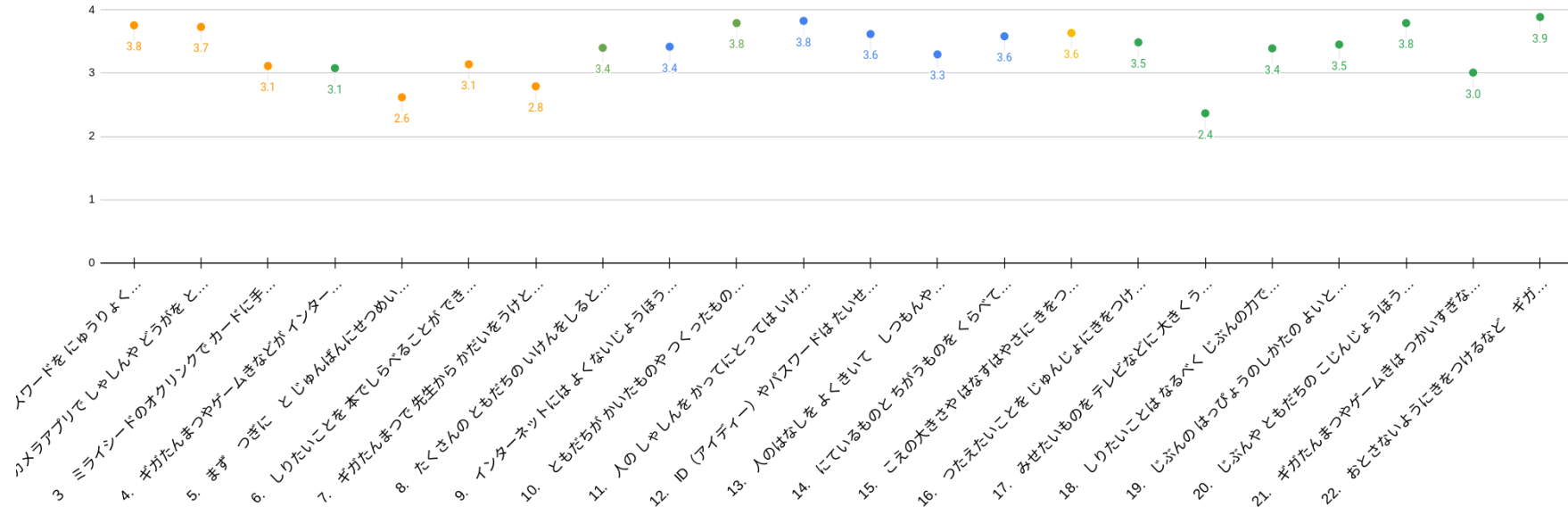


情報活用能力2023 ステップ0 1年（前期） 2 2項目の平均値分布

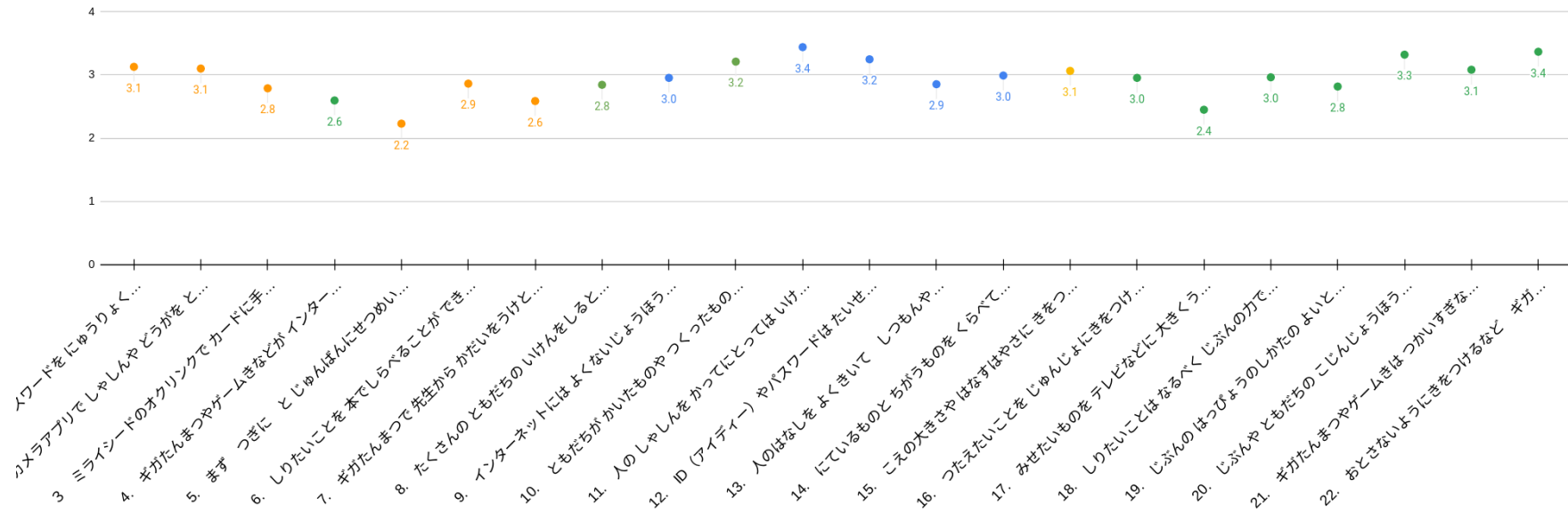
質問 2 2項目毎の平均値を分布図で表示 3観点（知識・技能、思考・判断・表現、学びに向かう力・人間性等を）色別に表示



1. キーボードでパスワードをにゅうりよくしてログインすることができる。	12. ID（アイディー）やパスワードはたいせつであることをしている。
2. カメラアプリでしゃしんやどうがをとって見ることができる。	13. 人のはなしをよくきいて しつもんやかんそうをいうことができる。
3. ミライシードのオクリンクでカードに手がきでもじをkaitari いろをつけたりすることができる。	14. にているものちがうものをくらべて なかまわけをすることができる。
4. ギガたんまつやゲームきなどがインターネットにつながることをしている。	15. こえの大きさやはなすはやすきにきをつけてはなすことができる。
5. まず つぎに とじゅんぼんにせつめいすることができる。	16. つたえたいことをじゅんじょにきをつけてはなすことができる。
6. しりたいことを本でしらべることができる。	17. みせたいものを テレビなどに大ききうつしてせつめいすることができる。
7. ギガたんまつで先生からかだいをうけとったり つくったものをていしゅつしたりすることができる。	18. しりたいことはなるべくじぶんの力でしらべようとしている。
8. たくさんのともだちのいけんをしたら もっとよくかんがえられることをしている。	19. じぶんのほっぴょうのしかたのよいところきをつけたいことをふりかえて もっとよくなるようにかんがえるようにしている。
9. インターネットにはよくないじょうほうもあるので 大人のひとといっしょにつかうことをしている。	20. じぶんやともだちのこじんじょうほう（なまえ・でんわばんごう・じゅうしょ・ID・パスワードなど）を知らない人におしえないようにしている。
10. ともだちがかいたものやつくったものはたいせつにし かってにつかったり けしたりしてはいけないことをしている。	21. ギガたんまつやゲームきはつかいすぎないようにときどき目を休ませながらつかうようにしている。
11. 人のしゃしんをかってににとってはいけないことをしている。	22. おとさないようにきをつけるなど ギガたんまつはやくそくをまもってたいせつにつかうようにしている。

