

# 情報活用能力を発揮しながら学ぶ自立した学習者をイメージを共有するための参考資料

## 展開例

ロイロノート資料を  
大型テレビに映す。



私たちは端末を利用するときに、次のことを守ります。  
 学びを深め、学校生活を豊かにするために活用します。  
 人が嫌がることや人を傷付けることはしません。

GIGA宣言にある「学びを深め、生活を豊かにする活用」ができている姿とは、「情報活用能力」を発揮している姿です。

今回、具体的に次の9つの姿として、全員で共有していきたいと思います。

## 情報活用能力を発揮しながら学ぶ自立した学習者のイメージ -ICT端末を活用した学びにおいて目指す姿-

### <個別最適な学びの視点>

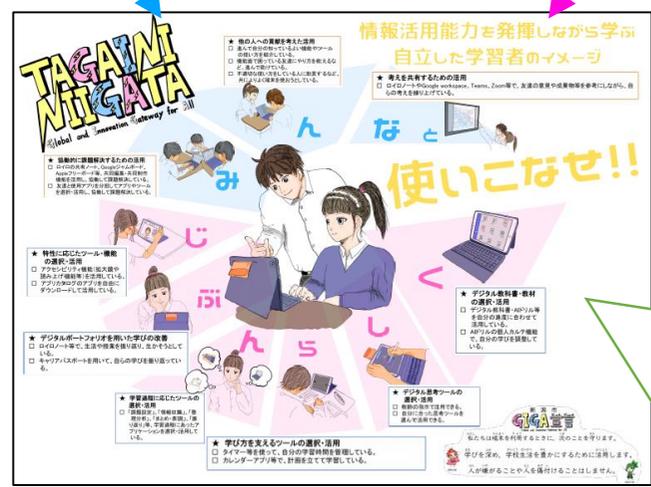
- ★ デジタル思考ツールの選択・活用
  - 教師の指示で活用できる。
  - 自分に合った思考ツールを選んで活用できる。
- ★ デジタル教科書・教材の選択・活用
  - デジタル教科書・AIドリル等を自分の速度に合わせて活用している。
  - AIドリルの個人カルテ機能で、自分の学びを調整している。
- ★ 学び方を支えるツールの選択・活用
  - タイマー等を使って、自分の学習時間を管理している。
  - カレンダーアプリ等で、計画を立てて学習している。

- ★ 特性に応じたツール・機能の選択・活用
  - アクセシビリティ機能(拡大鏡や読み上げ機能等)を活用している。
  - アプリカタログのアプリを自由にダウンロードして活用している。
- ★ 学習過程に応じたツールの選択・活用
  - 「課題設定」、「情報収集」、「整理分析」、「まとめ・表現」、「振り返り」等、学習過程にあったアプリケーションを選択・活用している。
- ★ デジタルポートフォリオを用いた学びの改善
  - ロイロノート等で、生活や授業を振り返り、生かそうとしている。
  - キャリアパスポートを用いて、自らの学びを振り返っている。

### <協働的な学びの視点>

- ★ 他の人への貢献を考えた活用
  - 進んで自分の知っているよい機能やツールの使い方を紹介している。
  - 機能面で困っている友達にやり方を教えるなど、進んで助けている。
  - 不適切な使い方をしている人に助言するなど、共によりよく端末を使おうとしている。
- ★ 協働的に課題解決するための活用
  - ロイロの共有ノート、Googleジャムボード、Appleフリーボード等、共同編集・共同制作機能を活用し、協働して課題解決している。
  - 友達と使用アプリを分担してアプリやツールを選択・活用し、協働して課題解決している。
- ★ 考えを共有するための活用
  - ロイロノートやGoogle workspace、Teams、Zoom等で、友達の意見や成果物等を参考にしながら、自らの考えを練り上げている。

## 情報活用能力を発揮



イメージできましたか？  
 今の自分の情報活用能力がどれくらいか、確認してみましょう。  
 (↓スタンプカード配る)

