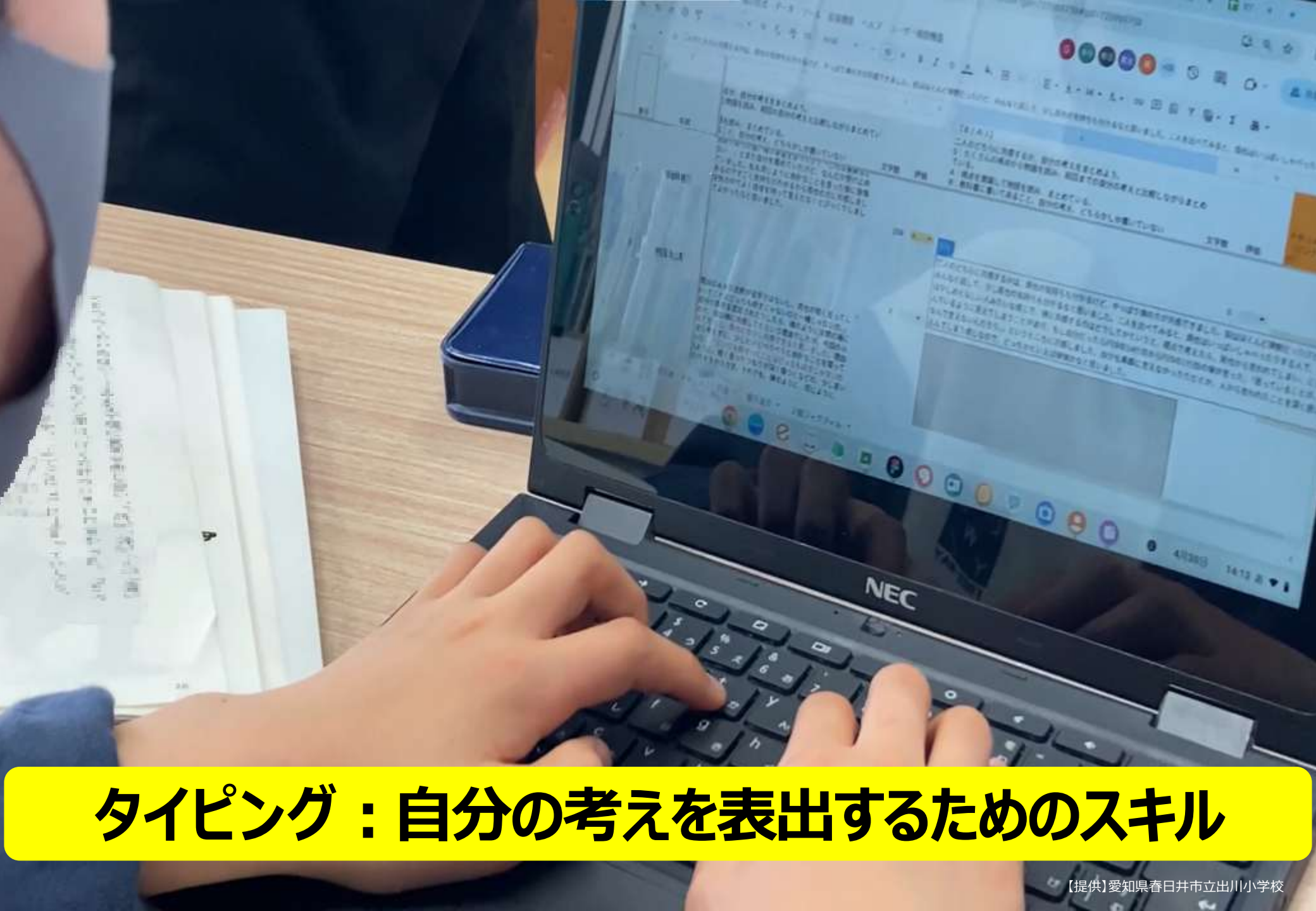


令和8年3月4日（水）  
GIGA StuDX推進チーム プチ学習会

# 知りたい！タイピング指導



**タイピング：自分の考えを表出するためのスキル**



# 学習指導要領における位置づけ

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 総則編

第3章1の(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)）

(3) 第2の2の(1)に示す情報活用能力の育成を図るため，各学校において，コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を活用するために必要な環境を整え，これらを適切に活用した学習活動の充実を図ること。また，各種の統計資料や新聞，視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ること。あわせて，各教科等の特質に応じて，次の学習活動を計画的に実施すること。

ア 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

イ 児童がプログラミングを体験しながら，コンピュータに意図した処理を行わせるために必要な論理的思考力を身に付けるための学習活動

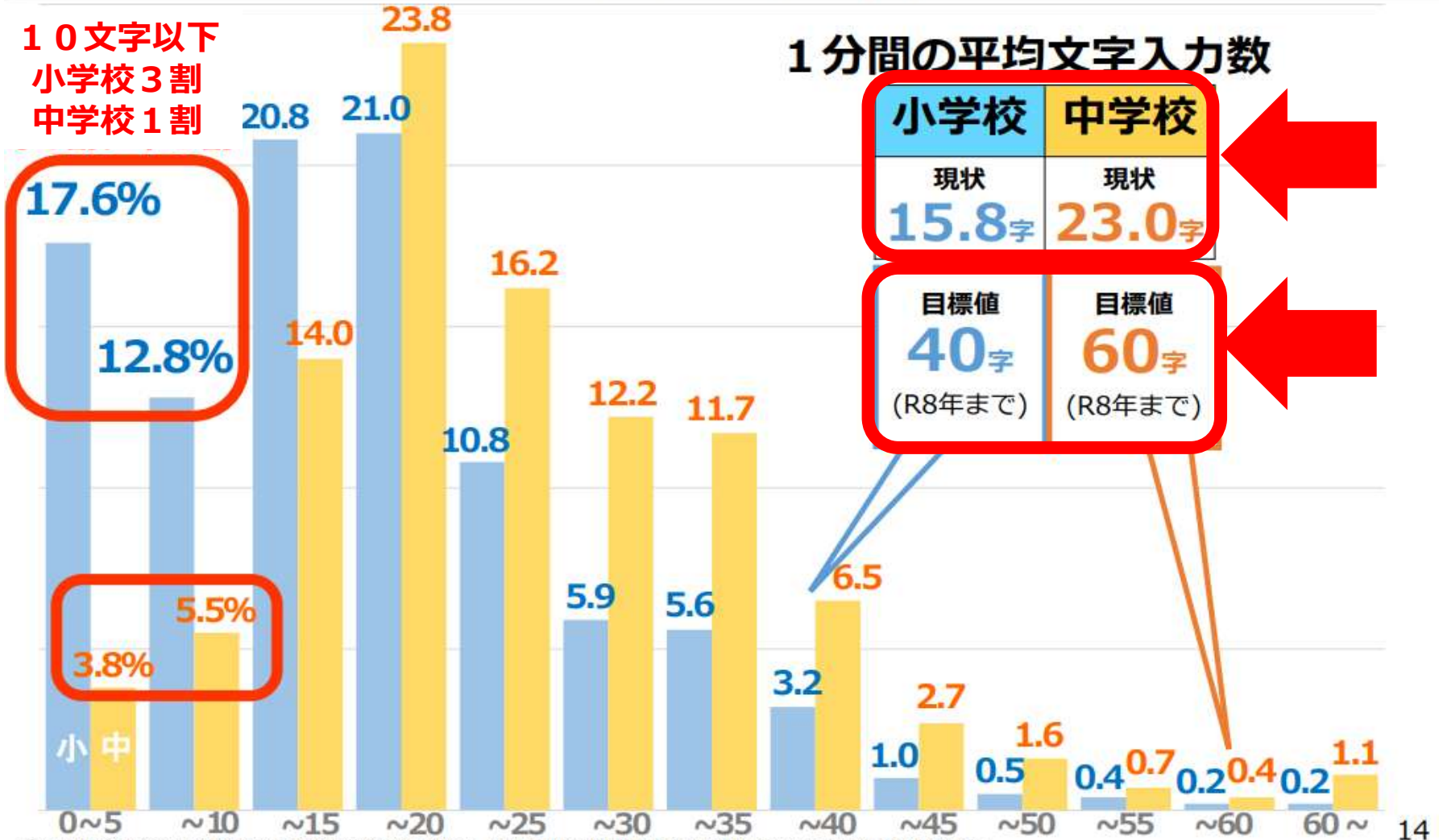
# 情報活用能力調査の結果より

情報技術を使う力が十分ではない  
(タイピング文字入力)

