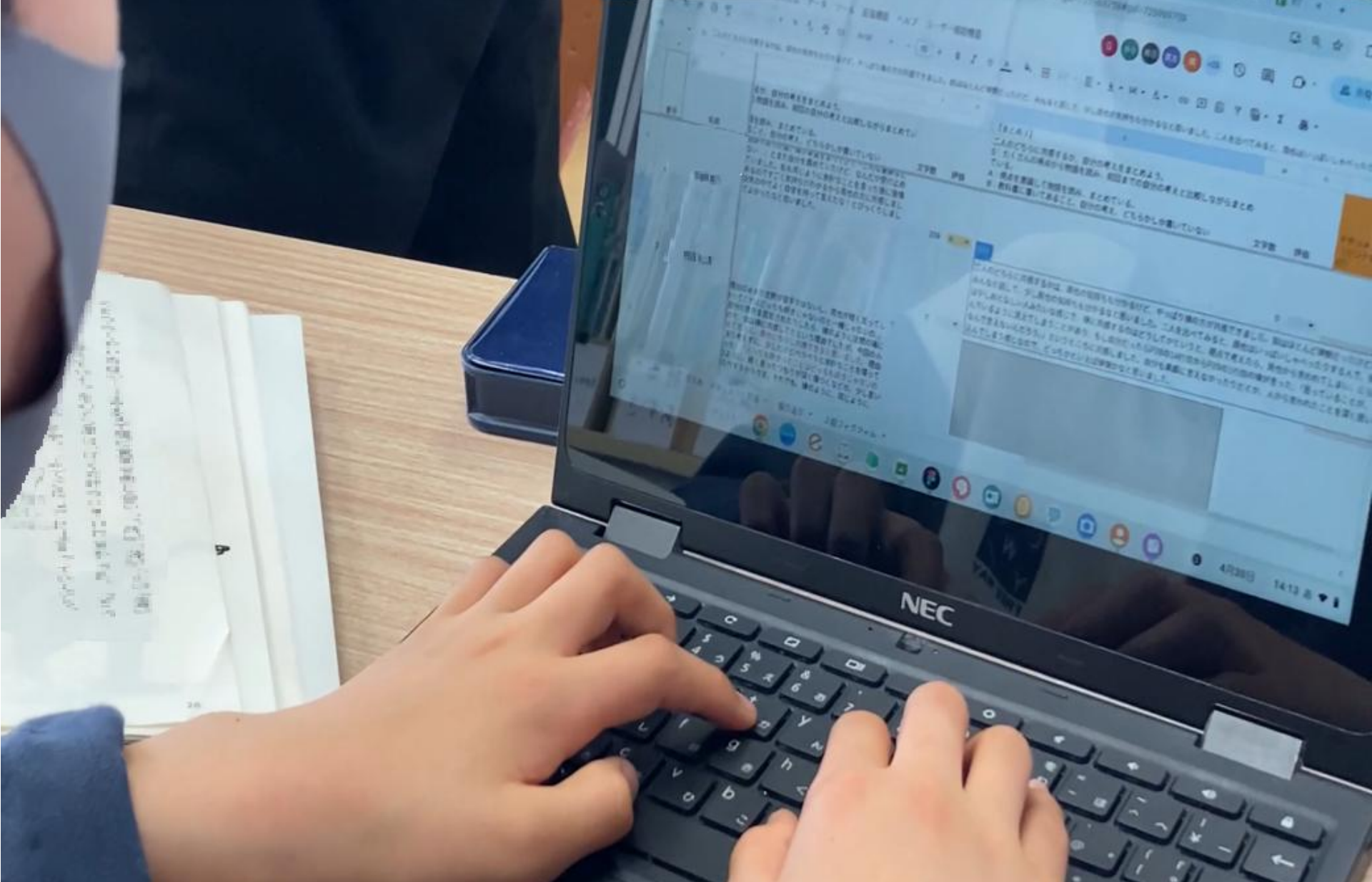


知りたい！タイピング指導



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章第3節1(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。

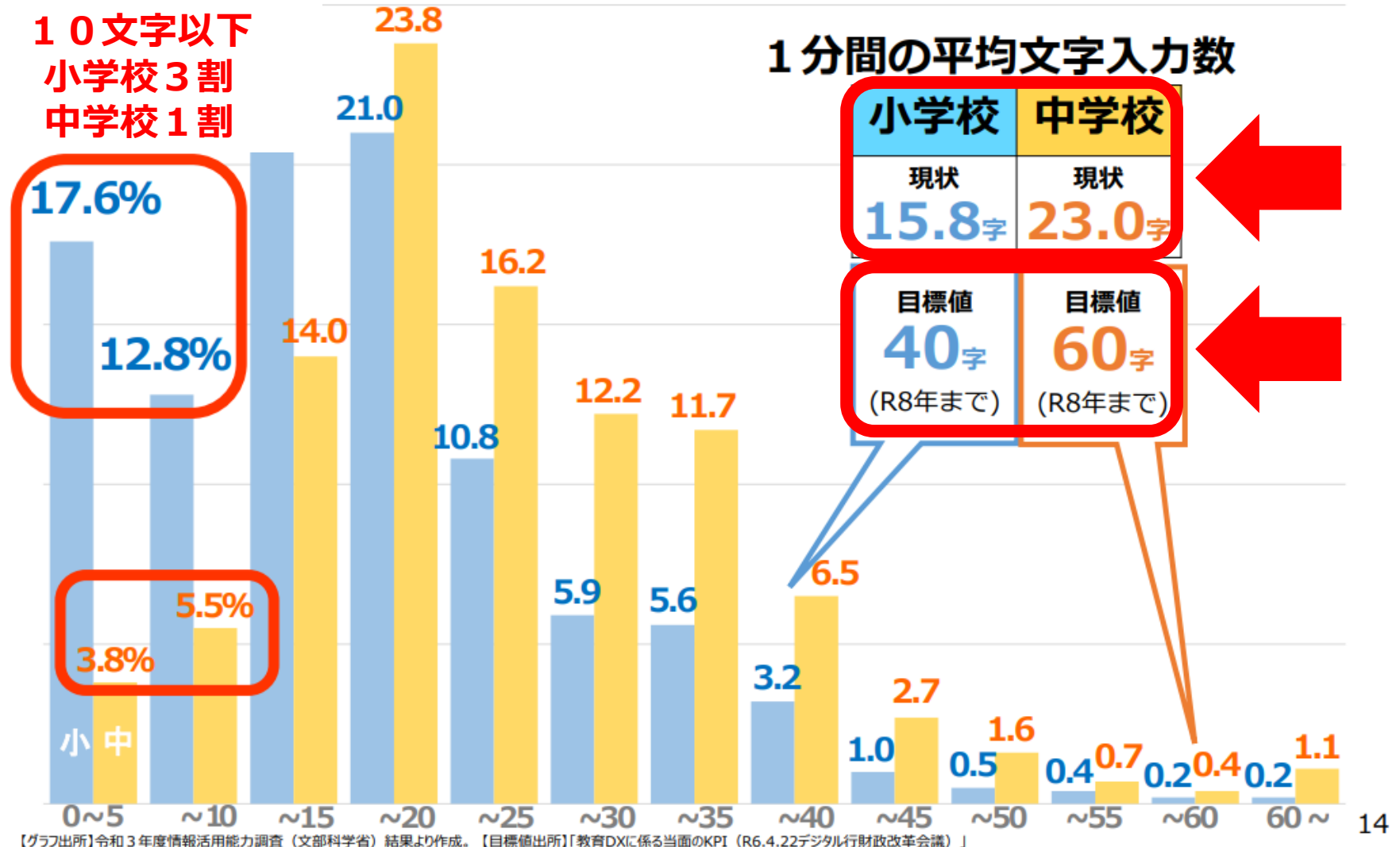
ア 児童が**コンピュータで文字を入力するなどの学習の基盤として必要**となる情報手段の基本的な操作を習得するための学習活動

