

標準仕様書の学習用ツールの定義

学習用ツール	想定される利用場面・留意点
ワープロソフト	考えたことを表現する場面や、「記述」や「推敲」の学習過程において、添削・校閲等の機能で推敲の跡を残しながら文章を書き進めたり、辞書機能を使って適切な語句を選んだり、コメント機能を使って互いに助言をしたりすることなどが考えられるほか、情報を整理する場面などでの活用が想定される。
表計算ソフト	児童生徒が収集した情報を、整理・データベース化する、目的に応じて適切にグラフの種類や表現を簡単に変える、結論や主張点をより明確にする、実験・実習の結果をまとめるといった場面などが想定される。
プレゼンテーションソフト	児童生徒が収集した情報を整理し、効果的に表現・発信する場面での利用が想定される。
写真・動画撮影ソフト (QRコード読み取り機能)	何度も行うことのできない実験の経過を観察する場面や、動きをスローや静止画で繰り返し振り返る場面、教科書に掲載されたQRコードを読み取る場面などが想定される。
動画編集ソフト	児童生徒が撮影した映像の中に解説を入れる、撮影した写真や動画を編集する、アニメーション作品を作るといった場面が想定される。
地図作成ソフト	児童生徒がグループごとに作成した地図をクラス全体で重ねて考察したり、表などの数値で示された情報を地図等に変換したりする場面が想定される。
ファイル共有機能	電子ファイルのファイル管理や適切な運用方法など、情報技術に関する技能習得のために活用する場面が想定される。児童生徒たちが利用できる領域と、教員が利用できる領域やそれぞれの権限設定等については各自治体の教育情報セキュリティポリシーに準拠する必要がある。
アンケート機能	児童生徒が多様な考えを瞬時に確認する、自動的にグラフとしてまとめて提示する、意見を効率的に可視化するという場面が想定される。
電子メール	電子メールを作成、学校外の人に送受信したりする場面が想定される。
プログラミング教材	プログラミング学習で利用するソフトウェアや機器。 ソフトウェアについては無償のものも多く公開されているため参考にする。
インターネットブラウザ	教科横断的に情報の収集・整理の過程で広く利用することが想定される。HTML5に対応していること。