賞)	言葉から思いを広げて (作品の撮影、鑑賞)	食べて元気! (食べとみそ汁 (調理法、道具の取り扱い) (動画視聴)	走り幅跳び (ポイントの情報収集・動画撮影)	Unit5 Let's go to the zoo? (説明)	各単元 (それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く)	野外学習の振り返り	自転車工場にオンライン見学に行こう (課題の設定)		
	19	現状と問題点、解決方法、理由を挙げ、自分の立場を明確にする)	自動車をつくる工場 (自動車づくりのよさについてスライドにまとめる)												
	20														
	21														
11月	22	古典に親しもう (浦島太郎の朗読の視聴)	工業生産を支える輸送と貿易 (情報収集、整理、スライド作り) (工業を支える運輸・貿易についてスライドにまとめる)	平均とその利用 (表の読み取り)	流れる水の働き (実験と観察、実験の撮影、動画視聴)	音楽の旅 (DVD鑑賞)	どんなことをどんな方法で (動画視聴、鑑賞)	物を生かして (課題の設定)	キックベース (練習計画を立てる)	Unit6 At a restaurant. (説明・動画撮影)	各単元 (それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く)	お楽しみ会の計画	画に親れよう (活動をするにあたって、自分の課題を設定する)		
	23	説明文「図解が載せられていること自然環境を守るために」 (資料を用いた文章の効果を考え、それをいかして書く)		単位量あたりの大きさ (単位量あたりの大きさを求め、比べ方や表し方を説明する) (10週目・B2)									(活動をし、整理・分析をする) (スライドにまとめる) (発表する)		
	24	統計資料の読み方													
	25														
12月	26	古典の世界 (二) (各古典文の音読の視聴)	情報産業とわたしたちのくらし (情報収集、整理、スライド作り) (私生活に情報がもたらす働きをスライドにまとめる)	分数 (分数を小数や整数で表す方法を説明する)	物のとけ方 (実験と観察)	豊かな表現をもとめて (曲を感じ取りリコーダー演奏をする。)		気持ちつながる家族の時間 (課題の設定)	保健 けがの防止 (意見交換)	Check Your Steps2 (プレゼン・比較)	各単元 (それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く)	2学期の振り返り			
	27	伝記「やなせたかし」アンパンマンの勇気 (伝記を読め、自分の生き方について考える)		割合 (分数を小数や整数で表す) 表を使って考えよう (表にまとめる)											
1月	28	想像力のスイッチを入れよう、もっと読もう (メディアの特色を知る)	情報を生かす産業 (情報収集、整理、スライド作り) (コンピュータでの情報活用についてスライドにまとめる) (20週・B4)	円と正多角形 (正多角形の作図・プログラミングをする) 割合のグラフ (表やグラフにまとめ、読み取る)	人のたんじょう (観察と観察)	ききどころを見つけて (DVD鑑賞)	形に命をふきこんで (写真撮影、アニメーション作成、鑑賞)	ミシンにトライ! 手作りで楽しい生活 (ミシンの取り扱い) (動画視聴) (28週・B3)	フラッグフットボール (作戦立案、動画撮影)	Unit7 Welcome to Japan (説明・比較・動画撮影)	各単元 (それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く)	3学期の目標を設定する	未来について想像してみよう (課題の設定) (情報の収集) (整理・分析) (まとめ・表現) (発表) (振り返り)		
	29														
2月	30	もう一つの物語 (読心人を登場して構成を考え、物語を書く)	情報を生かすわたしたち (情報収集、整理、スライド作り) (情報をもとに活用したたよみスライドにまとめる)	角柱と円柱 (特徴を調べる)	電流がうみ出す力 (実験と観察)	わたしたちの表現 (全体の響きを聴き取り、曲の特徴にふさわしい表現を工夫し合する。)	アート・カード を楽しもう (鑑賞)	体づくり運動 (体の動きを高める)	Unit8 Who is your hero? (説明・動画撮影)	各単元 (それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く)	卒業生を送る会 (動画撮影・発表物の作成)				
	31														
	32	「子ども未来科」で何をしますか (提案したいことを決める)	自然災害を防ぐ (情報収集、整理、スライド作り) (自然災害の被害を減らすための取り組みについてスライドにまとめる)												
	33	(提案のための情報を集める) (スピーチの内容や構成を整理する)													
3月	34	物語文「大津じいさんとカ」 (登場人物の心情の変化に着目して読み、物語の魅力を伝える)	わたしたちの生活と森林 (情報収集、整理、スライド作り) (森林の働きについてスライドにまとめる)	変わり方 (表にまとめる)	ふりこのきまり (実験と観察)	ずれの音楽を楽しもう (音楽の仕組みを知り、自分たちでずれの音楽をつくる。)		鉄棒運動 (ポイントの情報収集・動画撮影) (20週・B2)	Check Your Steps3 (プレゼン・比較)	各単元 (それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く)	1年間の振り返り				
	35														

小学6年		情報の時間					単元名・目標・活動	繰り返し経験させること
月	週	B1：情報社会に参画する態度（情報モラル等）	B2：情報手段の基本的な操作	B3：問題解決の基礎等	備考	B4：情報の技術		
4月	1	引用・出典・著作権	動画の視聴	課題の設定 情報の収集	目的「5W1H」 メディア特性 ピクトグラム	動画共有サイト	1「ピクトグラムを活用して、校内の施設について1年生に伝えよう」 目：目的や意図に合わせて、校内の施設についてわかりやすく伝えることができる ①課題を知り、ピクトグラムについての動画を視聴し、ピクトグラムの使われ方や特徴を知る。 ②日常に使われているピクトグラムを作成する経験をする。 ③「必要な情報」を意識してお題に沿ってピクトグラムを作成する経験をする。 ④～⑥特徴や思いを踏まえて、ピクトグラムを作成する。 ⑦実際に小学1年生に見てもらい、アンケートを実施する。 ⑧著作権を意識して、他者のピクトグラムを紹介する活動を行う。 ⑨「炎上」してしまう恐れがあるような、他者の作品の紹介の仕方を挙げる。（盗用・著作権的な意味で） ⑩本単元の振り返りをする。	目的や意図を伝える作品の紹介
	2			情報の収集 整理・分析	分類・多面的			
	3		描画	まとめ	多面的・多角的			
5月	4		アンケート・スクリーンショット	まとめ	多面的・多角的			
	5			整理・分析	多面的・多角的			
	6	著作権・炎上		説明・発表	概要・内容・要点			
	7			振り返り	多面的			
6月	8			課題の設定 情報の収集	目的 5W1H メディア特性		2「デザインアプリを活用して、案内状を作成しよう」 目：案内状というメディアの特性をふまえ、目的や意図に合わせて、案内状を作成することができる ①課題とゴールを知り、案内状や招待状について調べる。 ②文章表現に気をつけて、案内状や招待状の構成を考える経験をする。 ③レイアウトに気をつけて、案内状や招待状の構成を考える経験をする。 ④～⑤目的や意図に応じた案内状や招待状を作成する。 ⑥成果物を相互評価する。振り返りの仕方を知り、本単元の学習を振り返る。	目的に応じた短文作成の練習 引用・出典について
	9		検索 フィグジャム	情報の収集 整理・分析	箇条書き レイアウト 比較			
	10	引用・出典・著作権		整理・分析 まとめ	話題の中心			
	11		ドキュメント キャンバ	説明・発表	見出し・図表・文字サイズ			
7月	12	引用・出典・著作権		相互評価	見出し・図表・文字サイズ			
	13			振り返り	学習内容・学習方法			
9月	14		インタビュー	課題設定 学習の計画	自他の経験との比較		3「集めたデータを活用して、自分の生活を整えるマイルールをつくり、分かりやすく伝えよう」 目：実際のデータをもとにした問題解決の手順を説明できる ①課題を知り、自分達の生活を振り返り、学習計画を立てる。 ②国の調査等のデータを読み解く。 ③読み取ったデータと自分たちの経験を比較して、調査項目を決め、アンケートを作成し、実施する。 ④読み取ったデータと自分たちの経験を比較して、調査項目を決め、アンケートを作成し、実施する。 ⑤アンケート結果の分析を行い、考えを構造化する。 ⑥アンケート結果の分析を行い、考えを構造化する。 ⑦伝わりやすいスライドを作る練習をする。 ⑧伝わりやすいスライドを作る練習をする。 ⑨読み解いたデータやアンケート結果からマイルールを説明するスライドを作成する。 ⑩読み解いたデータやアンケート結果からマイルールを説明するスライドを作成する。 ⑪マイルールを適用するためのツールの使い方を知る。 ⑫マイルールを適用した結果を振り返り、修正する。 ⑬本単元の振り返りとしてマイルールを作り、適用し、修正する活動を通した自分の変化をレポートにまとめる。 ⑭振り返りを交流する。	データの読み取り 考えの構造化
	15	引用・出典・著作権		情報の収集	e-Stat			
	16	引用・出典・著作権		情報の収集	データと経験との比較			
	17	個人情報	アンケート	情報の収集 整理・分析	送り手の意図			
10月	18		表計算	情報の収集	構造化・比較	ビッグデータ		
	19		表計算	整理・分析				
	20			整理・分析				
	21			まとめ	焦点化			
11月	22			説明・発表	焦点化・比較			
	23		カレンダー・チャット・メモ・ToDo・表計算	情報の収集	目的に応じた手段の選択			
	24		カレンダー・チャット・メモ・ToDo・表計算	整理・分析	比較			
	25		カレンダー・チャット・メモ・ToDo・表計算	整理・分析 まとめ	計画や記録の共同編集			
12月	26		プレゼンテーション	まとめ	過程と変容			
	27			説明・発表 振り返り	過程と変容 比較			
1月	28		MESH	課題の設定 情報の収集	箇条書き	IoT 各種センサー	4「プログラミングで身の回りの生活をよりよくしよう」 目：どのような機能で、身の回りの生活のどのような課題を解決するのかを説明することができる ①MESHの使い方を知り、プログラムの作り方を話し合う。 ②プログラムを修正して、効率よく明かりをつけるプログラムを話し合う。 ③MESHでできる『学校生活』で役立ちそうなことを情報収集する。 ④課題解決のためにプログラムを作成する。 ⑤課題解決のためにプログラムを作成する。 ⑥学校内でプログラムを実行する。（part1） ⑦学校内でプログラムを実行する。（part2） 授業外（1週間）：学校内で実際に活用する。その動画を撮影する。 ⑧学校内で実際に活用した結果を受けて、感想や改善点をまとめる。 ⑨スライドを作成し、他者と交流し、本単元での学びを振り返る。	MESHを活用した課題解決 プログラムの作成 身近にあるプログラムとの関連付け
	29	引用・出典・著作権		整理・分析	分類 比較			
2月	30			まとめ	自他の経験との比較			
	31			情報の収集 整理・分析 まとめ	順次・分岐・反復 忠実・独創・明快・効率			
	32	肖像権	動画の撮影	情報の収集 整理・分析 まとめ	忠実・独創・明快・効率			
	33		動画撮影・編集	情報の収集 整理・分析 まとめ	忠実・独創・明快・効率			
3月	34		プレゼンテーション	まとめ 説明・発表 整理・分析	比較			
	35			振り返り	学習内容 学習方法			