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(小5・中2)

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





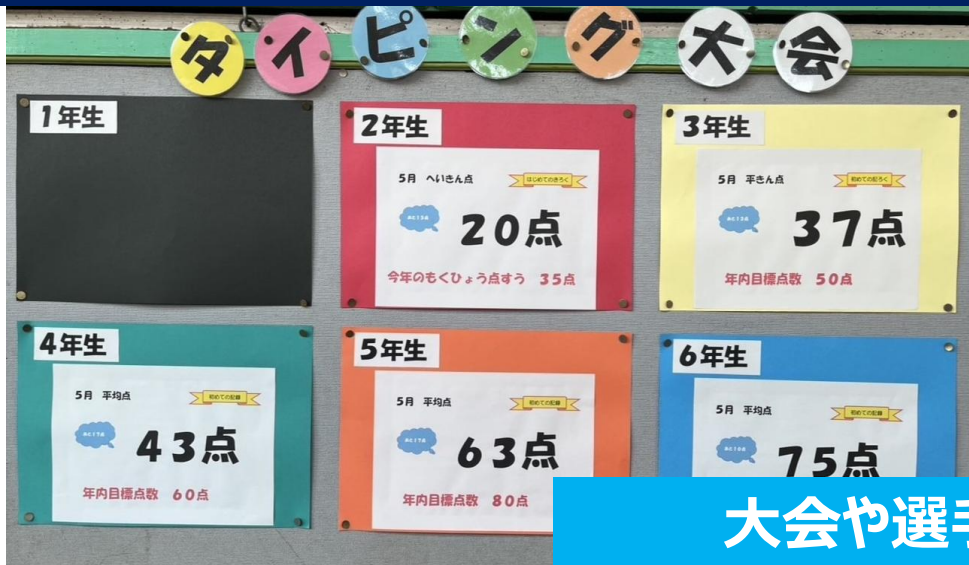
タイピング練習を目的とした時間を確保

タイピングスキル向上の意欲高める工夫

19					
fx					
	A	B	C	D	
1		名前	5月13日	5月27日	
2	1	氏名・性別・年齢・学年・学年末テスト 得点・学年末テスト 順位・学年末テスト 順位・学年末テスト 順位・学年末テスト 順位・学年末テスト 順位・学年末テスト	1 3 0	1 2 0	
3	2		85	90	
4	3		145	1 4 8	
5	4		166	181	
6	5		135	136	
7	6		95	1 3 5	

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



能美市立浜小学校 KPIを切り口とした教育DXの取組

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

授業での活用

■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

日常生活での活用

- 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

校務DX

校務での活用

- 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
- ウエルカムボード ———— スライド
- 校内研 ———— クラスルーム
- 学校評価 ———— フォーム

第6回公開学習会



学校の目標値にタイピングも

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
入力スキルの向上（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

学校全体で目標値を設定

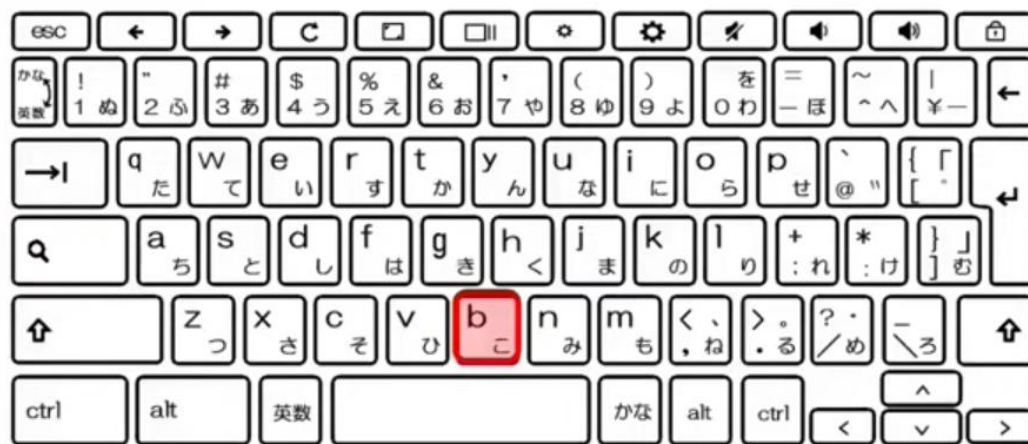
タイピングに慣れる

低学年用 フラッシュ教材

学校DX戦略アドバイザー

b

びー



Mitsuaki KANNO@合同会社 LTS



タイピングに慣れる



タイピングに慣れる

名前

浅野心優	9月3日
みぎき	
青澤直太郎	9月3日
ちゅうたろう	
橋本彩直	9月3日
あやめ	
飯田翔平	9月3日
ゆかこ	
高橋仁樹	9月3日
いつき	
石田夢叶	9月3日
ゆの	
本間直史	9月3日

