

I . 指導項目例

教員のICT活用指導力の指導項目例(具体的な指導例:小学校版)第1版

			学年	教科	
A 教材研究・指導の準備・評価などにICTを活用する能力					
A-1	教育効果をあげるには、どの場面にどのようにしてコンピュータやインターネットなどを利用すればよいかを計画する。				
A-1-01	指導のねらいに沿って、単元や題材のどの場面でコンピュータやインターネットなどを活用するかを検討する。			全	共通
A-1-02	指導のねらいを達成するために、必要なICT機器や教室環境を準備する。			全	共通
A-1-03	単元や題材のどの場面で児童にICTを活用させるか、またどの程度の時間で活用させるかを検討する。			全	共通
A-1-04	授業でのICTを活用した提示の仕方を検討し、提示するタイミングや見せ方を工夫する。			全	共通
A-1-05	授業のねらいに沿って、児童に活用させるソフトウェアやコンテンツなどを選ぶ。			全	共通
A-1-06	授業で活用できるインターネット上のサイトを一覧にまとめて、児童が活用できるように準備する。			全	共通
A-1-07	授業の中でICTを活用して、効果的であったかを振り返り、授業の改善に活かす。			全	共通
A-2	授業で使う教材や資料などを集めるために、インターネットやCD-ROMなどを活用する。				
A-2-01	参考になる学習指導案や資料などを、インターネットを活用して収集する。			全	共通
A-2-02	授業で活用するコンテンツや学習ソフトを、インターネットやCD・DVDなどから収集する。			全	共通
A-2-03	授業で活用する画像や映像をデジタルカメラやビデオカメラで記録する。			全	共通
A-2-04	物語や説明文、その作者や筆者に関連する必要な教材や資料をインターネットで収集する。			全	国語
A-2-05	歴史上の人物や文化遺産などについて、インターネットを使って情報を収集する。			高	社会
A-2-06	気象情報、動植物などに関係する教材コンテンツをインターネットを使って収集する。			高	理科
A-2-07	草花や虫の名前、生き物の世話の仕方について、インターネットを使って情報を収集する。			低	生活
A-2-08	数や計算に関係する教材コンテンツをインターネットで収集する。			低	算数
A-2-09	鑑賞教材や作曲家などについて、インターネットを使って情報を収集する。			高	音楽
A-2-10	模範演技などの参考となる資料をインターネットなどで収集する。			全	体育
A-2-11	鑑賞教材に関連する情報について、インターネットなどを使って収集する。			全	図画工作
A-2-12	図形や量の測定に関係する教材コンテンツをインターネットで収集する。			高	算数
A-2-13	住まいや清掃などについて、インターネットを使って情報を収集する。			高	家庭
A-2-14	体の発育や心の発達、安全教育に関する情報をインターネットで収集する。			高	体育
A-3	授業に必要なプリントや提示資料を作成するために、ワープロソフトやプレゼンテーションソフトなどを活用する。				
A-3-01	収集した資料を加工・編集して、提示用プレゼンテーションを作成する。			全	共通
A-3-02	収集した資料を用いて、ワープロソフトで配布用資料などを作成し、必要な部数を印刷する。			全	共通
A-3-03	表計算ソフトなどを活用して、授業で活用する表やグラフなどを作成する。			全	共通
A-3-04	デジタルカメラで撮影した画像などを利用して、提示用の教材を作成する。			全	共通
A-3-05	ビデオカメラで撮影した映像などを動画編集ソフトを活用して、提示用の映像教材を作成する。			全	共通
A-3-06	教育に関係する著作権法を尊重して、収集した資料等から配布用資料をワープロソフトで作成し、必要な部数を印刷する。			全	共通
A-3-07	計算や図形に関する問題プリントをワープロソフトを用いて作成する。			低	算数
A-3-08	撮影した草花や虫の画像を用いて、ワープロソフトでテキストを作成する。			低	生活
A-3-09	歴史上の人物や文化遺産などについて、プレゼンテーションソフトを用いて資料を作成する。			高	社会
A-3-10	体の発育や心の発達、安全教育に関する資料として、表計算ソフトなどを用いて統計情報を表やグラフにまとめる。			高	体育
A-3-11	物語や説明文、その作者や筆者について、プレゼンテーションソフトを用いて資料を作成する。			全	国語
A-3-12	模範演技などの画像やイラストを利用して、ワープロソフトやプレゼンテーションソフトを用いて資料を作成する。			全	体育
A-3-13	インターネットなどで入手した鑑賞教材の画像を用いて、ワークシートなどの資料を作成する。			全	図画工作

A-3-14	図形や量の測定の説明に用いる資料をプレゼンテーションソフトを用いて作成する。	高	算数
A-3-15	自然事象に関する画像や統計情報を用いて、ワープロソフトで学習用テキストやテストプリントを作成する。	高	理科
A-3-16	住まいや清掃などに関する資料として、表計算ソフトなどを用いて統計情報を表やグラフにまとめる。	高	家庭
A-4	評価を充実させるために、コンピュータやデジタルカメラなどを活用して児童の作品・学習状況・成績などを管理し集計する。		
A-4-01	成績処理や評価の総括を行う際に、表計算ソフトや専用ソフトなどを活用する。	全	共通
A-4-02	子どもの作品や製作物をデジタルカメラなどで撮影して記録する。	全	共通
A-4-03	記録した映像などを活用して、学習状況の把握に役立てる。	全	共通
A-4-04	評価規準や評価の総括に必要な資料をインターネットなどを使って収集して、評価に役立てる。	全	共通
A-4-05	器械運動の実技やボール運動での動きなどをデジタルカメラやデジタルビデオカメラで記録して、評価に役立てる。	全	体育
A-4-06	製作物や調理などの活動様子をデジタルカメラなどで記録し、評価に役立てる。	高	家庭
A-4-07	子どもの作品や活動などをデジタルカメラなどで撮影して記録する。	全	図画工作
A-4-08	子どものスピーチや発表会の様子をデジタルカメラやビデオカメラを使って記録する。	全	国語
A-4-09	子どもの歌っている様子や楽器を演奏している様子をビデオカメラなどで撮影し、評価に役立てる。	全	音楽
A-4-10	体験活動の様子をデジタルカメラやビデオカメラで撮影して記録する。	低	生活
B	授業中にICTを活用して指導する能力		
B-1	学習に対する児童の興味・関心を高めるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。		
B-1-01	映像などをプロジェクタや大型テレビを活用して提示し、児童の興味・関心を高める。	全	共通
B-1-02	実物投影機を活用して、実物を拡大して提示し、児童の興味・関心を高める。	全	共通
B-1-03	直接観察できない現象をシミュレーションやアニメーションなどで提示し、児童の興味や関心を高める。	全	共通
B-1-04	狂言や歌舞伎、短歌や俳句への興味を持たせるために、デジタルコンテンツなどを活用して映像を提示する。	高	国語
B-1-05	立体への興味や関心を高めるために、立体の見取り図や展開図のアニメーションを提示する。	高	算数
B-1-06	数や計算に関連する挿絵や動画を拡大提示して、計算への意欲を高める。	低	算数
B-1-07	生き物を調べようとする意欲を高めるために、季節ごとの生き物の様子を動画コンテンツで提示する。	低	生活
B-1-08	物語や説明文に関連のある映像を拡大して提示し、教材への興味や関心を高める。	全	国語
B-1-09	音楽を特徴付けている要素や楽曲の構成などを提示して、鑑賞曲への興味や関心を高める。	全	音楽
B-1-10	特色ある地域の様子やつながりの深い外国の様子についての情報を提示して、地域や外国への興味・関心を高める。	高	社会
B-1-11	歴史上の人物の肖像画などを、プロジェクタなどを活用して拡大提示する。	高	社会
B-1-12	自然事象について興味・関心を高めるために、気象情報、動植物、観察、栽培の方法等を拡大して提示する。	高	理科
B-1-13	作者の肖像画や写真などを提示して、鑑賞教材への興味や関心を高める。	高	図画工作
B-2	児童一人一人に課題を明確につかませるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。		
B-2-01	学習のめあてをつかませるために、コンピュータなどで図表やグラフ化したものを提示する。	全	共通
B-2-02	学習課題のイメージをつかみややすくするために、シミュレーションやアニメーションを活用する。	全	共通
B-2-03	かけ算九九表のきまりを考えさせるために、パズル形式のデジタルコンテンツを提示する。	低	算数
B-2-04	航空写真などをプロジェクタで拡大提示して、特色ある地形や土地の使われ方考えさせる。	高	社会
B-2-05	江戸時代と明治時代の画像をプロジェクタで提示して、文明開化によるくらしの変化を比べて考えさせる。	高	社会
B-2-06	三角形や平行四辺形の面積の公式を考えさせるのに、作図ソフトを用いた連続的な変形を提示する。	高	算数
B-2-07	模範となる映像やモデルをコンピュータなどで提示し、それと対比することにより、子どもが自ら課題を見つけることができるようにする。	全	体育
B-2-08	教科書の挿絵などを実物投影機で拡大提示して、登場人物の思いや言葉を考えさせるようにする。	全	国語
B-2-09	楽譜などをプロジェクタを用いて拡大提示して、歌唱や器楽による演奏上の課題を考えさせる。	全	音楽
B-2-10	立体の見取り図や展開図を考えさせる場面で、デジタルコンテンツを活用して立体の特徴を考えさせる。	高	算数
B-2-11	グループごとに行った実験結果を表計算ソフトでグラフ化して、実験の考察を行うようにする。	高	理科

B-3	わかりやすく説明したり、児童の思考や理解を深めたりするために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。		
B-3-01	デジタルカメラやビデオカメラで記録した映像を教示として活用する。	全	共通
B-3-02	教科書や図書資料などを、書画カメラやプロジェクタ・大型テレビを使って拡大して提示し、わかりやすく説明する。	全	共通
B-3-03	実習や製作での手順や器具等の使い方をわかりやすく理解させるために、デジタルコンテンツを使って提示する。	全	共通
B-3-04	実験や観察で用いる器具などの使い方をわかりやすく理解させるために、デジタルコンテンツを使って提示する。	高	理科
B-3-05	都道府県や住んでいる地域の特色を考えさせるために、プロジェクタで拡大した白地図を使って指導する。	高	社会
B-3-06	彫刻刀やのこぎりなどの使い方をわかりやすく理解させるために、実物投影機で使い方を拡大して提示する。	高	図画工作
B-3-07	調理の手順や切り方をわかりやすく理解させるために、デジタルコンテンツを使って提示する。	高	家庭
B-3-08	教科書の挿し絵を書画カメラなどを使って投影しながら読み聞かせを行い、場面の様子について想像を広げさせる。	全	国語
B-3-09	デジタルカメラを用いて児童が撮影した三角形・四角形をプロジェクタで提示しながら説明を行う。	全	算数
B-3-10	三角形や四角形の面積の求め方について、デジタルコンテンツを活用して説明する。	高	算数
B-4	学習内容をまとめる際に児童の知識定着を図るために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などをわかりやすく提示する。		
B-4-01	児童の作品や課題を、コンピュータや提示装置を用いて全体に提示して理解の共有を促す。	全	共通
B-4-02	児童の意見や感想などを整理して、コンピュータや提示装置を用いて提示して理解の共有を促す。	全	共通
B-4-03	分数どうしのわり算の仕組みを理解させるために、デジタルコンテンツを活用して面積図を使って説明する。	高	算数
B-4-04	自動車の組み立てにおける工夫を、動画やアニメーションを活用して、工程別にとらえるようにする。	高	社会
B-4-05	気象衛星の映像など、観察できない現象をシミュレーションやアニメーションを活用してわかりやすく提示する。	高	理科
B-4-06	原稿用紙の使い方を実物投影機等を活用して指導する。	低	国語
B-4-07	定規の使い方などを、実物投影機やデジタルコンテンツを使って、拡大して提示する。	低	算数
B-4-08	実習や製作での手順や器具等の使い方をわかりやすく理解させるために、デジタルコンテンツを使って提示する。	高	家庭
B-4-09	模範演技などの参考となる資料をインターネットなどで収集して、授業に活用する。	高	体育
C	児童のICT活用を指導する能力		
C-1	児童がコンピュータやインターネットなどを活用して、情報を収集したり選択したりできるように指導する。		
C-1-01	CD-ROMやDVD、インターネット上の教材コンテンツを利用した学習を進めるように支援する。	全	共通
C-1-02	必要となる情報手段の基礎的な習得をさせ、課題や目的に応じて情報手段を選んで活用させる。	全	共通
C-1-03	学習情報センターとしての学校図書館を利用して、必要な情報を収集・整理するように指導する。	全	共通
C-1-04	日本の国土や産業、歴史、政治の働き、世界の中の日本の役割などを調べるためにインターネットやコンピュータなどを活用させる。	高	社会
C-1-05	身近な地域の様子をデジタルカメラなどで撮影して情報を収集できるように指導する。	低	生活
C-1-06	物語や説明文、その作者や筆者に関連する資料をインターネットなどを活用して情報を集めることができるように指導する。	高	国語
C-1-07	草花や虫の名前、生き物の世話の仕方について、インターネットなどを活用して情報を集めることができるように指導する。	低	生活
C-1-08	都道府県や市町村の様子などを調べるために、インターネットやコンピュータなどを活用して情報を集めることができるように指導する。	高	社会
C-1-09	鑑賞教材や作曲家などの情報をインターネットなどを活用して情報を集めることができるように指導する。	高	音楽
C-1-10	住まいや清掃などについての情報をインターネットなどを活用して情報を集めることができるように指導する。	高	家庭
C-1-11	体の発育や心の発達、安全教育に関する情報をインターネットなどを活用して情報を集めることができるように指導する。	高	体育
C-2	児童が自分の考えをワープロソフトで文章にまとめたり、調べたことを表計算ソフトで表や図などにまとめたりすることを指導する。		
C-2-01	学年段階に応じて、書くことの指導にワープロソフトを取り入れる。	全	共通
C-2-02	児童が表計算ソフトを活用して、表やグラフに表すことができるように指導する。	全	共通
C-2-03	グループに分かれて調べたことをまとめる際に、電子掲示板や共有フォルダを活用してお互いの考えを共有化できるように指導する。	全	共通
C-2-04	児童がコンピュータを活用して、写真や図入りの文書を作成して印刷できるように指導する。	高	共通
C-2-05	名刺や簡単なカードなどを作る活動で、児童がワープロソフトやお絵かきソフトなどを活用できるように指導する。	低	生活