情活調査

10文字以下  
小学校3割  
中学校1割

1分間の平均文字入力数



小学校	中学校
現状 15.8字	現状 23.0字
目標値 40字 (R8年まで)	目標値 60字 (R8年まで)

【グラフ出所】令和3年度情報活用能力調査（文部科学省）結果より作成。【目標値出所】「教育DXに係る当面のKPI（R6.4.22デジタル行財政改革会議）」

**子供たち一人ひとりの  
タイピングスキルの状況を  
把握していますか？**

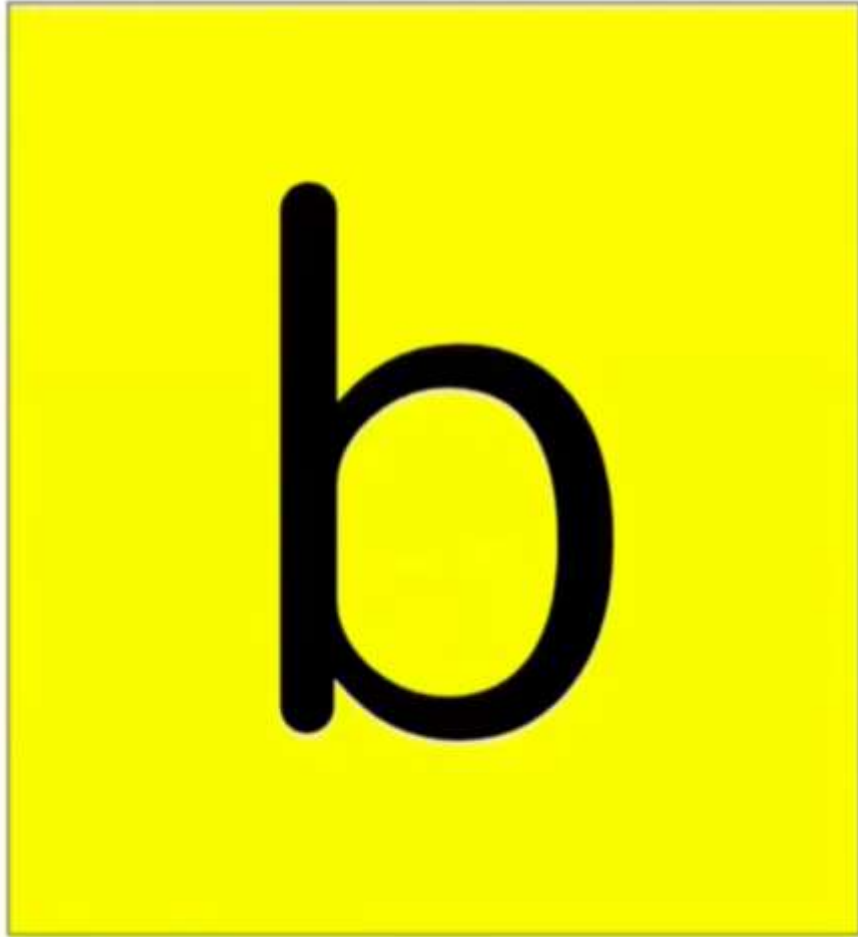


**タイピング練習を目的とした時間を確保**

# タイピングに慣れる

低学年用 フラッシュ教材

学校DX戦略アドバイザー



びー



# タイピングに慣れる

## 名前

件

- 遠藤心優 9月3日  
みまき
- 菅澤直太郎 9月3日  
ちょうたろう
- 橋本彩直 9月3日  
あやめ
- 橋本翔子 9月3日  
ゆかこ
- 高橋仁毅 9月3日  
いつぎ
- 石田夢叶 9月3日  
ゆの
- 本間蓮史 9月3日  
れんし

9月3日

## あいさつ

👤 クラス

- 上杉智也 10月6日  
おはようございます
- 本間蓮史 10月6日  
おはようございますもうちょっとではれですねきょうもがんばりましょう。
- 菅澤直太郎 10月6日  
おはようございます。
- 遠藤心優 10月6日  
おはようございます寒い季節ね🥶🥶
- 橋本翔子 10月6日  
みんなおはようーももっ
- 橋本彩直 10月6日  
おはようございます今日もさむいです
- 松川健太郎 10月6日  
おはようございますきょうもいいいちにちんしょう

10月6日

## 短文

👤 クラスのこ

- 遠藤心優 昨日  
おはようございます寒いですね🥶🥶🥶
- 菅澤直太郎 昨日  
おはようございます明日は土曜日ですねきょうのゆめは、キーボードの13級クリアしたことです
- 遠藤心優 昨日  
おはようございます寒いですね🥶🥶🥶
- 松川健太郎 昨日  
おはようございます今日もいい一日にしましょう
- 小澤孝直 昨日  
みんな、おはよう\*
- 本間蓮史 昨日  
おはようございますきのうは、たいへんなひでしたからあしがげんかいていうぐらいげんかいですでもさいごのきんようびですからがんばりますよ