小学6年		教科											小学6年
月	週	国語	社会	算数	理科	音楽	図工	家庭	体育	英語	道徳	特別活動	総合
4月	1	帰り道（二つの視点から心情をとらえる）	わたしたちのくらしと日本国憲法（スライドまとめ）	対称な図形（線対称・点対称な図形の向きを調べる）	動物のからだのはたらき（動画視聴）	つばきをくたさい（前半と後半の旋律の流れを比較して二部合唱する。）	わたしとひびき合う（写真撮影・動画撮影・鑑賞）	見つめてみよう生活時間（振り返り・比較を通して新たな課題の設定）（1週・B1、23週・B3）	リレー走（動画視聴・撮影）	This is me!（プレゼン・比較）	各単元（それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く）（スプレッドシートに振り返りを記入する）	NETモラル・NHKforsachool（情報モラル）	学級目標を決める（アンケート） 係・委員会を決める（アンケート）
	2	聞いて、考えを深めよう（比較・発表）		文字と式（式と図から面積の求め方を読み取る（多面・多角））			音の絵（動画視聴・写真撮影・動画撮影・鑑賞）						
	3												
5月	4	時計の時間と心の時間（情報収集・分析）	子育て支援の願いを実現する政治（情報収集・スライドまとめ）	分数×整数・分数÷整数（整数×整数・整数÷整数との比較）	植物のからだのはたらき（実験と考察）	アンサンブルのみりよく（DVD鑑賞）	糸から生まれるわたしの空間（写真撮影・動画撮影・比較）	朝食から健康な1日の生活を（栄養バランスを考え献立を考え、調理計画を立てる）	表現運動（動画視聴）		各単元（それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く）（スプレッドシートに振り返りを記入する）	NETモラル・NHKforsachool（情報モラル）	運動会の目標を決める
	5			分数×分数・分数÷分数（分数×整数・分数÷整数との比較）									
	6												
	7												
6月	8	情報と情報をつなげて伝えるとき（情報と情報の関連付けのしかたを知る）	編文のくらしから古墳のくにへ（資料・年表の読み取り・スライドまとめ）	場合を順序よく整理して（表の整理・説明）	生き物のくらしと環境（動画視聴）	たがいのパートをきき合ってえんそうしよう（曲の特徴にふさわしい表現を工夫する。）	くるくるクランク（クランクの動きの特徴や針金の使い方の動画視聴・写真撮影・動画撮影・鑑賞）		マット運動（動画視聴・撮影）		各単元（それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く）（スプレッドシートに振り返りを記入する）	他小学校とのオンライン交流①（スライドで自己紹介作成、発表）	
	9								キックベース（練習計画・作戦を立てる）				
	10	デジタル機器と私たち（プレゼン）											
	11												
7月	12		天皇中心の国づくり（資料・年表の読み取り・スライドまとめ）			にっぽんのうた みんなのうた（文楽の音楽の意味と、旋律のもつリズムの流れを考えながら工夫して歌う。）	この筆あと、どんな空？（写真撮影・動画視聴・比較・鑑賞）	夏をすずしくさわやかに（夏の快適な過ごし方を見つけ、実践する）	水泳（動画視聴）		各単元（それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く）（スプレッドシートに振り返りを記入する）	他小学校とのオンライン交流②（スライドで地域の歴史を紹介するものを作成、発表）	1学期のふりかえり
	13												
9月	14	インターネットでニュースを読もう（必要な情報を見つける）（8週・B3）	貴族のくらし・武士の世の中へ・今に伝わる室町文化（資料・年表の読み取り・スライドまとめ）（26週・B3、34週・B3）	内の面積（複合図形の説明） 立体の体積（複合図形の説明） データの整理と活用（表の整理・説明）	月の形と太陽（観察と記録）	ひびき合いを生かして（DVD鑑賞）	1まいの板から（のこぎりや金づちの使い方の動画視聴・写真撮影・鑑賞）	思い出を形にして生活を豊かに（目的に合った布製品を計画し製作する）（28週・B3）		Unit4 Let's see the world.（発表・比較）	各単元（それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く）（スプレッドシートに振り返りを記入する） 責任を自覚して（情報モラル）	他小学校とのオンライン交流③（ふり返りを考える）	2学期の目標を設定する
	15												
	16	やまなし（物語の世界観をとらえる）											
	17												
10月	18	みんなで楽しく過ごすために（計画を立て話し合う）（14週・B2、15週・B3）	戦国の世から天下統一へ・江戸幕府と政治の安定（資料・年表の読み取り・スライドまとめ）	比とその利用（比を簡単にする説明）	大地のつくり（動画視聴）（1週・B2・B4） 変わり続ける大地（動画視聴）（1週・B2・B4）	豊かな表現を求めよう（パートどうしの関わり曲全体の響きを感じ取り、表現を工夫して演奏する。）	雪と水から広がる世界（9週・B3）		走り高跳び（動画視聴・撮影） 跳び箱（動画視聴・撮影）	Unit5 Where is it from?（プレゼン・比較）	各単元（それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く）（スプレッドシートに振り返りを記入する）	修学旅行の準備をしよう（各実行委員が必要なことを考える）（課題解決のための情報収集・整理分析・スライド作りなど）（学級への発表）	
	19												
	20												
	21												
11月	22	日本文化を発信しよう（著作権について理解・パブリックドメイン）	町人の文化と新しい学問・明治の国づくりを進めた人々（資料・年表の読み取り・スライドまとめ）	図形の拡大と縮小（四角形の作図・仲間分け・縮図の利用） 比例と反比例（表の整理・グラフの作成）（15週・B3）		ジャズとクラシック音楽の出会い（DVD鑑賞）（14、16週・B3）	わたしの大切な風景（写真撮影・動画視聴・鑑賞）	まかせてね今日の食事（1食分の献立を考え調理をする）	ソフトバレーボール（練習計画・作戦を立てる）	Unit6 Save the animals.（比較・プレゼン）	各単元（それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く）（スプレッドシートに振り返りを記入する）	修学旅行の準備をしよう（各実行委員が必要なことを考える）（課題解決のための情報収集・整理分析・スライド作りなど）（学級への発表）	修学旅行の振り返り
	23												
	24												
	25												
12月	26	知ってほしいこの名言（自分の経験をまとめ伝える）	世界に歩みだした日本（資料・年表の読み取り・スライドまとめ）	表を使って考えよう（2）（表の整理、説明）（22週・B3） わくわく算数広場（プログラムづくり）（31週・B3）	電気と私たちのくらし（プログラミング）（31週・B3）	じゅんかんコードをもとにアドリブで遊ぼう（簡易コードについて知り、グループに分かれ担当を決めて演奏する。）	言葉から想像を広げて（写真撮影・比較・鑑賞） 自然を感じる素敵な場所（写真撮影・動画撮影・鑑賞）		鉄棒運動（動画視聴）		各単元（それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く）（スプレッドシートに振り返りを記入する）	修学旅行をふり返ろう（学んだことをスライドにまとめる）（発表する）（ふり返り）（27週・B3）	2学期のふりかえり
	27												
1月	28	大切にしたい言葉（二つの文章の比較・自分の考えとの比較・共通点を見つける）	長く続いた戦争と人々のくらし（資料・年表の読み取り・スライドまとめ）		水溶液の性質とはたらき（実験と考察）	日本の音楽（DVD鑑賞）	もようから見つけて（写真撮影・比較・鑑賞）	冬を明るく暖かく（快適な過ごし方を考え実践する）	ハードル走（動画視聴・撮影・タイム計測）	Unit7 My best Memory（発表）	各単元（それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く）（スプレッドシートに振り返りを記入する）	修学旅行をふり返ろう（学んだことをスライドにまとめる）（発表する）（ふり返り）	3学期の目標を設定する
	29												
2月	30	今、私は、ぼくは（スピーチ）（34週・B3）	新しい日本、平和な日本へ（資料・年表の読み取り・スライドまとめ）（26週・B3）	およその形と大きさ（見立て）	地球に生きる（動画視聴）	音楽に思いをこめた表現（それぞれのパートの特徴を理解し、曲の特徴にふさわしい表現を工夫して演奏する。）	版で広がるわたしの思い（版表現の特徴についての動画視聴・写真撮影・比較・鑑賞）	あなたは家庭や地域の宝物	ボール型運動（練習計画・作戦を立てる）	Unit8 My future, My dream（発表・動画撮影）（33週・B2）	各単元（それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く）（スプレッドシートに振り返りを記入する）	卒業生を送る会（動画撮影・発表物の作成）	
	31												
	32												
	33												
3月	34	海の命（登場人物の関係をとらえる）	世界の中の日本（資料の読み取り・スライドまとめ・発表）		役割を決めて音階をもとにした音楽をつくらう（各音階を捉えて、役割と音形・鍵盤の位置を確認してまとまりのある曲をつくる。）	役割りを決めて音階をもとにした音楽をつくらう（各音階を捉えて、役割と音形・鍵盤の位置を確認してまとまりのある曲をつくる。）	あったらいいなプロジェクト（プレゼン・比較）				各単元（それぞれの立場や自分の意見などについてフィグジャムに書く）（スプレッドシートに振り返りを記入する）	NETモラル・NHKforsachool（情報モラル）	小学校生活のふりかえり
	35												