C-2-06	児童が表計算ソフトを活用して、簡単な表や図に表すことができるように指導する。	高	算数
C-2-07	実験や観察の結果を整理して、児童が表計算ソフトを活用して表やグラフに表すことができるように指導する。	高	理科
C-2-08	手紙や礼状などを書く活動で、児童がワープロソフトを活用できるように指導する。	高	国語
C-2-09	目的に応じて資料を分類整理し、表計算ソフトを活用して円グラフ、帯グラフに表すことができるように指導する。	高	算数
C-2-10	都道府県や世界の国々などについて調べた結果を、表計算ソフトを活用して表やグラフに表すことができるように指導する。	高	社会
C-3	児童がコンピュータやプレゼンテーションソフトなどを活用して、わかりやすく発表したり表現したりできるように指導する。		
C-3-01	調べたことや意見を、プレゼンテーションソフトを使ってわかりやすく発表できるように指導する。	全	共通
C-3-02	デジタルカメラやビデオカメラで撮影した映像を動画編集ソフトを用いて編集して、わかりやすく伝えるように指導する。	全	共通
C-3-03	相手にわかりやすく伝えるために、スライドの構成や提示順序を工夫したプレゼンテーションを作成できるように指導する。	高	国語
C-3-04	簡単な音楽づくりをして表現するのに、コンピュータや音楽ソフトなどを活用できるように指導する。	高	音楽
C-3-05	形や色、動きや配置などを工夫してコンピュータを活用して文字などをデザインできるように指導する。	高	図画工作
C-3-06	地域や都道府県、世界の国々についてプレゼンテーションソフトでまとめるように指導する。	高	社会
C-3-07	体験したことをわかりやすく伝えるために、デジタルカメラで撮影した画像を用いて発表できるように指導する。	低	生活
C-3-08	絵の具などと同じように、絵を描く道具としてコンピュータに慣れ親しませるようにする。	低	図画工作
C-4	児童が学習用ソフトやインターネットなどを活用して、繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技能の習熟を図れるように指導する。		
C-4-01	漢字の読みや文の決まりなどを学習するために、ドリルソフトを活用できるように指導する。	全	国語
C-4-02	四則演算の計算を習熟させるために、ドリルソフトを活用して繰り返し練習できるように指導する。	全	算数
C-4-03	基本的な図形への理解を深めるために、作図ソフトを活用できるように指導する。	高	算数
C-4-04	計算力を高めるために、学習用ソフトで自分にあった問題を選び、印刷して練習できるように指導する。	全	算数
C-4-05	かけ算九九の習熟を図るために、ドリルソフトを活用して繰り返し練習できるように支援する。	低	算数
C-4-06	動物や植物の名前や様子を覚えるために、クイズ式コンテンツを活用して練習できるように指導する。	高	理科
C-4-07	県名や国名を覚えるために、クイズ式コンテンツを活用して練習できるように指導する。	高	社会
D	情報モラルなどを指導する能力		
D-1	児童が発信する情報や情報社会での行動に責任を持ち、相手のことを考えた情報のやりとりができるように指導する。		
D-1-01	Webページなどで発信した情報に対して、責任をもつことの大切さを指導する。	全	共通
D-1-02	コンピュータなどで電子掲示板や電子メールを利用させる際に、相手のことを考えたやりとりをするように指導する。	全	共通
D-1-03	情報手段の特性を理解させ、コンピュータやインターネットなどの便利な活用を考えるように指導する。	全	共通
D-2	児童が情報社会の一員としてルールやマナーを守って、情報を集めたり発信したりできるように指導する。		
D-2-01	Webページなどで発信する場合に、著作権や個人情報で気をつける点を指導する。	全	共通
D-2-02	デジタルカメラなどで撮影したり、著作物を利用したりする際に、場合によっては許可が必要であることを指導する。	全	共通
D-2-03	インターネット上での誹謗・中傷や詐欺などに留意させ、違法な行為を絶対しないように指導する。	全	共通
D-2-04	児童がインターネットから収集した情報について、著作権で気をつける点を指導する。	全	共通
D-3	児童がインターネットなどを利用する際に、情報の正しさや安全性などを理解し、健康面に気をつけて活用できるように指導する。		
D-3-01	インターネットなどで収集した情報が正しいかどうかを考えるように指導する。	全	共通
D-3-02	コンピュータやインターネットなどを利用する際に、長時間利用しないなどの健康面に注意するように指導する。	全	共通
D-3-03	不適切なメールや掲示板の内容に気をつけるようにし、正しい対処の仕方を指導する。	全	共通
D-3-04	インターネット上の不適切な情報や不正なサイトへの正しい対処の仕方を指導する。	全	共通
D-4	児童がパスワードや自他の情報の大切さなど、情報セキュリティの基本的な知識を身につけことができるように指導する。		
D-4-01	IDやパスワードの大切さを理解させ、パスワードの管理について指導する。	全	共通
D-4-02	自分や友だちの個人情報を知らない人に教えることの影響と危険性を考えさせ、教えてはならないことを指導する。	全	共通
D-4-03	コンピュータウィルスや不正アクセスの危険性について理解させる。	全	共通

E 校務にICTを活用する能力			
E-1	校務分掌や学級経営に必要な情報をインターネットなどで集めて、ワープロソフトや表計算ソフトなどを活用して文書や資料などを作成する。		
E-1-01	通信類の作成、学校行事などの企画や実施要項の作成などで、ワープロや表計算ソフトなどを活用する。	全	共通
E-1-02	会計簿や時間割、保健に関する資料などを作成する際に、表計算ソフトや専用ソフトなどを活用する。	全	共通
E-1-03	学校行事の計画や進路指導に必要な資料やインターネットを使って収集する。	全	共通
E-1-04	個人情報の保護のために、コンピュータなどの情報機器を安全・適正な取り扱う。	全	共通
E-1-05	成績や住所などの個人情報を含むファイルにパスワードをかける。	全	共通
E-1-06	校務や研修にかかわる文書や教材等を作成する際に、著作権保護の観点に立ち参考となる資料から正しく引用する。	全	共通
E-2	保護者・地域、教員間の連携協力を密にするため、インターネットや校内ネットワークなどを活用して、必要な情報の交換・共有化を図る。		
E-2-01	他の教員や保護者との連絡に、必要に応じて電子メールや電子掲示板を活用する。	全	共通
E-2-02	他の教員と共有化するために、資料や文書をサーバに保存して再利用できるようにする。	全	共通
E-2-03	校内サーバに保存してある前年度の文書ファイルやデータを活用・編集する。	全	共通
E-2-04	安全なパスワードを作成し、定期的に変更するなどして、パスワードを適切に管理する。	全	共通
E-2-05	校内での学校行事や時間割を共有化するために、ネットワークを活用してスケジュールを管理する。	全	共通
E-2-06	学校のWebページを利用して家庭や地域に情報を発信する。	全	共通
E-2-07	保護者や地域への情報提供において、個人情報の適正な取扱いに配慮する。	全	共通

教員のICT活用指導力の指導項目例(具体的な指導例:中学校版)第1版

		教科
A 教材研究・指導の準備・評価などにICTを活用する能力		
A-1	教育効果をあげるには授業のどの場面にどのようにしてコンピュータやインターネットなどを利用すればよいか計画する。	
A-1-01	指導のねらいを達成するために、コンピュータやインターネットなどの活用が学習効果をあげるかを判断する。	共通
A-1-02	指導のねらいを達成するために、コンピュータやインターネットなどを利用する場面を検討する。	共通
A-1-03	授業での活用が生徒の学習に効果があがると思われるICT機器やソフトウェアを選ぶ。	共通
A-1-04	学習指導の過程で使用する提示装置や教室環境などを準備する。	共通
A-1-05	プロジェクタや電子黒板などのICT機器の操作方法を確認する。	共通
A-1-06	学習効果をあげるために生徒にコンピュータやインターネットを使用させる方法とタイミングを確認する。	共通
A-1-07	授業が自宅学習など学習指導の過程でコンピュータやインターネットの利用が効果的だと思われる場面を確認する。	共通
A-1-08	生徒の学習活動や学習成果を評価するためにコンピュータなどを利用する方法を確認する。	共通
A-1-09	CD-ROMの古典の朗読を聞くことで書かれた内容のイメージをふくらますことができないか検討する。	国語
A-1-10	様々な文章を読み味わったり比較して読むなど、読解力を高める指導においてインターネットやCD-ROMを活用して収集し、編集した資料が効果的かを検討する。	国語
A-1-11	戦国時代の合戦の絵図をプロジェクタで提示することで生徒の理解が深まらないか検討する。	社会
A-1-12	地理的分野の学習で、ニュース記事を利用して地域の地理的事象を調べる際に、新聞社や通信社などのWebサイトを利用することが効果的だと思われる場面を検討する。	社会
A-1-13	図形のシミュレーションソフトを生徒が操作することで理解が深まる場面を検討する。	数学
A-1-14	図形の学習において、コンピュータを操作することで基本的な平面図形の性質を見いださせることが、生徒の理解を深める上で効果的かを検討する。	数学
A-1-15	金星の見え方の学習で、シミュレーションを活用することにより金星の動きと見え方の関係の理解が深まるか検討する。	理科
A-1-16	採集した植物名を調べるときに、CD-ROMの植物図鑑を利用することが効果的かを検討する。	理科
A-1-17	生徒の演奏を録音・再生して聴くことで、曲想にあった表現ができるようになるか検討する。	音楽
A-1-18	曲にかかわる風景の映像や文書資料を提示することが、曲のイメージを豊かにさせるために役立つかを検討する。	音楽
A-1-19	デジタルカメラで記録した過去の生徒作品を提示することで制作する立体作品のイメージを豊かにもてるかを検討する。	美術
A-1-20	グラフィックソフトを使って色の学習をすることがデザインの学習に効果的な場面を検討する。	美術
A-1-21	雨天時の副案として、あらかじめ撮影した生徒の運動場を視聴し、学習のポイントを確認するなどの学習を計画する。	保健体育
A-1-22	VTR・動画・画像などのデータを使いロールプレイなどの実際に体験が難しい場面をシミュレーション(疑似体験)させることで、適切に対処することに影響する要因の学習に効果があるか検討する。	保健体育
A-1-23	インターネット上にある繊維の電子顕微鏡写真を提示することで衣服についての汚れを視覚的に訴えることができるかを検討する。	技術・家庭
A-1-24	著作権に関連する省庁などのWebページから収集した著作権保護のコンテンツを利用することが著作権の学習に効果的かを検討する。	技術・家庭
A-1-25	DVDの英会話を提示することでWhoを使った疑問文に興味をもつかを検討する。	外国語
A-1-26	インターネットで必要な情報を生徒に検索・閲覧させ、検索したWebページの英文をALTIに音読させることが、生徒の興味・関心を増すかを検討する。	外国語
A-2	授業で使う教材や参考資料などを集めるために、インターネットやCD-ROMなどを活用する。	
A-2-01	授業設計の参考になる学習指導案や資料などをインターネットなどから収集する。	共通
A-2-02	授業で活用する教育用コンテンツや学習ソフトなどをインターネットやCD-ROMなどから収集する。	共通
A-2-03	収集した学習指導案や教育用コンテンツなどを印刷したりコンピュータに保存したりする。	共通
A-2-04	授業の中で提示する資料をイメージスキャナで読み取ってファイルとして保存する。	共通

