

次年度に向けて タイピングの指導、どうしてる？

【実践発表・登壇者】

(学校からの実践報告)

- ・ 学校DX戦略アドバイザー、札幌市立稲穂小学校 元校長 菅野 光明 先生

(教育委員会からの実践報告)

- ・ 学校DX戦略アドバイザー、足立区教育委員会 学校ICT推進担当課 統括指導主事 西野 厚 先生

(司会進行)

- ・ 学校DX戦略アドバイザー、沖縄県教育庁県立学校教育課 教育DX推進室 主任指導主事 大城 智紀

小学校学習指導要領総則 解説 P84

第3節 教育課程の実施と学習評価

1 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善

(3) コンピュータ等や教材・教具の活用, コンピュータの基本的な操作 やプログラミングの体験 (第1章第3の1の(3))

各教科等の特質に応じて「**児童がコンピュータで文字を入力するなどの学習の基盤として必要となる情報手段の基本的な操作を習得するための学習活動**」を計画的に実施することが示されています。

LDX学習会のゴールと進行予定

(1) 今日の実践内容

- ①令和6年度4月に向けて、タイピングの指導の実践イメージをつかむ
- ②学校の指導実践、教育委員会の実践につなげる

(2) 本日の流れ

【学校の取組】

- ①菅野先生（札幌市立稲穂小 元校長）
実践内容（約15分程度）⇒質疑応答（約10分）

【教育委員会の取組】

- ②西野先生（足立区教育委員会）
実践内容（約15分程度）⇒質疑応答（約10分）
- ③まとめ

本日のまとめ

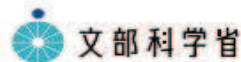
児童生徒の情報活用能力の把握に関する調査研究

情	報	活	用	能	力
育	成	の	た	め	の
ア	イ	デ	ア	集	冊

「情報活用能力調査」の結果から見る指導改善のポイント



令和5年3月



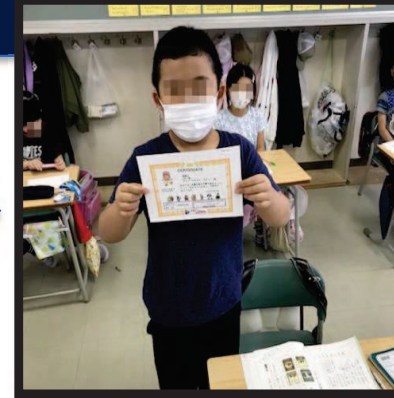
https://www.mext.go.jp/content/20230711-mxt_jogai01-000026776-002.pdf



キーボードによる文字入力

調査結果から考えられる課題

キーボードによる1分間あたりの平均文字入力数は、小学校5年生では15.8文字、中学校2年生では23.0文字、高校2年生では28.4文字でした。一方で、1分間の文字入力数が5文字以下の小学校5年生は17.6%、中学校2年生は3.8%、高校2年生は1.1%でした。



勉強や仕事、コミュニケーションの手段として、コンピュータに文字を入力する方法には、クリック入力や音声入力等もありますが、現時点では長文を入力する際や、文章を推敲する際にはキーボードによる文字入力に適しています。小学校の早い段階からキーボードによる文字入力ができるように指導しましょう。

※キーボードを併用する端末でも、取り付けて練習できるようにして、キーボードの利用機会や練習量の差が生まれないように配慮しましょう。

小学校学習指導要領では、各教科等の特質に応じて「児童がコンピュータで文字を入力するなどの学習の基盤として必要となる情報手段の基本的な操作を習得するための学習活動」を計画的に実施することが示されています。

アイデア

日常的に様々な場面でキーボードによる文字入力を行う機会を設ける

■ 授業

▶ 例：授業中のメモやレポートの記入、まとめや振り返りの場面でデジタルワークシート等に記入する時間を設けましょう。その際、入力時間を決めて提示することで、入力速度を意識することができます。

■ 1人1台端末の持ち帰り時

▶ 例：日記やレポート、自己の学習の振り返りなどを文書作成ソフト等で記入する機会を設けましょう。

■ 朝の時間・帰りの時間

▶ 例：文字入力ソフト等を活用して繰り返し練習する機会を設けましょう。日々の結果は表計算ソフト等を用いて記録し、文字入力数の伸びが確認できるようにしましょう。

▶ 例：クラウド上の掲示板を連絡帳として活用し、翌日の時間割・宿題・持ち物等を入力する機会を設けましょう。



▲ 様々な場面でキーボードによる文字入力を練習する

小学校では、3年生でローマ字を学習します。キーボードによる文字入力は基本的な操作であるため、早い段階から練習する機会を設けましょう。
【参考】文部科学省「第四次全国学力・学習状況調査（令和4年8月実施）」では、小学校の33.7%、中学校の1.0%がキーボード入力を文字入力力の対象としていました。