●研究の経緯

小学校での情報活用能力の育成には、発達の段階に応じた指導内容が不明瞭である、急速にデジタル技術が進展する社会に対応するための内容が不十分である、といった課題があると考え。そこで、情報技術や情報社会に注目して内容を編成した**新教科「小学校情報科」**を設定し、その学びの充実を図る教育課程の開発を試みた。

●「小学校情報科」の目標と内容

【目標】情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、情報や情報技術などを用いて問題の発見・解決などを行う実践的・体験的な活動を通して、情報を科学的に理解し、よりよく活用したり情報社会に参画したりするための資質・能力の基礎を育成することを目指す。

【内容】

「小学校情報科」内容領域		領域ごとの指導事項（令和6年8月版）
A コンピュータを活用した問題解決	端末を活用した情報の収集・整理・分析方法やプログラミングによる問題解決について取り扱う。	・課題や目的に応じた情報手段の適切な活用 ・データの種類、構造や特性 ・自分の意図したことをコンピュータで実現するために手順の分解や表現・構造化をすること ・目的や条件に応じた最適な手順の組み合わせ ・センサを用いた簡単な計測と制御 ・目的に応じた適切なメディアの変換・編集・選択 ・情報を伝える上で、分かりやすく効率よく伝えるための理論とその方法 等
B 情報技術の仕組み	情報技術についての基礎的な仕組みについて取り扱う。	・入出力装置などのハードウェアと、アプリケーションやOSなどのソフトウェアが一体となってコンピュータが構成されていること ・コンピュータは相互に接続されデータを送受信することにより、単体で使うよりも大きな力を発揮すること ・通信の安全を実現するセキュリティ技術の存在とその考え方 ・アナログとデジタルの概念 等
C 情報社会とのかかわり	情報社会を構成する一員としての行動とその影響について取り扱う。	・生活や社会におけるコンピュータ適用の有効性や可能性、そのメリットとデメリット、リスク ・持続可能な情報社会のあり方 等

学習の基盤としての寄与が大きい領域

教科ならではの学びが色濃く表れる領域

「B 情報技術の仕組み」を通して科学的な理解を積み重ねることで

- 実現したい問題解決が多様化・高度化し、それを支えるプログラムを構築しようとする
- コンピュータ活用による問題解決意欲や、情報社会における責任ある態度が向上する

「小学校情報科」 の単元例



1年「えをうごかさう」
プログラミングの基本要素（順次・反復）や、コンピュータの特性（自動性・正確性・高速性）を実践的に学ぶ

4年「よりよく動かそう」
ロボットを使ったコンテストを通して、ハードウェアとソフトウェアに着目し問題解決に向かう

5年「インタラクティブアート」
音や動きに反応して光るアート作品の制作を通して、センサの特性やプログラムとの関係を学ぶ



6年「AIって何だろう」
画像認識AIによるプログラミングや、生成AIの体験を通じて、AIの仕組みや特徴を理解する

育成された デジタル化社会で生きる資質・能力の例

- ・ 作品や情報の権利を尊重しようとする
- ・ コンピュータやプログラムを、問題解決に生かそうとする
- ・ 身の回りの情報技術へ適用して考える
- ・ プログラムやコンピュータの働きを人と比較して捉える

高学年
生かす・理解する

実践的・体験的な活動を通して知識・技能や概念を
獲得できるよう
探究的な単元構成を展開

中学年
使う・捉える

「小学校情報科」の学びに関する児童の声

- プログラムやコンピュータの働きに関するもの
「プログラミングでは命令した通りにミスなく動く」
「人間ができない速さで何回も繰り返せる」
- 情報技術の仕組みと自身の行動を結び付けたもの
「インターネットは、いろいろな場所や人とつながっているからこそ、どのように行動すればよいかわかった」
「ロボットが思い通りに動かなかったときにどこが悪いのかということを調べて改良する力が大切」
- 身の回りのコンピュータへの視点の広がりを自覚したもの
「身の回りのもの（自動ドアなど）を見て、どのような仕組みなのかを考えるようになった」

情報や情報技術についての科学的な理解を積み重ねる効果と探究的な学びの充実

令和7年5月12日
教育課程企画特別部会
参考資料1-1より

「B 情報技術の仕組み」を学ぶことで、

- ① A コンピュータを活用した問題解決や、C 情報社会とのかかわりについての学びが充実
- ② 探究のプロセスを個別・協働でスムーズに回したり、質を向上させたりすることにつながる

内容領域Bを学んだことで
発揮された子供の姿の例

育成された 教科を問わず探究的な学びを支える基盤となる資質・能力

- ・ 目的に応じてコンピュータの活用を検討し、調査方法や表現を柔軟に選択する
- ・ 効率的に情報を収集し、再構成したり相手に応じて伝え方を工夫したりする
- ・ 情報セキュリティの必要性を自覚し、自他の安全を守ろうとする
- ・ 相互参照しながら学びを確かめたり、履歴を残したりしながら学習を調整する

問題を解決できるよう、ハードウェアとソフトウェア（プログラム）の両面について工夫・改善を行った

6年「卒業制作」
これまでの学びを生かして、身近な問題解決を行う

センサの特性やAIの特徴を基に方法を選択したり、センサに関する閾値やAIのモデルを調整しながら問題解決に取り組んだ

つながったコンピュータの中にはない情報は検索できないことや、同じ文字を見つけて素早く情報を取り出せることを捉えた

4年「検索の仕組み」
検索の方法やウェブサイトの読み方に加え、インターネット上の情報の特性等を学ぶ

3年「アカウントって何だろう」
アカウントの取り扱いやクラウド上での操作を体験し、その仕組みを理解した上での安全な取扱いを考える

クラウドやサーバに関する体験的な気付きを想起しながら、アカウントとクラウドのつながりや、アカウントを守る必要性を捉えた

3年「学習ゲームで遊ぼう」
高学年が作った学習ゲームで遊び、コンテンツの制作者の存在を捉えて著作権について考えたり、建設的なフィードバックを行う社会的な価値を考える

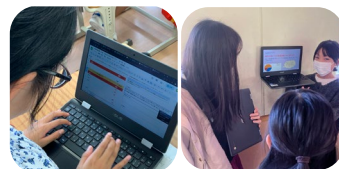
制作者が意図する動きをプログラムによって実現していることを捉え、制作物を尊重しようとする思いを表現した

5年「考えようスクリーンタイム」
自身のICT機器の使い方や使用時間を可視化しながら、健康との関連を理解してよりよい付き合い方を考える

「使い続けたい仕組み」プログラムの働きによって実現されていることを理解し、自分の経験と関連付けて考えた

6年「AIってめだろ」
生成AIの仕組みや特徴を探りながら、新しいテクノロジーとどのように関わっていくかを考える

生成AIの回答に対して、AIがモデルを基に判断していることを想起し、検索との使い分けや、生成内容を確認するの必要性を理解した



「小学校情報科」の学びの積み重ね

(主にA領域)
(主にC領域)

