

STEP 1 小学校1・2年生

		身につけたい力	アプリ・ツール		活用イメージ		
基本的な操作	情報の入力	<input type="checkbox"/> ログイン			授業の初めに端末を開き、パスワードを入力してログインをする。		
		<input type="checkbox"/> ログアウト	タブレット端末		端末の使用を終了し片付ける前に、シェルフの時計をクリックしログアウトをする。		
	アプリ等の操作	<input type="checkbox"/> 写真・ビデオの撮影				ランチャーからカメラを起動し、カメラの撮影する向きを切り替え、使う写真や動画を撮影する。	
		<input type="checkbox"/> 右クリック				ファイル名の変更や削除をする際に右クリックでメニューを表示する。	
		<input type="checkbox"/> ダブルクリック				ファイルを開いたり、テキストボックスに入力をしたりする際にダブルクリックをする。	
		<input type="checkbox"/> ドラッグ・ドロップ				Jamboardやスライド上で写真や図形を移動したり、ドライブや端末のマイファイル上でファイルを移動したりする。	
		<input type="checkbox"/> スワイプ				マイファイル上で写真のファイルを開き、スワイプをして次に保存されている写真を確認する。	
		<input type="checkbox"/> ピンチイン・ピンチアウト				検索したウェブページや自分で撮影した写真の気になる部分を拡大・縮小して表示する。	
	検索	<input type="checkbox"/> キーワード検索ができる			描画キャンバス	思ったことや考えたことを手書きの文字や絵で表す。	
		<input type="checkbox"/> 画像検索ができる	Jamboard			自分で撮影した写真を挿入し、思ったことや考えたことを手書きの文字や絵で表す。	
	保存	<input type="checkbox"/> ドライブやClassroomで指定されたファイルを開くことができる。				調べたいことを音声入力機能を使って検索する。	
		<input type="checkbox"/> ドライブに指定されたファイルを格納できる	Google Chrome	Microsoft edge		調べたい人・モノ・コトを検索し、検索結果で画像を表示する。	
		<input type="checkbox"/> 指定されたファイルをClassroomで提出できる	Google Classroom	Microsoft Teams	発表ノート	先生が準備したファイルをドライブや Classroom の課題から開く。 作成したファイルや撮影した写真を先生の指示通りにドライブの指定された場所に格納する。 作成したファイルや撮影した写真を Classroom の課題に追加し提出する。	
	情報モラルに気をつけて情報を活用する	<input type="checkbox"/> インターネット上でのルールやマナーを守って、情報を見ることができる				検索をして見つけた画像や映像などの情報は自由に自分のものとして使ってはいけないことを知る。	
		<input type="checkbox"/> インターネット上でのルールやマナーを守って、情報を発信することができる			シンプルプレゼン	Classroom のストリームの投稿に返信する練習を通して、インターネット上でも思いやりをもって発信をする大切さを知る。	
情報セキュリティに気をつけて情報を活用する	<input type="checkbox"/> 自分や友達の個人情報を教えてはいけないことが理解できる				自分のログインパスワードや個人情報を教えてはいけないことや、教えてはいけない理由を知る。		
	<input type="checkbox"/> 不審なサイトにアクセスしない				検索した情報の中には危険なサイトや情報が紛れていることがあるということを知る。		
		身につけたい力	アプリ・ツール		活用イメージ	授業での活用例	
情報活用	収集	<input type="checkbox"/> 身近なところから様々な情報を収集することができる				必要な情報を写真やビデオとして記録したり、手書きのイラストでメモしたりする。	【生活】 春の植物や生き物の様子を Chromebook のカメラで撮影したり、描画キャンバスでイラストを描いたりして情報を集める。
		<input type="checkbox"/> 簡単な絵や図、表やグラフを使って情報を整理できる				ファイル上に用意された絵や図を移動させたり、表やグラフに手書きや音声入力で考えをメモしたりして、情報を整理する。	【算数】 Jamboard 上に用意された図形を動かし、仲間ごとに分類し、図形の特徴について気づいたことを手書きメモで入力する。
	整理分析	<input type="checkbox"/> 1～2点の情報から、わかったことをまとめることができる				Jamboard 上に用意された情報や、自分で集めた情報から分かることを手書き入力・付箋・テキストボックスなどの機能を使って入力する。	【生活】 Jamboard 上に挿入された秋と冬の公園の様子の写真を見比べ、変わったところに印をつけたり、気づいたことをメモしたりする。
		<input type="checkbox"/> 情報を見て共通点、違いや順序などを捉えることができる				ファイル上に用意された絵や図を動かしたり、表やグラフにメモを入力したりしながら考えを深める。	【国語】 Jamboard 上に挿入された「はたらく車」の画像を動かして仲間分けをし、それぞれの車の役割や車ごとの違いについて考える。
		<input type="checkbox"/> 出来事と関係する情報から、自分の考えをもつことができる				ファイル上に用意された文章、図や動画などから、出来事と関連する情報を見つけたり、自分の考えをもったりする。	【体育】 スライド上に挿入された跳び箱の手本動画を視聴し、上手に跳ぶコツについて考えを深め、意見交流をする。
	表現発信	<input type="checkbox"/> 相手に伝わるような発表ができる				写真、ビデオ、手書きのイラストなどの情報を、端末の画面やスクリーンなどに示しながら考えを発表する。	【図画工作】 作品を Chromebook のカメラで撮影し、Jamboard に画像を挿入する。工夫した点を手書き入力でき書き込み、スクリーンや大型テレビに投影し、クラス全体に向けて発表する。
<input type="checkbox"/> 相手に応じて情報の発信ややり取りができる					Classroom のストリーム上で先生からの投稿に返信したり、質問に答えたりする。	【朝の会】 先生がClassroom のストリームに投稿した内容に対して「見ました」と返信をする。	
プログラミング的思考	問題解決	<input type="checkbox"/> 手順を順序立てて説明することができる				ファイル上に用意された画像、絵や図などを活用しながら、考えや手順を順序立てて説明する。	【算数】 Jamboard 上でテープ図を作成し、問題の内容に沿って数値や図を書き加え、端末の画面を友だちに見せながら解き方を説明する。
	プログラミング的思考	<input type="checkbox"/> 適切な手順の組み合わせを考え、実行できる				Jamboard 上に用意された画像や図形を並べ替え、その内容を実行する。	【音楽】 Jamboard 上に用意された音符カードを動かしてリズムを考え、楽器を使って演奏する。

