

小学1年 「情報活用」の時間			A:問題解決の基礎等	B:習得が必要な操作スキル	C:情報モラル等	教科との関連	
月	週	単元名・目標・活動					
4月	1						
	2						
	3	1「タブレットスタート」 目：1人1台端末を使うための初歩的な操作と健康への配慮を理解することができる。 ①使うときの健康における注意を知る。 ・端末の用語 ・パスワードの大切さ		端末の起動 キーボード操作 パスワード・アカウント入力 ログインログオフ 音量の調節	個人情報保護（アカウント・パスワード） 姿勢 視力 学習目的での活用 ルールやマナー 端末の管理	【国語】すきなこと、なあに（カードを使って相互参照する） 【国語】としかんとなかよし（写真撮影をする） 【国語】かたかなをみつけよう（見つけたかたかなの写真撮影） 【国語】しらせたいな、みせたいな（写真・動画撮影） 【国語】これは、なんでしょう（写真撮影をして、問題をつくる）	
5月	4						
	5	②端末を自分の机の上に運び電源を入れる。初期設定をする。パスワードを入力する。 ・クラスルームの入り方 ・高学年児童が手伝うとよい		端末の起動 キーボード操作 パスワード・アカウント入力 ログインログオフ 音量の調節 クラスルーム	個人情報保護（アカウント・パスワード） 姿勢 視力 学習目的での活用 ルールやマナー 端末の管理	【生活】わたしのはなをそだてよう（たねを写真にとる）（成長過程を写真に撮って記録していく）（二次元コードを読み取って動画視聴する）（成長過程を写真で記録し、比べる） 【生活】なつとなかよし（写真に撮って記録する）（二次元コードを読み取って再生する） 【生活】生きもの大すき（観察過程を写真や動画で記録する）（二次元コードを読み取って確認） 【生活】あきとなかよし（写真に撮って記録する）（スライドショーを二次元コードを読み取って再生し、比べる）	
	6						
6月	7	③写真の撮り方を知る。 ・教室にあるものの写真を撮って紹介するお手本を見る ・写真撮影、撮った写真の確認の仕方				撮影時の留意点 肖像権	【生活】ふゆとなかよし（写真に撮って記録する）（二次元コードを読み取って再生する） 【図工】ねんどでごちそうなにつくろう（自分の作品を写真に撮る）（撮った写真を貼る）
	8						【図工】いっしょにおさんぽ（自分の作品を写真に撮る）（撮った写真を貼る）
	9	④クラスルームの課題提出で写真を提出する。 ・撮った写真について、ペアで紹介しあう （例）「これは〇〇です。どうして撮ったかという〇〇だからです。」		クラスルーム 資料閲覧 写真や動画の撮り方		肖像権	【図工】ならべてならべて（作品の場所を写真に撮る）（撮った写真を貼る） 【図工】いっばいつかてなにしよう（作品を写真に撮る）（撮った写真を貼る） 【道徳】みんなで つかう ものや ばしよ
7月	10						
	11	⑤ミライシードを活用する。 ・オクリンクの活用（資料提出、相互参照 等） ・事前に手書き入力の設定が必要。設定は高学年児童が行うとよい		ミライシードにログイン ドリルパークやオクリンクの活用			
	12						
9月	13	⑥アンケートに答える。 ・教師からアンケートを送付 ⑥AIドリルの使い方を知る。		フォームによる回答 AIドリルの活用			
	14						
10月	15	2「たんまつをつかかって、きょうどうへんしゅうしよう」 目：フィグジャムやオクリンクを使って共同編集し、共同編集のよさや留意点を実感することができる。 ①アプリを開く。 ・ペアで、共同編集を体験する（〇×ゲーム、しりとり 等）		共同編集 付箋機能・ペン機能			【生活】じぶんでチャレンジ大さくせん（自分でしていること、手伝ってもらっていること、自分でしないことをYチャートに記録し、相互参照する） 【音楽】みんなであわせてたのしもう（正しい指使いを知る）（共同編集し、旋律をつくる） 【道徳】みんなで つかう ものや ばしよ
	16						
	17	②アプリを開く。 ・ペアで、共同編集やトラブルを体験する（お絵描きなど） ・共同編集するときのよさや注意について伝え合う（他者の作品の尊重）		共同編集		共同編集の留意点（他者の作品の尊重）	