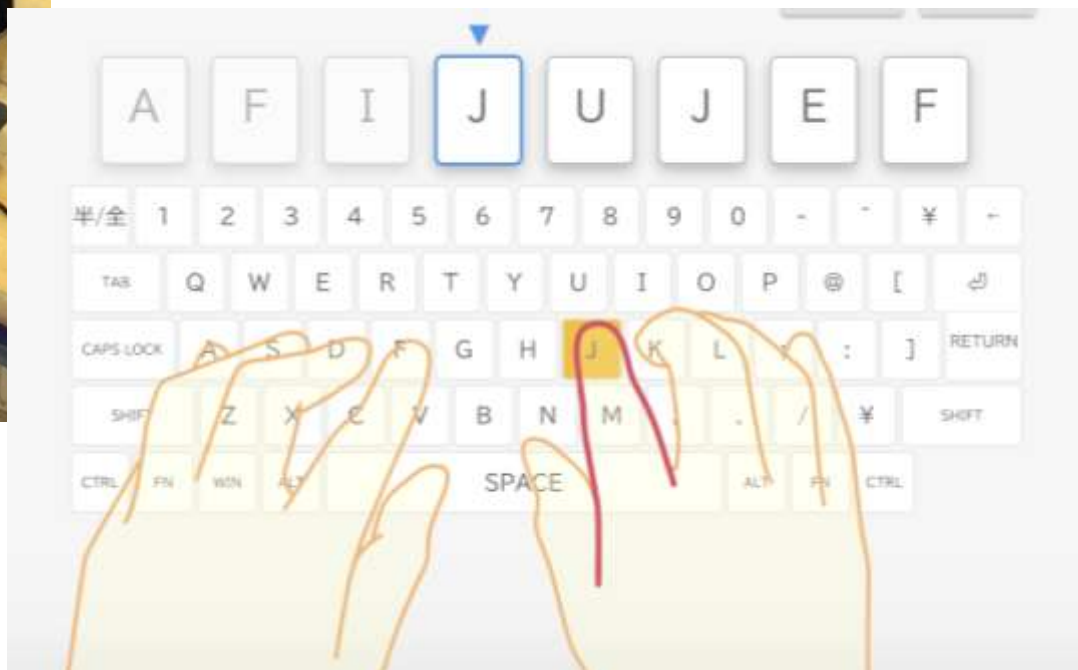
11月19日

Mitsuaki KANNO@合同会社 LTS



短い言葉から、少しずつ

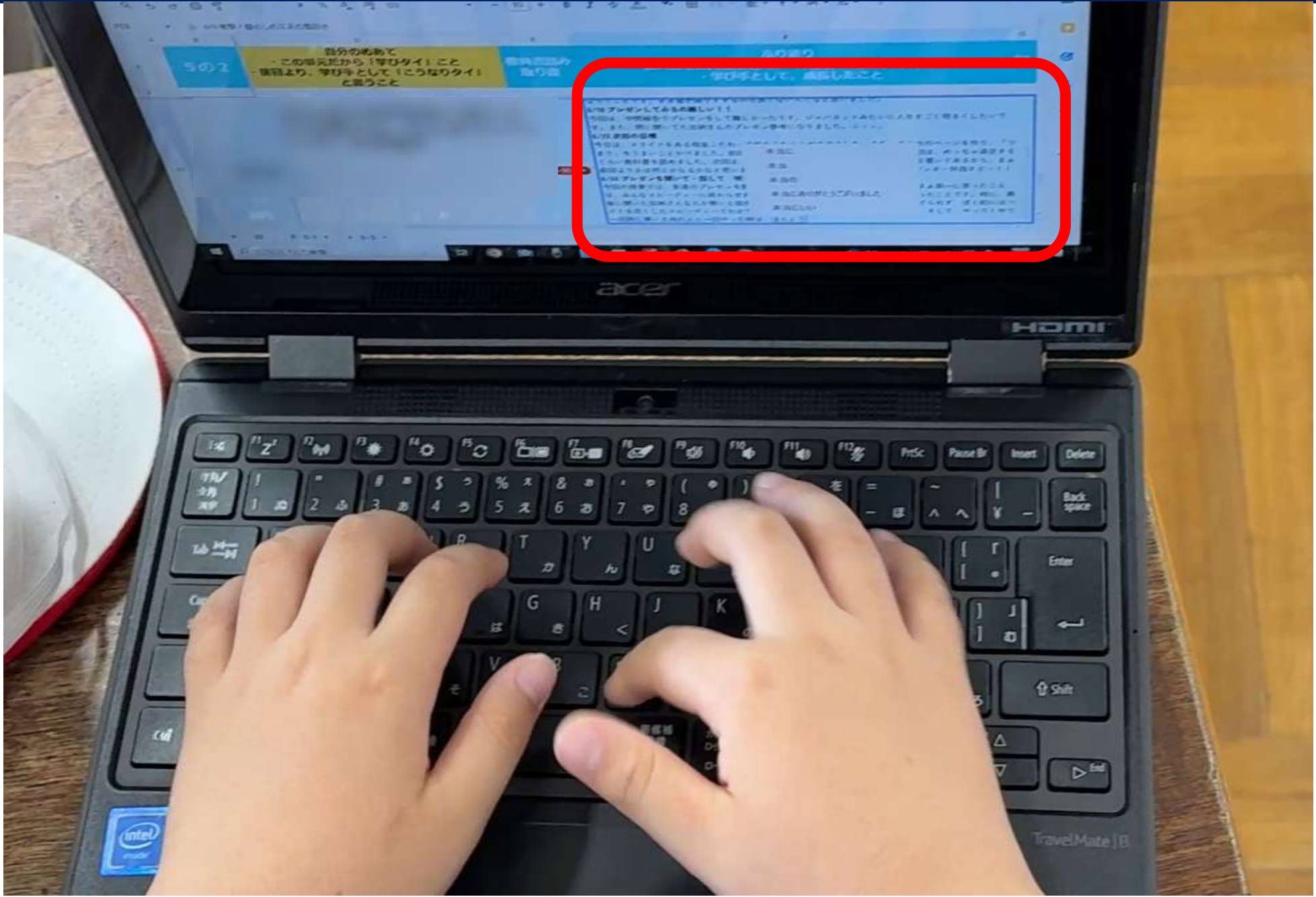




**速く、正確に入力するために**

【提供】大阪府東大阪市立英田南小学校  
※ GIGA StuDX推進チームが赤線（赤枠）を追記  
【参考】小学生から始める無料のローマ字タイピング練習アプリ | プレイグラム タイピング  
<https://typing.playgram.jp/>

# タイピングに慣れる



# タイピングに慣れる

GIGA環境で変容する  
子供の学びの姿

リーディングDXスクール事業  
特別講座2025

手元を見ないでキーボード入力



基礎基本としてのキーボード入力は大事

Tatsuya HORITA @

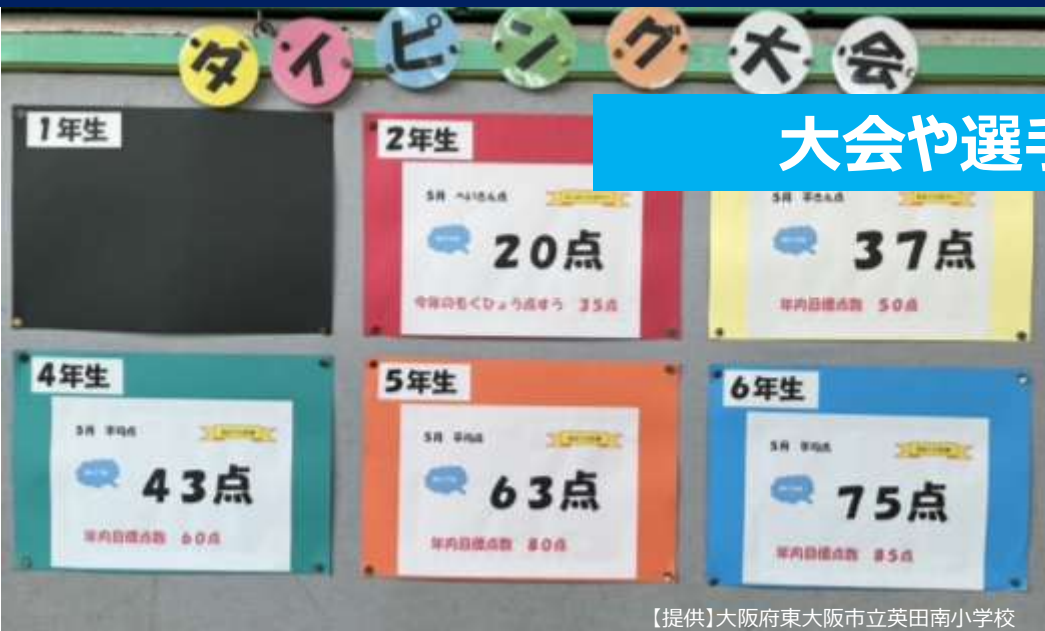


	A	B	C	D
1		名前	5月13日	5月27日
2	1	...	130	120
3	2	...	85	90
4	3	...	145	148
5	4	...	166	181
6	5	...	135	136
7	6	...	95	135