STEP 2 小学校3・4年生

		身につけたい力	アプリ・ツール			活用イメージ		
情報の入力	<input type="checkbox"/>	キーボードでの文字入力ができる (ローマ字入力)				ファイル上に考えを入力したり、成果物を作成したりする際に、キーボードを使って文字入力をする。 (30文字/1分間)		
	<input type="checkbox"/>	入力モードの切り替えができる				日本語を入力したり、数値やローマ字を入力したりする際に、全角/半角を切り替えて入力をする。		
	<input type="checkbox"/>	数値の入力ができる				タブレット端末	フォームの学校アンケートに回答する際に入力モードを半角に切り替えて数値を入力する。	
アプリ等の操作	<input type="checkbox"/>	Google ドキュメントを自分で立ち上げて考えを入力できる		Word		発表ノート	思ったことや考えたことをキーボードで入力し、フォントの大きさや色を変更する。	
	<input type="checkbox"/>	Google スライドを自分で立ち上げて学習のまとめを作成したり、発表したりできる		Power Point		シンプルプレゼン	自分で撮影した画像や動画を使いながら、思ったことや考えたことをスライドに入力して学習のまとめを作成し、端末の画面やスクリーンなどに示して発表する。	
	<input type="checkbox"/>	Google フォームを自分で立ち上げてクイズやアンケートを作ることができる		forms			簡単なアンケートを作成し、学習での調査活動に活用したり、簡単なクイズを作成し、係活動や委員会活動に活用したりする。	
検索	<input type="checkbox"/>	複数のキーワードで検索ができる				調べたいことを検索する際に、「フナタナス 植物」のように複数のキーワードの間にスペースを入力して検索し、より絞り込んだ検索を行う。		
	<input type="checkbox"/>	完全一致を検索できる				調べたいことを検索する際に、キーワードを「 ” ” 」のように「 ” ” 」で囲み完全一致で検索する。		
	<input type="checkbox"/>	画像を使った検索ができる				撮影した植物や生き物の写真を画像検索にかけ、植物や生き物の名前や特徴について調べる。		
保存	<input type="checkbox"/>	指定された場所にファイルの名前をつけて格納・保存できる				作成したファイルに名前をつけてドライブやマイファイルの指定された場所に格納する。		
	<input type="checkbox"/>	ドライブに格納されたファイルを検索して見つけることができる				使用するファイルをドライブ上で検索をして見つける。		
	<input type="checkbox"/>	指定されたファイルをドライブに格納できる				作成したファイルや撮影した写真をドライブの指定された場所に格納する。		
情報モラルに気をつけて情報を活用する	<input type="checkbox"/>	インターネット上の情報が正しいかどうかを判断できる				インターネット上の情報が全て正しいとは限らないことを知り、情報の出どころに注意しながらサイトを閲覧する。 Be Internet Awesome (https://beinternetawesome.withgoogle.com/ja_jp/) に取り組み、にせ物の情報の見分け方を理解し、インターネット上で何か怪しいものを見つけたら、大人に相談することが必要だと知る。		
	<input type="checkbox"/>	インターネット上でルールやマナーを守って、情報を発信することができる				Classroom のストリーム上での情報発信を通して、インターネットで発信する際のルールやマナーを意識し、情報を受け取る相手のことを考えながら発信する力を身に付ける。 Be Internet Awesome (https://beinternetawesome.withgoogle.com/ja_jp/) に取り組み、インターネット上でも実際に対面してコミュニケーションをとるときと同じように、相手を思いやるのが大切であることを知る。		