A-2-05	収集する資料の種類に応じてインターネット上にあるデータベースを使い分ける。	共通
A-2-06	生徒に参照させるためのWebサイトをインターネットから見つける。	共通
A-2-07	調べ学習で利用させるWebページのアドレス一覧を作成しWebブラウザの「お気に入り」などに登録する。	共通
A-2-08	インターネットからデータファイルやオンラインソフトのファイルをダウンロードする。	共通
A-2-09	課題に基づいてまとめた文章を書く指導において目的や意図に応じた様々な文章や資料をインターネットから収集する。	国語
A-2-10	話し合いやスピーチ学習の話題づくりなどにインターネットを活用して様々な資料を収集する。	国語
A-2-11	地理的分野の学習で、地域の特色を調べるために、公共機関や在日外国大使館、政府観光局などのWebサイトを利用して資料を収集する。	社会
A-2-12	地理的分野の学習で、統計資料を収集する際に、官公庁や専門機関などのWebサイトにある統計資料を収集する。	社会
A-2-13	平面図形のもつ性質の学習において、図形の性質を発見したり考えたりさせるための作図ソフトをインターネットで探してダウンロードする。	数学
A-2-14	課題学習で課題解決の方法の参考になったり、実験の効率をあげたりするインターネット上の動画やコンテンツを収集する。	数学
A-2-15	酸性雨の調べ方や各地に降る雨のpHなどのデータをWebページから収集する。	理科
A-2-16	Webページを検索して、火山の写真や分布、川のはたらきによって作られた地形などの写真を収集する。	理科
A-2-17	合唱曲のパート練習を行うためにパート毎のCDを準備したり収集したりする。	音楽
A-2-18	各地の伝統的な楽器の使われ方や使われる場面の資料をインターネットから収集する。	音楽
A-2-19	絵画や彫刻の資料を世界の美術館や博物館のWebページで探し、ブックマークに登録する。	美術
A-2-20	制作への興味・関心を増すように美術館・博物館や資料館に収蔵されている作品や、その制作方法に関する資料を収集する。	美術
A-2-21	運動の個人的技能を効果的に理解させるために、運動の技能についてのVTRや視聴覚教材、Web上の実技動画ファイルを収集する。	保健体育
A-2-22	各種目の「運動の特性」や「練習の仕方(学び方)」について、インターネットから適切な情報を収集する。	保健体育
A-2-23	エネルギー資源や省エネ、リサイクル技術の学習指導に必要な情報を、関連省庁などのWebページから収集する。	技術・家庭
A-2-24	発電のしくみの学習指導に必要な情報を、関連省庁などのWebページから収集する。	技術・家庭
A-2-25	英文の聞き取りにおいて、より深く内容を理解するためにインターネットを利用して社会情勢、外国事情、ニュースなどの情報を収集する。	外国語
A-2-26	コミュニケーション活動に必要な基本的な文型や文法事項の学習を効果的に行うために、インターネットで様々な表現を収集する。	外国語
A-3	授業に必要なプリントや提示資料などを作成するために、ワープロソフトやプレゼンテーションソフトなどを活用する。	
A-3-01	ワープロソフトで文書を編集して授業で生徒に配布する資料を作成する。	共通
A-3-02	プレゼンテーションソフトで資料をまとめて授業で提示する教材を作成する。	共通
A-3-03	授業で使うデータを表計算ソフトで処理して表組みやグラフを利用した提示用教材を作成する。	共通
A-3-04	授業で活用する画像や映像などをデジタルカメラやビデオカメラなどで記録する。	共通
A-3-05	画像データを加工して配布用資料や提示用教材に利用する。	共通
A-3-06	教育に関係する著作権法を尊重して、収集した資料等から配布用資料をワープロソフトで作成し、必要な部数を印刷する。	共通
A-3-07	表現学習に利用するためにデジタルカメラで撮影した写真を印刷する。	国語
A-3-08	プロジェクタを使用して古典の時代的背景の資料を提示して説明するために、静止画やテキストなどを組み合わせた教材をプレゼンテーションソフトを使って作成する。	国語
A-3-09	デジタルカメラを使って、地域の景観や古文書、史跡などを撮影し、提示用の教材を作成する。	社会
A-3-10	野外調査で使用するアンケートなどの調査票をワープロ型ソフトウェアで作成し、印刷する。	社会
A-3-11	グラフ作成ソフトを使って、二元一次方程式が直線のグラフで表されることを定着させるための印刷用資料を作成する。	数学
A-3-12	植物の花・茎・根などの観察し、観察したスケッチをスキャナーで取り込んだり、デジタルカメラの写真を取り込んだりして、ワープロソフトに貼り付け、提示用資料を作成する。	理科

A-3-13	顕微鏡、天秤、メスシリンダなどの実験器具の使い方を、写真や図などを適切に選択してプレゼンテーションソフトに入力して、提示用資料を作成する。	理科
A-3-14	曲を鑑賞して音楽的な特徴や感想を記入するためのワークシートをワープロソフトで作成する。	音楽
A-3-15	音楽表現の工夫の指導をするために教科書の一部を拡大して掲示できるようにワープロソフトで掲示用資料を作成する。	音楽
A-3-16	作品の見本を示すために昨年度の生徒作品の写真を拡大印刷する。	美術
A-3-17	作品制作の目的や制作過程の記録のためのワークシートをワープロソフトで作成する。	美術
A-3-18	運動者自身が継続的に自己の体力について関心をもてるよう、体力テストなどの個票を作成・印刷する。	保健体育
A-3-19	身近な家庭生活を振り返るために家庭における家族の役割分担の調査などを行う際、表計算ソフトウェアを利用して、結果について生徒にわかりやすい集計表やグラフを作成する。	技術・家庭
A-3-20	幼児の生活について理解を促すために、作成した画像データを編集し、プレゼンテーションソフトなどを利用して簡単な提示教材を作成する。	技術・家庭
A-3-21	生徒の興味・関心を増すため、日本と異なる海外の習慣を示す資料を拡大印刷して掲示用の資料を作成する。	外国語
A-3-22	授業で学習した動詞の変化を確認するため、授業の終末に利用する確認用のテストをワープロソフトで作成する。	外国語
A-4	評価を充実させるために、デジタルカメラやコンピュータなどを活用して生徒の作品・学習状況・成績などを管理し集計する。	
A-4-01	生徒の発表や運動の様子などをデジタルカメラやデジタルビデオカメラなどで記録する。	共通
A-4-02	生徒の作品や製作物をデジタルカメラなどで記録する。	共通
A-4-03	記録した学習活動や生徒作品などを整理して印刷したりコンピュータに保存したりする。	共通
A-4-04	生徒が提出した課題のファイルをフォルダを活用して管理する。	共通
A-4-05	評価の総括を行う際に表計算ソフトや専用ソフトなどを活用する。	共通
A-4-06	小テストの成績を表計算ソフトで集計して評価に生かす。	共通
A-4-07	関心・意欲・態度の観点から生徒を評価し、表計算ソフトに入力する。	共通
B	授業中にICTを活用して指導する能力	
B-1	学習に対する生徒の興味・関心を高めるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。	
B-1-01	生徒にインターネット上にある豊富な作品や事例を紹介して学習に対する興味・関心を持たせる。	共通
B-1-02	生徒にインターネット上にある最新の情報や最先端の技術を紹介して学習に対する関心を高めさせる。	共通
B-1-03	生徒に現実感のある仮想映像やシミュレーションを提示して学習への興味を持たせる。	共通
B-1-04	学習活動のイメージを持たせるために動画やアニメーションなどを短時間提示する。	共通
B-1-05	体験することの難しい状況をシミュレーションソフトで体験させて学習に対する関心を持たせる。	共通
B-1-06	インターネット上でライブカメラによる映像を配信しているサイトを生徒に見せて学習に対する興味を持たせる。	共通
B-1-07	まとまった文章を書く指導において、生徒のイメージを広げたり書く意欲を高めたりするために音声教材を効果的に活用する。	国語
B-1-08	古典や文学教材を扱う授業の導入段階などにおいてインターネットなどを活用して様々な作品と出会わせ、興味・関心を高める。	国語
B-1-09	歴史的分野の学習で、地域の史跡や文化財への関心を高めるために、公共機関や博物館、郷土資料館などのWebサイトの情報をプロジェクタで提示する。	社会
B-1-10	南鳥島の地図や映像をプロジェクタで拡大して提示し、島の景観の変化に関心をもたせる。	社会
B-1-11	動画コンテンツをプロジェクタで提示して、和算や地域の数学的教材などへの興味・関心を高める。	数学
B-1-12	正負の数の加減の学習において、数量が数直線上で変化する様子をアニメーションで提示して生徒の興味・関心を高める。	数学
B-1-13	火成岩の学習で、キラウェアなど様々な火山の噴火と溶岩の動画を提示して、岩石の性質とでき方についての興味・関心を高める。	理科
B-1-14	実験・観察での器具の誤った操作や危険な操作のビデオクリップを提示し、安全な実験・観察への生徒の興味・関心を高める。	理科
B-1-15	速度や強弱を変えた曲を聴くことによって、速度や強弱の働き及びそれらによって生み出される楽曲の雰囲気や曲想の変化に興味をもたせる。	音楽
B-1-16	世界の音楽を紹介するWebページを視聴することで、日本の音楽及び世界の諸民族の音楽における楽器の音色や奏法と歌唱表現に興味・関心をもたせる。	音楽

B-1-17	グラフィックソフトを使って形や色彩などを変えて提示し、形や色彩、図柄、材料、光などの構成を簡潔にしたり総合化したりするデザインの効果に興味・関心をもたせる。	美術
B-1-18	浮世絵とジャポニズム、ルネッサンス期の作品などをプロジェクトで提示し、日本及び諸外国の作品の独特な表現形式や構成、技法などに関心をもたせる。	美術
B-1-19	プロジェクトを使って保健に関するVTRや視聴覚教材を提示し、授業の内容への興味・関心を高める。	保健体育
B-1-20	環境と健康、環境と食品の健康、労働と健康に関する資料や動画をプロジェクトで提示して、社会生活と健康に関する興味・関心を高める。	保健体育
B-1-21	栽培する作物の選択や栽培技術のWebページをプロジェクトで提示して、栽培についての興味・関心を高める。	技術・家庭
B-1-22	国民生活センターや消費生活センターのWebページを提示して、消費者トラブルや問題商法についての興味・関心を高める。	技術・家庭
B-1-23	国際交流を指導する際に翻訳ソフトの訳例を提示して、英文を作成させ、積極的に交流に参加しようとする意欲を高める。	外国語
B-1-24	空港での渡米の目的や滞在期間などについて答える英語でのやりとりの動画を提示し、空港での会話に興味・関心をもたせる。	外国語
B-2	生徒一人一人に課題をもたせるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。	
B-2-01	生徒に課題につながる図表やグラフなどを提示して、気づいたことや疑問に思ったことを発表させ課題をつくる。	共通
B-2-02	生徒に学習目標の概要を示す映像やデジタルコンテンツを提示して学習の見通しを持たせる。	共通
B-2-03	生徒に模範的な実技や実習の様子を映像やアニメーションで提示して活動のイメージを持たせる。	共通
B-2-04	生徒に動画やシミュレーションソフトを提示して学習に役立つ疑似体験を短時間で行わせる。	共通
B-2-05	言葉遣いや敬語表現、話し言葉のWebページを提示して、生徒の感想から本時の課題をつくる。	国語
B-2-06	古典作品の作品理解の手助けとなる文献や資料をインターネットで検索、提示して、生徒の感想から本時の課題をつくる。	国語
B-2-07	公民的分野の学習で、官公庁や専門機関などのWebサイトにある最新の統計資料を提示して、生徒の疑問から本時の課題をつくる。	社会
B-2-08	博物館や資料館の安土桃山時代の資料をプロジェクトで提示して、鉄砲の伝来と戦の変化に気づき、本時の課題をつくる。	社会
B-2-09	2乗に比例する関数の指導において、現実場面をビデオクリップやアニメーションで提示して課題を把握させる。	数学
B-2-10	作図ソフトを利用して図形を提示し、図形が連続的に変化したとき、その辺の長さや角の大きさなどについて関数関係を見つけさせ、その関係がどんな場合にも成り立つのかという課題をつくる。	数学
B-2-11	拡大印刷した資料やプロジェクトを活用して金星の満ち欠けの画像や天体シミュレーションを提示して、生徒の疑問から本時の課題をつくる。	理科
B-2-12	校庭で観測した気象観測の結果とインターネットで調べた気象衛星の画像を提示して、前線の通過に伴う天気の変化に気づかせ、本時の課題をつくる。	理科
B-2-13	前時に録音した合唱曲とCDの合唱曲を聴き比べ、声部の役割に気を付けて歌うことの大切さに気づき、本時の課題をつくる。	音楽
B-2-14	楽器の奏法の動画を視聴させ、正しい奏法で演奏することの大切さに気づき、奏法に気をつけて練習をするという本時の課題をつくる。	音楽
B-2-15	漫画やイラストレーション、写真・ビデオ・コンピュータなど映像メディアで表現した作品を提示し、表したい内容を効果的に表現できる方法を考えるという本時の課題をつくる。	美術
B-2-16	単純化や省略、強調、構成の仕方、材料の組合せなどが工夫された作品をプロジェクトで大きく提示し、主題を発想するという本時の課題をつくる。	美術
B-2-17	ビデオとプロジェクトなどを活用して模範となる動きを提示し、自分の動きと比較することで本時の課題をつくる。	保健体育
B-2-18	測定種目(時間、距離、負荷、速度、成績など)の結果を記録し、表計算ソフトを使ってグラフや表で提示することで、本時の課題をつくる。	保健体育
B-2-19	実物投影機やビデオカメラなどを活用して、演習や実習などの目的が明確になるような製作物のできあがりの状態や内部構造などを提示して、生徒の感想から本時の課題をつくる。	技術・家庭
B-2-20	生活に必要な物資・サービスの適切な選択・購入・活用の授業の導入で、インターネットなどから信憑性の高い情報と低い情報を判別して取り出し、生徒に提示し、生徒の疑問から本時の課題をつくる。	技術・家庭
B-2-21	excuse me, I see, I'm sorryなどの慣用表現を使った動画コンテンツを提示し、生徒の感想から慣用句を使った英会話をするという本時の課題をつくる。	外国語