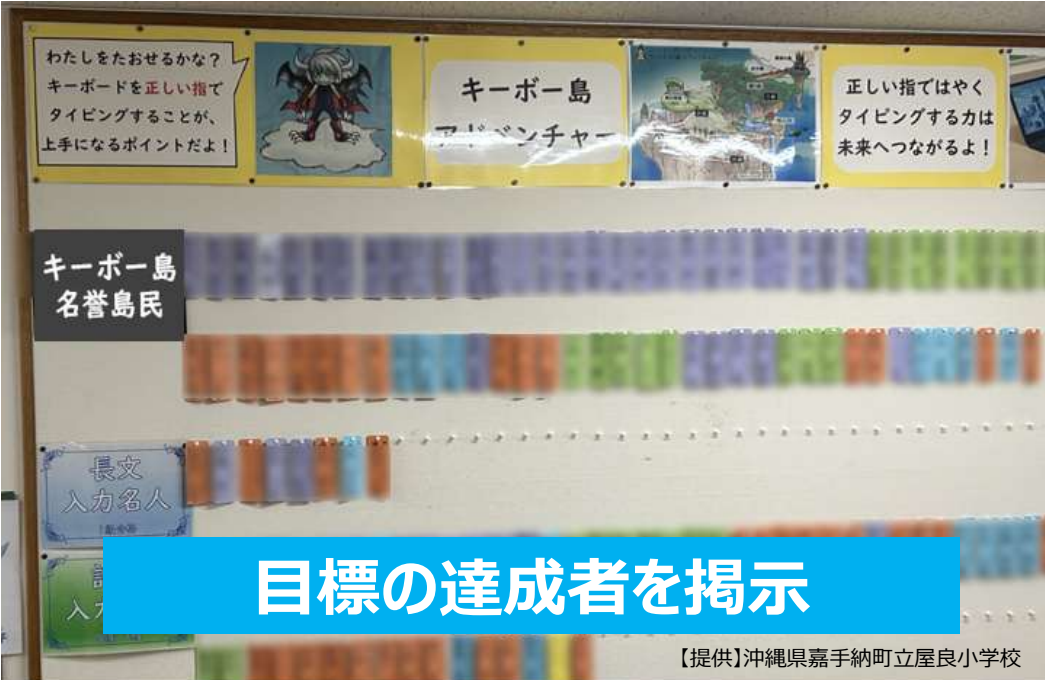


**記録を残して成長を実感**

# タイピングスキル向上の意欲高める工夫



## 大会や選手権を実施



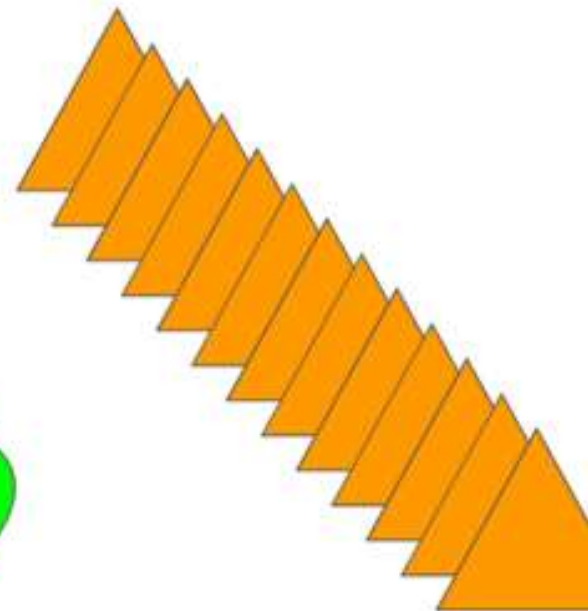
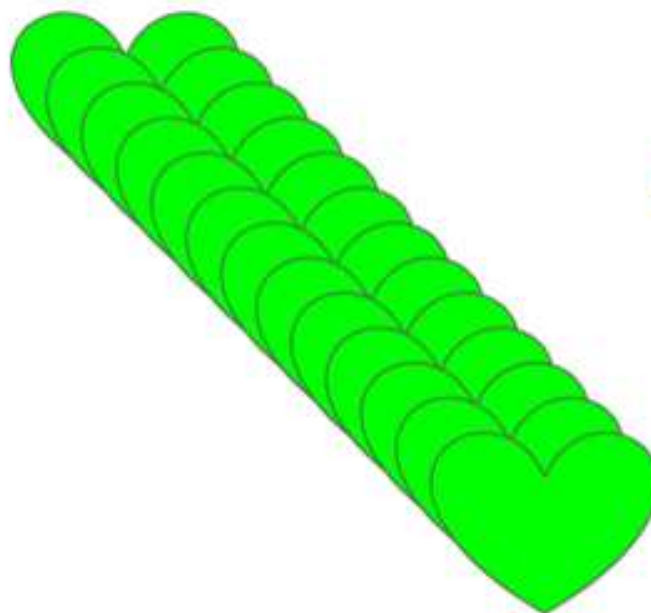
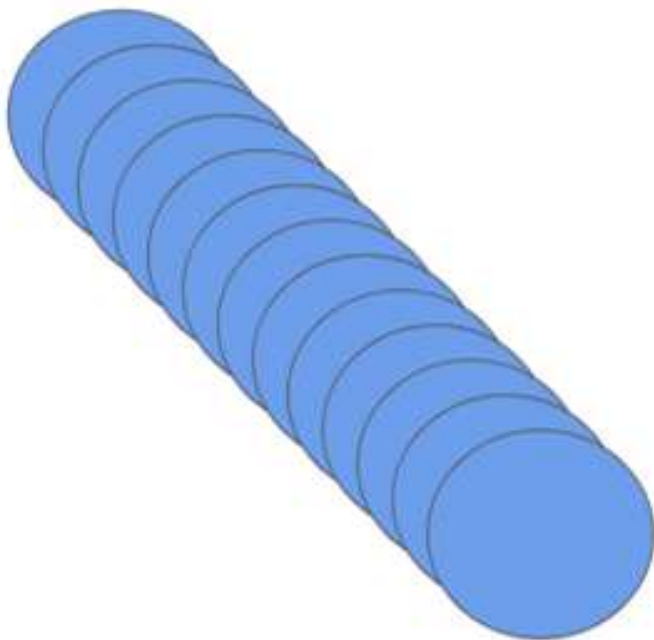
## 校長先生も応援



# ショートカットキーも練習

ミッション① コピー 10連打 コピー(Ctrl+C)→はりつけ( Ctrl+V)

ミッション② そうさを もどす (Ctrl+Z)



