

ジャカルタ日本人学校 プログラミング・情報活用能力育成全体計画

網掛けは本校重点目標、口内太字はプログラミング学習

分類	目標	1・2年生	3・4年生	5・6年生	中学生
知識及び技能	ア: コンピュータやアプリケーションソフトの基本的な操作ができる。	コンピュータの基本的な構成を知り、電源の投入・終了ができる。 (国語・算数・生活・図工)	電子データの保存、呼び出し等のファイル操作をすることができる。 (国語・図工・総合)	ファイルやフォルダを整理、検索することができる。 (国語・社会・総合)	目的に応じて、ソフトウェアを利用することができる。 (国語・技家・総合)
	イ: マウスやキーボードの基本的な操作ができる。	マウスの利用(クリック・ダブルクリック・ドラッグ)等、基本的な操作ができる。 (国語・算数・生活・図工)	ローマ字入力で、自分の名前や短い文章を入力できる。 (国語・社会・総合)	漢字やかな交じりの文章を入力することができる。10分間に200文字程度文字が入力できる。 (国語・社会・総合)	漢字やかな交じりの文章を入力することができる。10分間に300文字程度文字が入力できる。 (国語・技家・総合)
	ア: 複数のキーワードを組み合わせて、大量の電子情報の中から必要な情報を検索することができる。	教師が準備したリンク集を利用して、検索することができる。 (国語・生活・学活)	検索エンジンにキーワードを入力して、検索することができる。 (国語・社会・総合)	複数のキーワードを組み合わせて、必要な情報を検索することができる。 (国語・社会・総合)	目的に応じて、複数のキーワードを組み合わせて、必要な情報を検索し、より正確なものを選ぶことができる。 (国語・社会・総合)
	イ: 情報活用の計画や評価・改善における理論や方法について理解することができる。	問題解決には情報が必要であることが理解できる。 (国語・算数・生活)	目的を意識して情報の活用を見通しを立てることができる。また、情報活用を振り返り、改善点を見出すことができる。 (国語・算数・社会・総合)	問題解決のための情報及び情報技術の活用を計画を立てることができる。また、情報技術の活用を振り返り、効果や改善点を見出すことができる。 (国語・算数・社会・総合)	条件を踏まえて情報及び情報技術の活用を計画を立てることができる。また、情報及び情報技術の活用効率化の視点から評価し、改善することができる。 (国語・技家・総合)
ウ: 情報モラルの必要性や情報に対する責任について理解し、行動することができる。	人の作った物を大切にすることや、IDやパスワードなど、他者に伝えてはいけない情報があることを理解できる。 (学活・道徳・図工・生活)	情報をやり取りする場合のルールやマナーを知り、守ることができる。情報の発信や情報のやり取りをする際には責任が伴うことが理解できる。 (社会・道徳・総合)	情報の悪用に関する危険性や発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響について理解した上で、情報活用することができる。 (社会・道徳・学活・総合)	情報の保護や契約に関する法律を知り、適切に行動することができる。 (社会・道徳・技家・総合)	
思考力・判断力・表現力	とかが事象で効を果せる情報と活用する力(プログラミング的思考の活用)	①必要な情報を収集、整理、分析、表現する力 身近な人から情報を収集することができる。収集した情報を比べたり、まとめたりすることができる。 (国語・生活・学活)	具体的な質問を考え、情報を収集することができる。収集した情報をレポートやノートを使って整理し、必要な情報を取り出すことができる。 (国語・社会・総合)	相手の話に応じて質問を考え、情報を収集することができる。収集した情報をレポートやGoogle workspaceを活用して整理・分析・判断することができる。 (国語・社会・総合)	調査を設計し、情報メディアの特徴を踏まえて情報検索・検証することができる。目的に応じて具体的に詳細な情報を収集・整理し、要点をまとめることができる。 (国語・社会・総合)
	②新たな意味や価値観を想像する力	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。 (国語・算数・生活)	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ことができる。 (国語・社会・理科・総合)	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。 (国語・社会・理科・総合)	目的に応じ、情報と情報技術を活用して、情報の傾向と変化を捉え、問題に対する多様な解決策を明らかにすることができる。 (国語・社会・理科・総合・技家)