今後の研究の方向性

- ・ 「小学校情報科」の指導事項を精査し、各教科等とのつながりを整理
- ・ 中学校との円滑で効果的な接続について検討

令和6年度 年間指導計画 1年						令和6年度11月版	
各領域との関連	単元名と配当時間	単元の目標	想定される学習活動	評価規準	単元内で扱う用語	教材や資料	他教科との関連
◎ A 端末やアプリの基本操作	C コンピュータと生活の関わり	【知識及び技能】 1.1)タブレット型コンピュータの充電、電源のオン・オフ、基本操作がわかるようになる。 ★スタートカリキュラム（10時間） 【6月～10月実施】 1.2)コンピュータには、目的に合わせたソフトウェアがあることに気付くことができる。 1.3)コンピュータには、目的に合わせたソフトウェアがあることに気付くことができる。 1.4)カメラで静止画や動画を撮影したり、端末や共有サーバに保存したりすることができる。 1.5)アイコンデザインには意味があることに気付く、理解することができる。 1.6)キーボードを用いて、簡単な文を打つことができる。 1.7)LMS、ドリルアプリの基本操作がわかる。 【2思考力、判断力、表現力等】 2.1)コンピュータの共通点について考えることができる。 2.2)目的に合わせてソフトウェアを選択し、活用することができる。 2.3)カメラで写真を撮ったり、活用したりするときのルールについて考えることができる。 【3学びに向かう力、人間性等】 3.1)コンピュータを大切に扱おうとする。 3.2)身近なコンピュータに目を向け、楽しみながらコンピュータを使おうとする。 3.3)学校生活の場面で、コンピュータをどのように活用できるか考えようとして、実際に使ったりしようとする。	【基本方針】 端末の操作経験の有無に関わらず、「自分でやってみよう」「楽しい」と思うことができるように進めていく。 ・アイコンデザインを基に、コンピュータでどのようなことができるか考え、自由に触る。（1.1、1.2、1.3、1.4、3.1、3.2） ・アイコンデザインからイメージを広げ、ソフトウェアを選択して活用できるように、課題（インカメラを用いて写真を撮る等）を提示して、取り組む。（1.5、2.2、2.3） ・振り返りをし、学校生活の場面でどのように活用できるかを考える。（2.1、3.3） ・アカウントとパスワードの意味を知り、入力の練習などをする。（1.6） ・ドリルアプリの使い方を練習する。（1.7） ・LMSの使い方を確認し、練習する。（1.7）	【知識・技能】 ・タブレット型コンピュータの充電、電源のオン・オフ、基本操作をしている。 ・コンピュータの存在に気付く、ハードウェアの共通点に気付いている。 ・コンピュータには、目的に合わせたソフトウェアがあることに気付いている。 ・カメラで静止画や動画を撮影したり、端末や共有サーバに保存したりしている。 ・アイコンデザインには意味があることに気付く、理解している。 ・キーボードを用いて、簡単な文を打ちこんでいる。 ・LMS、ドリルアプリの基本操作をしている。 【思考・判断・表現】 ・コンピュータの共通点について考えている。 ・目的に合わせてソフトウェアを選択し、活用している。 ・カメラで写真を撮ったり、活用したりするときのルールについて考えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・コンピュータを大切に扱おうとしている。 ・身近なコンピュータに目を向け、楽しみながらコンピュータを使おうとしている。 ・学校生活の場面で、コンピュータをどのように活用できるか考えようとして、実際に使ったりしようとしている。	コンピュータ ここでは、主にタブレットやパソコンなど、アプリやソフトの動いていることができる機械を指す。 アイコン コンピュータの画面に表示された、使いたいものや動きを絵で表したボタンのこと。 二次元コード たてよこの点や線できている、カメラなどで読み取ることができる。たくさんの情報を入れられるコード。	・タブレット ・カメラや写真閲覧、編集ソフト ・ファイル共有サーバなどのアプリケーション	生活「がっこう たいすき」「はなをさかせよう」「いきものなかよし」 →対象を写真や動画で記録する。 各教科等 →学習でLMSやドリルアプリを活用する。
		【1知識及び技能】 1.1)活動を通して、コンピュータの特性について気付くことができる。 【2思考力、判断力、表現力等】 2.1)アイコンデザインに基づいて考え、目的とする機能を使って絵を描くことができる。 2.2)コンピュータと人の処理を比較することを通して、コンピュータのもつ特性（情報処理の速さや正確さ）について考えることができる。 【3学びに向かう力、人間性等】 3.1)身近な生活と関連付けながら、コンピュータの特性について考えようとする。	【基本方針】 「絵を描く」という子供たちにとって身近な活動を題材にし、遊びを通して気が付きを深めていくようにする。 ・紙とペンでテーマ（例：字線のキャラクター等）に合わせて絵を描く。 ・タブレット（コンピュータ）でも絵を描くことができることを知り、アプリを用いてアイコンデザインを基にアプリでできることを探して自由に絵を描く。 ・紙とペンで描いたものと、同じようにタブレットでも描き、活動を通して感じたことからコンピュータの特性について気付く。（1.1、2.1） ・これまで取り組んできた2つの活動を比較し、それぞれの良さを確認する。（2.2、3.1）	【知識・技能】 ・活動を通して、コンピュータの特性について気付くことができる。 【思考・判断・表現】 ・アイコンデザインに基づいて考え、目的とする機能を使って絵を描くことができる。 ・コンピュータと人の処理を比較することを通して、コンピュータのもつ特性（情報処理の速さや正確さ）について考えることができる。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・身近な生活と関連付けながら、コンピュータの特性について考えようとしている。	コンピュータの特性 ここでは、「コピー」「繰り返し」「やり直し」等の体験と関連付け、処理が速いことや正確にできることを取り扱う。	・描画アプリケーション	図工「おしらせします」に「こりこりニュース」→イラストアプリで絵の構想や下書きをする。
		【1知識及び技能】 1.1)プログラムの基本的な要素（順次、反復）や、プログラムで動かす良さ（自動・正確・高速）に気付くことができる。 【2思考力、判断力、表現力等】 2.1)目的とする動きに近づくように試行錯誤しながらプログラミングをすることができる。 2.2)プログラムで動かす良さについて考えることができる。 【3学びに向かう力、人間性等】 3.1)目的とする動きに近づくように、進んでプログラムを組んで表現しようとする。	【基本方針】 プログラミング学習の入り口として、遊びを通して学んでいくために「絵を描く」という活動を基にいく。 ・子供にとって身近なアニメーションを提示し、どのように作られているか考える。その後、似ている仕組みとしてパラバマンガを提示し、作成する。（2.1） ・同じ動く絵として、低年齢向けビジュアルプログラミング言語を使って作成した動画を提示し、プログラミング言語に触れる。自由にプログラムを組んだり、課題形式でプログラムを組んだりした後、プログラムで動かす良さについて考える。（2.2、3.1）	【知識・技能】 ・プログラムの基本的な要素（順次、反復）や、プログラムで動かす良さ（自動・正確・高速）に気付いている。 【思考・判断・表現】 ・目的とする動きに近づくように試行錯誤しながらプログラミングをすることができる。また、プログラムで動かす良さについて考えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・目的とする動きに近づくよう何度も考え、プログラムを作成しようとしている。	プログラム コンピュータが動いたり作業をしたりするための、一連の指示や命令のこと。 プログラミング プログラムをつくること。 アニメーション 動く絵。	・低年齢向けビジュアルプログラミング言語環境	

令和6年度 年間指導計画 2年							令和6年度11月版		
各領域との関連	単元名と配当時間	単元の目標	想定される学習活動	評価規準	単元内で扱う用語	教材や資料	他教科との関連		
A B C 画像に含まれるデータの活用	① メタ情報 生活との関連	しゃしんで発見～宝探しゲーム～ 〔6時間〕 【6月～7月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) 画像ファイルには、表面的には見えにくいメタ情報が含まれていることを捉えることができる。 【2.思考力、判断力、表現力等】 2.1) メタ情報を利用して、宝物が存在するかどうかを判断することができる。 2.2) メタ情報の利便性について考えることができる。 【3.学びに向かう力、人間性等】 3.1) 画像ファイルに含まれるメタ情報について進んで調べたり、その情報がある利便性について生活と関連付けて考えたりしようとしている。	【基本方針】 メタ情報の特性をどの子供も理解できるようにした上で、その必要性を実感しながら宝探しに取り組むことができるようにする。 ・紙媒体の写真と、画像ファイルと比較することを通して、画像ファイルには表面的に見えにくい様々な情報が含まれていることを捉える。(1.1) ・写真に含まれるメタ情報(目付、場所、端末)をヒントに宝探しゲームをする。(2.1、3.1) ・メタ情報がある良さについて考えさせるようにする。(2.2)	【知識・技能】 ・宝が見つかる理由について、メタ情報の特性を踏まえた説明をしている。 【思考・判断・表現】 ・メタ情報を利用して、宝物が存在する理由を表現している。 ・紙媒体と比較し、メタ情報の利便性を表現している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・宝探しをする際に、必要に応じてメタ情報について調べたり、それを日常生活でも活用できることを考えたりしている。	メタ情報 ここでは、写真など画像ファイルに含まれている人間の目には見えにくい情報(写真を撮った日付、位置、端末など)。	写真データ メタ情報が閲覧できるアプリケーション	生活「ときどき わくわく まちたんけん」「もっとなかよし まちたんけん」→町探検で撮影した写真に保存されているメタ情報を活用して地図を作成する等。	
	② アクセスポイントの存在	どうやってつながっているのかな 〔3時間〕 【9月～10月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) 校内LANの環境を調べる活動を通して、コンピュータ同士が無線でつながり、ネットワークを構築していることを捉えることができる。 1.2) コンピュータネットワークにおいては、複数のコンピュータを介して情報のやり取りをしていることに気付くことができる。 【2.思考力、判断力、表現力等】 2.1) ネットワーク環境について調べることを通してネットワークの仕組みに着目し、ネットワークを用いた活動を行うことで複数のコンピュータのつながりについて考えることができる。 【3.学びに向かう力、人間性等】 3.1) ネットワークの仕組みに着目し、ネットワークを用いた活動を行うことで複数のコンピュータのつながりについて進んで調べようとしている。	【基本方針】 子供がネットワークを用いた遊びを行うことで、楽しみながらネットワークの仕組みに目を向けていくことができるようにする。 ・共有サーバの利用や、共有サーバに正常につながらなかった経験から、正常につながらない場所はどこか想起して予想する。(3.1) ・タブレットを使って共有サーバへの接続を試し、つながる所とそうでない所を調べ、その要因を考える。(2.1) ・アクセスポイントの存在に気付き、無線でつながっていることを捉える。(1.1) ・校内で有線や無線を使ってコンピュータ同士をつないでいることを捉える。(1.2) ・ネットワークを使った簡単なゲーム(ジャムボードしりとり等)をするを通して、複数のコンピュータのつながりについて考える。(2.1、3.1)	【知識・技能】 ・コンピュータ同士がつながる理由について、アクセスポイントを介することを踏まえた説明をしている。 【思考・判断・表現】 ・アクセスポイントを介するというネットワークの仕組みを活用して、ネットワークを使った簡単なゲームができる範囲を表現している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・ネットワークの仕組みに着目し、アクセスポイントが複数ある場合のつながりについて進んで調べようとしている。	ネットワーク ここでは、コンピュータ同士がお互いに情報をやり取りできるようにつないだ仕組みのこと。 アクセスポイント ネットワーク上で、コンピュータ同士をつなぐはたらきをする機器のこと。	アクセスポイント LANケーブルでのつながる様子が見える写真等 ヒートマップ(ネットワークへのつながりやすさを可視化した地図)		
A B C 情報伝達	① アナログとデジタルの概念	はやく、正かくに伝えよう～伝言ゲーム～ 〔7時間〕 【11月～12月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) 情報の伝え方であるコンピュータを媒体として伝える方法と、紙を媒体として伝える方法について知ることができる。 【2.思考力、判断力、表現力等】 2.1) コンピュータを媒体として情報を伝えることの良さである「速さ」・「正確さ」に着目し、「情報」のよりよい伝え方について考えることができる。 【3.学びに向かう力、人間性等】 3.1) 情報をより良く伝えるために、コンピュータを媒体として情報を伝えることの良さを生かし、その情報とコンピュータ以外を媒体として伝えられる情報の特性を見出そうとしている。	【基本方針】 コンピュータや紙を用いた「伝言ゲーム」を行うことで、コンピュータを媒体とする良さの「速さ」・「正確さ」に目を向けていくことができるようにする。 ・教師が出したお題を伝言ゲームとして正しく伝えるために紙とタブレットのどちらを使うかを子供自身が選択することで、「情報」のより良い伝え方について目を向けることができるようにする。(2.1) ・制限時間以内に伝えられたら成功にすることで、「速く」情報を伝えようとする必要性を持つことができるようにする。(2.1、1.1) ・お題を「文字」・「映像」・「音声」とメディアの種類を変えていく工夫をすることで、紙では書き写すことに時間が増加することや、正確に伝えることが困難であることから、紙とタブレットを状況に応じて使うことができるようにする。(2.1、3.1)	【知識・技能】 ・コンピュータと紙のそれぞれを媒体とする方法を、適切に使用している。 【思考・判断・表現】 ・伝言ゲームの作戦を考える際に、コンピュータを用いる理由について「速さ」・「正確さ」の視点からコンピュータの特性に着目した説明を表現している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・コンピュータと紙を媒体として伝えられるそれぞれの良さを、伝言ゲームの過程や結果を振り返りながら、見出そうとしている。	「文字」・「絵」・「音声」 情報を表現するための手段として使われるメディアを指し、「表現メディア」にあたる。 それに対して、単元における端末や紙は、情報を人に伝えるための「情報メディア」にあたる。		国語「ありがとうをつたえよう」「たからものをしようかいしよう」→文章を書いたり、口頭で伝えたりする際に、情報メディアの特性を生かして表現媒体を選択する等。	
	② プログラミングの基礎	すすめ、ロボットたんけんたい 〔4時間〕 【1月～2月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) 目的を達成するための手順が複数あることに気付くことができる。 1.2) ビジュアル言語を用いたプログラミングの方法や、「繰り返し」の命令の使い方について知ることができる。 【2.思考力、判断力、表現力等】 2.1) コンピュータに意図した処理を行わせるため、手順を分解し、順序立てて考えることができる。 2.2) コンピュータに指示を出すことを通して、コンピュータの特性について考えることができる。 【3.学びに向かう力、人間性等】 3.1) 身の回りで活用されるロボット(コンピュータ)に興味を持ち、生活と関連付けて考えようとしている。	【基本方針】 簡単なプログラムで動くロボット作成を行うことで、コンピュータの特性に目を向けていくことができるようにする。 ・簡単なプログラム(直進、曲がる)を作成し、動かしてみることで作成したプログラムを共有する。(2.1、1.1) ・「繰り返し」のプログラムがあると簡潔に表すことができることに気付くことができる。(2.2、1.2) ・人間への指示とコンピュータへの指示を比較し、コンピュータの特性を捉えることができる。(3.1)	【知識・技能】 ・ビジュアル言語を用いたプログラミングの方法や、「繰り返し」の命令を適切に使用している。 【思考・判断・表現】 ・コンピュータに指示を出す際に、その意図についての説明としてコンピュータの特性に着目した表現している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・身の回りで活用されるロボット(コンピュータ)と、学習したプログラムの関連を見付け出そうとしている。	プログラム コンピュータが動いたり作業をしたりするための、一連の指示や命令のこと。	プログラミングロボット		

