

第2期 洲本市教育の情報化推進計画

令和6年度～令和8年度



洲本市教育委員会

目次

第1章 洲本市教育の情報化推進計画について

- 1 計画の趣旨
- 2 計画の位置付け
- 3 計画の期間

第2章 教育の情報化と社会的背景の変化

- 1 教育の情報化
- 2 社会的背景の変化
- 3 教育の情報化に関する国の主な政策・提言など
- 4 GIGA スクール構想
- 5 学習指導要領と教育の情報化
- 6 教育における ICT 活用の特性及び強み
- 7 クラウド活用について

第3章 教育の情報化推進における本市の現状と課題

- 1 現状
 - (1) 本市の ICT 整備状況
 - (2) 今までの取組
 - (3) 調査結果
- 2 成果と課題

第4章 洲本市教育の情報化における基本的な考え方

- 1 本市の基本的な考え方
- 2 本市の教育設計：令和の洲本型学校教育
- 3 本市が目指す4つのステージ
- 4 方針と事業の枠組み

第5章 教育の情報化に向けての施策

- 1 方針1 みんな使える
- 2 方針2 みんな気持ちよく働く
- 3 方針3 みんな指導できる
- 4 方針4 みんなでプログラミング
- 5 方針5 みんなで支援する

第1章 洲本市教育の情報化推進計画について

1 計画の趣旨

情報通信技術（以下「ICT」という。）の目覚ましい進歩により、経済社会・生活のあらゆるところに急速な情報化が進み、情報や情報手段を適切に活用できる能力、さらに情報社会の進展に主体的に対応できる能力が求められている。

Society5.0¹時代に生きる子どもたちにとって、教育におけるICTを基盤とした先端技術などの効果的な活用が求められる。一方、そのため国は令和時代のスタンダードな学校像として、全国一律のICT環境整備を急務とし、GIGAスクール構想²において、1人1台端末を子どもたちに配付した。

しかしながら、各自治体において、運用に違いがあり、大きな格差が顕著化してきた。

こうした国の動向を踏まえ、本市においても「洲本市教育の情報化推進計画（令和3年度～令和5年度）」に続き、「第2期洲本市教育の情報化推進計画（令和6年度～令和8年度）」（以下、「本計画」という）を策定し、視点や具体的な取組等を明確に示していく。

2 計画の位置づけ

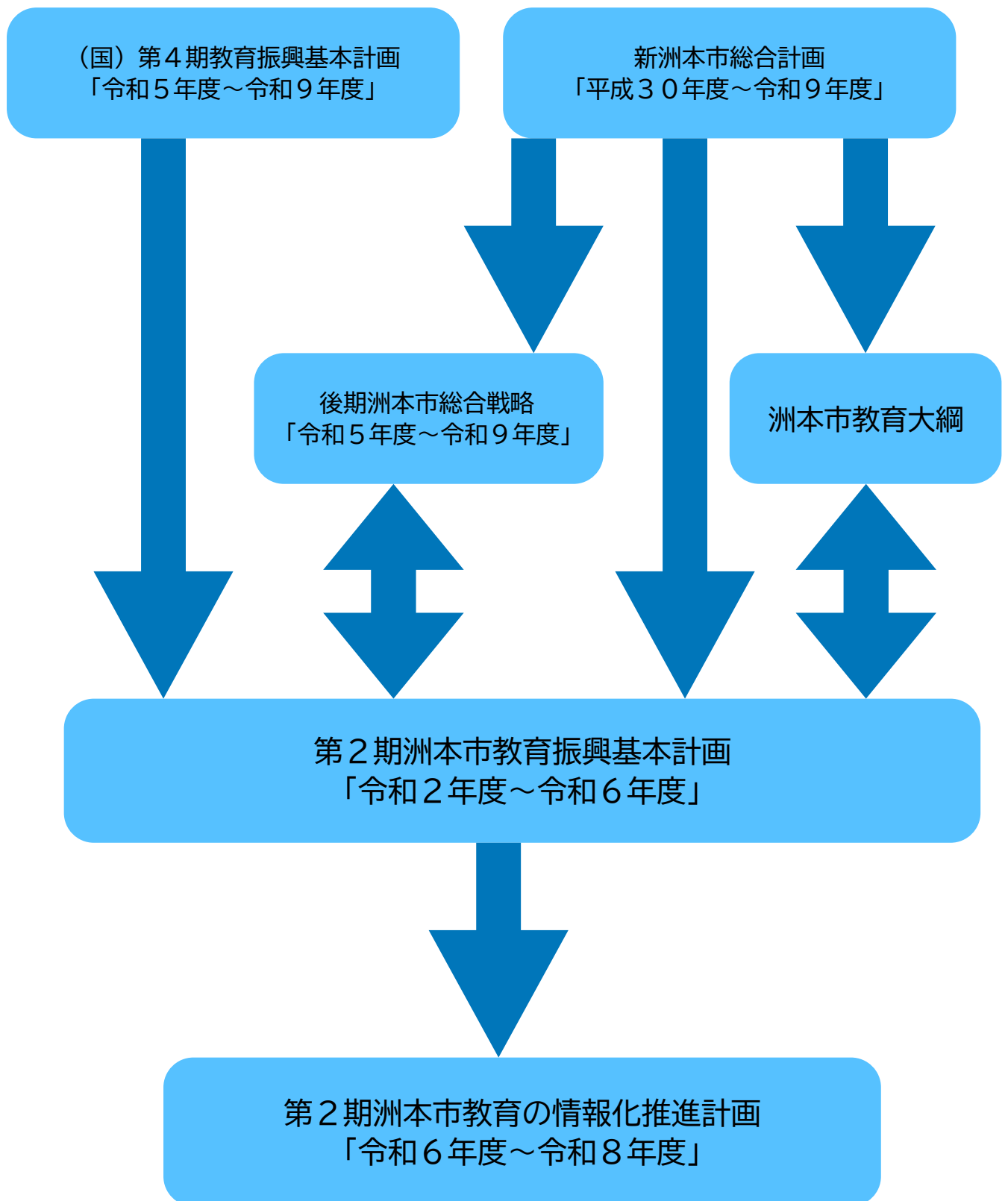
本計画は、「学校教育の情報化の推進に関する法律（令和元年法律第47号）」に基づくとともに、第2期洲本市教育振興基本計画（令和2年～令和6年度）第6章施策の展開における施政の方針1(4)(5)を参酌し、本市の実情に応じて教育の情報化を推進するための基本的な計画である。

3 計画の期間

令和6年度から8年度までとする。ただし、教育の情報化は情報技術の著しい進展とともに国の各種政策と密接に関連し、また、財政的な側面を考慮する必要があることから、実施期間中であっても必要に応じて見直しを図るなど、柔軟で実効性のある計画としていく。

¹ 狩猟社会（Society1.0）、農耕社会（Society2.0）、工業社会（Society3.0）、情報社会（Society4.0）に続く、新たな社会であり、サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実社会）を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心社会のこと

² 1人1台の情報端末及び高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備するとともに、多様な子どもたちを誰一人取り残すことのない公正に個別最適された学びを全国の学校現場で持続的に実現させること



第2章 教育の情報化と社会的背景の変化

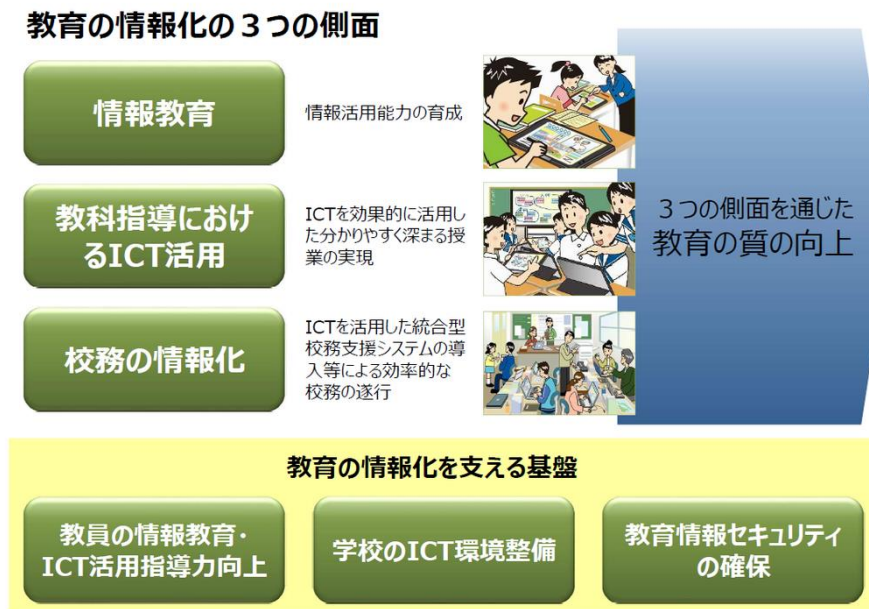
1 教育の情報化

「教育の情報化」とは、時間的・空間的制約を超え、双方向性を有することや、カスタマイズを容易にすることといった情報通信技術の特徴をいかして、教育の質の向上を目指すものであり、具体的には、次の3つの側面から構成され、これらを通して教育の質の向上を図るものである。

- ① 情報教育：子どもたちの情報活用能力（情報モラルを含む）の育成
- ② 教科指導における ICT 活用：教職員が ICT を活用した分かりやすく深まる授業
な
どの実現
- ③ 校務の情報化：教職員が ICT を活用した効果的な校務の遂行

上記の教育の情報化の実現を支える基盤として

- ・教員の ICT 活用指導力等の向上
 - ・学校の ICT 環境整備
 - ・教育情報セキュリティの確保
- などの3点を実現することが極めて重要である。



出典：文部科学省『今後の教育の情報化に向けた学校 ICT 環境整備等について』より

2 社会的背景の変化

超スマート社会（Society5.0）の到来により、我が国はこれまでにない新たな価値の創造と展開が可能な社会を迎えつつある。それは不透明で変化の激しい時代とも言えるが、新たな創造への過渡期でもある。また、予期せぬ新型コロナウイルス感染症の影響により、デジタル化を含む社会の変化は加速している。

急速に変化する社会状況の中で、子どもたちは課題解決型学習などにより、身近な事象から解決すべき課題を見出し、主体的に考え、多様な立場の者が協働的に議論し、納得解を生み出すことなど、学習指導要領で育成を目指す資質・能力が一層強く求められている。

新たな教育の創造と充実は、子どもたちが豊かな人生を送り、社会を生き抜くために必要な力を身につけ、活躍できるようにするためにも欠かせないものである。

【洲本市の人口比較】

	2020年	2045年	比較
1学年あたりの 児童生徒数	約300人	約150人	約半数
洲本市人口	約41000人	約26000人	約15000人減少
高齢化率 (65歳以上)	約37%	約47%	約10%増加
生産年齢人口 (15歳から64歳)	約21600人	約11400人	約10000人減少

出典：洲本市 統計資料

このように、社会生活の中でICTを日常的に活用することが当たり前となる世の中で、社会で生きていくために必要な資質・能力を育むためには学校の生活や学習においても日常的にICTを活用できる環境を整備し、活用していくことが不可欠である。さらに、ICTは教師の働き方改革や特別な配慮が必要な児童生徒の状況に応じた支援などの側面にも欠かせないものとなっている。

これからの学びにとって、ICTは鉛筆やノート等の文房具と同様に教育現場においては不可欠なものであることを深く認識し、その整備を推進していくとともに、学校における教育の情報化を推進していくことは、今後の本市の将来に大きな影響を与えるものである。

