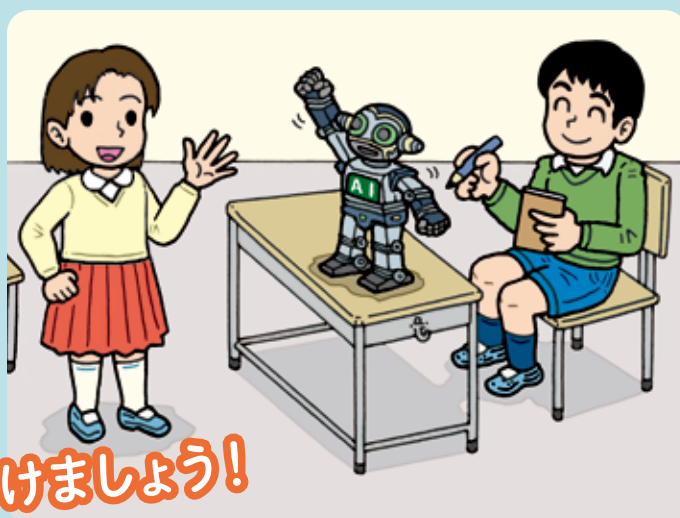


先生と教育行政・保護者のための

ICT教育環境整備 活用ハンドブック

2026



学校でも家庭でも
新しい時代の学び方を身につけましょう!



CONTENTS

第1章 学びへのICT活用

第2章 次世代の校務DX

第3章 ネットワークの情報を安全に活用するには

第4章 ICT環境の整備・活用の現状

第5章 ICT環境整備のための予算確保

第6章 家庭におけるICT活用（保護者のみなさまへ）

先生と教育行政・保護者のための ICT教育環境整備 活用ハンドブック 2026

もくじ

第1章 学びへの ICT 活用

これからを生きる子どもたちのための環境整備	4
情報活用能力を育てる	6
子どもたちが中心となる自律的な学習の実現	8
生成 AI の教育への利用	10
事例 1 東京学芸大学附属小金井小学校 生成 AI もツールのひとつ 大切なのは実現させたい学び	14
事例 2 東京都千代田区立九段中等教育学校 生成 AI は思考力を深める手段 よき並走者として活用	16

第2章 次世代の校務 DX

校務 DX とは何をめざすものか	18
業務改善に向けて	20
環境整備が必要な次世代校務 DX	23
実現に向けたロードマップ	24
次世代校務システムの検討	25
事例 3 鹿児島市教育委員会／鹿児島市立向陽小学校 校務への生成 AI 導入でプラスされるのは「子どもと向き合う時間」	26

第3章 ネットワークの情報を安全に活用するには

情報を正しく活用するために必要なこと	28
--------------------	----

第4章 ICT 環境の整備・活用の現状

1人1台端末の整備・活用の状況	32
-----------------	----

第5章 ICT 環境整備のための予算確保

GIGA スクールの実現と次期学習指導要領改訂に向けた助走	36
GIGA スクール環境整備と次世代校務 DX に向けた取り組み	38
共同調達に向けた検討	39
新たな学習環境への備え（ネットワークアセスメントの重要性）	41
児童生徒の情報技術の習得に向けた ICT 支援員の伴走支援について	42

第6章 家庭における ICT 活用（保護者のみなさまへ）

学校で児童生徒1人1台の端末を配布するのはなぜか	44
教育のデジタル化についての疑問に答える	45
家庭における情報機器の適切な利用について	47

AI等デジタル学習環境が拓く自律的な学び



一般社団法人 日本教育情報化振興会
会長 山西潤一

GIGA スクール構想も進み、次期学習指導要領では、子どもたちのリアルな学びをデジタルが支えるデジタル学習基盤を前提とした教育活動が謳われています。従来の一斉授業では、多様な子どもたち一人一人に向き合う指導が難しかったなかで、1人1台端末はそれぞれの習熟度や興味関心に応じた自律的な学びを可能にしました。しかしながら、端末を手にしたからといって、すぐにそのような学習に向き合えるわけではありません。デジタル学習環境、とりわけ興味関心や能力に応じたデジタル・リソースの充実とそれを活かす教師の教育技術が不可欠です。

国際教育到達度評価学会のTIMSS2023(国際数学・理科教育動向調査2023)の報告にも、学校で、デジタル・リソースが十分に使える、それらの教材が学習を楽しくしてくれるという項目がありますが、わが国はまだまだ低い評価です。

一方、近年のAI技術の進歩は、日進月歩というより、指数関数的に加速し、もはや社会のさまざまな分野でAI活用が進んでいます。教育でも、教師の校務活動はもとより、児童生徒の学習活動への導入も進んできています。基礎基本的な学習では、児童生徒の回答に応じてAIが習熟度を判定し、適切なコンテンツへ導くシステムも出てきています。近い将来、教科書をもとにした知識理解はAI学習システムに置き換わるのではないかとさえ思われます。このような時代にあって、人間本来の問題を発見し考える力、創造性や思考力を育てる教育が、ますます求められま

す。従来の教育方法や評価のあり方も、変わらざるを得ないでしょう。学校の役割さえも、変わらざるを得ないかもしれません。アクティブ・ラーニングにいわれるように、学んだ知識や技術を活かし、社会に目を向けた問題解決学習が、学校での中心的な活動になる日が来るのではないかと思います。まさしく探究活動です。次期学習指導要領では、この探究活動の重要性も謳われています。次代に求められる情報活用能力の抜本的な向上をめざし、総合的な学習の時間などの改善も検討されています。活用能力を習得するのは勿論のこと、それを活かす問題発見・解決学習の充実が望まれます。

このような状況を考え、本ハンドブックでは、GIGAスクール構想の背景とねらいを再度確認し、デジタル学習環境のもとで自律的な学びを育てる授業をどのようにつくればいいのか、急速に進歩している生成AIに関して、リスクとともに学びのアシスタントとしてどのように活用するか、校務DXで教員の働き方改革にどのように活かせばいいかなど、わかりやすく解説させていただきました。また、今年度は端末の家庭への持ち帰りが進むなかでの課題やSNS問題など、保護者のみなさんにも理解していただきたい内容についてもまとめています。

学校の先生、教育委員会、保護者のみなさん、それぞれに本ハンドブックをお手元に置いていただき、AI等デジタル学習環境を活かし、次代を担う子どもたちの学びづくりに役立てていただければ幸いです。



ICTを正しく活用して 家庭でも学校でも深い

学びへのICT活用

主体的・対話的で深い学び



これからを生きる
子どもたちのための環境整備

-----> 4ページ

情報活用能力を育てる

-----> 6ページ



日本教育情報化振興会発行「情報活用能力ベーシックを活用した事例実践集」より引用

次世代の校務DX

働き方改革の実現に向けて



環境整備が必要な次世代校務DX

-----> 23ページ



校務DX とは
何をめざすものか

-----> 18ページ

業務改善に向けて

-----> 20ページ



学びや快適な働き方を実現



子どもたちが中心となる
自律的な学習の実現

-----> 8ページ



生成AIの教育への利用

-----> 10ページ

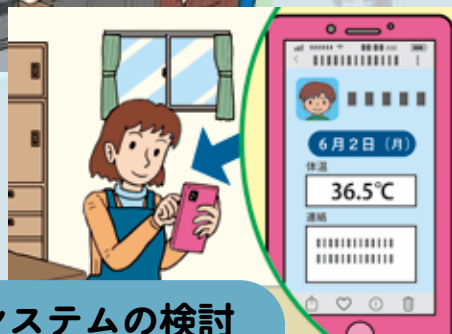
実現に向けたロードマップ

-----> 24ページ



次世代校務システムの検討

-----> 25ページ



家庭におけるICT利用 保護者のみなさまへ



学校で児童生徒1人1台の
端末を配布するのはなぜか

-----> 44ページ



教育のデジタル化についての
疑問に答える

-----> 45ページ

家庭における情報機器の
適切な利用について

-----> 47ページ



第1章

学びへのICT活用

児童生徒も先生も、情報技術を基盤とする社会で生きていく力を育てていくために、初等中等教育環境では、どのようなことが必要なのかを考えていきましょう。

これからを生きる子どもたちのための環境整備

1人1台のネットワーク端末

「児童生徒が1人1台のパソコン（以下PC）でインターネットを自由に活用できる環境を整備する」という国家施策「GIGA スクール構想」は、スタートからすでに6年がたちました。現在はGIGA 第2期として、最新のソフトウェア環境に対応する新しい世代のPCへの入れ替えが進んでいます。

最近是一般社会で生成AIの普及が進んでいますが、全国の教育現場でも、それほど遅れることなく、生成AIの豊かな活用が広がりつつあります。もし6年前にGIGA スクール構想が開始されていなかったら、多くの学校は生成AIなど無縁の状態のままだったでしょう。そう考えると、この施策の重要性や先見性がよくわかるのではないのでしょうか。

GIGA スクール構想のねらい

GIGA スクール構想は、何をねらいとしていたのでしょうか。それは単に先生や子どもたちにPCを使わせるためだけではありません。最も端的にそれを理解できるのが、GIGA スクール構想開始前から検討され、開始後の2021（令和3）年1月に公開された、「『令和の日本型学校教



図表 1-1 個に応じる学習

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～」という中央教育審議会（以下中教審）の答申です。この答申では、その副題にもあるように、個々の学習者に応じた最適な学びをめざす「個別最適な学び」と、多様な他者とのコミュニケーションに基づく「協働的な学び」の両方を一体的に充実させることで、「主体的・対話的で深い学び」を実現していくことが、これからの「日本型学校教育」のあり方である、と述べています。しかし、多様性の増大する現代の学校環境で、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の両方を一体的に充実する、というのは簡単なことではありません。それを可能にするのが、GIGA スクール構想によるICT環境を活用することとされたのです。このビジョンには、大きな説得力がありました。

また、GIGA スクール構想は、文部科学省だけでなく、内閣はじめ各省庁が全面的に協力して進められました。その理由は、これからの人口減少社会を支える子どもたちに十分な情報環境を整備することが、単に学校教育だけでなく、社会全体の課題を解決することにつながると考えられたからです。

GIGA スクール構想がもたらしたもの

この構想によって、すでに多くの変化がもたらされています。まず、多くの先生や児童生徒が日常的にPCを使い、クラウドでメールや掲示板、チャット、表計算、ワープロなどを当たり前を使いこなせるようになってきました。また、学習に必要な多くの情報をインターネットから得ることも簡単にできるようになりました。

このような新しい学習環境を基盤として、全国

の学校では、前述のような「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実による主体的・対話的で深い学び」を実現するたくさんの試みが進んでいます。

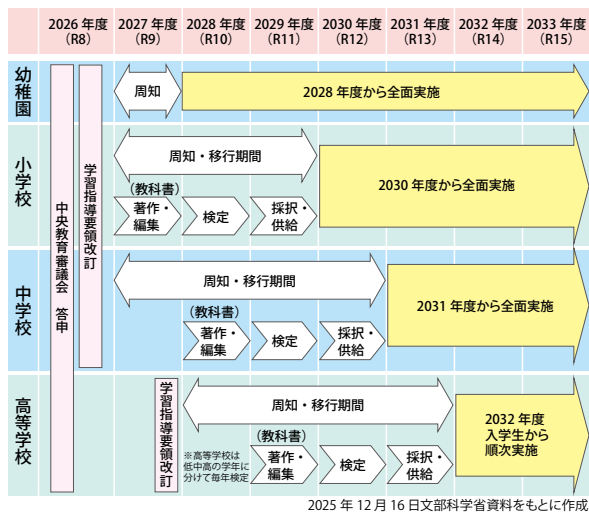
学校の運営も変化しています。以前は外部とのやりとりはすべて紙か電話かFAXしかなかったのが、ネットワーク経由で行えるようになりました。これにより、保護者や教育委員会など、学校外部とのやりとりも大きく効率化されています。

また、全国すべての学校で児童生徒がネットワークを使える環境が実現したからこそ、「全国学力・学習状況調査」のような大規模調査も、PCを使ってネットワーク経由で行われるようになりつつあります。

もちろん、GIGA スクール構想がもたらしたものは、以上のような「学校環境の変化」や「授業の変化」だけで終わるものではありません。新しい環境で学んだ児童生徒が大学生や社会人になったとき、当たり前のようにICTを活用して活躍する時代がまもなく来るでしょう。それこそが、GIGA スクール構想がもたらした最大の成果となるはずです。

次の学習指導要領と情報活用能力

学習指導要領は、およそ10年ごとに改訂され



※前回改訂と同様のスケジュールと仮定した場合であり、今後変更の可能性が有る。
 ※移行期間の具体的な時期や先行的に実施する内容については今後検討。
 ※特別支援学校学習指導要領（幼稚園及び小学部・中学部）については、幼稚園・小学校・中学校、特別支援学校学習指導要領（高等部）については、高等学校と同様のスケジュールを想定。

図表 1-2 学習指導要領等改訂に関する行程イメージ

ますが、今年、2026（令和8）年度は、まさにこの改訂の年に当たります。改訂に向けて、2024（令和6）年末に文部科学省から中教審に諮問が出され、それに基づいて、すでに1年以上にわたって中教審で精力的に審議が行われています。今年度末までには、次の学習指導要領が示され、「周知・移行期間」を経て、小学校は2030（令和12）年度から、中学校は2031（令和13）年度から全面实施となる予定です。

今回、特に注目されているのは、諮問で示された「情報活用能力の抜本的な向上」という言葉です。諮問では、生成AIなどのデジタル技術が飛躍的に発展する時代に対応して情報活用能力を育成できるよう、教科間の役割分担なども含めて審議してほしい、とされています。実際、昨年の中教審の議論では、小学校や中学校の教科の構成なども見直して、情報活用能力の一貫した体系的な育成ができるように、大きな変化が検討されています。

教育におけるICT活用の課題

GIGA スクール構想は、全国すべての小中学校に児童生徒1人1台のPCと、Wi-Fiでインターネットに接続できる環境を実現しました。しかし、地域によっては学校から外部へ接続する回線が、この環境には不十分な細いものであるため、画面の表示などがとても遅い、という学校もまだ多くあります。

現在の社会では、ネットワーク回線は電気・ガス・水道等とならぶ社会インフラであり、当然、学校設置者（自治体等）が維持費用を負担しなければならないものです。十分な回線接続費を予算化することは、全国自治体の必須の課題です。

また、短期間で一気にICT環境が整備されたので、「使いすぎ」で眼の健康や規則正しい生活に影響が出た子どもがいたという報告もあります。年齢に応じて適切な使い方を指導していくこと、あるいはネットワークを介したいじめや犯罪、個人情報の流出などのトラブル、誤情報・偽情報との関わりなども重要な課題と言えるでしょう。

情報活用能力を育てる

前節でも触れたとおり「情報活用能力」は次の学習指導要領でも非常に重視されていますが、わが国の教育施策でこの語の重要性が最初に指摘されたのは非常に古く 1986 年でした。それ以来、コンピュータの家庭への普及、インターネット接続によるウェブ検索や交流学习の実現、クラウド環境の一般化、生成 AI の利活用など、社会の情報化が進展するとともにその重要性は増し、現代の社会のなかでよりよく生きるために必要な資質・能力と考えられています。

現行の学習指導要領における位置付け

現在の学習指導要領には、情報活用能力について以下のように示されています。

「情報活用能力」は、世の中の様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、情報及び情報技術を適切かつ効果的に活用して、問題を発見・解決したり自分の考えを形成したりしていくために必要な資質・能力である。

ここで示されていることをわかりやすくいうと、インターネットなどの情報手段を使って情報を集めたり、情報をもとに問題の解決方法を考えたり、実際に解決したり、さらには自分の意見を整理して人にわかりやすく伝えたりできる力のことです。これからの時代に欠かせない力として、学校種をこえて重視されています。

また情報活用能力を学習の基盤となる資質・能力と位置付け、教科等横断的に育成する旨を明記されていることから、すべての教科等において育んでいく必要のある資質・能力といえます。さらに情報活用能力の具体的な説明は、学習指導要領解説総則編において次のように示されています。

情報活用能力をより具体的に捉えれば、学習活動において必要に応じてコンピュータ等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・共有したりといったことができる力

ここでは、具体的な学び方として示されていることが特徴的です。示されている学び方を簡単に

いい直せば、調べて・まとめて・伝えるという典型的な探究的な学びの形であることがわかります。たとえば、情報収集の際には教科書・図書資料はもちろんですが、インターネット検索、動画資料、端末を使ってオンラインで専門家とつなぐことも可能です。つまり、情報活用能力は主体的・対話的で深い学びを通じて、生まれ、ときに発揮される力といえるでしょう。

さらに、主体的・対話的で深い学びを実現する過程において必要となる情報手段の基本的な操作の習得、問題解決型の思考であるプログラミング的思考、情報機器を扱ううえで必須の情報モラルや情報セキュリティ、情報を整理したり比較したりする際に必要な統計についても言及されています。情報活用能力が意味する範囲はとても広いことがわかります。ただあまりにも広範囲であるがゆえに、どのように実践していけばよいのかわかりにくいともいえます。そこで情報活用能力の育成に向けて、体系的な整理が試みられています。

情報活用能力の体系的な整理

文部科学省は、情報活用能力に関する指導項目の分類や系統の体系的整理の例として「情報活用能力の体系表例」を公開しています。

この体系表では、情報活用能力を資質・能力の3つの柱（「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」）に沿って整理し、さらに情報活用能力の育成に関わって「想定される学習内容」を4つ（「基本的な操作等」「問題解決・探究における情報活用」「情報モラル・情報セキュリティ」「プログラミング」）に分類し

情報活用能力の体系表例

https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afidfile/2019/05/16/1416859_02.pdf



て位置付け、発達の段階などを踏まえて5つの段階で示しています。

この体系表の活用方法として、以下の3つが考えられます。1つ目は、各学校が自校の情報活用能力の育成状況の目安とすることです。2つ目は、児童生徒の実態に応じて、各学校の状況に合った段階から情報活用能力の育成に取り組めるようにすることです。3つ目は、情報活用能力の育成に関する指導の改善・充実の目安とすることです。情報活用能力の育成を具体化する活用が期待されています。

文部科学省が例として示している上述の体系表は、200以上もの項目が記載された大規模なもののため、日常的に情報活用能力育成に活用するのは、やや難しいかもしれません。そのような声を受け、本会では「情報活用能力ベーシック」という参考資料を開発し公開しています。「情報活用能力ベーシック」は文部科学省の体系表に示された学習内容のうち、特に授業での実践が難しいと思われる「問題解決・探究における情報活用」の支援に焦点を当てたものです。これによって、先生方が日々情報活用能力の育成のために行っている授業づくりを、具体的に支援することをねらいとしています。

情報活用能力の育成のための取り組み

ここまで見てきたように情報活用能力の育成に当たっては、各教科等の学習を通じた指導が求められています。特定の教科だけで扱うのではなく、すべての教育活動のなかで横断的に情報活用能力を育むという意識を持つことが重要です。した

がって、長期的な視点から、組織的・計画的に情報活用能力を育成するための取り組みを計画・実施していく必要があるといえます。

このように、組織的かつ計画的に各学校の教育活動の質の向上をめざすことは、カリキュラム・マネジメントと呼ばれています。情報活用能力の育成という視点からのカリキュラム・マネジメントが求められています。

そのような考え方の例として、「教育の情報化に関する手引き^{※1}」に具体的な進め方を3つの時期で示したモデルが提案されています。

I（準備期）は、情報活用能力を育成するための教育課程の編成を行う時期です。一概にはいえませんが、新学年が始まる前の時期です。

II（実践期）は、編成した教育課程を各教科などで実践する時期です。1学期からの授業を実践する期間中といえます。

III（改善期）は、各教科などでの実践を評価し、成果と課題を把握します。そのうえで改善した教育課程のもと、各教科などでの実践を再び行う時期と定めています。学年末が想定されますが、授業を実践する期間中と重なることもあります。

前節でも述べたように、現在、中教審で審議中の次期学習指導要領では、「小中高等学校を通じた情報活用能力の抜本的向上を図る方策」が検討され、情報活用能力を育成するための新しい教科の体系も検討されています。しかし、そのような新たな動きにおいても、本節で述べたような情報活用能力の意義は、本質的に変わったわけではなく、特に各教科の学習のなかでその力を育てていくことは、今後も非常に重要といえるでしょう。

情報活用能力ベーシック

日本教育情報化振興会では、放送大学の中川一史教授を中心に、全国の先生がより容易に情報活用能力を育てる授業づくりができるよう、指導指標として「情報活用能力ベーシック」を開発し、無償で提供しています。

