


	要素	概要	学習内容		
			1・2年	3・4年	5・6年
情報活用能力	A 思考力・判断力・表現力等	問題解決・探究における情報を活用する力。事象を情報とその結び付きの視点から捉え、情報を適切かつ効果的に活用し、問題を発見、解決し自分の考えを形成していく力	○先生や家の人など身近なところから様々な情報を収集する。	○先生や家の人・地域の人など身近なところから課題に関する情報を収集する。	○先生や家の人・地域の人・実社会の人々、調査や実験などから課題解決のために必要な情報を収集する。
			○本や教師が選択したウェブサイトなどから必要な情報を調べる。	○本や複数のウェブサイトなどを比較しながら必要な情報を調べる。	○目的に応じて本や複数のウェブサイトなどを比較しながら必要な情報を調べる。
			○伝えたい情報を言葉・絵・図表・コンピュータなどを用いて表現する。	○相手や目的に応じて伝えたい情報を言葉・絵・図表・コンピュータなどを用いて表現する。	○相手や目的に応じて適切な方法を選択して伝えたい情報を言葉・絵・図表・コンピュータなどを用いて表現する。
			○既習事項を活用して、調べたことをまとめたり、発表したりする。	○既習事項を活用して、調べたことを分かりやすくまとめたり、発表したりする。	○既習事項から自己の課題を見出し、課題解決のために調べたり、考えたりしたことを分かりやすくまとめたり、発表したりする。
			○情報の概要を捉え、分解・整理し、自分の言葉でまとめる。	○調査や資料などから情報を収集し、情報同士のつながりを見付けたり、観点を決めた表やグラフ、習得した「考えるための技法」を用いて情報を整理したりする。	○目的に応じた情報メディアを選択して情報収集をし、目的に応じて適切に活用したり、情報を整理したりする。
				○情報を抽象化するなどして全体的な特徴や要点を捉え、新たな考えや意味を見出す。	○情報の傾向と変化をとらえ、類似点や規則性を見付け他との転用や応用を意識しながら問題に対する解決策を考察する。
	S 機器利活用スキル	コンピュータなどのさまざまな情報機器を活用するための基礎的な知識・技能 ※内容は機器利活用スキル体系表 参照			
	P プログラミング	問題解決の手順を理解し、コンピュータの特性をいかして思考・判断・表現する力	○目的に合わせて予想を立てる。	○物事の関係性に気付く。	○目的や意図に応じて物事の関係性を見出し問題解決をする。
			○目的に合わせて物事の手順を考える。	○課題解決に向けた手順を考える。	○目的や意図に応じて優先順位や適切な手順を考える。
			○必要な要素を選択肢から選ぶ。	○相手や目的に応じて必要な要素を見付け出す。	○目的や意図に応じて問題の要素となるものを分析する。
			○大きな動きはいくつかの小さな動きに分けられることに気付く。	○大きな動きはいくつかの小さな動きに分けられることに気付く、大きな動きを小さな動きに分ける。	
			○友達と協力して最後まで問題を解決しようとする。	○友達と協力して問題を解決する。	○互いの考えのよさを生かし、相手を意識して問題解決をする。
	M 情報モラル	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活用しようとする態度	○相手の気持ちを考えて話す。	○相手への影響を考えて行動する。	○他人や社会への影響を考えて行動する。
			○人の作ったものを大切にする。	○人の作ったものを大切にする。	○情報にも自他の権利があることを知り、尊重する。
			○約束やきまりを守る。	○自分の情報や他人の情報を大切にする。	○「ルールやきまりを守る」ということの社会的意味を知り、尊重する。
			○家族とゲームや端末の利用について約束を決める。	○情報の発信ややりとりをする場合のルール・マナーを知り、守る。	○不適切な情報である物を認識し、対応できる。
			○家族と決めた時間や約束を守って利用する。	○健康のために利用時間を決め、守る。	○健康を害するような行動を自制する。
			○個人情報他人にもらさない。	○個人情報は他人にもらさない。	○人の安全を脅かす行為を行わない。
				○情報には誤ったものもあることに気付く。	○情報の正確さを判断する方法を知る。
					○情報の破壊や流出を守る方法を知る。

	要素	概 要	学習内容	4 月	5 月	6 月	7 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月