競い合い、楽しみながら練習する機会を設ける

- ▶ 文字入力ソフト等を活用し、ゲーム感覚で楽しみながら、何度も文字入力の練習を行うことがポイントです。
- ▶ コンテストを行うなど、児童生徒の練習の成果が発揮できる場面をつくりましょう。

A 計算練習

B スライドづくり

C タイピング

D 調べ学習

GIGAならではの「遊び心」も

あだちタイピングチャレンジ

概要③ 表彰

パリエーションのある賞の設定

個人賞 学級賞 クラス賞 学校賞

グランドスラム

教育長によるオンライン表彰式

グランドスラムの学校をオンラインで表彰

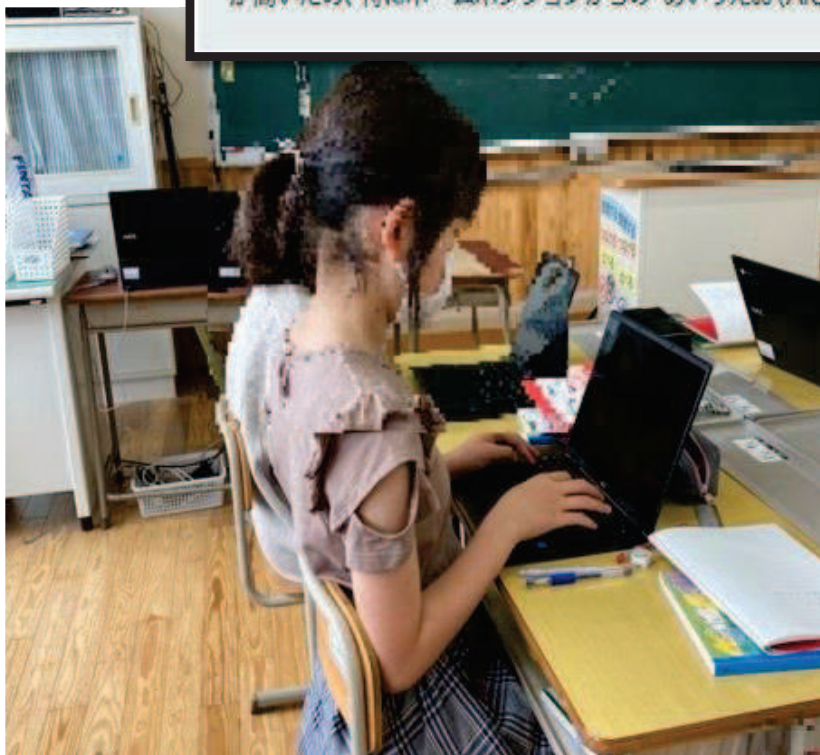
https://www.mext.go.jp/content/20230711-mxt_jogai01-000026776-002.pdf

タイピングスキル（ホームポジション）が定着すると姿勢

参考

ホームポジションを意識して、さらに速く入力できるようにしましょう。

ホームポジションとは、キーボード入力を効率的に行うことができるとされる指の配置のことです。ローマ字入力では母音の入力頻度が高いため、特にホームポジションからの「あいうえお(AIUEO)」の位置を意識し、繰り返し入力して確実に身に付けることが大切です。



・ホームポジションなどは、**適宜**、先生や子供同士で確認する等

・タイピング入力を基礎基本として発達段階に合わせて意識付け

本日のまとめ

(1) タイピングの指導を支えるアプリケーションの活用

- ① 系統立てて、楽しみながら、タイピング力が高まる
- ② どの学校でも、登録すれば利用可能（3OS関係なく）
- ③ 低学年からも段階的に指導できる工夫

(2) 子どもたちのモチベーションを高める仕掛け

- ① ランキング表を校長室前に掲示
- ② 賞状を直接、校長先生が手渡しする
- ③ 一人一人のデジタルバッジの作成⇒プレゼント
- ④ ICTマスターシール贈呈・区全体でのタイピングチャレンジ
- ⑤ デジタル賞状・教育長によるオンライン表彰式

(3) 情報活用能力の知識・技能として位置づけ

- ① 発達段階に応じた指導の工夫⇒学習内容の質の向上へ
- ② 活用する場の工夫：日記、ふりかえり、プレゼン作成等
- ③ 時間確保の工夫：すきま時間の活用、持ち帰り等の活用