学習活動の効率がアップ

Ctrl + C

Ctrl + X

Ctrl + V

Ctrl + Z

Ctrl + Y

 + →

 + ←

 + Shift + S

コピー

切り取り

貼り付け

動作を一つ戻す

Ctrl + Z を取り消す

画面を半分にして右に

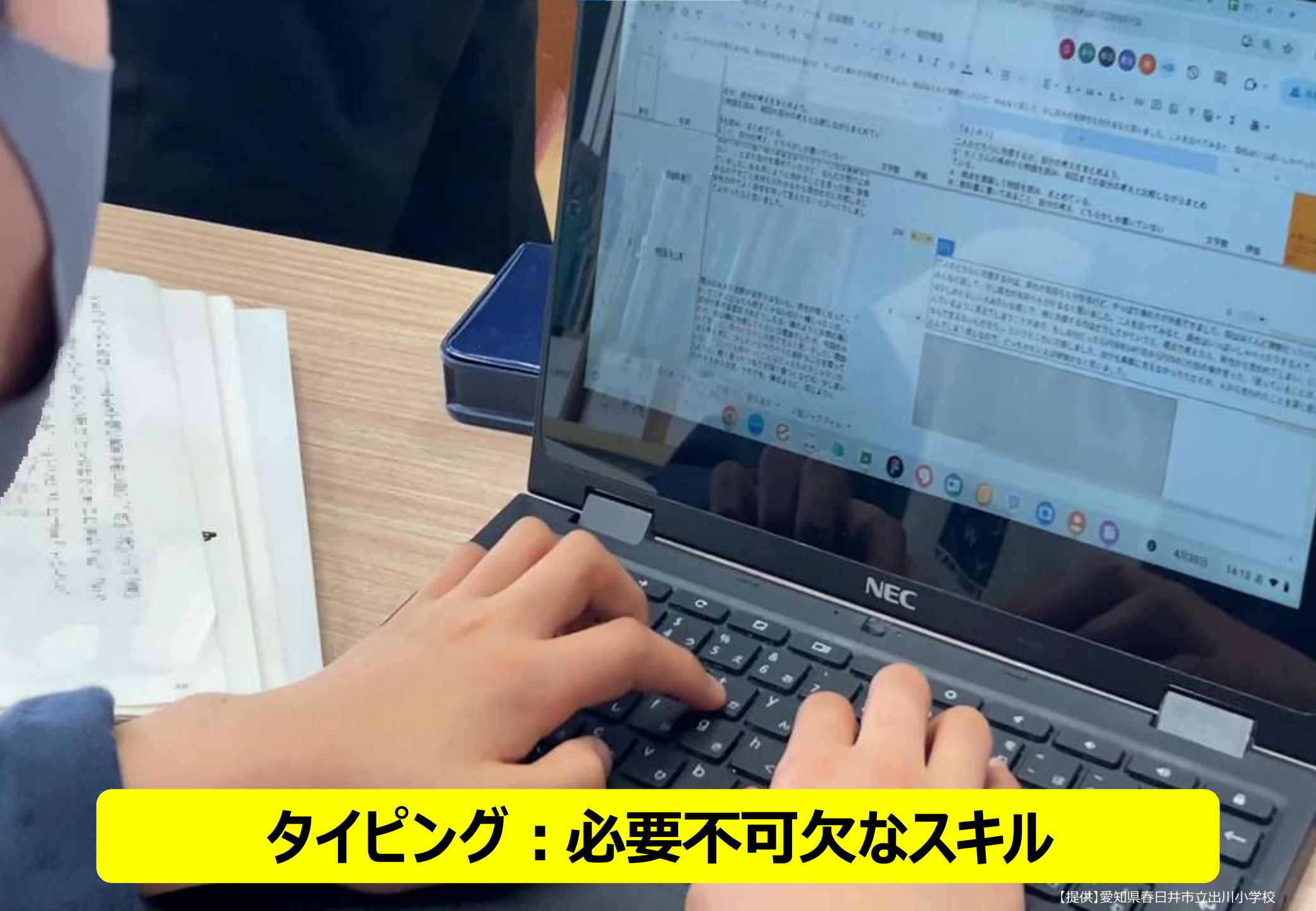
画面を半分にして左に

範囲を選んで保存

いつでも確認できる



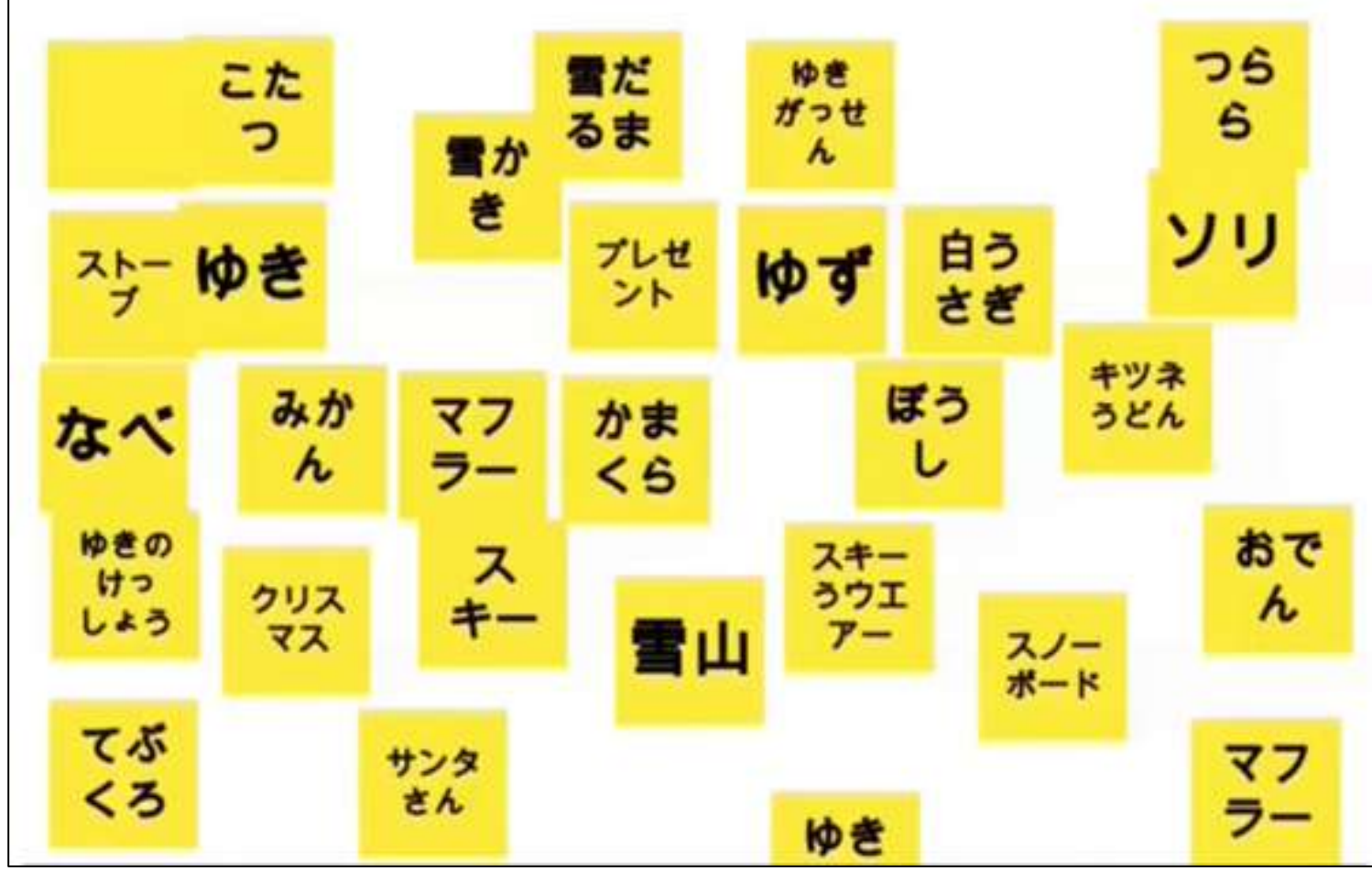
**自分で調べてやってみる**



**タイピング：必要不可欠なスキル**

# タイピングに慣れる

「冬」といえば思い出すのは



問いに短い語句で返答

# タイピングに慣れる

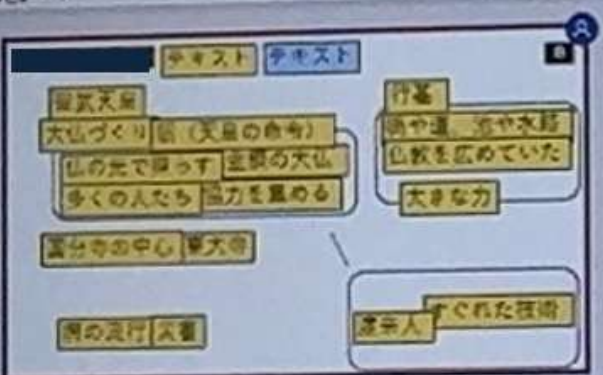
ファイル ホーム 挿入 描画 デザイン 画面切り替え アニメーション スライドショー 記録 校閲 表示 ヘルプ

アニメーション オプション

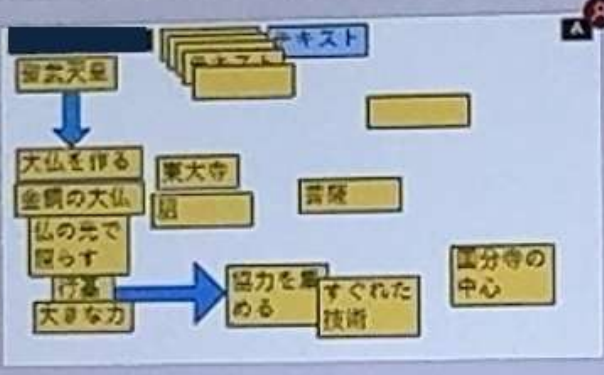
アニメーションの追加 - アニメーションのディザ/貼り付け アニメーションの詳細設定