情報活用能力	A 思考力・判断力・表現力等	問題解決・探究における情報を活用する力。事象を情報とその結び付きの視点から捉え、情報を適切かつ効果的に活用し、問題を発見、解決し自分の考えを形成していく力	A1 先生や家の人など身近なところから様々な情報を収集する。 A2 本や教師が選択したウェブサイトなどから必要な情報を調べる。 A3 伝えたい情報を言葉・絵・図表・コンピュータなどを用いて表現する。 A4 既習事項を活用して、調べたことをまとめたり、発表したりする。 A5 情報の概要を捉え、分解・整理し、自分の言葉でまとめる。	国語 「としょかんへいこう」② A2	教科「日本語」 「なぞなぞを楽しもう<1>」 A3、A5	国語 「くちばし」⑧ A2、A3	国語 「としょかんとなかよし」② A2	国語 「うみのかくれんぼ」⑧ A2、A3	国語 「しらせたいな、見せたいな」⑩ A3、A5	国語 「じどう車くらべ」⑦ A2、A3 教科「日本語」 「なぞなぞを楽しもう<2>」 A3、A5	生活 「にこにこだいきせん」⑩ A2、A3 国語 「てがみでしらせよう」⑥ A3		国語 「どうぶつの赤ちゃん」⑩ A2、A3 国語 「これは、なんでしょう」 A3、A5 生活 「できるようになったよ発表会」⑭ A4	
	S 機器利活用スキル	コンピュータなどの様々な情報機器を活用するための基礎的な知識・技能 ※内容は機器利活用スキル体系表 参照				学校裁量の時間 「パソコンをつかってみよう」③ (タブレットPC)			図画工作 「あそぼうよ、パクパクさん」⑥ (タブレットPC)					
	P プログラミング	問題解決の手順を理解し、コンピュータの特性を活用して思考・判断・表現する力	P1 目的に合わせて予想を立てる。 P2 目的に合わせて物事の手順を考える。 P3 必要な要素を選択肢から選ぶ。 P4 大きな動きはいくつかの小さな動きに分けられることに気付く。 P5 友達と協力して最後まで問題を解決しようとする。				音楽 「はくにのってリズムをうとう」⑧ (リズムメーカー) P3～5		算数 「たしざん(2)」⑩ P2	算数 「ひきざん(2)」⑩ P2	生活 「プログラミングってなあに」③ (PETS) P1、P2、P3、P4、P5			
	M 情報モラル	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活用しようとする態度	M1 相手の気持ちを考えて話す。 M2 人の作ったものを大切にする。 M3 約束やきまりを守る。 M4 家族とゲームや端末の利用について約束を決める。 M5 家族と決めた時間や約束を守って利用する。 M6 個人情報は他人にもらさない。		学活 「パソコンとなかよし」(SNS 東京ノート含)③ M1、M2、M3、M4、M5、M6	特別の教科 道徳 規則の尊重 「どうしてかな」 M3		学活 「パソコンとなかよし」(SNS 東京ノート含)③ M1、M2、M3、M4、M5、M6	特別の教科 道徳 正直、誠実 「ひつじかいのこども」M3	特別の教科 道徳 友情、信頼 「どんなことばをかけようか」 M1		特別の教科 道徳 規則の尊重 「おおひとやま」 M3、M6	学級活動 「パソコンとなかよし」(SNS 東京ノート含)③ M1、M2、M3、M4、M5、M6	

	要素	概 要	学習内容	4 月	5 月	6 月	7 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1月	2 月	3 月
情報活用能力	A 思考力・判断力・表現力等	問題解決・探究における情報を活用する力。事象を情報とその結び付きの視点から捉え、情報を適切かつ効果的に活用し、問題を発見、解決し自分の考えを形成していく力	A1 先生や家の人など身近なところから様々な情報を収集する。 A2 本や教師が選択したウェブサイトなどから必要な情報を調べる。 A3 伝えたい情報を言葉・絵・図表・コンピュータなどを用いて表現する。 A4 既習事項を活用して、調べたことをまとめたり、発表したりする。 A5 情報の概要を捉え、分解・整理し、自分の言葉でまとめる。	