例えば、最後に

教材例③情報活用能力を発揮した学習者のイメージ (スタンプタイプ)



右のイメージ資料及びスタンプ自己評価カード等を4月3日までにロイロノートの市内共通フォルダ「先生のみ」情報活用能力の教材例」に格納します。

資料は、児童生徒の実態に応じて、アレンジなどして、適宜ご利用ください。

# 情報モラル(デジタル・シティズンシップ)指導のための参考資料①

8つの指導案(授業の展開)や、資料(短い動画、スライド)などもHP上にあります。  
 小学校1年生から高校生まで対象の資料が掲載されています。



出典: 経済産業省「未来の教室」STEAMライブラリー  
<https://www.steam-library.go.jp>



コマ7



令和5年3月29日付事務連絡「情報モラル、デジタル・シティズンシップ参考資料について」にも、授業展開についての教師用参考動画等を掲載しています。

<p><b>★ 指導の目安</b></p> <p><b>Lv.3</b> 小学校高学年以上</p> <p><b>Lv.2</b> 小学校中学年</p> <p><b>Lv.1</b> 小学校低学年</p>	<p><b>コミュニケーションと責任</b></p> <p><b>Lv.3</b> オンライン上でのいじめ行為も現実世界と同じように許されないことだと理解し、行わない。</p> <p><b>Lv.2</b> オンライン上のやり取りとリアルなやり取りの違いを知り、意識している。</p> <p><b>Lv.1</b> オンライン上でのいじめや悪口にはどのようなものがあるか知っている</p>	<p><b>健康と安全</b></p> <p><b>Lv.3</b> 自分に合ったメディアバランスの計画を考え、実行している。ウェブサイトでの安全な行動を行うことができる。</p> <p><b>Lv.2</b> 自分がどのメディアをいつ、どのくらいの時間使ったか分かり、振り返る。不適切な情報であることを認識し、対応できる。</p> <p><b>Lv.1</b> iPadを使わない時間と場所が分かり、決めた約束を守る。不適切な情報に出合った時は大人に相談している。</p>
<p><b>ルール・マナーを守る</b></p> <p><b>Lv.3</b> 違法な行為とは何かを考え、発信した方がよい情報、してもよい情報、しない方がよい情報、してはいけない情報を理解し、情報発信を行っている。</p> <p><b>Lv.2</b> 情報の保護について考え、聞かれてもよい質問と聞かれたら困る質問を判断し、答えるかどうか決めている。</p> <p><b>Lv.1</b> デジタル空間のコミュニティに誰が参加しているのか知っている。</p>	<p><b>情報セキュリティ・プライバシー</b></p> <p><b>Lv.3</b> 個人情報を他の人に知られないようにするためにはどうするとよいか分かり、実行している。</p> <p><b>Lv.2</b> 個人情報と非個人情報の違いを知り、公開してもよいもの、したくないものを決めている。</p> <p><b>Lv.1</b> 個人情報には何があるか知っている。</p>	<p><b>公共性への自覚</b></p> <p><b>Lv.3</b> 複数のメディアや情報源から得た情報を批判的に検討し、正しいものを選択・活用している。</p> <p><b>Lv.2</b> 情報には著作権があることを理解し、正しく引用・利用している。</p> <p><b>Lv.1</b> 情報源が信頼できるかどうか判断する基準(制作者、タイトル、ウェブサイトなど)を知っている。</p>

コマ4



コマ1



・iPadを学びにいかす

コマ2



・パスワードの大切さ  
 ・困ったときは...

改めて、GIGA端末を学びに生かすとはどういうことかを考える際やどの学年の子どもたちにも必ず理解してほしい内容です。「GIGA開き」にも活用できます。

先生方の端末上のL-gate「教材・アプリ」にあるSTEAMライブラリーから、ご覧いただくことが可能です。

# 情報モラル(デジタル・シティズンシップ)指導のための参考資料②

1コンテンツの学習時間は約5～10分となっています。  
 情報モラルに関する導入・まとめの場面や、子どもたちで話し合う機会や、先生から説明する機会を設けることで、より深く学ぶことができます。



出典: 文部科学省「情報モラル学習サイト」  
<https://www.mext.go.jp/moral/>

**オンラインで交流する**

02 上手にコミュニケーションをとる

推奨: 小5～中1

この問題に挑戦!