	<input type="checkbox"/>	自分や友達の情報や友達の個人情報を教えるべきではないことが理解できる					怪しいメールやメール内のリンクは開かないこと、迷惑メールを受信しない設定にできること、必要以上に自分のアドレスを他人に教えないこと、といった対処方法を知る。	
収集	<input type="checkbox"/>					キーワード検索を行い、学習に必要な情報を集める。	【社会】自分が住んでいる地域の特色について検索した情報をもとに、単元の学習問題を作る。	
	<input type="checkbox"/>					簡単なアンケートを作成し、実施するなどで学習に必要な情報を集める。	【総合】福祉について知りたいたいことを全校にフォームでアンケートをとり、学習の課題設定のための情報を集める。	
整理分析	<input type="checkbox"/>	表やグラフを使って情報を整理できる				ファイル上に用意された表に数値を入力し、問題の内部や実験結果を整理したり、完成した表を先生の指示通り操作してグラフ化したりする。	【算数】スプレッドシート上に示された表に数値を入力して棒グラフを作成し、棒グラフから読み取れることについて話し合う。	
	<input type="checkbox"/>	事実と意見、全体と部分などを分けながら情報を整理できる					ファイル上に用意された思考ツールを使い、事実と自分の意見に分けて整理をし、考えを深める。	【社会】Jamboard 上に示された思考ツールを使い、グループごとに集めた情報を「調べて分かった事実」「考えたこと」「次の学習で取り組みたいこと」に分けて整理する。
	<input type="checkbox"/>	2~3点の情報から、傾向や違いを捉えることができる					スライド上で、集めた情報や自分の考えを発表する相手や目的にあわせて編集し、スクリーンに示しながら考えを発表する。	【総合】調べ学習でまとめた内容を、低学年の児童に伝えるために、スライド上で文字の大きさや画像を見やすく編集し発表をする。
表現発信	<input type="checkbox"/>	相手や目的に合わせた発表ができる				スライド上で、集めた情報や自分の考えを発表する相手や目的にあわせて編集し、スクリーンに示しながら考えを発表する。	【総合】調べ学習でまとめた内容を、低学年の児童に伝えるために、スライド上で文字の大きさや画像を見やすく編集し発表をする。	
	<input type="checkbox"/>	相手や目的にあわせて安全に情報の発信ができる				ストリーム上で委員会活動や係活動を行うための情報を発信する。	【委員会活動】クラスに伝える必要ある内容を、間違いない情報かを確認し、受け取る側の気持ちを考えながら Classroom のストリームに投稿して周知する。	
	<input type="checkbox"/>	相手や目的にあわせて安全に情報のやり取りができる					【係活動】新しい取り組みに関する案内を Classroom のストリームに投稿し、それに対する質問や意見に思いやりのある言葉で答えたり、他人を傷つけないようにやり取りをしたりする。	
問題解決	<input type="checkbox"/>	手順を図で示しながら説明することができる					ファイル上に画像、映像や図を挿入し、考えや手順を順序立てて説明する。	【体育】逆上がりのお手本動画をスクリーンショットで撮影した画像を Jamboard に挿入し、メモを書き加えながら逆上りの逆上りをするためのコツを順序立てて説明する。
プログラミング的思考	<input type="checkbox"/>	見通しをもとに、問題解決への手順の組み合わせを考えたり、実践したりできる					ファイル上に挿入した情報を並べ替え、その内容を実行する。	【体育】リレーの学習でグループ内の走順とタイムをもとに、スライド上の名前カードを並べ替え、ベストタイムが出る走順の組み合わせを考え、実行する。