情報活用能力2023 ステップ0 2年（前期） 22項目の平均値分布

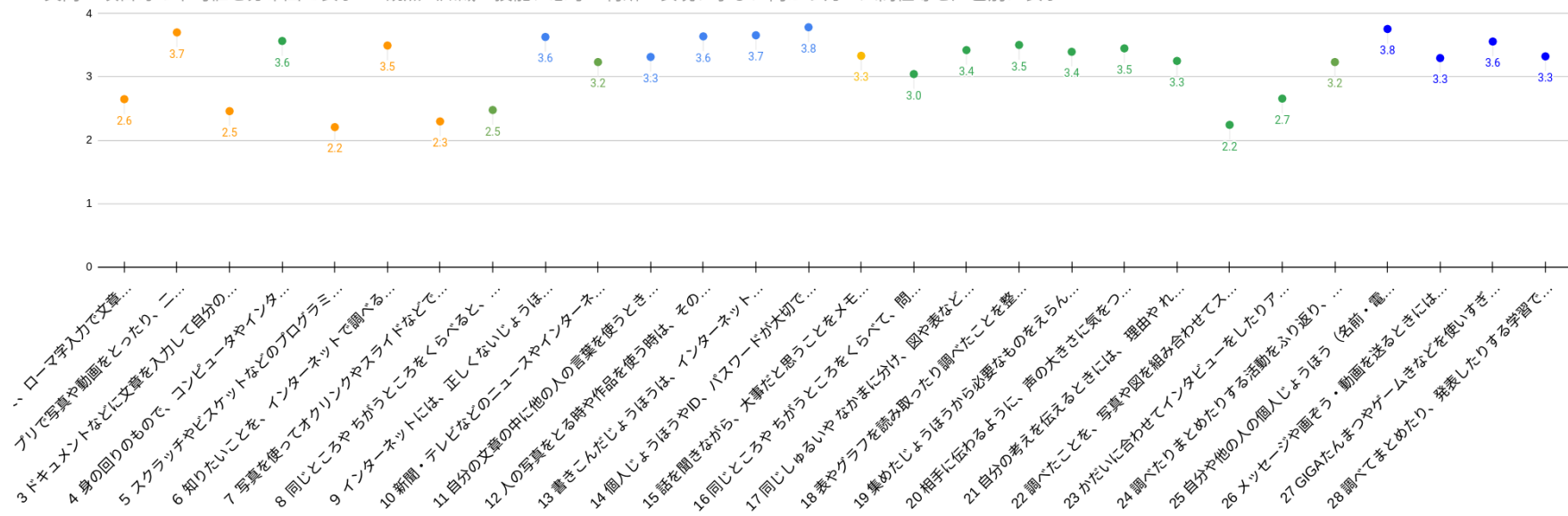
質問22項目毎の平均値を分布図で表示 3観点（知識・技能、思考・判断・表現、学びに向かう力・人間性等を）色別に表示



1. キーボードでパスワードをにゅうりよくしてログインすることができる。	12. ID (アイディー) やパスワードはたいせつであることをしている。
2. カメラアプリでしゃしんやどうがをとって見ることができる。	13. 人のはなしをよくきいて しつもんやかんそうをいうことができる。
3. ミライシードのオクリンクでカードに手がきでもじをかいたりいろをつけたりすることができる。	14. にているものとちがうものをくらべて なかまわけをすることができる。
4. ギガたんまつやゲームきなどがインターネットにつながることをしている。	15. こえの大きさやはなすはやさにきをつけてはなすことができる。
5. まず つぎに とじゅんばんにせつめいすることができる。	16. つたえたいことをじゅんじよにきをつけてはなすことができる。
6. しりたいことを本でしらべることができる。	17. みせたいものをテレビなどに大ききうつしてせつめいすることができる。
7. ギガたんまつで先生からかだいをうけとったり つくったものをていしゅつしたりすることができる。	18. しりたいことはなるべくじぶんの力でしらべようとしている。
8. たくさんのともだちのいけんをしたら もっとよくかんがえられることをしている。	19. じぶんのほっぴょうのしかたのよいところきをつけたいことをふりかえて もっとよくなるようにかんがえるようになっている。
9. インターネットにはよくないじょうほうもあるので 大人のひとといっしょにつかうことをしている。	20. じぶんやともだちのこじんじょうほう (なまえ・でんわばんごう・じゅうしよ・ID・パスワードなど) をしらない人におしえないようになっている。
10. ともだちがかいたものやつくったものはたいせつにし かってにつかったりけしたりしてはいけないことをしている。	21. ギガたんまつやゲームきはつかいすぎないように ときどき目を休ませながらつかうようになっている。
11. 人のしゃしんをかってににとってははいけないことをしている。	22. おとさないようにきをつけるなど ギガたんまつはやくそくをまもってたいせつにつかうようになっている。