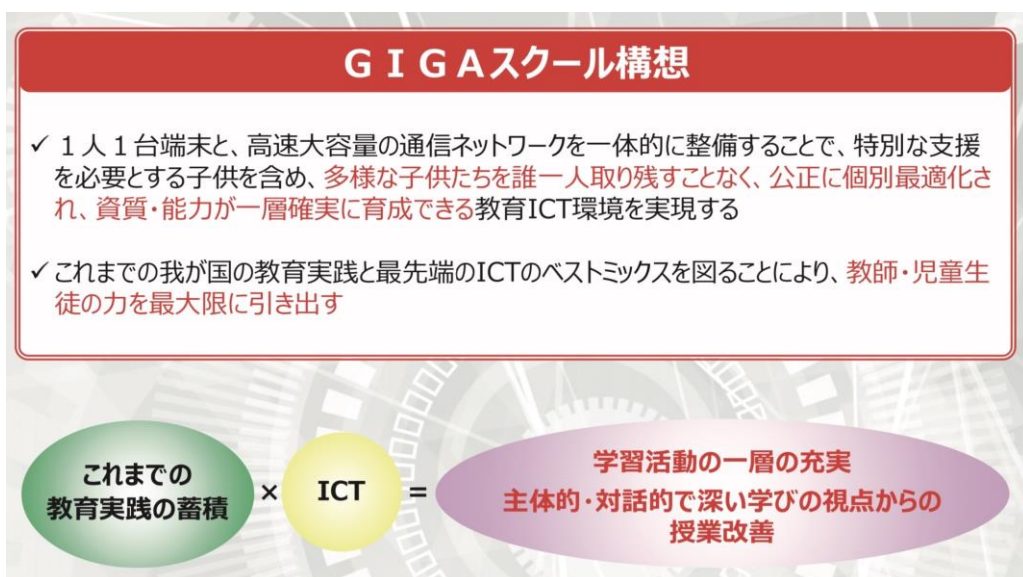
3 教育の情報化に関する国の主な政策・提言など

- 「不登校生徒への支援の在り方について（通知）」（令和元年10月25日）
- 「令和の日本型学校教育」の構築を目指して
～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと協働的な学びの実現～
（答申）（令和3年1月26日）
- 「Society5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ」
（令和4年4月1日）
- 経済産業省「未来人材ビジョン」（令和4年5月）
- 「学校教育情報化推進計画」（令和4年12月26日）
- 「教育振興基本計画」（令和5年6月16日）閣議決定
- 「経済財政運営と改革の基本方針2023」（令和5年6月16日）
- 「初等中等教育段階における生成AIの利用に関する暫定的なガイドライン」
（令和5年7月4日）
- 「令和の日本型学校教育」を推進する地方教育行政の充実に向けて
（令和5年7月19日）
- 「令和5年度全国学力・学習状況調査結果」
- 「令和5年度文部科学省補正予算案事業別資料集」
- 「義務教育の在り方ワーキンググループ 中間まとめ」（案）（令和5年12月6日）

4 GIGA スクール構想

GIGA スクール構想とは以下のようなものである。

- ①児童生徒への1人1台端末の配布
 - ②高速大容量の通信ネットワーク
 - ③公正に個別最適化された学び
 - ④全国の学校現場に持続的に実現させる構想
- ※ GIGAとはGlobal and Innovation Gateway for Allの略
※ その土台となるのは「1人1台端末」と「高速大容量の通信ネットワーク」

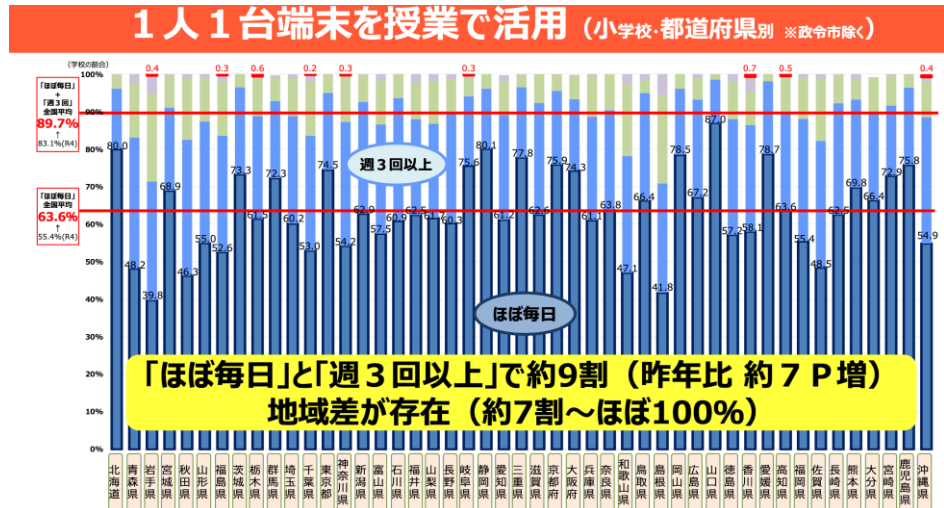


【GIGA スクール構想】

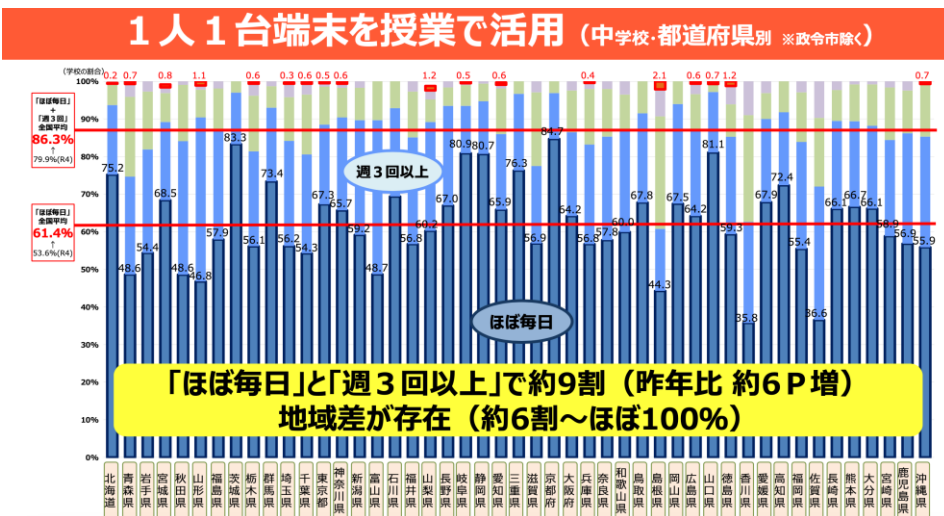
現状

出典：文部科学省 HP より

【小学校活用頻度】



【中学校活用頻度】



【PISA 2022 結果】

(ii) 習熟度レベル別の生徒の割合 (経年変化) (読解力)

日本 (平均得点)

有意に減少

■レベル1以下 ■レベル2 ■レベル3 ■レベル4 ■レベル5 ■レベル6以上

年次 (平均得点)	レベル1以下	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6以上
2022年 (516点)	13.8	20.7	27.9	25.2	10.6	1.8
2018年 (504点)	16.9	22.5	28.6	21.9	8.6	1.7
2015年 (516点)	12.9	19.8	30.5	26.0	9.5	1.3
2012年 (538点)	9.8	16.6	26.7	28.4	14.6	3.9
2009年 (520点)	13.6	18.0	28.0	27.0	11.5	1.9
2006年 (498点)	18.4	22.0	28.7	21.5	9.4	
2003年 (498点)	19.0	20.9	27.2	23.2	9.7	
2000年 (522点)	10.1	18.0	33.3	28.8	9.9	

5 学習指導要領と教育の情報化

平成28年中央教育審議会答申においては「言語能力」等と同様に教科を超えた全ての学習の基盤として生まれ活用される資質・能力の一つとして「情報活用能力¹」を掲げ、「教育課程全体を見渡して組織的に取り組み、確実に育んでいくことができるようにすることが重要である」とし、学習指導要領などに反映していくことが提言された。

これらを踏まえ、小・中・高等学校の学習指導要領において、「児童・生徒の発達段階を考慮し、情報活用能力（情報モラルを含む）等の学習の基盤となる資質・能力を育成していくことができるよう、各教科等の特質を生かし、教科横断的な視点から教育課程の編成を図る」こととされた。

6 教育における ICT 活用の特性及び強み

教科等の指導における ICT 活用の主な特性・強みは下記のとおりである。

- ①多様で大量の情報を収集、整理、分析・まとめ、表現することができ、カスタマイズが容易であること。
- ②時間や空間を問わずに、音声・画像・データ等を蓄積・送受信でき、時間的・空間的制約を超えること。
- ③距離に関わりなく相互に情報の発信・受信のやり取りができるという双方向性を有すること。

この特性・強みにより、①については文書の編集、表・グラフの作成、プレゼンテーション、調べ学習、試行の繰り返し、情報共有を、②については思考の可視化、学習過程の記録、ドリル学習を、③については瞬時の共有、遠隔授業、メールの送受信等を可能としている。

このような ICT 活用の特性・強みを主体的・対話的で深い学びの視点から授業改善につなげていくことも期待できる。

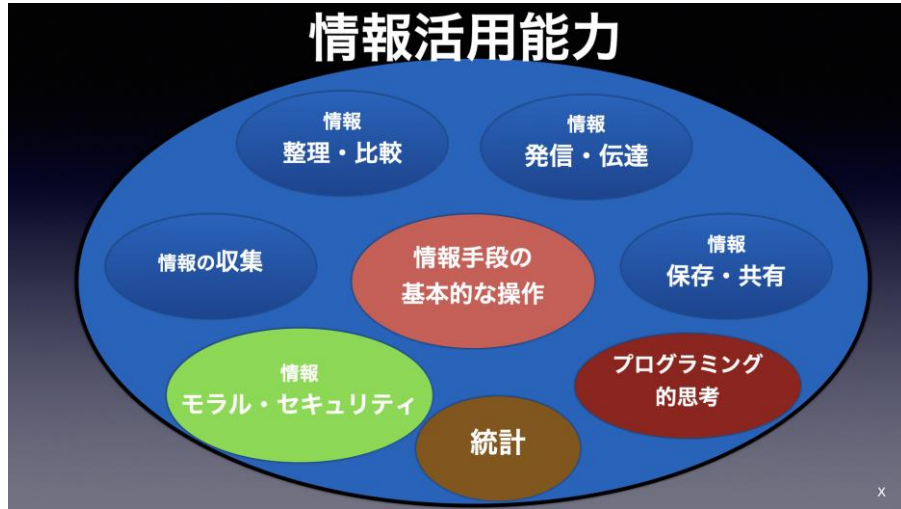
7 クラウド活用について

「GIGA スクール構想により配備される1人1台端末はシンプルかつ安価なものであり、この端末からネットワークを通してクラウドにアクセスし、クラウド上のデータ、各種サービスを活用することを前提とする」（中央教育審議会答申 令和3年1月26日）

このことから明らかなように今回の GIGA スクール構想はクラウド活用を前提とし、教師が教える授業から子どもが学びとる授業を行う上でも、極めて重要である。

¹ 学習活動において必要に応じてコンピュータなどの情報手段を適切に用いて情報を得たり、情報を整理・比較したり、得られた情報を分かりやすく発信・伝達したり、必要に応じて保存、共有したりする能力である。また情報手段の基本的な操作の習得やプログラミング的思考、情報モラルに関する資質・能力なども含まれている。

