

	学年	タブレットの機能を知り、基本的な操作が分かる		タブレットの有効な使い方がわかる		タブレットを活用して学びを深める	
		1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
	パスコード キーボード 文字入力	PLQA オンスクリーンキーボード かな入力	数字4桁に移行 ハードウェアキーボードの試行 ローマ字入力の試行	数字4桁 ハードウェアキーボード ローマ字入力	→	→	→
	クラスルーム	クラスルームに入り、質問に答えることができる。 ※ID、パスワード入力、クラスコード入力は予め行っておく	クラスルームで課題を受けて、提出したり、質問に答えたり、修正することができる。	→	→	→	→
	スライド	スライドに文字を記入したり、写真を張り付けることができる	→	自分が伝えたいことをスライドに記入し、発表することができる。	→	学習のまとめ・表現活動で有効に活用できる	→
	ドキュメント	→	ドキュメントに自分の考えを書くことができる	ドキュメントに自分の考えを書き、画像を張り付けることができる	→	ドキュメントのデザインを自分で選択し、必要に応じた形で作成することができる	→
	スプレッドシート	→	→	スプレッドシートに記入したり、共同編集することができる	→	スプレッドシートに記入したり、共同編集したりして、平均値や合計値を求め、学習資料として活用できる。	→
	フォーム	フォームの選択式の質問に答えることができる ※ログインは予め行っておく	フォームの記述式の質問に答えることができる	→	→	→	→
	ミーティング	ミーティングに参加することができる	→	ミーティングに参加し、発言することができる	→	ミーティングに参加し、話し合いをすることができる	→
	ブラウザ	→	→	Yahoo!きっずで検索することができる	→	→	→
	オクリンク	カードに手書き文字を入れたり、写真を入れたりして、提出することができる	カードに文字を入力し、写真を張り付けることができる	→	→	→	→
	ムーブノート	カードに手書き文字を入れたり、写真を入れたりして、提出することができる	カードに文字を入力し、写真を張り付けることができる	→	→	→	→
	ドリルパーク	配信された課題に取り組むことができる	→	自分で課題を選択し、自分で必要な学習を進めることができる	→	正答率や過去のテストでの結果から、自分の苦手分野を改善するための手段として活用することができる	→
	デジタル教科書	→	→	→	→	ログインしてデジタル教科書を使うことができる	→
	プログラミング	CodeMonkeyのビーバーアチャーやコードモンキーJRを試す	Code.orgの古典的な迷路や就学前エクスペリエンスなどを試す	→	学習指導要領に例示されている「情報化の進展と生活や社会の変化」	学習指導要領に例示されている「正多角形の意味と基に正多角形をかく」	学習指導要領に例示されている「身の回りには電気の性質や働きを利用した道具があること等をプログラミングを通して学習する」
	情報モラル	健康に気を付ける(目の疲労、タブレットまでの距離、音の大きさなど)	パスワードの大切さ	利用マナー	SNS	相手のことを思いやる	著作物を上手に使う