11月	18						
	19	③アプリを開く。 ・ペアで、共同編集やトラブルを体験する（付箋に言葉集め、集めた言葉を仲間分け など） ・共同編集するときのよさや注意について伝え合う（他者の意見の尊重）	情報の収集 整理・分析	共同編集		共同編集の留意点（他者の作品の尊重）	
	20						
12月	21	3「多様な感覚をつかかってクイズ大会をしよう」 目1：多様な感覚を使って集めた情報から自分に必要な情報を選択することができる。 目2：伝えたい事柄の順序に気をつけて情報を伝えるとよいと知り、そのよさを実感することができる。 ①クイズ大会の仕方を知る。 ・クイズにするものを決める ・クイズ大会の仕方は説明を聞くだけでなく、教師が決めたものについてクイズをつくるような簡単な体験をできるとよい	課題の設定				【国語】ことばあそびをつくろう（スライド作成） 【国語】これは、なんでしょう（写真撮影をして、問題をつくる）
	22						
	23	②決めたものを多様な感覚を使って観察し、フィグジャムやオクリンクの付箋に情報を集める。 ・写真も撮る	情報の収集			肖像権	
1月	24						
	25	③集めた情報を整理し、撮った写真を1枚フィグジャムやオクリンクに挿入する。 ・クイズに必要な情報、必要でない情報に分ける	整理・分析	フィグジャムやオクリンクへの写真挿入		肖像権	
2月	26						
	27	④ヒントにするものを決める。 ・ヒントにする順番を決める ・写真や情報を隠すための付箋をつくる	整理・分析				
3月	28						
	29	⑤ペアでクイズを出し合い、試す。 ・ヒントの順を再考する	まとめ・表現 整理・分析				
3月	30						
	31	⑥グループでクイズ大会をする。 ・クイズ大会を通して活動を振り返る	まとめ・表現 振り返り			他者の作品の尊重	
	32						
3月	33	4「ビスケットでプログラミングたいけんしよう」 目：身近な生活でコンピュータが活用されていることに気づくとともに、問題の解決や表現活動の際には、手順があることを理解することができる。 ①身の回りにあるコンピュータに気づく。（冷蔵庫、電子レンジ、信号 等） ・ビスケットやスクラッチの体験をする	情報の収集	プログラミングアプリの活用		他者の作品の尊重	
	34						
3月	35	②ビスケットやスクラッチの体験をする。		プログラミングアプリの活用		他者の作品の尊重	

	27	てがみでしらせよう（しらせたいことを相手に伝えるようにまとめる）（19、20、21、22週・A、B、C）				いっばいつかってなにしよう（作品を写真に撮る）（9週・A、B）（撮った写真を貼る）（11週・B）（自分や友達の作品を比べながら鑑賞する）			2学期の振り返り		
1月	28		ふゆとなかよし（写真に撮って記録する）（QRコードを読み取って再生する）（10、11、14、15、16週・B）	おおきいかず（数の大小や順序を考える）（数直線上に表す）							
	29	どうぶつの赤ちゃん（比べる）						みんなでつかうものやばしょ（8、9、19、24、25週・A）			
2月	30		もうすぐ2年生（これまで記録した写真等を確認し、内容を振り返る）（メッセージ動画を作成し、1年生に送る）（34、35週・B、C）	たしざんとひきざん（絵から読み取ったことを数図ブロックで表す）	どちらがひろい（広さをタイルの数で比べる）（14、15、16、17週・C）	みんなであわせてたのしもう（正しい指使いを知る）（協働編集し、旋律をつくる）（23、24、25週・A、B、C）					
	31	ことばあそびをつくろう（スライド作成）（19、20、21、22、28、29、30、31週・A、B、C）			なんじなんぷん（時計を読み取る）						
	32	これは、なんでしょう（写真撮影をして、問題をつくる）（8、9、26、27週・C）									
	33	ずうっと、ずっと、大すぎだよ（比べる）									
3月	34				かたちづくり（形の特徴を知る）						
	35	いいこといっぱい、一年生（どんないいことがあったかを情報収集し、まとめる）（34、35週・A、B、C）							1年生の振り返り		