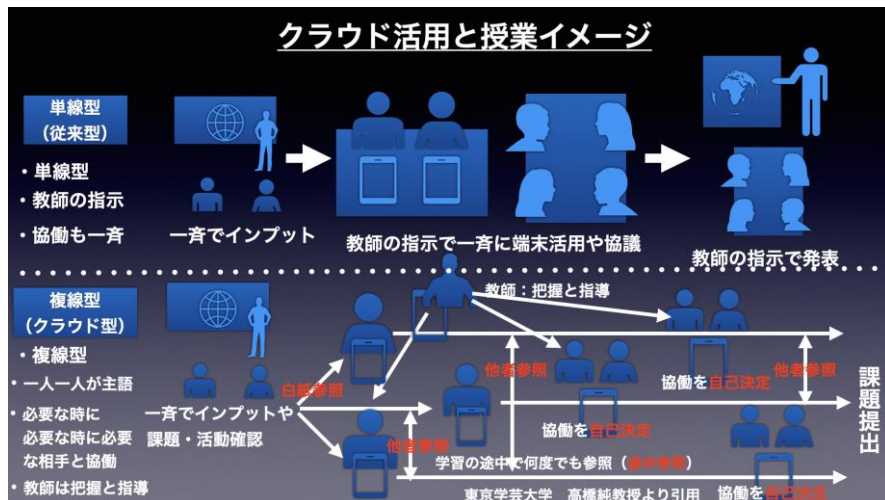
【情報活用能力】



【クラウド3機能】



【クラウド活用と今後の授業イメージ】



第3章 教育の情報化推進における本市の現状と課題

1 現状

(1) 本市の ICT 整備状況

【本市におけるコンピュータなどの整備状況】

【GIGA スクール前】

	校務用端末数/教員数	割合	大型提示装置整備室数/普通教室数	割合	学習者用端末数/児童生徒	割合
小学校	263 台/185 人	142.2%	103 室/93 室	110.8 %	384 台/1862 人	20.6%
中学校	139 台/87 人	159.8%	34 室/31 室	109.7 %	176 台/949 人	18.5%

【GIGA スクール後】

	ネットワーク速度 (理論値)	学習者用端末数/児童生徒	割合
小学校	1Gbps	1837 台/1742 人	105.4%
中学校	1Gbps	1117 台/932 人	119.8%

(2) 今までの取組

本市は教育の情報化への取組を早くから行ってきた。教育用・校務用コンピュータや校内 LAN の整備、そして、平成24年度から全ての普通教室に短焦点型の電子黒板機能付きプロジェクターと実物投影機を設置した。さらに指導者用デジタル教科書を導入するなど県下屈指の恵まれた ICT 環境であった。

GIGA スクール構想導入前も子どもたちに情報端末を文房具として活用できるよう教職員の研修を重ね、GIGA スクール構想も円滑に実施することができた。特に活用頻度は高く、全国や兵庫県の平均を大きく上回っている。