国語 「じゅんばんこならぼう」① A3 国語 「図書室たんけん」① A2 国語 「きょうのできごと」⑤ A4 国語 「ともだちをさがそう」④ A3	国語 じゅんじょ「たんぽぽのちえ」⑪ A3 国語 「かんさつ名人になろう」⑪ A1、A3、A4 生活 「めざせ野さい作り名人」⑯ A1、A3、A4	国語 「メモをとるとき」④ A1 国語 「こんなもの、見つけたよ」⑩ A4 教科「日本語」 「漢字っておもしろい」② A1、A2、A3 生活 「たんけんに出かけよう」⑩ A1、A4	国語 「あったらいいな、こんなもの」⑨ A3 国語 「お気に入りの本をしょうかいしよう」⑦ A2、A4 生活 「めざせ生きものはかせ」⑩ A1、A2、A3、A4	国語 「ことばでみちあんない」④ A3 国語 「どうぶつ園のじゅうい」⑫ A3、A4、A5 生活 「えがおのひみつたんけんたい」⑫ A1、A3、A4、A5	国語 「そうだんにのってください」⑨ A4 教科「日本語」 「馬のおもちの作り方」⑭ A3、A4 教科「日本語」 「登場人物を演じてみよう」⑥ A3、A4	国語 「お話のさくしやになろう」⑪ A3 生活 「作ってためして」⑰ A1、A2、A3	国語 「おにごっこ」⑫ A1、A3、A4	国語 「楽しかったよ、2年生」⑨ A3、A4 生活 「あしたへダッシュ」⑱ A1、A3、A4、A5、M4	国語 「すてきなところをつたえよう」⑬ A3、M4	
	S 機器利活用スキル	コンピュータなどの様々な情報機器を活用するための基礎的な知識・技能 ※内容は機器利活用スキル体系表 参照				学校裁量の時間 「パソコンをつかってみよう」③ (タブレットPC)								
	P プログラミング	問題解決の手順を理解し、コンピュータの特性を活用して思考・判断・表現する力	P1 目的に合わせて予想を立てる。 P2 目的に合わせて物事の手順を考える。 P3 必要な要素を選択肢から選ぶ。 P4 大きな動きはいくつかの小さな動きに分けられることに気付く。 P5 友達と協力して最後まで問題を解決しようとする。		算数 「たし算」⑨ P1、P2 「ひき算」⑨ P1、P2 音楽 「はくのみとまりをかんじよう」⑨ (リズムメーカー) P4		算数 「たし算とひき算」⑩ P1、P2、P3	学級活動 「プログラミングであそぼう2」③ (PETS) P1、P2、P3、P4、P5				国語 じょうほう「本でのしらべ方」① P1、P2、P3 算数 「九九の表」⑨ P1、P2、P3	図画工作 「ひかたま水族館へようこそ」 (Viscuit) P1、P2、P3、P4、P5	
	M 情報モラル	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活用しようとする態度	M1 相手の気持ちを考えて話す。 M2 人の作ったものを大切にする。 M3 約束やきまりを守る。 M4 家族とゲームや端末の利用について約束を決める。 M5 家族と決めた時間や約束を守って利用する。 M6 個人情報他人にもらさない。		生活 「パソコンとなかよし」(SNS 東京ノート含)② M3	特別の教科 道徳 礼儀 「おいちゃんの電話」① M4		学級活動 「ゲームやタブレットにむちゅうになると」① M4、M5				特別の教科 道徳 家族愛 「おばあちゃんお元気ですか」① M1、M4		

	要素	概 要	学習内容	4 月	5 月	6 月	7 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月
情報活用能力	A 思考力・判断力・表現力等	問題解決・探究における情報を活用する力。事象を情報とその結び付きの視点から捉え、情報を適切かつ効果的に活用し、問題を発見、解決し自分の考えを形成していく力	A1 先生や家の人・地域の人など身近なところから課題に関する情報を収集する。 A2 本や複数のウェブサイトなどを比較しながら必要な情報を調べる。 A3 相手や目的に応じて伝えたい情報を言葉・絵・図表・コンピュータなどを用いて表現する。 A4 既習事項を活用して、調べたことを分かりやすくまとめたり、発表したりする。 A5 調査や資料などから情報を収集し、情報同士のつながりを見付けたり、観点を決めた表やグラフ、習得した「考えるための技法」を用いて情報を整理したりする。 A6 情報を抽象化するなどして全体的な特徴や要点を捉え、新たな考えや意味を見出す。	国語 「図書館たんていざん」① A2 国語 「国語辞典をしよう」② A2 理科 「しぜんのかんさつ」④ A2、A4 教科「日本語」 「日本の年中四季行事」② A1、A2、A3	国語 「もっと知りたい、友だちのこと」⑥ A1、A3 国語 「こまを楽しむ」 じょうほう「全体と中心」⑧ A5、A6 理科 「植物を育てよう」⑨ A2、A3 理科 「かげと太陽」⑧ A2、A5	算数 「表とぼうグラフ」⑨ A3、A5、A6 理科 「ちゅうを育てよう」⑧ A2、A3、A4 教科「日本語」 「世田谷区の地名の由来」① A1、A2	国語 「仕事のくふう、見つけたよ」⑫ A1、A2、A3、A4、A5 教科「日本語」 「郷土カルタ」② A3、A4	国語 「山小屋で三日間すごすなら」③ A5 国語 「ポスターを読もう」② A5 理科 「こん虫を調べよう」④ A2、A3、A4、A5 理科 「音をつたえよう」⑤ A2、A5	国語 「はんで意見をまとめよう」⑧ A5 理科 「光を調べよう」⑦ A2、A5	国語 「すかたをかえる大豆」⑮ じょうほう「科学読み物での調べ方」 A2、A3、A4、A5 理科 「風のはたらき」⑥ A2、A5 理科 「ゴムのはたらき」⑤ A2、A3、A5	理科 「明かりをつけよう」⑧ A2、A4、A5	理科 「じしゃくのひみつ」⑪ A2、A4、A5	理科 「ものの重さを調べよう」⑧ A2、A5	
