

えひめ高等学校プログラミング教育推進事業

1 目的

令和4年度、新学習指導要領がスタートし、入学する全ての生徒が、「情報I」の授業で、プログラミングを学習することとなったことに加え、令和6年度実施の大学入学共通テストからは「情報」が追加されることとなったことを受けて、生徒が「情報I」で身に付けたプログラミングスキルの更なる向上を目指すためのサマースクールや、地域のIT企業関係者等が、生徒が開発したアプリ等を審査し、生徒の卓越したスキルを評価するコンテストを実施するほか、教員の指導力向上を図るためのセミナーを、県内の大学や企業と連携して実施するなど、新しい時代が求める情報活用能力を確実に育成することを目的として、本年度から実施しています。

2 事業の内容

(1) えひめプログラミングサマースクール

プログラミングに興味のある高校生を対象に、アプリ等の作成の体験講座を実施し、プログラミングスキルを高めるとともに、「えひめ高校生プログラミングコンテスト」への参加や、情報系の進学・就職等への進路希望につなげることにより、愛媛の将来を担うデジタル人材の育成を図ることを目的に実施しました。

〈実施日〉

令和5年8月8日（火）・9日（水）

〈場 所〉

愛媛大学総合情報メディアセンター

〈参加者〉

県立高等学校・県立中等教育学校の生徒 36名

〈講 師〉

愛媛大学教育学部 准教授 河村 泰之 氏

〈内 容〉

○教科「情報」の学習内容を踏まえたプログラミングの活用

○アプリの作成

○作成したアプリの発表・指導助言



(2) えひめ高校生プログラミングコンテスト

高校生のプログラミングスキルを生かしたアプリなどの作品を募集し、地元IT企業関係者による作品の審査や指導助言を行うことにより、愛媛の将来を担うデジタル人材の育成を図ることを目的に実施しました。

〈作品応募数〉

県立高等学校・中等教育学校9校から17チームから応募

（地元IT企業関係者の審査員により本選出場チームを选出）

〈本選実施日〉

令和6年2月4日（日）

〈本選実施場所〉

愛媛新聞社

〈本選参加者〉

本選に選出された 6 チーム

〈本選審査員〉

株式会社エイチビースoftスタジオ 代表取締役 影浦 義丈 氏

株式会社システナ 松山イノベーションラボ長

サイボウズ株式会社 カスタマー本部ローカルプランディング部 部長 久保 正明 氏

株式会社テックアイエス 取締役社長 植松 洋平 氏

愛媛県教育委員会事務局 指導部高校教育課長 川本 昌宏 氏

〈本選実施内容〉

○プレゼンテーション実施

作品概要、作品のアピールポイント、制作のきっかけや思いなど

○審査員からの質疑

○結果発表・表彰式・審査講評



〈受賞作品〉

愛媛県知事賞（グランプリ）

学校名：松山東高等学校

作品名：組み分け坊や

内 容：体育の授業で班分けする際、希望を譲らない人が多く、話し合いで中々決まらず時間が過ぎることに課題を感じ、全員の希望を踏まえた班分けプログラムを作成。



愛媛県教育委員会教育長賞（準グランプリ）

学校名：宇和島東高等学校

作品名：ジブリキャラ診断

内 容：いくつかの質問に回答することにより、回答者に一番合うジブリキャラを判定するプログラムを作成。



優秀賞（審査員特別賞）

学校名：吉田高等学校

作品名：踊る しゃべる アルコールディスペンサー

内 容：アルコールディスペンサーに基盤やモーター等を設置し、手をかざすと自動でアルコールを噴出し、元気付ける音声がランダムに出るようにプログラムを作成。



(3) 教科「情報」担当教員指導力向上セミナー

情報科担当教員等を対象に、情報教育に係る有識者等による、生徒の確かな学力の育成に向けたプログラミングやデータサイエンスの指導法に関する講義を実施することにより、生徒に時代が求める情報活用能力を身に付けさせ、その能力を生かして進路を実現できるよう、進学・就職に重点を置いた教員の指導力の向上を図ることを目的に実施しました。

〈実施日〉

令和5年9月14日（木）・15日（金）

〈場 所〉

愛媛大学総合情報メディアセンター

〈参加者〉

県立高等学校・県立中等教育学校の教員 56名

〈講 師〉

愛媛大学教育学部 准教授 河村 泰之 氏

ライフィズテック株式会社 松井 晋平 氏

ライフィズテック株式会社 築比地 健太 氏

〈内 容〉

○課題を解決する学習から考えるプログラミング・データサイエンスの指導法

○共通テストに向けたプログラミング・データサイエンスの教科指導法



3 まとめ

本事業の実施を通して、生徒、教員ともにプログラミングへの興味・関心は強く、アプリ制作に挑戦したいと考えている生徒が多いことが分かりました。来年度は、新規事業「みらいの学びプログラミング教育推進事業」として、コンテストへの参加をサポートする体制を充実させるとともに、新たに教育用アプリを導入することで、情報分野への進学や就職に重点を置いた指導体制の強化を図り、愛媛の将来を担うデジタル人材育成を一層促進していきます。今後の本事業における取組に注目していただきたいと思います。