B-2-22	ジェスチャーを交えた英語でのコミュニケーションを図る動画コンテンツを提示して、具体的な場面や状況に合った表現をしたいという願いを引き出し、本時の課題を提示する。	外国語
B-3	わかりやすく説明したり、生徒の思考や理解を深めたりするために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。	
B-3-01	デジタルカメラやビデオカメラで記録した映像を教示として活用する。	共通
B-3-02	教科書や図書資料などを、書画カメラやプロジェクタ・大型テレビを使って拡大して提示し、わかりやすく説明する。	共通
B-3-03	WebページやCD-ROM、生徒のノートや作品を提示して、自分とは異なる考え方に気づいたり別の方法で試したりして生徒の思考を深める。	共通
B-3-04	生徒に教室では実施できない実験や体験を動画やシミュレーションソフトで提示して学習の理解を深めさせる。	共通
B-3-05	国語の成り立ちや特質、言語の役割、方言などを学習する際にインターネットを活用して歴史的な変遷や地域性を考慮した効果的な指導をする。	国語
B-3-06	語句や語彙の意味や用法を調べる学習活動においてネット検索を活用して生徒にわかりやすく説明する。	国語
B-3-07	歴史的分野の学習で、地域の歴史を調べる際に、都道府県や市町村などの公共機関、博物館、郷土資料館などのWebページにある郷土史に関する情報を検索し、提示して、生徒の理解を深める。	社会
B-3-08	農林水産省のWebページの「食料・農業・農村基本計画」の資料を提示し、生徒の思考を深める。	社会
B-3-09	動画コンテンツを利用して具体的な事象の中にある2つの数量の変化や対応を調べて提示し、関数関係を見いださせて、生徒の理解を深める。	数学
B-3-10	無重量状態での運動の様子を説明するために、CD-ROMやDVDに記録された映像を提示し、等速直線運動についての理解を深める。	理科
B-3-11	地震のゆれの伝わり方など、実際に観察が難しい現象をシミュレーションを使って提示し、地震波の伝わり方についての理解を深める。	理科
B-3-12	曲のできた背景、当時の風景などを映像で提示し、音楽をその背景となる文化・歴史などとかかわらせて聴かせる。	音楽
B-3-13	歌詞の表している内容をインターネットで調べて提示し、曲を聴くことで曲想を味わい、曲にふさわしい歌唱表現を工夫する。	音楽
B-3-14	生徒が制作してきた彫刻の制作過程をデジタルカメラで記録し、提示して、立体としてのものの見方や形体の表し方、意図に応じた材料や用具の生かし方などについての理解を深める。	美術
B-3-15	生徒作品をプロジェクタで大きく提示し、作品に込めた作者の心情や意図を発表し、創造的な表現の工夫の理解を深める。	美術
B-3-16	ゲームや練習の場面で実施者をVTRなどに録画し、その運動者の「動き」に関する解説や情報をあたえることによって、動きの修正や強化を効果的にできるようにする。	保健体育
B-3-17	栽培の学習において、作物の記録などにデジタルカメラを活用して成長の写真を印刷し、種まき・植え替え・草取り・施肥などの作業と作物の生長の関係についての理解を深める。	技術・家庭
B-3-18	調理実習の際の基本的な切り方や手順、材料の調理による変化などをデジタルビデオカメラやデジタルカメラで撮影して提示し、生徒の調理に対する理解を深める。	技術・家庭
B-3-19	場面の情景や登場人物などの絵図を提示して英語の物語を読むことで、物語のあらすじや大切な部分を読み取りを助け、生徒の理解を深める。	外国語
B-3-20	CD-ROMに収録されたニュースや物語などを利用し、リズムやイントネーションなどの英語の音声的な特徴の理解を深める。	外国語
B-4	学習内容をまとめる際に生徒の知識定着を図るために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などをわかりやすく提示する。	
B-4-01	生徒のノートや作品、演示・実技の映像を提示して、知識定着を図る。	共通
B-4-02	生徒が考えたり見つけたりしたことをシミュレーションやモデルで提示して知識定着を図る。	共通
B-4-03	実習や製作での手順や器具の使い方などを提示して、学習を振り返り、知識定着を図る。	共通
B-4-04	学習のポイントをプレゼンテーションソフトで提示して生徒の知識定着を図る。	共通
B-4-05	説明文や意見文などの文章表現に関する指導のまとめで、段落や構成、展開などをわかりやすく図式化して提示し、生徒の知識定着を図る。	国語
B-4-06	表記や語句の用法、叙述の学習のまとめで、ワープロソフトの校正機能を活用して本時の学習内容をわかりやすく提示し、生徒の知識定着を図る。	国語
B-4-07	学習用ソフトを適切に活用して本時に学習した社会的事象をプレゼンテーションソフトで整理して提示し、生徒の知識定着を図る。	社会

B-4-08	新聞の記事や官公庁のWebページを提示して、本時の授業で生徒が考えた産業構造の変化の原因が正しかったことを示し、生徒の知識定着を図る。	社会
B-4-09	授業のまとめで、底辺が共通で高さが等しい2つの三角形は面積が等しいことをシミュレーションで示し、どのような場合でも成り立つことを確認させて生徒の知識定着を図る。	数学
B-4-10	学習用ソフトを利用して、線対称の図形の対称の軸を表示したり、点对称の図の対称の中心を表示したりして授業のまとめでの知識定着を図る。	数学
B-4-11	他の物質の化合の実験でもグラフ上の点を適切に結べば正比例のグラフになることを提示し、生徒の知識定着を図る。	理科
B-4-12	天体運動のシミュレーションソフトに日時を入力して提示し、生徒に本時学習した惑星の運動についての知識定着を図る。	理科
B-4-13	生徒の演奏を録音して再生し、様々な表現の工夫と、それらによる表現の効果を話し合い、生徒の知識定着を図る。	音楽
B-4-14	生徒のワークシートをOHCを使って提示し、本時に学習した独唱、合唱、重奏を含めたいろいろな演奏形態による楽曲についての知識定着を図る。	音楽
B-4-15	生徒の作品をプロジェクトで拡大して提示し、表現の意図による形や色の組み合わせの工夫についての知識定着を図る。	美術
B-4-16	生徒の版画の作品を拡大して提示し、彫刻刀の種類と受ける印象についての知識定着を図る。	美術
B-4-17	実技動画をアニメーション化したものを提示して、本時行った運動の個人的技能についての知識定着を図る。	保健体育
B-4-18	生徒の運動をデジタルビデオカメラで記録し、模範となる運動の動画と比較して、自己の課題を認識させ、その運動で必要となる知識の定着を図る。	保健体育
B-4-19	保育所や幼稚園での観察や学習のまとめの際、プレゼンテーションソフトを利用して保育の知識定着を図る。	技術・家庭
B-4-20	食事の栄養価計算や栄養診断の実習のまとめで、市販ソフトを活用して実習の知識定着を図る。	技術・家庭
B-4-21	英語劇やディベートをデジタルビデオカメラで記録し、生徒に見せることで、発表方法や演技、ディベートの様式についての知識定着を図る。	外国語
B-4-22	本時に学習した構文の例をプロジェクトでいくつか提示し、知識定着を図る。	外国語
C	生徒のICT活用を指導する能力	
C-1	生徒がコンピュータやインターネットなどを活用して、情報を収集したり選択したりできるように指導する。	
C-1-01	CD-ROMやDVD、インターネット上の教材コンテンツを利用した学習を進めるように支援する。	共通
C-1-02	インターネット上の辞書や事典を利用して学習に必要な情報を収集させる。	共通
C-1-03	インターネット上のデータベースにアクセスさせて必要なデータを収集させる。	共通
C-1-04	インターネット上で参照可能な作品や映像データを利用させる。	共通
C-1-05	インターネットから収集した情報を比較検討させて思考を深めさせる。	共通
C-1-06	詩歌や古典作品・文学作品などの朗読の学習で、CD-ROMやビデオ材、インターネット上のWebサイトを探して情報を収集させる。	国語
C-1-07	小説や詩教材など時代背景的説明や作者についての情報をインターネットを使って収集させる。	国語
C-1-08	第二次世界大戦についての情報をインターネットを使って博物館などのWebページから収集させる。	社会
C-1-09	地理的分野の学習で、各地の産業についての情報をインターネットを使って収集させる。	社会
C-1-10	平方根の学習において、効率よく平方根の概念を学習させるために計算に電卓を利用して情報を収集させる。	数学
C-1-11	日本で発達した和算についての情報を集めるなど、調べ学習においてインターネットを使って情報を収集させる。	数学
C-1-12	地震の学習で地震の発生時刻と震度などの情報をインターネットを使って防災情報などのWebページから収集させる。	理科
C-1-13	気象の学習で各地の気温や風速・風向の変化などの情報をインターネットを使って日本気象協会などのWebページから収集させる。	理科
C-1-14	世界各地の音楽や楽器の情報をインターネットを使って収集させる。	音楽
C-1-15	日本各地の郷土の音楽の情報をインターネットを使って収集させる。	音楽
C-1-16	交通安全の動向や健康指標などについての情報をインターネットを使って収集させる。	保健体育
C-1-17	地域の運動施設やスポーツクラブの情報をインターネットなどで収集させる。	保健体育
C-1-18	栄養の充足を目的とした献立作成で栄養的に望ましい献立作成を効率的に行わせるために市販ソフトウェアを活用して情報を収集させる。	技術・家庭
C-1-19	木工の学習でノコギリ、ノミなどの道具の種類と使い方についてインターネットを使って情報を収集させる。	技術・家庭