	S 機器利活用スキル	コンピュータなどの様々な情報機器を活用するための基礎的な知識・技能 ※内容は機器利活用スキル体系表 参照			総合的な学習の時間 「パソコンに親しもう」⑦ (タブレットPC) M1、M2、M3、M6			国語 「ローマ字」④					国語 「コンピュータのローマ字入力」②	
	P プログラミング	問題解決の手順を理解し、コンピュータの特性を活用して思考・判断・表現する力	P1 物事の関係性に気付く。 P2 課題解決に向けた手順を考える。 P3 相手や目的に応じて必要な要素を見付け出す。 P4 大きな動きはいくつかの小さな動きに分けられることに気付く、大きな動きを小さな動きに分ける。 P5 友達と協力して問題を解決する。					総合的な学習の時間 「楽しいプログラミング」⑩ P1、P2、P3、P4、P5	算数 「かけ算の筆算」⑫ アンブラグド P1、P2、P3					
	M 情報モラル	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活用しようとする態度	M1 相手への影響を考えて行動する。 M2 人の作ったものを大切にする。 M3 自分の情報や他人の情報を大切にする。 M4 情報の発信ややりとりをする場合のルール・マナーを知り、守る。 M5 健康のために利用時間を決め、守る。 M6 個人情報他人にもらさない。 M7 情報には誤ったものもあることに気付く。	特別の教科 道徳 節度・節制 「もっとしらべたかったから」① M1	教科「日本語」 「温かい気持ちをつたえる言葉」① M1	特別の教科 道徳 規則の尊重 「ちゃんと使えたのに」① M1、M4 国語 「気持ちをこめて『来て下さい』」 M1 国語 じょうほう「引用するとき」③ M2、M3、M4	総合的な学習の時間 「使いすぎているかな」② (SNS 東京ノート) M5	総合的な学習の時間 「こんなメッセージがとどいたら、どうする？」 M1、M4	総合的な学習の時間 「自分と相手のちがひ」② (SNS 東京ノート) M1					

	要素	概要	学習内容	4月	5月	6月	7月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
情報活用能力	A 思考力・判断力・表現力等	問題解決・探究における情報活用する力。事象を情報とその結び付きの視点から捉え、情報を適切かつ効果的に活用し、問題を発見、解決し自分の考えを形成していく力	A1 先生や家の人・地域の人など身近なところから課題に関する情報を収集する。 A2 本や複数のウェブサイトなどを比較しながら必要な情報を調べる。 A3 相手や目的に応じて伝えたい情報を言葉・絵・図表・コンピュータなどを用いて表現する。 A4 既習事項を活用して、調べたことを分かりやすくまとめたり、発表したりする。 A5 調査や資料などから情報を収集し、情報同士のつながりを見付けたり、観点を決めた表やグラフ、習得した「考えるための技法」を用いて情報を整理したりする。 A6 情報を抽象化するなどして全体的な特徴や要点を捉え、新たな考えや意味を見出す。	国語 「こんなところが同じだね」① A3、A5、A6 「図書館の達人になろう」① A2 「漢字辞典の使い方」② A2 理科 「あたたかくなって」⑥ A1、A2、A3 教科「日本語」 「日本の年中四季行事」② A1、A2、A3 総合的な学習の時間 「こちらエコライフ研究所」⑪ A1、A2、A3、A4、A5、A6	国語 「聞き取りメモのくふう」⑥ A1、A2、A3、A5、A6 「お礼の気持ちを伝えよう」⑥ A3 社会 「くらしをささえる水」⑪ A1、A2、A3、A4、A5、A6 算数 「折れ線グラフ」⑨ A3、A4、A5 体育 「表現・リズムダンス」⑫ A2、A3 教科「日本語」 「世界のあいさつ」① A1、A2、A3、A4	国語 「要約するとき」② A2、A3、A4、A5、A6 「新聞を作ろう」⑫ A1、A2、A3、A4、A5、A6 社会 