令和6年度 年間指導計画 3年					令和6年度11月版		
各領域との関連	単元名と配当時間	単元の目標	想定される学習活動	評価基準	単元内で扱う用語	教材や資料	他教科との関連
A 情報処理の活用方法	B アカウントによる個人認証	アカウントって何だろう (4時間) 【4月実施】	【1.知識及び技能】 1.1) 端末の起動/終了の方法等を知り、OSを使った連絡が確認できる。 1.2) ユーザ名とパスワードのセットでユーザーを識別していることが分かる。 【2.思考力・判断力・表現力等】 2.1) コンピュータの特性を基に、パスワードが機能している理由を考えることができる。 2.2) 自分のアカウントを守るための方法を考えることができる。 【3.学びに向かう力・人間性等】 3.1) 約束を確認し、端末を大切に扱うとする。 3.2) 自分のアカウントを守るための方法に関心を持ち、コンピュータの特性を基に調査しようとする。	【基本方針】 ・端末利用の約束を理解し、貸与されたコンピュータにログイン・ログアウトする。クラウドによるログインを確認する仕方を捉える。パスワードを機能にする必要性を話し合い、コンピュータの特性から考える。 ・端末利用の約束を読み、サービスの利用時に設定されている規約の存在を知る。(3.1) ・自身のアカウントがメールアドレスと機能名(パスワード)で構成されていることを捉える。(1.2, 2.2) ・ログイン、画面の変更、ログアウトを行いながら、アカウントに自身の設定が適用されることに気づかせ、パスワードを適切に管理する方法を考える。(1.2, 2.2, 3.2) ・パスワードが機能している理由を話し合い、南京錠での解錠体験(アナログ、人間の活動)とプログラム上での解錠体験(デジタル、コンピュータの活動)を比較しながらその必要性を捉える。(2.1, 2.2, 3.2)	【知識・技能】 ・端末の基本的な使い方を理解し、適切な手順で操作することができる。 ・アカウントはユーザ名とパスワードで構成されていることを知り、その入力によってユーザが識別されることを理解している。 【思考・判断・表現】 ・パスワードが機能名とパスワードで構成されていることを、コンピュータの特性を基に考えている。 ・アカウントとそれに紐づく情報を考え、それを守る具体的な方法について考え表現している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・端末利用の基本的な約束を基に、大切に扱うとしている。 ・自分のアカウントを守るための方法に関心を持ち、コンピュータの特性を基に調査している。	アカウント ユーザ名とパスワードがセットになったもの。インターネット上にある自分(の家)に開けることができる。 ユーザ名：インターネット上の名前(表札) パスワード：鍵 ログイン コンピュータやインターネット上のサービスを使うために、アカウントを入力して接続すること。 →鍵を開けてインターネット上の家に入る。 ログアウト コンピュータやインターネット上のサービスの利用を終えて、自分のアカウントの接続を切ること。 →家を出て鍵を閉める。	図解は緑の線のあるプログラム 10.39 https://scratch.mit.edu/projects/51851347 1001-999 https://scratch.mit.edu/projects/51851347
		文字を入力しよう (3時間) 【5月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) クラウドサービスを用いてローマ字しりとりを行い、操作に慣れる。 1.2) コンピュータに文字を入力することできるようになることを理解する。 1.3) 半角・全角の違いや、キーの組み合わせがあることを理解する。 【2.思考力・判断力・表現力等】 2.1) 文字を打ちやすくなる工夫があることを基に、自分に合った入力方法を考える。 【3.学びに向かう力・人間性等】 3.1) キーボード入力やクラウドを用いたアプリでできること興味を持ち、ねばり強く取り組もうとする。	【基本方針】 ・ブラウザで動くタイピングゲームを使いながら効率的にコンピュータに文字を入力する方法を知る。文字を入力しやすくなるための工夫を捉え、ローマ字入力の機能を高める。クラウドを利用した情報活用方法を知り、共同編集やクラウドから、どこでも情報の取り扱いに慣れ親しむ。 ・ウェブサービス登録時の留意点を知り、アカウントのニックネームを考える。(1.1, 1.2) ・ホームポジションを知り、キーボード入力に取り組む。(1.3, 2.1, 3.1) ・クラウドサービスを用いてローマ字しりとりなどの遊びに取り組む。共同での編集操作ができることを知り、便利な使い方を考える。(1.1, 1.2, 3.1)	【知識・技能】 ・クラウドを用いたアプリの基本的な操作ができる。 ・コンピュータに文字を入力する方法や、コンピュータに認識される文字の違いを理解している。 【思考・判断・表現】 ・目的に応じたキーや入力モードを考えている。 ・ホームポジションを知り、自分に合った入力方法を考えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・キーボード入力やクラウドを用いたアプリでできることに興味を持ち、目的に向って粘り強く取り組もうとしている。	全角・半角 ここでは、同じ「A」でも、文字の幅の大きさがちがひ、コンピュータの中では別の文字として区別されること。 ショートカットキー キーの組み合わせで別の機能呼び出せること。 ホームポジション どのキーにも届きやすい基本的な両手の置き方があること。	
		情報を探そう 情報を整理しよう (4時間) 【6～9月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) 知りたい情報が記載されたウェブサイトを見つける方法や、表示されたウェブサイトの見方が分かる。 1.2) 収集した情報を整理する方法を知る。 【2.思考力・判断力・表現力等】 2.1) 知りたい情報について、キーワードの組み合わせを考えようとする。 2.2) ウェブと本の情報を比べ、扱われている情報の特徴を捉えることができる。 【学びに向かう力・人間性等】 3.1) 情報を収集する方法や整理する方法に興味を持ち、調べた方法を生かそうとする。	【基本方針】 ・いくつかのテーマについて調査する活動を設定し、ウェブ検索を行う。検索エンジンを変えながら、出てくる情報に違いがあることに気づかせる。 ・代表的ウェブサイトを使ってその機能を整理する。集めた情報を整理する方法として思考ツールの存在を知り、「情報を整理すること」「整理したものを考えること」を体験する。 ・自身の調査するテーマを決め、入力するキーワードを考えたり、検索エンジンを変えたりしながらウェブ検索を行い、表示される情報に違いがあることを捉える。(1.1, 2.1, 3.1) ・事例の索引を使って、同じキーワードによる検索を行い、ウェブの情報と本の情報を比較し、扱われている情報の特徴を捉える。(2.1, 2.2, 3.1) ・ウェブサイトの主な構成を知り、どこにどのような情報が載っているかをまとめる。(1.1) ・収集した情報を保存・整理・転用する方法を知る。(2.1, 3.1) ・思考ツールの存在を知り、調べた情報を分類してみよう(1.2, 3.1)。	【知識・技能】 ・キーワードによる検索の方法と、その結果表示されたウェブサイトの見方を理解している。 ・収集した情報を整理する様々な方法を理解している。 【思考・判断・表現】 ・適切なキーワードを設定したり組み合わせたりしながらウェブサイトへアクセスし、知りたい情報があるかを考えている。 ・ウェブと本の情報を比較し、それぞれの情報の特徴を捉えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・情報を収集する方法や整理する方法に興味を持ち、調べた方法を生かそうとする。	ウェブサイト コンピュータ同士がネットワークでつながり、たくさんで情報のふれあひ(インターネット)の中で、情報が蓄積されている。 検索 あらかじめ保存されている情報の中からキーワードに一致するものを探し出すこと 検索エンジン 情報を検索するときのツール。エンジンによって検索を見つけようプログラムなどがうた、表示される情報も異なる。 思考ツール 考えを整理したり、まとめたりしやすくする図や方法のこと。	国語「じょうほうのとびら」 →情報を分類する方法を理解し、情報をわかりやすく整理する。 国語「国語してんの使い方」 →国語辞典の仕組みや使い方を理解し、学習に活用する。 国語「図書調べへ行こう」 →知りたいことを調べるための資料の探し方を理解する。
		学習ゲームで遊ぶ (5時間) 【10～12月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) ウェブ上でのコメントをするときに留意することが分かる。 1.2) ビジュアルプログラミング言語の操作方法を理解し、慣れ親しむ。 【2.思考力・判断力・表現力等】 2.1) 5年生のゲームがどのような指示の組み合わせで動いているかを考えることができる。 2.2) 意図したとおり動くにはどうすればよいかを考え、試しながら改善することができる。 【学びに向かう力・人間性等】 3.1) 意図した動きに近づくように、粘り強く改善しようとしている。	【基本方針】 ・5年生が作成した学習ゲームで遊ぶ。どのようなプログラムで動いているかを調べ、ブロックを組み合わせたプログラミングの方法を知る。 ・例コードを通して、5年生が作成した学習ゲームにアクセスし、実際に遊んでみる。(1.2) ・遊んだ感想を交流し、製作者にどんなことを伝えればよいかを考え、入力する。(1.1) ・気になったゲームをリミックスし、どのようなプログラムで動いているかを読み取ったり、プログラムの一部を書き換えたりして、指示の組み合わせと動きが関連していることを捉える。(1.2, 2.1, 2.2, 3.1) ・プログラムの一部を思い通りに動かす方法を考え、試しながら改善する。(2.2, 3.1)	【知識・技能】 ・ウェブ上でのコミュニケーションの留意点を理解している。 ・ビジュアルプログラミングの言語の操作方法を理解し、操作方法が分かる。 【思考・判断・表現】 ・ゲームがどのような指示の組み合わせで動いているかを捉えている。 ・意図したとおり動くにはどうすればよいかを考え、試しながら改善している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・意図した動きに近づくように、粘り強く改善しようとしている。	順次：プログラムの命令を上から順に、ひとつずつ実行すること。 反復：繰り返しのこと。 分岐：条件によって処理を変えること。	
A プログラミングの基礎	C ウェブの利用と情報源	コンピュータで表現 ～デジタルアナログ～ (4時間) 【1～2月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) コンピュータが画像を表示する仕組みについて捉え、紙の絵との違いに気付くことができる。 1.2) コンピュータが色を表示する際には、RGBの色の組み合わせを数値で指示していることに気付くことができる。 【2.思考力・判断力・表現力等】 2.1) コンピュータが画像をRGBの組み合わせで表示する技術が、身の周りのどのような場面で使われているかを考えることができる。 【3.学びに向かう力・人間性等】 3.1) 身近な生活と関連付けながら、コンピュータが画像を表示する仕組みやコンピュータの特性について考えようとしている。	【基本方針】 ・コンピュータ上では文字や画像、動画など様々なメディアを扱えることを捉えながら、デジタル画像をデジタル化することで様々なことができるようになっていくことを捉える。 ・コンピュータ上の画像(ラスター画像)を拡大していくと、荒くなることを基に、コンピュータは画面を小さなマス目に分けて、そこを並べ、隙のないような2つの状態が表示されていることを捉える。(1.1, 3.1) ・コンピュータが画像を表示するしくみを機能的に再現し、複製が容易であることや、画像の解像度によってデータの大きさが変わることなどに気付く。(1.1) ・色はRGBの組合せを、数値で指示されていることを捉える。(1.2, 2.1) ・身近な生活において、コンピュータ上に表示できるようにしたことによってどのようなことが実現しているかを話し合う。(2.1, 3.1)	【知識・技能】 ・コンピュータ上では画像が小さなマス目の集まりで表現されていることを理解している。 ・コンピュータ上では色と数値を対応させて表現されていることに気付いている。 【思考・判断・表現】 ・画像を表現する技術が身の回りで見られている場面について考えようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・身近な生活と関連付けながら、コンピュータが画像を表示する仕組みやコンピュータの特性について考えようとしている。	デジタル化 情報をコンピュータで扱えるようにすること RGB コンピュータ上で色を表示ときに使われる赤・緑・青の量を表す考え方のこと 解像度 コンピュータ上で画像を表すときの細やかさのこと。同じ大きさの場合、解像度が大きいほど、画像のデータ量は多くなる	