C-1-20	国際社会で幅広くコミュニケーション活動に使われている英語の実例を、インターネット上にある各国の英字新聞で検索・閲覧させる。	外国語
C-1-21	英語を使ったショッピングの実例をインターネットを使って収集させる。	外国語
C-2	生徒が自分の考えをワープロソフトで文章にまとめたり、調べた結果を表計算ソフトで表やグラフなどにまとめたりすることを指導する。	
C-2-01	ワープロソフトを利用して自分の考えをまとめさせる。	共通
C-2-02	調査や実験などにより得られたデータを表計算ソフトで処理して考察を行わせる。	共通
C-2-03	観察や調査の際に撮影した画像を画像ソフトで編集してわかりやすく表示させる。	共通
C-2-04	手紙や感想などの文章を書く学習において、工夫した部分に色つけたり反転表示させたりして、構想した文章をわかりやすく提示するためにワープロソフトでまとめさせる。	国語
C-2-05	生徒が調べた丁寧語、尊敬語、謙譲語の使い方や生徒が考えた丁寧語、尊敬語、謙譲語の例文の発表資料をつくるために、ワープロソフトでまとめさせる。	国語
C-2-06	生徒が生活している土地に対する理解と関心を深めさせるために、身近な地域の観察や調査などの活動を行い、調査結果を表計算ソフトで表やグラフにまとめさせる。	社会
C-2-07	調べ学習で日本のエネルギー資源や鉱物資源と産業の関係を示す発表用の資料をつくるために官公庁のWebページから収集したデータを表計算ソフトで表やグラフにまとめさせる。	社会
C-2-08	確率の概念の学習において、多数回の試行における割合が一定の値に近づいていくという性質を示すために表計算ソフトや教育用コンテンツを使ってまとめさせる。	数学
C-2-09	合同と相似の発展学習のまとめの発表用資料作成で、作図ソフトを使っていろいろな図形を作図し、移動や変形させて、テキストでコメントを入力させる。	数学
C-2-10	気温、湿度、気圧、風向などの変化と天気との関係をまとめるために、校庭などで継続して気象観測を行い、得られたデータを表計算ソフトに入力して表やグラフで表示させる。	理科
C-2-11	天体の日周運動の観察を行い、その観察記録を地球の自転と関連付けてまとめるためにプレゼンテーションソフトなどに天体の位置や時刻わかったことなどをテキストで入力させる。	理科
C-2-12	班毎に分担して郷土の伝統音楽及び世界の諸民族の音楽についてインターネットで調べ、収集した資料をワープロソフトを使ってまとめさせる。	音楽
C-2-13	鑑賞した楽曲を、その背景となる文化や風土とかかわらせて聴き取り、音楽の味わいなどについてプレゼンテーションソフトにまとめて、発表させる。	音楽
C-2-14	生活の中のデザインや伝統的な工芸についてインターネットなどで調べ、豊かな発想と工夫、美と機能性の調和、作品に託された願いと造形的なよさなどについて気付いたことをプレゼンテーションソフトで作成して発表用資料をつくらせる。	美術
C-2-15	ポスターやビデオ作品など、表現方法の特性を生かして、生徒が表現したい内容が伝わる美しい、わかりやすいデザインの作品を共同で制作させる。	美術
C-2-16	体力テストなどについて、生徒自身が継続的に自己の体力について関心が持てるように記録を表計算ソフトで管理し活用させる。	保健体育
C-2-17	喫煙、飲酒、薬物乱用などの行為は、心身に様々な影響を与え、健康を損なう原因となることを厚生労働省や文部科学省などの官公庁のWebページで調べて印刷したり、ワープロソフトに入力したりしてまとめさせる。	保健体育
C-2-18	コンピュータの基本的なプログラムを理解させ、つくったプログラムで簡単な制御をさせたり、印刷してワークシートにまとめさせたりする。	技術・家庭
C-2-19	家庭生活と高度情報通信社会とのかかわりの一例として、行政サービスや生活に関する情報をWebページで調べさせ、ワープロソフトでまとめさせたり、印刷してワークシートにまとめさせたりする。	技術・家庭
C-2-20	伝言や手紙などで読み手に自分の意向が正しく伝わるように書く学習のまとめとして発表用資料をワープロソフトでつくらせる。	外国語
C-2-21	実際に言語を使用して互いの気持ちや考えを伝え合うなどのコミュニケーションを図る活動のまとめとして、自分の考えた文章をワープロソフトに入力して英語で発表させる。	外国語

C-3	生徒がコンピュータやプレゼンテーションソフトなどを活用して、わかりやすく説明したり効果的に表現したりできるように指導する。	
C-3-01	調べたことやまとめたことを自分なりの表現の工夫をさせてプレゼンテーションソフトで発表させる。	共通
C-3-02	実物投影機やプロジェクタなどを利用してわかりやすい発表をさせる。	共通
C-3-03	アニメーションや動画を効果的に利用して発表させる。	共通
C-3-04	現代文の学習において論理的な文章の展開や要旨をワープロソフトやプロジェクタを使って説明させる。	国語
C-3-05	比喩表現のまとめの授業で、生徒の発表や報告用の資料をプレゼンテーションソフトを使って作成し発表させる。	国語
C-3-06	身近な地域の調査で収集したデータを整理させ、表計算ソフトを使って表やグラフを作成して、プロジェクタで示しながら発表させる。	社会
C-3-07	地図を作成するソフトウェアを利用して、主題図を作成したり、目的に応じた投影法の地図を描き、できあがった地図をプロジェクタで示しながら発表させる。	社会
C-3-08	三平方の定理の証明を説明させるために、作図ソフトで直角三角形の各辺を1辺とする正方形の面積を移動させ、プロジェクタで提示しながら説明させる。	数学
C-3-09	まとめで二乗に比例する関数の指導において、定義域を変化させたときの変化の割合は一定ではなく、それがグラフの両端の2点を結ぶ線分の傾きであることを画面上のグラフを示しながら説明させる。	数学
C-3-10	調べ学習で、野外観察を行い、観察記録を基に、地層の成り方を考察し、見つけた規則性をプレゼンテーションソフトを使って発表させる。	理科
C-3-11	抵抗に加える電圧の大きさと回路を流れる電流の強さを測定し、測定結果を表計算ソフトに入力して、課題解決に必要な表やグラフなどとして印刷させたり、プロジェクタを使って提示させたりする。	理科
C-3-12	簡単な曲作りをしたり演奏したりするのに、コンピュータや音楽ソフトなどを活用して発表させる。	音楽
C-3-13	生徒がインターネットで調べた各地に伝わる郷土の音楽について、作成した資料を使ったり、Webページの音楽を再生したりして、わかりやすく発表させる。	音楽
C-3-14	生活の中のデザインや伝統的な工芸をインターネットで探して鑑賞し、豊かな発想と工夫、美と機能性の調和、作品に託された願いと造形的なよさなど生徒が気づいたことをインターネットの画像を示しながら説明させる。	美術
C-3-15	描画ソフトを活用して、デザインの効果を考え、形や色彩、図柄、材料、光などの構成を考え表現させる。	美術
C-3-16	感染症の動向についてインターネットなどを使って調べ、調べたことをプレゼンテーションソフトを使って発表させる。	保健体育
C-3-17	バスケットの試合を録画して再生し、グループ毎に本時の学習課題を持てるようにする。	保健体育
C-3-18	Webページの構造や特徴、プロバイダやサーバについて生徒が調べたことを、インターネットの動画や図を使ってわかりやすく説明させる。	技術・家庭
C-3-19	家族と家族関係の課題を考える授業として、事例研究や発表の授業を行う際、Webページや新聞記事などを使ってわかりやすく発表させる。	技術・家庭
C-3-20	ショッピングや道案内の場面をプロジェクタで映して、場面にあった英語での会話を発表させる。	外国語
C-3-21	教育用コンテンツを利用して、文章をコンピュータの画面に示して英語で話したり、英会話を聞いて英文を書いたりして、ペアで練習させる。	外国語
C-4	生徒が学習用ソフトやインターネットなどを活用して、繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技能の習熟を図れるように指導する。	
C-4-01	CAIソフトを使って生徒の個に応じた学習を行わせる。	共通
C-4-02	インターネット上にある学習サイトを利用して個に応じた学習を行わせる。	共通
C-4-03	ドリル型学習ソフトを使ってマイペースの学習を行わせる。	共通
C-4-04	ゲーム感覚で楽しみながら利用できる学習ソフト(エデュテイメント・ソフト)を使って繰り返し学習を行わせる。	共通
C-4-05	漢字や語句の反復練習や言葉のきまりの学習を生徒のペースで繰り返し学習を行う際にドリル型学習ソフトを活用させる。	国語
C-4-06	漢文や古文の読み方を学習する際、文章や読みが聞ける学習ソフトを繰り返し活用させる。	国語
C-4-07	地域の産業・農業・工業などの学習のまとめで、一人一台のコンピュータでインターネット上にある教育用コンテンツを繰り返し活用させて知識の定着を図らせる。	社会

C-4-08	歴史の学習の復習で生徒のペースで繰り返し学習を行うドリル型学習ソフトを活用させる。	社会
C-4-09	数学の基本問題や発展問題使って本時の学習の習熟を図るために、ドリル型学習ソフトを活用させる。	数学
C-4-10	文字式の学習において、インターネット上の学習プリントを利用して生徒のペースで繰り返し復習させる。	数学
C-4-11	安全に実験器具を扱えるよう動画コンテンツを利用して繰り返し確認させながら実験器具の基礎操作を習熟させる。	理科
C-4-12	化学変化と化学式について教育用コンテンツを使って繰り返し学習させ知識の定着を図らせる。	理科
C-4-13	文楽の映像を見て、文楽の歴史、舞台、人形、他の芸能との関係などについて知り、そのおもしろさを感じ取るとともに他の伝統芸能との関係についての知識定着を図らせる。	音楽
C-4-14	教育用コンテンツを利用して、箏・三味線・三線など我が国の音楽における楽器の音色や奏法と歌唱表現の特徴を繰り返し視聴させ、音楽の多様性を感じ取らせる。	音楽
C-4-15	制作過程で必要な生徒が必要なときに技法等に関する教育用コンテンツを繰り返し利用して、つくり方、意図に応じた材料や用具の生かし方などの基礎的スキルを身に付けさせる。	美術
C-4-16	家具・建築物などのインターネット上にある生活の中のデザインや伝統的な工芸を鑑賞し、豊かな発想と工夫、美と機能性の調和など、生活におけるデザインや工芸の働きについての知識の定着を図らせる。	美術
C-4-17	剣道や柔道などの教育用コンテンツを繰り返し利用させて、常に基本を確認しながら試合を行い技能の習熟を図らせる。	保健体育
C-4-18	ドリル型学習ソフトを利用して、健康の保持増進と疾病の予防、精神の健康などの知識の定着を図る。	保健体育
C-4-19	生徒が必要とするときに材料の切断やねじ切りなど金工の動画コンテンツを利用して、道具の使い方や手順を確認させながら実習を行い、技能の習熟を図らせる。	技術・家庭
C-4-20	ロボットの制作で、教育用コンテンツを利用してプログラムの機能を知り、簡単なプログラムの作成し、コンピュータを用いて、簡単な計測・制御ができるようにさせる。	技術・家庭
C-4-21	英単語活用などの反復練習や文法などの学習を進めるために、ドリルソフトを活用させる。	外国語
C-4-22	一人一台のコンピュータで英会話の動画コンテンツを使って繰り返し練習して英会話の習熟を図らせる。	外国語
D	情報モラルを指導する能力	
D-1	生徒が情報社会への参画にあたって責任ある態度と義務を果たし、情報に関する自分や他者の権利を理解し尊重できるように指導する。	
D-1-01	Webページなどで発信する情報について責任をもつことの大切さを指導する。	共通
D-1-02	コンピュータや携帯電話で電子掲示板や電子メールを利用する際に相手のことを考えて情報のやりとりを行うように指導する。	共通
D-1-03	校外活動で使うしおりなどの制作を通して他人の著作権を保護することの重要性を指導を行う。	共通
D-2	生徒が情報の保護や取り扱いに関する基本的なルールや法律の内容を理解し、反社会的な行為や違法な行為などに対して適切に判断し行動できるように指導する。	
D-2-01	インターネットや図書、資料から収集した情報の著作権について指導する。	共通
D-2-02	デジタルカメラなどを使って取材したり資料を利用したりする際に、許諾が必要な場合があることを指導する。	共通
D-2-03	誹謗・中傷、詐欺など違法な行為を知り、違法な行為は絶対しないように指導する。	共通
D-2-04	Webページなどで情報を発信する際に著作権や個人情報について指導する。	共通
D-3	生徒がインターネットなどを利用する際に、情報の信頼性やネット犯罪の危険性などを理解し、情報を正しく安全に活用できるように指導する。	
D-3-01	インターネットなどで収集した情報について正しいかどうかを判断するように指導する。	共通
D-3-02	不適切なメールやチャット、不正なサイトに潜む危険を知り、危険を予測して回避するよう指導する。	共通
D-3-03	インターネットを利用する際にアクセスしている先を意識するように指導する。	共通
D-3-04	コンピュータやインターネットなどを利用する際に、心身の健康に注意しながら利用するように指導する。	共通
D-4	生徒が情報セキュリティに関する基礎的・基本的な知識を身に付け、コンピュータやインターネットを安全に使えるように指導する。	
D-4-01	パスワードの管理の仕方について指導する。	共通
D-4-02	インターネットの利用やアンケート調査への対応に際して個人情報の扱いに注意するよう指導する。	共通
D-4-03	コンピュータウイルスから情報を守るための基本的な方法を指導する。	共通
D-4-04	コンピュータやネットワークに不正にアクセスすることの違法性を指導する。	共通

E	校務にICTを活用する能力	
E-1	校務分掌や学級経営に必要な情報をインターネットなどで集めて、ワープロソフトや表計算ソフトなどを活用して文書や資料などを作成する。	
	E-1-01	通信類の作成、学校行事企画、校外活動の実施要項などワープロソフトで作成する。
	E-1-02	会計簿や時間割、保健に関する資料などを作成する際に、表計算ソフトや専用ソフトなどを活用する。
	E-1-03	クラス単位あるいは学年単位の成績を表計算ソフトで処理し管理する。
	E-1-04	学校行事の計画や進路指導に必要な資料や情報をインターネットを使って収集する。
	E-1-05	個人情報の保護に留意してコンピュータなどの情報機器を安全・適正に取り扱う。
	E-1-06	校務や研修にかかわる文書や教材などを作成する際に著作権保護の観点に立ち参考とする資料を正しく引用する。
E-2	教員間、保護者・地域の連携協力を密にするため、インターネットや校内ネットワークなどを活用して、必要な情報の交換・共有化を図る。	
	E-2-01	他の教員や保護者との連絡に、必要に応じて電子メールや掲示板を活用する。
	E-2-02	安全なパスワードを作成し、定期的に変更するなどして、パスワードを適切に管理する。
	E-2-03	校内での学校行事や時間割を共有化するために、ネットワークを活用してスケジュールを管理する。
	E-2-04	地域と連携する目的で、必要に応じて電子メールや掲示板を活用する。
	E-2-05	校内LANを利用して校務に関する資料や文書を教員間で共有する。
	E-2-06	学校のWebページを利用して家庭や地域に情報を発信する。
	E-2-07	保護者や地域への情報提供において、個人情報の適正な取扱いに配慮する。

