

「情報活用能力」育成のためのカリキュラム表（幼稚園）

平成28年度幼小連携カリキュラム（「」は年齢 ・①から⑩は育てたい姿）

① 健康な心と体② 自立心③ 協同性④ 道徳性・規範意識の芽生え⑤ 社会生活との関わり⑥ 思考力の芽生え⑦ 自然との関わり・生命尊重
⑧ 数量・図形、文字等への関心・感覚⑨ 言葉による伝え合い⑩豊かな感性と表現

資質・能力の3つの柱と要素		Ⅰ期 4・5月	Ⅱ期 6・7月	Ⅲ期 8・9月	Ⅳ期 10・11・12月	V期 1・2・3月	
知識・技能	情報と情報技術を活用した問題の発見・解決等の方法や、情報化の進展が社会の中で果たす役割や影響、情報に関する法・制度やマナー、個人が果たす役割や責任等について情報の科学的な情報に裏打ちされた形での理解し、情報と情報技術を活用するために必要な技能を身に付けていること。②③④⑤⑥⑩	○ゲーム（flowなど）を楽しみながらiPadの基本操作に慣れる「5」	○iPadの使い方に慣れ、写真や動画を撮ったり保存したりすることができる「5」 ○撮った写真を加工して遊ぶ「5」	○日常生活の中で残しておきたい事象を写真や動画に撮ることができる「5」 ○Oviscuitを使ってプログラミングの基礎を学ぶ「5」	○日常生活の中で残しておきたい事象を写真や動画に撮ることができる「5」 ○Oviscuitを使ってプログラミングの基礎を学ぶ「5」 ○アニメーションに変化をつけられるよう、プログラムの数を増やして作る	○ゲーム（flowなど）を楽しみながらiPadの基本操作に慣れる「4」 ○Oviscuitを使ってプログラミングの基礎を学ぶ「4」 ○日常生活の中で残しておきたい事象を写真や動画に撮ることができる「5」	
		○ゲーム（flowなど）を楽しみながらiPadの基本操作に慣れる「5」	○撮った写真を加工して遊ぶ「5」 ○ロボットを使って、迷路遊びをする「5」	○音楽やリズムに合わせて、多様な動き作りに挑戦する「5」 ○Oviscuitを使ってプログラミングの基礎を学ぶ「5」	○Oviscuitを使ってプログラミングの基礎を学ぶ「5」	○Oviscuitを使ってプログラミングの基礎を学ぶ「4」 ○日常生活の中で残しておきたい事象を写真や動画に撮ることができる「5」 ○映像や動画を編集して思い出のアルバムをつくる「5」	
		○情報モラルを守ることができる「5」	○情報モラルを守ることができる「5」	○情報モラルを守ることができる「5」	○情報モラルを守ることができる「5」	○情報モラルを守ることができる「5」	○情報モラルを守ることができる「4/5」
		○幼稚園での生活の約束を知る「3」 ○約束を守りながら安全に遊ぶように心がける「4」 ○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」	○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」	○屋外遊びの約束を知る「3」 ○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」	○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」	○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」	○情報モラルを守ることができる「4/5」 ○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「4/5」
思考力・判断力・表現力等	様々な事象を情報とその結び付きの視点から捉え、複数の情報を結びつけて新たな意味を見いだすことや、問題の発見・解決等に向けて情報技術を適切かつ効果的に活用する力を身に付けていること。②③⑥	○砂、粘土、クレヨン、新聞紙などを使って全身で遊ぶことを楽しむ「3」 ○砂、粘土、クレヨン、新聞紙などを使って自分の思いを自由に表現して遊ぶ「4」 ○砂、粘土、クレヨン、新聞紙・段ボールなどを使って友達と自分の思いを自由に表現して遊ぶ「5」	○自分の園内での生活で抱いた思いをクレヨンなどを使って表す「3」 ○自分が遠足等で体験した思いをクレヨンなどを使って表す「4」 ○動画を撮って見せあひながら遊ぶ「5」 ○撮った写真を加工して遊ぶ「5」	○身近な素材の形や色から、自分で作って遊ぶ「3」 ○身近な自然材・モノを使って新たな体験して遊ぶ「4」 ○制作に必要な素材を自分で選び、工夫して作って楽しむ「4」 ○音楽に合わせて踊るロボットの衣装をつくる「5」	○身近にある素材（葉っぱ等）を利用して、季節にあった飾りを作ったり、楽器を作ったり遊ぶ「3」 ○身近にある人工物や自然物の形と色を選んで、組み合わせで作る「4」 ○アニメーションに変化をつけられるよう、プログラムの数を増やして作る「5」	○色々な素材を使って、季節（行事・気候：雪）にあった表現をする「3」 ○色々な素材を使って工夫しながら季節にあった表現をする「4」 ○自分の感じたこと、考えたことをそのまま動きのリズムで表現する「5」 ○映像や動画を編集して思い出のアルバムをつくる「5」	
		○保育者のまねっこ遊びを通して友達と一緒に遊べる場を広げる「4」 ○鬼ごっこやリレーなど簡単なルールを考えながら遊びをする「5」	○歌詞からイメージを考えながら広げていく「5」 ○音楽やリズムを感じながら、いろいろな音楽表現を考えながら楽しむ「5」 ○課題意識をもって固定遊具等で安全に気をつけて遊ぶ「5」 ○ロボットをつかった、しかけ玩具をつくる「5」	○運動会に向けてかけっこや大玉ころがしリレーなどを行いつつ競争心を奮う。よさこいなど難しい動きのある踊りを友達と一緒に合わせて踊る「5」 ○友達と話し合ったり、協力しながら、遊びに必要なものを考えて作る「5」 ○Oviscuitを使ってアニメーションを作ってみる「5」	○劇遊びや楽器遊び、表現遊びに必要な衣装や小道具を作ったり楽しむ「3」 ○制作に必要な素材を自分で選び、工夫して作って楽しむ「4」 ○制作に必要な素材を自分で選び、工夫して作って表現する「5」 ○ロボットを使って町作り（ロボット・タウン）「5」	○ロボットをつかった、しかけ玩具をつくる「4」 ○映像や動画を編集して思い出のアルバムをつくる「5」	