9月3日

あいさつ

上杉舞也	10月6日
おはようございます	
本間直史	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。	
青澤直太郎	10月6日
おはようございます。	
飯田翔平	10月6日
おはようございます寒い季節ね	
廣田祐樹	10月6日
みんなおはようーもも	
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	
松川陽太郎	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ましょう	

10月6日

短文

遠藤叶夢	昨日
おはようございます寒いですね	
青澤直太郎	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	
飯田翔平	昨日
おはようございます寒いですね	
松川陽太郎	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*	
本間直史	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っ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	

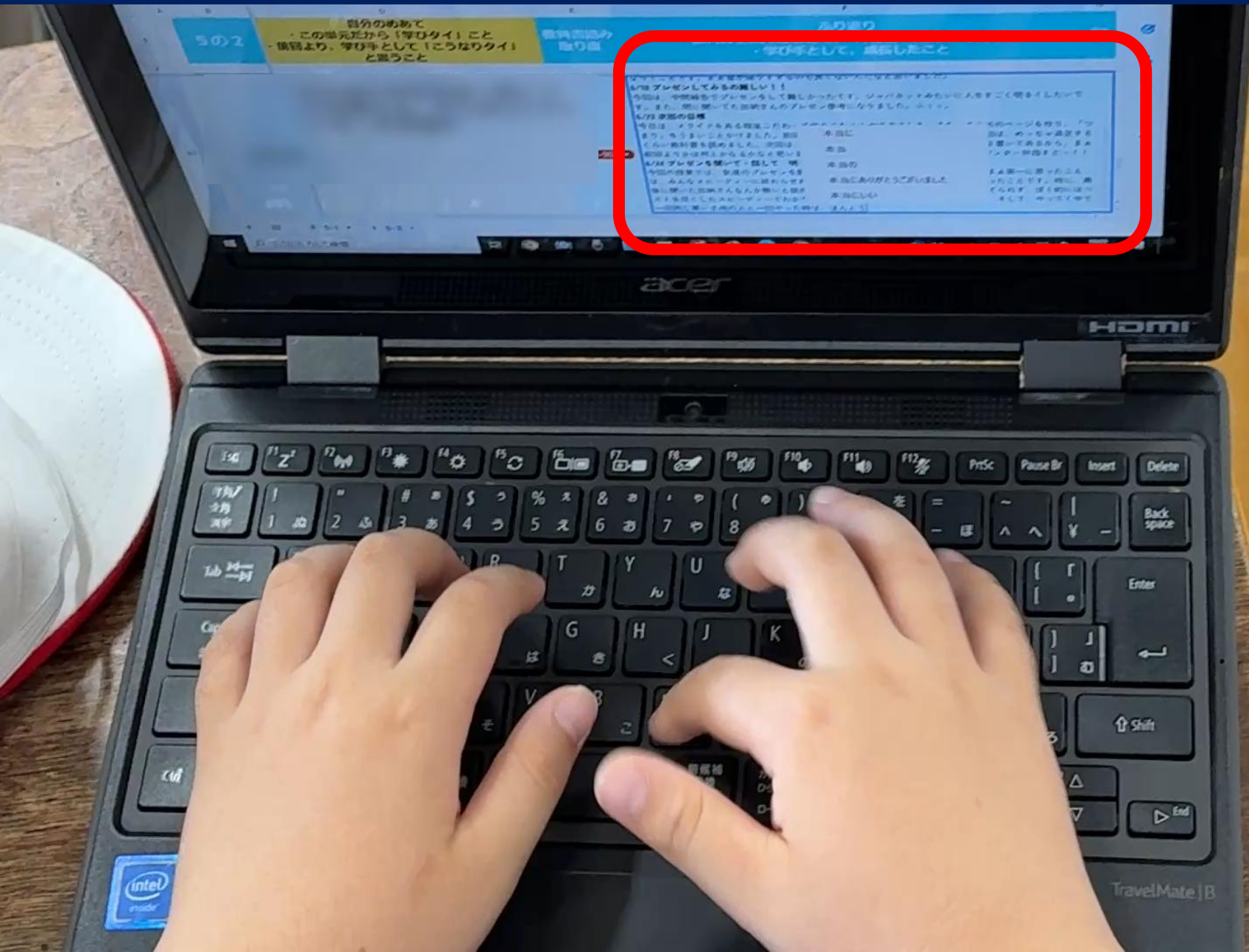
11月19日

Mitsuaki KANNO@合同会社 LTS



短い言葉から、少しずつ

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

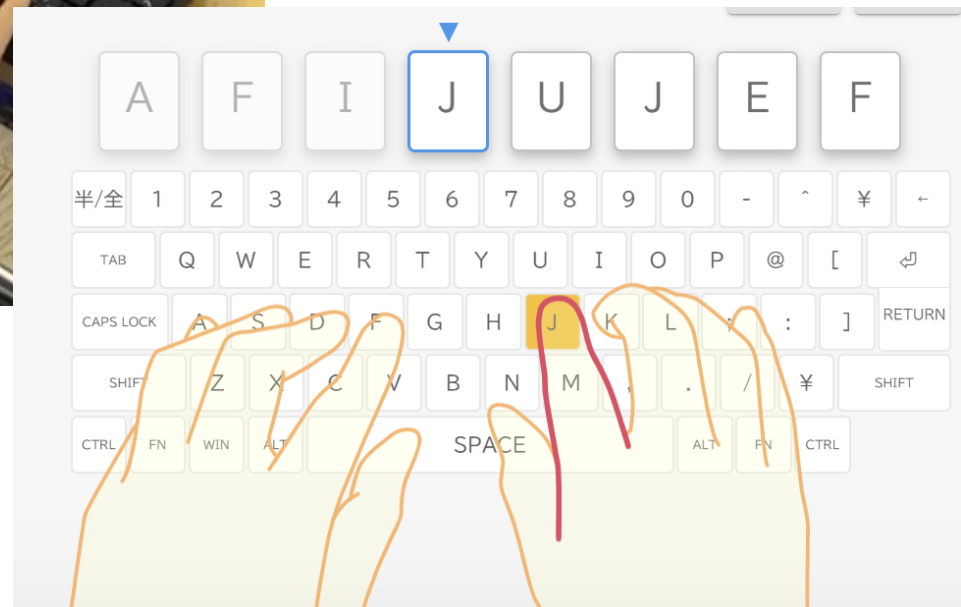
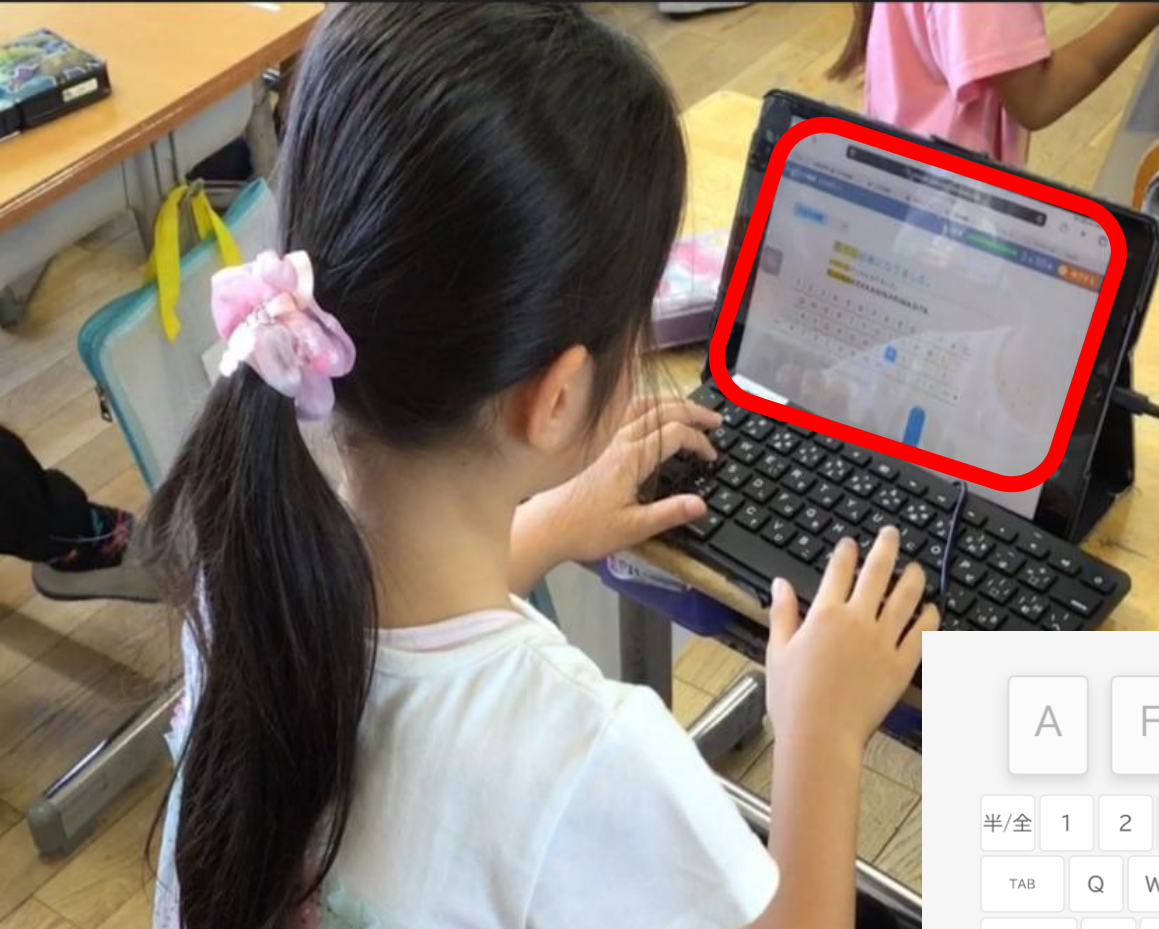


基礎基本としてのキーボード入力は大事

Tatsuya HORITA @

2024/12/05

(9)