情報活用能力2023 ステップ1 3年（前期） 28項目の平均値分布

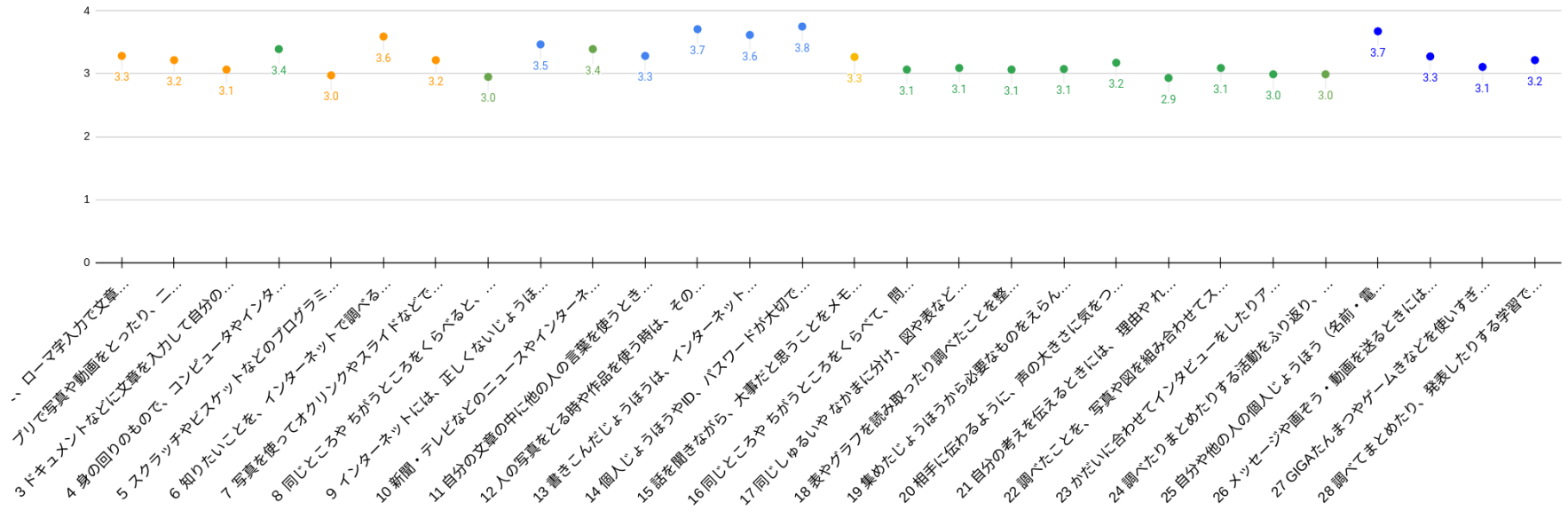
質問28項目毎の平均値を分布図で表示 3観点（知識・技能・思考・判断・表現、学びに向かう力・人間性等を）色別に表示