今後はこれまでの成果をいかし、子どもが学びとる授業への改善を行っていく予定である。

さらに情報端末を活用しての働き方改革、最終的には令和の洲本型学校教育の創造に向け、取り組んでいく。



【洲本市夏季教職員研修より】

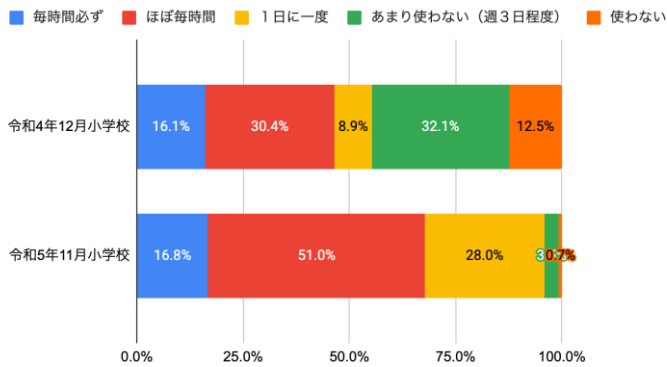
(3) 調査結果

① 教職員アンケート

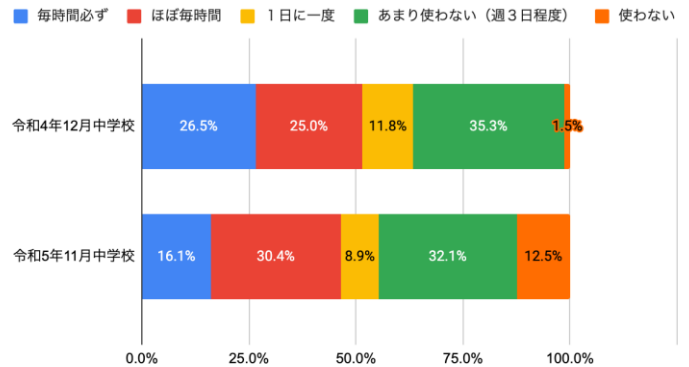
出典：令和5年度洲本市 GIGA スクール構想に係るアンケート

【情報端末の活用頻度】

端末の活用頻度（小学校）

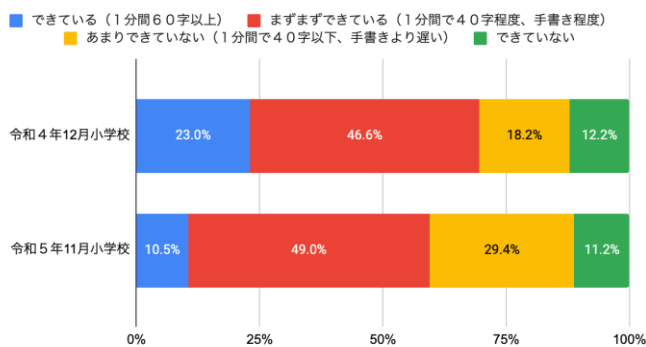


活用頻度（中学校）

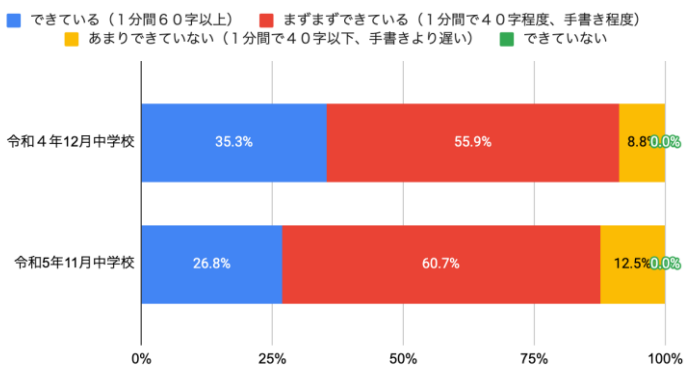


【キーボード入力】

キーボード入力（小学校）

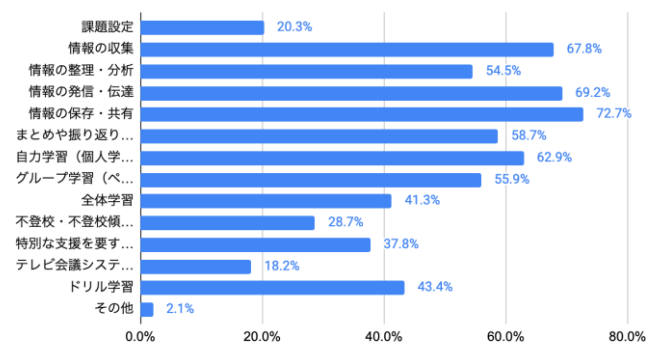


キーボード入力（中学校）

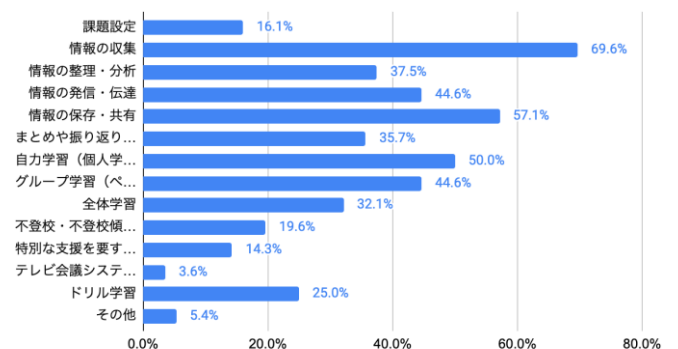


【効果的な活用場面】

情報端末の効果的な活用場面（小学校）

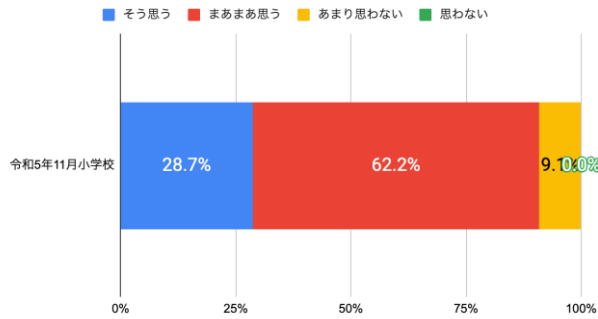


情報端末の効果的な活用場面（中学校）

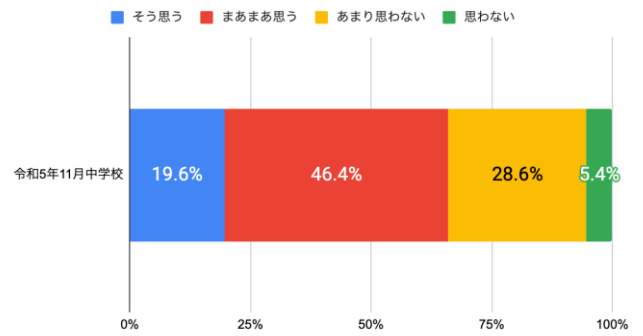


【文具的活用】

文具として活用（小学校）

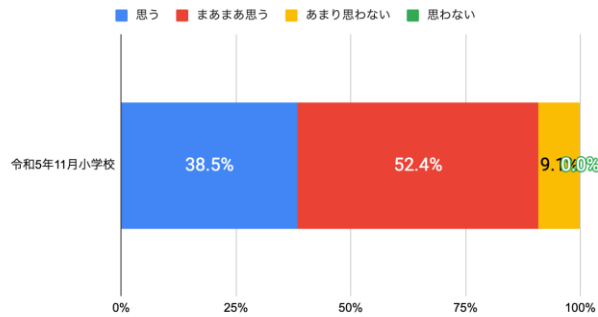


文具としての活用（中学校）

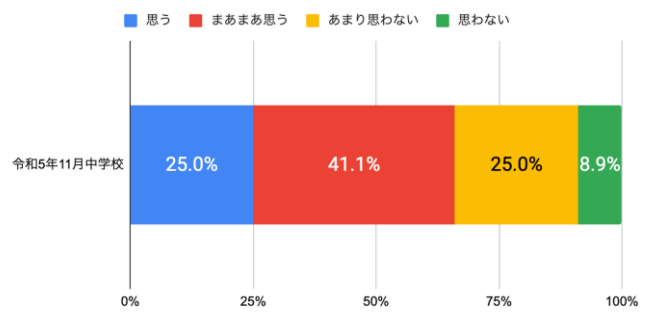


【教具的活用】

教具として活用（小学校）

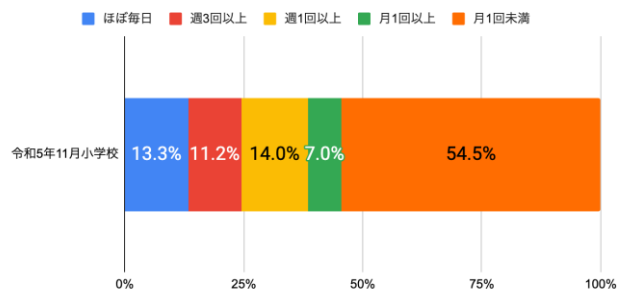


教具として活用（中学校）

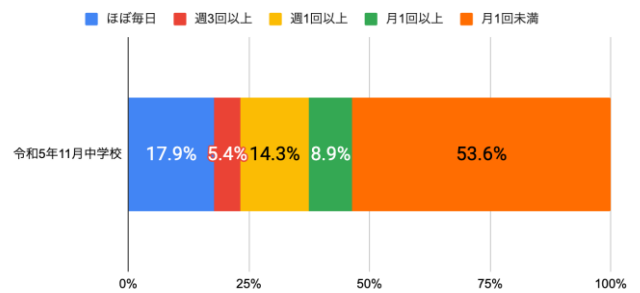


【情報端末を活用しての不登校児童生徒への支援】

端末を活用しての不登校児童への支援（小学校）

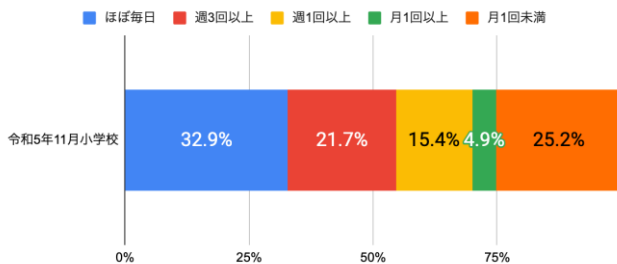


端末を活用しての不登校生徒への支援（中学校）

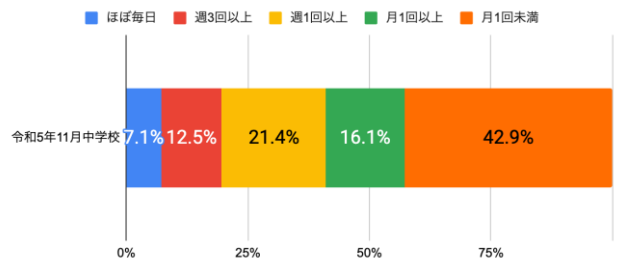


【情報端末で支援を要する児童生徒への支援】

端末を活用しての特別な支援を要する児童への支援頻度（小学校）

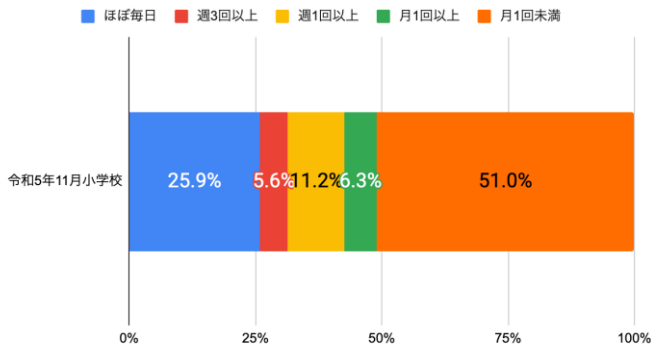


端末を活用しての特別な支援を要する生徒への支援頻度（中学校）

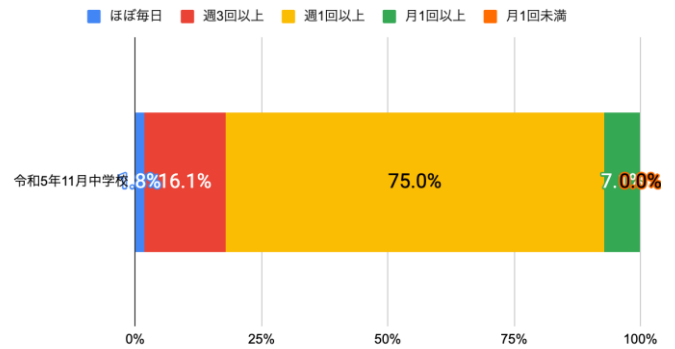


【児童生徒の心身の状態の把握】

端末を活用しての児童の心身の状態の把握（小学校）

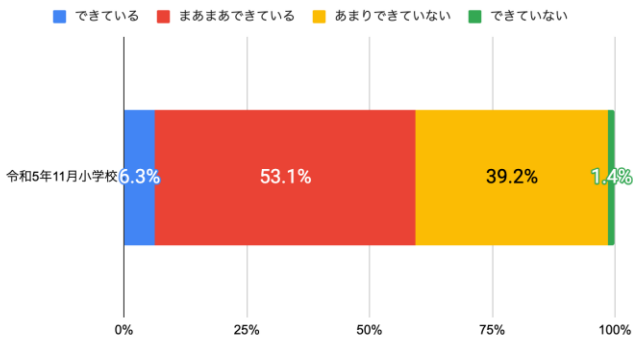


端末を活用しての生徒の心身の状態の把握（中学校）

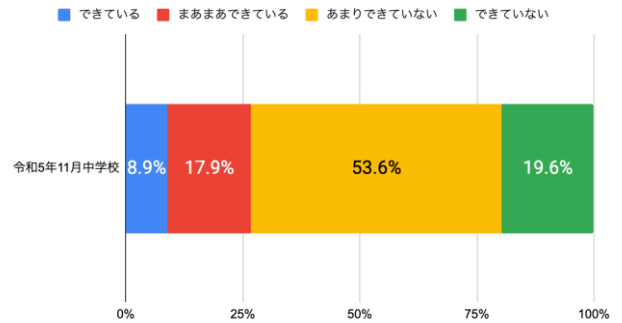


【児童生徒が学びとる授業への授業改善】

児童が学び取る授業への授業改善（小学校）

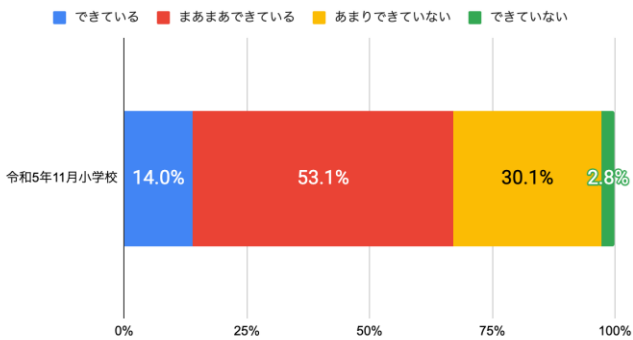


生徒が学び取る授業への授業改善（中学校）

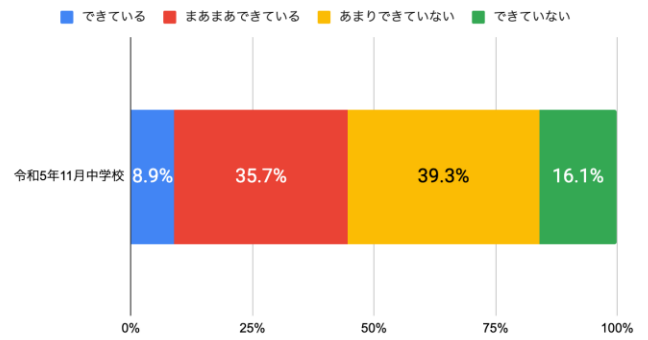


