

発達段階に応じた1人1台端末活用スキル初期指導例(令和3年度モデル)

令和3年度は、1人1台端末導入の初年度であることから、端末活用スキルについて、以下に示す指導例を参考にしてください。

<実践例>

- ①～⑯のスキルは、生活科の学習活動や、総合的な学習の時間における「つかむ」過程の中で初期の体験活動を設ける。
- ③については、生活科や特別活動(学校行事、児童会・生徒会活動等)においても場面を設ける。
- 道徳や学級活動等、自分の考えを述べたり、友達の意見を知ったりする場面でも⑤の活動を設ける。
- ⑧⑨⑩⑪⑬⑭は、学習のまとめの場面でも総合的に体験できるようにする。
- ⑭は各教科(算数・数学、保健体育、技術・家庭など)でも活用する場面を設ける。
- ⑮⑯については、新学習指導要領を参照。(算数、理科、総合的な学習の時間など)

1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生	中学生
①PC起動,ログイン ②タッチ操作 ③写真の撮影 ④保存 ⑤PC上でのファイル提出 ⑥ログアウト,PC終了						
	⑦電子ファイル呼び出し ⑧写真の挿入 ⑨ペイントソフト操作 ⑩画像編集(拡大・カット) *アンブラグド・プログラミング					
		⑪文章作成ソフト操作(文字入力,フォント,色変更,写真,図表,イラスト挿入等) ⑫インターネット上の情報検索				
			⑬プレゼンソフトの操作(スライド作成)			
				⑭計算ソフト操作(表,グラフ作成) ⑮プログラミング(算数等)		
					⑯プログラミング(理科等)	
						⑰電子ファイルの運用(圧縮等) ⑱目的に応じたアプリケーションの選択 ⑲クラウドを用いた共同作業
・(資料A)アンブラグド・プログラミング参照 ・(資料B)生活科参照		・(資料C)総合的な学習の時間参照				・(資料D)総合的な学習の時間参照

※青文字で下線が引かれた部分をクリックすると、各資料を閲覧することができます。(インターネット環境が必要です。)