

教師も子供も
「いつも・ちょっと・楽しく」
端末を活用するヒントを掲載!!



1. 小学校重点目標について

- ・主体的なICT活用による学びの深化
～児童が自立的に学びを進める学習をめざして～
- ・情報を正しく安全に利用できる能力の育成

取組状況

「すだちくん1分間Studx」紹介
タイピングアプリ「らっこたん」導入
「GIGAワークブックとくしま」推進



詳細は、
徳島県GIGAスクール構想ホームページ
をご覧ください。
<https://gigaschool.tokushima-ec.ed.jp/>

DALL-E 3により作成

2020年の必修化から4年、履修の再確認を!!

2. プログラミング教育の3つのねらい

POINT 1

「**プログラミング的思考**」
を育む



プログラミング的思考とは
自分が意図する一連の活動
を実現するために、どのよ
うな動きの組合せが必要で
あり、一つ一つの動きに対
応した記号を、どのように
組み合わせたらいいのか、
記号の組合せをどのように
改善していけば、より意図
した活動に近づくのか、と
いったことを論理的に考え
ていく力

POINT 2



- ・ **プログラムの動きやよさ、情報
社会がコンピュータをはじめと
する情報技術によって支えられ
ていることなどに気付くことが
できるようにすること**
- ・ **コンピューター等を活用して、
身近な問題を解決したり、より
よい社会を築いていこうとする
態度を育むこと**

POINT 3



**各教科等の内容を指導する
中で実施する場合には、
各教科等での学びをより
確実なものとする**



プログラミング教育は何年生
から始まるのですか？

プログラミング教育の対象は
全学年。つまり、小学校第1
学年からプログラミング教育
がはじまります。



プログラミング教育って
何をするの？

目的は「論理的思考力や創造性、
問題解決能力等を育むこと」。

「プログラミング言語やスキルを
身に付けること」ではありません。



参考となるWEBページは？

文部科学省：小学校を中心とした
プログラミング教育ポータル
〈未来の学びコンソーシアム〉

https://www.mext.go.jp/miraino_manabi/index.html

3. ICT活用モデルA・M・R段階の好事例紹介

＼プログラミング／



第5学年音楽科の学習において、カードを使って構成を考え、プログラミング（Scratch）を活用しながら、さまざまなリズム・パターンの組み合わせ方にチャレンジしていました。児童は「このように作りたい」という思いや意図を持ち、リズム・パターンの面白さに気付きながら、プログラミングによる試行錯誤を通して、まとまりのある音楽を創り出しました。

（牛島小学校）

＼自ら選択し活用／



第5学年の総合的な学習の時間において、町の環境について図表を用いるなど、効果的な資料を作成することを通して、分かったことや考えたことを的確に表現する力を育てていました。思考ツール（共同編集）を使って情報を整理したり、録音機能を活用して話し合いを振り返ったりするなど、児童が指示を受けることなく自ら選択し、主体的に活用する姿が見られました。

（椿泊小学校）

＼社会に開かれた活用／



第5学年の総合的な学習の時間において、町の新しいイベント創りをゴールに、児童が課題を立て、解決する授業に取り組んでいます。高校生と協働しながら、Googleクラスルームを活用してタスク管理や相互コメント、チャットを行い、プロジェクトを進行していました。また、SNSを通じて学習成果を社会に発信しています。

（池田小学校）

11月の「とくしまGIGA推進月間」に、各学校のホームページに掲載いただいた「1人1台端末」を活用した実践例をまとめました。取組の参考としてご活用ください。

徳島県GIGAスクール構想 ポータルサイト 徳島ICT活用モデル推進チームHP
URL https://gigaschool.tokushima-ec.ed.jp/setting/page_20240910004839



4. 生成AIの校務での活用の好事例

卒業文集の校正

プロンプト例

文章：[校正する文章を入力]

個人が特定されるような情報は、入力しないようにお気をつけください。

＃下記の操作を行い、修正点ごとに全て出力してください。

- ・修正1：誤字脱字、タイプミス
- ・修正2：言葉、数字の表記にばらつき
- ・修正3：慣用句やことわざの表現に誤り
- ・修正4：主語と述語の組み合わせが間違っている
- ・修正5：文末の表現は全て「です、ます」調に統一
- ・修正6：句読点の打ち方に不自然な点がある場合

生成AIは先生の仕事を助ける可能性を秘めた便利なツールです。



生成例

修正内容まとめ

修正1：誤字脱字、タイプミス

- ・「すごして」→「過ごして」（誤字）
- ・「大すき！」→「大好き！」（誤字）

修正2：言葉、数字の表記にばらつき

- ・「ぼく」→「僕」に統一（表記揺れ）
- ・「3年生」→「三年生」に統一（数字の表記揺れ）

修正3：慣用句やことわざの表現に誤り

- ・「二階から目撃」→「七転び八起き」（努力が報われることを表す場合）

修正4：主語と述語の組み合わせが間違っている

- ・「リレーで友達にバトンをわたしたとき、『ぼくのおかげで勝った！』と思いました。」
→ 主語が曖昧。「リレーで友達にバトンをわたしたとき、チームが勝って嬉しかったです。」に修正

修正5：文末の表現を「です、ます」調に統一

生成AIは「回答には誤りを含む可能性がある」から確認しようね。



教師が作文を添削すると、子供はそれを「正解」と思いがちです。でも生成AIなら、自分に合ったアドバイスをくれて、批判的に受け止めることもできる点に価値があるのではないのでしょうか。

すだちくん1分間Studx（スタディーエックス）

約60秒の授業紹介動画です。

デジタル教科書
（マイ黒板）



教育DX推進事業II
鳴門市立鳴小中学校



https://gigaportal.tokushima-ec.ed.jp/setting/home/page_20240909021350

情報モラルコンテンツ（GIGAワークブック）



ダウンロードはこちら

徳島県情報モラル教育サポートサイト

<https://j-moral.tokushima-ec.ed.jp/>

問い合わせ
教育DX推進課
☎：088-621-3099