教員のICT活用指導力の指導項目例(具体的な指導例:高等学校)第1版

			教科・科目
A 教材研究・指導の準備・評価などにICTを活用する能力			
A-1	教育効果をあげるには、どの場面にどのようにしてコンピュータやインターネットなどを利用すればよいかを計画する。		
A-1-01	授業での活用が生徒の学習に効果があがるとされるICT機器やソフトウェアを選定する。		共通
A-1-02	学習指導の過程で必要となる提示装置や教室環境などを準備する。		共通
A-1-03	プロジェクタや電子黒板などのICT機器の操作方法を確認する。		共通
A-1-04	学習効果を上げるために生徒にコンピュータやインターネットを使用させる方法とタイミングを確認する。		共通
A-1-05	授業や自宅学習などでコンピュータやインターネットの利用が効果的だと思われる場面を確認する。		共通
A-1-06	生徒の学習活動や学習成果を評価するためにコンピュータなどを利用する方法を確認する。		共通
A-1-07	表現の学習においてインターネット上に公開された文学作品などを利用できないか検討する。		国語
A-1-08	世界の地理的情報をインターネット上のデータベースを利用して最新のデータで指導できないか検討する。		地歴
A-1-09	現在の世界経済の動向について学習においてインターネット上の情報データベースやCD-ROMなどに保存されたデータが使えないか検討する。		公民
A-1-10	二次関数のグラフの平行移動を指導する過程でグラフ作成ソフトをどの場面で利用するかを検討する。		数学
A-1-11	実験や観察の学習を行う前に、シミュレーションソフトや映像教材を利用して理解の促進に役立たせることを検討する。		理科
A-1-12	生徒に自分の試技を振り返らせるためにデジタルビデオカメラの利用を検討する。		保健体育
A-1-13	美術鑑賞や音楽鑑賞の学習でマルチメディア教材や作品編集ソフトなどの利用を検討する。		美術・音楽
A-1-14	「表現の能力」の向上のために電子メールや掲示板などの利用を検討する。		外国語
A-1-15	栄養価の学習において栄養価計算ソフトや表計算ソフトの利用を検討する。		家庭
A-1-16	問題解決の学習においてインターネットによる情報収集や表計算ソフトによるデータ分析などを検討する。		情報
A-2	授業で使う教材や資料などを集めるために、インターネットやCD-ROMなどを活用する。		
A-2-01	授業設計の参考になる学習指導案や資料などをインターネットなどから収集する。		共通
A-2-02	授業で活用する教育用コンテンツや学習ソフトなどをインターネットやCD-ROMなどから収集する。		共通
A-2-03	収集する資料の種類に応じてインターネット上にあるデータベースを使い分ける。		共通
A-2-04	インターネットからデータファイルやオンラインソフトのファイルをダウンロードする。		共通
A-2-05	スピーチ学習の話題づくり、あるいは説明や紹介の原稿作成にインターネットやCD-ROMを活用して様々な資料を収集・編集して、指導に生かす。		国語
A-2-06	様々な文章を読み味わったり比較研究して読む能力を高める指導においてインターネットやCD-ROMを活用して広範囲の情報の中から教材に適した資料を収集・編集し有効に活用する。		国語
A-2-07	古典作品や文学作品の作品理解の手助けとなる文献をインターネットで検索し編集して生徒に提示する。		国語
A-2-08	必要な統計データを効率的に得るために、インターネットの検索エンジンやCD-ROMを使用する。		地理
A-2-09	日本や世界のさまざまな機関に関する情報を効率的に得るために、インターネットの検索エンジンを使用する。		地理
A-2-10	授業では見学することのできない地形や土地利用の様子を視覚的に理解させるために、写真などをインターネットの検索エンジンを使用して検索する。		地理

A-2-11	国会国立図書館や大学付属図書館の図書館の公的Webサイト等を利用して、各時代・地域の文献史料・参考文献を検索・収集する。	日本史・世界史
A-2-12	博物館・美術館の公的Webサイト等を利用して、遺跡・出土品・彫刻・絵画等の視覚的資料を収集する。	日本史・世界史
A-2-13	公的機関や新聞社の公的Webサイト等を利用して、現代史に関する資料や統計資料を検索・収集する。	日本史・世界史
A-2-14	遺跡・遺物などの資料を作成するために、デジタルビデオカメラやデジタルスチルカメラで撮影し、独自の映像資料を収集する。	日本史・世界史
A-2-15	基本的人権の尊重に関連する最新判例・関連判例などを、インターネットを使って検索・収集する。	公民
A-2-16	国際政治・経済の現状や時事問題に関する情報を、外国のWebサイトから収集し、翻訳ソフトを用いる。	公民
A-2-17	クローン研究など、変化の激しい、また、話題になっている時事問題に関する論説や資料を、インターネットを使って収集する。	公民
A-2-18	身近な環境汚染の例を、デジタルカメラ等で記録し、その画像をコンピュータに取り込む。	公民
A-2-19	図形の証明をアニメーション表示させる教材など、指導中の単元に関連した教材をインターネットから入手して授業に活用する準備をする。	数学
A-2-20	確率や統計の指導において、インターネットから実際のデータを収集して利用する準備をする。	数学
A-2-21	遺伝情報の発現過程などのアニメーションを、教育情報ナショナルセンターの教育用コンテンツから検索し、提示する。	生物
A-2-22	動物の行動に関する授業において、フィールドワークや動物園・水族館でデジタルビデオカメラに記録したデータを、授業活用しやすいように記録媒体に整理保存しておく。	生物
A-2-23	細胞分裂や動植物組織などの顕微鏡観察による結果を、デジタルカメラ等で記録する。	生物
A-2-24	岩石薄片や火山灰中の鉱物・火山ガラスなどの顕微鏡観察による結果を、デジタルカメラ等で記録する。	地学
A-2-25	雲の変化や惑星や月の満ち欠けや表面の模様などの定期的な継続観察結果を、デジタルカメラやデジタルビデオカメラで記録する。	地学
A-2-26	プレートテクトニクスや造山運動などのアニメーションを、インターネットの検索エンジンから検索し、提示する。	地学
A-2-27	気象衛星画像取得・表示ソフトやインターネット上で入手した雲画像データを利用する。	地学
A-2-28	厚生労働省や文部科学省などの官公庁の最新の情報やデータを入手し、授業で提示する。	保健体育
A-2-29	授業に必要なグラフィックソフトや画像データをインターネット上から、適切にダウンロードする。	美術
A-2-30	参考となる画像や美術作品を検索したり、収集したりする際に、インターネットを活用する。	美術
A-2-31	書道やその周辺文化に関する資料をインターネットから収集し、授業に活用する。	書道
A-2-32	書道の創作作品における素材となることばをインターネットから収集し、授業に活用する。	書道
A-2-33	インターネットを利用して、社会情勢、外国事情、ニュース等の情報を収集し教材作成を行う。	外国語
A-2-34	国際社会で使われている英語の実例を、インターネット上にある各国の英字新聞などを参照して、用語の違いや多様な英語表現について調べる。	外国語
A-2-35	問題商法についての授業の際、国民生活センターや消費生活センターのWebページにアクセスして、消費者トラブルの事例を収集し、授業に活用する。	家庭
A-2-36	子どもとの触れ合いや交流などの体験的学習に役立つコンテンツをインターネット上で調べる。	家庭
A-3	授業に必要なプリントや提示資料を作成するために、ワープロソフトやプレゼンテーションソフトなどを活用する。	
A-3-01	ワープロソフトで文書を編集して授業で生徒に配布する資料を作成する。	共通
A-3-02	プレゼンテーションソフトで資料をまとめて授業で提示する教材を作成する。	共通
A-3-03	授業で使うデータを表計算ソフトで処理して表組みやグラフを利用した提示用教材を作成する。	共通
A-3-04	授業で活用する画像や映像などをデジタルカメラやビデオカメラなどで記録する。	共通
A-3-05	画像データを加工して配布用資料や提示状況材に利用する。	共通

A-3-06	教育に関係する著作権法を尊重して、収集した資料等から配布用資料をワープロソフトで作成し、必要な部数を印刷する。	共通
A-3-07	映像や写真、あるいは報道記事から時事的・国際的な問題を読み取らせる授業においてインターネットを活用して最新の情報を適切に選択し、資料作成し提示して活用する。	国語
A-3-08	小説や詩教材などの時代背景的説明や作者紹介においてプレゼンテーションソフトを用いて資料を作成し、指導に生かす。	国語
A-3-09	地域調査の事前指導用に、写真などを用いて発表資料を作成する。	地理
A-3-10	地形や土地利用の変化を視覚的に示すために、空中写真や数値地図ソフト等をプレゼンテーションソフトウエアを使用して編集する。	地理
A-3-11	インターネットや文献から収集した統計資料を、表計算ソフトで処理して加工したり、グラフ化する。	日本史・世界史
A-3-12	インターネットや電子メールで収集した資料やスキャナ等で取り込んだ各種の資料に、ワープロソフトで作成した板書事項を加えて、プレゼンテーションソフトでまとめる。	日本史・世界史
A-3-13	国債の債務残高などの数値資料をグラフ化したり、難民・国内避難民の数をグラフ化して白地図に貼り付けたり着色するなどして、効果的な教材を作成する。	公民
A-3-14	白書(インターネット白書や通信白書等)や、官公庁発表の資料を加工して、教材としてまとめる。	公民
A-3-15	平面ベクトルの和の作図をステップ・バイ・ステップで表示するためにプレゼンテーションソフトを利用して提示用教材を作成する。	数学
A-3-16	二次関数のグラフの移動と関数の定義式の関係を指導するためにプレゼンテーションソフトのアニメーション機能を使って動きのある教材を作成する。	数学
A-3-17	光合成と光の強さとの関係を、実験データを利用してグラフ化し、提示教材を作成する。	生物
A-3-18	太陽放射と水温との関係を、実験データを利用してグラフ化し、提示教材を作成する。	地学
A-3-19	厚生労働省や文部科学省などの官公庁の最新の情報やデータを入手し授業で利用する準備を行う。	保健体育
A-3-20	インターネットを利用して収集した、社会情勢、外国事情、ニュース等の情報をプレゼンテーションソフトでまとめてわかりやすく提示する準備を行う。	外国語
A-3-21	食事の栄養価計算や栄養診断で利用するソフトウェアの使い方や結果の見方をわかりやすく提示するための資料をプレゼンテーションソフトで作成する。	家庭
A-4	評価を充実させるために、コンピュータやデジタルカメラなどを活用して生徒の作品・学習状況・成績などを管理し集計する。	
A-4-01	生徒の発表や運動の様子などをビデオカメラなどで記録する。	共通
A-4-02	生徒の作品や制作物をデジタルカメラなどで記録する。	共通
A-4-03	記録した学習活動や生徒作品などを整理して印刷したりコンピュータに保存したりする。	共通
A-4-04	生徒が提出した課題のファイルをフォルダを活用して管理する。	共通
A-4-05	小テストの成績を表計算ソフトで集計して評価に生かす。	共通
A-4-06	生徒のアンケート集計に表計算ソフトを利用する。	共通
A-4-07	生徒の発表をビデオカメラで撮影して評価に役立たせる。	国語
A-4-08	電子メールを利用した意見交換をさせたり、アンケート集計ソフトを利用して生徒の意見を集計したりする。	日本史
A-4-09	計算問題の小テストの成績を表計算ソフトで集計してその結果をグラフにまとめて補強すべき指導ポイントを明らかにする。	数学
A-4-10	測定種目(時間、距離、負荷、速度、成績など)について、その結果を記録しデータ化する。	保健体育
A-4-11	生徒の作品や参考となる資料をデジタルデータとして保存し、これらを分類整理し、効果的に活用する際に、デジタルカメラやスキャナなどを活用する。	工芸・美術・書道
A-4-12	生徒が実習で作成した作品をデジタルカメラで撮影して評価の際に参考にする。	家庭