また、全国の教育委員会のご要望に応じて研修会も実施しております。



※1 教育の情報化に関する手引き
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00117.html



子どもたちが中心となる自律的な学習の実現

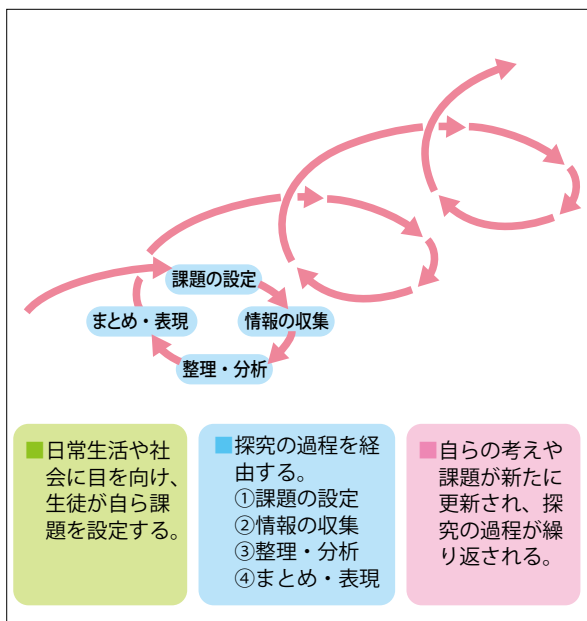
情報活用能力を育成するうえでも重視されていた「主体的・対話的で深い学び」「探究的な学び」は、児童生徒が1人1台のPCを使い、自分の疑問や理解の度合いに応じた自律的な学習ができる環境で、最も有効に実現されます。本節ではそのような点について説明します。

どのような教科のどのような授業であっても、その目的は、子ども自身がその授業内容について十分に深い理解を得られること、質の高い知識を得られることです。深い理解に支えられた、質の高い知識とは、断片的な知識の単なる寄せ集めではなく、すでに学んだ多くの知識と関連づけられ、新しい問題にも応用できるようなものとなります。そのような深い理解を得られる授業とは、どのようなものなのでしょうか。

もし個別学習や協働学習のさまざまな形態が、すべて先生の指示に従って、「今から5分間自分で考えよう」「今から10分間グループで話し合おう」「みんなで他の人の発表を聞こう」といった形で一斉に進められるとしたら、それは先生が主体で先生が中心につくりあげる授業となります。もちろん、教え方の工夫である程度よいものにはできますが、あくまで先生が示す「理解の道筋」をたどる授業となります。自分で考えることができず、それについていくことができない子どもたちが常に生じるでしょう。

それに対して、「児童生徒が中心となる授業」を実現するためのヒントとなるのが、総合的な学習の考え方です。図表1-3は、総合的な学習の時間に関する学習指導要領解説に掲載されているものです。これによると、総合的な学習の時間では、個々の児童生徒が、主体的にまず自分なりに課題を設定し、それに関連する情報を収集し、収集された情報を整理・分析し、その結果をまとめて表現する、というステップで進むとされています。そしてそのステップのサイクルを何度も繰り返すことによって、より深い理解が得られると考えられています。

このような探究的サイクルで理解が深まるのは、総合的な学習だけではありません。算数・数学や理科、社会、国語などの一般の教科であっても同じように進めることができます。先生はまず学習のテーマに関わる課題を示します。あるいは、子どもたち自身に、先生が示したテーマに関わる課題を考えさせます。



図表1-3 総合的な学習における探究のサイクル

文部科学省「中学校学習指導要領解説 総合的な学習の時間編」(2017<平成29>年7月)より作成

室町時代（後期）はどのような時代か

情報を整理するときに

- 1 一つ前の時代を比べる
新しく生まれたこと・変わったこと・なくなったことを中心に
- 2 多面的・多角的にみる
集めた情報を分類して、様々な観点で検討できるようにする

検討するときに

- 1 同じ意見の人と話すことで何を得るか見通しを立てる
- 2 違う意見の人と話すことで何を得るか見通しを立てる

図表1-4 社会での探究学習の課題提示の例

子どもたちはクラウドの共通シートに仮説や目当てを書き、教科書や資料集、資料サイトなどさまざまな資料からそれを根拠づける情報を集め、自分なりに情報収集・整理・分析し、それを周囲の人に説明する、他の人の説明に対しては納得のいかない点を質問したり、根拠の確かさを確認する、あやふやな説明しかできない場合は、さらにしっかりと説明できるように情報を集める、といった学習プロセスを踏むことで、より深い理解



図表 1-5 複線型授業の教室の様子

にいたることができます。

先生の指示のもと、全員が一斉に同じ形態の学習をしていく授業は、先生が敷いたレールを進む「単線型」と呼ばれるのに対し、個々の子どもがそれぞれのペースで学習の仕方を考える授業は「複線型」と呼ばれています。複線型の授業では、一人で情報の整理・分析をする子もいれば、2～3人で話し合っている子、先生に質問する子などが同時に存在します。

ただし、複線型の授業をすること自体が目標ではありませんし、複線型になればよい授業というわけでもありません。最も重要な点は、子どもたちに自分で情報を集め、考え、まとめる時間を十分に与えることです。そのためには、簡単に正誤が決まるような問題ではなく、自分なりの仮説や検証ができるような課題を与え、段階的に自分の考えをクラウドに書かせていくことが効果的です。

また、自分の考えを他人に説明する際も、クラス全員や先生の前で一人だけ発表させられるような心理的な負担が大きく時間もかかる形より、お互い遠慮なく話し合える2～3人程度を相手に、自由に対話させる時間を増やすことが推奨されます。

旧来の環境でのやり方に慣れた先生にとっては、限られた時間のなかで一人一人の子どもにそんなことをさせることなど難しいと感じるかもしれません。しかし、クラウドに接続された1人1台

 A screenshot of a cloud-based spreadsheet application. The spreadsheet has columns for '名前' (Name), '仮説' (Hypothesis), and '人物' (Character). The row for '山△太' (Yama Arita) is circled in red. The hypothesis for this student is: '室町時代は前の時代と比べて、争いや戦いがとても多くおこった時代ではないだろうか。' (The Muromachi period is not a period with much more fighting and wars compared to the previous period, is it?). The supporting evidence is: '室町時代や戦国時代の武将はお金が必要だったから、効率よくお金稼ぎをしていたのだから。' (Because samurai in the Muromachi or Sengoku periods needed money, they were efficient at earning money).

名前	仮説	人物
山△太	室町時代は前の時代と比べて、争いや戦いがとても多くおこった時代ではないだろうか。	足利義満
山△太	室町時代や戦国時代の武将はお金が必要だったから、効率よくお金稼ぎをしていたのだから。	足利義満
山△太	室町時代は前の時代より下駄上りのおかげで争いや戦いが増えたとはいえない。	上杉謙信
山△太	室町時代は前の時代と比べて争いや戦いが増えたとはいえない。	足利義満
山△太	室町時代は前の時代と比べて争いや戦いが増えたとはいえない。	足利義満

図表 1-6 児童生徒が各自の考えをクラウドで共有

のPCがあれば、どの子がどのような仮説を立て、それを証明するためのどのような根拠を見つけているか、といったことを容易に把握することができます。先生は、ときに多面的な見方を示唆するといったアドバイスをすることで、子どもたちの探究的なサイクルの回数をさらに増やし、すべての子どもをより深い納得感に導くことができます。

なお、このように児童生徒が主体となって学ぶことができるようになるためには、日頃から先生が指導していくべきことがいくつかあります。まず第1に、児童生徒がまったく苦勞することなく文章が書けるようタイピングに慣れさせましょう。第2に、教科書・教材や新聞記事、インターネットで検索できる各種サイトなど、さまざまな資料の構造、情報の読み取り方、情報収集の仕方について学ばせましょう。第3に、収集したさまざまな情報を多角的・多面的に比較したり、整理したりする分析の仕方を学んでいくことも重要です。第4に、自分の考えを述べることや、他者の考えを聞くことの重要性、適切な姿勢や態度などを十分に理解させ、実際にできるように指導しましょう。

これらは児童生徒に「学び方を学ばせる」ことです。一度教えるだけですぐ完全にできるようになるわけではありませんが、義務教育のなかでこれを身につけることができれば、生涯を通じて自分で学んでいける基礎となり、重要な財産となるでしょう。

生成AIの教育への利用

生成 AI とは

AI (Artificial Intelligence) は「人工知能」と訳されます。AIはSF小説や映画、マンガ等の世界では古くから扱われ、空想的な未来の存在として親しまれてきました。実際にAIをつくらうという研究もかなり古くから多くありましたが、最近までは、一般社会でそれほど話題になることはありませんでした。

この状況が大きく変わったのは、この10年ほどです。最初は囲碁・将棋の分野や、画像認識の分野で文字や指紋、顔などを認識する技術として普及し、その後、静止画、動画、自然言語翻訳などを生み出す「生成AI」の技術が発展しました。2022年末にChatGPT (チャットジーピーティ) がインターネット上で公開され、一般の人でも使えるようになると、まるでSFの世界のように人間と機械が対話し、人間よりも圧倒的に高速かつ大量の文章や画像を生成してくれる、ということで社会全体に衝撃をもたらしました。

これまで、かなり高い知性や高い技能を持つ人間でなければできなかったようなことを、普通の言葉による指示だけでいとも簡単に実行してしまう存在が登場した、ということで、もはや人間はAIに仕事を奪われ、AIに支配されてしまうのではないか、といった議論まで生まれています。

生成 AI の仕組み

世の中には、多くの「賢い」コンピュータシステムが存在しますが、生成AIの「賢さ」は、これまでのものとは原理的にまったく異なります。旧来の「賢い」システムは、それをつくる人が精緻に考えをめぐらせ、利用者のさまざまな要求や状況に対応できるよう、複雑なプログラムを書くことによって実現されています。したがって、より賢く動作させるには、より複雑なプログラムを書く必要がありました。それに対して、生成AIは大量の画像や文章を「学習」することによって「賢く」なるのです。もちろん生成AI自体もプログラムによって動くのですが、プログラムをまったく書き換えることなく大量のデータを与え

る(学習させる)だけでどんどん賢くなることができます。この点こそが、AIが真に「革命的な技術革新(イノベーション)」といわれる理由です。

生成 AI はどう役に立っているのか

現在、生成AIは社会の非常に広い分野で、もはや欠くことのできない存在として役に立っています。以下に少しその例を挙げます。

●豊富な知識・情報の活用

一般に公開されている生成AIは、インターネット上の莫大な情報を学んでいます。単にキーワードを指定して多数のリンクが出てくるだけの通常のネット検索とは異なり、生成AIはこちらから与えるさまざまな疑問や要望に合わせて、最適な情報を提供してくれます。したがって、利用者にとっては一般のネット検索に比べてはるかに効率よく、知りたいことが得られる存在といえます(ただし、後述する「ハルシネーション」には注意が必要です)。

●業務効率の圧倒的な向上

ビジネス上のさまざまな文書をつくる際に、種々の要件やニュアンスの文書を自動生成することができます。たとえば「今回の提案に対して丁寧だが熱意あるお断りのメールの文案を3つください」といった微妙な指示で、いくらでも文章をつくらせることができます。

また、管理部門から届いた複雑で長文の通達文書を生成AIに読ませて、「一般社員にもわかりやすく簡潔にまとめてください」といった指示によって、多くの人にわかりやすい文書に変えることができます。

どちらの例も、作成された文書の最終的な責任



図表 1-7 生成 AI で必要なイラストを作成する

は人間にあります。文章作成の効率は圧倒的に上がるでしょう。

●会議やコミュニケーションの自動化

生成 AI は音声認識も非常に得意です。通常の人間同士の会話のスピードでしゃべっても、ほぼ正しく漢字かな交じり文にどんどん書き下してくれます。翻訳も得意ですので、日本語でしゃべっている人の発言を、英語や中国語・その他の言語に同時に翻訳して書き出したり、その逆をすることも容易にできます。ICT の活用に不慣れでタイピングが苦手な人でも、生成 AI との音声でのやりとりは、難しいことはまったくないでしょう。

たとえば、会議の場で使用すれば、すべての発言の記録を取り、会議終了後に議事録やまとめ資料をつくらせることなどもできます。

●データの分析や可視化

アンケート結果や統計データなど、一目わかりにくい大量のデータを分析し、抽出された特徴や傾向などを文章や図に表して説明する、といったことは、一般の人間にはかなり難しい作業でした。これも今や生成 AI と対話しながら容易に進めることができます。

生成 AI の教育での利用

前述のとおり、生成 AI はすでに社会で広く活用されています。では学校教育の場ではどのように活用していけばよいのでしょうか。

もし、まだ使ったことがない、という先生がいるなら、まずは使っていただくことが大切です。前述のとおり、高度な音声認識・音声応答もできますし、スマートフォンからも使えますので、ICT が苦手な先生でも容易に使えるはずで

人間から語りかける文章は一般に「プロンプト」と呼びます。どのようなプロンプトを与えるかだけで、AI からの応答は大きく変わります。たとえば、授業で扱う題材に関して具体的にどんな例を示したらよいか、といったことでも、たくさんのアイデアを出してくれます。

1 回のやりとりで最良の答えが出ることを期待せずに、プロンプトを工夫しながら AI との対話を繰り返して、よりよい回答を得ましょう。

児童生徒が個々の PC で直接 AI と上手にやりとりできるようにするには、後ほど述べるよう

な留意点を事前によく理解させる必要があります。特に「AI は何でも知っている」「AI は必ず正解を答えてくれる」といった誤解には注意が必要です。最初は、先生が大型提示装置で子どもたちに画面を見せたり意見を取り入れたりしながら、AI との会話をしてみせることも有効です。

AI は大量の文字情報を一瞬で読み取り、分析し、まとめることも得意です。児童生徒が書いた文章を読み込んで一人一人の理解度や、よい点悪い点のコメントを付けてくれますし、子どもたちの英会話の相手もしてくれます。職員会議の音声データから議事録を起こしたり、全職員の自由記述アンケートをまとめたりもしてくれます。学習指導要領をすべて読ませれば、現在の単元でポイントとすべき点のメモをつくることもできるでしょう。このように生成 AI の利活用の可能性は無限に広がっています。まずは先生方が積極的に使ってみて、可能性を探りましょう。

生成 AI の活用のために

時間が限られた授業の場などでは、生成 AI への指示文（プロンプト）を、できるだけ効率的に設定する必要があります。特に、役割などについて、やや入り組んだ指示にしたがって回答してほしい場合は、簡潔にまとめて提示する必要があります。通常は「マークダウン」と呼ばれる箇条書きのような書き方で記述すると、圧倒的によい応答が得られます。プロンプトの指定の例を図に示します。

<p># 役割 あなたは、日本の地理に精通した「地域当てクイズ」のゲームマスターです。子どもたちが論理的思考を駆使して、あなたが選んだ都市を当てるゲームを進行します。</p> <p># 目的 日本の代表的な「市」を一ツランダムに選定し、子どもたちからの質問に答えながら、最終的に都市名を当てさせてください。</p> <p># ゲームのルール（最重要）</p> <ol style="list-style-type: none"> ** 質問の制限:** 子どもたちは「はい」か「いいえ」で答えられる質問 (Yes/No 質問) しかできません。 ** 禁止事項:** 子どもたちが「都市名」や「都道府県名」を直接質問しても、あなたは回答してはいけません (例:「東北地方ですか?」は OK ですが、「青森県ですか?」には答えられません)。 ** 回答のヒント:** 人口、産業、特産品、観光地、気候などのデータに基づいて正確に回答してください。 ** 正解判定:** 「正解は〇〇市ですか?」と聞かれた時のみ、正解か不正解かを判定し、ゲームを終了します。 <p># その他の条件 小学校 5 年生が対象です。</p> <p># 進行のステップ</p> <ol style="list-style-type: none"> 最初に「準備ができました。私が選んだ日本の都市を当ててください。まずは質問をどうぞ!」と促してください。 子どもたちの質問に対し、「はい」「いいえ」に加え、少しだけ学習の助けになる補足情報を添えて回答してください。 都市名を当ててから繰り返します。 <p># 前提知識 ・政令指定都市や、各都道府県の代表的な特徴のある市から選定してください。</p>

図表 1-8 プロンプトの指定の例

先頭の「# 役割」など、# 記号で始まる行は見出し行で、次の見出し行までの文が持つ意味を示します。図からもわかるとおり、見出しに指定する語には厳密な決まりがあるわけではありません。しかし、「# 役割」「# 目的」「# 条件」などの見出し項目は重要で、生成 AI の応答の仕方をきめ細かく適切なものにすることができます。「**」で囲まれている部分は、強調したい部分です。プロンプトをつくる際には、自分がやりたいことを生成 AI に相談しながら、生成 AI 自身にプロンプトのたたき台をつくらせると、効率よく進めることができます。

また、一般向けの生成 AI サービスとは異なり、学校環境での使いやすさや安全性を高めた「学校向け生成 AI」の商品もさまざまなものがあります。

生成 AI の留意点と課題

生成 AI は、人間のように画像や文章を生成してくれるとても便利な存在ですが、使ううえで、どのような点に注意すべきなのでしょう。

●ハルシネーション

生成 AI は、学習したデータをもとに統計的な処理で回答を生成しています。正しい原理や確実な事実から論理的に結論を導いているわけではありません。そのため、明らかに間違った内容を自信満々に語る文章を生成してしまうこともあります。これを「ハルシネーション（幻覚）」と呼びます。現在ではかなり改善されてはいますが、原理的な問題であるため、ときにはやはり驚くほど間違った応答を返すこともあります。

したがって、AI から得られる応答を鵜呑みにするのは危険です。事実に関わる重要な点などについては、何度も対話して確認するとともに、別の情報源も併せて確認するようにしてください。最近は利用者が確認しやすいよう、一つ一つの発言に、インターネットリンクなどの関連情報を提示してくれる AI も多くあります。

しかし、生成 AI が 100% 正しくはないからといって、利用価値が低いと考えるべきではありません。AI は「正解を教えてくれる存在」ではなく、「自分と一緒にいろいろなことを考えてくれる賢い友人」という程度に考え、確認しながら使うようにしましょう。低学齢の児童はそのような

慎重さが身につけていないため、使用を禁じている AI サービスもあります。

●AI の応答に存在するバイアス（偏り）

AI は、インターネット上の膨大なデータを学習して動作していますが、そのデータには必ず偏りが存在するため、AI の出力にもその偏りが影響します。たとえば「栄養士」の画像は女性、「消防士」は男性ばかりだったりします。性別だけでなく、人種・年齢・環境などについても特定の偏りが現れる可能性があります。

生成 AI の偏りが不公平や不公正を拡大するとしたら大きな問題ですが、この問題も AI の生成するデータを鵜呑みにせず、われわれの社会全体に存在する偏りを常に意識することが重要でしょう。

●情報セキュリティの問題

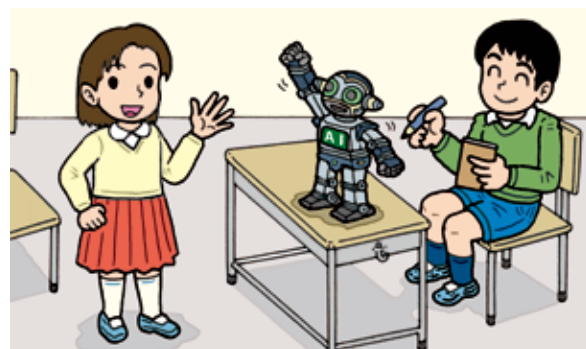
前述したとおり、大量の文書を与えてまとめさせることは、生成 AI が最も威力を発揮できる使い方です。

ただし、入力されたデータが、AI を提供している企業に利用されてしまう可能性には注意が必要です。個人情報などは入力しないように注意してください。

●著作権などの取り扱い

生成 AI は、文章や静止画・動画・音声などを生成します。しかし、まったく新しいものをゼロからつくるわけではなく、既存のデータの学習に基づき、利用者の指示に従ってつくられるため、既存のものにどこか似たものになります。こうしてつくられた作品の著作権や肖像権などは、誰のものとなるのでしょうか。

実際、人気のある声優の声にそっくりな音声も生成されているとして、生成 AI の利用を社会的に規制すべきだ、という議論も発生しています。AI が生成した文章や画像などを公共の場で使用



図表 1-9 生成 AI 搭載ロボットと対話しながら学ぶ

する場合は、他の人とも相談して慎重に判断しましょう。

●フェイク情報の生成

写真やビデオ、録音などの情報は、長い間真実を表す証拠として信頼されてきました。しかし生成 AI は、本物の写真やビデオ、人間の顔や声としか思えない精巧な画像や音声などを生成することができてしまいます。司法、行政、警察などの公的機関に加えてマスコミや政治団体、民間企業なども、これまで真実を見極める根拠としてきたものが生成 AI によって揺るがされかねないとして、今後何らかの対応を迫られています。

また、SNS では偽情報・誤情報が拡散されやすいため、そこで話題になっている情報についても、生成 AI で作成されたフェイク情報である可能性に常に注意していることが必要です。

