



## 新学習指導要領のポイント

**情報活用能力**を、言語能力と同様に「**学習の基盤となる資質・能力**」と位置づけ

総則において、児童生徒の発達段階を考慮し、言語能力、情報活用能力(情報モラルを含む。)等の学習の基盤となる資質・能力を育成するため、各教科等の特性を生かし、教科等横断的な視点から教育課程の編成を図るものとするを明記。

**学校のICT環境整備とICTを活用した学習活動の充実**に配慮

総則において、情報活用能力の育成を図るため、各学校において、コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を活用するために必要な環境を整え、これらを適切に活用した学習活動の充実を図ることに配慮することを明記。

小学校においては、**文字入力など基本的な操作を習得**、**プログラミング的思考を育成** 基本的な操作を習得するための学習活動や、プログラミングを体験しながらコンピュータに意図した処理を行わせるために必要な論理的思考力を身に付けるための学習活動を計画的に実施することを明記。

## コンピュータが支える学習活動例

<b>個別のドリル学習</b> 即座に採点 効率化	<b>試行錯誤する</b> 自分で色々試す PC室への異動不要
<b>写真撮影する</b> それぞれで撮影でき、再度観察が可能	<b>念入りに見る</b> 拡大機能により細部を確認でき、詳しく観察して学び直しが可能
<b>録音・録画と再視聴</b> 自分で録音・録画し、振り返り改善可能	<b>調べる</b> 自分に必要な情報を即座に閲覧可能
<b>分析する</b> 大量データの扱いやグラフ表現可能、即時にデータ処理可能	<b>考える</b> アイデアの書き消し、修正、異動が容易、共有することで相互理解促進
<b>見せる</b> プレゼン資料を見せながら自分の意見を伝えることが個々に可能	<b>共有・協働する</b> 互いのアイデアの組み合わせ、編集活用可能、より多くの発言の引き出し可能