1. キーボードでパスワードを ゆうりよくして ログインすることができる。	12. ID（アイディー）やパスワードは たいせつであることをしている。
2. カメラアプリで しゃしんや どうがを とって 見る ことができる。	13. 人の はなしを よくきいて しつもんや かんそうを いう ことができる。
3. ミライシードの オクリンクで カードに 手がきで もじを かいり いろを つけたり する ことができる。	14. に ている もの と ちがう ものを くらべて なかまわけ する ことができる。
4. ギガたんまつや ゲームきなどが インターネットに つながる ことを している。	15. こえの 大きさや はなす はやさに きをつけて はなす ことができる。
5. まず つぎに と じゅんばんに せつめい する ことができる。	16. つたえたい ことを じゅんじょに きをつけて はなす ことができる。
6. しりたい ことを 本で しらべる ことができる。	17. みせたい ものを テレビなどに 大きいくつして せつめい する ことができる。
7. ギガたんまつで 先生から かだいを うけとったり つくった ものを ていしゅつしたり する ことができる。	18. しりたい ことは なるべく じぶんの 力で しらべる ように している。
8. たくさんの ともだちの いけんを しると もっと よく かんがえられる ことを している。	19. じぶんの はっぴょうの しかたの よいところや きをつけたい ことを ふりかえって もっと よくなる ように かんがえる ように している。
9. インターネットには よく ないじょうほうも あるので 大人の人と いっしょに つかう ことを している。	20. じぶんや ともだちの こじんじょうほう（なまえ・でんわばんごう・じゅうしょ・ID・パスワードなど）を しらない 人におしえない ように している。
10. ともだちが かいいた ものや つくった ものは たいせつにし かってに つかたり けしたり しては いけない ことを している。	21. ギガたんまつや ゲームきは つかいすぎない よう と きどき目を 休ませながら つかう ように している。
11. 人の しゃしんを かってに とっては いけない ことを している。	22. おとさない ように きをつける など ギガたんまつは やくそくを まもって たいせつに つかう ように している。

情報活用能力2023 ステップ1 4年（前期） 28項目の平均値分布

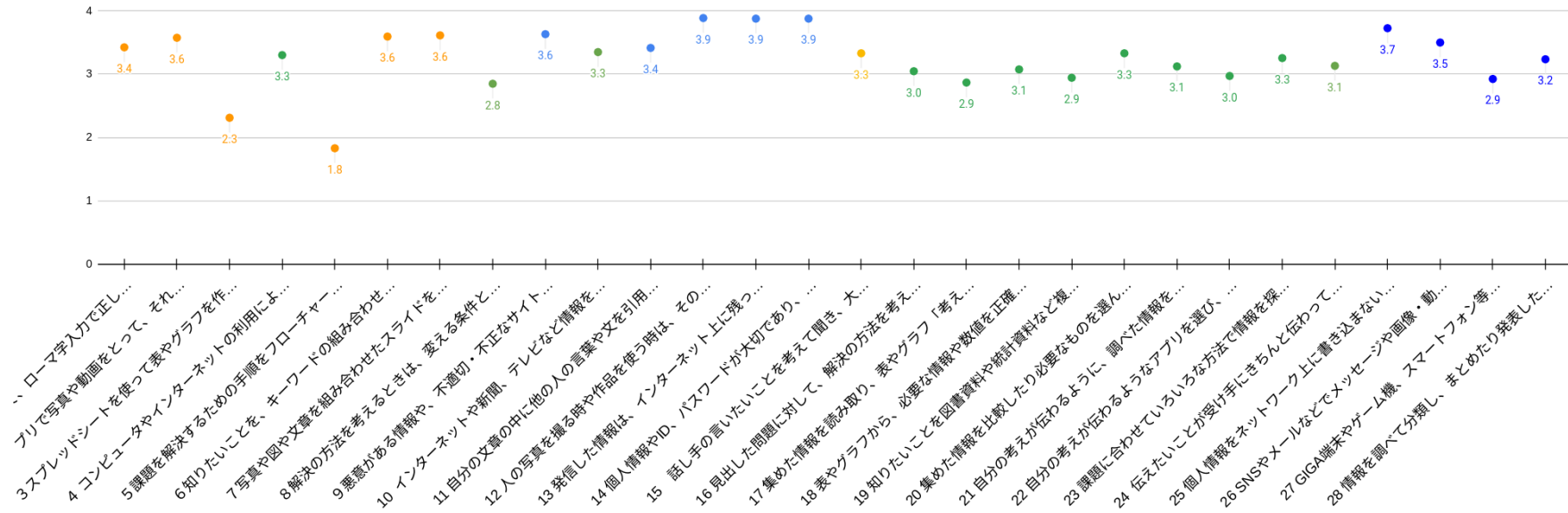
質問28項目毎の平均値を分布図で表示 3観点（知識・技能・思考・判断・表現、学びに向かう力・人間性等を）色別に表示