**★ 指導の目安**

- Lv.3 小学校高学年以上
- Lv.2 小学校中学年
- Lv.1 小学校低学年

**コミュニケーションと責任**

- Lv.3 オンライン上でのいじめ行為も現実世界と同じように許されないことだと理解し、行わない。
- Lv.2 オンライン上のやり取りとリアルなやり取りの違いを知り、意識している。
- Lv.1 オンライン上でのいじめや悪口にはどのようなものがあるか知っている

**ルール・マナーを守る**

- Lv.3 違法な行為とは何かを考え、発信した方がよい情報、してもよい情報、しない方がよい情報、してはいけない情報を理解し、情報発信を行っている。
- Lv.2 情報の保護について考え、聞かれてもよい質問と聞かれたら困る質問を判断し、答えるかどうか決めている。
- Lv.1 デジタル空間のコミュニティに誰が参加しているのか知っている。

**健康と安全**

- Lv.3 自分に合ったメディアバランスの計画を考え、実行している。ウェブサイトでの安全な行動を行うことができる。
- Lv.2 自分がどのメディアをいつ、どのくらいの時間使ったか分かり、振り返る。不適切な情報であることを認識し、対応できる。
- Lv.1 iPadを使わない時間と場所が分かり、決めた約束を守る。不適切な情報に出合った時は大人に相談している。

**情報セキュリティ・プライバシー**

- Lv.3 個人情報を他の人に知られないようにするためにはどうするとよいか分かり、実行している。
- Lv.2 個人情報と非個人情報の違いを知り、公開してもよいもの、したくないものを決めている。
- Lv.1 個人情報には何があるか知っている。

**公共性への自覚**

- Lv.3 複数のメディアや情報源から得た情報を批判的に検討し、正しいものを選択・活用している。
- Lv.2 情報には著作権があることを理解し、正しく引用・利用している。
- Lv.1 情報源が信頼できるかどうか判断する基準(制作者、タイトル、ウェブサイトなど)を知っている。

**タブレットを初めて使う**

03 パスワードを管理する

推奨: 小5～中1

この問題に挑戦!

**作品を作る**

01 著作物を上手に扱う

推奨: 小5～中1

この問題に挑戦!

パスワードに関して、どの学年の子どもたちにも必ず理解してほしい内容です。「GIGA開き」にも活用できます。

教師用の資料や動画一覧表などはこちら → <https://www.mext.go.jp/moral/pdf/moral-e-learning.pdf>



# 情報スキル・プログラミング能力目標体系表の参考資料

情報スキルは「タイピング」をはじめとして、小学校低学年から端末を日々活用していく中で、培っていくことができます。また、プログラミング能力については、高校の教科「情報」へつなげていく視点を持ち、意図的に、計画的に指導していくことが大切です。