【学習過程の共有】

学習過程の共有（小学校）

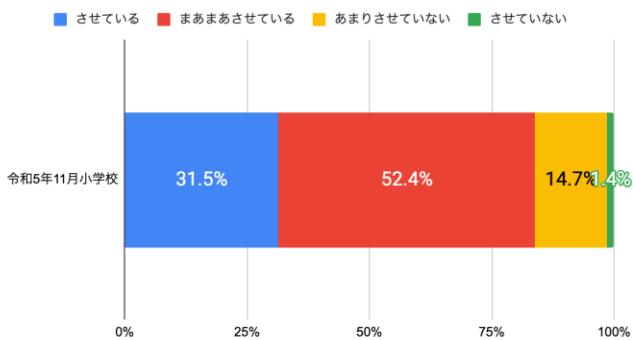


学習過程の共有（中学校）

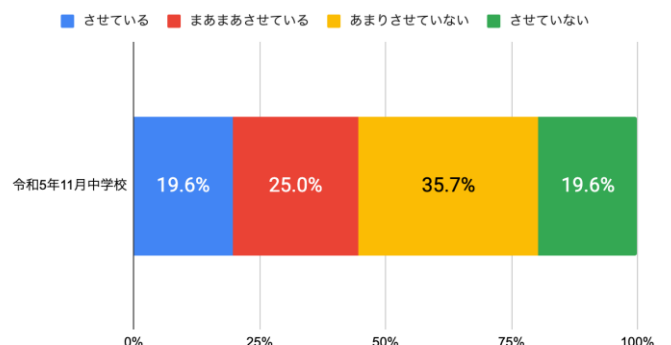


【クラウドを活用しての他者参照】

他者参照（小学校）

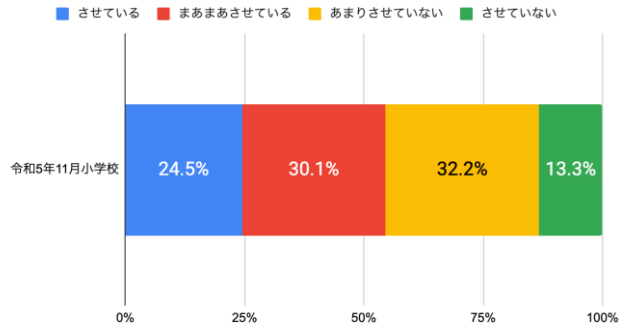


他者参照（中学校）

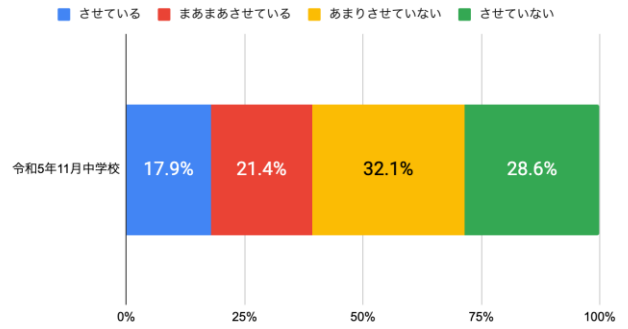


【クラウドを活用しての共同編集】

共同編集（小学校）

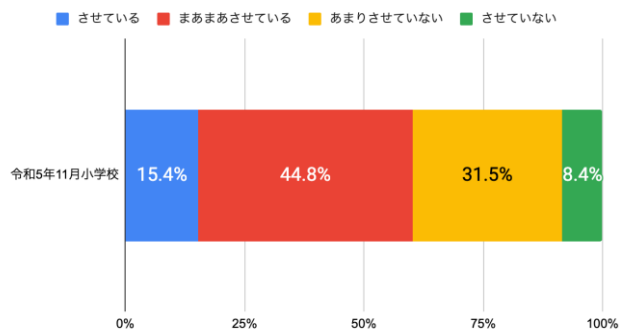


共同編集（中学校）

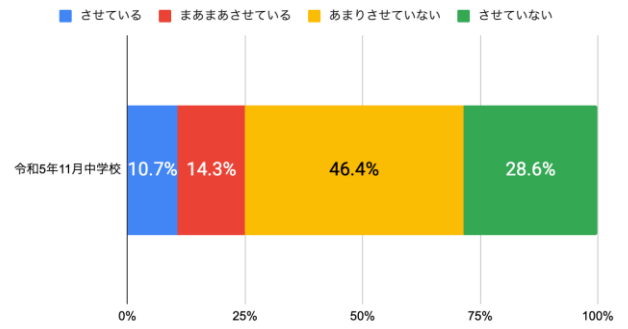


【クラウドを活用しての相互評価】

相互評価（小学校）

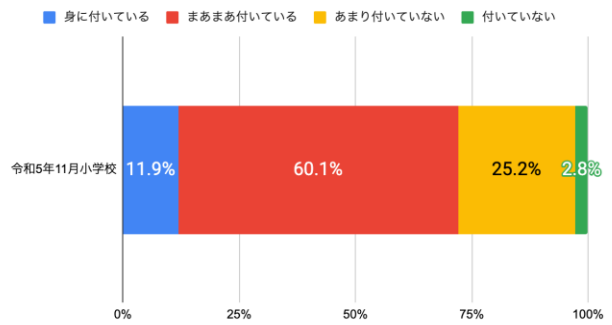


相互評価（中学校）

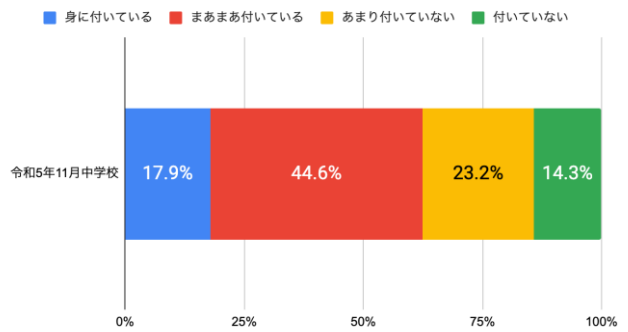


【情報活用能力の育成】

情報活用能力（小学校）

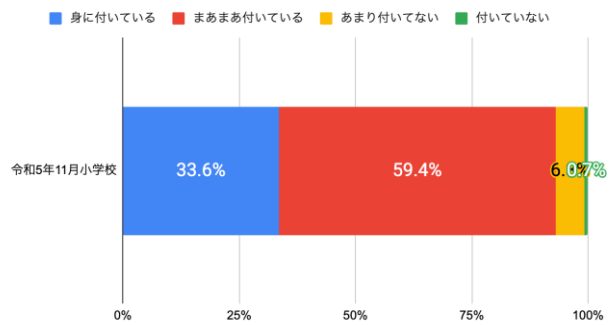


情報活用能力（中学校）

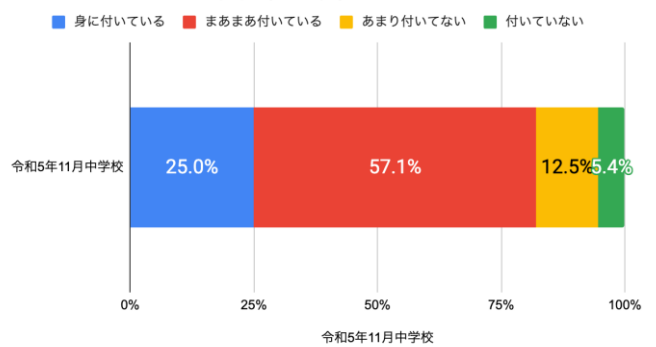


【情報手段の基本的操作の育成】

情報手段の基本的な操作（小学校）



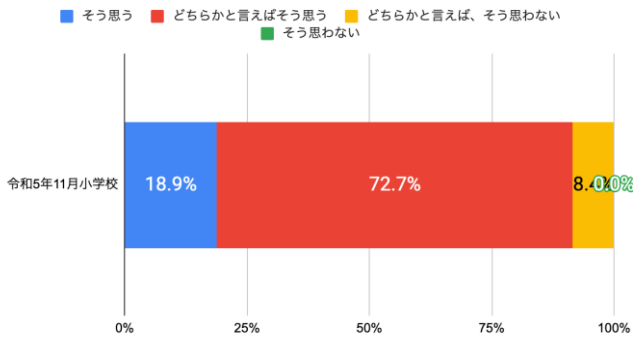
情報手段の基本的な操作（中学校）



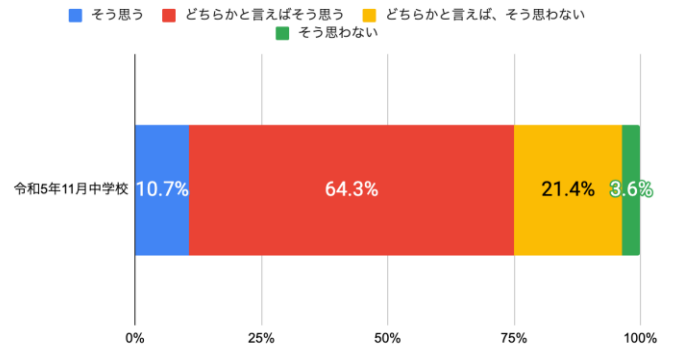
令和5年11月中学校

【個別最適な学び】

個別最適な学び（小学校）

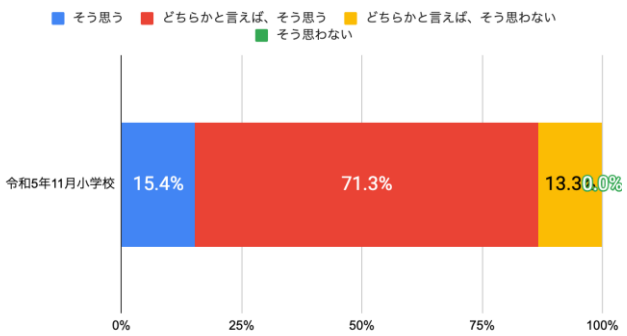


個別最適な学び（中学校）

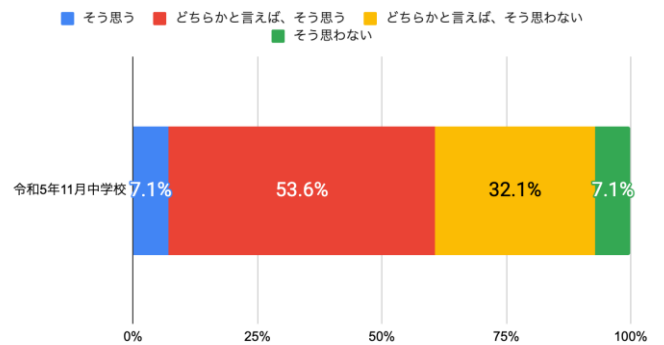


【主体的な学び】

主体的な学び（小学校）

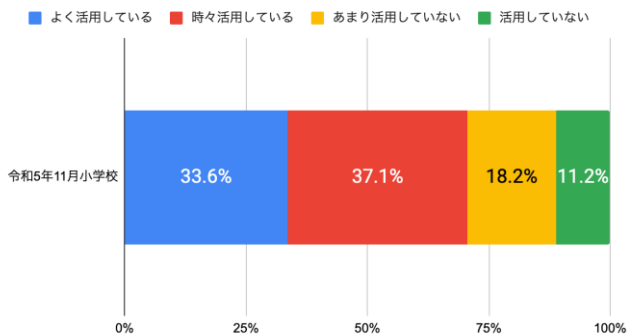


主体的な学び（中学校）

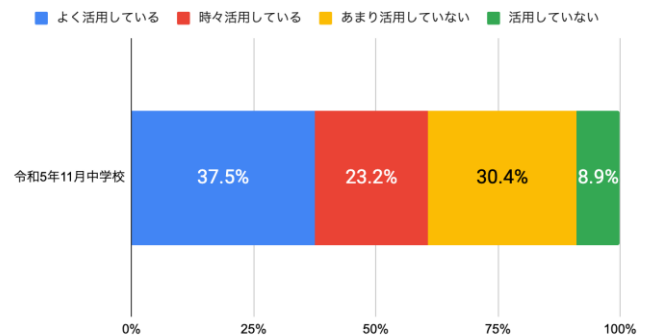


【授業以外の活用】

授業以外の活用（小学校）



授業以外での活用（中学校）



授業以外の活用例（小学校）

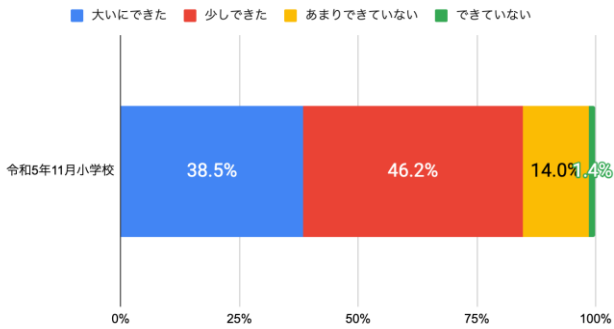
- ・委員会活動
- ・教材研究
- ・家庭学習
- ・諸連絡
- ・その他（情報収集、健康観察）

授業以外の活用例（中学校）

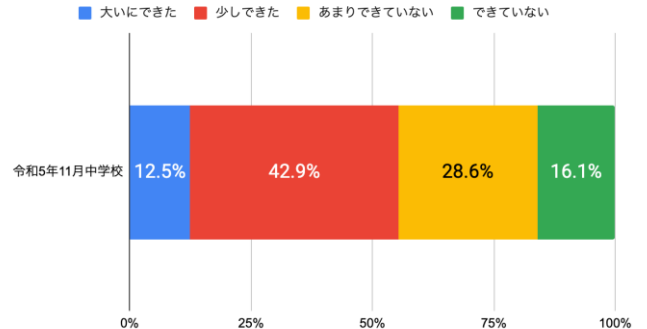
- ・部活動
- ・授業準備・教材研究
- ・学校行事
- ・情報収集
- ・校務全般
- ・不登校や欠席生徒との連絡

【業務改善】

業務改善（小学校）

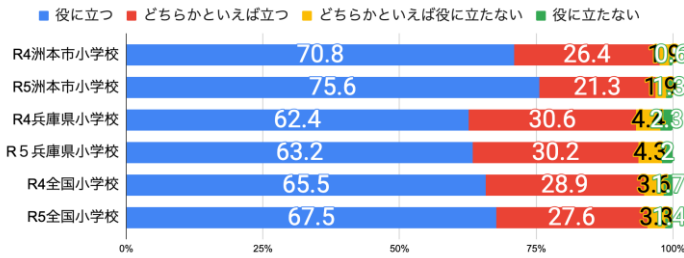


業務改善（中学校）

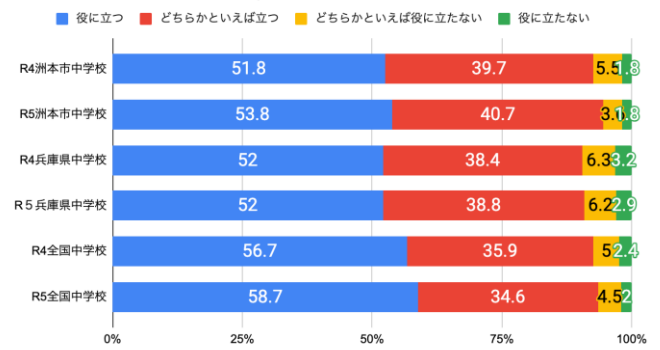


【情報端末の学習への有用性】

端末の学習への有用性（小学校）

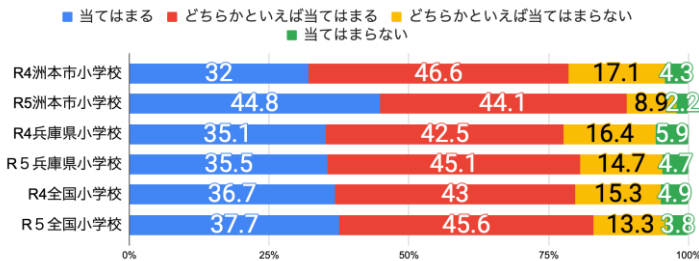


端末活用の学習への有用性(中学校)