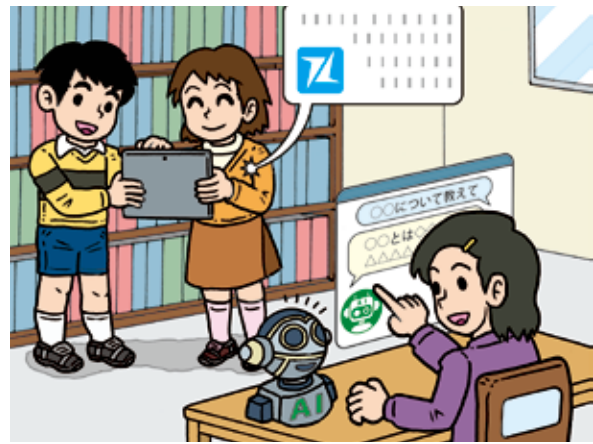
●児童生徒による安易な利用

生成 AI は、与えられたプロンプトに対してさまざまな文章を生成してくれるので、作文や小論文のような課題に対して、誤字脱字など表記や言葉遣いの面でも、論述する内容の面でも、ほぼ問題がない長文を簡単につくることができます。このため当初は、子どもが安易に AI を使うことは「教育上よろしくない」のではないかと心配する人がいました。

確かに、子どもが機械に頼らずに自分で正しく日本語の文章を読んだり書いたりできるよう、基礎的な力をきちんと身につけることは、これからも変わらずに非常に重要です。

その一方、生成 AI は今や社会に広く受け入れられつつあり、今後は子どもに自分の考えを論述させるような課題を出せば、子ども自身が自分の考えを深めたり語彙を広げたりすることができる話し相手として生成 AI を使うことは、むしろ推奨されるべき行動となるでしょう。

このような時代において、先生は生成 AI のつくり出した文章であっても、子どもがしっかりと読んで理解し自分のものとしてできているか、AI と適切な対話を十分重ねることができているか、といったことを確認することが重要な役割となります。新しい時代の先生の役割を考えるためにも、すべての先生は生成 AI についてよく理解すべきでしょう。



図表 1-10 仕組みを理解し学びに生かす

教育での利用のためのガイドライン

生成 AI を学校での教育に活用するうえでのガイドラインが文部科学省から公開されています。最新のものとは 2024（令和 6）年 12 月末に公開された「初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン」という 30 ページあまりの文書です。

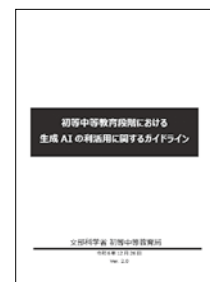
この文書の本編は、大きく 3 つのパートからなり、最初のパートは生成 AI の概要、2 番目のパートでは生成 AI を教育で利用するうえでの基本的な考え方（特に情報活用能力や情報モラルとの関係）、3 番目のパートは教育の現場（教職員の校務利用、児童生徒の学習活動での利用、教育委員会の立場など）に分けて、それぞれ押さえておくべきポイントがまとめられています。

また上記 3 パートに加えて、巻末の 10 ページほどには、先行的な取り組み事例や留意すべきリスクや懸念の例、教員のための研修教材の例などが掲載されています。

文部科学省から一般の教職員に向けて提供・公開されているガイドラインですので、ぜひ一度目を通すようにしてください。

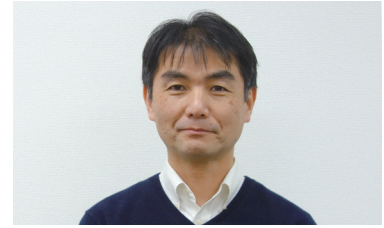
初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン

https://www.mext.go.jp/content/20241226-mxt_shuukyuo02-000030823_001.pdf



生成 AI もツールのひとつ 大切なのは実現させたい学び

東京学芸大学附属小金井小学校では教科部会と同じ位置付けで「ICT部」があり、2023（令和5）年度からは「ICTを活用して問題解決を目指した学びを創る子 ―生成 AI 時代の教育を問う―」をテーマに掲げて AI を活用した授業について先進的な実践研究を行っています。同部のメンバーでもある鈴木秀樹先生の授業を見学させていただき、お話を伺いました。



▲東京学芸大学附属小金井小学校
鈴木秀樹教諭

段階的に授業に生成 AI を導入 学びに最適なスタイルを選ぶ

先生でも子どもでもない存在が教室にいて、さまざまな反応を生成する。これは面白そうだ、それが刺激となって子どもたちに新たな学びが生まれるのではないかと。対話型生成 AI（以下、AI）が登場したとき、私はそう感じました。今まで教室には基本的に教師と子どもしかいませんでしたが、そこに AI が加わることで、子どもたちの思考が広がるのではないかと考えたのです。

私が授業で初めて AI を使ったのは、2023（令和5）年3月の公開授業で、翌年度から本格的に AI を使い始めました。4年生の担当でしたが、当時は私が AI を操作し、生成結果を子どもたちに見せ、それをもとに子どもたちと議論するというスタイルで授業していました。まだ13歳未満は利用できないという制約があったためですが、この期間のおかげで子どもたちの AI に対する反応がよくわかり、結果的に後の実践のい

誰がいつ	教師	児童
授業前	初級	-
授業中	中級	上級

▲生成 AI 活用の3段階

い準備期間になったと考えています。

授業で AI を使うというと、子どもたちが1人1台端末で AI と対話するイメージを持つ人が多いかもしれませんが、AI 活用の難易度からいうと、これは上級に当たると思います。まずは授業前に教師が AI を活用して作成したものを子どもたちに見せるところから始めるのがいいでしょう。それなら、子どもたちが目にするものやそのタイミングをすべてコントロールできるからです。次の段階として、授業中に教師が AI を操作して生成されたものを子どもたちと共有する。これは生成結果に応じた対応が求められるため、やや難易度が上がります。子どもたちに直接操作させるのはその次の段階になります。こうした段階を踏んで少しずつ難易度を上げながら活用を進めます。

ただ、これは活用を進めるに当たっての難易度のイメージであり、最終的に難易度の高い活用をすべきだということではありません。私も今でも初級の形の授業もやりますし、あくまでその授業での子どもたちの学びに最適なスタイルを選ばばいいということです。

教師であればだれでも プロンプトはつくれる

今日の授業は、子どもたちがグループ同士でディベートをするた

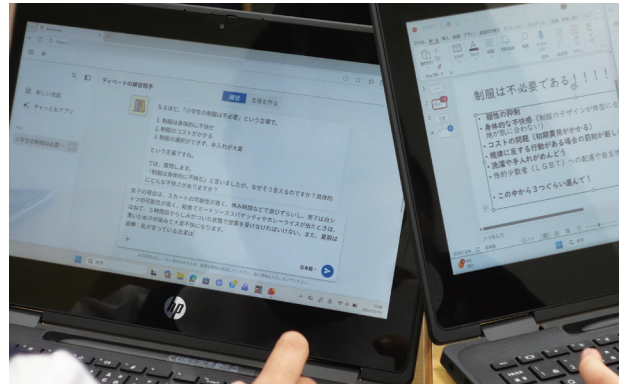
めの準備の時間でした。テーマは「制服は必要か、不必要か」「小学生にスマホは必要か、不必要か」「小学生に彼氏・彼女は必要か、不必要か」の3つです。6つのグループがそれぞれいずれかのテーマの「必要」「必要ではない」のどちらかの立場になってディベートを行います。

そのなかで AI はディベートの練習相手という位置付けです。子どもたちはディベートの練習をしたいとき AI を使うことができますが、必ずしも使わなければいけないわけではありません。使う場合は AI の求めに応じてディベートのテーマや自分の主張を入力していくと、AI 側から質問されたり、矛盾点や論拠の薄いところが指摘されたりします。それに対して子どもたちが回答を入力すると、また新たに質問などが出されます。これを繰り返して、ディベートで勝てるよう論拠を強化していくわけです。

そう聞くと、「そのようなプロンプトが書けるだろうか」と心配になるかもしれません。しかし、プロンプトの作成はそれほど難しいことはありません。この授業では、プロンプトの目的（ディベートの練習相手になる）と内容（子どもたちへの質問）を AI に入力してプロンプトのベースを AI に作成してもらい、それを私が手直しして使っています。



▲グループに分かれて、話し合ったりAIを活用したりしながら、ディベートの準備を進める。



▲ AIにはあらかじめ、「練習」または「主張を作る」というメニューが設定されており(画面上)、どちらかを選んでAIと対話しながら自分たちの主張をまとめていく。

ほかの授業も同じで、まずはその授業のねらいや子どもたちに実現させたい学びを箇条書きにしてAIに投げかけ、プロンプトを生成させて、その後、その手直しに時間をかけるように使っています。

AIは子どもたちの学びを実現するためのツールに過ぎず、投げかけているものは、AIを活用するかしないかにかかわらず教師が理解していなければならないことです。教師であれば誰でも書けるものだと言えるのです。それをもとにAIと対話を進めれば、教師自身の考えがより明確になり、子どもたちのより充実した学びの実現につながるのです。

AIと共に生きていくために必要になること

授業でのAIの活用については、さまざまな意見があります。しかし、子どもたちはこれからAIと共に人生を歩んでいくことになるので、やはり早いうちにAIに対する正しい態度を身につけておいた方がいいと考えています。

今日の授業では、AIがいろいろなことを返してくるので、「このAIうざい」と声をあげた子どもがいました。このようにAIを批判的にも捉えることができる力はとても大切ですが、実際にAIを使わずにそれを実感するのは無理ではないでしょうか。それに、

子どもたちにとって、教師が相手だと遠慮して言えないことも、教師でも子どもでもないAIには何でも言ったり質問したりできるのもよい点だと考えています。

さらに、AIによって実現される教育というものも確かにあります。

私のクラスは35人学級ですが、授業中に教師が35人全員にフィードバックするのは現実的には無理です。でもAIがあれば、一人一人に何らかの即時フィードバックが可能です。いわば教師の分身をつくることができるわけで、いくつかのタイプの分身をつくっておけば、いろいろな子どもに対応できるようになります。

たとえば物語文の授業では、「優しいAI」と「手ごわいAI」を設定し、どちらかを選んで学習できるようにしました。子どもたちは、自分に寄り添ってくれるような優しいAIにするか、挑戦的な問いかけをしてくるAIにするか、自分で選択することができます。

このように複数の設定をすることで、より個々に合った対応ができるのもAIの魅力だと思います。確かに、フィードバックの質は必ずしも高いとは限らないかもしれませんが、それでも、フィードバックがないのとはまったく違って、それぞれの学習が進むように授業設計できるのです。

豊かな体験とAIの活用が教育の両輪に

AIはまだ一般的に利用されるようになってから日が浅く、今後どのように進化していくのか予測がつかない面があります。しかしAIを効果的に使い、高い生産性を持って生きていくためには、正しい判断力が必要です。どのようにAIを利用して仕事をするのか、またAIの生成結果が自分にとって有用かといったことを判断する力は、人間が持っている限りありません。そしてその判断力を身につけるには、さまざまな体験をしておくことが必要です。豊かな体験とAIの活用は今後の教育の両輪になると考えています。

加えて、AIと共に生きていくには欲望を持つことが大事です。「親が言うからいい大学を目指したい」といったレベルではなく、「自分はこれを絶対に実現したい」という強い欲求です。それがなければ、何かやろうとしても「AIがかわりにやればいい」ということになってしまうと思うのです。

AIが登場し、教師側の手段が増えたことで、子どもたちによりよい学習をさせられるようになったという実感があります。今後も各教科や授業、AIの本質や特性を踏まえた実践を通して、AIを活用した教育を深めていきたいと考えています。(2026年2月取材)

事例 2

東京都
千代田区立
九段中等教育
学校

生成 AI は思考力を深める手段 よき並走者として活用

九段中等教育学校は、文部科学省の生成 AI パイロット校や高等学校 DX 加速化推進事業に採択され、区の教育委員会の主導のもと、企業と共同で校内用生成 AI を開発するなど、先進的な取り組みを行っています。同校国語科の廣瀬紘太郎先生、社会科の鹿野智人先生の授業を見学させていただき、AI の活用と今後の展望について伺いました。

本校では 2023（令和 5）年度から校務分掌に CNV（to Create a New Value）室が設けられており、私たちはそこに所属しています。

CNV 室では社会が直面する課題を解決できる人材を育てるためのグローバルリーダー教育や探究プログラムなどの最先端教育プログラムの開発を担当していて、教育 DX の推進や対話型生成 AI（以下、AI）を活用した授業の研究も行っています。生成 AI パイロット校といっても、どの授業でも常に活用しているわけではありません。AI に限らず、どういう生徒を育てたいのか、そのために必要な教育は何かという本質的な部分を見失わず、手段としてどう有効活用するかという視点が重要だと考えています。

議論を有意義なものにするために AI でプレ議論 —国語科・廣瀬先生

今日の国語の授業では、話し合い活動の前段階として、AI を活

用したプレ議論を行いました。教科書の鷲田清一『それでも言葉を』の単元で、中学校 3 年間の集大成となるものです。本時までに補助教材なども用いながら、より善い人生について考える学習活動を行ってきました。

生徒は「人の生き方（幸福）はそれぞれ違う」「考えの押しつけはよくない」という相対主義に陥りがちですが、それだけでは社会は成り立ちません。それを乗り越え、多様な価値観と向き合って合意形成を図ることの重要性や難しさを実感してもらうのが単元のねらいです。そのために議論するわけですが、いきなり対人で議論をすると、積極的に強く主張できる生徒に圧倒されて発言できなかったりする恐れもあります。そこで心理的負担なく議論に参加することで、その後の対人での議論を有意義なものとするを目的として AI によるプレ議論を行いました。

AI は人生の目的について異なる考えをもたせた 3 タイプを用意

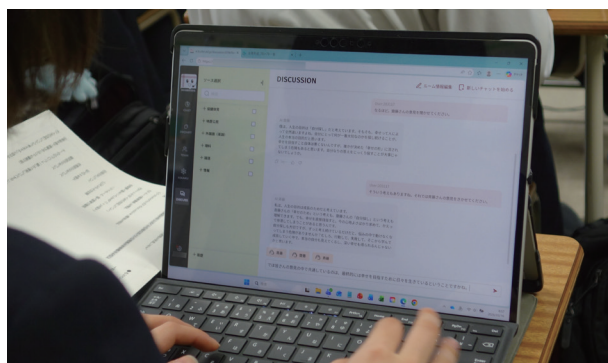


▲千代田区立九段中等教育学校
左から、廣瀬紘太郎 教諭、鹿野智人 教諭

しました。この 3 タイプは生徒の意見を集約し抽象化したもので、各生徒は司会者としてこれらの AI と対話し、合意形成をめざします。AI にはあらかじめ、議論が深まり、かつ最終的には全員が納得できる着地点づくりに協力できるような共通のプロンプトと、各立場に応じたプロンプトを与えています。ある程度議論が進んだところで生徒同士で自分の議論がどう展開しているか、司会者としてどのような発言が納得解に向かう AI の発言を引き出したかなどを共有しました。このように、まずは AI を相手に議論を体験することが、実際の生徒同士での議論にも生きてくると考えています。

賛否両方の立場の主張を用意したうえでディベート —社会科・鹿野先生

中学 1 年の地理では、世界の地理を学びました。学年の最後には



▲国語の授業では、あらかじめ AI に、異なる考えをもたせた 3 タイプを用意。生徒は司会役をしながら、合意形成をめざす。



▲社会科の授業でディベートをしているようです。AIなどを活用して準備した資料をもとに、2チームが交互に、立論や反対尋問、反駁などを展開していく。

世界のさまざまな地域の課題について、対立する2つの立場からディベートを行います。二項対立の構図を設定しているわけですが、勝敗そのものを目的とはせず、「二項対立の先へ」というテーマのもと、相反する2つの立場や考えだけでは割れ切れない社会課題について多面的、多角的な見方を身につけることを目的としています。

多様な視点から課題を理解するため、事前準備の段階では、生徒は賛否双方の立場で主張を用意し、どちらの立場で議論するかはディベート当日にくじで決めています。立場が決まったら4、5人のチームで作戦を立て、立論から最終弁論まで2チームで議論し、聴いている生徒が勝敗を決めます。今日の授業では、失われる文化の保護の主体は国家と当事者のどちらであるべきか、アイヌ語の保存を題材にディベートを行いました。

私の授業では、何かを調べるときには必ず、最初に教科書や資料集を用いるルールにしています。端末の活用はその後とし、AIやインターネットで調べた内容は、必ずファクトチェックすること、そして最終的には自分の言葉で説明することとしています。

AIを活用するようになって、かつての中学1年生では考えられなかったような語彙や情報量を操ることができるようになり、目標に到達するまでの時間も短くなり

ました。今後は、こうした生徒の変化を前提に、より高度な授業を組み立てたいと考えています。

一方で、言葉を大量に生み出す手段ができた今だからこそ、事実を述べるだけではなく、ときには言葉に感情をのせてほかの人に届けることの大切さも伝えながら、授業に取り組んでいきたいと考えています。

生徒の思考の幅を広げ 考えを可視化できるようになった

今回の授業は学年末ということもあり、国語も社会も一年の集大成のようなディベート中心の授業でしたが、他の単元でもAI活用を進めています。いずれにしても、授業の原点である、生徒にどのような資質能力を身につけさせたいかを常に考えながら、生徒の顔を思い浮かべて、課題を解決するための手段としてAIの活用の仕方を考えています。

たとえば「書く」「話す」など、何か特定の活動が苦手な生徒をAIによって支援するような、いわば学びのセーフティーネットとしての活用と、AIを使うことで、より深く考えたり、よりよい成果物を完成したりできるような、発展的な活用という二つの視点を大切にしています。

AIを授業に導入することについては、生徒の思考力が低下するのではないか、といった批判や懸

念があります。しかし、実際に授業で使ってみて実感するのは、AIは、懸念されているような思考の外注化の手段ではなく、むしろ思考を深めるための優れた手段になっているということです。授業をしていると、生徒の思考の幅が加速度的に広がっていることを実感しますし、生徒のなかにあった深い考えなどが可視化できるようになったと感じます。

一方、AIの進化によって考えるべきことも増えました。一つはよく言われる評価の問題です。ログを評価に活用する案もありますが、膨大なログを全て評価しきれぬのか、評価につながらずとわかれると利用しづらいと考える生徒が出てくるのではないかとといった懸念もあります。また、AIエージェントの活用が言われたりしますが、生徒の学習をAIが自律的に進めるようになったとき、それは生徒が主体的にAIを活用していると言えるのかと考えることもあります。

それに最近のAIは少しシリアスな相談などをすると、文字による回答なら「……」などを使ったり、音声なら抑揚やスピードの変化もつけたりして、膨大な学習によって計算された「感情」をのせて受容・傾聴・共感してくれます。生徒だけでなく大人にもAIを相棒、親友のような感覚でとらえる人も増えています。そういう時代だからこそ本当の人間の感情というものを見失ってはいけないし、その面においてはSTEAMのArts(芸術/リベラルアーツ)の部分や、言語感覚がいつそう、求められるようになって考えています。

さまざまな可能性を秘めると同時に課題も抱えたAIですが、これからの時代を生きる子どもたちはAIとの共存が必須となります。人間にしかできないことは何なのかということを考え続けながら、よき並走者としてのAIの活用を発展させていきたいと考えています。

(2026年3月取材)

第2章

次世代の校務DX

「全ての子ども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」を実現するためには、教員が教育活動に使える時間の確保が必要です。次期学習指導要領に向けた準備をするためにも、校務DXを推進し働き方改革を進めていきましょう。本章ではそのためのステップと課題について解説します。

校務DXとは何をめざすものか

校務DXとは、「個別最適な学びと協働的な学びの実現」を目標として、先生方の働き方改革を進め、教育の本質に使える時間へシフトするための手段です。

校務DXへの取り組み方が具体的に理解できるよう、文部科学省は2023(令和5)年度から「GIGAスクール構想の下での校務DXチェックリスト」を公開し、学校設置者に向けて例を示しています。このチェックリストは、すぐに始められる業務改善を中心としていますが、さらに徹底した働き方改革を進めるためには、職員室だけでなく、どこでも安全に校務処理や授業準備ができる仕組み(ロケーションフリー)や、汎用型クラウド(一般的なクラウドサービスで、パブリッククラウドとも呼ばれる)で使える校務支援ツールへの移行など、環境面での変革も重要であるとしています。環境面の最適化を進めることで、災害時のデータ保護やスムーズな学校活動の再開などレジリエンス(復元力)の確保や、蓄積されるデータを活用した教育活動の高度化にもつながります。

者等が連携し、「個別最適な学び」に向けた新たな学習指導・学校経営の高度化ができたとき、初めて次世代の校務DX(Digital Transformation)の段階まで進んだといえるでしょう。

この章の以下の節では、政府のめざす「次世代校務DX」に向けた全国の現状と今後の進め方について考えていきます。読者自身の自治体や学校が現在どの段階にあり、さらに何を考えていけばよいかを検討するうえでの参考としてください。