令和6年度 年間指導計画 4年							令和6年度11月版	
各領域との関連	単元名と配当時間	単元の目標	想定される学習活動	評価規準	単元内で扱う用語	教材や資料	他教科との関連	
◎ A 情報の収集・整理の方法	◎ C デジタルでの情報収集の可能性 [4月～5月頃実施]	【1 知識及び技能】 1.1) コンピュータを使って、意見を集約する方法を理解できる。 【2 思考力、判断力、表現力等】 2.1) アンケートへの回答と集計を通してコンピュータのデータの取扱いについて考えることができる。 2.2) デナログとの比較を通して、それぞれの良さについて考えることができる。 【3 学びに向かう力、人間性等】 3.1) ネットワークを活用したアンケートを用いて調べたいことを明らかにしたり、今後の生活に生かそうとしたりしている。	【基本方針】 アナログでのアンケートの集約経験から、大変だったことを想起する。デジタルに置き換えることで回答集計が即座に行われることを体験するとともに、フォームの設計によっては意図通りに集約されないことを捉える。 紙のアンケートをとった経験を想起し、デジタルでもアンケートを作成することができることを知る。 (1.1) ・オンラインフォームの機能を体験し、どのようなことができるか考える。(2.1、2.2) ・実際にアンケートを作成し、デジタルでとるアンケートの良さを実感する。(3.1)	【知識・技能】 ・コンピュータを使って、意見を集約する方法を理解している。 【思考・判断・表現】 ・アンケートへの回答と集計を通してコンピュータのデータの取扱いについて考えている。 ・アナログとの比較を通して、それぞれの良さについて考えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・ ネットワークを活用したアンケートを用いて調べたいことを明らかにしたり、今後の生活に生かそうとしたりしている。	回答形式 選択式、記述式など、どんな形で答えるかを決めるもの。	オンラインフォーム	総合的な学習の時間 「お宮町をよりよくしよう」 →自分たちの取組についてアンケートを通して情報を収集する。	
	◎ A 情報の収集	【1 知識及び技能】 1.1) キーワードや集合演算子（AND、OR等）を用いた検索の方法を理解できる。 1.2) 膨大な情報に見出しを付ける仕組みを知り、よさを理解できる。 【2 思考力、判断力、表現力等】 2.1) 多くの情報から目的の情報を見つけやすくなる方法を考えることができる。 【3 学びに向かう力、人間性等】 3.1) 情報を見つけやすくなる仕組みに興味をもち、進んで調査しようとしている。	【基本方針】 自分の自学ノートに付箋で見出しを作る活動を通して、検索性が低まることを体験する。インターネットに公開された情報についても同じように見出しを付けることでキーワードによる検索ができるようになっていくことを捉える。 ・教師が出した課題に対して、求める情報を獲得できるか試す。(1.2、2.1、3.1) ・インターネットに公開された情報についても見出しを付けることでキーワードによる検索ができるようになっていくことに気付く。(1.1、1.2)	【知識・技能】 ・キーワードや集合演算子（AND、OR等）を用いた検索の方法を理解している。 ・ 膨大な情報に見出しを付ける仕組みを知り、よさを理解している。 【思考・判断・表現】 ・ 多くの情報から目的の情報を見つけやすくなる方法を考えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・ 多くの情報から目的の情報に興味をもち、進んで調査しようとしている。	調べたい言葉を両方くむ情報を探す方法。 OR検索 どちらかの言葉をふくむ情報を探す方法。 NOT検索 ある言葉をふくまない情報を探す方法。 完全一致検索 言葉をそのままの形で調べる方法。	論理演算子 (検索演算子)	社会科 「特色ある地いきと人々のくらし」 →インターネット検索による適切な資料の収集を行う。等	
	◎ B A ハードウェア・ソフトウェア 手順の分類と表現	【1 知識及び技能】 1.1) 正確性、再現性等のコンピュータの特性を理解できる。 【2 思考力、判断力、表現力等】 2.1) 目的に向かって、小さな要素に分解し、適切な手順を考え表現することができる。 【3 学びに向かう力、人間性等】 3.1) 目的の動きになるように、数値や指示を試しながら粘り強く取り組もうとしている。	【基本方針】 マイコンボードを用いて、プログラミングをする活動を行う。自分が思い描く動きは小さな要素に分かれていることを体験的に捉えさせていく。 ・マイコンボードを用いたプログラミングの方法を知る。(1.1) ・目的の動作を実現するためのプログラムの組み方について考える。(2.1、3.1) ・身の回りの便利さを実現するためにコンピュータがどのように生かされているかを考える。(1.1)	【知識・技能】 ・コンピュータは指示を正確に実行することや、繰り返しの動作に優れていることを捉えている。 【思考・判断・表現】 ・ 目的に向かって小さな要素に分解し、適切な手順や条件制御を考えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・ 目的の動きになるように、数値や指示を試しながら粘り強く取り組もうとしている。	ハードウェアとソフトウェア 機械の部分をハードウェア、命令（プログラム）の部分をソフトウェアと言い、その二つが組み合わさってコンピュータが動作していること	プログラミング教育 用マイコンボード	【理科】 「天気と気温」 →マイコンボードを用いた気温の測定を行う。	
◎ A B クラウドとアカウントの理解	◎ C アカウント情報の適切な扱い [11～12月頃実施]	【1 知識及び技能】 1.1) アカウントには公的なものと私的なものがあることを理解できる。 【2 思考力、判断力、表現力等】 2.1) アカウント情報の適正な取扱について考え、目的や状況に応じた入力の判断をすることができる。 【3 学びに向かう力、人間性等】 3.1) アカウント情報の入力について、適正に活用していこうとするなど、今後の生活に生かそうとしている。	【基本方針】 アカウントは、インターネット上の自分であるという見方を知る。公的なものと私的なものに分けられることを捉える。その上で、自分のアカウントのパスワードとして適したものはどのようなものなのかを考える。 ・アカウントでできることについて考える。(1.1、2.1) ・アカウントやパスワードなどの情報は人に伝えても良い情報なのか話し合う。(2.1) ・伝えても良い情報だったのかどうか、確かめる。(2.1、3.1)	【知識・技能】 ・アカウントには公的なものと私的なものがあることを理解している。 【思考・判断・表現】 ・ アカウント情報の適正な取扱について考え、目的や状況に応じた入力の判断をすることができる。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・ アカウント情報の入力について、適正に活用していこうとするなど、今後の生活に生かそうとしている。	アカウント ユーザー名とパスワードがセットになったもの。ユーザー名とパスワードによって個人を認証する仕組みがあること		すべての教科等 →アカウント情報やクラウド上のファイルを適切に管理する。	
	◎ B C データ収集とプログラミングによる作成 [1～3月頃実施]	【1 知識及び技能】 1.1) データを収集しスプレッドシート上で整理する技能を身に付け、ロボットの動作とプログラムの関係を理解できる。 【2 思考力、判断力、表現力等】 2.1) 目的に向かって適切な手順を考えたり、動作の結果を分析的に見たりしながら、ロボットに取り付ける部品やプログラムを修正することができる。 【3 学びに向かう力、人間性等】 3.1) ロボットが活躍する場面について、その社会的な価値について興味を持って調べようとしている。 3.2) 目的の動きになるように、粘り強く取り組もうとしている。	【基本方針】 プログラミングによってロボットの動きを表現する活動に取り組む。目的とする結果が得られるように、プログラムと結果の関係をグラフに表したり、ロボットに取り付ける部品を工夫したりしながら活動する。 ・ロボットが問題解決に生かされている場面を調べる。(3.1) ・ロボットを使ってできる遊びに出会い、問題を見いだしてプログラムを組んだり修正したりする。(1.1、2.1) ・プログラムの指示と結果の関係を図示したりしながら、改善を生かす。(1.1、2.1、3.2) ・問題解決に導いた方法を振り返る。(3.1)	【知識・技能】 ・データを収集しスプレッドシート上で整理する技能を身に付け、ロボットの動作とプログラムの関係を理解している。 【思考・判断・表現】 目的に向かって適切な手順を考えたり、動作の結果を分析的に見たりしながら、ロボットに取り付ける部品やプログラムを修正している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・ ロボットが活躍する場面について、その社会的な価値について興味を持って調べようとしている。 ・ 目的の動きになるように、粘り強く取り組もうとしている。	ハードウェアとソフトウェアの改良 ・ハードウェアをつき足すと機能が增える ・ソフトウェアは置き換えることができる。目的によって動きを変えることができる。 ※ロボットの機能を実現する部分を広義でハードウェアとして扱っている。	プログラミング ロボット	算数科 →グラフによる大小関係の比較	