開始: 直前の動作... アニメーションの順序変更  
継続時間: ... ^ 順番を前にする  
遅延: ... v 順番を後にする

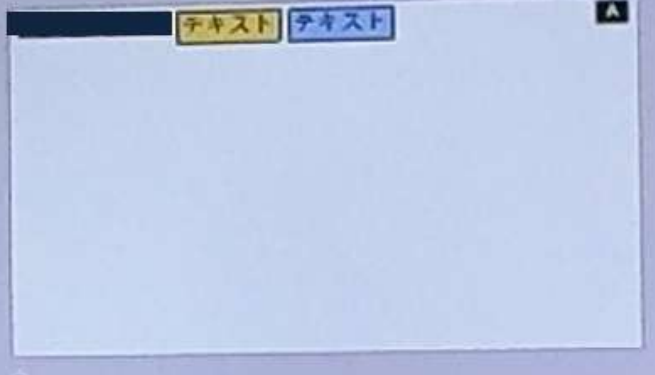
タイピング



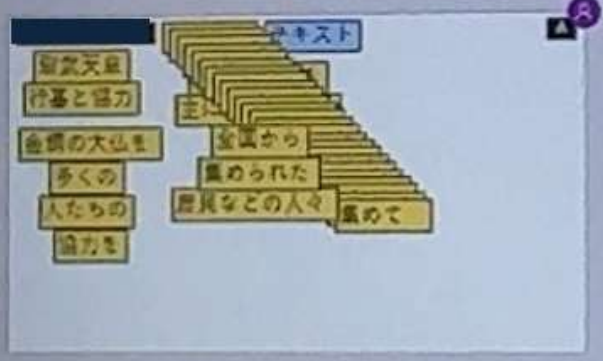
1



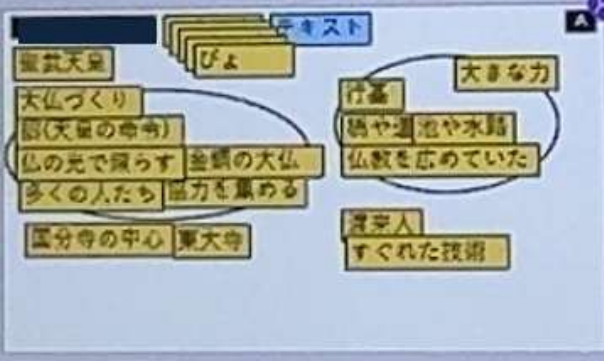
2



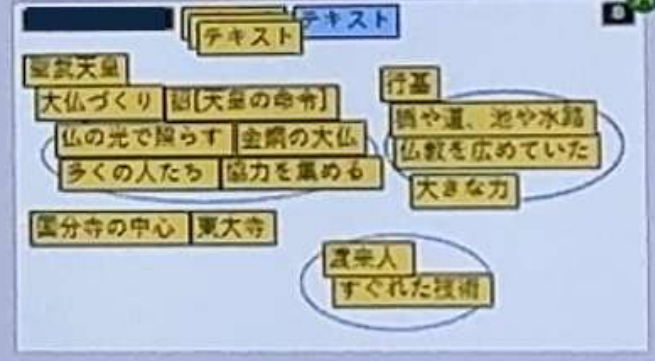
3



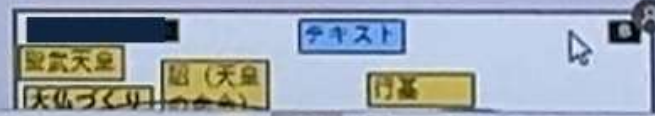
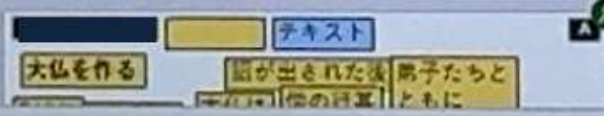
4



5



6



# タイピングに慣れる

13:48 3月9日  
話したい内容がうまく伝わらないことについて調べたんだね！国語の教科書の参考を書いていてとってもいいね！私も緊張して伝えたいことが伝わらないことが結構あるから、参考にさせて、いただきます！！例として話せなかったことを話していてわかりやすい！喋るのが上手になれば

一部を表示

13:48 3月9日  
ある～、泣 確かにゆっくり喋ったら聞き逃しも無くなりそう ほとんどの人が話したい内容が言えないんだねマイクラの表現ってむずいよね。

13:48 3月9日  
話したい内容うまく言えないことある！ゆっくり詳しく話せば、自分が伝えたい事を相手にも伝わるね！85%も共感した人がいたからより説

13:48 3月9日  
うまく喋れないことについて、調べたんだ！たしかに僕もあるかも、、、言いたいことがうまく言えない事もあったのか、、喋る内容を考えて話すのは大切だよな！

13:48 3月9日  
確かに話したい内容が相手に伝わるか心配なときとか、うまく自分の話したいことを言えない時があるよね。喋る内容を考えて詳しくゆっくり喋ればいいんだね。アンケートがあると自分以外のみんなの意見が聞けるからいいよね。自分の体験談を言っていて共感しやすい！

13:48 3月9日  
話したい内容がうまく言えないということ調べたんだ たしかに喋る内容を考えてから喋ったほうが話し違いが無いよね。

13:49 3月9日  
俺も同じ内容だったけどゆっくり話していたから！ ったよ。俺も同じで言葉が少し苦手です。

13:49 3月9日  
考えて喋るといいんだね！「上手になるかも」しれません。なの？！話したい内容がうまく言えない時について、調べたんだね！解決方法は、みんなに、分かりやすく喋るんだね！私も、緊張して、喋れない時ある！喋る内容を考えて喋るといいんだね！

