



学校名： 相模女子大学小学部  
 所在地： 〒252-0307  
 神奈川県相模原市南区文京2丁目1-1  
 生徒数： 389 名（2025年10月時）  
 担当教員： 高橋 千翔良 先生  
 学校 URL： <https://www.sagami-wu.ac.jp/sho/>

**Q: 「bsd for School」の導入に至った背景を教えてください。**

A: 本校ではこれまで、プログラミングの学習活動で「ロボットを作って動かす」ことに取り組み、子どもたちの学びの様子に手応えを感じてきました。一方で、学びの幅をさらに広げるためには、新しい分野に触れる必要性も感じていたところ、小学生が自分でウェブページを作る学びに関心を持ち、「bsd for School」の導入に至りました。



プログラミング専科の教師として、子どもたちにプログラマーになることを求めているわけではありません。私たちが日常的に目にするウェブページの「仕組み」や「裏側」を知ることは、子どもたちの世界の見え方を広げ、知識を深める良い機会になると考えています。実際に取り組んでみると、子どもたちの反応はとても良く、保護者の皆さまからも好意的な声が寄せられました。こうした学びを2年、3年と継続することで、子どもたちがどのように成長していくのか、その変化を見守ることを楽しみに感じています。

**Q: 「bsd for School」の利用場面と学習のねらいについてお伺いします。**

A: 本校のプログラミング学習は、全学年各クラスで3週間に1回実施し、そのうち約3回に1回の割合でbsd for Schoolを活用しています。

**<3年生～4年生の利用>**

3年生は「視力検査表」コンテンツで基本操作を繰り返しながら感覚を掴んだ後に、色や文字を自由に変えて自分だけのオリジナル作品づくりに挑戦しています。4年生は「オンラインポスター」コンテンツを用いて画像の挿入や文字の配置を学び、国語の「クラブ紹介」の学習と連動させています。3年生に向けて自身の所属するクラブ活動を紹介するのですが、紙のパンフレットに加え、写真を取り入れたウェブページでの発信により、よりイキイキとした活動ができると期待しています。

**<5年生～6年生の利用>**

5～6年生は「インフォグラフィック」コンテンツで表現力を発展させています。5年生は自分の「推しトップ3」をテーマに、写真や画像に加えて「推し」の理由を添えたウェブページを制作し、プレゼンテーションを行います。6年生は、卒業後も振り返れるような、記憶に残るアウトプットづくりを目的に、「小学部の好きなところ」を3つ選び、子ども目線で外部の方々にも紹介できることを目指します。

学習のねらいとしては、4年生は下級生の3年生を意識した情報発信を身につけ、5～6年生は校内外の多様な相手に向けて、何を意識して伝えるかを考える段階へ。国語の「説明文」で学んだ双括型〈結論→具体例による根拠や説明→念押しの結論〉という「型」をウェブ表現にも応用し、論理的で伝わるレイアウトと情報設計を実践しています。

**Q: 利用された時の児童・生徒の反応について、具体的な例があれば、教えてください。**

A: 子どもたちの反応でまず大きいのは「即時性」です。bsd for School は入力するとすぐ結果が画面に現れ、「自分で作れた」という手応えがはっきり伝わります。ロボットづくりが好きな子もいれば、プログラミングそのものに惹かれる子もいて、どちらが“刺さる”かは違うため、私たちは別々の良さとして使い分けています。

特に女の子は文字色の組み合わせや見た目のデザインから入りやすく、アートの表現も自然と受け入れて楽しんでいます。さらに、基本を学んだ後に、色やフォント、配置を試しながら何度でも自由にやり直せるので、創意工夫とトライ&エラーが容易です。ロボットでも工夫はできますが、bsd for School のほうが表現の幅が広く、思いついたアイデアをすぐ形にでき、しかも成果物はウェブページとして見せられるため、保護者との共有やご家庭での会話へと、学びが自然に広がるのも大きな利点です。

**Q: 学校内の他の先生方や、保護者の方の反応があれば、教えてください。**

A: 校内の先生方からは当初、「小学生がウェブページを本当に作れるの?」という半信半疑の声もありましたが、子どもたちの作品を目にすると一転、「児童理解にも活用できる」や「校外学習のまとめなど、ほかの取り組みにも広げられる」などの話でもりあがりました。

授業参観に参加された保護者の方からも、「子どもがウェブページを作れることに驚いた」という声にとともに、「友だち同士で助け合いながら、個性あふれる作品が完成していて温かい雰囲気だった」(抜粋)といった感想が寄せられ、学びの成果と子どもたちの様子への温かなコメントをいただきました。



**Q: 今後、「bsd for School」を利用することで児童・生徒に期待される学習効果を教えてください。**

A: プログラミング専科の授業で意識している基本的なことの一つは、非認知能力の育成です。bsd for School を使った授業では、ウェブサイトの裏側に触れる体験を通して「世の中の仕組み」そのものへ興味関心を抱き、「こういう仕組みになっているのか」「なぜだろう」「もっと知りたい」という問いを自分で立てられるようになることを大切にしています。これは「ロボットを作って動かす」活動でも実践してきたことですが、未知を楽しみながら学ぶ意欲や楽観性などを養うことにつながります。

また、4年生の「クラブ紹介」のように、相手を想像して情報を届ける経験を重ねることで、一方的に情報を伝えるのではなく、受け手の目線で構成を考え、順序立てて物事を組み立てる論理的思考も育てることもできると考えています。

子どもたちの中には「できない」と早々にあきらめてしまう子もいます。もちろん、教師として子どもたちの得意なことを伸ばしたいという想いもありますが、子どもが関心の有無や自分にはできないという思い込みで自分の可能性に蓋をしてしまうのはもったいないと考えています。難しく感じてまずは一歩踏み出してみる、試行錯誤を重ねて乗り越える——bsd for School は、その小さな成功体験を積み上げる場でもあると期待しています。

