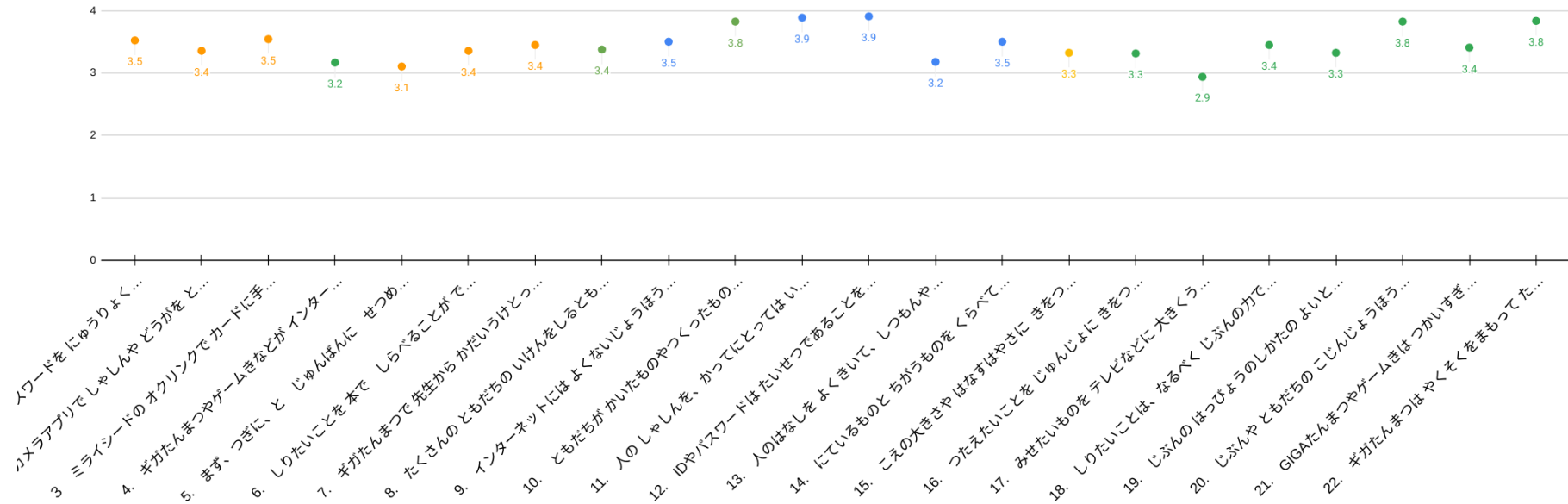


情報活用能力2022 ステップ0 1年後期 22項目の平均値分布

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にゅうりよくしてログインすることができる。	12 ID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することができる。	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 にているものど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 大きくうつして 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はできる。	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 ふりかえて、もっとよくなるように かんがえている。
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 しらない人におしえないようにしている。
10 ともだちがかいたものやつくったものはたいせつにし、かかってにつかたり けしたりしてはいけないことをしている。	21 GIGA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、かかってにとつては いけないことをしている。	22 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。