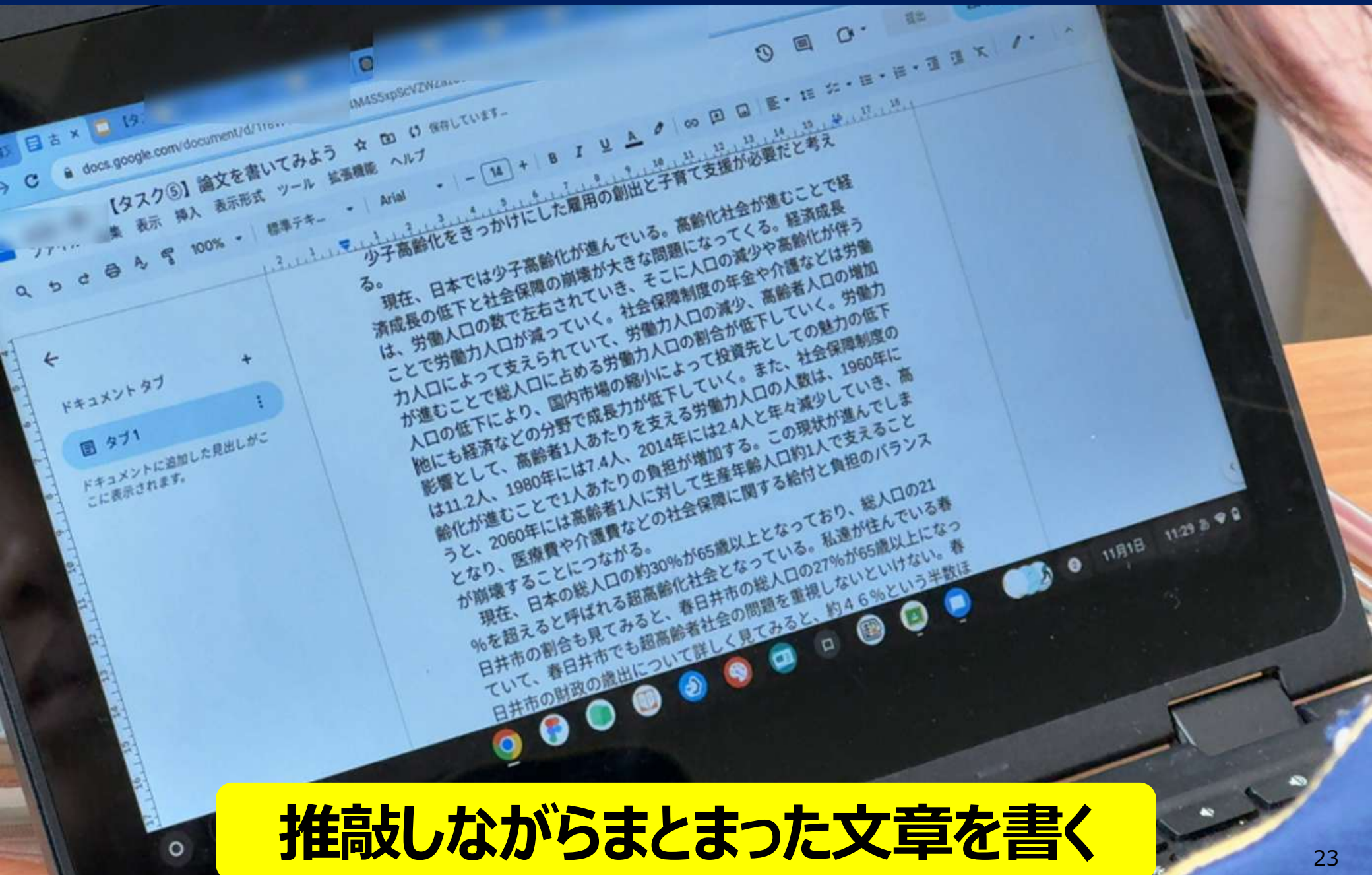
13:49 3月9日  
話したい内容が言えないについて調べたんだね。確かに、ゆっくり喋ると、みんなにも伝わるし、逆に自分も話しやすいよねあと、喋りたい内容が、話せないときがあるよね！

まとまった文章を入力

# タイピングに慣れる



# 授業の展開（中ほど・中盤）



【タスク⑤】論文を書いてみよう

少子高齢化をきっかけにした雇用の創出と子育て支援が必要だと考え  
る。  
現在、日本では少子高齢化が進んでいる。高齢化社会が進むことで経  
済成長の低下と社会保障の崩壊が大きな問題になってくる。経済成長  
は、労働人口の数で左右されていき、そこに人口の減少や高齢化に伴う  
ことで労働人口が減っていく。社会保障制度の年金や介護などは労働  
力人口によって支えられていて、労働力人口の減少、高齢者人口の増加  
が進むことで総人口に占める労働力人口の割合が低下していく。労働力  
人口の低下により、国内市場の縮小によって投資先としての魅力の低下  
他にも経済などの分野で成長力が低下していく。また、社会保障制度の  
影響として、高齢者1人あたりを支える労働力人口の人数は、1960年に  
は11.2人、1980年には7.4人、2014年には2.4人と年々減少していき、高  
齢化が進むことで1人あたりの負担が増加する。この現状が進んでしま  
うと、2060年には高齢者1人に対して生産年齢人口約1人で支えること  
となり、医療費や介護費などの社会保障に関する給付と負担のバランス  
が崩壊することにつながる。  
現在、日本の総人口の約30%が65歳以上となっており、総人口の21  
%を超えると呼ばれる超高齢化社会となっている。私達が住んでいる春  
日井市の割合も見てみると、春日井市の総人口の27%が65歳以上になっ  
ていて、春日井市でも超高齢者社会の問題を重視しないといけない。春  
日井市の財政の歳出について詳しく見てみると、約4.6%という半数ほ

推敲しながらまとまった文章を書く

# タイピングに慣れる

単元	ソフトボール	単元自分目標		ボールを打ち返せるように強く打つ				
単元課題	優しい投球を打ち返したり、定位置で守ったりして試合を行える。							
1年2組				氏名				
	本時の課題 (ゴール)	本時のTODO	時間	TODO 達成度	学び方は 適切か	1個選び、具体的に書こう	合計	
1	単元の見直し 始めのテスト	<input checked="" type="checkbox"/> 体操、3周走 <input checked="" type="checkbox"/> 単元の流れ <input checked="" type="checkbox"/> 始めの技能チェック 1/10球 1点 <input type="checkbox"/> アップの仕方 <input type="checkbox"/> 振り返り	10分 5分 20分 5分 5分	◎	○	<input type="checkbox"/> 学び方を振り返って <input type="checkbox"/> できた・分かった <input type="checkbox"/> 工夫した <input type="checkbox"/> 仲間から学んだこと <input checked="" type="checkbox"/> 更に学んでみたい	技能チェックで普通に手で取ることとグローブで取るのが全然違って難しかったけど投げ方などを知ることができました。トスパッチングは空振りが多かったからボールの飛んでくる場所を見て大体の本数を打てるように頑張りたいです。	108
2	流れをつかむ 練習1	<input checked="" type="checkbox"/> 体操、3周走 アップ <input type="checkbox"/> 今後の学習計画を立てる <input checked="" type="checkbox"/> キャッチボール <input checked="" type="checkbox"/> 振り返り	10分 5分 15分 10分 5分	◎	○	<input type="checkbox"/> 学び方を振り返って <input checked="" type="checkbox"/> できた・分かった <input type="checkbox"/> 工夫した <input type="checkbox"/> 仲間から学んだこと <input type="checkbox"/> 更に学んでみたい	前はボールをほとんどキャッチすることができなかつたけど、今日はいつ取るのかのタイミングを見てキャッチすることができたし感覚を知ることができました。投げ方とかも相手のいるところをちゃんと見て投げることができてきたから次からも頑張りたいです。	119
3	練習2	<input checked="" type="checkbox"/> 体操、3周走 <input checked="" type="checkbox"/> アップ <input checked="" type="checkbox"/> キャッチボール <input checked="" type="checkbox"/> バッチング <input checked="" type="checkbox"/> 振り返り	10分 5分 分 分 5分	◎	○	<input type="checkbox"/> 学び方を振り返って <input checked="" type="checkbox"/> できた・分かった <input type="checkbox"/> 工夫した <input type="checkbox"/> 仲間から学んだこと <input type="checkbox"/> 更に学んでみたい	キャッチボールで相手と長く連続でボールをキャッチすることができたので良かったです。自分の右側のところに飛んできたボールを取ることがあまりできなかったからどこに飛んできたかを見て取れるようなボールはしっかり取れるようにしたいです。バッチングはコーンの上にあるボールは飛ばすことができたからトスパッチングでも打てるようにどこにボールが飛んできたかを見てうまく返せるようにしたいです。	191
4	練習3	<input checked="" type="checkbox"/> 体操、3周走 <input checked="" type="checkbox"/> アップ <input checked="" type="checkbox"/> キャッチボール <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 振り返り	10分 5分 分 分 5分	◎	○	<input type="checkbox"/> 学び方を振り返って <input type="checkbox"/> できた・分かった <input type="checkbox"/> 工夫した <input type="checkbox"/> 仲間から学んだこと <input checked="" type="checkbox"/> 更に学んでみたい	キャッチボールをしてグローブでのもらいの方が相手が投げたボールを取りやすい角度で取ることができなかつたから、技能テストのときには相手が投げたボールを取れるようにボールの飛んでくる位置を見て角度を工夫したいです。自分の右側のボールが取るともらうときの体制ができてないから右側に飛んできて体制をちゃんと整えて取りたいです。	159
5	テスト	<input checked="" type="checkbox"/> 体操、アップ <input checked="" type="checkbox"/> 技能テスト 7/10球 4点 <input checked="" type="checkbox"/> グループ決め <input checked="" type="checkbox"/> 振り返り	10分 20分 10分 5分	◎	◎	<input type="checkbox"/> 学び方を振り返って <input checked="" type="checkbox"/> できた・分かった <input type="checkbox"/> 工夫した <input type="checkbox"/> 仲間から学んだこと	技能テストでバッチングはボールが飛んできた場所をしっかりと見てボールを取ることができ、コーンの上にあるボールを打つ練習でついたのかなと思いました。キャッチボールはバッチングよりも多くして、グローブの角度を調節したりもできたし相手を取りやすいボールを投げることもできたので良	160