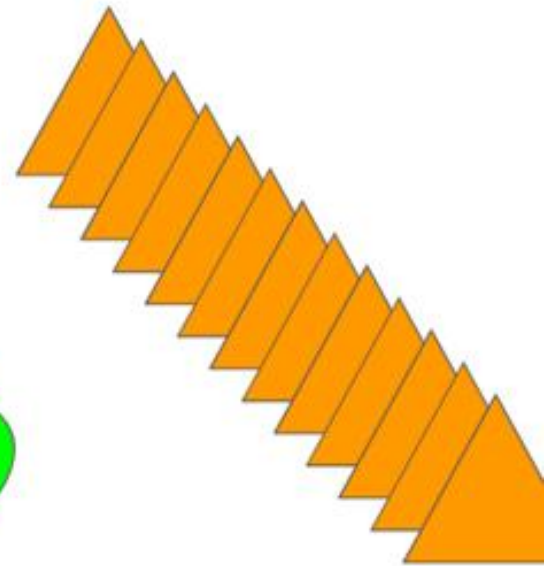
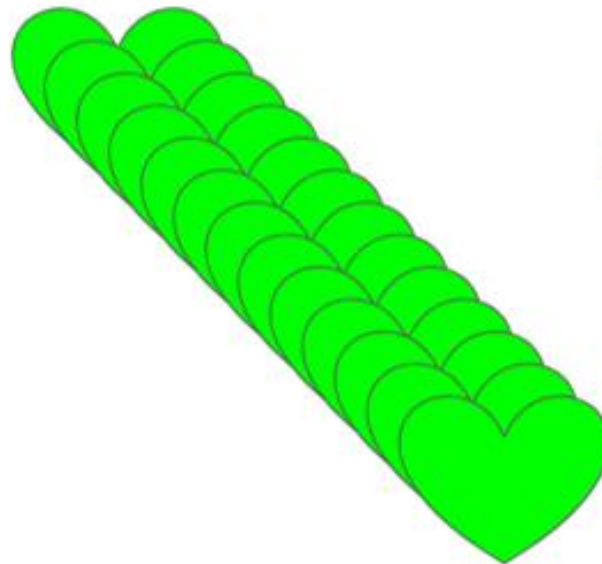
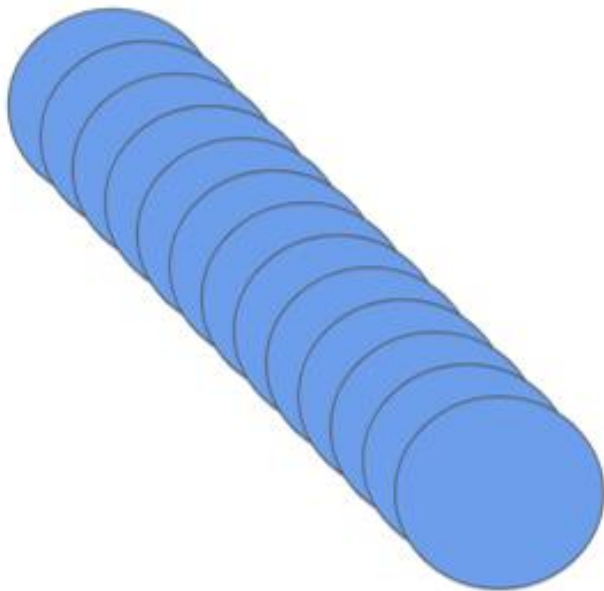


速く、正確に入力するために

ショートカットキーも練習

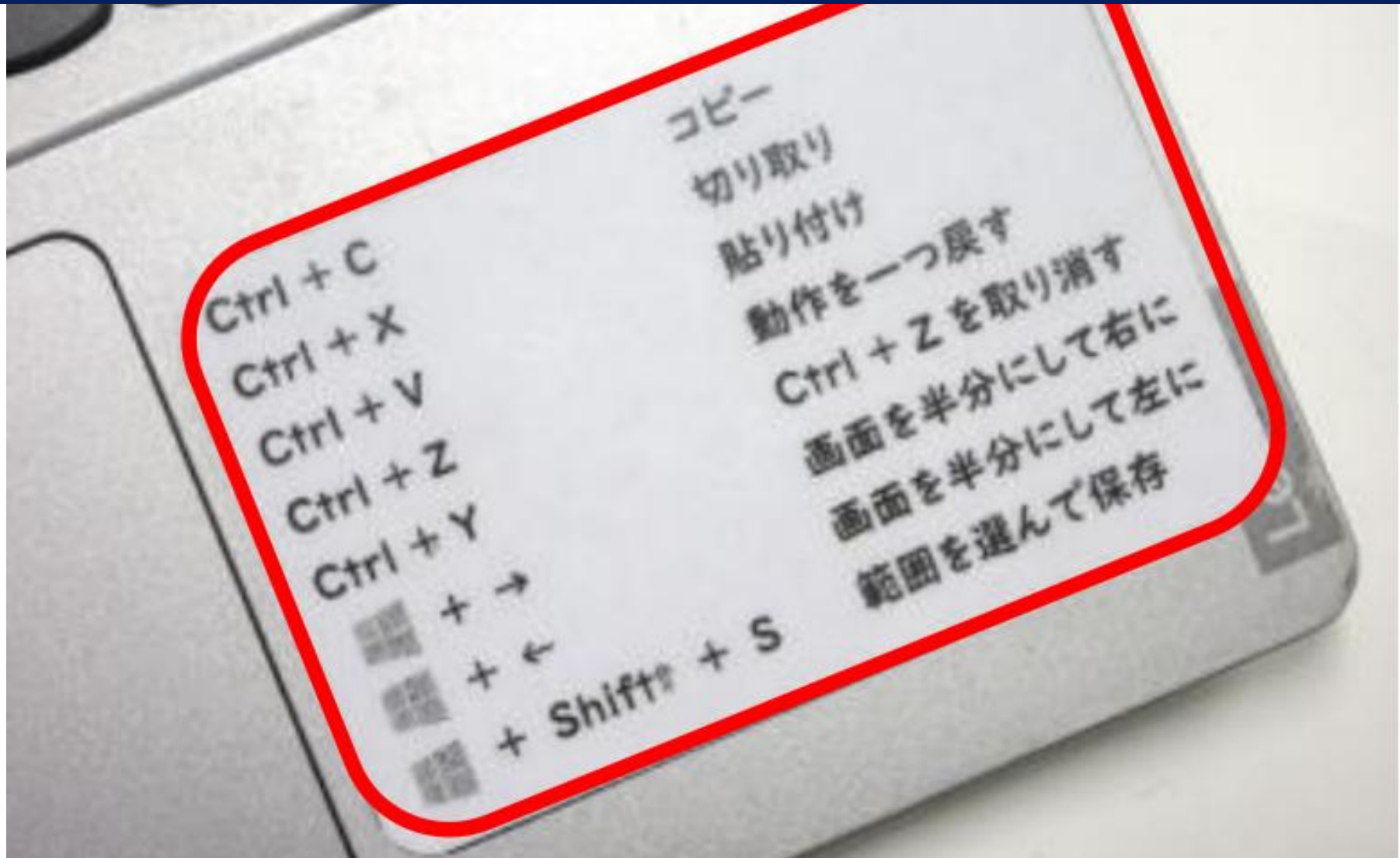
ミッション① コピー 10連打 コピー(Ctrl+C)→はりつけ(Ctrl+V)