「ごみのしまつと再利用」⑫ A1、A2、A3、A4、A5、A6	国語 「夏の楽しみ」② A2、A3、A6 算数 「かゝ数」⑨ A3、A4 理科 「暑い季節」④ A1、A2、A3	国語 「あなたなら、どう言う」③ A1、A3、A5 社会 「自然災害からくらしを守る」⑩ A1、A2、A3、A4、A5、A6 体育 「マット運動」⑥ A2、A3 教科「日本語」 「衣食住について調べよう」④ A1、A2、A3、A4、A5、A6 総合的な学習の時間 「チャレンジバリアフリー」④ A1、A2、A3、A4、A5、A6	国語 「秋の楽しみ」② A2、A3、A6 「クラスのみんなで決めるには」⑧ A1、A3、A4、A5 社会 「玉川兄弟と玉川上水」⑭ A2、A3、A4、A5、A6 算数 「整理のしかた」⑥ A3、A4、A5 理科 「すずしくなると」⑥ A1、A2、A3 体育 「鉄棒運動」⑥ A2、A3 「跳び箱運動」⑧ A2、A3	国語 「感動を言葉に」⑦ A3、A4 「冬の楽しみ」② A2、A3、A6 社会 「染め物のまち新宿区」⑧ A1、A2、A3、A4、A5、A6 算数 「くらべ方」④ A3、A4、A5	社会 「自然を生かした人々のくらし」⑩ A1、A2、A3、A4、A5、A6 理科 「寒さの中でも」⑤ A1、A2、A3	国語 「もしものときにそなえよう」⑬ A1、A2、A3、A4、A5、A6 「調べて話そう、生活調査隊」⑨ A1、A2、A3、A4、A5			
	S 機器利活用スキル	コンピュータなどの様々な情報機器を活用するための基礎的な知識・技能 ※内容は機器利活用スキル体系表 参照	総合的な学習の時間 「パソコンに親しもう」(SNS 東京ノート含)⑦ (タブレットPC) M6			理科 「雨水の流れ」⑥ (タブレットPC)	理科 「夏の星」② (タブレットPC)	理科 「月や星の動き」⑦ (タブレットPC)		体育 「小型ハードル走」⑤ (タブレットPC)	体育 「走り高跳び」⑤ (タブレットPC)	理科 「冬の星」③ (タブレットPC)			
	P プログラミング	問題解決の手順を理解し、コンピュータの特性を活用して思考・判断・表現する力	P1 物事の関係性に気付く。 P2 課題解決に向けた手順を考える。 P3 相手や目的に応じて必要な要素を見付け出す。 P4 大きな動きはいくつかの小さな動きに分けられることに気付く、大きな動きを小さな動きに分ける。 P5 友達と協力して問題を解決する。			理科 「電気のはたらき」⑧ P1、P2、P3、P5				総合的な学習の時間 「プログラミンを楽しもう」⑫ P1、P2、P3、P4、P5	理科 「水の3つのすがた」⑨ P1、P2、P3、P4、P5	理科 「ものの体積と温度」⑪ P1、P2、P3、P4、P5		算数 「立体」⑨ P1、P2、P3、P4 理科 「もののあたたまり方」⑪ P1、P2、P3、P4、P5	
	M 情報モラル	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活用しようとする態度	M1 相手への影響を考えて行動する。 M2 人の作ったものを大切にする。 M3 自分の情報や他人の情報を大切にする。 M4 情報の発信ややりとりをする場合のルール・マナーを知り、守る。 M5 健康のために利用時間を決め、守る。 M6 個人情報は他人にももらさない。 M7 情報には誤ったものもあることに気付く。				特別の教科 道徳 「縮かきと切手」① M4		特別の教科 道徳 「遠足の朝」① M1 「いじりといじめ」① M1 「雨ととのさま」① M1、M7 「上手に検索」 M7	特別の教科 道徳 「交かんメール」① M4			特別の教科 道徳 「にぎりしめたいね」① M1 「よわむし太郎」① M4		

	要素	概 要	学習内容	4 月	5 月	6 月	7 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月