令和6年度 年間指導計画 5年					令和6年度11月版			
各領域との関連		単元名と配当時間	単元の目標	想定される学習活動	評価規準	単元内で扱う用語	教材や資料	他教科との関連
◎ A 情報の整理・分析・発信	C 著作権の理解	より良く伝える～情報デザイン～（11時間） 【4月～6月頃実施】	【1 知識及び技能】 1.1) 情報を相手に分かりやすく伝えるための理論(情報デザイン)について、体験を通して理解することができる。 【2 思考力、判断力、表現力等】 2.1) 情報デザインについて学んだことを生かして、身近な題材について、相手に伝わりやすくなるよう工夫して表現することができる。 2.2) 社会の中では、どのような場面で情報デザインが生かされているのか考えることができる。 【3 学びに向かう力、人間性等】 3.1) 情報デザインの学習について課題意識を持ち、学び方を調整しながら学習に取り組むとともに、学んだことを他の学習や生活に活用しようとしている。	【基本方針】 情報デザインの理論について、体験を通して理解できるようにする。子供たちが自由進度で学習を進めつつ、他者参照、相互啓発しながら、学ぶことができるようする。 ・動画資料と其中で示される課題に、自由進度で取り組み、相手にとって分かりやすい表現にするための内容(情報デザイン)について捉える。(1.1、2.1、2.2、3.1) ・情報デザインについて学んだことを基に、まとめの演習に取り組む。(2.1、3.1) ・お互いの表現を見合い、どのような点に留意して制作したのか交流する。(2.1)	【知識・技能】 ・情報を相手に分かりやすく伝えるための理論(情報デザイン)について理解し、表現に生かしている。 【思考・判断・表現】 ・相手意識や目的意識に合わせて、情報の表現の仕方を工夫している。 ・社会の中で生かされる情報デザインについて、身の回りから見つけ出している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・情報デザインの学習について学んだことを他の学習や生活に活用しようとしている。	構造化 情報をまとまりごとに整理して表現すること。 抽象化 具体的な情報を省いていき、シンプルな情報にしていこう。 可視化 図や表、グラフなどを用いて、視覚的に分かりやすくすること。 フォント 伝えたいことに合わせて適切なフォントにを選択する。 色の効果 伝えたいことに合わせた色を選択して表現する。	プリンタ 国語「地域のみりをよくを伝えよう」 →構成を考えて書く。写真を加えたり、色やフォントを工夫したりしながら読み手をひきつける表現にする。(構造化、可視化、フォント、色の効果) 国語「和の文化を受けつづ」 →文章と図表の特徴を踏まえて和の文化を伝えるポスターをかく。	
		インタラクティブアートにチャレンジ！（10時間） 【7月～9月頃実施】	【1 知識及び技能】 1.1) センサを用いて計画をしたり、意図した表現に近づくよう適当な閾値を設定したりすることができる。 【2 思考力、判断力、表現力等】 2.1) 形や色彩、材質や光などに着目しながら発想を広げ、自分なりのイメージに近づくようプログラムで表現することができる。 【3 学びに向かう力、人間性等】 3.1) 表現活動に主体的に取り組む、自分なりに表現したいイメージを持って、楽しみながら表現しようとしている。	【基本方針】 小学校情報科を中心に図画工作科や理科や算数科との教科等横断的な学習活動(STEAM)を通して、コンピュータを身近な問題解決に生かそうとする態度の育成をねらう。 ・題材に出会い、デジタルアートを表現したいという意欲を高めるとともに、単元の学習の見通しを持つ。(3.1) ・光を透過する材質を用いて、その形を変化させたり、試しに光を通したりすることで、表現したいもののイメージを持つ。(2.1) ・センサや LED を活用したプログラムの書き方を理解する。(1.1) ・意図した表現に近づくよう論理的推論をしながらプログラミングしたり、LED の光や色、材質に着目してイメージを広げて表現したりする。(2.1)	【知識・技能】 ・センサや LED を活用したプログラムの書き方を理解している。 【思考・判断・表現】 ・プログラミングを通して、LED の光や色、光を通す材質に着目しながら、表現したいものを構想している。 ・意図した表現に近づくよう論理的推論をしながらプログラミングしたり、LED の光や色、材質に着目してイメージを広げて表現したりしている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・デジタルアートを表現したいという意欲を持ち、楽しみながら表現している。	インタラクティブアート 単に鑑賞するだけの作品ではなく、人の動作や動きなどに反応して変化する芸術作品のこと。 センサ 対象の情報を収集し、機械が取り扱うことのできる信号に置き換える素子や装置のこと。 センサが収集し、置き換える信号(物理量)には、温度、光、色、圧力、磁気、速度、加速度 などさまざまなものがある。 しきい値 条件分岐の項目となる値。	プログラミング 教育用マイコンボード LEDテープ 図画工作「動いてクレイアニメーション」 →造形的な見方・考え方を生かして、コンピュータを活用したコマ送り動画の作成に取り組む。 算数「データを使って生活を見なおそう」(6年) →身の回りの生活におけるデータの収集と、分析。	
◎ B 依存性の高いプログラムの見直し	C スクリーンタイムの見直し	考えよう、スクリーンタイム（4時間） 【10月～11月頃実施】	【1 知識及び技能】 1.1) デジタルコンテンツの利用状況について振り返る活動を通して、自らのスクリーンタイムの特徴や課題について理解することができる。 【2 思考力、判断力、表現力等】 2.1) 長時間利用につながる要因や、長時間利用させたい「作り手」の意図について、これまでの経験や既習を基に考えることができる。 【3 学びに向かう力、人間性等】 3.1) デジタルコンテンツとの適切な関わり方について考えることができるようにする。	【基本方針】 子供の普段の利用状況を明らかにし、課題意識を高め、また上で学習活動に入るようにする。利用時間を考える際は、使い手を利用させ続けようとする仕組み(プログラム)があることに気付かせようなど、情報の科学的な理解に結びつけた学習になるようにする。 ・普段段のようなデジタルコンテンツに、どのくらいの時間触れているのか調査を行い、自らの利用状況を自覚させる活動を行う。(1.1) ・その後、どうしてそれらのコンテンツに強い魅力を感じるのか調査する活動する。(2.1) ・利用時間が長くなることのデメリットにも目を向けさせ、デジタルコンテンツとの適切な関わり方について考える。(3.1)	【知識・技能】 ・自らのスクリーンタイムの特徴や課題について理解している。 ・長時間のスクリーンタイムが健康面に及ぼす影響を理解している。 【思考・判断・表現】 ・長時間利用につながる仕組み(プログラム)は何かと考えている。 ・長時間利用をさせたい作り手の意図について考えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・デジタルコンテンツとの適切な関わり方について考えている。	スクリーンタイム パソコンやタブレット、スマホなどのデジタル画面を見ている時間のこと。長すぎるスクリーンタイムは子供の健康に悪い影響を与えたりとわれているため、健康的でバランスのとれたメディア利用を考えていく必要がある。	体育「病気の予防」 →生活習慣病の予防について、スクリーンタイム視点から考える。	
		世界をつなぐインターネット（10時間） 【12～3月頃実施】	【1 知識及び技能】 1.1) インターネットの仕組みを調べ、その概要についてまとめることができる。 1.2) 現代はどのような物とインターネットがつながっているのか理解できる。 【2 思考力、判断力、表現力等】 2.1) 身近な生活を楽しむ、便利できるような「インターネットを使った物(IoT)」を考え、プログラミングで表現することができる。 【3 学びに向かう力、人間性等】 3.1) インターネットの仕組みや利用場面に興味を持ち、主体的に調べたり、まとめたりしようとしている。 3.2) 意図した仕組みに近づくようにプログラムで表現しようとしている。	【基本方針】 インターネットの仕組みは複雑なので、その中でも「ルーター」と「サーバー」を主に扱い、概要を理解する程度にする。概要を理解した後は、インターネットの活用やIoTプログラミングに学習を発展させていく。 ・資料を活用して、インターネットの仕組みについて調べ、まとめる。(1.1、3.1) ・どのような物がインターネットとつながっているのか調べ、まとめる。(1.2、3.1) ・「インターネットを使った物(IoT)」を考え、プログラムで表現する。(2.1、3.2)	【知識・技能】 ・インターネットは複数のサーバ同士が、有線や無線でつながることで情報のやりとりをしていることを理解している。 ・現代はどのような物とインターネットがつながっているのか理解している。 【思考・判断・表現】 ・身近な生活を楽しむ、便利できるような「インターネットを使った物(IoT)」を考え、プログラミングで表現している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・インターネットの仕組みや利用場面に興味を持ち、主体的に調べたり、まとめたりしようとしている。 3.2) 意図した仕組みに近づくようにプログラムで表現しようとしている。	サーバ 「この情報が欲しい」「あのデータが見たい」という要望に応じて「情報やデータを提供するコンピュータ」のこと。 ルータ コンピュータネットワークにおいて、データを2つ以上の異なるネットワーク間に中継する通信機器のこと。附属小学校のLANとWANをつなぐコンピュータ。 IoT Internet of Things、(IoT)とは、様々な「モノ(物)」がインターネットに接続され(単に繋がるだけではなく、モノがインターネットのように繋がる)、情報交換することにより相互に制御する仕組み。	社会「情報化した社会と産業の発展」 →情報活用のルールやマナーについて情報の科学的な視点に基づいて考える。	