次世代校務DX環境に向けたステップ

政府が進めるデジタル行財政改革会議のなかで、文部科学省では2030(令和12)年度までに、汎用型クラウドを前提とした次世代校務DX環境への100%移行をめざしています。以下に、そのステップを示します。

業務改善(学校・学校設置者)

・ICT環境を活用した校務DX

クラウド上で動く汎用ツールや生成AIなどを活用し、業務の効率化を図ることで、先生方の働き方改革につなげます。

「GIGAスクール構想の下での校務DXチェックリスト」を参考にしてください。

GIGAスクール構想の下での校務DXチェックリスト

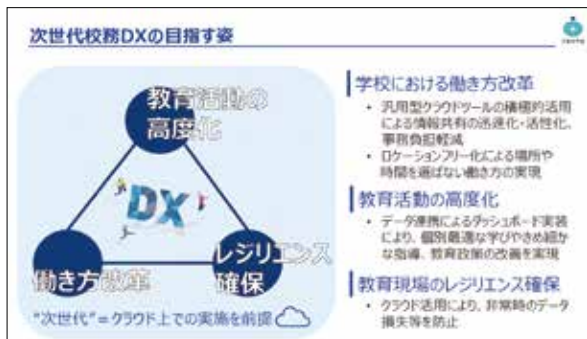
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00085.html



・業務の見直し

単にデジタル化と効率化だけを考えるのではなく業務の整理を進めます。「12のやめることリスト」を参照してみましょう(p.21右段)。

また、AIの活用についても検討します。



図表 2-1 次世代校務DXのめざす姿

文部科学省「校務DX何から始める?【教育委員会編】(令和7年8月19日)より抜粋
https://www.mext.go.jp/content/20251006-mext_kyoiku01-000042806_08.pdf

環境整備と業務改善の両方が進み、主人公である児童生徒を取り巻く教職員・学校設置者・保護

ネットワークやセキュリティなど環境面の改善 (学校設置者)

ロケーションフリーの環境構築や校務システムの汎用型クラウドへの移行、セキュリティポリシーの見直し、ネットワーク環境の改善（遅延となる原因の解消）など、学習と校務で分離されていた環境について全体を見直す設計と構築を進めます。

次世代校務 DX ガイドブック

https://www.mext.go.jp/content/20250401-mxt_jogai01-000041267_01.pdf



次世代校務 DX 環境に向けた現状

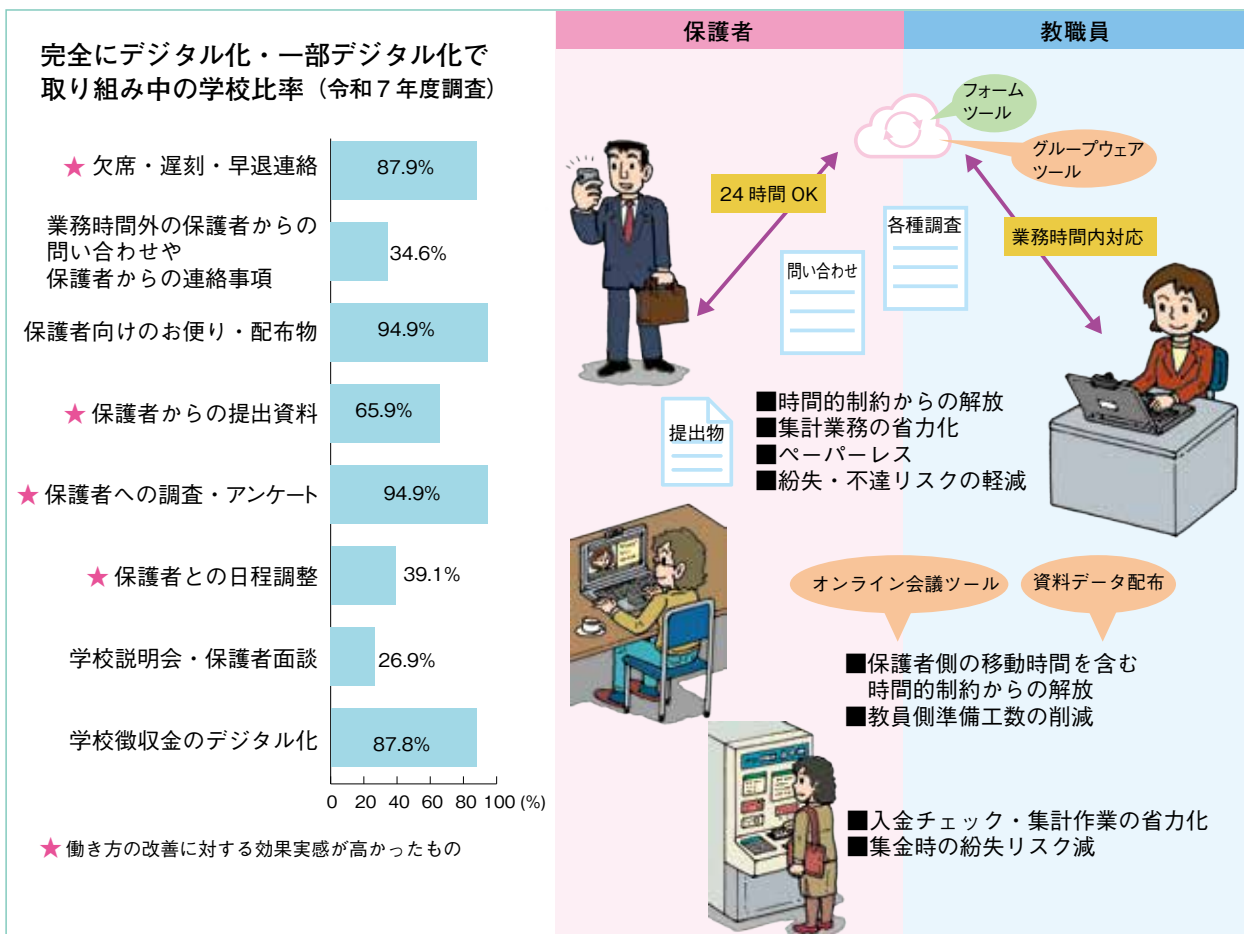
2023（令和5）年度から取り組んでいる校務DXチェックリストの2025（令和7）年度までの状況については、文部科学省WEB調査システム（EduSurvey）を通じて、公立義務教育諸学

校28,049校（98.6%）、およびその設置者1,810（回答率100%）の回答を基に公開されています。

校務の話とは少し違いますが、この大規模な調査自体、わずか1か月ほどで回答を集め、その3か月後には集計・分析の結果が公開されました。Webシステムの利用で、以前に比べて大幅に短期間で結果が出ているだけでなく、途中で回答を取りまとめていた教育委員会の負担も大きく軽減されています。このデジタル化の取り組みは、「調査→集計→次の手立ての検討」というサイクルを迅速に進めており、典型的なDXの例といえるでしょう。

さて、2025（令和7）年度のこの調査の結果では、保護者との連絡ツールとしてデジタル活用が定着しつつあることがわかります。欠席連絡やお便りの配布、保護者アンケートなどは、多くの学校で取り入れられています。

業務時間外の問い合わせ対応や、面談の日程調



図表 2-2 教職員と保護者間の連絡のデジタル化

整などは、まだまだ改善の余地があるようですが、特に「保護者との日程調整をクラウドサービスを用いて行う」という項目は実施校での効果実感が高い項目として挙げられています。

文部科学省が提供している「すぐにできる校務DX」の動画内では、保護者との日程調整（特に保護者面談の日程調整）などの実践例が公開されています。実際に試せるスプレッドシートも公開されていますので、参照するとよいでしょう。

すぐにできる校務DX GIGA スクール構想の下での校務DX チェックリスト

<https://www.youtube.com/watch?v=Km22iEADTJY>



教職員と児童生徒間の連絡等のデジタル化についても、大きな変化があります。各種連絡をクラウドを用いて配布している割合が2023（令和5）年度の69.2%から2025（令和7）年度は80.7%まで増加しました。また児童生徒への調査・アンケート等をクラウドを用いている割合も87.7%から94.6%にまで増加し、日常的にGIGA端末を使った情報共有が進んでいることがわかります。宿題に関わる利用についても、83.9%まで増加しています。

一方、授業中の小テストにCBT（Computer Based Testing）を取り入れている学校は45.6%に留まっています。来年度（2027〔令和9〕年度）からは文部科学省CBTシステム（MEXCBT：メクビット）を使った全国学力・学習状況調査の全面実施が予定されているため、日常的な活用がないと児童生徒が受験時に戸惑う可能性があります。今年度中に少しでも体験しておくことが必要

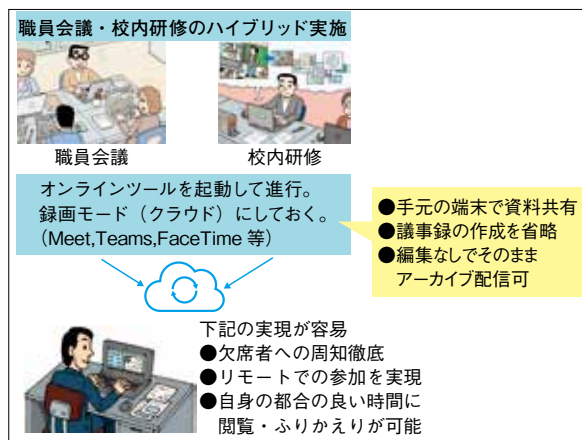
でしょう。

また、さまざまな場面で、オンラインと対面の混合（ハイブリッド）での実施の割合は全般的に低く、以下のような結果となっています。

- ・学校説明会や保護者面談 26.9%
- ・授業研究や校内研修等 35.7%
- ・職員会議 11.3%

教育委員会主催の研修会等はハイブリッド化が進み68.2%が取り入れていると回答しています。対面の良さはありますが、保護者とのやりとりではオンラインで行うことで移動時間削減や資料準備の効率化など、双方にメリットがあります。

また、学校説明会や職員会議・校内研修などは、たとえ対面の参加者が多い場合であっても、オンライン会議の形で録画をとっておくと、「議事録代わりになる」（オンラインツールでは、AIが連携し自動的に要約をしてくれるものもあります）「欠席者向けのアーカイブとしても使える」というメリットもありますので、ぜひ取り入れてみましょう。



図表 2-3 職員会議・校内研修のハイブリッド実施

業務改善に向けて

校務DXチェックリストは学校現場ですぐに取り入れられる内容をまとめているのですが、さらに徹底した負荷軽減には業務の洗い出しと負荷の所在の整理が必要です。根本的な業務改革には業務そのものの見直しも求められます。

デジタル化するもの、廃止するもの（押印やFAX等）の仕分けも必要です。校務DXが進まない要因として「学校内で検討する時間がない」が39.9%となっていますが、校内で検討委員会を

つくるなど、まずは着手しなければ状況は変わりません。最終的には教材研究や指導内容の検討に時間を振り向けられることが目標ですが、少しでも校務DXの実現に向けて検討の時間を取ってみませんか。

業務そのものを整理する

OECD国際教員指導環境調査（TALIS）2024報告書のポイント（https://www.mext.go.jp/b_

menu/toukei/data/Others/20251006-ope_dev02-2.pdf)によると、日本の教員の1週間当たりの仕事時間は参加55か国・地域のなかで最長であり、教員不足・支援職員不足・多すぎる事務作業にストレスを感じているなど多くの課題を抱えています。

少しでも教員の負荷を下げるには、

・慣習的に行っているが改善できる業務

⇒削減ポイント

・分業で負荷軽減できる業務

⇒教員以外の専門スタッフ・外部人材の活用

・学校運営そのものの見直し

⇒会議体の見直しや合意の取り方の改善

などが挙げられます。

業務の洗い出しや優先順位付けを行うことで、デジタル化できること、業務のやり方を変えること、外部人材に任せることなどが分類できます。また、AIを取り入れることで、さらに発展できる可能性もあります。

TALIS2024 調査では、ICTを使用するスキル(専門的なスキル)の必要性を感じながらも、専門的な学習への参加の障壁の項目では、「スケジュールが合わない」と回答した教員が、参加国平均よりもはるかに多くなっています。

前述のように、校内研修や授業研究等をオンライン化して、いつでも録画を見られるようにしておけば、忙しい先生でも空き時間を使ってスキル不足を少しでも改善できそうです。それだけでなく、全校で週に1時間の教員勉強時間をつくるなど、学校運営面での改善や、ICT支援員等に校内研修を行ってもらうなどの取り組みを加えることで、さらなる改善ができるでしょう。「デジタル化+学校運営の改善+支援体制検討」など複合的に考えることについても、まずは学校単位での改善に着手してみたいかがでしょうか。

デジタルに変えられること

教育DXロードマップでは、「12のやめることリスト」を公表しています。「教師が学習者に向き合う環境を実現するために」特に取り組みたい内容として掲載されています。

教育DXロードマップ

<https://www.mext.go.jp/content/000370331.pdf>



- ①電話等による児童生徒の欠席連絡等の受付
- ②紙での保護者への調査・アンケート
- ③紙での各種調査等の学校から保護者への配布・保護者から学校への回収
- ④紙での教職員への調査・アンケート
- ⑤新入学児童生徒の名簿情報の校務システムへの不必要な手入力
- ⑥電話や書面による保護者との日程調整
- ⑦職員会議等資料の紙での共有
- ⑧紙での児童生徒への調査・アンケート
- ⑨学校から保護者へ発信するお便り等の紙での配布
- ⑩教職員が作成した教材等の各自での保存
- ⑪学校徴収金の現金徴収
- ⑫紙での学校内外の行事日程や特別教室等に係る利用予約等の管理

この内容をもとに校務DXチェックリストも作成されていますので、すでに多くの自治体・学校で取り組まれているかと思います。進んでいない項目があれば、他の学校・教育委員会での取り組みを参考にして取り入れてみましょう。

「リーディングDXスクール事業」では具体的な実践項目と取り組みを動画で見ることができます。

校務DXチェックリストの項目に関連する令和5年度のリーディングDXスクールの実践

https://www.mext.go.jp/content/20250326-mxt_jogai01-000033278_7.pdf



校務での生成AI活用について

2024(令和6)年12月26日に文部科学省より発表された、「初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン Ver2.0」には、校務で生成AIを利活用する場面についても記載があります。

教職員による利活用例としては、授業準備・部活動・生徒指導などの児童生徒の指導にかかわる業務への支援や、教務管理・学校からの情報発信・校内研修などの学校の運営にかかわる業務への支援、あるいは外部対応への支援などが考えられます。利活用の際には、生成AIの出力はあくまでも参考の一つであることを認識し、教職員自らがチェックし推敲・完成させるなど、最後は自分で

判断し、生成 AI の出力を踏まえた成果物に自ら責任を持つという基本姿勢が重要とされています。また、利活用のポイントとして下記が示されています。

- ①安全性を考慮した適正利用
- ②情報セキュリティの確保
- ③個人情報やプライバシー、著作権の保護
- ④公平性の確保
- ⑤透明性の確保、関係者への説明責任

生成 AI を使ってたたき台や素案を作る⇒内容チェック・推敲必須

- 確認テスト問題 ■校外学習の実施行程
- 部活動の練習メニュー案 ■時間割・授業時数案
- 生活実態調査のためのアンケート案
- 保護者向けの各種お便り・通知文・案内文
- 学校行事に関する HP 掲載文や報告記事
- 校内研修資料、外部向け講演会の挨拶文 など

集約・要約

- 児童生徒による授業の感想の集約
- 研修や講演会の録画を読み込ませ、要約・議事録案を作成 など

調整

- 保護者会・授業参観・保護者面談の日程調整に活用 など

図表 2-4 校務での生成 AI の利活用例

校務での生成 AI の活用状況

校務への生成 AI の活用が広がっていることは、2025（令和 7）年度の「GIGA スクール構想の下での校務 DX チェックリスト」の自己点検結果からもわかります。「生成 AI のガイドラインに基づいて生成 AI を校務で活用している」という項目に対して、「ほぼ全員」または「半分以上の教職員」が活用している学校が 17.2%、「半分未満だが一部の教職員」が活用している学校が 66.5%で、合わせて 83.7% の学校で生成 AI が活用されています。この数値は前年度が 41.1%、前々年度は 23.3% でしたので、全国の学校でも非常に急速に生成 AI の活用が進んでいることがわかります。

校務で AI を取り入れる意味とは？

生成 AI は日々進化し、子どもたちを取り巻く環境にも入り込んでいます。スマートフォンやインターネット検索などでも、AI の回答が出てくるケースも多くなっています。

教員が AI の特性を知っておくことは非常に重

要であり、そのためには実際に使ってみることが最も効果的です。まずは校務や授業準備などのシーンで試してみれば、その特性もわかりやすいかと思います。

各教員が自身の専門分野で AI に作業を依頼し、どのレベルの成果物が出てくるのかを見てみましょう。たとえば算数が専門であれば、「小学 5 年生向けに速さと時間と距離を使った文章題を 5 問作成してください」とつくらせてみます。AI が作成した問題に対し、「さらに難しい問題を 5 問用意してください」などの指示をしてみると、AI が少しひねった問題を用意してきます。

また社会科が専門分野であれば、「学習指導要領をもとに、小学 3 年生向けに地域の課題を調べるテーマで 3 回の指導略案をつくってください」、体育が専門であれば「跳び箱がとべない子の練習メニューをつくってください。目標は 5 段とべることとします」など、自身が結果を確認できる指示（プロンプト）を出してみます。

AI が回答してきた内容に条件を付加して、再度指示を出します。このようなことを繰り返していくことで、取り入れ方も見えてくるかと思います。保護者向けの通知や学級だよりなどは、「何年生の担任である」「連絡事項は何々である」といった指示だけでも季節の案内や文章を返してきますので、下書きとして利用し、作成時間を短縮することが可能です。さらに、外国籍の家庭向けの文章も「英語に翻訳してください」や「中国語に翻訳してください」と追加で指示することで翻訳もしてくれます。この場合は、使用した AI ツールとは別の AI ツールに翻訳後の文書を貼り付けて和訳を指示し、内容が正しいか確認することも必要です。

アンケートの集計も AI が得意な分野です。学校アンケートなど過去のアンケートがあれば集計を AI に依頼し、すでに作成した集計結果と見比べることで精度の確認もできるかと思います。AI は単に集計するだけではなく、集計によって見えてきた課題に対する取り組みの提案を行わせることもできます。

ただし、アンケートの集計や通知表の所見の下書き、特定の子どもの指導計画などを AI で考える場合には、基本的な情報モラルとして、個人を

特定できる情報は入力しないように注意してください。また教育用のアカウントで使用することや、各生成 AI ツールの設定で「入力データを AI の学習に使わせない」としておくことも、個人情報を守るために必要です。

AI は何が得意なのか、正確性や信憑性はどうかなど、まずは教員が試してみる事が大切です。生成 AI パイロット校の実践結果（図表 2-5）には、校務での生成 AI 実践事例が多数掲載されています。各学校の最終報告文書が掲載されており、どんなプロンプトを入れて実践しているのかがわかります。

デジタル化・生成 AI ともうまく取り入れることで、短縮できた時間を本来の「学び」を守る

時間にシフトすることができます。次世代校務 DX の目標をめざして、少しずつでも取り組んでいきましょう。



図表 2-5 「リーディング DX スクール」事業の事例

文部科学省「リーディング DX スクール」生成 AI パイロット校
https://leadingdxschool.mext.go.jp/ai_school/

環境整備が必要な次世代校務 DX

学校の教職員が工夫することによって取り組む校務 DX だけでは、次世代の校務 DX という本来の目標レベルに到達することは困難です。たとえば、職員室と教室のネットワーク環境が分かれているために、校務用パソコンと指導者用パソコンが別のパソコンであったり、校務を行えるものが職員室に限定されているような環境では、次世代の校務 DX は実現できません。

次世代校務 DX の実現に向けては、

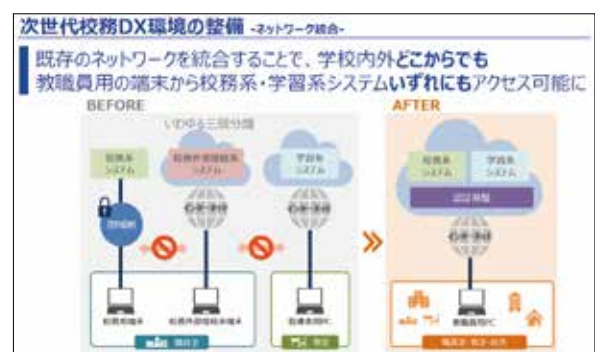
- ①強固なアクセス制御による対策の実施
＝セキュリティ対策（ゼロトラスト）
- ②ネットワーク統合
＝校務系・学習系・校務外部接続系システムを一本化
- ③クラウド型校務支援システムの整備
- ④データの可視化・利活用のための機能整備
＝ダッシュボード実装