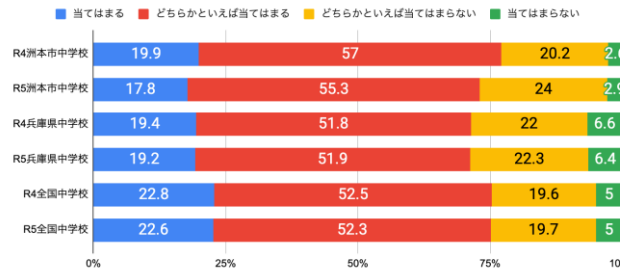


【個別最適な学び】

個別最適な学び（小学校）



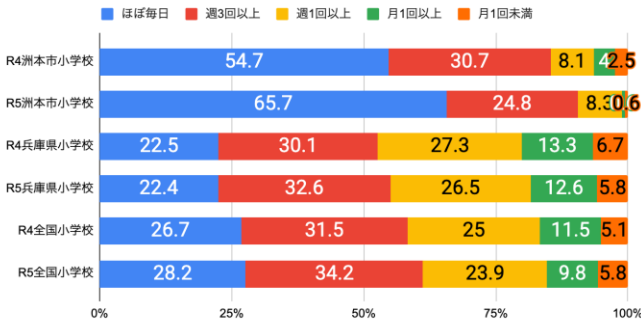
個別最適な学び（中学校）



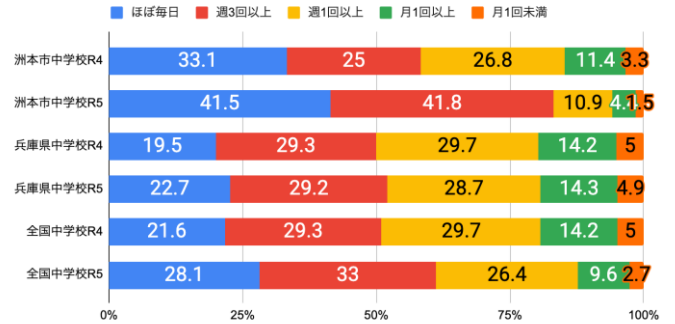
② 全国学力・学習状況調査児童生徒質問紙

【活用頻度】

端末の活用頻度

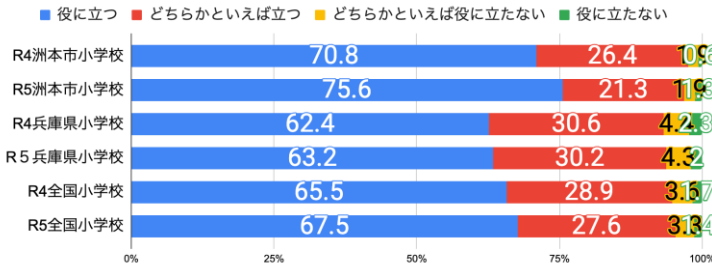


端末の活用頻度（中学校）

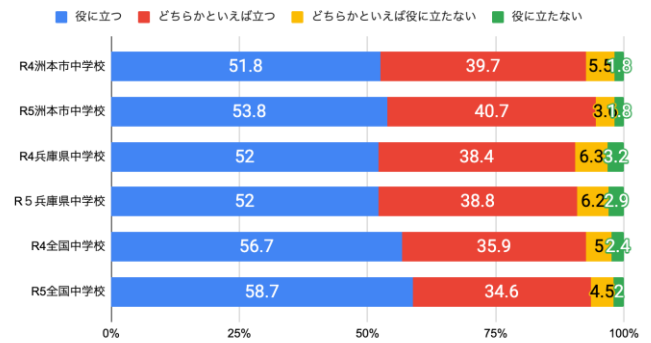


【情報端末の学習への有用性】

端末の学習への有用性（小学校）

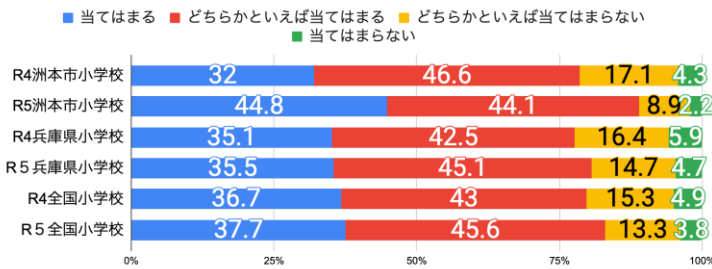


端末活用の学習への有用性(中学校)

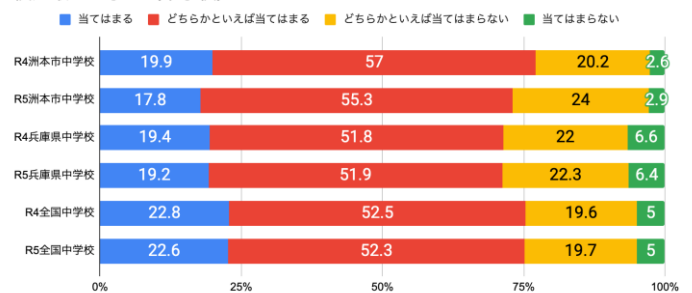


【個別最適な学び】

個別最適な学び（小学校）

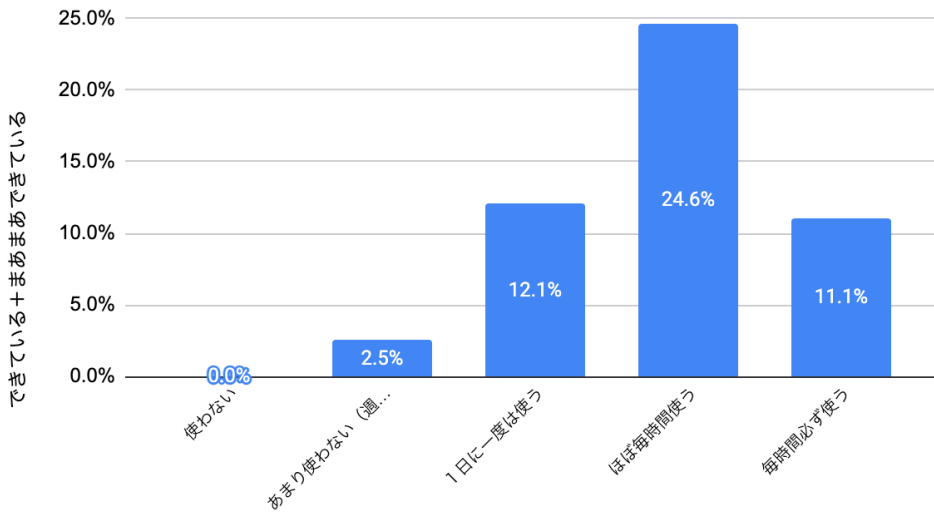


個別最適な学び（中学校）



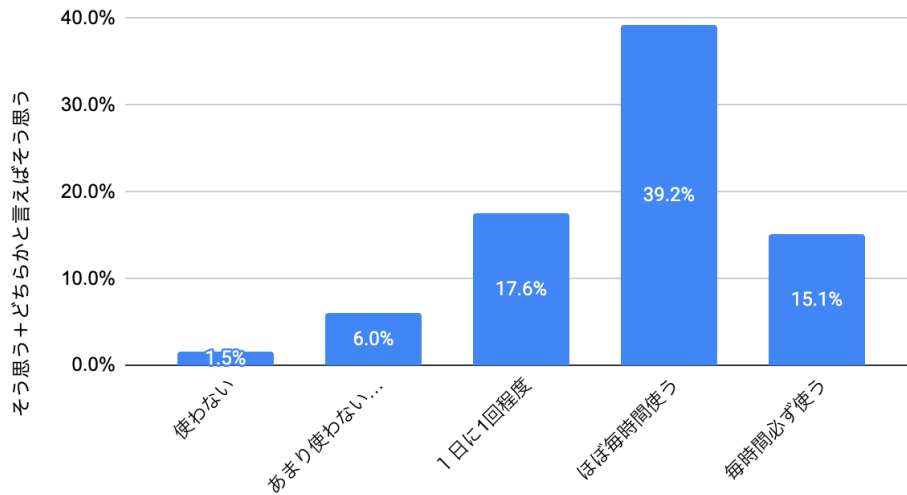
【活用頻度と授業改善の関係】

活用頻度と授業改善（小中学校）



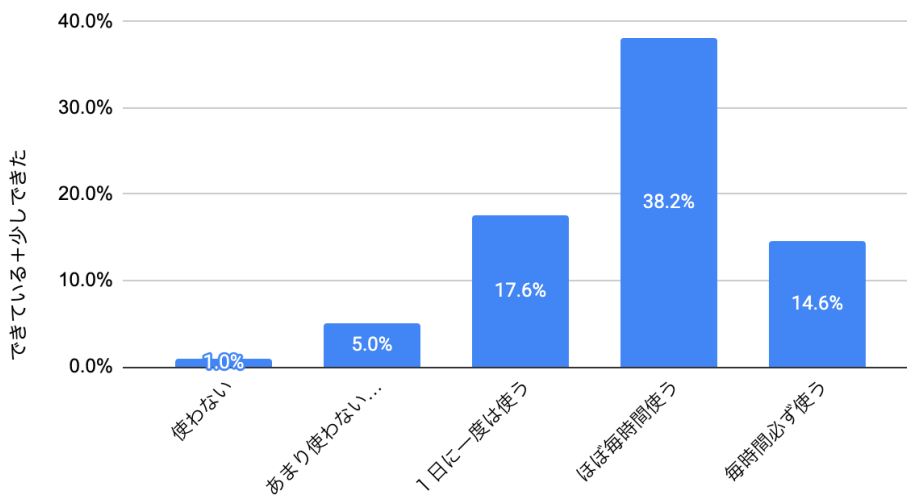
【活用頻度と学びに向かう力の関係】

活用頻度と学びに向かう力（小中学校）



【活用頻度と業務改善の関係】

活用頻度と業務改善（小中学校）



2 成果と課題

(1) 成果

GIGA スクール構想推進にあたり、教育委員会事務局内の連携、さらに学校現場とビジョン、整備、研修の三つを共有したことにより、GIGA スクール構想を大きく推進することができた。

- ①情報活用能力、特に情報手段の基本的な操作の向上
 - ・基本的な情報端末やアプリの活用
 - ・タイピングスキルの向上
- ②情報収集力の向上
 - ・ネット検索能力の向上
 - ・興味関心に応じての情報収集
- ③コミュニケーション能力、情報を共有する能力の向上
 - ・クラウドを活用した情報共有での学び合い
 - ・他者参照をした深い学び
- ④表現力・プレゼンテーション能力の向上
 - ・自分の考えを整理し、表現する力の向上
 - ・多様な表現方法の習得
- ⑤主体性の涵養
 - ・学習意欲や興味の広がり
 - ・自律的な学び

(2) 課題

自律的に学ぶ児童生徒の育成を目指し、子どもたちが学びとる授業に向けての授業改善が必要不可欠である。そのため、具体的には以下のようなことが今後の課題である。

- ①情報手段の基本的な操作を含めた、情報活用能力の格差
- ②他者参照、共同編集といったクラウド機能を活用した授業実践
- ③通信環境の整備
- ④情報端末や情報機器の故障や劣化
 - ・バッテリーの劣化、画面やキーボードの破損
- ⑤授業準備と労働時間の増加
 - ・授業方法の改善や研修時間の増加

第4章 洲本市教育の情報化における基本的な考え方

1 本市の基本的な考え方

第1期洲本市教育の情報化推進計画の成果と課題を踏まえ、第2期では①自律した学習者の育成②働き方改革の促進③令和の洲本型学校教育の実現に向け、次の5つを方針に掲げ、教育の情報化を加速させる。