B 授業中にICTを活用して指導する能力		
B-1	学習に対する生徒の興味・関心を高めるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。	
B-1-01	生徒にインターネット上にある豊富な作品や事例を紹介して学習に対する興味・関心を持たせる。	共通
B-1-02	生徒にインターネット上にある最新の情報や最先端の技術を紹介して学習に対する関心を高めさせる。	共通
B-1-03	生徒に現実感のあるイメージ映像やシミュレーションを提示して学習への興味を持たせる。	共通
B-1-04	学習活動のイメージを持たせるために動画やアニメーションなどを短時間提示する。	共通
B-1-05	インターネット上でライブカメラによる映像を配信しているサイトを生徒に見せて学習に対する動機付けを行う。	共通
B-1-06	体験することの難しい状況をシミュレーションソフトで体験させて学習に対する関心を持たせる。	共通
B-1-07	韻文や古典、および文学作品などの朗読を指導する際にCD-ROMやビデオ教材、あるいはインターネット上の様々な朗読サイトを活用して表現を味あわせながら効果的に指導をする。	国語
B-1-08	古典や文学教材を扱う授業の導入段階などにおいてインターネット等を活用して様々な作品と出会わせ、興味・関心を高める。	国語
B-1-09	祭りや伝統行事、宗教、習慣などや特徴的な建物について、インターネットや百科事典ソフトの情報を生徒に提示して学習への興味・関心を高める。	公民
B-1-10	ハノイの塔のアルゴリズムをプレゼンテーションソフトで示して数学的帰納法の考え方に関心を持たせる。	数学
B-1-11	二項分布の様子をグラフ作成ソフトで動的に表示して確率分布への関心を持たせる。	数学
B-1-12	素粒子や宇宙に関するWebページにアクセスし、現代物理学のおもしろさを理解させる。	物理
B-1-13	保健に関する視聴覚教材を使って授業内容を説明することで学習内容への興味・関心を持たせる。	保健体育
B-1-14	海外の美術館のWebサイトを提示して学習する作品や作家に対する興味や関心を高めさせる。	美術
B-1-15	コンピュータやインターネットを利用して英語によるコミュニケーションに興味・関心を持たせる。	外国語
B-1-16	子どもの生活と遊びに関心をもたせるため、子どもとの触れ合いや交流などの体験的学習の代替や事前指導として、インターネット上の既存のコンテンツや市販ソフト等を活用して指導する。	家庭
B-1-17	授業の動機付けとして意識調査などを行う際、表計算ソフトを利用して、結果について生徒にわかりやすい集計表やグラフを作成して提示する。	家庭
B-2	生徒一人一人に課題意識をもたせるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。	
B-2-01	生徒に学習目標の概要を示す映像やデジタルコンテンツを提示して学習の見通しを持たせる。	共通
B-2-02	生徒に模範的な実技や実習の様子を映像やアニメーションで提示して活動のイメージを持たせる。	共通
B-2-03	生徒に動画やシミュレーションソフトを提示して学習に役立つ疑似体験を短時間で行わせる。	共通
B-2-04	古典の時代的背景や歴史的資料などを説明する時に、プロジェクタ等を使用して動画や静止画などを組み合わせた教材を提示する。	国語
B-2-05	現代文の学習において論理的な文章の展開や要旨を把握させる学習においてワープロソフトやプロジェクタを使って一つの画像を共有することで生徒の関心・意欲を維持させつつ効果的に指導をする。	国語

B-2-06	データマップ作成ツールを利用して統計資料や歴史資料を地図に表現することによって、現代世界の形成と現代世界が抱える問題点を考察させる。	世界史
B-2-07	物体が放物運動する様子を映像で示して二次関数のグラフが身近に見つかることを意識させる。	数学
B-2-08	問題解決に役立つヒントや参考になる解法を参照できるインターネット上のサイトを紹介して問題意識を持たせる。	数学
B-2-09	カエルやニワトリなどの生物体を使用した解剖観察の操作について、書画カメラやプロジェクタ等を使用して一斉提示する。	生物
B-2-10	クロマトグラフィーやツンベルク管などを使用した実験観察の操作について、書画カメラやプロジェクタ等を使用して一斉提示する。	生物
B-2-11	顕微鏡、気象観測機器、天体観測機器等の操作について、書画カメラやプロジェクタ等を使用して一斉提示する。	地学
B-2-12	各種目の「運動の特性」や「練習の仕方(学び方)」についてプレゼンテーションソフト等を用いて指導する。	保健体育
B-2-13	ゲームや練習の場面で実施者をVTRなどに録画し、その運動者の「動き」に関する解説や情報をあたえることによって、動きの修正や強化を効果的にできるようにする。	保健体育
B-2-14	VTR・動画・画像等のデータを使いロールプレイなどの実際に体験が難しい場面をシミュレーション(疑似体験)させる事により、意志決定・行動選択に必要な要因を活用することを意識させる。	保健体育
B-2-15	インターネット上の英文ニュースサイトを提示して各自に与えられた課題を解決するための糸口を見つけさせる。	外国語
B-2-16	販売方法の多様化を授業で扱う際、無店舗販売の中でも近年急速に利用者の増えているオンラインショッピングの疑似体験をさせるなどの実習を通してその適切な利用方法について理解させる。	家庭
B-2-17	情報発信の在り方について理解させるために、インターネット等から収集した情報の多種多様な状況を例示し、比較させる。	家庭
B-3	わかりやすく説明したり、生徒の思考や理解を深めたりするために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。	
B-3-01	デジタルカメラやビデオカメラで記録した画像や映像を教示として活用する。	共通
B-3-02	教科書や図書資料などを、書画カメラやプロジェクタ・大型テレビを使って拡大して提示し、わかりやすく説明する。	共通
B-3-03	実習や制作での手順や器具等の使い方をわかりやすく理解させるために、デジタルコンテンツを使って提示する。	共通
B-3-04	生徒に教室では実施できない実験や体験を動画やシミュレーションソフトで提示して学習の理解を深めさせる。	共通
B-3-05	小論文など、文章を書くことの指導において、段落や構成、展開等をわかりやすく図式化して説明する際にワープロソフトの編集機能を活用させる。	国語
B-3-06	実物資料・レプリカ・絵画資料・写真やDVD等をOHP・書画カメラやプロジェクタで投影する。	日本史・世界史
B-3-07	衆議院ホームページの画像・動画(インターネット中継)をプロジェクタ等を用いて提示することによって、選挙制度について理解させる	公民
B-3-08	電子商取引についてを理解を深めるために、インターネット上の関連サイトや画像・映像資料などをプロジェクタで提示する。	公民
B-3-09	空間図形の学習のにおいて、CGソフトで作成したモデルを自由に動かすことで、空間概念を平易に把握させる。	数学
B-3-10	平均変化率と割線の傾きの関係が、微分係数と接線の傾きに移行することを、グラフ作成ソフトでグラフを描画することで理解させる。	数学
B-3-11	統計における大数の法則や二項分布の正規近似などを、表計算ソフトのグラフ機能でいくつもの分布図を表示させて理解させる。	数学
B-3-12	等速直線運動や円運動で効果的なシミュレーションを利用した模擬実験を指導する。	物理
B-3-13	速度や運動の方向などの条件を変えて、惑星や人工衛星の軌道のシミュレーションを行い、万有引力による運動について指導する。	物理
B-3-14	半導体の整流作用などの分野でアニメーションソフトやシミュレーションソフトを利用して指導する。	物理
B-3-15	気体分子の運動やそれに伴う現象の理解のために、映像ソフトを提示したり、シミュレーションソフトを用いて指導する。	化学
B-3-16	原子の存在や大きさ、構造などを扱った映像ソフトやシミュレーションソフトを用いて指導する。	化学
B-3-17	有機化合物の性質や製造を扱った映像ソフトを用いて指導する。	化学
B-3-18	カエルの胚発生など生体内構造の変化過程を、アニメーションソフトを利用して提示する。	生物
B-3-19	植物群落の遷移の様子を、写真・映像・アニメーションなどを利用したマルチメディア教材ソフト等を利用して指導を行う。	生物
B-3-20	惑星の視運動や天球座標などを天体シミュレーションソフトで表示して説明する。	地学

B-3-21	オーケストラの楽器, 日本や世界の楽器について理解させるために, インターネットや, マルチメディアソフトを活用する。	音楽
B-3-22	世界の音楽のリズムについて, コンピュータ画面上の楽譜を用いてその違いや特徴を理解させる。	音楽
B-3-23	アンサンブル譜やオーケストラスコアなどを, 画面上の楽譜を利用して視覚, 聴覚両面から理解させる。	音楽
B-3-24	参考作品や参考資料, その時間での重点項目などを分かりやすく指導するために, ビデオカメラまたは書画カメラと, テレビまたはプロジェクタなどを活用する。	美術・工芸
B-3-25	教師の手元の作業などを拡大投影し, 分かりやすく指導するために, ビデオカメラまたは書画カメラとテレビまたはプロジェクタなどを活用する。	美術・工芸
B-3-26	コンピュータ内にとりこんだ画像やCD-ROM内にある工芸作品や製品などをコンピュータとプロジェクタをつなぎ, 拡大投影して提示資料として活用する。	美術・工芸
B-3-27	篆刻, 刻字, 表装, 拓本等の過程を撮影し, 提示する。	書道
B-3-28	インターネットで収集した英文から様々な表現を学ぶ。	外国語
B-3-29	被服材料について理解を図るため, 実物の代替として, 写真などを デジタル化して教材を作成したり, インターネット上の既存のコンテンツを利用して提示し, 理解を助ける。	家庭
B-4	学習内容をまとめる際に生徒の知識定着を図るために, コンピュータや提示装置などを活用して資料などをわかりやすく提示する。	
B-4-01	生徒の提出した作品や課題を全員に提示して理解の共有を促す。	共通
B-4-02	生徒の意見や感想などをまとめて提示することで理解の共有を促す。	共通
B-4-03	学習のまとめをプレゼンテーションソフトで提示して生徒の知識定着を図る。	共通
C	生徒のICT活用を指導する能力	
C-1	生徒がコンピュータやインターネットなどを活用して, 情報を収集したり選択したりできるように指導する。	
C-1-01	CD-ROMやDVD, インターネット上の教材コンテンツを利用した学習を進めるように支援する。	共通
C-1-02	インターネット上の辞書や事典を利用して学習に必要な情報を収集させる。	共通
C-1-03	インターネット上のデータベースにアクセスさせて必要なデータを収集させる。	共通
C-1-04	インターネット上で参照可能な作品や映像データを利用させる。	共通
C-1-05	インターネットから収集した情報を比較検討させて思考を深めさせる。	共通
C-1-06	言葉遣いや敬語表現, 話し言葉の特色, 現代社会における言語生活のあり方等を理解させる学習にWeb上の資料を活用させる。	国語
C-1-07	語句や語彙の意味や用法を調べる学習活動において検索対象によって検索エンジンを使い分け, Web閲覧, ネット検索等を活用して指導する。	国語
C-1-08	取り上げた事例地域に関する情報をインターネットなどを利用して集め, それらを整理して地理情報化する。	地理
C-1-09	直接的な調査の対象として取り上げた地域において, 調査の実施が困難な部分に関する情報を, インターネットなどの代替手段も活用して集め, それらを基にそれらを基に地域性を考察し明らかにさせる。	地理
C-1-10	インターネットなどを利用して問題解決に役立つ情報を収集したりよりよい解法を調べさせたりする。	数学
C-1-11	統計におけるデータの整理の授業でインターネットで実際の統計データを検索して収集させる。	数学
C-1-12	生体内の調節・生理などの探究活動において, 課題についての情報収集・検索において, 百科事典ソフトやインターネットの検索エンジンの利用を指導する。	生物
C-1-13	火山, 古生物, 惑星などの探究活動において, 課題についての情報収集・検索において, 百科事典ソフトやインターネットの検索エンジンの利用を指導する。	地学
C-1-14	インターネットを利用して厚生労働省や文部科学省などの官公庁の最新の情報やデータを入手させる。	保健体育
C-1-15	音符, 音階, リズムなどの音楽の基礎知識や用語, 楽典的な内容について, インターネットから収集した情報を利用して理解させる。また, 音楽の形式にはさまざまな形式があることをインターネットから収集した情報を利用して理解させる。	音楽