令和6年度 年間指導計画 6年						令和6年度11月版	
各領域との関連	単元名と配当時間	単元の目標	想定される学習活動	評価規準	単元内で扱う用語	教材や資料	他教科との関連
◎ B C ハードウェアとソフトウェア	コンピュータの夸昌 (7時間) 【4月～6月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) コンピュータを構成するハードウェアとその役割について理解できる。 【2.思考力、判断力、表現力等】 2.1) コンピュータ史やAssistiveTechnologyを基に、コンピュータが人の幸福度を高めるために進化してきたことを捉え、まとめることができる。 【3.学びに向かう力、人間性等】 3.1) コンピュータの進化と生活のつながりについて主体的に調べようとしている。	【基本方針】 ・コンピュータを分解し、その仕組みを明らかにすることで、コンピュータはあくまで入力したものを処理して、出力している機械だと捉えることができるようにする。 ・コンピュータの仕組みや歴史について調べ、スライド等にまとめる。(1.1、2.1、3.1) ・実際に分解することでコンピュータの中のハードウェアについて調査する。(1.1、2.1、3.1)	【知識・技能】 ・コンピュータを構成するハードウェアとその役割について理解している。 【思考・判断・表現】 ・コンピュータ史やAssistiveTechnologyを基に、コンピュータが人の幸福度を高めるために進化してきたことを捉え、まとめている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・コンピュータの進化と生活のつながりについて主体的に調べている。	5大装置 コンピュータは、主に演算装置、制御装置、記憶装置、入力装置、出力装置の5つから構成されること。ここでは、観察して分かりやすい演算装置(CPU)や記憶装置(SSD、HDD、メモリ等)を手掛かりにする。	分解してかまわない古いコンピュータ(GIGA端末等)	
◎ B C AIのしくみ	A1ってなんだろう (12時間) 【7月～9月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) AIの仕組みや特性を理解できる。 2.1) AIの技術を活用してプログラムを組む方法を理解できる。 【2.思考力、判断力、表現力等】 2.1) 身近な生活を豊かにするためのAIの活用について考えることができる。 2.2) AIの特性を理解したうえで、社会の中でのAIの活用について考えを持つことができる。 【3.学びに向かう力、人間性等】 3.1) 自分の意図に近付くよう、試行錯誤しながら粘り強く取り組もうとする。 3.2) 身近な生活や社会の中におけるAIの適切な活用について進んで考えようとしている。	【基本方針】 AIの仕組み(学習データをもとに判断していること)を捉えた後に、AIを活用したプログラミングに取り組む。そうすることで、AIの特性に気付くことができるようにする。 ・機械学習の仕組みを捉え、AIを利用したプログラミングに取り組む。(1.1、1.2、2.1、3.1) ・認識する学習モデルを基に、AIの判断にも間違いが起こることを捉える。(1.1) ・AIの良さや特徴を基に、社会や生活の中でAIをどのように活用していくべきか考える。(2.2) ・生成AIを利用してみて、その活用方法について考える。(3.2)	【知識・技能】 ・AIの良さや特徴を理解している。 ・AIの技術を活用してプログラムを組む方法を理解している。 【思考・判断・表現】 ・身近な生活を豊かにするためのAIの活用について考えている。 ・AIの特性を理解したうえで、社会の中でのAIの活用について考えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・自分の意図に近付くよう、試行錯誤しながら粘り強く取り組んでいる。 ・身近な生活や社会の中におけるAIの適切な活用について進んで考えようとしている。	AI データを与えて考え方を教えることで、コンピュータがそれを使って判断する技術。 学習データ AIが学ぶために使う、お手本となるたくさんの情報のこと。 モデル AIが学習データをもとにして作り出した、判断や予測のしかたをまとめた仕組みのこと。 生成AI AIの中でも、学んだことをもとに新しい文章や絵などを作り出すことができる技術。	機械学習を使って自分でモデルを作る学習用ツール	
◎ B C 通信の記号化	秘密の手紙 (4時間) 【10月～11月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) インターネット上の通信は、複数のコンピュータを経由して送信されていることを理解することができる。 【2.思考力、判断力、表現力等】 2.1) 経由するコンピュータが信頼できるかどうか分からないことから、暗号化の必要性について考えることができる。 2.2) 暗号化されたメッセージのやり取りを通して、鍵の受け渡しの方法を考えることができる。 【3.学びに向かう力、人間性等】 3.1) 試行錯誤しながら粘り強く取り組もうとしている。 身近な生活や社会の中におけるインターネット通信の適切な活用について進んで考えようとしている。	【基本方針】 ・インターネット上の通信が複数のコンピュータを経由して行われていることを基に、情報を暗号化する必要を捉えさせる。その後、情報を暗号化してやり取りすることで、仕組みについて理解したり、コンピュータの処理の速さや正確さなど特性について捉えたりできるようにする。 ・暗号化の必要性を捉える。(1.1、2.1) ・暗号化されたメッセージのやり取りを通して、鍵の受け渡しの方法を考える。(2.2) ・暗号化の良さを基に、インターネット通信の適切な活用について話し合う。(3.1)	【知識・技能】 ・インターネット上の通信は、複数のコンピュータを経由して送信されていることを理解している。 【思考・判断・表現】 ・経由するコンピュータが信頼できるかどうか分からないことから、暗号化の必要性について考えている。 ・暗号化されたメッセージのやり取りを通して、鍵の受け渡しの方法を考えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・試行錯誤しながら粘り強く取り組もうとしている。 ・身近な生活や社会の中におけるインターネット通信の適切な活用について進んで考えようとしている。	暗号化 情報を特別な方法で変えて、正しい鍵をもつ人だけが読めるようにする技術のこと。 情報をやり取りする途中で、仮に他の人に見られても意味がわからないようにして、情報を安全に守るために使われている。	社会「情報を生かすわたしたち」 →インターネット上の情報管理に気を付けながら、利用しようとする。	
◎ B C 様々な情報技術のしくみ	卒業制作 (12時間) 【12～3月頃実施】	【1.知識及び技能】 1.1) コンピュータを使った問題解決の例を調査し、どのようなコンピュータの特性が生かされているかを捉えることができる。 【2.思考力、判断力、表現力等】 2.1) 身の回りや身近にある小さな問題を見だし、コンピュータやプログラムの特性を生かして解決する方法を考えることができる。 2.2) 問題解決に向かって試行錯誤しながら表現することができる。 【3.学びに向かう力、人間性等】 3.1) コンピュータを用いた問題解決に主体的に取り組もうとしている。	【基本方針】 これまでの小学校情報科の学びを生かして、身近な問題解決ができるようにする。 ・これまでの情報科の学びを想起する。(2.1) ・学びを生かして、身近な生活を楽しくしたり、便利にしたりできるアイデアを考える。(1.1、2.2、3.1) ・プログラミングなどで表現し、発信していく。(1.1、2.2、3.1)	【知識・技能】 ・コンピュータを使った問題解決の例を調査し、どのようなコンピュータの特性が生かされているかを捉えている。 【思考・判断・表現】 ・身の回りや身近にある小さな問題を見だし、コンピュータやプログラムの特性を生かして解決する方法を考えている。 ・問題解決に向かって試行錯誤しながら表現している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・コンピュータを用いた問題解決に主体的に取り組もうとしている。	プログラミング 教育用マイコンボード、プログラミング教材、機械学習を使って自分でモデルを作る学習用ツール、等	国語「弱いロボットだからできること」 →ロボットを活用しながら、生活を豊かにしていく。コンピュータを活用した問題解決。	