ミッション② そうさを もどす (Ctrl+Z)

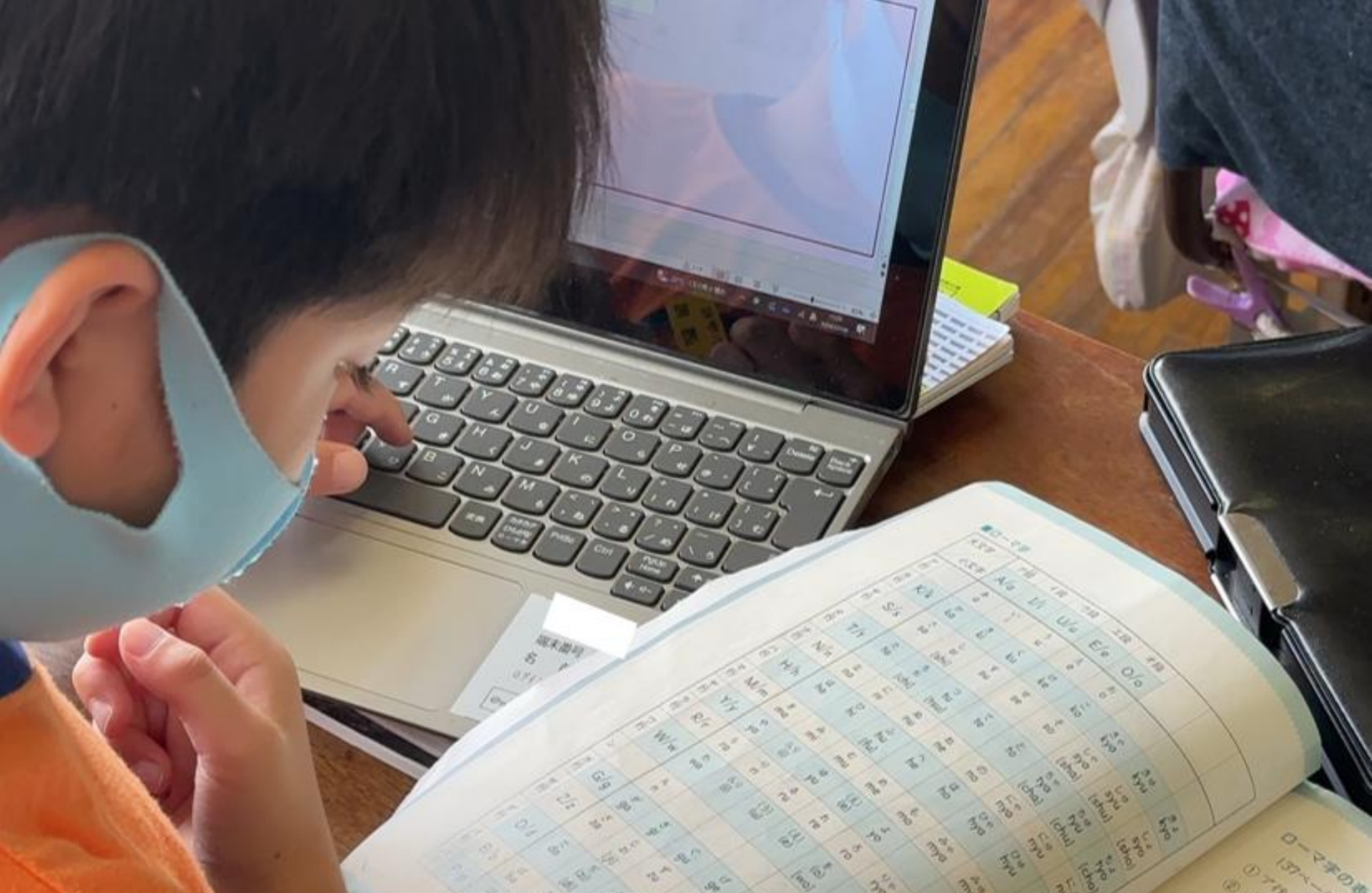


学習活動の効率がアップ

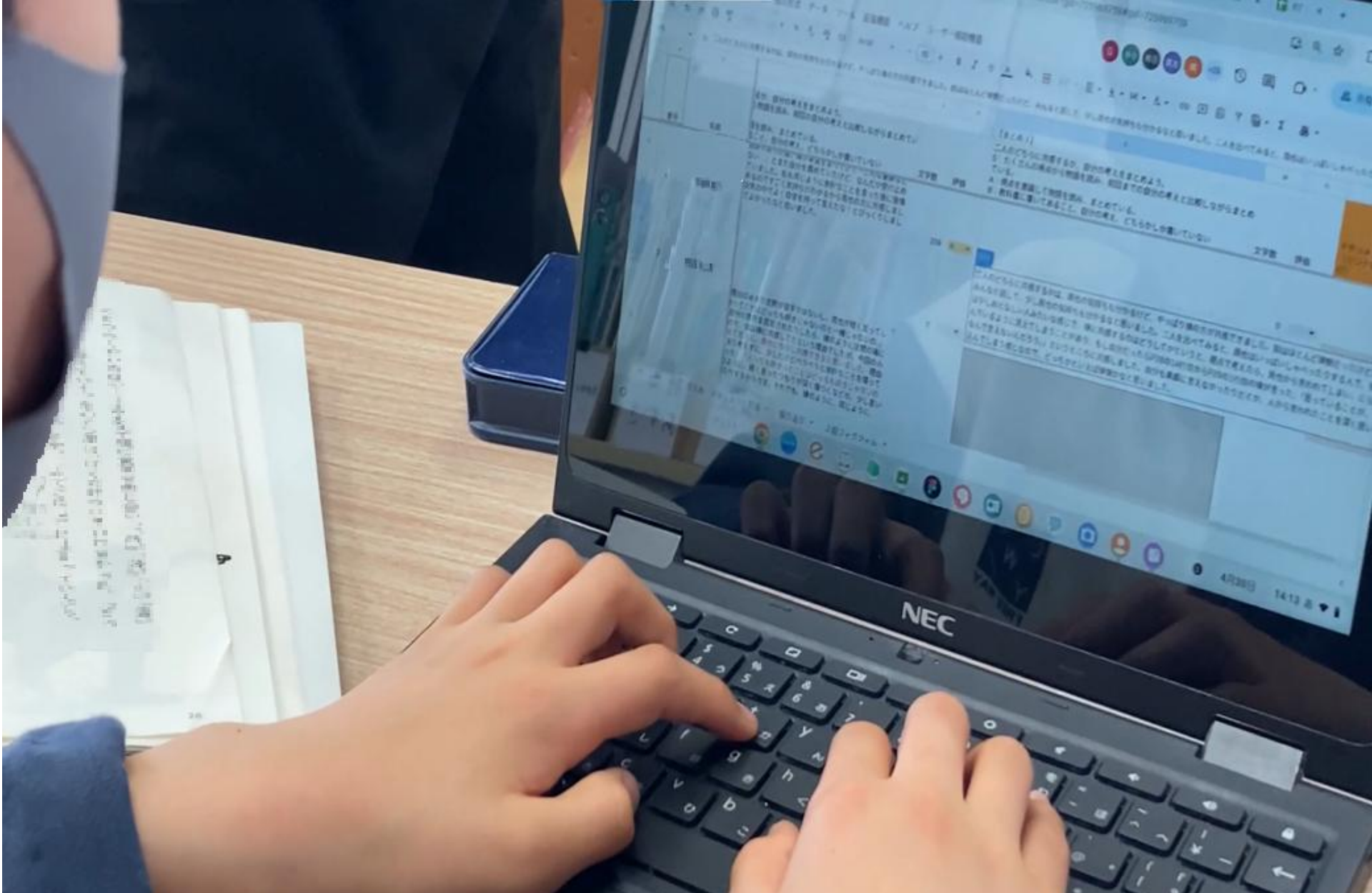
ショートカットキーも練習



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

学習での活用



問いに短い語句で返答

学習での活用

スライドショーのアニメーション設定画面。上部には「アニメーション」タブと「タイミング」タブがあり、各スライドのアニメーション設定が行えます。

画面には6つのスライド（1～6）が表示されており、それぞれが異なるアニメーション設定で構成されています。

スライド1: 聖武天皇、大仏づくり、仏の光で照らす、多くの人たち、協力を集める、行基、橋や道、池や水路、仏教を広めていた、大きな力、国分寺の中心、東大寺、例の流行、災害、渡来人、すぐれた技術。

スライド2: 聖武天皇、大仏を作る、金銅の大仏、仏の光で照らす、行基、大きな力、東大寺、国分寺の中心、協力を集める、すぐれた技術。

スライド3: テキスト、テキスト。

スライド4: 聖武天皇、行基と協力、金銅の大仏を、多くの、人たちの、協力を、金銅から、渡来人、集められた、歴代の人々、集めて。

スライド5: 聖武天皇、大仏づくり、仏(天皇の命令)、仏の光で照らす、金銅の大仏、多くの人たち、協力を集める、行基、橋や道、池や水路、仏教を広めていた、大きな力、渡来人、すぐれた技術、国分寺の中心、東大寺。

スライド6: 聖武天皇、大仏づくり、仏(天皇の命令)、仏の光で照らす、金銅の大仏、多くの人たち、協力を集める、行基、橋や道、池や水路、仏教を広めていた、大きな力、渡来人、すぐれた技術、国分寺の中心、東大寺。

下部には「スライド 1/27」、「日本語」、「アクションリプレイ: 検討が必要です」などの情報が表示されています。

学習での活用

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んだね。アンケートをとったからより説得力があって良かった