1 キーボードを使って、ローマ字入力で文章をうつことができる。（えんぴつで書くくらいのスピードでうてる。1分間40字以上）	15 話を聞きながら、大事だと思うことをメモすることができる。
2 カメラアプリで写真や動画をとったり、二次元コードを読み取ったりすることができる。	16 同じところや ちがうところをくらべて、問題を見つけることができる。
3 ドキュメントなどに文章を入力して自分の考えを表現することができる。	17 同じしゅるいや なかまに分け、図や表などに整理することができる。
4 身の回りのもので、コンピュータやインターネットが使われているものがあることを知っている。	18 表やグラフを読み取ったり調べたことを整理したりすることができる。
5 スクラッチやビスケットなどのプログラミングアプリを使って、かんたんなプログラムを作ることができる。	19 集めたじょうほうから必要なものをえらんでまとめることができる。
6 知りたいことを、インターネットで調べることができる。	20 相手に伝えるように、声の大きさに気をつけたり、間を取ったりしながら話すことができる。
7 写真を使ってオクリンクやスライドなどで発表用のスライドを作ることができる。	21 自分の考えを伝えるときには、理由や れい をあげて話すことができる。
8 同じところや ちがうところをくらべると、たくさんじょうほうを整理できることを知っている。	22 調べたことを、写真や図を組み合わせてスライドにまとめて発表をすることができる。
9 インターネットには、正しくないじょうほうや きけんじょうほうがあり、見つけたときは大人に相談することを知っている。	23 かだいに合わせてインタビューをしたりアンケートをとったりして、いろいろな方法でじょうほうをさがすようにしている。
10 新聞・テレビなどのニュースやインターネットのじょうほうは、伝えるひとの思いや考えによってちがうことを知っている。	24 調べたりまとめたりする活動をふり返し、ほかの学習にいかそうとしている。
11 自分の文章の中に他の人の言葉を使うとき（引用するとき）は、そのぶぶん「」をつけて書くことを知っている。	25 自分や他の人の個人じょうほう（名前・電話番号・住所・ID・パスワードなど）を知らない人に教えないようにしている。
12 人の写真をとる時や作品を使う時は、その人のきよかがひつようだと知っている。	26 メッセージや画そう・動画を送るときには、だれが見るか、その ないよう がてきせつかどうかなど考えるようにしている。
13 書きこんだじょうほうは、インターネット上のこったり 広がったりするきけんがあることを知っている。	27 GIGAたんまつやゲームきなどを使いきないようやくそくを守って使っている。
14 個人じょうほうやID、パスワードが大切であり、他人のIDやパスワードでログインしてはいけないことを知っている。	28 調べてまとめたり、発表したりする学習では、GIGAたんまつを活用するようにしている。