情報活用能力	A 思考力・判断力・表現力等	問題解決・探究における情報を活用する力。事象を情報とその結び付きの視点から捉え、情報を適切かつ効果的に活用し、問題を発見、解決し自分の考えを形成していく力	A1 先生や家の人・地域の人・実社会の人々、調査や実験などから課題解決のために必要な情報を収集する。 A2 目的に応じて本や複数のウェブサイトを比較しながら必要な情報を調べる。 A3 相手や目的に応じて適切な方法を選択して伝えたい情報を言葉・絵・図表・コンピュータなどを用いて表現する。 A4 既習事項から自己の課題を見出し、課題解決のために調べたり、考えたりしたことを分かりやすくまとめたり、発表したりする。 A5 目的に応じた情報メディアを選択して情報収集をし、目的に応じて適切に活用したり、情報を整理したりする。 A6 情報の傾向と変化をとらえ、類似点や規則性を見付け他との転用や応用を意識しながら問題に対する解決策を考察する。	国語 「きいてきいてきいてみよう」⑥ A1 算数 「整数と小数」③ A3 理科 「ふりこの運動」⑨ A6	国語 「目的に応じて引用する」② A2 算数 「2つの量の変わり方」⑤ A3 社会 「低い土地のくらし、高い土地のくらし」⑤ A5 社会 「低い土地の暮らし、高い土地の暮らし」⑤ A5、A6 理科 「台風の接近と天気の変化」③ A5、A6 理科 「魚の誕生」⑨ A2	国語 「みんなが過ごしやすい街へ」⑩ A2、A3 算数 「合同と三角形と四角形」⑭ A3 社会 「低地の暮らし、高地の暮らし」⑤ A5、A6 理科 「台風の接近と天気の変化」③ A5、A6 理科 「魚の誕生」⑨ A2	算数 「小数のわり算」⑭ A3、A6 社会 「暖かい土地の寒い土地の暮らし」⑤ A5、A6 理科 「台風の接近と天気の変化」③ A5、A6	社会 「私たちの生活と食料生産」⑤ A2、A5 算数 「整数の見方」① A6 総合的な学習の時間 「ひかたま情報局」⑱ A1、A2、A3、A4、A5、A6	国語 「よりよい学校生活のために」⑥ A3 算数 「平均」⑥ A4、A6 社会 「自動車をつくる工業」⑦ A1、A2、A3	算数 「三角形と四角形の面積」⑯ A6 国語 「統計資料の読み方・グラフや表を用いて書こう」⑪ A1、A5	国語 「伝記を読み、自分の生活について考えよう」⑥ A4 算数 「三角形や四角形の面積」⑯ A3、A6	国語 「この本、おすすめします」⑦ A4 社会 「情報を生かす産業」⑤ A1、A2、A5	国語 「提案しよう、言葉とわたしたち」⑥ ⑥ A3 算数 「正多角形と円」⑪ A3、A6 理科 「もののとけかた」⑭ A3、A5	国語 「大造じいさんとガン」⑥ A3 算数 「算数を使って考えよう」② A3、A6 社会 「環境を守る私たち」⑤ A1、A2、A5
	S 機器利活用スキル	コンピュータなどの様々な情報機器を活用するための基礎的な知識・技能 ※内容は機器利活用スキル体系表 参照	学校裁量の時間 「ロイロノートを使おう」③ (タブレットPC)							社会 「工業生産と私たちの生活」⑤				
	P プログラミング	問題解決の手順を理解し、コンピュータの特性を活用して思考・判断・表現する力	P1 目的や意図に応じて物事の関係性を見出し問題解決をする。 P2 目的や意図に応じて優先順位や適切な手順を考える。 P3 目的や意図に応じて問題の要素となるものを分析する。 P4 互いの考えのよさを生かし、相手を意識して問題解決をする。	理科 「ふりこの運動」⑨ P1、P3	総合的な学習の時間 「プログラミングで動かそう」⑩ P1、P2、P3、P4	算数 「合同と三角形と四角形」⑭ P1、P3	理科 「台風の接近と天気の変化」③ P1、P3	算数 「整数の見方」① P2、P4	家庭科 「食べて元気！ご飯とみそ汁」⑩ P2、P3 「持続可能な暮らしへ、物や金銭の使い方」⑥ P2 体育 「陸上運動」④ アンブラグド動画・図(運動化)(タブレットPC) A3、P2、P4	算数 「三角形と四角形の面積」⑯ P2、P3、P4		算数 「正多角形と円」⑪ P1、P2、P3、P4		算数 「算数を使って考えよう」② P1、P2、P3、P4
	M 情報モラル	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活用しようとする態度	M1 他人や社会への影響を考えて行動する。 M2 情報にも自他の権利があることを知り、尊重する。 M3 「ルールやきまりを守る」ということの社会的意味を知り、尊重する。 M4 不適切な情報である物を認識し、対応できる。 M5 健康を害するような行動を自制する。 M6 人の安全を脅かす行為を行わない。 M7 情報の正確さを判断する方法を知る。 M8 情報の破壊や流出を守る方法を知る。	総合的な学習の時間 「情報モラルを守ろう」⑦ (SNS 東京ノート含む) M1、M2、M8			国語 「必要に応じて引用する」② M2				社会 「情報化した社会と産業の発展」⑦ M1、M2、M3、M4、M7 体育 「こころの健康」③ M5		特別の教科 道徳 「知らない問のできごと」① M1、M2、M4、M6	

	要素	概 要	学習内容	4 月	5 月	6 月	7 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月