		○音楽に対する興味・関心をもち、いろいろな歌をみんなで一緒に歌うことを工夫しながら楽しむ「5」	○音楽に合わせて踊ったり、手遊び歌をする「4」 ○友達や先生の声を聴いて、声を合わせて歌を歌うことを楽しむ「5」 ○気に入ったものの写真を撮ったり、写真を友達に見せたりして遊ぶ「5」	○友達と話し合ったり、協力しながら、遊びに必要なものを作ったり作る「5」 ○グループでiPadを活用しながら、発表したりコミュニケーションをとることができる「5」	○友だちとイメージ・考えを共有し、協力したり、自分なりに表現して遊ぶ「5」 ○プレゼンテーションソフトを使って、好きなことを発表できる「5」	○家族が喜ぶプレゼントを考えて作る「3」 ○友だちが喜ぶプレゼントを考えて作る「4」 ○自分の思いや願いを表現し、伝える、みんなの中で目的を持って表す「5」 ○Oviscuitのプログラミングのアニメーションの発表会をする「5」 ○幼稚園で楽しかった思い出をプレゼンテーションソフトで発表する「5」	
		○マルチパネルや巧技台などを自分たちで組み立てながらダイナミックに遊びを展開する「5」	○ロボットを使って、迷路遊びをする「5」	○Oviscuitを使ってアニメーションを作ってみる「5」	○ロボットを使った迷路作りをする（ロボット・タウン）「5」	○幼稚園で楽しかった思い出をプレゼンテーションソフトで発表する「5」 ○映像や動画を編集して思い出のアルバムをつくる「5」	
学びに向かう力、人間性等	情報や情報技術を適切かつ効果的に活用して情報社会に主体的に参画し、その発展に寄与しようとする態度等を身に付けていること。①④⑤⑦	○ゲーム（flowなど）を楽しみながらiPadの基本操作に慣れる「5」	○様々な技法・技術（はさみ・のり）等を使って、自由に表現する「4」 ○新しい表現方法を使って、自分の思いを表現したり、形にして作り楽しむ「5」 ○撮った写真を加工して遊ぶ「5」 ○ロボットをつかった、しかけ玩具をつくる「5」	○木の葉や木の実、枝などの自然物を活用して、自分の思いを表す「3」 ○木の葉や木の実、枝などの自然物からイメージを広げ、それを活用して、自分の思いを表す「4」 ○色・形等を組み合わせたり、たくさん使ってみる「5」 ○音楽に合わせて踊るロボットの衣装をつくる「5」	○モノの色や形・自分の思いからイメージを広げて遊ぶ「3」 ○色々な素材を使って劇遊びや楽器遊び、表現遊びに必要なものを作る「4」 ○ロボットを使って町作りをする（ロボット・タウン）「5」	○身近にある素材（人工物・雪等）を使って自分の思いを表現する「3」 ○制作に必要な素材を自分で選び、自分の思いを表現する「4」 ○制作に必要な素材を自分で選び、自分の思いを表現する「5」 ○ロボットをつかった、しかけ玩具をつくる「4」 ○映像や動画を編集して思い出のアルバムをつくる「5」	
		自らの情報活用を振り返り、評価し改善しようとする態度	○ロボットを使って、迷路遊びをする「5」 ○動画を撮って見せあひながら遊ぶ「5」	○撮ったもの、できたアニメーションなどを友達に見せあひながらコミュニケーションをとる「5」	○プレゼンテーションソフトを使って、好きなことを発表できる「5」 ○ロボットを使った迷路作りをする（ロボット・タウン）「5」	○卒業制作としていままでの生活を振り返ってに意欲的に表現に取り組み「5」 ○幼稚園で楽しかった思い出をプレゼンテーションソフトで発表する「5」	
		○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」 ○情報モラルを守ることができる「5」	○リレーやサッカーなどルールを考えながら、競い合いながら楽しみながら運動する「5」 ○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」 ○情報モラルを守ることができる「5」	○プール遊びのルールを知り、安全に楽しみながら体を動かして遊ぶ「4」 ○プールの遊びのルールを守り、安全に気をつけて、水遊びの楽しさや心地良さを感しながら遊ぶ「5」 ○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」 ○情報モラルを守ることができる「5」	○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」 ○情報モラルを守ることができる「5」	○鬼ごっこやすもうなど簡単なルールがある遊びを保育者と楽しみ徐々に友達同士で楽しむことができる「4」 ○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「4/5」 ○情報モラルを守ることができる「4/5」	
		○自分たちの生活の場を整える。進んで当番活動をする「5」 ○iPadに興味をもち、意欲的に触れることができる「5」 ○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」	○固定遊具を安全に気をつけて遊ぶ、衣服の調節を自分でできるようにする「4」 ○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」	○使えるところに自由にiPadを活用する「5」 ○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」	○使えるところに自由にiPadを活用する「5」 ○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「5」	○iPadに興味をもち、意欲的に触れることができる「4/5」 ○iPadの扱い方を知りルールを守りながら使用することができる「4/5」	