## 情報活用能力2023 ステップ2 5年（前期） 28項目の平均値分布

質問28項目毎の平均値を分布図で表示 3観点（知識・技能・思考・判断・表現、学びに向かう力・人間性等を）色別に表示

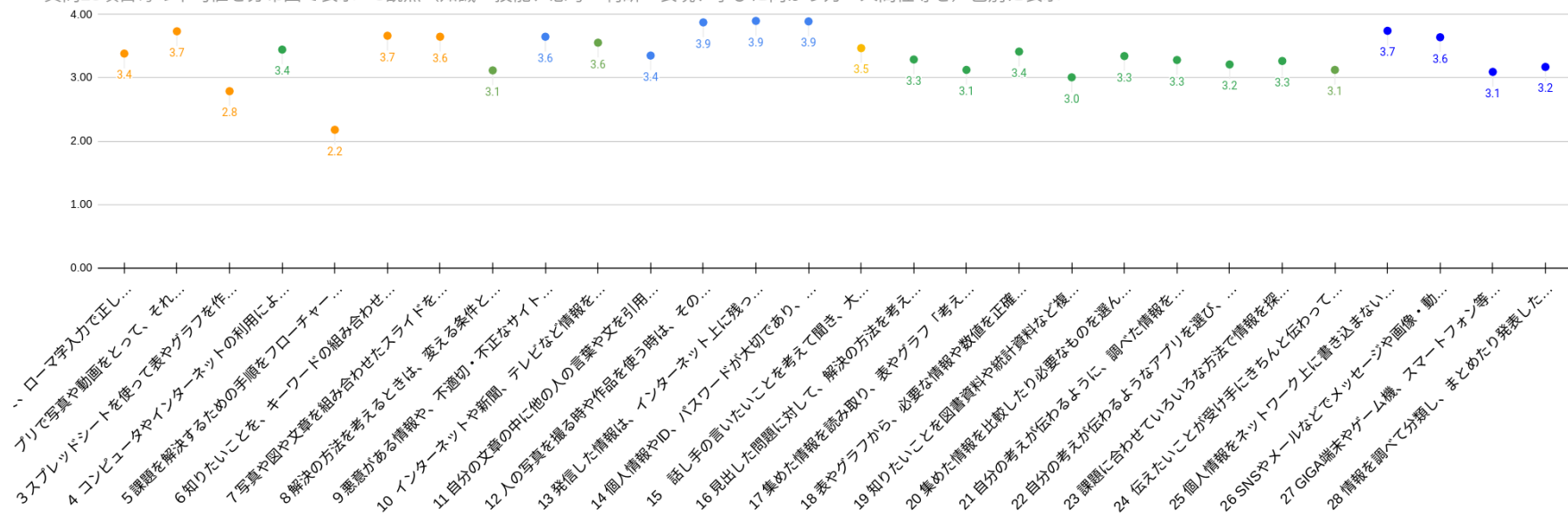


1 キーボードを使って、ローマ字入力で正しく文章を打つことは得意である。(鉛筆で書くスピードより速く打てる)	15 話し手の言いたいことを考えて聞き、大事だと思うことをメモを取ることができる。
2 カメラアプリで写真や動画をとって、それをスライドなどにはることは得意である。	16 見出した問題に対して、解決の方法を考えることができる。
3 スプレッドシートを使って表やグラフを作ることができる。	17 集めた情報を読み取り、表やグラフ「考えるための技法（思考ツール等）」に整理して表すことができる。
4 コンピュータやインターネットの利用によって、社会や生活が変化していることを知っている。	18 表やグラフから、必要な情報や数値を正確に読み取ることができる。
5 課題を解決するための手順をフローチャートなど図示して、簡単なプログラムをつくることは得意である。	19 知りたいことを図書資料や統計資料など複数の情報を集めて、整理・分析することができる。
6 知りたいことを、キーワードの組み合わせを考えながらインターネットで検索することができる。	20 集めた情報を比較したり必要なものを選んだりしてまとめることができる。
7 写真や図や文章を組み合わせたスライドを作ることができる。	21 自分の考えが伝わるように、調べた情報を他の情報と比較して、他の人の意見を工夫して取り入れることができる。
8 解決の方法を考えるときは、変える条件と変えない条件を整理することを知っている。	22 自分の考えが伝わるようなアプリを選び、資料を活用するなど、表現を工夫することができる。
9 悪意がある情報や、不適切・不正なサイトやファイルを見つけたときは見ないようにし、大人に相談することを知っている。	23 課題に合わせていろいろな方法で情報を探したり調べたりするなかで、それを比較して活用しようとしている。
10 インターネットや新聞、テレビなど情報を伝えるメディアの特徴や、視点を変えることで色々な見方ができることを知っている。	24 伝えたいことが受け手にきちんと伝わっているか、自分の発表を振り返り、次の学習に生かそうとしている。
11 自分の文章の中に他の人の言葉や文を引用するときは、そのぶんに「」をつけてそのまま書くことを知っている。	25 個人情報をネットワーク上に書き込まないようにしたり、パスワードを他の人にわからないようなものにしたりしている。
12 人の写真を撮る時や作品を使う時は、その人の許可が必要だと知っている。	26 SNSやメールなどでメッセージや画像・動画を送るときには、誰が見るか、その内容が適切かどうかなど、よく考えるようにしている。
13 発信した情報は、インターネット上に残ったり広がったりする危険性があることを知っている。	27 GIGA端末やゲーム機、スマートフォン等の使いすぎないよう、時間や場所、姿勢に気をつけて使っている。
14 個人情報やID、パスワードが大切であり、自分で安全に管理する必要があることを知っている。	28 情報を調べて分類し、まとめた発表したりする学習では、必要に応じて自分からGIGA端末を活用するようにしている。