情報活用能力	A 思考力・判断力・表現力等	問題解決・探究における情報を活用する力。事象を情報とその結び付きの視点から捉え、情報を適切かつ効果的に活用し、問題を発見、解決し自分の考えを形成していく力	A1 先生や家の人・地域の人・実社会の人々、調査や実験などから課題解決のために必要な情報を収集する。 A2 目的に応じて本や複数のウェブサイトなどを比較しながら必要な情報を調べる。 A3 相手や目的に応じて適切な方法を選択して伝えたい情報を言葉・絵・図表・コンピュータなどを用いて表現する。 A4 既習事項から自己の課題を見出し、課題解決のために調べたり、考えたりしたことを分かりやすくまとめたり、発表したりする。 A5 目的に応じた情報メディアを選択して情報収集をし、目的に応じて適切に活用したり、情報を整理したりする。 A6 情報の傾向と変化をとらえ、類似点や規則性を見つけ他との転用や応用を意識しながら問題に対する解決策を考察する。	国語 「地域の施設を活用しよう」① A1 国語 「続けてみようー気になるニュースを集めてみようー」① A2、A3、A5、A6、M7、M4	国語 「主張と事例」② A2 理科 「人や動物の体」⑩ A2、A3、A4、A5	国語 「情報と情報をつなげて伝えるとき」② A4、A3、A2、A5、A6、M7 社会 オリエンテーション② 歴史人物辞典作り A2、A3、A4、A5 社会 「縄文のむらから古墳のくにへ」⑦ 新聞作り A2、A3、A4、A5	国語 「私たちにできること」⑩ A4、A3、A2、A5、A6、M1 社会 「貴族の暮らし」③ 「武士の世の中へ」⑥ 「今に伝わる室町文化」③ 新聞作り A2、A3、A4、A5 理科 「生物の暮らしと環境」⑥ A2、A3、A4、A5	算数 「データの見方」⑪ A4、A5、A6 社会 「貴族の暮らし」③ 「武士の世の中へ」⑥ 「今に伝わる室町文化」③ 新聞作り A2、A3、A4、A5 総合的な学習の時間 自分の将来を見つめ考えよう⑩ A1、A2、A4、A5、A6	理科 「月の形と太陽」⑨ A1、A2、A3、A4 社会 「戦国の世から天下統一へ」⑥ 「江戸幕府と政治の安定」⑥ 新聞作り A2、A3、A4、A5 社会 「町人の文化と新しい学問」⑤ 「明治の国づくりを進めた人々」⑦ 新聞作り A2、A3、A4、A5	国語 「『鳥獣戯画』を読む」 「調べた情報の使い方」 「日本文化を発信しよう」⑪ A1、A2、A3、A4 理科 「大地のつくりと変化（火山の噴火と地震）」② A2、A3 社会 「町人の文化と新しい学問」⑤ 「明治の国づくりを進めた人々」⑦ 新聞作り A2、A3、A4、A5	社会 「世界に歩みだした日本」⑥ 新聞作り A2、A3、A4、A5 理科 「水溶液の性質」⑫ A2、A3、A4、A5	社会 「長く続いた戦争と人々の暮らし」⑦ 「新しい日本、平和な日本へ」⑦ 新聞作り A2、A3、A4、A5	社会 「日本とつながりが深い国々」⑦ A1、A2、A3、A5、A6 算数 「開け！算数ワールド」⑫ A2、A3、A4、A5	理科 「人と環境」⑫ A2、A3、A4、A5 社会 世界の未来と日本の役割⑥ A1、A2、A3、A4、A5、A6
	S 機器利活用スキル	コンピュータなどの様々な情報機器を活用するための基礎的な知識・技能 ※内容は機器利活用スキル体系表 参照			学校裁量の時間 「ロイロノートを使おう」③ (タブレットPC)									
	P プログラミング	問題解決の手順を理解し、コンピュータの特性を活用して思考・判断・表現する力	P1 目的や意図に応じて物事の関係性を見出し問題解決をする。 P2 目的や意図に応じて優先順位や適切な手順を考える。 P3 目的や意図に応じて問題の要素となるものを分析する。 P4 互いの考えのよさを生かし、相手を意識して問題解決をする。			学校裁量の時間 「情報と生活」② (micro:bit) (タブレットPC) P1、P3、P4 体育 「器械運動」④ アンブラグド動画・図(運動化) (タブレットPC) A3、P2、P4				体育 「陸上運動」④ アンブラグド動画・図(運動化) (タブレットPC) A3、P2、P4	体育 「器械運動」② アンブラグド動画・図(運動化) (タブレットPC) A3、P2、P4			理科 「電気とわたしたちの生活」⑬ (micro:bit) (タブレットPC) P1、P4、A3、A4、A5
