

Edu^{lution}

令和7年度千葉県教育庁教育振興部
学習指導課ICT教育推進室発行

教育 (Education) × 進化 (Evolution) の造語
「ICT」を効果的に活用することで、
教育の次なるステップを目指しましょう。



※県教育委員会ホームページのICT教育のバナーにアクセスしてください。

<https://www.pref.chiba.lg.jp/kyouiku/shidou/giga/jouhoukeikaku.html>

「やさしさ」をコードに込めて—CHIBA CODER CUP 2025が開幕

小学生の創造力と技術力が輝く舞台、CHIBA CODER CUP 2025（通称：C3）をご存じでしょうか？

2020年度より、小学校でのプログラミング教育が必修化され、教室で子どもたちがタブレットと向き合う姿が見られるようになりました。授業では、Scratchなどのビジュアルプログラミング言語を使い、ゲームやアニメーションを制作することで、楽しみながら「**論理的に考える力**」や「**問題を解決する力**」を育てています。

また、学校外でも学びの場は広がっています。民間のプログラミング教室や地域の無料道場「CoderDojo」などでは、より高度な技術や自由な発想を活かした作品づくりに挑戦することができます。

プログラミング教育は、単なる技術習得ではなく、「自分で考え、創り、伝える力」を育てる新しい学びのかたちです。

第5回となる本大会は、ゲーム会社Cygames、千葉県教育委員会、そして千葉テレビ（チバテレ）の三者が連携し、未来のエンジニアを育てる場として注目を集めています。2025年のテーマは【「やさしさ」あふれるゲームやツール】になりました。日々変化する社会の中で、誰かを支え、温かみを届けるような作品が求められています。自由な発想で、Scratchなどのプログラミング言語を使ったオリジナル作品であれば、テーマに沿ってなくても応募は可能です。小学校の授業で行われているプログラミングの成果を発表する機会の一つとして応募してみたいはいかがでしょうか。



応募資格とスケジュールは以下のようになっています。

○対象：千葉県在住の小学生

○エントリー期間：7月1日（火）～9月30日（火）

○最終審査会参加者決定・作品公開予定：11月上旬

○最終審査会：11月8日（土）、チバテレ放送スタジオ

○結果発表：12月7日（日）午後7時、チバテレ「ミライチャンネル」

特番にて放送予定。その後、公式YouTubeでもアーカイブ配信。

※本大会の応募をすると、自動的にTKGP関東予選に応募したことになります。TKGPとはTech Kids Grand Prixの略で小学生プログラミングコンテストの全国大会になります。



高校生向けに「ハッカソン」開催

高校生向けには、今年度からプログラミングを用いた課題解決力の育成や情報活用能力の向上を図るため、千葉県内の高校に通う高校生を対象に、Power Platformを題材としてイベント内でアプリ開発などを実施するワークショップ「ハッカソン」を開催します。また、限られた時間内に新しいアプリの開発を行い、成果発表会を行います。

応募資格とスケジュールは以下のようになっています。

○対象：千葉県内の高校に通う高校生30名程度

○エントリー期間：～9月5日（金）

○参加費：無料

○9月14日（日）15日（祝）

会場：千葉県立現代産業科学館

9月27日（土）

会場：日本Microsoft株式会社 品川本社

○1日目：ワークショップ

2日目：アイデアソン/ハッカソン

3日目：ハッカソン/成果発表会



「Power Platformを活用した高校生向け」
ハッカソン
参加者 募集
高校生 30名程度
参加費 無料
各自PC 持参
9/14(日)・15(月・祝) 千葉県立現代産業科学館
9/27(土) 日本Microsoft株式会社 品川本社
3人1チームでアプリを開発 10:00～16:00
ワークショップ/アイデアソン
ハッカソン/成果発表会
イベント終了後約1か月間オンライン技術サポート有り
主催：千葉県教育委員会
担当：学習指導課ICT教育推進室
協力：エッジテクノロジー株式会社
申し込み先 <https://forms.office.com/r/2Ba1UgvTK5>
QRコード

情報教育の展望～未来を創る学び～

令和7年5月22日の中央教育審議会特別部会で、2030年度から順次実施される、次期学習指導要領に盛り込む内容として、情報教育の重点強化が示されました。

情報教育は現行指導要領では体系的に整備されていなかったものを、小中高まで体系的に学習し情報活用能力の向上を図る強化策となっています。

具体的には、小学校で「**総合学習**」に**情報活用能力を育む「情報の領域」を加え**、情報セキュリティの基本やクラウドを利用した共同編集の活用、生成AIの体験などが想定されています。

中学校では、既存の技術・家庭科を2つに分離し、現行の技術分野において情報技術をより深く、広く学ぶこととしつつ、**情報（D）領域のみならず、A～C領域でも情報技術との関連を強化し**、全体として「ものづくり」と実生活・実社会を繋げる探究的な学びを想定しています。

高校では、小学校・中学校の系統性を踏まえて**情報科の内容を充実**しつつ、総合や各教科等での情報技術を基盤とした探究的な学びとの関連を図り、**学校設定教科・科目の活用等、総合と他の科目との組み合わせなどにより、一層柔軟に探究の充実**を図ることを想定しています。

校種を問わず、教科等横断的なカリキュラム・マネジメントの充実を通じて、学習の基盤となる資質・能力の一つである情報活用能力を育成することが、今後さらに重要となってきます。