などの環境面での整備も不可欠です。

ネットワーク統合の実現に向けては、誰がシステムにアクセスできるのか、誰がどの機能を使えるのか、ID やパスワードの使い分けがシステムごとに異なることによる煩わしさの解消、クラウド自体の信頼性に問題はないかといった点の確認も必要です。必要な要素としては、システムへのアクセスの真正性を担保するための強固な個人認証（多要素認証・リスクベース認証）、シングル

サインオン（1度のユーザー認証で複数のサービス等の利用が可能になるシステム）などの仕組みの検討が不可欠です。また、どの端末からアクセスしているのかのチェックや監視、端末へのウイルス等の侵入防御、通信中のデータ漏洩を防ぐための通信の安全性の担保なども検討していかなくてはなりません。

そして、成績処理や学校保健情報などを扱う統合型校務支援システムについてもクラウド移行が必要となります。



図表 2-6 ネットワーク統合のイメージ

文部科学省「校務 DX 何から始める？【教育委員会編】」（令和 7 年 8 月 19 日）より抜粋
https://www.mext.go.jp/content/20251006-mext_kyoiku01-000042806_08.pdf

また、日常的に重要なデータを可視化するダッシュボードのようなデータ利活用の検討も視野に入れた、全体の設計が必要となります。

実現に向けたロードマップ

順序よく検討していくためには、

- ① ビジョンの策定（都道府県・市町村単位）
- ② 実現のための環境面での設計
 - ・ネットワーク環境
 - ・セキュリティ面での検討
- ③ 体制面・ルール整備・研修等の検討
- ④ 全体スケジュール（ロードマップ）の検討

と進めていくことをおすすめします。

ビジョンの策定（①）とは、自治体としての教育ビジョンと連動し、「個別最適な学び」と「協働的な学び」はもとより、各自治体の教育目標なども組み合わせたあるべき姿を描き、その目標の実現に向けて下記を整理していくこととなります。

・教員の働き方改革の実現

- ⇒ゼロトラスト・ロケーションフリーの実現
 - ⇒校務支援システムのクラウドシフト
 - ⇒都道府県での校務支援システムの共同調達
- ※統一の校務システム化を進めていくか、市町村で自由度を持つかは都道府県単位で検討

・データ利活用の検討

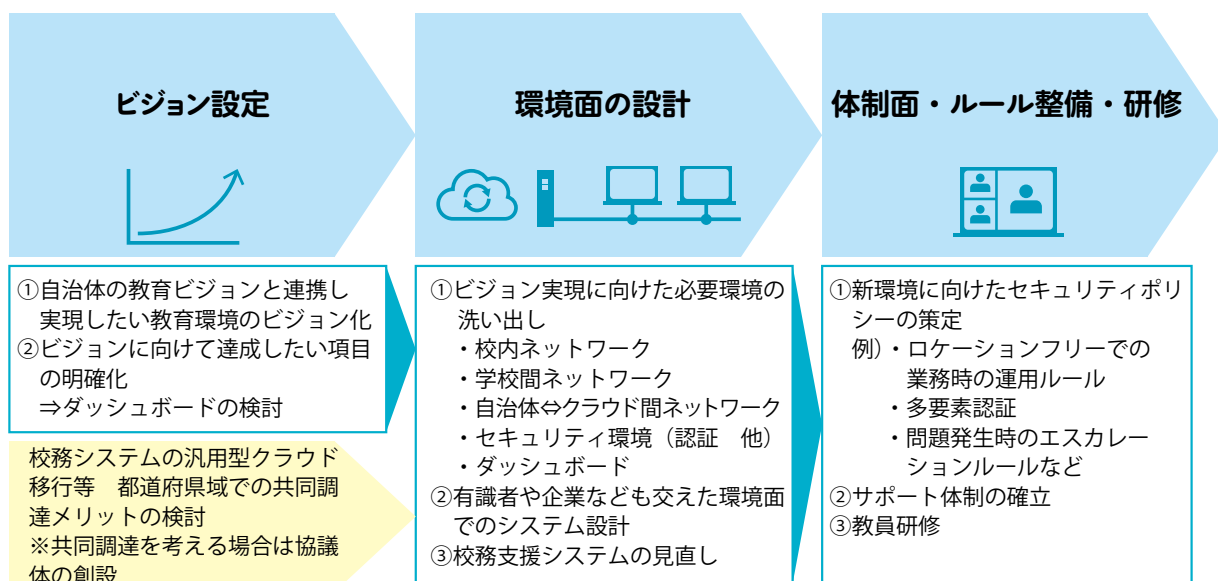
- ⇒ビジョンに沿った目標値を設定し、その可視化のためのダッシュボードを検討

環境面での設計（②）とは、ビジョン実現に向けたネットワーク構成やセキュリティ対策のための体系的な設計図を書くことです。学校内のネットワーク、学校・自治体からのクラウド接続に関するネットワーク環境の見直しをします。この際には校務系ネットワークだけではなく、今後のデジタル教科書やCBTなども見据えた学習面でのネットワークに課題がないかも考えます。

体制面・ルール整備・研修等の検討（③）とは、新しい環境で校務DXを推進していくために、セキュリティポリシーや教員用端末の使用ルールなどを決めていくことです。セキュリティポリシーや使用ルールなどを周知徹底していくためには、研修についても検討していく必要があります。

いつまでに何を進めていくのかについて**ロードマップを作成（④）**します。ロードマップ作成や帳票の整理、提案依頼書（RFP：Request for Proposal）作成等については、別途「校務DX等加速化事業」（令和7年度補正 3億円）により設置する相談窓口や専門人材派遣を活用することも可能ですので、専門家の力を借りることも推奨します。

ロードマップの策定（R11 [2029年度実現を目標]）



図表 2-7 実現に向けたフロー

次世代校務システムの検討

自治体によっては、都道府県域で同じ校務支援システムの導入や共同調達を実施している地域もあります。

共同調達は、各自治体が個々にシステムの導入から運用まですべてを考えなくてもよいという大きなメリットがありますが、それに加えて、教員が自治体間で異動したときに、新しいシステムの操作を覚える必要がないといったメリットもあります。

都道府県域でのビジョン設計とロードマップの策定は、次世代校務 DX を推進していくうえで不可欠です。また、次世代校務支援システムへの移行時には帳票の統一化なども検討していきましょう。

文部科学省：校務帳票参考様式

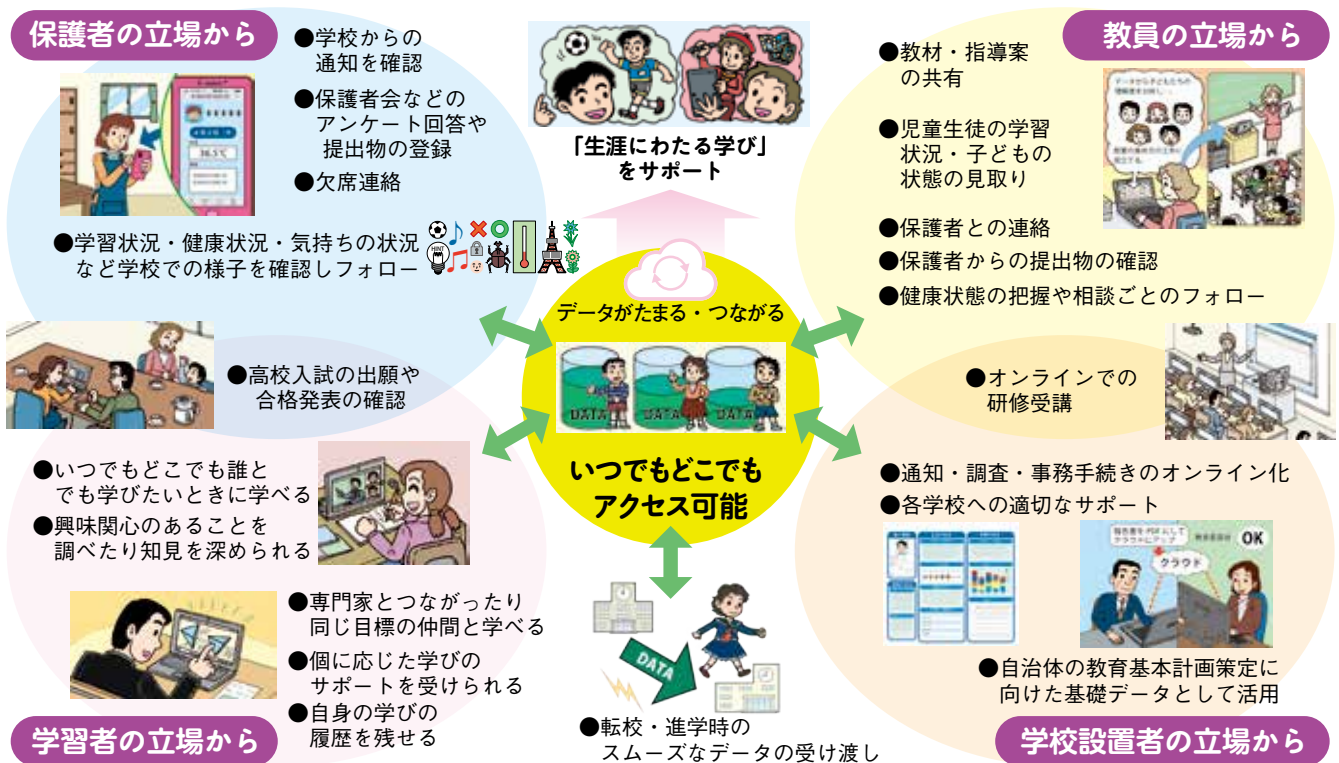
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00065.html



中学校から高等学校への進学時や、転入・転出時には、指導要録や学校保健データなどの情報の受け渡しが必要となります。このような情報を、安全・確実・容易にデジタルな形式で受け渡し仕

組みを、デジタル庁と文部科学省が連携して検討しています。そのようにして渡されたデータを、日常的に使う校務システムへ取り込む仕組みも普及するでしょう。データのスムーズな受け渡しも視野に入れて、全体的な設計をしていくことが求められます。

次世代校務 DX の実現は、児童生徒・保護者・教員・学校設置者などそれぞれにメリットをもたらします。積極的に取り組みを進めていきましょう。また災害時やパンデミックに備えて、日常的にオンライン会議の実施やクラウドを活用し、家庭と学校、学校と教育委員会といった連絡が取れるようにしておくことも、レジリエンスの観点からは重要な要素となります。業務の見直しやクラウドツールの活用、生成 AI の活用は、校務の負荷軽減により教員を助け教育の本質に使える時間に先生を戻します。また、教員が、子どもたちが関わっていくネット社会の特性を知り、いち早く教育に取り入れていくことにもつながります。ぜひ、積極的に取り組んでいきましょう。



図表 2-8 クラウドを活用した校務・学習環境のイメージ

事例 3

鹿児島市
教育委員会
／鹿児島市立
向陽小学校

校務への生成 AI 導入でプラスされるのは「子どもと向き合う時間」

鹿児島市教育委員会では、生成 AI が登場して間もなく、教務や校務の教育活動で活用できるかの検討を始めました。文部科学省の令和 5～7 年度の「リーディング DX スクール／生成 AI パイロット校」にも参加しながら、市として生成 AI の利活用を段階的に推進しています。それらの取り組みについて、教育委員会およびパイロット校である鹿児島市立向陽小学校のご担当の皆様にお話を伺いました。

生成 AI を校務で利活用するための基盤をどう整備するか

当市では ChatGPT 登場後、早期に活用方針を検討し、教職員の正しい理解を最優先に研修を開始しました。個人がばらばらに勝手に使い始める、いわゆる“シャドー AI”利用によるリスクをなくするため、組織として「安全な使い方」の指針を示し、入力データの扱われ方や情報漏洩リスク、ハルシネーション（AI が誤った回答をすることがある）等の基礎的な内容を、オンライン研修や学校に直接訪問して行う研修、管理職向け研修も並行して実施しました。また、2,000 人規模の教職員が参加する市独自のコミュニティ「鹿児島市 GIGA スクールフォーラム」を基盤に、「秒進分歩」で変化する多様な生成 AI ツールの台頭に合わせ、常に技術の進化を捉えた柔軟な対応を進めており、費用をかけずに「今あるもの」をどう使いこなすかにフォーカスしています。

なお教育活動において、生成 AI を活用する場合は、鹿児島県教職員に発行されている県域アカ

ウントにてログインすることで、利用時に、データ保護される生成 AI の利用を原則としています。

「全面禁止」でも「完全自由」でもない、利便性とセキュリティが担保される黄金比を見つけ、バランスを重視した利用環境を提供することも教育委員会の役割だと考えています。

パイロット校では「子どもたちと向き合う時間」が増えた

文部科学省が募った生成 AI パイロット校について、当市ではボトムアップ、つまり現場の「やりたい」という意欲を尊重するため、全校に案内を出し、校務利用・教育利用それぞれ「希望した学校はすべて申請する」という姿勢でスタートしました。

すると実践校では、日々多忙な教員が、教材準備や資料探しなどを生成 AI に任せることで、空いた時間を「その教材を使ってどう子どもたちに教えるか」といった本来の教育活動に充てられるようになりました。子どもたちと向き合う時間が増えたことはとても大



▲鹿児島市教育委員会 学校 ICT 推進センター
左から、木田博 教育 DX 担当部長・文部科学省 学校 DX 戦略アドバイザー、白土師直弘 指導主事、竹下誠 指導主事、嶺山保記 指導主事



◀鹿児島市立向陽小学校
左から、内園博之 校長、西原真琴 教諭

きな成果だと感じています。校務面でも職員会議資料の集約や、表計算ソフトのマクロの自動生成、給食献立表の作成補助、手書き認識の機能で、子どもが書いた提出物をデータ化するなど、多岐にわたる業務が効率化できるようになってきています。

生成 AI 活用事例集で教員の利活用の促進を図る

ほかにも、市内の教職員 10 名で構成された「教育開発研究委員会」が中心となり、「校務における生成 AI 活用事例集^{*}」をまとめ、各校に配布しています。生成 AI に与える具体的なプロンプト（命令）やアウトプットの例を載せており、生成 AI を使ってみようという教員がすぐに始められる内容となっています。

運用面での課題と今後の取り組みについて

生成 AI を活用するには、まず、



▲教育の ICT 化を推進する鹿児島市教育委員会のみなさん。



◀事例集の配布やオンライン研修会の実施など、生成 AI 導入を手厚くバックアップしている。

校務等にどう役立つのかを教職員に十分納得してもらうことが重要です。「使えるな」「便利だな」と理解してもらい、それを校務にどう落とし込んでいくかが課題となります。

さらに、Google Gemini の Gemini や Copilot のエージェントなどの機能により、他の教員が作ったプロンプトを共有できれば、活用も広がっていくでしょう。多くの教員にその有効性を感じてもらい、さらなる活用事例が生まれることで、市内、ひいては県内でも広く活用されていくと考えています。

これからも、教員の子どもたちへの想い「こんな子どもに育てほしい、そのためにはどう指導すればいいかというゴール」に向けたイメージを常にもちながら、生成 AI を活用していきたいと考えています。

鹿児島市立向陽小学校の実践

生成 AI 活用取り組みの経緯や体制について

きっかけは、業務改善のための生成 AI 活用研修を、教育委員会の講師を招いて実施したことです。もともと本校には生成 AI に興味のある教員が多く、校務での活用を推進できるという確信もあったので、パイロット校に参加表明して、さまざまな実践に取り組みました。来年度からは、新しい生成 AI チームを組織して、情報担当の教員との協力体制も構築する予定です。

生成 AI の活用事例

- ・ **職員会議資料** を NotebookLM で要約することで、「いつ何があるか」「何を準備するか」などの状況把握が容易になりました。
- ・ **生徒指導の情報の記録** は、その都度書式を PC で開いて入力する作業の多さが課題でした。そこで、ネット上に専用フォームを

設け、個人が特定できないよう匿名化して指導事案を一時的に保管し、後で正式な書式に転記するという運用に変更しました。教員間で共通理解するためのツールとして Google Gemini を活用しています。フォームへのアクセスは、Microsoft Teams の職員権限アカウントのみ許可しており、生徒指導主任にはメールで通知されるように設定しています。これにより指導事案作成の工程は、かなり省力化できたと感じています。

・ **学級通信の作成** は、経験の浅い若手教員を中心に時間を要する業務でした。生成 AI を活用することで、イラストやレイアウト構成を一括して行えるので、業務効率化が図れるようになりました。著作権には十分配慮しながら活用しています。

・ **アンケート、学校評価の分析業務** にも生成 AI を活用し、大幅な業務効率化を実現しています。従来、これらの結果分析にはかなりの時間を要していましたが、集約したデータについて課題を3つあげ、それに対する改善点を示すとともに、グラフやチャートなどの視覚的でわかりやすい資料にして、短時間で仕上げています。

ユニークな生成 AI の使い方

ほかに、保護者との連絡帳の返事書き方の草案にも利用しています。学校から保護者への連絡は、



◀◀ 生徒指導の入力フォーム。指導事案をすぐに記録することができる(左)。AI アシスタントの機能を利用して、保護者からの教育相談対応を考えるツールを作成(上)。

誤解が生じないように心がけています。そこで、カスタム AI チャットボットを用いて、特定の知識・条件やプロンプトを与え、特定のタスク(保護者相談)に特化した AI アシスタントを用意しました。そして、AI から、保護者の相談や要望を想定した内容を提示させ、教員がこれに答えることを繰り返すことで、さまざまな視点からの対応を考えることができ、実際の保護者の相談に、心に余裕をもって対応できるという効果が得られました。この仕組みを参考に、子どもからの、ちょっとした相談も受けられるような仕組みも考えています。

現状の課題と今後の展望

パイロット校として実践を重ねているものの、やはり苦手意識がある教職員も少なからずいます。その層にどう広がっていくかが課題です。本校は、教職員同士が何でも聞き合える体制ができていますが、生成 AI の活用が増えればその分、得られた回答が正しいかを吟味するチェック体制も課題として上がってくるでしょう。

業務効率化の必要性は、今後もさまざまな場面で出てくると思いますので、それらを効率よく進めつつ、さらに教員自身のスキルの向上も求められると考えています。市内だけでなく、他の自治体の実践に触れて学んだことも参考にしながら、新しい環境を構築したり、教務面での活用もより一層推進していきたいと考えています。

(2026年2月取材)

ネットワークの情報を

スマートフォンや生成 AI などの新しいテクノロジーが、今や小中学生にも普及し、インターネット上の情報についての課題も少しずつ変化しています。新しい課題にしっかり対応していきましょう。

情報を正しく活用するために必要なこと

GIGA スクール構想によって、児童生徒も教員もインターネットを手軽に利用できるようになりました。また、スマートフォンも広い年齢層への普及が進み、日常生活に欠かせないものになっています。

しかし、道具や環境が整備されても、情報を正しく取り扱う力を育てなければ、インターネットは学習を支える道具にはならず、誤解や偏見を広げる原因にもなり得ます。

特に現在のインターネットでは、正確な情報よりも人の注意を引く情報が広まりやすい仕組みが存在します。そのため、児童生徒や保護者、あるいは教員までもが、他者や社会についての誤った考えを信じ込んでしまったり、広めてしまったりする危険性もあります。生活や安全が脅かされたり、暮らしにくい社会になったりしないためにはどうすればよいのでしょうか。

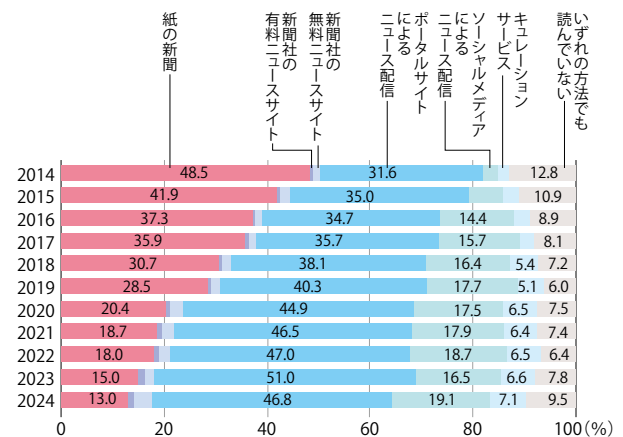
ここでは、情報について正しく理解し、安全に活用するために、すべての先生方が知っておくべきことを考えていきたいと思います。

ネット上での情報の伝わり方

インターネット上ではさまざまな人が情報をやりとりしています。特に、2010 年頃からスマートフォンが広く普及し、誰でも気軽にインターネットに触れることができるようになりました。それがきっかけともなり、Facebook や YouTube、Instagram、Twitter（現 X）など、一般に SNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）と呼ばれるサービスが世界中で広く使われはじめました。これにより、写真や動画なども含めて誰でも簡単に情報発信ができ、瞬時に世界中で受信できるようになって、ネットワークに流通する情報の量が爆発的に増えました。SNS は一般の人だけでな