	③受け手の状況を踏まえて発信する力	相手を意識し、わかりやすく表現することができる。 (国語・生活・学活)	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て適切に表現することができる。 (国語・総合・学活)	目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせて表現し、聞き手とのやり取りを含めて効果的に表現することができる。 (国語・総合・学活)	目的や意図に応じて情報を統合して表現し、プレゼンテーション、Webページ、SNSなどやプログラミングによって表現、発信、想像することができる。 (総合・技家・学活)
	④自らの情報活用を評価、改善する力	自らの発表の仕方を振り返ることができる。 (国語・生活・学活)	自らの情報収集や表現の仕方を振り返ることができる。 (国語・社会・総合)	自らの情報活用の仕方を振り返り、改善の方法を考えることができる。 (国語・社会・総合)	自らの情報活用の仕方について、成果や過程を基に、改善の方法を考えることができる。 (社会・技家・総合)
	⑤プログラミング的思考の育成	付箋を用いて情報を整理する方法がわかる。(フローチャート) (国語・生活・体育・学活)	scratchを使ってみる。(順序実行・分岐の概念をとらえることができる) (国語・算数・総合)	発電と電気の利用・電気の量と働きの関係、発電や蓄電・電気の変換について理解する(6年 理科) 正多角形と円周の長さ・Scratchで正多角形をかき方法を考える(5年 算数)	ソフトウェアによるデータの整理の仕方がわかる。自分でアルゴリズムを考え、簡単なプログラムを作ることができる。(技家)
学びに向かう力・人間性等	ア: 多角的に情報を検討しようとする。	事象と関係する情報を見つけようとし、情報を複数の視点から捉えようとする。 (生活・学活)	情報同士のつながりを見つけようとし、新たな視点を受け入れて検討しようとする。 (社会・理科・総合・学活)	情報を構造的に理解しようとし、物事を批判的に考察しようとする。 (社会・理科・総合・学活)	事象を情報とその結びつきの視点から捉えようとし、物事を批判的に考察し、判断しようとする。 (社会・理科・技家・総合・学活)
	ア: 情報モラルの必要性や情報に対する責任について理解し、行動しようとする。	コンピューターなどを利用するときの基本的なルールを守ろうとする。 (学活・生活)	情報の発信や情報をやり取りする際場合にもルール・マナーがあることを踏まえ、行動しようとする。 (総合・学活)	通信ネットワーク上のルールやマナーを踏まえ、行動しようとする。 (総合・学活)	社会は互いにルール・法律を守ることに成り立っていることを踏まえ、行動しようとする。 (技家・総合)
	イ: 情報に関する自他の権利を理解し、尊重しようとする。	人の作ったものを大切にしようとする。 (図工・道徳・学活)	著作権について知り、個人の権利に配慮しようとする。 (国語・社会・道徳)	肖像権について知り、個人の権利やプライバシーに配慮しようとする。 (国語・道徳・総合)	人格権や肖像権など、個人の権利を尊重しようとする。 (国語・音楽・美術)
	ウ: 情報発信による他人や社会への影響力を理解し、行動しようとする。	相手の気持ちを考えて、行動しようとする。 (生活・道徳・学活)	相手の感じ方を考えて、適切な表現で情報を発信しようとする。 (国語・道徳・総合)	相手の状況や感じ方を考えて、責任をもって情報を発信しようとする。 (国語・社会・総合)	情報発信による社会への影響や自分の責任について考えて、社会における自分の責任や義務を踏まえ、行動しようとする。 (社会・技家・道徳)
	エ: 健康に配慮して情報機器を使おうとする。	決められた利用時間を守って、情報機器を利用しようとする。 (生活・道徳・学活)	健康のために情報機器の利用時間を決めて、守ろうとする。 (体育・道徳・総合)	健康に配慮した情報機器との関わり方を考えて、行動しようとする。 (家庭・体育・総合)	自他の健康を配慮した情報機器との関わり方を考えて、行動しようとする。 (保体・技家・道徳)
ア: ネットワーク上のコミュニティに進んで関わり、適切に行動しようとする。	公共のものを大切にしようとする。 (生活・道徳・学活)	ネットワークのよさを知り、協力し合って使おうとする。 (社会・理科・総合)	ネットワークが公共のものであることを理解して、適切に行動しようとする。 (国語・社会・総合)	ネットワーク上のコミュニティに進んで関わり、適切に行動しようとする。 (技家・道徳・総合)	