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ないよね。

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！

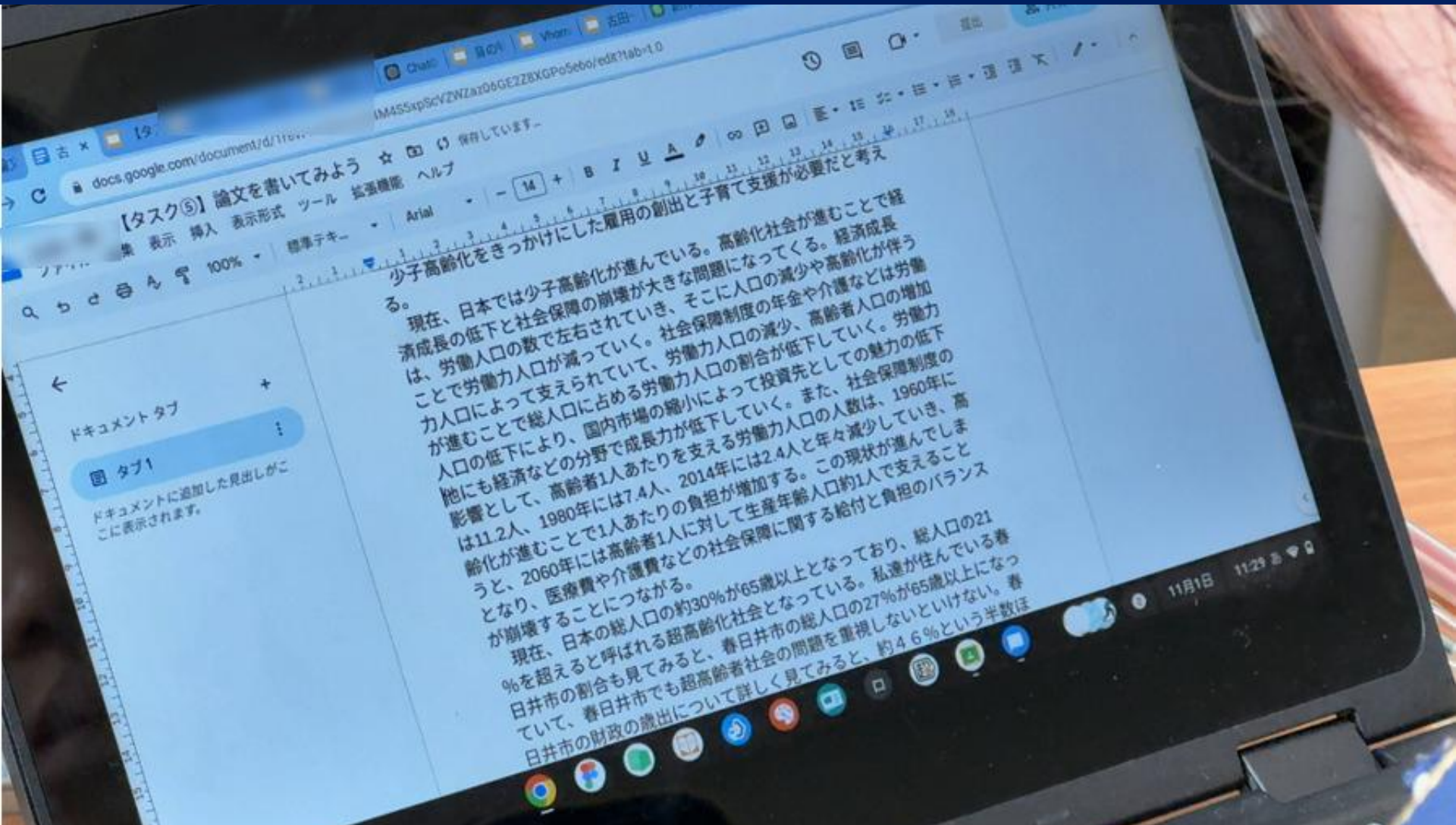
まとまった文章を入力

学習での活用



情報の整理

学習での活用



推敲しながらまとめた文章を書く

学習での活用

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	☒ 体操、3周走 ☒ 単元の流れ ☒ 始めの技能チェック 1/10球 1点 ☐ アップの仕方 ☐ 振り返り	10 分 5 分 20 分 5 分 5 分			☐ 学び方を振り返って ☐ できた・分かった ☐ 工夫した ☐ 仲間から学んだこと ☒ 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。トスバッティ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	☒ 体操、3周走 アップ ☐ 今後の学習計画を立てる ☒ キャッチボール ☒ 振り返り	10 分 5 分 15 分 10 分 5 分			☐ 学び方を振り返って ☒ できた・分かった ☐ 工夫した ☐ 仲間から学んだこと ☐ 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ったけど、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	☒ 体操、3周走 ☒ アップ ☒ キャッチボール ☒ バッティング ☒ 振り返り	10 分 5 分 分 分 5 分			☐ 学び方を振り返って ☒ できた・分かった ☐ 工夫した ☐ 仲間から学んだこと ☐ 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。バッティ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バッティ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	☒ 体操、3周走 ☒ アップ ☒ キャッチボール ☐ ☒ 振り返り	10 分 5 分 分 分 5 分			☐ 学び方を振り返って ☐ できた・分かった ☐ 工夫した ☐ 仲間から学んだこと ☒ 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ったから、技能テストのときには相手が投げたボールを取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も体制をちゃんと整えて取りたいです。	159
5	テスト	☒ 体操、アップ ☒ 技能テスト 7/10球 4点 ☒ グループ決め ☒ 振り返り	10 分 20 分 10 分 5 分			☐ 学び方を振り返って ☒ できた・分かった ☐ 工夫した ☐ 仲間から学んだこと	技能テストでバッティングはボールが飛んできた場所をしっかりを見てボールを取ることができたとし、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ティ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が取りやすいボールを投げることでできたので良	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をここに

自分の頭の中が変化した

単元

■ 算数・国語・社会のふり返り

ふり返り4

1月10日

プレテストでわかったこと

項目

1. 予習の大切さ

自分は飛び級で行けるプレテストで80点以上をとれば飛び級に昇れるというテストで自分もちょっと真んであって、最初は簡単な方だったけれど、後から大切さを改めて感じたし学ぶことができたかなと思いました。

1月17日

通常コースでの勉強

見出し

1. 通常コースでの勉強のレベル

プレテストで80点以上をとることができなくて、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基礎の教科書の問題はほとんど解けた。復習して単元の終わりの時にテストで、80点以上をとって留めたいなと思いました。

2. ミッションステージの大切さ

入試のレベルに合った入試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。自分はミッションステージは前回のものが終わってなかった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ばじんで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

通常コースでもこ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、キョビ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なと改めて思った。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なと改めて感じるようになった。

改めて感じた予習の大切さ

1. 予習をしなくてはいけない

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、予習をしなくてもミッションステージ

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ョビナに、時間を無駄に過ごすことが、時間が経たなくて終わるからって思えるからです。

スキルが身につくと書きたくなる

子供や先生の声

上級生や大人のようにカッコよく
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？**

参考資料



キーボー島アドベンチャー

<https://kb-kentei.net/index.html>

※事前に登録が必要です。



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/>

参考資料

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



 文部科学省



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

参考資料

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

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。

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。

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。



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

【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

本学習会では各自治体が行っている特徴的な取り組みが紹介され、多くのDX戦略やGIGA端末の実践事例を共有する場となりました。
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。

2024.4.23

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。

2024.3.4

標準仕様とクラウドを活用した教員研修の工夫と効率化の取組 リーディングDXスクール事業 公開学習会 リポート Vol.6

2024年1月15日に実施された「リーディングDXスクール事業」第6回公開学習会では、静岡県吉田町におけるGIGA端末の標準仕様とクラウドを活用した教員研修への取り組みが紹介されました。
吉田町ではチャットやクラウドを活用して町全体でつながる教員研修を実施。端末活用を通じて生じた変化に焦点を当てた学習会となりました。



学習会リポート
二次元コード