問合せ先: 株式会社内田洋行  
ICT プロダクツ デベロップメント事業部  
学びのコンテンツ&プロダクト企画部  
TEL:03-5634-6638



学校名： 所沢市立並木小学校  
 〒359-0042  
 所在地： 埼玉県所沢市並木6丁目2-2  
 学校長： 成田 仁 校長

所沢市立並木小学校では、2025年4月からbsd for Schoolを利用されています。前任の学校に続き、bsd for Schoolを利用いただいている成田校長先生にお話を伺いました。



**Q: 「bsd for School」の導入に至った背景を教えてください。**

A: 論理的思考力の育成が重視されるなか、プログラミング教育の研修会や授業実践を見て、ロボットの操作やゲーム的な活動に偏った学習が、本当にその先の学びにつながるのかという疑問を感じていました。

一方で、学校ホームページの作成や ICT 活用に関わってきた経験から、HTML などのプログラミング言語や仕組みを理解することには実用性があり、子どもたちの将来の選択肢や応用力を広げる可能性があると考えていました。



また、海外から多くの技術者が日本に入ってくるなど、国際化が進む中で、将来、子どもたちが社会で活躍するためには、英語力だけでなく、情報技術やプログラミングに関する力も必要になると感じていました。そうした時に出会ったのが、プログラミング教材「bsd for School」でした。

当初は、教材に対して懐疑的な部分もありました。しかし、これまで抱いてきた問題意識や考えと重ね合わせるなかで、単なる新しい教材ではなく、子どもたちの思考力や将来の可能性を広げ、学校教育を変えていくための一歩になり得ると感じ、導入に至りました。

**Q: 「bsd for School」の利用場面と学習のねらいについてお伺いします。**

A: 5年・6年の総合的な学習の時間で利用しており、将来、子どもたちが社会で活躍するための力を育てることをねらいとしています。特に、6年生では、自分の夢や将来像、これから頑張りたいことを表現する「自分ページ」を作成し、保護者の方にも見ていただける卒業制作活動へと発展させたいと考えています。

**Q: 利用された時の児童・生徒の反応について、具体的な例があれば、教えてください。**

A: 現代の児童は、日常的にデジタル機器に触れているため、新しいデジタル教材にも抵抗感が少なく、興味を持って積極的に取り組んでいます。特に、習い事でプログラミングを学んでいる児童や、もともとプログラミングを得意とする児童にとっては、自分の力を発揮できる機会となり、自信や自己肯定感の向上にもつながっています。

本校では、児童の思考を深めることを目的として、自分の考えを200字程度の作文にまとめる取り組みを行っています。その中で、ある児童が校長先生への感謝を作文に書き、その理由として「授業でプログラミングを学ぶ機会をつくってくれたこと」を挙げていました。これは「bsd for School」がその児童の得意分野や個性を生かす場になった一例だと感じています。

もちろん、児童によって技能には差があるため、一律に同じ到達点を求めるのではなく、それぞれができる範囲で取り組めるようにしています。

また、ICT を活用した授業では、コンピューターだけに向き合うのではなく、ICT の「C」、すなわちコミュニケーションの部分も大切です。つまりいたときには、ICT という道具を介して、得意な児童が周囲の児童に教える「ミニティーチャー」のような役割を担うこともあります。児童同士が関わり、相談し、教え合いながら学ぶことが重要だと考えています。

**Q: 学校内の先生方の反応があれば、教えてください。**

A: 導入当初は慎重な姿勢を示していた先生方も、研修会で実際に教材を見たり、授業で活用したりするなかで、次第に興味や理解を深めていきました。前任校でも、「情報スキルとして身につけておいて無駄にはならない」という考えから、徐々に活用が広がっていきました。

先生方が、教育活動の一環としてプログラミング教育をどのように実践するか試行錯誤するなかで、「bsd for School」は、タイピング練習やロボット操作とは異なる新たな選択肢として受け止められています。何より、児童が楽しみながら積極的に取り組み、従来の学習とは異なる高い関心を示したことが、活用の広がりにつながっていると感じています。



**Q: プログラミング学習について、中学校との連携について教えてください。**

A: プログラミング学習では、小学校と中学校の連携が重要です。小学校で芽生えた児童の興味や身につけた力を中学校へ引き継ぐことで、学びを途切れさせることなく、さらに発展させることができます。

そのためには、小学校で制作した作品や学習内容、習得した技能などを中学校と共有する仕組みが必要です。また、プログラミング学習を技術科だけに任せるのではなく、総合的な学習の時間や他教科での活用も含め、学校全体で継続的に学べる環境を整えることが大切だと考えています。

**Q: 今後、「bsd for School」を利用することで児童・生徒に期待される学習効果を教えてください。**

A: 「bsd for School」の良さは、「学びながら作品を作れる」ことにあります。タイピング練習やロボット操作も、技能を身につけるうえで有効ですが、活動後に何が残るのか、他の学習や生活にどのようにつながるのかが見えにくい場合があります。

一方で「bsd for School」では、学習の成果が Web ページなどの目に見える作品として残ります。児童は達成感を得やすく、完成した作品を修正したり、同じ教材を別のテーマで活用したりしながら、学びをさらに深めることができます。

この教材を通して最も期待しているのは、児童が将来、社会や国際的な環境の中で活躍するための基礎的な力を身につけることです。今後、現在ある仕事の一部がなくなったとしても、コンピューターや情報技術を活用する力の重要性は変わらないと考えています。

そのため、児童には、単に技術やサービスを利用する側にとどまらず、新しい技術や仕組みを生み出す側、すなわち未来を切り拓く先駆者へと成長してほしいと期待しています。