

資質・能力	想定される学習内容	小学校第1学年・第2学年	小学校第3学年・第4学年	小学校第5学年・第6学年	
A 知識及び技能	基本的な操作等	01 起動と終了、ログインとログアウトすることができる。	01 キーボードで文字入力(入力モード切替、ローマ字入力、数値入力)することができる。	01 文字等のコピー、切り取り、貼り付けをすることができる。	
		02 ファイルの呼び出しと保存をすることができる。	02 ファイルの上書き保存、名前を付けて保存をすることができる。	02 ファイルのコピー、切り取り、貼り付け、削除をすることができる。	
		03 ソフトキーボードやキーボードで文字入力することができる。	03 30～40文字/分の文字入力をすることができる。	03 50～60文字/分の文字入力をすることができる。	
		04 写真撮影や動画撮影、再生をすることができる。			
		05 ペイントソフト、学習支援ソフト等を操作することができる。	04 文書作成ソフト、プレゼンテーションソフト等を操作することができる。	04 表計算ソフト等、目的に応じてアプリケーションを選択・操作することができる。	
	問題解決における情報活用	06 問題解決に繋がる情報を、本やインタビュー、見たこと、触れたことなど、身近なところから集めることができる。	06 問題解決に繋がる情報を、調査や様々なメディアから収集し、選択することができる。	06 問題解決に繋がる情報を、調査、実験・観察や様々なメディアから収集し、整理し、検証することができる。	
		07 集めた情報を、言葉や簡単な絵、図、表、グラフを用いて整理することができる。	07 集めた情報を、表やグラフ等を用いて、観点に沿って整理することができる。	07 集めた情報を、目的に応じて適切な表やグラフ等を用い、整理することができる。	
		08 画用紙等で、相手に伝わりやすい発表資料を作り、伝えることができる。	08 プレゼンテーションソフトを使って、相手や目的を意識したスライドを作り、伝えることができる。	08 プレゼンテーションを通して相手とやり取りをすることができる。	
		09 問題解決には、情報が必要であることを知ることができる。	09 目的を意識して、情報を活用する計画を立てることができる。	09 問題解決に向けた情報活用の計画を立てることができる。	
		10 情報を使うことのよさを知ることができる。	10 情報活用を振り返り、改善点を見つけることができる。	10 情報活用を振り返り、効果や改善点を見つけることができる。	
	プログラミング	11 身の回りにある情報技術のよさに気付くことができる。	11 コンピュータやネットワークが、日常生活の中でどの様に使われているか理解することができる。	11 コンピュータやネットワーク等の情報技術が、日常生活に欠かせないものであることを理解することができる。	
		12 問題を細かく分けることができる。	12 順次処理、繰り返しを含むプログラムを作成することができる。	12 分岐、変数を含むプログラムを作成することができる。	
		13 順序立てて説明することができる。	13 プログラムの手順を図で表し説明することができる。	13 プログラムの手順をフローチャート等で表現し、説明することができる。	
	情報セキュリティ・プライバシー	14 友達作品を大切にすることができる。	14 個人情報保護を踏まえた情報の取り扱いをすることができる。	14 著作権や肖像権を踏まえた上で、個人情報を取り扱うことができる。	
		15 インターネット上には間違った情報があることを知ることができる。	15 インターネット上は、ルールが必要であることを理解することができる。	15 ルールやマナーを守り、インターネットやSNSを利用することができる。	
		16 約束を守って、本やコンピュータ等を使用することができる。	16 コンピュータ等が与える心身への影響を理解することができる。	16 情報機器が与える心身への影響を理解し、ルールを守って使用することができる。	
		17 自分のID、パスワードを管理することができる。		17 セキュリティ対策の必要性と方法を理解することができる。	
B 思考力、判断力、表現力	問題解決における情報活用	情報セキュリティ・プライバシー	18 体験や活動から疑問を持ち、解決の手順を見通したり分解したりして、どのような手順の組合せが必要かを考えて実行することができる。	17 収集した情報から課題を見つけ、解決に向けた活動を実現するために情報を活用する見通しを立て、実行することができる。	18 問題を焦点化し、ゴールを明確に持ち、シミュレーションや試行等を行いながら問題解決のための情報活用の計画を立て、調整しながら実行することができる。
			19 身近なところから課題に関する情報を収集し、簡単な絵や図、表やグラフなどを用いて、情報を整理することができる。	18 調査や資料等から情報を収集し、情報同士のつながりを見つけたり、観点を決めた簡易な表やグラフ等や習得した「考えるための技法」を適切に選択・活用し、情報を整理することができる。	19 目的に応じた情報メディアを選択し、調査や実験等を組み合わせながら情報収集し、目的に応じた表やグラフ、「考えるための技法」を適切に選択・活用し、情報を整理することができる。
			20 情報の大体を捉え、分解・整理し、自分の言葉でまとめることができる。	19 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いだすことができる。	20 情報の傾向と変化を捉え、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ことができる。
			21 相手を意識し、分かりやすく表現することができる。	20 表現方法を相手に合わせて選択し、相手や目的に応じ、自他の情報を組み合わせ適切に表現することができる。	21 目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせで表現し、聞き手とのやりとりを含めて効果的に表現することができる。
			22 問題解決における情報の大切さを理解しながら情報活用を振り返り、よさに気付くことができる。	21 自らの情報活用を振り返り、手順の組合せをどのように改善していけば良いかを考えることができる。	22 情報及び情報技術の活用を振り返り、改善点を論理的に考えることができる。
C 学びに向かう力、人間性等	問題解決における情報活用	プログラミング	23 情報が大切であることを意識し、問題解決しようとする。	22 目的に応じて情報を活用する計画を立てようとする。	23 複数の視点をもちながら、情報を活用する計画を立てようとする。
			24 問題解決に関係する情報を見つけようとする。	23 集めた情報同士の繋がりを見つけたり、新たな視点から検討しようとしたりする。	24 物事や情報を批判的に考察しようとする。
			25 うまくいなくても何度も繰り返し取り組もうとする。	24 プログラムを作る過程で、改善策を見いだそうとする。	25 プログラミングによる学びを生活に活かそうとする。
			26 情報活用を振り返り、情報を活用することのよさを見つけようとする。	25 情報活用を振り返り、情報活用の改善点を見つけようとする。	26 情報活用を振り返り、情報活用の効果や改善点を見つけようとする。
	情報セキュリティ・プライバシー	27 相手に伝えてはいけない情報を守ろうとする。	26 個人情報を適切に扱おうとする。	27 不適切な情報、危険な情報に出会ったとき、適切に対処しようとする。	
		28 約束を守ってコンピュータ等を使用しようとする。	27 情報をやり取りする時のルールやマナーを守ってネットワークを使おうとする。	28 発信した情報が与える影響を考え、適切に情報機器を利用しようとする。	
				29 情報機器を生活や社会に活かそうとする。	