く、学者や政治家や芸能界・スポーツ界のスターなども直接発言することも大きな魅力となりました。

総務省の「令和 7 年版 情報通信白書」によると、ニュースなどの情報に「紙の新聞」を利用する人の割合は、この 10 年間ほどで 3 分の 1 以下に減っているのに対して、ネットによるニュース配信を利用する人の割合は 2 倍以上になっています。まさに、劇的な変化といえるでしょう。



図表 3-1 全年代を通じて最も利用されているテキスト系ニュースサービスの推移

総務省「情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査」をもとに作成

SNS での情報の広がり方には、とても重要な特徴があります。それは「より多くの方がより注目する情報ほど、より広範囲に拡散される」という点です。その特徴は、ある情報を読んだり見たりする人が行う「いいね」や「リポスト（他の人に紹介）」などの行為がもたらしている面もありますし、SNS のシステムが、多くの人によく読まれている記事を自動的にさらに多くの人の目に触れるように動作している、という面もあります。SNS における情報発信の、もう一つ重要な特徴として「より注目される情報を発信すれば、より金銭的収入を得ることができる」という点もあり

安全に活用するには

ます。この10年ほどの間に多くのSNSが、記事単位で発信者へ収益還元する仕組みを強化したことで、この特徴の影響がとても強くなりました。

これらの特徴は、インターネット上の情報に、さまざまな問題ももたらしています。それを以下で説明します。

現代の情報メディアの問題点

2011年頃、チュニジア、エジプト、リビアなどの国々で大規模な反政府運動が高まり、強圧的な政権の崩壊が進みました（アラブの春）。これらの運動が成功した重要な要因は、民衆がSNSで情報を共有できたことにあったといわれています。

その一方、2017年にはミャンマーでイスラム系少数民族ロヒンギヤの大規模な迫害が行われ、数千人が虐殺され、数十万人もの人が難民となって、住み慣れた土地を捨てざるを得ませんでした。国連による調査では、SNSで民衆の恐怖や憎悪が拡大されたことが深刻な事態を招いたとされています。

このように、SNSなどの情報メディアには社会的に大きな影響を持つさまざまな問題があります。

・フィルターバブルとエコーチェンバー

SNSやニュース情報提供サイトなどでは、利用者一人一人の興味や関心に合わせて情報が提供されています。当然、その情報について会話する他の利用者也、自分と近い興味や関心を持つ人々になります。つまり、自分とは異なる世界の情報はほとんど遮断（フィルター）されていることになります。このような状況を、見えない膜に包まれた泡（バブル）のなかのような状態として「**フィルターバブル**」と呼びます。SNSでは不快な記事を読まずに済むよう、特定の投稿者や特定のキーワードを含む記事を表示しないよう設定（ブロック）できます。便利で有用な機能ですが、乱用するとフィルターバブルを強める効果もあることを知っておくべきです。

さらに、そのような状況で何か発言をしても、賛同の意見や似たような考え方の意見ばかりが反

響（エコー）のように返ってくるため、たとえ誤った内容であっても、世の中の多くの人があるように考えていると強く信じ込んでしまう危険性もあります。これを「**エコーチェンバー**」現象と呼びます。

注意しなければいけないのは、原理的にすべての利用者は、フィルターバブルやエコーチェンバーのなかにいる、という点です。決して一部の人の話ではありません。この問題は、大人にも子どもにも共通するものです。教員自身がこの構造を理解し、授業や日常の会話のなかで児童生徒に気付かせることが重要です。



図表 3-2 ネットの情報を信用しすぎない

・アテンションエコノミー

前述したように、現在多くのSNSでは、注目を浴びるような情報を発信した人が金銭を得られる仕組みになっています。もともとは「より多くの人からより面白い（価値のある）情報を発信してもらいたい」というねらいでつくられた仕組みで、このおかげで多額の費用・時間・労力をかけた良質な情報も増え、SNSの発展につながりました。「YouTuber」が子どもたちの憧れの職業になっていることも、よく知られています。

しかし、よい面だけでなく、同時に、より刺激が強く、より多くの人を驚かせるような情報があふれる原因ともなっています。特に、怒り・恐怖・驚きなどの強い感情を引き起こす情報は、冷静な情報よりも拡散されやすいことが研究で知られています。なかには、金銭を稼ぐことだけを目的に、まったく事実に基づかない嘘や、災害時に救助を

妨害するようなデマを発信する人もいます。このように利用者の注目（アテンション）を集めることで経済的な利益（エコノミー）を得る仕組みのことを「アテンションエコノミー」と呼んでいます。アテンションエコノミーは、誤情報・偽情報の発信を助長する傾向が強い、ということを知っておきましょう。

・他者との関係構築・維持の難しさ

多くのSNSでは、趣味や専門など興味や関心が共通する参加者が情報を共有し、会話を楽しむことができます。しかし、個々の参加者がどのような人なのか、本当にはわからないのが一般的です。本名・性別・年齢・職業・住所などは互いに教えない・聞かないのが普通で、仮にそれらを自分で伝える人がいても、それが事実かどうかはわかりません。

このような前提で他人と上手に付き合うことは大人でもなかなか難しく、「炎上（特定の記事やアカウントに対して多数の批判が集中すること）」や、いじめやストーカーのような事態もしばしば発生しています。まして小中高生などには特に難しく、最悪の場合は、犯罪に巻き込まれたり違法行為を行ってしまうなどで、子どもが深く傷つく危険性もあります。

そのため、すでに海外（オーストラリア、スペインなど）では、16歳程度以下の子どものSNS利用を法律で禁止する国が増えていきます。日本ではまだ禁止されてはいませんが、先生や保護者は仕組みや危険性についてよく理解したうえで、子どもたちにも年齢に応じた理解が得られるよう指導してください。

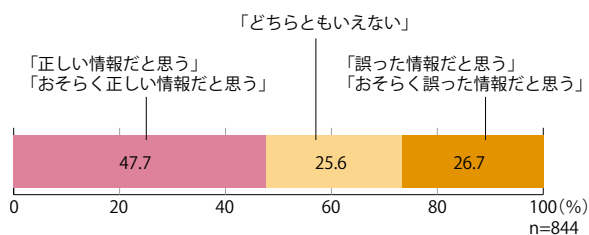
誤情報・偽情報との付き合い方

SNSは誤情報や虚偽の情報の流通を助長する傾向があると説明しましたが、SNS以外のニュースまとめサイトや一般のブログなどにも、誤った情報はごく一般的に存在します。このような情報は、どう扱ったらよいのでしょうか。

・誤っている可能性のある情報は拡散しない

誤情報や偽情報は、真実の情報に比べて非常に速く拡散する、といわれています。2025年5月に公開された総務省の「ICTリテラシー実態調査」では、誤った情報について半数近くの47.7%の人

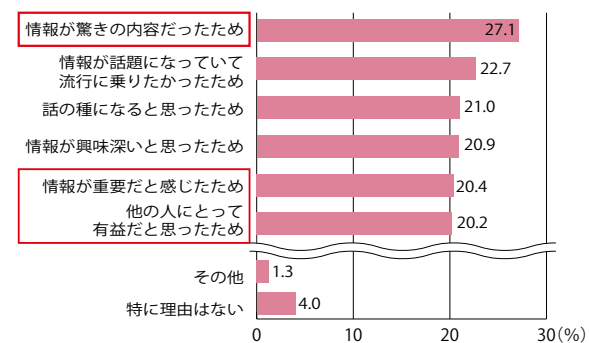
が「正しい情報だと思う」「おそらく正しい情報だと思う」と回答してしまっています。



図表 3-3 偽・誤情報の真偽判断

総務省「ICTリテラシー実態調査」をもとに作成

また、そのような情報を拡散してしまった人を対象に、拡散した理由を聞くと「情報が驚きの内容だったため」「情報が重要だと感じたため」「他の人に有益だと思ったから」といった回答が多くあります。



図表 3-4 偽・誤情報の拡散理由（複数回答）

総務省「ICTリテラシー実態調査」をもとに作成（主要回答のみ掲載）

このように、多くの方は「半ば善意から」「あまり深く考えずに」誤った情報やデマを広めてしまっていることがわかります。他愛のない内容であればまだよいのですが、災害時などや社会的に少数の人々への偏見から憎悪や恐怖を煽るような情報は、文字どおり人の命に関わるため、絶対に広めないように注意しなければなりません。生成AIを悪用してつくられた精巧な写真や動画を持つ偽情報なども、拡散されやすく危険です。そのような記事に対しては、否定的な見解を表明するだけでも拡散に寄与してしまう点にも、気を付ける必要があります。

・誤った情報を見分ける

ネット上にはさまざまな情報が流れていますが、誤った情報である可能性を見分けるために必要なことは、以下の3点程度です。

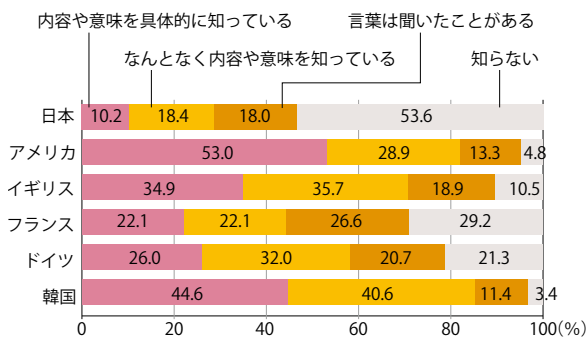
①まず、その情報発信元の人間・組織などを確認します。その人や組織がわかれば、その情報の

正しさについて責任を持って発信できるかどうかをある程度判断できます。発信者の活動目的や利害関係などによって、特定の問題について信頼できる、あるいはできないといった判断が可能です。発信者が有名人や大学の教員などであっても、その情報に関して信頼できる専門性や中立性があるとは限らず、注意が必要です。

②その情報について、発信者以外の他の人やメディアがどう評価しているかも、重要な判断要因となります。それを知る一つの手段としては、当該の情報についてネット検索を行い、複数の情報源による記述をよく読むことが必要です。これは、「横断検索」と呼ばれます。

また、大きな社会問題となる情報については、公的な「ファクトチェック（事実確認）」が行われている場合もあります。日本では、日本ファクトチェックセンターという団体などが、そのような活動を行っています。

総務省の「令和3年度国内外における偽情報に関する意識調査」では、他の国に比べて日本は特にファクトチェックに関する認識が低い、という結果が示されています。



図表 3-5 主要国のファクトチェックの認知度

総務省「令和3年度国内外における偽情報に関する意識調査」をもとに作成

③何よりも重要なのは、インターネットで公開されている情報を鵜呑みにせず、安易に拡散せず、信頼できるかどうかを個人個人がよく吟味し考えることです。大きな問題は前述の①や②で確認できますが、地域や関係者が限られる情報は判断が難しい場合もあり、いじめや弱者迫害などにつながる危険があります。学校内などの身近な問題だと、かえって事実確認が難しい場合もありますが、児童生徒にも、安易に誤情報や偽情報を信じたり広めたりしないよう、常に指導するようにしてください。

民主主義を守るために

インターネット上では、SNSを中心に誤情報や偽情報が広まりやすいことがわかりました。しかしそれだけでなく、さらに悪いことには、その結果、正しい情報や真実に基づく訴えなどに対しても、「フェイク」や「嘘」などと根拠なくおとしめられることすら発生しています。

このように、何が事実なのか、何が起きているのか、について共通の理解が失われてくるとどうなるでしょう。社会のさまざまな問題について議論の前提が共有できず、事実を踏まえた建設的な話し合いが難しくなってしまいます。その結果、市民の理解に基づいて意思決定を行う民主主義の信頼性が下がり、選挙や政策判断までも歪められる可能性があります。

たとえば、少子高齢化の問題、移民政策の問題、選択的夫婦別姓の問題、憲法改正の問題などについては、さまざまな意見があります。もしそのような問題への対策が誤った情報に基づいていたら（あるいはその疑いがあるだけでも）、多くの人が納得できない不幸な社会になってしまうでしょう。私たちは、少しでも多くの人が幸せに暮らせる民主的な社会を維持するためにも、誤情報や偽情報が広がらないよう行動する必要があります。

生成 AI なら大丈夫？

SNS の情報がすべて信頼できるとは限らないのに比べて、生成 AI が教えてくれる情報であれば、判断の根拠として信用できるのではないかと考える人もいるかもしれません。しかしそれは誤りです。

第1章でも説明したように、生成 AI はハルシネーション（AI が事実に基づかない情報をあたかも事実であるかのように出力してしまう現象）の発生をなくすことはできません。また、学習データに偏り（バイアス）があるので、「AI のいうことならすべての人が必ず納得できる」とは限りません。安定した民主主義の社会は、あくまで社会を構成する人間一人一人が正しい情報に基づいた判断をすることで維持されている、ということを忘れないようにしましょう。

第4章

ICT環境の整備・活用

2020（令和2）年度の第1期 GIGA スクール構想によって学習者用端末の1人1台環境が実現し、現在ではすでに第2期の端末更新が進められています。これにより積極的にICTを教育に活用する取り組みが学校や地域から大きく広がりました。

1人1台端末の整備・活用の状況

● GIGA スクール構想による整備と活用の進展

2025（令和7）年10月に公開された文部科学省の「学校における教育の情報化の実態等に関する調査」の結果によると、学習者用コンピュータ台数は約1,185万台となり、児童生徒1人当たりの学習者用コンピュータ台数の全国平均が1.1台/人となっています。また、各学校種でも1人1台環境が実現されています（図表4-1）。GIGA スクール構想第1期から6年が経過し、第2期の施策により端末の更新が進められています。

また、学習者用コンピュータとあわせて整備が進んだ普通教室の無線LANは、前回調査で導入率96.2%であり今回調査でも導入率97.1%とだいぶ整備が行きわたっています。

一方、国立・公立・私立学校の小中学校約29,000校を対象とした「令和7年度全国学力・学

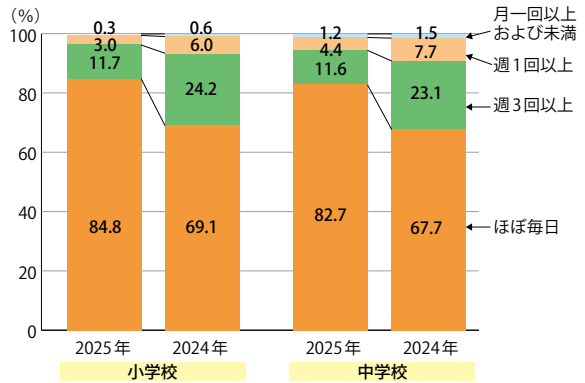
習状況調査の結果」（文部科学省、令和7年4月調査）によると、図表4-2にあるように、児童生徒一人一人に配備されたPC・タブレットなどのICT機器の授業での利用頻度は、ほぼ毎日利用した学校が、小学校84.8%（前年比+15.7ポイント）、中学校82.7%（前年比+15.0ポイント）と、大幅に毎日利用が進みました。

さらに、学習活動の場面に着目し、「自分で調べる場面」「教職員と児童生徒がやりとりする場面」「自分の考えをまとめ、発表・表現する場面」での端末等のICT機器使用頻度を調査した結果では、図表4-3のように、どの項目でも、「ほぼ毎日使用」～「週1回以上使用」の学校の割合は80%を超えており、さまざまな用途にかなりの頻度で活用されていることがうかがえます。

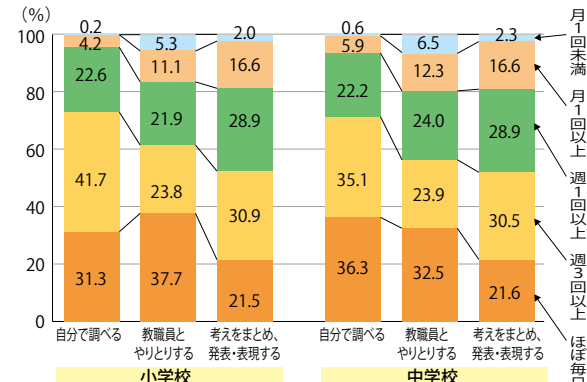
そして、学校内とともに学校外での端末の活用も進んでいます。コロナ禍での対応をきっかけに一気に広がった児童生徒の端末持ち帰りについては、図表4-4のように、少しでも持ち帰りをさせている小学校は前年度91.4%から91.5%、中学校では前年度89.3%から90.3%であり、どちらも90%を超えていますが、伸びは頭打ちとなっています。

学校種	台/人
小学校	1.1
中学校	1.1
義務教育学校	1.1
高等学校	1.2
中等教育学校	1.1
特別支援学校	1.2
全学校種平均	1.1

図表 4-1 児童生徒1人当たりの学習者用コンピュータ台数

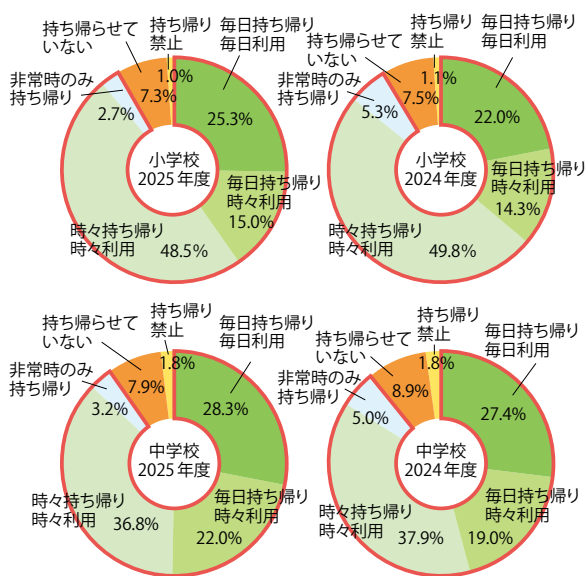


図表 4-2 児童生徒一人一人に配備されたPC・タブレットなどのICT機器の授業での利用頻度



図表 4-3 ICTを活用した学習状況（場面毎の使用頻度）

の現状



図表 4-4 1人1台端末の家庭での利用頻度

●学校のネットワークの現状について

文部科学省では、「学校のネットワークの現状について（令和6年4月）」のなかで「端末を十分に活用している授業の実測データをもとに、学校規模ごとに1校当たりの帯域の目安（当面の推奨帯域）を設定し、「まずは、この『当面の推奨帯域』の整備を目指す」としています。この「当面の推奨帯域」は、「同時に全ての授業において、多数の児童生徒が高頻度で端末を活用する場合にも、ネットワークを原因とする支障がほぼ生じない水準であり、端末活用の日常化に向けて、まずは全ての学校が目指すべき水準（ただし、この水準を下回る場合でも授業で全く活用できないというものではない）」としています。当面の水準として設定するものであり、実態に応じて見直されるべきものともしています。

当面の推奨帯域を満たす学校は図表 4-5 で示すように調査時点では2割程度でした。特に学校規模が大きくなるほど、当面の推奨帯域を満たす学校の割合が少なくなることがわかります。

文部科学省ではこの状況を喫緊の課題と認識し、ネットワークアセスメントを実施し課題を洗い出し、ネットワークの改善を行うよう自治体に促しました。「学校のネットワークアセスメント実施状況について（令和7年6月）」の報告書のなかで、

学校規模別の当面の推奨帯域		簡易測定結果	
児童生徒数	当面の推奨帯域 (Mbps)	回答学校数 (割合)	当面の推奨帯域を満たす学校数
～60人	～108	3,985校 (13.2%)	3,258校
61人～120人	161～216	3,450校 (11.5%)	1,486校
121人～180人	270～323	2,798校 (9.3%)	520校
181人～245人	377～395	2,705校 (9.0%)	306校
246人～315人	408～422	2,901校 (9.6%)	201校
316人～385人	437～453	2,817校 (9.4%)	215校
386人～455人	468～482	2,515校 (8.4%)	131校
456人～560人	496～525	3,023校 (10.1%)	174校
561人～700人	538～580	2,785校 (9.3%)	127校
701人～840人	594～633	1,728校 (5.7%)	56校
841人～	647～	1,382校 (4.6%)	29校
合計		30,089校	6,503 (21.6%)

図表 4-5 当面の推奨帯域を満たす学校数 (2023年11月～12月で調査実施)

令和8年度中までにアセスメントを実施するのは1,475 (81.3%) 自治体（一部実施も含む）であり、340 (18.7%) 自治体では実施予定がないと報告しています。実施予定のない自治体が少なからずありますが、すでに必要なネットワーク速度が確保されていて活用上問題がなかったり、学校の新增改築や統廃合などが予定されていて今アセスメントする意味がないなどです。ただし、予算を確保できず実施できないが現状問題ないレベルという自治体の一部にあることが心配されます。今後は、アセスメント実施結果に応じてネットワークの改善のための施策を各自治体にて実施することとなります。