STEP 3 小学校5・6年生

		身につけたい力	Google	Microsoft	SKYMENU	活用イメージ	
基本的な操作	情報の入力	<input type="checkbox"/> キーボードでの文字入力ができる (ローマ字入力)	タブレット端末				ファイル上に考えを入力したり、成果物を作成したりする際に、キーボードを使って文字入力をする。 (30文字/1分間)
		<input type="checkbox"/> コピー (Ctrl+C) 貼り付け (Ctrl+V) ができる					検索した情報を引用したり、文章や図を繰り返し使用する場合にコピーと貼り付けの機能を活用して入力をする。
	アプリ等の操作	<input type="checkbox"/> Google スプレッドシートを自分で立ち上げて情報の整理や可視化に活用できる				発表ノート	集めた情報や調査の結果をスプレッドシート上に表を作成して、まとめたり、グラフ化したりする。
		<input type="checkbox"/>		Word		シンプルプレゼン	スプレッドシート上で作成したグラフを、他の Google のツールと連携させて資料作成に活用する。
		<input type="checkbox"/> Google Meet を使ってやり取りができる				zoom	学習活動や児童会活動などで児童同士や他の学校の児童とのやり取りを行う際に Google Meet を活用する。
	<input type="checkbox"/> Google カレンダーを使って予定の管理ができる						Classroom で割り当てられた課題の提出期限を確認したり、委員会活動や係活動の予定を入力したりして、自分の予定管理に活用する。
	検索	<input type="checkbox"/> 語句を除外した検索ができる					調べたいことを検索する際に、「世界遺産-日本」のようにキーワードの前に「-」を付け、不要な語句を除外して検索をする。
		<input type="checkbox"/> ドライブ上でファイルの名前を適切に変更できる					ドライブ内に格納しているファイルの名前を「国語 課題 やまなし感想文」のように、教科・学習場面・単元名による命名規則に沿って変更し、ドライブで検索したときに該当のファイルを見つけやすくする。
	保存	<input type="checkbox"/> ドライブ上でファイルの共有ができる					共同編集を行うファイルを先生の指示に従って共有する。
		<input type="checkbox"/> ドライブ上でファイルのコピー・削除ができる					ドライブ内に格納しているファイルをコピーしたり、不要なファイルを削除してマイドライブ内を整理したりする。
ラベルセキュリティ	情報モラルに気をつけて情報を活用する					対面でのコミュニケーションをとるときと同じように、言葉遣いや情報の正しさに気をつけながら、Classroom のストリーム上で情報を発信したり、発信された内容に質問をしたりするなどのやり取りを行う。	
	情報セキュリティに気をつけて情報を活用する				気づきメモ	先生が作成したクラスのスペース内で、先生からのメッセージに返信したり、学習に関する質問のやり取りをしたりしながら、チャットを利用する上で言葉づかいや正しい情報を伝えるなどのルールやマナーを身に付ける。	
情報活用	収集	<input type="checkbox"/> 調査を行い情報を集めることができる					学習の目的に合わせたアンケートを作成し、他の学年や地域に向けてアンケートを行うことで必要な情報を集める。
		<input type="checkbox"/> 実験や観察の結果から情報を集めることができる					スプレッドシート上に表を作成し、実験や観察の結果を記録して情報を集める。
	整理分析	<input type="checkbox"/> 目的にあわせて、表やグラフを使って情報を整理できる					集めた情報を目的にあわせて、表やグラフの形式を選択しながら集めた情報を目的にあわせて、表やグラフの形式を選択しながらスプレッドシート上で整理する。
		<input type="checkbox"/> 複数の情報から、傾向や違いを捉えることができる					集めた情報やファイル上に示された情報を、付箋やテキストボックスを使って整理し、情報の傾向や違いを捉える。
	表現発信	<input type="checkbox"/> 集めた情報を分析、考察して、新しくアイデアを生み出すことができる					集めた情報をグラフや表を使って見える化し、そこから気づいたことや考えをもとに、課題を解決するための方法について考える。
		<input type="checkbox"/> 相手や目的にあわせて聞き手とのコミュニケーションをとりながらプレゼンテーションができる					スライド上に発表資料を作成し、端末の画面やスクリーンなどに示して聞き手のやり取りをしながら発表をする。
		<input type="checkbox"/> 相手や目的にあわせて複数のツールを組み合わせて表現できる					フォームの[回答]タブに自動作成されたグラフをスライドにコピーし、発表活動に活用する。
	問題解決	<input type="checkbox"/> 相手の目的にあわせて適切な情報の発信ができる					情報発信を目的や相手にあわせて、サイトの構成を考え、作成したファイルを読み入れたり、情報やメッセージを入力したりする。
		<input type="checkbox"/> 相手や目的にあわせて適切に情報のやり取りができる					Classroom のストリーム上で委員会活動や係活動を行うためのやり取りをルールやマナーを守って自発的に行う。
	プログラミング	問題解決					スライド上に用意されたフローチャートや自分で作成した簡単なフローチャートを使い、自分の考えや問題解決のための手順を表現する。
プログラミング的思考						問題解決に向けての計画をファイル上に表や図を使って作成し、それをもとに実行する。	

(参考) 「子どもたちの情報活用能力を着実に育む」[Google for Education 活用表]

<https://master-education.in/download/google-for-education-education-charts.pdf>