## プレイグラムタイピング(L-gate内)



## 寿司打(すしだ)ローマ字入力用



<https://sushida.net>

ゲーム感覚でタイピングしているうちに、上達していくようです。GIGA開きで紹介してもよいかもしれません。

## 情報スキル・プログラミング能力 目標体系表

学校種 学年	情報スキル			プログラミング能力
	A タイピング	B 操作	C 情報資源活用	D プログラミング
高等学校	<input type="checkbox"/> 1分間に60字以上	<input type="checkbox"/> アプリケーション、システム、デジタルの特徴を理解し、適切にカスタマイズして活用できる。	<input type="checkbox"/> 目的に応じて、より効果的に施設や資料を活用する。	<input type="checkbox"/> 変数を使ってプログラムを作成することができる。 <input type="checkbox"/> 関数を使ってプログラムを作成することができる。
中学校	<input type="checkbox"/> 1分間に50字以上	<input type="checkbox"/> 容量を考えながら、ファイル管理ができる。	<input type="checkbox"/> 目的に応じて施設を利用する。 <input type="checkbox"/> メディアの種類や特性を生かして活用する。 ・ 出典、アドレス、著作権、引用、要約、要旨、情報の選択、評価	<input type="checkbox"/> 目的に応じて、順次・分岐・反復を使ってプログラミングができる。 <input type="checkbox"/> 目的に応じて、フローチャートを作成し、修正することができる。 <input type="checkbox"/> プログラムの不具合から、修正箇所を見つけることができる。
小学校 高学年	<input type="checkbox"/> 1分間に40字以上 <input type="checkbox"/> 全角・半角・英字・数字・記号などを使い分けて入力できる。	<input type="checkbox"/> 目的や場面に応じてアプリケーションを活用する。 <input type="checkbox"/> クラウドの基本が分かり、データの保存・管理ができる。	<input type="checkbox"/> 多様な公共施設やメディアの特性を知り、選択・活用ができる。 ・ 施設 > 図書館、博物館、美術館 等 ・ 資料 > 年鑑、統計資料、年表、新聞 等 ・ 日本十進分類法 ・ 表計算の基本機能が分かり、使える。	<input type="checkbox"/> 簡単な反復処理のプログラミングができる。 <input type="checkbox"/> 簡単な分岐処理のプログラミングができる。 <input type="checkbox"/> 簡単な分岐処理のプログラムをフローチャートに表すことができる。
小学校 中学年	<input type="checkbox"/> 1分間に20字以上 <input type="checkbox"/> ローマ字で正確に入力できる。	<input type="checkbox"/> 各種アプリケーションで、共同編集機能を用いて学習できる。 <input type="checkbox"/> Google Workspaceの基本機能を使える。	<input type="checkbox"/> 公共図書館の利用方法を知り活用する。 ・ 分類、ラベルの見方 ・ 国語辞典、漢字辞典、百科事典 ・ 出典、引用、要約、情報の分類 ・ iPadでの電子書籍の借り方	<input type="checkbox"/> 簡単な順次処理のプログラミングができる。 <input type="checkbox"/> 情報処理の手順を図で表すことができる。
小学校 低学年	<input type="checkbox"/> IDとパスワードの入力 <input type="checkbox"/> 簡単な文が打てる。 <input type="checkbox"/> タイピングに親しむ	<input type="checkbox"/> コンピュータの簡単な操作 <input type="checkbox"/> 写真や動画の撮影 <input type="checkbox"/> ロイノートの基本機能の活用	<input type="checkbox"/> 学校図書館を利用する。 ・ 図書館のきまり ・ レファレンスサービス ・ 図鑑 ・ 目次、索引、書き抜く、情報の読み取り、情報の比較 ・ iPadでの図書館蔵書検索の仕方	<input type="checkbox"/> 身近な生活でコンピュータが利用されていることを知っている。 <input type="checkbox"/> 簡単なプログラミング的な考え方が使える。

## 高等学校「情報」実践事例集(文科省HP)



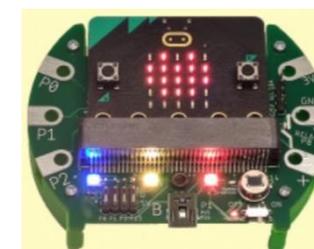
[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouhou/detail/mext\\_01342.html](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_01342.html)

## ライフイズテックレッスン(L-gate内) 中学校全校でR5年度使えます。



HPを作る教材です。(双方向性コンテンツ作成)技術科・総合的な学習の時間に活用可能です。

## Microbit:を小学校全校へ導入しました。



使い勝手が良いセット(イーオ)として入れました。様々な教科で活用可能です。

下記ユーレカ工房HPより画像引用  
<https://eureka.niigata.jp>