M 情報モラル	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活用しようとする態度	M1 他人や社会への影響を考えて行動する。 M2 情報にも自他の権利があることを知り、尊重する。 M3 「ルールやきまりを守る」ということの社会的意味を知り、尊重する。 M4 不適切な情報である物を認識し、対応できる。 M5 健康を害するような行動を自制する。 M6 人の安全を脅かす行為を行わない。 M7 情報の正確さを判断する方法を知る。 M8 情報の破壊や流出を守る方法を知る。	特別の教科 道徳 自由と責任 「ほんとうのことだけど・・・」① M1、M6、M3 総合的な学習の時間 「情報を発信しよう」(SNS 東京ノート含) ⑨ M1、M5、M6、M2、A2、A4、A5				特別の教科 道徳 大切な生活リズム「カスミと携帯電話」① M5			国語 みんなで楽しく過ごすために 「伝えにくいことを伝える」① M1			国語 「メディアと人間社会」 「大切な人と深くつながるために」 「プログラミングで未来を創る」⑥ M1、M2、M6、M7、M8、A4	

令和２年度 東玉川小学校 機器利活用スキル 体系表

重点的に指導をする学年に◎

その後の学年でも継続で指導していくものとし、習得を図っていく。

機器名等	機器の操作	1 年生	2 年生	3 年生	4 年生	5 年生	6 年生
デジタルカメラ	電源を入れる／切る	◎					
	写真を撮る	◎					
	撮影した写真を確認する		◎				
	動画を録る		◎				
	録画した動画を確認する		◎				
	ピントを合わせる		◎				
	遠近の調整をする	◎					
	写真／動画を削除する		◎				
実物投影機	映したいものを画面内に映す	◎					
	拡大縮小の調整をする		◎				
タブレット PC 基本操作	正しい持ち方で運ぶ	◎					
	充電庫から出す	◎					
	充電庫にしまう／充電をする		◎				
	キーボードを外す／付ける				◎		
	起動する／シャットダウンする	◎					
	音量を上げる／下げる		◎				
	タップ／ダブルタップ	◎					
	長押し		◎				
	スワイプ	◎					
	拡大／縮小（2 本指）	◎					
	カメラを起動し、撮影する	◎					
マウス／ タッチ パッド	ポインタを動かす			◎			
	クリック／ダブルクリック			◎			
	右クリック			◎			
	スクロール			◎			
	ドラッグ&ドロップ			◎			
ファイル・ フォルダー	開く／閉じる	◎					
	複製する			◎			
	移動する				◎		
	名前を付けて保存			◎			
	上書き保存			◎			
	名前の変更			◎			
	削除			◎			
	印刷				◎		
	新しいフォルダーの作成				◎		

文字入力／キーボード	文字入力			◎			
	文字の変換			◎			
	Back space			◎			
	Delete				◎		
	記号(句読点、括弧等)の入力			◎			
	改行			◎			
	空白を入れる			◎			
	半角英数からひらがな入力に切り替える			◎			
	カーソルを動かす			◎			
	半角英数入力でアルファベットを入力する				◎		
	文字の大きさの変更				◎		
	文字の色の変更				◎		
	文字の書体の変更				◎		
	下線を引く				◎		
	太字にする				◎		
	文字列をそろえる				◎		
ソフトウェアの基本操作	コピー／切り取り／貼り付け				◎		
	画像をフォルダーから挿入する				◎		
	図形の挿入				◎		
	図形の大きさなどの調整				◎		
	表の挿入				◎		
	ワープロソフト(Word)を利用する				◎		
	プレゼンテーションソフト(Power point)を利用する					◎	
	表計算ソフト(Excel)を利用する					◎	
プログラミング	動画編集ソフトを利用する					◎	
	ロボットを使う	◎					
ウェブ	ソフトウェアを使う			◎			
	検索ページを使ってウェブ検索する。				◎		
スカイメニュー	校内限定ウェブサイトで情報を発信する					◎	
	写真を撮る	◎					
スカイメニュー	撮影した写真を確認する		◎				
	動画を録る		◎				
	録画した動画を確認する		◎				
発表ノート	発表ノートを開く					◎	
	ノートを作成する					◎	
	ノートに文字を入力する					◎	
	画像や写真をノートに貼る					◎	
	ノートの印刷をする					◎	
	ノートを提出する					◎	