C-1-16	美術の表現様式や表現技法、材料や用具などに関する情報を、インターネット上から入手するよう指導する。	美術
C-1-17	多様な表現方法や発想の方法を学ぶのに参考となる画家や彫刻家等の作品を、インターネットで閲覧するよう指導する。	美術
C-1-18	地域の工芸的な産業について、インターネット上から入手するよう指導する。	工芸
C-1-19	生徒に参考となる画像や工芸作品や製品を検索させたり、収集させたりすることで鑑賞学習を深める際に、インターネットを活用させる。	工芸
C-1-20	英文の読解において、インターネットを利用して、社会情勢、外国事情、ニュース等の情報を収集し、より深く内容を理解させる。	外国語
C-1-21	国際社会で幅広くコミュニケーション活動に使われている英語の実例を、インターネット上にある各国の英字新聞で検索・閲覧させることで、用語の違いや多様な英語表現について指導する。	外国語
C-1-22	統計的なデータを含めた社会情勢や歴史、文化等関連する事項を有機的に検索・学習させる際に、電子地図を利用して広い範囲にわたる深い内容を理解させる。	外国語
C-1-23	家族関係の在り方を考える授業として、親子や夫婦関係の事例研究や発表の授業を行う際、過去の新聞記事などをインターネットを用いて収集する方法を示範する。	家庭
C-1-24	子育てについての社会における支援の在り方や支援策、子どもを取り巻く課題について、あるいは高齢者を支える地域や社会の福祉サービスの概要について、地域の行政サービスや支援機関などの情報をWebページで閲覧させ、理解を図らせる。	家庭
C-1-25	家庭生活と高度情報通信社会とのかかわりの一例として、行政サービスや生活に関する情報をWebページで閲覧させ、理解させる。	家庭
C-2 生徒が自分の考えをワープロソフトで文章にまとめたり、調べた結果を表計算ソフトで表やグラフなどにまとめたりすることを指導する。		
C-2-01	ワープロソフトを利用して自分の考えをまとめさせる。	共通
C-2-02	実験により得られたデータを表計算ソフトで処理して考察を行わせる。	共通
C-2-03	観察や調査の際に撮影した画像を画像ソフトで編集してわかりやすく表示させる。	共通
C-2-04	インターネットから興味あるニュース記事を探し出し、その要約と興味を持った理由をワープロソフトを利用してまとめさせる。	国語
C-2-05	Webサイトのコンテンツを利用して、市区町村単位の統計地図(主題図)を作成させる。	地理
C-2-06	地域調査のレポート作成のために、写真などをワープロソフトを利用して、記録文とともに編集させる。	地理
C-2-07	収集した統計データを表計算ソフトに入力して見やすい表にする。	数学
C-2-08	観察や実験で得られたデータを表計算ソフトで処理し、結果を表やグラフにまとめてデータの分析や結果の解釈を行う。	物理・化学
C-2-09	環境変異による豆の大きさや葉にあるトゲの数のちがいを共同作業で収集させ、実験観測データを統計的な作業を行ってグラフ化し、変異曲線の提示教材を作成する。	生物
C-2-10	交通安全の動向や健康指標などを表計算ソフトを利用して計算させる。	保健体育
C-2-11	日本食品標準成分表を利用した栄養価計算において、表計算ソフトを活用して効率よく計算させる。	家庭
C-2-12	衣服やインテリアの配色イメージを考える際、コンピュータの画像処理ソフトなどを用いて色相・明度・彩度などの理解を促す。	家庭
C-2-13	家計簿について、表計算ソフトを用いて収入や支出を入力して集計することで、家計の状況の把握や管理が容易になることを理解させる。	家庭
C-3 生徒がコンピュータやプレゼンテーションソフトなどを活用して、わかりやすく説明したり効果的に表現したりできるように指導する。		
C-3-01	調べたことやまとめたことを自分なりに表現の工夫をさせてプレゼンテーションソフトで発表させる。	共通
C-3-02	実物投影機やプロジェクタなどを利用してわかりやすい発表をさせる。	共通
C-3-03	アニメーションや動画を効果的に利用して発表させる。	共通
C-3-04	デジタルカメラで撮影したものを題材にして文章等を書き、プレゼンテーションソフト等を活用して表現学習を指導する。	国語
C-3-05	単元の終了時の授業において生徒の発表や報告、説明などの資料をプレゼンテーションソフトを使って作成し発表させる。	国語
C-3-06	環境問題について調査した結果をプレゼンテーションソフトを利用して発表するよう指導する。	公民

C-3-07	表計算ソフトで一覧表にまとめた表を、目的に応じたグラフ形式を選んで表示させる。	数学
C-3-08	実験をともなった学習において結果や考察を画像や表を利用してプレゼンテーションソフトでまとめて発表するよう指導する。	物理・化学
C-3-09	観察をともなった学習において結果や考察を画像や表を利用してプレゼンテーションソフトでまとめて発表するよう指導する。	生物・地学
C-3-10	保健に関する調べ学習において調査結果やそれについての考察などをプレゼンテーションソフトで発表するよう指導する。	保健体育
C-3-11	作曲や編曲を支援するソフトウェアを利用して、簡単な創作活動を行わせる。	音楽
C-3-12	グラフィックソフト内で描いた図や取り込んだ写真画像や文字などを生かしたポスターやカードなどの制作活動を通して、伝えたいことを伝える伝達表現に関する学習を展開する。	美術
C-3-13	作品を拡大投影し、作品の細部まで味わいながら生徒相互がそれぞれのよさに気付くことのできる発表会を展開する際に、ビデオカメラ・書画カメラ・コンピュータ等とテレビまたはプロジェクタなどを活用する。	美術
C-3-14	作品を拡大投影し、作品の細部まで味わいながら生徒相互がそれぞれのよさに気付くことのできる発表会を展開する際に、ビデオカメラ・書画カメラ・コンピュータ等とテレビまたはプロジェクタなどを活用する。	工芸
C-3-15	国際交流を指導する際に、翻訳ソフトで訳例を参照して英文を作成させ、相手にわかりやすい表現を工夫させる。	外国語
C-3-16	問題商法などについて調べた結果を表や写真などを利用してプレゼンテーションソフトでまとめて発表するよう指導する。	家庭
C-4	生徒が学習用ソフトやインターネットなどを活用して、繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技能の習熟を図れるように指導する。	
C-4-01	CAIソフトを使って生徒の個に応じた学習を行わせる。	共通
C-4-02	インターネット上にある学習サイトを利用して個に応じた学習を行わせる。	共通
C-4-03	ドリル型学習ソフトを使ってマイペースの学習を行わせる。	共通
C-4-04	漢字学習や漢文の句形の習得など自分たちのペースで繰り返し学習を行う際にドリル型学習ソフトを活用して効果的に指導する。	国語
C-4-05	計算問題を生徒自らのペースで繰り返し学習をする際に、ドリル型学習システムを利用した指導をする。	数学
C-4-06	因数分解を繰り返し学習型ソフトを利用して確実に習得させる。	数学
C-4-07	元素記号や化学式の反復練習などを扱ったゲーム感覚のソフトを授業に利用する。	化学
C-4-08	遺伝の法則の授業において、基礎基本を確実に理解させるために、ドリル学習システムを利用して指導を行う。	生物
C-4-09	心肺蘇生法などの応急手当についてインターネット上の関連サイトを必要に応じて繰り返し参照して理解するよう指導する。	保健体育
C-4-10	書道のCAIソフトや筆文字ソフトを使って授業の理解度を向上させる。	書道
C-4-11	リズムやイントネーションなどの英語の音声的な特徴を学習する際に、生徒の声をサウンドレコーダーで録音・再生し、電子辞書の英単語の発音と比較練習させる。	外国語
C-4-12	食事の栄養価計算や栄養診断において、具体的な理解を図るため、市販ソフト等を活用して演習する。	家庭

D 情報モラルなどを指導する能力		
D-1	生徒が情報社会への参画にあたって責任ある態度と義務を果たし、情報に関する自分や他者の権利を理解し尊重できるように指導する。	
D-1-01	Webページなどで発信する情報について責任を持つことの大切さを指導する。	共通
D-1-02	電子掲示板や電子メールを利用する際に相手のことを考えて情報のやりとりを行うように指導する。	共通
D-1-03	校外活動で使うしおりなどの制作を通して他人の著作権を保護することの重要性を指導する。	共通
D-1-04	インターネットや図書館を利用した調べ学習を通してWebページにある情報の著作権や肖像権に関する指導を行う。	共通
D-1-05	デジタルカメラなどを使って取材したり資料を利用したりする際に情報の持ち主の許諾が必要な場合があることを指導する。	共通
D-1-06	文章を引用したり参考にしたりする際に著作権に配慮する必要があることを指導する。	国語
D-1-07	著作権、商標権などに関するWebサイトを紹介し、権利保障の重要性について指導を行う。	公民
D-1-08	Webページを利用して音楽を入手したり配信したりする際に著作権上の注意が必要であることを指導する。	音楽
D-1-09	インターネットなどを利用して、作品の著作権侵害で問題になっている事例を調べ、それは著作権のどの部分が問われているかについて考させる。	美術・工芸
D-1-10	作品制作および、Webページでの発信の際、生徒に知的所有権や肖像権について問題が生じないように注意・指導する。	美術・工芸
D-1-11	電子メールや掲示板を利用した指導において相手の立場に立った発言や情報の発信を行うよう指導する。	外国語
D-1-12	文化庁のWebサイトにアクセスして著作権の基礎知識を学ばせる。	情報
D-1-13	チェーンメールを受け取ったときの正しい対応についてディスカッションを通して指導する。	情報
D-2	生徒が情報の保護や取り扱いに関する基本的なルールや法律の内容を理解し、反社会的な行為や違法な行為などに対して適切に判断し行動できるように指導する。	
D-2-01	インターネットにおける誹謗・中傷、詐欺など問題のある行為について理解し反社会的な行為をしないよう指導する。	共通
D-2-02	インターネットなどを利用して個人情報を発信する際に伴う危険性について指導する。	共通
D-2-03	Webページを利用したり電子メールを利用する際に自分の個人情報の取り扱いに注意するように指導する。	共通
D-2-04	学級活動で使う名簿やしおりなどの作成を通して個人情報の扱いに関する指導を行う。	共通
D-2-05	情報社会の光と影について理解させ、犯罪における加害者や被害者にならないよう注意することを指導する。	公民
D-2-06	インターネットオークションなどインターネット上で売買することの危険性について指導する。	情報
D-2-07	「個人情報保護に関する法律」の概要とその意義について指導する。	情報
D-3	生徒がインターネットなどを利用する際に、情報の信頼性やネット犯罪の危険性などを理解し、情報を正しく安全に活用できるように指導する。	
D-3-01	インターネットなどで収集した情報について正しいかどうかを判断するように指導する。	共通
D-3-02	不適切なメールやチャット、不正なサイトに潜む危険を知り、危険を予測して回避するよう指導する。	共通
D-3-03	インターネットを利用する際にアクセスしている先を意識するように指導する。	共通
D-3-04	コンピュータやインターネットなどを利用する際に、心身の健康に注意しながら利用するように指導する。	共通
D-3-05	Webページや電子メールから得られた情報の信頼性や信憑性をどのように判断するかについて話し合い、詐欺やトラブルに巻き込まれないようにするにはどのような対策が必要か考えさせる。	家庭
D-3-06	フィッシング詐欺などインターネットで多発する犯罪に対処する方法について指導する。	情報
D-3-07	Webページに掲載された情報の信頼性をどのようにして確認するかについて指導する。	情報

D-4	生徒が情報セキュリティに関する基本的な知識を身に付け、コンピュータやインターネットを安全に使えるように指導する。	
D-4-01	パスワードの管理の仕方について指導する。	共通
D-4-02	インターネットの利用やアンケート調査への対応に際して個人情報の扱いに注意するよう指導する。	共通
D-4-03	コンピュータウィルスから情報を守るための基本的な方法を指導する。	共通
D-4-04	コンピュータやネットワークに不正にアクセスすることの違法性を指導する。	共通
D-4-05	コンピュータウィルスのしくみをふまえてワクチンソフトの利用や定義ファイル更新の必要性について指導する。	情報
D-4-06	他人のIDとパスワードを使うことやなりすまし行為などが違法であることについて指導する。	情報
E	校務にICTを活用する能力	
E-1	校務分掌や学級経営に必要な情報をインターネットなどで集めて、ワープロソフトや表計算ソフトなどを活用して文書や資料などを作成する。	
E-1-01	学級通信、行事企画、校外活動の実施要項などをワープロソフトで作成する。	共通
E-1-02	会計簿や時間割、保健に関する資料を作成する際に、表計算ソフトや専用ソフトなどを活用する。	共通
E-1-03	クラス単位あるいは学年単位の成績を表計算ソフトで処理し管理する。	共通
E-1-04	行事の計画や進路指導に必要な資料や情報をインターネットを使って収集する。	共通
E-1-05	個人情報の保護に留意してコンピュータなどの情報機器を安全・適正に取り扱う。	共通
E-1-06	校務や研修に関わる文書や教材等を作成する際に著作権保護の観点に立ち参考とする資料を正しく引用する。	共通
E-2	教員間、保護者・地域の連携協力を密にするため、インターネットや校内ネットワークなどを活用して、必要な情報の交換・共有化を図る。	
E-2-01	他の教員や保護者との連絡に、必要に応じて電子メールや掲示板を活用する。	共通
E-2-02	安全なパスワードを使用し、定期的に変更するなどして、パスワードを適切に管理する。	共通
E-2-03	校内での行事や時間割を共有化するために、ネットワークを活用してスケジュールを管理する。	共通
E-2-04	地域と連携する目的で、必要に応じて電子メールや掲示板を活用する。	共通
E-2-05	校内LANを利用して校務に関する資料や文書を教員間で共有する。	共通
E-2-06	学校のWebページを利用して家庭や地域に情報を発信する。	共通
E-2-07	保護者や地域へ情報提供する際に、個人情報の適正な取扱いに配慮する。	共通