## 情報活用能力2023 ステップ2 6年（前期） 28項目の平均値分布

質問28項目毎の平均値を分布図で表示 3観点（知識・技能・思考・判断・表現、学びに向かう力・人間性等を）色別に表示



1 キーボードを使って、ローマ字入力で正しく文章を打つことは得意である。(鉛筆で書くスピードより速く打てる)	15 話し手の言いたいことを考えて聞き、大事だと思うことをメモを取ることができる。
2 カメラアプリで写真や動画をとって、それをスライドなどにはることは得意である。	16 見出した問題に対して、解決の方法を考えることができる。
3 スプレッドシートを使って表やグラフを作ることができる。	17 集めた情報を読み取り、表やグラフ「考えるための技法（思考ツール等）」に整理して表すことができる。
4 コンピュータやインターネットの利用によって、社会や生活が変化していることを知っている。	18 表やグラフから、必要な情報や数値を正確に読み取ることができる。
5 課題を解決するための手順をフローチャートなど図示して、簡単なプログラムをつくることは得意である。	19 知りたいことを図書資料や統計資料など複数の情報を集めて、整理・分析することができる。
6 知りたいことを、キーワードの組み合わせを考えながらインターネットで検索することができる。	20 集めた情報を比較したり必要なものを選んだりしてまとめることができる。
7 写真や図や文章を組み合わせたスライドを作ることができる。	21 自分の考えが伝わるように、調べた情報を他の情報と比較して、他の人の意見を工夫して取り入れることができる。
8 解決の方法を考えると、変える条件と変えない条件を整理することを知っている。	22 自分の考えが伝わるようなアプリを選び、資料を活用するなど、表現を工夫することができる。
9 悪意がある情報や、不適切・不正なサイトやファイルを見つけたときは見ないようにし、大人に相談することを知っている。	23 課題に合わせていろいろな方法で情報を探したり調べたりするなかで、それを比較して活用しようとしている。
10 インターネットや新聞、テレビなど情報を伝えるメディアの特徴や、視点を変えることで色々な見方ができることを知っている。	24 伝えたいことが受け手にきちんと伝わっているか、自分の発表を振り返り、次の学習に生かそうとしている。
11 自分の文章の中に他の人の言葉や文を引用するときは、そのぶんに「」をつけてそのまま書くことを知っている。	25 個人情報をネットワーク上に書き込まないようにしたり、パスワードを他の人にわからないようなものにしたりしている。
12 人の写真を撮る時や作品を使う時は、その人の許可が必要だと知っている。	26 SNSやメールなどでメッセージや画像・動画を送るときには、誰が見るか、その内容が適切かどうかなど、よく考えるようにしている。
13 発信した情報は、インターネット上に残ったり広がったりする危険性があることを知っている。	27 GIGA端末やゲーム機、スマートフォン等の使いすぎないよう、時間や場所、姿勢に気をつけて使っている。
14 個人情報やID、パスワードが大切であり、自分で安全に管理する必要があることを知っている。	28 情報を調べて分類し、まとめた発表したりする学習では、必要に応じて自分からGIGA端末を活用するようにしている。