また、文部科学省では、地方公共団体において学校のネットワークの整備・改善を担当する方々を対象に、学校のネットワークの改善に関する概括的な解説を行うものとして、「GIGA スクール構想の実現 学校のネットワーク改善ガイドブック（令和7年6月）」を作成し公開していますので、課題と対策について確認しておくことをお勧めします（第5章41ページ参照）。

●学校における生成 AI の利用

近年急速に普及している生成 AI ですが、当会の独自調査「第15回教育用コンピュータ等に関するアンケート調査報告書」（2026年6月発行、以下「第15回調査報告書」）において調査回答のあった学校（1,975校）では、「積極的に活用したい」が24.0%、「懸念点・問題点があるが、その点を解消できれば活用したい」が51.9%となって

います。また「授業などの学習活動で利用している」は11.3%、「業務の効率化で利用している」は34.7%と比較的業務での活用が進んでいるようです。

●コンピュータ教室の現状と今後

文部科学省では、1人1台端末ではできない、生成AI・統計処理・動画や音声や画像の編集・プログラミング・CADといった高度な処理を行うコンピュータ、AV機器、3Dプリンタ等の高機能なICTを備えた環境や、個人やグループでの活動が可能な自由度の高い空間に、コンピュータ教室が生まれ変わることを期待しています。

前述の「第15回調査報告書」では回答のあった学校(1,975校)のうち、「従来型のコンピュータ教室を設置していない」が78.7%(+17.6ポイント)に増加しています。このうち高度な教室へと生まれ変わったのは22.5%であり、あまり望ましい活用には進んでいないようです。

デジタル教科書の整備・利用状況

●指導者用デジタル教科書の整備・利用状況

学校での指導者用デジタル教科書の整備率は、「学校における教育の情報化の実態等に関する調査」の令和5年度調査では高等学校が53.4%の整備率ですが、小学校96.1%、中学校96.7%と高くなっています(令和6年度はデジタル教科書の整備に関する調査はされていません)。これは、指導者用デジタル教科書の使い方やそのメリットが教育現場で理解され、現在の学習指導要領に基づく授業で、その活用が進んでいることを示しています。

また、前述の「第15回調査報告書」では回答のあった小学校1,322校、中学校653校における指導者用デジタル教科書の日常的な使用率は「ほぼ毎日」と「週に数回」を合わせ小学校で91.0%、中学校で95.9%と整備率と同様に高くなっています。指導者用デジタル教科書の整備や利用が進んだことで、ICTを使いこなす教員がさらに増え、指導者用デジタル教科書の活用の幅も広がっていくことが期待されます。

●学習者用デジタル教科書の整備・利用状況

学習者用デジタル教科書では、小中学校英語の学習者用デジタル教科書が実質的に無償で配布さ

れたことで88.2%と普及しています。2024年度以降は英語を含め、算数・数学にも補助が拡大されています。他教科のデジタル教科書へも補助が拡大されるのか、注目されます。

また、前述の「第15回調査報告書」では、学習者用デジタル教科書の日常的な使用率は「ほぼ毎日」と「週に数回」を合わせ、小学校で43.0%、中学校で52.5%と、指導者用デジタル教科書の利用率と比べてだいぶ低めです。同調査において、無償支給以外の学習者用デジタル教科書の整備率は、予算的対応が必要なため多い教科(小学校国語など)で5割、大半の教科で2割から4割とあまり整備は進んでいません。今後は各教科の学習者用デジタル教科書の整備促進と教科ごとの活用実践を積み、各学校の環境や状況に応じた活用促進が課題となります。

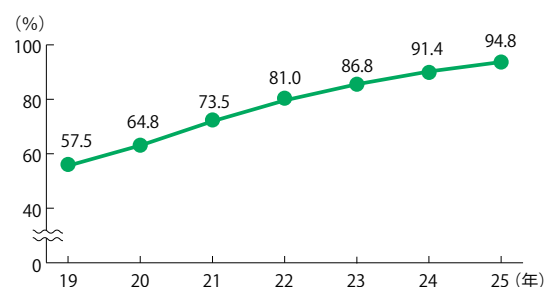
文部科学省は、学習者用デジタル教科書を「子供の学びの変革」に必要な、重要な要素の一つとしてとらえており、2026年度予算においても、学習者用デジタル教科書の効果的な活用や研修モデル等に関する実証研究を充実し、学習者用デジタル教科書のさらなる活用促進を図っています。

これまでの紙の教科書と比べ、豊富な関連資料を持つデジタル教科書は、指導用の道具としてだけでなく、児童生徒の情報活用能力を育成し、学びを変える道具として積極的に導入の推進がなされています。

校務システムの整備状況

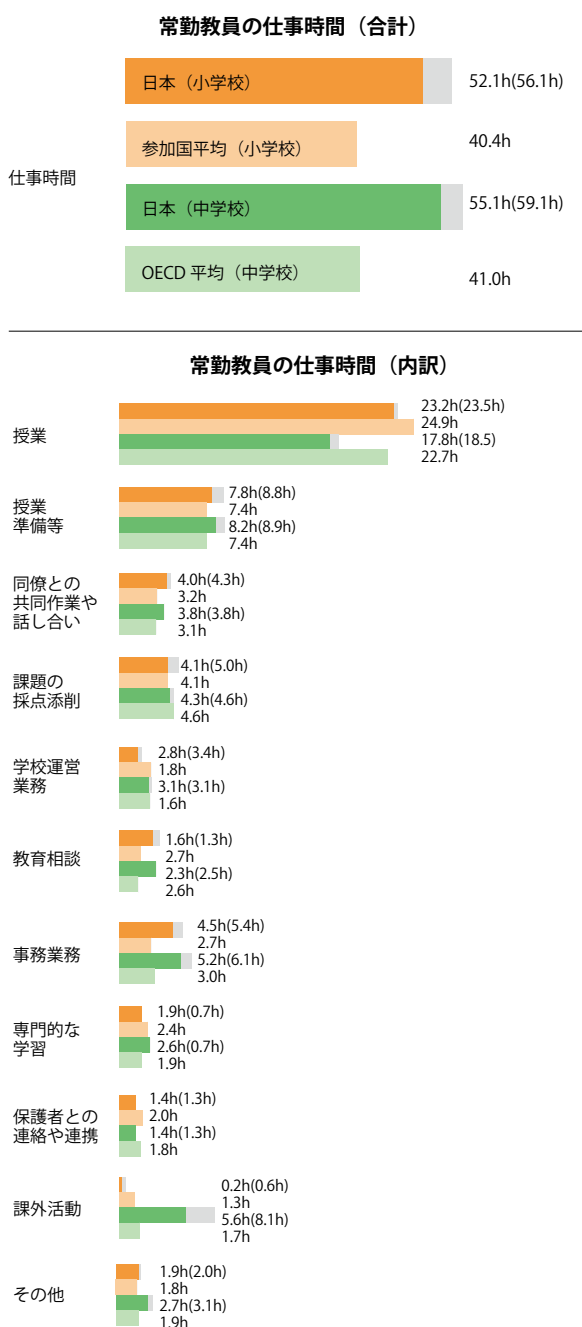
●統合型校務支援システムの整備状況

統合型校務支援システムの整備率は、「学校における教育の情報化の実態等に関する調査」の結果では、全学校種の校数をベースとして、整備率94.8%(前年度比+3.4ポイント)に増加しています。(図表4-6)。



図表 4-6 統合型校務支援システムの整備状況の推移

TALIS2024（国際教員指導環境調査）ではOECD加盟55か国・地域について常勤教員の仕事時間の調査を行っています。日本の小中学校教員の1週間当たりの仕事時間は加盟国中最長となっています（図表4-7）。授業準備は小中学校ともに平均を上回っていますが、授業時間は小中学校ともに平均を下回っています。また、授業外の業務負担の多さが目立っています。統合型校務支援システムの普及と活用が直接、負担軽減に結びつくわけではありませんが、さまざまなICT活用とあわせて業務を見直し、業務負荷削減を図ることが望まれます。

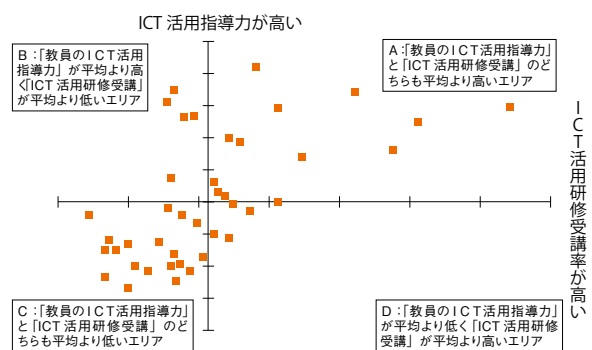


図表 4-7 TALIS2024（国際教員指導環境調査）

ICT活用を進めるための有効な取り組み

● 教員のICT活用研修受講と学校でのICT活用指導力の関係

図表4-8も「学校における教育の情報化の実態等に関する調査」における「都道府県別『教員のICT活用指導力』の状況（『できる』もしくは『ややできる』と回答した教員の割合）及び研修を受講した教員の割合」のデータから、教員のICT活用研修受講と学校でのICT活用指導力の相関を取った分布図です。



図表 4-8 ICT活用研修受講とICT活用指導力の相関

左下から右上に向けて分布が広がっていることから、概ね正の相関を見て取ることができますが、相関係数は前回調査の0.45から今回調査の0.60と増加しており、相関が強くなっていることを示しています。このことから、ICT活用のリテラシー向上のためには、やはり研修が必要であるということがわかります。

◆ 「令和6年度 学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果」(文部科学省)

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00080.html



◆ 「令和7年度 全国学力・学習状況調査の結果」(文部科学省)

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/gakuryoku-chousa/sonota/1419141_00007.htm



◆ 「第15回教育用コンピュータ等に関するアンケート調査報告書」(JAPET&CEC)

<https://www.japet.or.jp/publications/survey-report-on-educational-computers-15/>



第5章

ICT環境整備のため

次期学習指導要領改訂に向けて、準備が始まっています。1人1台の学習用端末整備も2巡目となりました。GIGAスクール実現のため一層の利用をめざし、最新技術の実証なども進んでいきます。また働き方改革に向けた次世代校務DXに関する予算措置についても見ていきましょう。

GIGAスクールの実現と次期学習指導要領改訂に向けた助走

2030年の次期学習指導要領改訂に向けて、スムーズに移行できるよう準備が始まります。カリキュラム開発や研修、生成AIとの向き合い方など、学校現場で取り入れていきやすいように優良事例の収集が始まります。

また、デジタル教科書を含めたデジタル学習基盤全体についても検討が進められます。

●学習指導要領改訂を見据えた情報活用能力の抜本的な向上

(2025〔令和7〕年度 補正4億円、2026〔令和8〕年度3億円)

次期学習指導要領においては「情報活用能力の抜本的な向上」が議論されています。

現在の教育課程では、情報活用能力の育成に関わる指導内容が不十分であり、小中高校を通じた育成体系も不明確で、指導に必要となる条件整備も十分とはいえません。

そこで「情報活用能力育成のための実践・調査研究」という事業で、次期学習指導要領への移行時期も含め、どの学校でも確実に実施できるような学習者用教材を開発し、実証校で実践・検証を行う計画が示されています。また、児童生徒に情報活用能力がどの程度身についているかを定期的に測定できるようにするための調査・研究で、次期学習指導要領の内容がスムーズに進行していくよう準備が始められます(2025〔令和7〕年度補正予算4億円)。

「情報活用能力の育成・情報モラル教育に関する指導充実のための総合的な支援」は、教員の指導力向上を目的とする事業です。教員研修用の授業解説動画を作成し研修が提供されます。また、自治体の指導体制を強化するための人的ネットワークづくりが支援されます。さらに、情報モラルポータルサイトには授業で活用できる各種コ

ンテンツを充実させ、情報モラル教育指導者セミナーが開催されます。

「学校DX戦略アドバイザー事業」は継続し、各種専門家による相談体制を構築し、自治体等の課題解決に向けて支援されます。あわせて、中学校技術科における免許法認定講習の強化のため、オンラインを前提とした認定講習プログラムの開発・運用等が行われていきます。

これらの予算を通じて、先生方が迷わず児童生徒の情報活用能力の育成を図っていけるよう準備が進められます。

●生成AIの活用を通じた教育課題の解決・教育DXの加速

(2025〔令和7〕年度 補正8億円)

文部科学省が公開したガイドラインに基づき、学校や教育委員会での生成AI利活用を推進するため、「生成AIパイロット校の指定を通じた利活用事例の創出」及び「教育課題の解決に向けた生成AIの実証研究事業」の2つの事業により、教育利用並びに校務利用の実証研究が進められます(6億円)。

生成AIパイロット校は現在、教育利用と校務利用での実証を行っています。有識者からのアドバイスが受けられたり、生成AIパイロット校間での情報交換やデジタルバッジの配布も受けられます。2026年度の募集は終了していますが、これまでの実証校の取り組みはWebサイトから確認でき、すぐに取り入れられる内容も多数掲載されていますので、生成AIの取り入れ方を知りたい場合は、ぜひ参照するとよいでしょう。

リーディングDX
「指定校実践事例・動画」

<https://leadingdxschool.mext.go.jp/achieve/ai/>



の予算確保

また、生成 AI の利活用に向けた事例収集や Web サイトの運営等を通じて情報発信が行われます。校務での生成 AI 利活用推進のための調査研究では、教育委員会を主な読み手とした手引きを策定し、効果的な校務 DX を通じた学校の働き方改革が推進されます（2 億円）。

ガイドラインから実使用へ、実社会では非常に速い速度で進化し続ける AI の特性を踏まえ、校務・学習をサポートするツールとしての活用が進んでいきます。

●教育 DX 環境を支える基盤ツールの整備・調査研究

(2025 [令和 7] 年度 補正 8 億円、2026 [令和 8] 年度 10 億円)

子どもたちの個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実、および教職員の負担軽減に向け、データ利活用を含めた教育 DX 環境の充実に向けて、デジタル学習基盤のあり方について引き続き検討が進められます。

2027（令和 9）年度には全国学力・学習状況調査が全面 CBT 化される予定です。それに向け、CBT 調査教科のサンプル問題を搭載し、予備調査として各学校で MEXCBT 上で取り組めるような環境が整備されます。（「**文部科学省 CBT システム (MEXCBT) の改善・活用推進**」2025 [令和 7] 年度補正 4.19 億円、2026 [令和 8] 年度 9.19 億円）。

また、並行して「**デジタル学習基盤の在り方に係る調査研究**」（2025 [令和 7] 年度 補正 3.89 億円、2026 [令和 8] 年度 0.59 億円）を進め、教育データ利活用に不可欠なデータ標準化やシステム間での相互運用確保のための共通ルール等が定められることとなっています。

●学習者用デジタル教科書の導入

(2025 [令和 7] 年度 補正 2 億円、2026 [令和 8] 年度 17 億円)

すべての小中学校等を対象として英語のデジタル教科書の提供と、一部の小中学校等の小学 5 年生～中学 3 年生を対象に算数・数学のデジタル教科書が提供されます。デジタル教科書の効果・影響に関する調査研究や、中教審 WG の審議ま

とを踏まえ、「**デジタル形態を含む教科書の標準仕様等に関する調査事業**」も進められます。

●教育データ利活用の加速化に向けた実証研究・伴走支援等

(2025 [令和 7] 年度 補正 1 億円)

自治体における教育データ利活用のプロセスをまとめた「**教育データ利活用のステップ (β 版)**」（文部科学省作成）をベースとして、自治体における教育データ利活用の一連のプロセスが実際の自治体で実証されます。たとえば、データを活用する目的を定め、その目的に合った方法や必要なデータが決められる、といったプロセスがこの事業で検証されます。

●デジタル学習指導要領の実現に向けた調査研究

(2025 [令和 7] 年度 補正 1 億円)

次期学習指導要領では、学習指導要領自体のデジタル化が検討されています。その実現に向けて、必要な機能や具体的な表示方法、生成 AI との連携の可能性など、実現に向けた必要な事項の整理が行われます。

●高等学校教育改革促進基金の創設～N-E.X.T.(ネクスト)ハイスクール構想～

(2025 [令和 7] 年度補正予算額 2,955 億円)

地域の経済社会を支えるエッセンシャルワーカーの圧倒的不足、いわゆる理系人材の不足の懸念に向けて、産業イノベーション人材の育成を図るには地域ごとに多様な学びを確保する必要があります。「**産業イノベーション人材育成等に資する高等学校教育改革促進事業**」では各都道府県に基金を設置し、高等学校教育改革を先導する拠点のパイロットケースの創出と域内の高校への普及が進められます。産業イノベーション人材の育成を図るには、遠隔授業などの活用も含め ICT の活用は不可欠です。

●高等学校 DX 加速化推進事業

(2025 [令和 7] 年度 補正 52 億円)

「DX ハイスクール」と呼ばれる事業で、理数系人材およびこれからのデジタル人材の育成を実現する高等学校の環境を整備するための予算です。公立・私立の高等学校等 1,300 校程度を支援対象

とし、これまで取り組んでいる継続校 1,200 校に加え、新規採択校 100 校程度に対し、1,000 万円を上限とした補助を行います。

採択校には、グローバル型の取り組みや文理横断的な学び、産業界等と連携した最先端の人材育

成などに重点を置いた取り組みが求められます。

以上が学習面を支え、次期学習指導要領改訂に向けた準備として動いていく実証となりますので、いち早く取り組みを進めたい自治体は、実証に参加することを検討してください。

GIGA スクール環境整備と次世代校務 DX に向けた取り組み

ここからは、GIGA スクール環境および次世代校務 DX の実現に向けた予算について説明します。

● GIGA スクール構想支援体制整備事業 (2025 [令和 7] 年度 補正 33 億円、2026 [令和 8] 年度 3 億円)

これまでは学校の通信ネットワーク速度の改善に重点を置いていましたが、今回の予算は次世代校務 DX 環境の整備に重点を移しています。本事業は、汎用型クラウドを前提とした次世代校務 DX 環境への移行を進めるため、都道府県域での共同調達・共同利用および帳票統一を前提として、環境整備に関わる初期費用（校務系・学習系ネットワークの統合に関わる費用や、校務支援システムのクラウド化に関わる費用）のための予算となっています（680 万円 / 校。補助割合 1/3）。

次世代校務 DX 環境の整備に向けたロードマップ作成や帳票の整理、RFP 作成等については、別途「校務 DX 等加速化事業」（令和 7 年度補正 3 億円）により設置する相談窓口や専門人材派遣を活用できます。

学校のネットワーク速度改善に向けては、すでにネットワークアセスメントを実施した結果が存在することを前提に、機器の入れ替えや設定変更等にかかる費用が支援されます。

来年度からの全国学力・学習状況調査の全面 CBT 化やデジタル教科書の活用に向け、今一度、学習で使用しているネットワークに問題がないか確認しておきましょう。

● 校務 DX 等加速化事業 (2025 [令和 7] 年度 補正 3 億円)

政府は 2029 年度までを緊急改革期間と位置づけ、先生の働き方改革を進めようとしています。その有効な手段である校務 DX を通じた働き方改革を推進するために、「今の環境でできる校務 DX」と「環境整備を伴う校務 DX」のそれぞれ

について、専門人材の派遣などによる伴走支援が行われることとなっています。

● GIGA スクール構想の推進～1人1台端末の着実な更新～ (2025 [令和 7] 年度 補正 685 億円、2026 [令和 8] 年度 3 億円)

2028 年度までの費用として、GIGA スクール構想第 2 期における学校 DX を強力に推進するための予算です。主軸となる端末更新のための補助金では、都道府県はこれを 5 年先まで基金として保持し、域内の各市町村はその基金を利用して更新費用に充てます。1 台当たり 5.5 万円の PC を、全数の 15% の予備機も含めて調達する際、全端末費用の 3 分の 2 にこの補助金を充てることができます。国私立や日本人学校についても、更新に必要な経費が支援されます。

最初の GIGA スクール構想で導入した機器の全数の入れ替えが行われるよう、地方交付税措置である「学校の ICT 環境整備 3 年計画」（2025～2027 年度 単年度 1,464 億円）とあわせて引き続き更新を進めていきましょう。

ICT 支援員の設置などもあわせて、先生方の負荷軽減や 1 人 1 台端末のさらなる活用のために環境整備を進めていってください。



図表 5-1 学校の ICT 環境整備 3 年計画 (文部科学省) (https://www.mext.go.jp/content/20250128-mxt_shuukyo01-000011648_01.pdf)

共同調達に向けた検討

児童生徒1人1台端末の都道府県単位の共同調達は進みつつありますが、次世代校務システムの検討についても、文部科学省は共同調達・共同利用を推奨しています。2025年度補正予算、2026年度予算でも「共同調達・共同利用を前提として」という文言が多数記載されています。