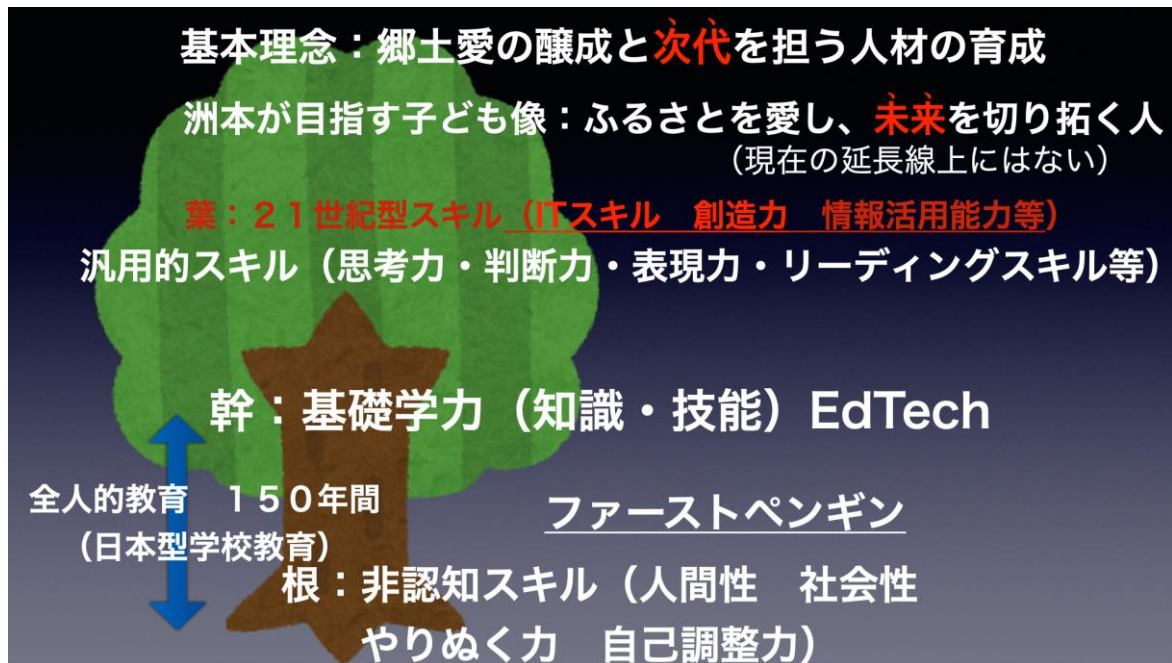
2 本市の教育設計：令和の洲本型学校教育

- 方針1 みんな使える
全ての児童生徒が文房具のように情報端末を使い、生涯自律して学べるような情報活用能力を身につける。
- 方針2 みんな気持ちよく働く
効率的に校務を処理し、超過勤務を削減し、教育活動の質の向上を図る。
生成AIの校務での活用を段階的に推進する。
- 方針3 みんな指導できる
教職員が情報端末を教具として活用できるようスキルの向上を図る。
- 方針4 みんなでプログラミング教育
コンピュータをより適切かつ効果的に活用していくため、その仕組みを理解するとともに課題解決するための構想力を育成する。
- 方針5 みんなで支援する
教職員だけでなく、産官学民とも連携し、本市の教育の情報化を推進する。

学校は教職員と児童生徒が集い、共に学び、生活する中で子どもたちの資質・能力を育てていくところである。一方、ICTはデジタルの強みをいかし、誰とでも自分らしく学ぶことができ、誰一人取り残されず、一人一人の可能性を最大限に引き出すことが可能である。

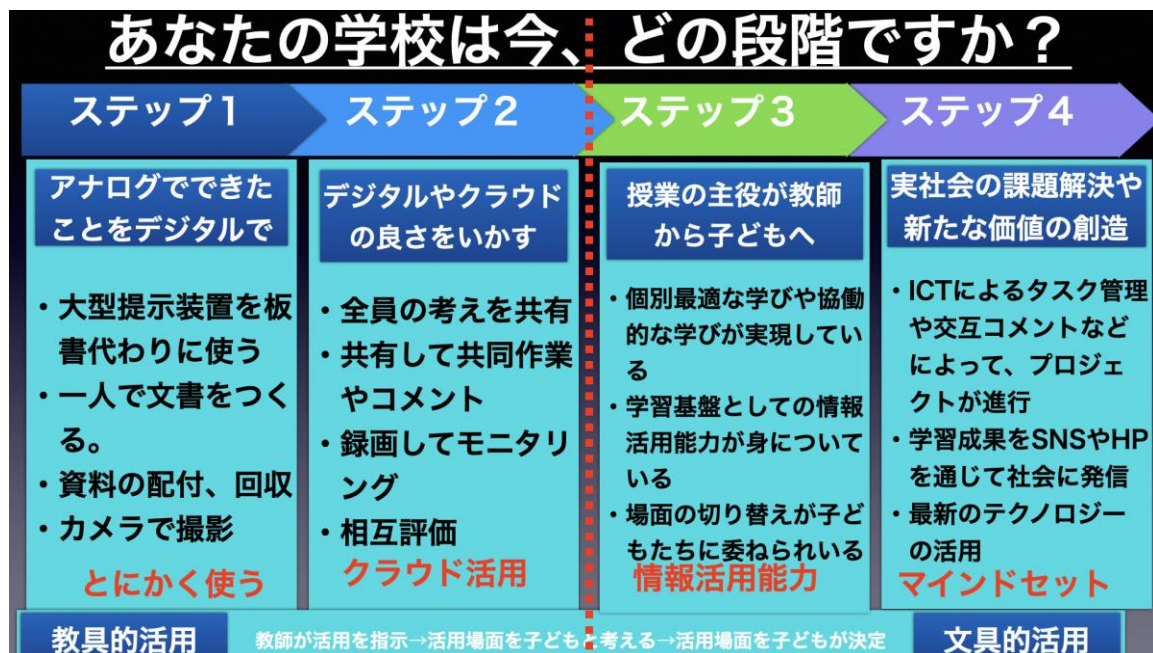
学校教育の魅力 ✕ デジタルの強み = セカンド GIGA の教育

【第2期洲本市教育振興基本計画で目指す子ども像を踏まえた教育の基本設計】



※『未来を切り拓く人』
自ら目標を設定し、主体的に考え、行動し、振り返りながら、責任ある行動をとる。

3 本市が目指す4つのステージ



4 方針と事業の枠組み

方 針	ね ら い	具体的方策
みんな使える	<ul style="list-style-type: none"> ・全ての児童生徒が文房具のように情報端末を使い、生涯自律して学べるような情報活用能力を身につける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・情報活用能力育成のためのカリキュラム・マネジメント ・「個別最適」「協働的な」学びの実施 ・教育支援ソフトや AI ドリルの導入 ・デジタルシチズンシップの育成
みんな気持ちよく働く	<ul style="list-style-type: none"> ・効率的に校務を処理し、超過勤務を削減することで、教育活動の質の向上を図る。 ・生成 AI の校務での活用を段階的に推進する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・校務支援システムの活用 ・汎用的なアプリを活用しての業務改善 ・ネットワークのゼロトラスト化に向けて準備開始 ・生成 AI の校務での段階的な活用
みんな指導できる	<ul style="list-style-type: none"> ・教職員が情報端末を教具として活用できるようスキルの向上を図る 	<ul style="list-style-type: none"> ・指導主事による訪問研修 ・教育センターを活用した職員研修の実施 ・授業デザインをテーマとした中学校区単位での授業研究
みんなでプログラミング教育	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータをより適切かつ効果的に活用していくため、その仕組みを理解するとともに課題解決するための構想力を育成する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング教育のためのカリキュラムづくり ・ICT 環境・教材の整備 ・研修体制の構築 ・構想力育成のため、フィジカルコンピューティングの実施
みんなで支援する	<ul style="list-style-type: none"> ・教職員だけでなく、産官学民とも連携し、本市の教育の情報化を推進する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教育情報化推進プロジェクトチームによる検証 ・校務用コンピュータ、学習者用端末及び周辺機器の整備 ・ネットワーク環境の点検と整備 ・ICT 人材の確保 ・学校情報化優良校への取組

第5章 教育の情報化に向けての施策

方針1 みんな使える¹

(1) 情報活用能力育成のためのカリキュラム・マネジメント²の実施

情報活用能力育成のため、以下のことに留意し、教育計画を作成する。

- ・各教科などの教科内容を相互の関係で捉え、学校教育目標を踏まえた、教科横断的な視点で、その目標の達成に必要な教育の内容を組織的に配列していくこと。
- ・情報活用能力育成の特設の時間を年間10時間程度教育課程に位置づけること。³
- ・教育内容の質の向上に向けて、子どもたちの姿や地域の現状等に関する調査や各種データに基づき、教育課程を編成し、実施し、評価して改善を図る一連のPDCAサイクルを確立すること。
- ・情報を収集し、整理・分析、まとめ・発信するなど情報活用能力を身につけること⁴。

(2) 「個別最適」⁵「協働的」な学びの実現

「個別最適」「協働的」な学びの実現ができるよう、ICT環境を整備すると共に教員の授業への意識変革を図る



- 1 重要達成度指標（以下KPIという）本市独自の調査で小中学校とも1日1回以上使うが95%以上
- 2 学校が学校教育目標をよりよく達成していくために、教育課程を実施し、評価し、改善していくこと
- 3 KPI、特設の時間を創設した学校が50%以上
- 4 KPI、情報活用の力の育成で「まあまあ身に付いている」以上が90%以上
- 5 KPI、授業が子どもたちにあった学び方になっているかが、「どちらかと言えばそう思う」以上が小中学校とも90%以上

(3) 教育支援ソフトやAIドリルの導入

教育活動の質の向上を図るため、教育支援ソフトの導入を図る。また、いつでもどこでも、自分のペースで学べるようAIドリルの導入の促進を図るとともに、児童生徒に1人1アカウントを付与する。

これまで



決められた教室・学年の中で、
「一律の目標のもとで」
「一律の内容を」「一律のペースで」
「一斉に」「受け身で」学ぶ

これから



居場所や学年や時間の制約を必ずしも受けず
「自分の個人目標と選択のもとに」
「多様な内容を」「多様なペースで」
「個別に、時に協働的に」「能動的に」学ぶ

経済産業省『「未来の学び」プロジェクトについて』より

(4) デジタルシチズンシップ⁶の育成

子どもたちは「デジタルネイティブ」でも新しいテクノロジーがもたらす影響についてデジタル社会の一員として理解しているとは限らない。今後、子どもたちはインターネットのリスクや落とし穴から身を守るだけでなく、有能なシチズンとして社会のためにデジタル技術を積極活用する方法を理解する必要がある。そのためにデジタルシチズンシップ教育を展開する。

6 優れたデジタル市民になるために必要な能力を身につけることを目的とした教育

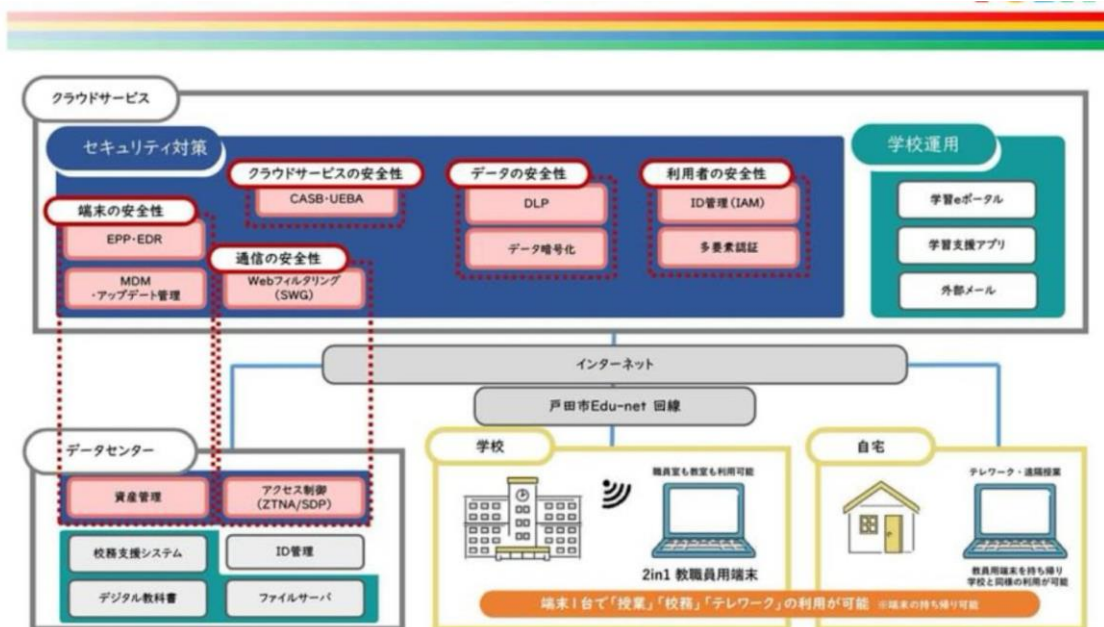
方針2 みんな気持ちよく働く⁷

- (1) 校務支援システムの活用
- (2) 汎用的なアプリを活用しての業務改善
- (3) ネットワークのゼロトラスト化⁸に向けて準備を開始

「すべての教育改革は業務改善から」業務改善なくして、教職員は Well-being⁹ を実感できることはない。このような考えのもと、国の動向を注視しながら、昨年度導入した校務支援システムを積極的に活用するとともに、Google Workspace を活用し、教育委員会事務局と学校が連携し、業務改善を大きく推進する。