振り返りで毎日タイピング



# 自分の変化、自分の感情、自分にとっての価値など

この単元の学びの思い出しきここに

自分の様の中が変化した

単元

算数・国語・社会のふり返り

ふり返り

1日1日

プレテストでわかったこと

項目

1. 予習の大切さ

自分は前の単元に行けるプレテストで80点以上とれば飛び級になれるというテストで自分もちょっと読んでみて、最初は簡単な方だったけれど、後大切さを改めて感じましたし学ぶことができましたかなと思いました。

1日1日

通常コースでの勉強

見出し

1. 通常コースの勉強のレベル

プレテストで80点以上とることからみて、通常コースでの勉強となり最初のページにはノートに予習をしていたので読書の教科書の問題は先の問題を、練習して単元の終わりの時にテストで、80点以上とって褒めたいなと思いました。

2. ミッションステージの大切さ

久しぶりの算数だったし久しぶりの通常コースでの勉強だから感覚はもう完全に取戻してミッションステージは教科書の問題を先にやらないでいい問題はミッションステージは前回のものが終わっていないから教科書の問題を先にやらないでまとめて力試しをしたけれど全然一発でミッションステージでの勉強にどんだんがんばり学習を進めていきたいなと思いました。

3. 教科書の問題の大切さ

通常コースでもどのコースでも結局教科書の問題は解かなくてはならないけれど基本の問題と応用の問題の2つに分かれていてその2つに分かれていたらミッションステージとか、計算スキルとか、キコナでしか問題を解くことができなくなってしまうから教科書の問題は大切だと認められたので感じられたけれど、問題があればミッションステージも解くことができることができるから教科書の問題はやはり大切だと改めて感じる事が出来ました

改めて感じた予習の大切さ

1. 予習をしておけば！

予習すると、次の授業の時に安心して授業を進めることができるし、自分のペースで授業を進めていくんだらうけれど、予習をしておけばミッション

2. 予習しなかったら？

予習しなくても別に授業は進むけれど予習しなかったらミッションステージの正答率がちょっと下がるし、ステップアップとかキコナに、時間遅れすることが、時間が無くなって終わらないことがあるからです。

# 能美市立浜小学校 KPIを切り口とした教育DXの取



第6回公開学習会



## リーディングDX事業

- ① 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実
- ② 実践内容を動画・写真・研修のオンライン公開などにより地域内外に普及
- ③ 端末の日常的な持ち帰りによる家庭学習の充実等
- ④ 校務の徹底的な効率化や対話的・協働的な職員会議・教員研修
- ⑤ インターネット上の動画教材の活用、外部専門家によるオンライン授業の実施

## 児童の資質・能力の育成

- 業務の効率化により、教員が授業（教材）や児童に向き合う時間を生み出す
- 教員のICTリテラシーの向上により、授業でのICT活用につながる

校務DXの目的は『児童の資質・能力の育成』

## 学びのDX

## 校務DX

### 授業での活用

### 日常生活での活用

### 校務での活用

- 学校研究（研究主題）  
「能動的に学び資質能力が育つ授業へのアップデート」  
～ICTの有効活用による個別最適な学びと協働的な学びの実践～  
※指導案に「ICT活用」を位置づけ
- GIGA校内研修会
- 浜GIGA実践交流

- 連絡帳
- 学級通信
- 宿題
- 委員会の連絡
- オンライン登校日
- オンライン始業式、終業式
- 全校へのお知らせ
- 運動会の応援練習

- 職員会議 ———— ドキュメント
- 予定 ———— カレンダー
- 自宅の位置 ———— マップ
- 欠席連絡 ———— スプレッドシート
- 情報共有 ———— チャット
- ポータルサイト ———— サイト
- ウェルカムボード ———— スライド
- 校内研 ———— クラスルーム
- 学校評価 ———— フォーム

# 学校の目標値にタイピングも

## 教育DXに係るKPI

■データの共有 — ドライブ

## 教育DXに係るKPI

# 教育DXに係るKPI

### ■ 情報活用能力の向上

①小：レベル3以下の減少

20%以下(R8)

②キーボードによる日本語  
入カスキルの向上 (字/分)

(R6 6月) → (R6 10月) - 40字(R8)  
69.7字                      83.9字 (3年以上の平均)

### タイピング技能

(6月) → (10月)

2年                      44.7字

3年: 39.7字 → 50.7字

4年: 65.5字 → 76.2字

5年: 76.1字 → 102.1字

6年: 91.1字 → 106.6字

(を徹

止し

学校

0万枚

-6時間)

ング技能

(10月)

44.7字

字→50.7字

字→76.2字

字→102.1字

字→106.6字

「学習  
用いて  
く発信

■ 基:

■ プログラミング

■ 情報モラル・情報セキュリティ

(R6 6月) → (R6 10月) - 40字(R8)

69.7字                      83.9字

# 学校全体で目標値を設定

# 先生や子供の声

上級生や大人のようにかっこよく  
タイピングをしたい



たくさん入力ができるようになるから  
学習も楽しい



いつの間にかタイピングスピードが  
上がっていてびっくり！

**子供たち一人ひとりの  
タイピングスキルの状況を  
把握していますか？**



キーボードアドベンチャー  
<https://kb-kentei.net/index.html>



小学生から始める無料のローマ字タイピング練習アプリ | プレイグラム タイピング  
<https://typing.playgram.jp/>

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

「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

令和6年3月/令和7年3月 改訂



[https://www.mext.go.jp/content/20230711-mxt\\_jogai01-000026776-002.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20230711-mxt_jogai01-000026776-002.pdf)

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。

### 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。



▲ 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「端末活用状況等の実態調査（令和4年8月時点）」では、小学校の33.7%、中学校の31.0%がキーボード入力を文字入力の方針としていました。



[https://www.mext.go.jp/content/20230711-mxt\\_jogai01-000026776-002.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20230711-mxt_jogai01-000026776-002.pdf)

#### 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。

【出典】文部科学省「情報活用能力育成のためのアイデア集」  
[https://www.mext.go.jp/content/20230711-mxt\\_jogai01-000026776-002.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20230711-mxt_jogai01-000026776-002.pdf)  
(2026年3月18日閲覧)  
※ GIGA StuDX推進チームが研修提示用に改変



# 【テーマ】 次年度に向けて 「タイピングの指導、どうしてる？」



動画  
二次元コード



## リーディングDXスクール事業 生成AIパイロット校 成果報告会

2024年2月20日、「リーディングDXスクール事業 生成AIパイロット校 成果報告会」が開催されました。本記事では、下記の報告会・講評の様子や概略についてお伝えします。



2024.3.19

## 次年度に向けて「タイピングの指導、どうしてる？」リーディングDXスクール事業 公開学習会 リポート Vol.7

2024年3月5日に実施された「リーディングDXスクール事業」第7回公開学習会では、タイピング指導に関する取り組みが紹介されました。子どもが楽しみながらタイピングを学ぶための方法や、タイピング学習によって得られる成果に焦点を当てた学習会となりました。本記事では公開学習会の発表内容と、質疑応答の様子をレポートします。



学習会リポート  
二次元コード