また、国が将来に向けて掲げているネットワークのゼロトラスト化⁸に向けての準備を開始する。

【埼玉県戸田市ゼロトラスト概要構成より】

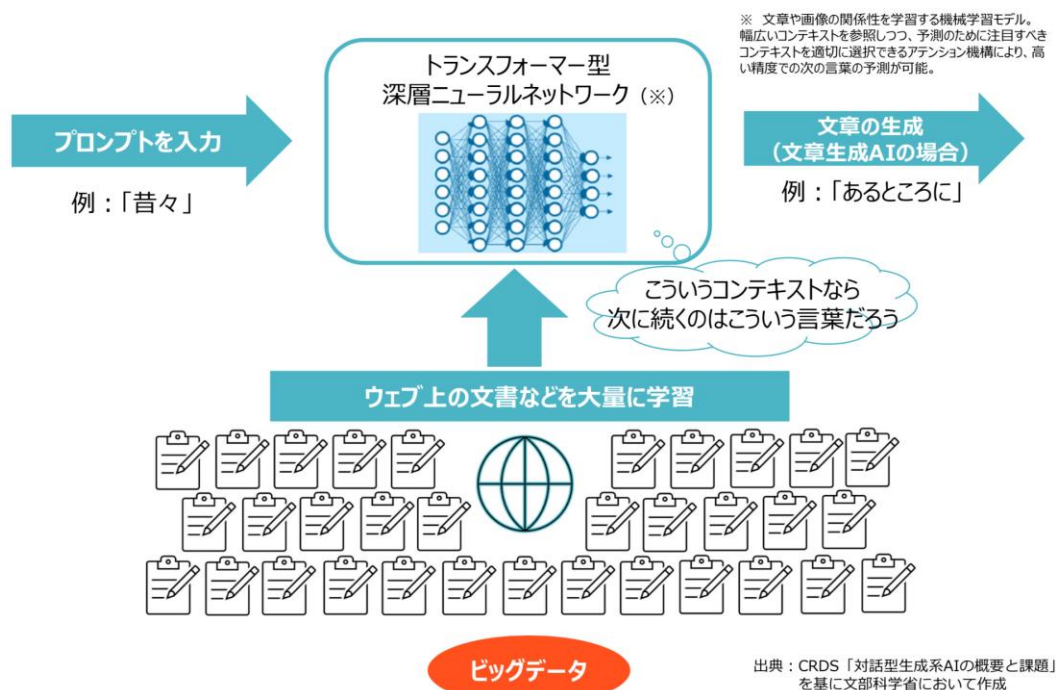


(4) 生成 AI¹⁰ の校務での段階的な活用

学習指導要領は「情報活用能力」を学習の基盤となる資質・能力と位置付け、情報技術を学習や日常生活に活用できるようにすることの重要性を強調している。このことを踏まえれば、新たな情報技術であり、多くの社会人が生産性の向上に活用している生成 AI がどのような仕組みで動いているのかという理解やどのように学びに活かしていくかという視点は近い将来必要である。

そのため、まず教職員が校務で活用することから始め、どのような教育活動で活用が可能であるか検討していく必要がある。

【生成 AI 概要】 出典（文科省 HP より）



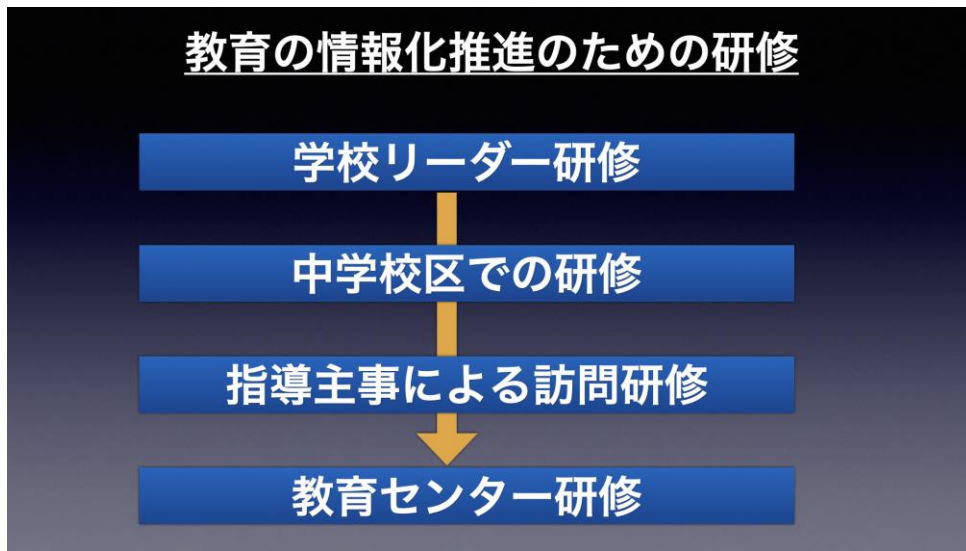
- 7 KPI、業務改善できたが「少し実感できた」以上が80%以上
- 8 ネットワークが「信頼できないもの」という前提に立ち、信頼を担保するために必要なセキュリティ対策を施すという考え方
- 9 身体的、精神的に健康な状態だけでなく、社会的、経済的に良好で満たされている状態
- 10 AIを活用してテキスト、画像、音楽、音声、動画などの新しいコンテンツを作成すること

方針3 みんな指導できる

(1) 教育の情報化推進のための研修

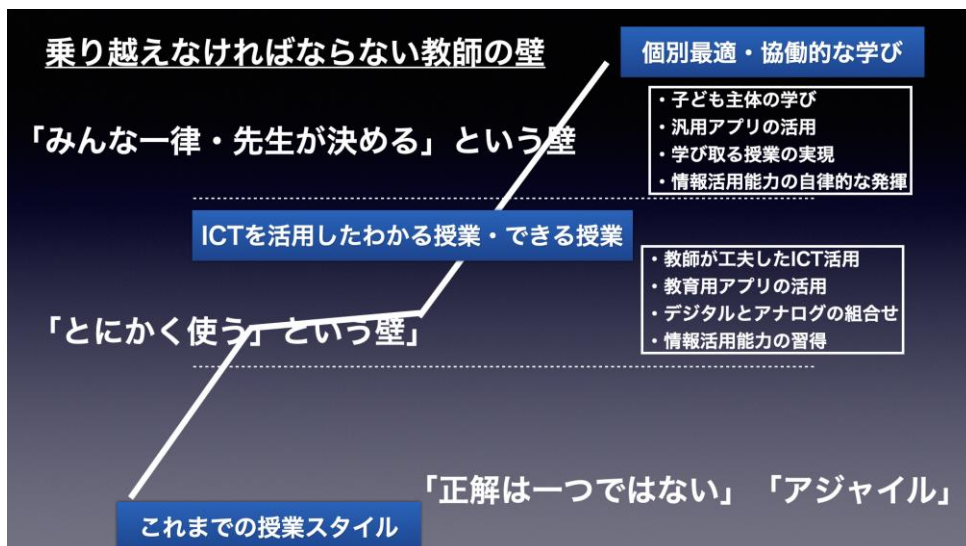
GIGA スクール構想の理念を具現化するため、以下のとおり研修体制を構築する。

- ①学校リーダー研修の実施
- ②中学校区での研修
- ③指導主事による学校訪問研修
- ④教育センターによるオンライン研修を含めた職員研修の実施



(2) 学びの深化・転換

- ①「未来への学びプロジェクト」を活用し、中学校区ごとに研修し、教員の授業力向上と、学びの深化・転換を図る。

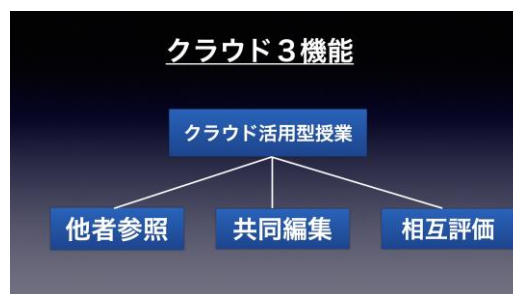
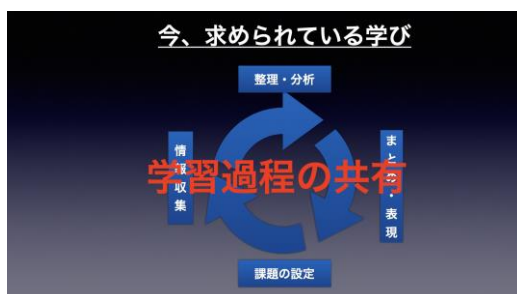


② 先進校視察と他校からの受け入れ

教育の情報化を推進するため、先進校を積極的に視察するとともに、他校からの受け入れを進める。

(3) 学習過程の共有とクラウド活用

「教師が教える授業」から「子どもが学びとる授業」への転換¹¹を図るには、子どもと教師が学習過程の共有¹²とクラウドの3つの機能¹³を活用することが大切である。これらのことを教員と共有し、子どもたちに学びに向かう力を育成していく¹⁴。

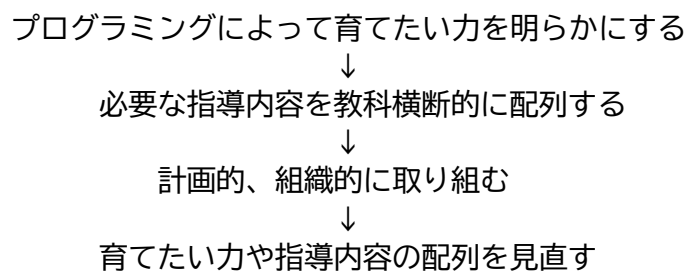


方針4 みんなでプログラミング教育

(1) プログラミング教育のためのカリキュラムづくり

プログラミング教育は情報活用能力の育成という視点だけでなく、「主体的・対話的で深い学び」の授業のトリガーとなる可能性のあることから、以下のことに留意しながら、プログラミング教育のカリキュラムを作成する。

ねらいを実現するための手順（例）



方針5 みんなで支援する

(1) 教育情報化推進プロジェクトチームによる検証

定期的に教員のICT活用能力や児童生徒のデジタル活用能力を把握し、課題を整理するとともに、改善策について検討し、本市の教育の情報化の推進を図る。

(2) 学習者用端末及び周辺機器の整備

Society5.0社会に対応していくため、ICT環境の計画的な整備を図るとともに、学習者用端末の更新についても中期的な視点から協議する。

(3) ネットワーク環境の点検と整備

(4) 学校情報化優良校¹⁵への取組

11 KPI、授業改善「まあまあできている」以上が60%以上

12 KPI、学習過程の共有が「まあまあできている」以上が80%以上

13 KPI、クラウド活用「他者参照」「共同編集」「相互評価」などクラウド活用、「まあまあさせている」以上が70%以上

14 KPI、学びに向かう力が「どちらかと言えばそう思う」以上が80%以上

15 日本教育工学協会が教育の情報化の推進を支援するために、学校情報化診断システムを活用して情報化の状況を自己評価し、総合的に情報化を進めた学校を認定する制度において50%以上の学校が認定