校務支援システムを各市町村で個々に導入せずに複数自治体が共同で利用するという形態は、たとえば、各自治体がそれぞれ一戸建ての家を建てるのではなく、マンションのような集合住宅に複数自治体が入居して使う、というようなもので、決してセキュリティや自治体情報の管理に問題があるわけではありません。このようなシステム形態はマルチテナントとも呼ばれます。



図表 5-2 システム統一化によるメリットの例

次世代校務 DX サミット(令和7年12月10日開催) 資料(文部科学省)より抜粋

メリットとしては、以下のような点があります。

① 調達業務の省力化

各市町村単位で行っていた調達業務を一本化することができます。

仕様書の作成など、専門人材がない自治体の負荷軽減にもつながります。

② 調達費用の抑制

仕様策定に向けたプロセスに関わる費用や、校務支援システムのクラウド費用等を、都道府県が一括して導入することで費用の按分につながります。

③ 業務負荷の軽減

都道府県内で教職員の異動がある場合、配属先の市町村ごとに校務支援システムが異なると、操

作方法をあらためて覚える必要がありますが、共通システムを使う場合はその必要がなくなり、業務の標準化や統一化にもつながります。また、都道府県域で転校時のデータの受け渡しや、進学時のデータの受け渡しも同じシステム上で引き継ぎが可能となるなどのメリットもあります。

共同調達・共同利用の検討に向けて

次世代校務システムの実現に当たり、共同調達・共同利用をめざす場合には、下記についての検討が必要です。

① システム統一化の検討

それぞれ異なるやり方で校務情報を処理していた市町村が、統一の校務支援システムを検討する場合には、各市町村の合意が必要となります。

これまでのデータの蓄積状況などによっては、全市町村が全データを一律で入れ替えるのは難しい可能性もあります。そのような場合は、以下のような選択肢を検討したうえで、最適な導入計画をたてなければなりません。

全市町村で一斉に導入する

各市町村の状況に応じて段階的に導入する

賛同できる自治体のみ
共同調達・共同利用を行う

各市町村の意見も聞きつつ、進めていく必要があります。

② 検討体制の整備

都道府県教育委員会を中心に、協議会を立ち上げます。行政サービス等で共同調達・共同利用の実績がある場合は、協力を求めるのも有効です。市町村への参加の呼びかけをします。

現在使用している校務支援システムの入れ替え時期や、帳票の標準化に向けたハードル、データ移行に向けた課題など現状の確認と共同調達・共同利用への参画可否を確認します。

協議会の発足

市町村への参加呼びかけ

市町村ごとの校務支援システムの現状確認

共同調達・共同利用への参画可否確認

ビジョン・ロードマップ策定

③契約形態と費用負担の検討

共同調達・共同利用を進める場合は、どこが調達主体及び契約の窓口になるかを検討します。

【契約形態の例】

都道府県が調達し事業者と契約

都道府県が調達・市町村と事業者が契約

協議体（任意団体）が調達し、各市町村と事業者が契約

また費用負担に関しても、初期費用（インシヤルコスト）と維持をしていくための費用（ランニングコスト）が発生します。

どのように按分していくのかは、協議のうえ決めていきます。

それぞれのメリット、デメリットについては、下記の資料を参考にしてください。

次世代校務 DX とは（文部科学省）

https://www.mext.go.jp/content/20260121-mxt_jogai01-000041267_02.pdf



次期校務支援システム移行に向けての検討項目

共同調達・共同利用を選択する場合、あるいは市町村独自で次世代校務支援システムを導入する場合、いずれの場合でも、下記の検討は必要となります。

①校務支援システムの選定

汎用型クラウドの使用に移行するに当たり、信頼できるクラウドを使用しているかの確認が必要です。クラウドの仕様要件などについては、

APPLIC（一般財団法人 全国地域情報化推進協会）の資料などを参考にするとよいでしょう。

校務支援システムのクラウド化におけるクラウド基盤要件書 Ver1.0

<https://www.applc.or.jp/APPLIC/2025/kyoiku.pdf>



②帳票の整理

市町村で独自の帳票を使用していた場合は、できるだけ標準の帳票に変えていきましょう。

独自帳票を出力できるようにカスタマイズすると、入れ替え時にもコストがかかりますし、設計した担当者がいなくなった場合に、メンテナンスができなくなるなどの不都合が生じる場合があります。

どのような帳票にしたらいいかは、下記を参照するとよいでしょう（出席簿などは記載の仕方なども検討の必要が出てきます）。

帳票標準化に関する調査研究（令和6年度実施）

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00065.html



③転入・転出、進学時のデータ受け渡しに向けた準備

共同調達・共同利用の場合は、データ出力・データ受け入れについての手順の確認をしておきます。また単独で導入の場合も、他の自治体とのデータの受け渡しを想定し、指導要録、健康診断票などのデータの出力や他のシステムからの受け入れ方式などは確認しておきましょう。

④システム基盤の検討

職員室に使用を限定するのではなく、どこからでも安全安心に使用できる校務支援システムをめざし、校務系・校務外部接続系・学習系のネットワークの垣根を超えたゼロトラスト環境・ロケーションフリーの実現や、どこから誰がシステムを使用しているのかを監視したり、システムに入るための個人の認証の強化など、校務支援システムの使用環境まで含めた検討を行いましょう。情報管理の観点からも、今一度システムの見直しを行います。

教育情報セキュリティポリシーに関するガイドライン

https://www.mext.go.jp/content/20250325-mxt_jogai01-100003157_1.pdf



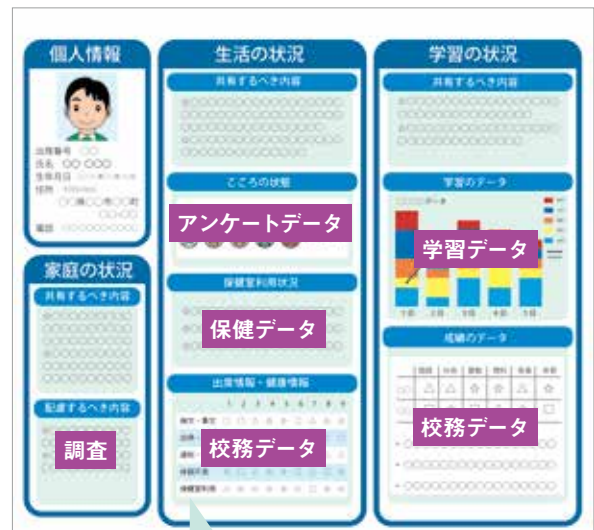
将来を見据えた設計

GIGA スクール構想の実現が進むと、蓄積されたデータを活用した子どもたちの学習・生活状況や心の状態など、各種の見取りも実現できます。ダッシュボードをつくることが目的ではなく、誰が何のためにデータを活かしたいのか、そのために必要なデータは何かを見極めて校務支援システム全体を設計していくことが重要です。

データを見やすく表示するダッシュボードは、校務支援システム内のデータだけではなく、学習者側のデータ（たとえば児童生徒の気持ちの状態や端末の使用時間など）と校務データの連携から見ていく必要があります。また、学校長や教育委員会側の視点での可視化（働き方改革や教員の適正配置など）を目的とするものも考えられます。

ビジョン策定時には、将来を見据えたビジョン策定を行い、システム全体を俯瞰的に設計していくことが重要となります。

共同調達・共同利用をすることで、データ活用の観点からのメリットも考えていくとよいでしょう。



ダッシュボードはさまざまなシステムデータからの分析画面であるため、目的に沿った設計が必要

図表 5-3 ダッシュボードのイメージ

新たな学習環境への備え（ネットワークアセスメントの重要性）

2026（令和8）年4月には学校教育法が改正され、デジタル教科書も正式に教科書と認められました。

次期学習指導要領とともに教科書は「紙媒体のみの教科書」「デジタルと紙の両面を活かしたハイブリッドな教科書」「デジタル媒体のみの教科書」の3つから選択できるようになります。

デジタルを活用すれば、子どもたちの特性に合わせて、音声読み上げ（英語のネイティブスピーカーの音声を含む）や拡大、背景・文字色の変更・

反転などや、紙では再現できない図形のシミュレーション機能なども可能になります。「学習者中心」で考えていくためには、「授業を止めない」ネットワーク環境が必須です。

また、2027（令和9）年度からの全国学力・学習状況調査のMEXCBTでの全面実施に向けても、ネットワークの遅延やトラブルなどは極力防ぐ必要があります。

本ハンドブック第4章33ページに記載のとおり、ネットワークについての調査（学校のネットワークアセスメント）を2026（令和8）年度までに実施する予定の自治体は約80%となっていますが、実施予定のない自治体においても、できるだけ早急にアセスメントを実施しましょう。また、ネットワークアセスメントの実績がある自治体も、新しい学習環境に向けて課題がある場合には改善・準備をしていきましょう。

現時点での必要なネットワーク帯域や必要な改善については、文部科学省が2025（令和7）年6月に発行している「学校のネットワーク改善ガイドブック」を参照するとよいでしょう。



文部科学省 (https://www.mext.go.jp/content/20250630-mxt_jogai01-000035663_001.pdf)

図表 5-4 学校のネットワーク改善ガイドブック

児童生徒の情報技術の習得に向けたICT支援員の伴走支援について

児童生徒1人1台端末の整備・活用スタートから5年が経ちました。第1章でも記載の通り、学校現場では、参考になる情報を調べたり、自身の考えをまとめたり、他者に伝えたりするシーンで、タブレット・資料集・ノートなど、情報機器とアナログを自身のやり方で使いこなしている姿が多く見られるようになりました。タブレットを使う際にも、キーボードで入力している児童生徒や、ペンや指を使って記入している児童生徒など、自身に合った入力方法を選択しているようです。

そのようななか、授業での利活用や自宅持ち帰りなどの機会が、いまだ進んでいないという声も聞かれます。将来を担う子どもたちに、DX人材として活躍していけるスキルを身につけさせることは、学びを支える学校現場が重要な役割を担っています。

ぜひ、学校をサポートするチームの一員として「ICT支援員」を捉え、先生方や児童生徒が学びの道具として端末を使えるよう、伴走を依頼しましょう。端末が入れ替わるこの時期に、あらためて児童生徒への端末の取り扱いを周知することは、機器の故障率を下げるためにも有効です。

ICT支援員の仕事

学校にICT機器やソフトウェアが整備されると、その活用のために、基本的な利用方法の習得、機器の整備や後片付け、不具合発生時の対応など、たくさんの新しい作業が発生します。いつも忙しい先生方が、このような作業に時間をとられるとしたら、ICT活用の価値が下がってしまうでしょう。このような問題を解決するために、ICT支援員が大きな力となります。

ICT支援員の業務には、授業支援、校務支援、環境整備、校内研修などがあり、図表5-5のような仕事をしています。ICT支援員という呼び名からは、主に技術的な作業ばかりを行うスタッフがイメージされがちかもしれませんが、しかしICT支援員は、ICTの活用に関するアイデアや、他の学校での成功事例といった、普通の教員では入手しにくい専門的な情報を豊富に提供できる存在であり、教員の本来の業務をより効率的・効果

的に実現するためのパートナーと考えていくべきでしょう。

ICT支援員は、ICTのことなら何でも頼めるというわけではありません。どのような仕事をってもらうのか、あらかじめ契約上で合意したうえで、現場の先生方が期待しすぎたり、基本的な契約とは大きく異なる業務や時間外の勤務を現場で要求したりしないように注意する必要があります。また、機器の深刻な故障やシステム障害などは、基本的に保守契約に基づいて対応すべきものであり、ICT支援員が解決すべきものではありません。

ICT支援員は誰に依頼したらよいか

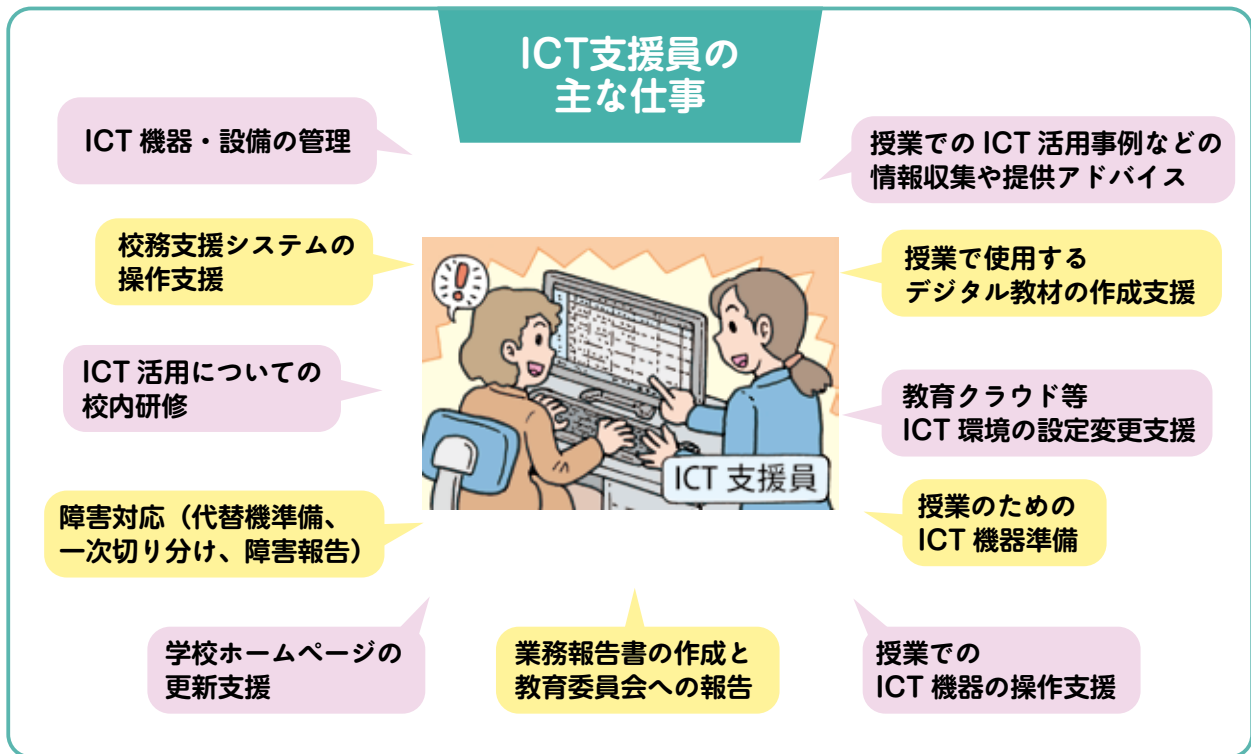
ICT支援員は、教育委員会で育成したり、地域の人材を活用したりすることも考えられます。しかし、ICTスキルと学校現場に関する基本知識の両方が必要な業務であるため、適切な人材を安定して確保することが難しく、人材の選定などにも手間がかかります。また、支援員への情報提供や、支援員同士の情報共有の仕組みも必要です。

その点、多くの自治体にICT支援員を派遣し、育成の体制や支援員に対するサポートの仕組みを整えている事業者には委託すれば、そのようなリスクやコストを低く抑えることができます。事業者には、他の自治体における人材育成やサポートの仕組みなどのノウハウが蓄積されていることを考えると、ICT支援員の派遣を外部の事業者には委託することには大きなメリットがあるでしょう。委託する際には、ICT支援員の育成やフォローができる体制を持った事業者にご相談しましょう。

事業者が優れたICT支援員を派遣できるかどうかを知るための一つの手段として、「ICT支援員能力認定試験^{*}」の認定資格者をどのくらい派遣できるか、という点を確認してみることも有効です。この試験は、教育現場のことや必要な技術事項についての基本的な理解度を認定する制度であり、全国で実施されています。

ICT支援員は、一人の支援員が複数の学校を担当し巡回する形態が一般的です。これはコスト的な理由もありますが、支援員が各学校間の情報

^{*} <https://dx.jnk4.org/itce/> を参照



図表 5-5 ICT 支援員の主な仕事

共有をすることで、スキルや事例が共有され、学校間の差が生じないようにできるという理由から広く行われています。

ICT 支援員とめざす GIGA スクールの実現とは？

「学校の ICT 環境整備 3 年計画」では、4 校に 1 人程度の ICT 支援員を配備するために地方財政措置がとられています。実際には平均として 4.5 校に 1 人程度の割合で配置されていますが、25% の自治体では未配置の状況となっています。

配置の人数はあくまでも目安であり、人数の目標を達成すればよいというものでもありません。端末の利活用が進むにつれ、学校ごとに活用の成熟度や、先生方が依頼したい内容も変化してきているはずで、自治体全体でさらに ICT の利活用について内容の充実をめざすためには、下記について検討してみましょう。

● 配置計画と巡回スケジュールの検討

各学校の ICT 支援員に依頼したい事項の取りまとめや学校の利活用格差などを見極め、適切な学校巡回頻度を検討しましょう。

● ICT 支援員のパワーを最大限に活用する

自治体ごとに使用環境が異なるため、まずは

ICT 支援員向けに環境についての理解をしてもらうことが重要です。

- ・支援員向けの研修を実施して、自治体の環境を理解してもらう。
- ・教員向けの研修会があるのであれば一緒に参加してもらう。
⇒ ゆくゆくは研修会のサポートをしてもらう。
- ・ハードウェアの更新時期や運用、セキュリティポリシーについても通知しておく。
- ・生成 AI 等のポリシーを作成している場合は内容を理解しておいてもらう。
- ・学校への巡回時には、ICT 支援員にも授業の見学を許可する。
⇒ ICT 支援員から活用のヒントがもらえたり、先生の依頼に対して効果的な対応につながる。

また、自治体の環境を知ったうえでサポートできる ICT 支援員を継続的に維持・確保するためには、単年度契約ではなく複数年度契約を検討することも重要です。高度化する ICT 環境に対応していくためにも、ICT 支援員の活用は不可欠でしょう。

家庭におけるICT活用

全国の小中学校に児童生徒1人1台のタブレットやPCが整備されて、すでに数年がたちます。宿題などのための家庭への持ち帰りも推奨されていますので、自宅でタブレットやPCを見かけた保護者の方も多いためと思います。この章では、そのような機器の安全で正しい使い方を考えます。

学校で児童生徒1人1台の端末を配布するのはなぜか

GIGA スクール構想による 端末の配布

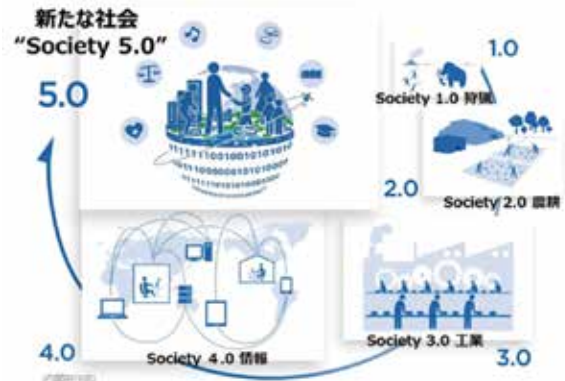
文部科学省が「GIGA スクール構想」という考え方で、全国すべての小中学校に、児童生徒1人1台の端末（PC）とネットワーク環境の導入を開始したのは2020（令和2）年のことでした。当初はコロナ禍での遠隔授業が注目されましたが、実際には遠隔授業だけを目的としたものではなく、もっと大きなねらいのもとで実現された施策でした。

そのねらいとは、これからの社会を託す子どもたちが学ぶ場である学校に、子どもたち一人一人が最もよく学ぶことができる最低限の情報環境を整えようというものです。

これからの社会とは

人間社会の長い歴史を産業の観点から概観すると、狩猟社会・農耕社会・工業社会・情報社会という4つの段階を経てきたといわれています。農耕社会から工業社会への変化は、18世紀からの「産業革命」として知られていますが、工業社会から情報社会への変化は20世紀後半に急速に展開し、まだ100年も経っていません。その一方、日本は第二次世界大戦後の高度成長期に、工業社会として飛躍的な発展を遂げ、さまざまな制度や法律や仕組みが工業社会を前提としたものとなりました。そのため、いまだに情報社会への移行が遅れている面があります。

そして現在、日本は少子高齢化が進み、物流やインフラ維持、医療介護などに大きな不安と課題を抱えています。このような課題に対処するには、これまでの「情報社会」のように、経営情報や生産情報などを扱うだけではまったく不十分です。たとえば、長距離の自動物流配送、適時適切な支



図表 6-1 人間社会の変化と未来社会像 Society5.0

内閣府ウェブサイト (https://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/)

援や介護の提供、電気・ガス・上下水道・道路などのインフラの自動点検補修といった「リアルな業務を人手に頼らず低コストで賢く安全に行える仕組み」がどうしても必要とされています。そのようなまったく新しい革命的な技術に支えられた社会が到来することを期待し、それを5番目の社会、「ソサエティ 5.0（超スマート社会）」と呼んでいます。GIGA スクール環境は、10年後、20年後にソサエティ 5.0を実現してくれる子どもたちのためのものなのです。

PC で何ができるのか？

では、そのねらいのために、1人1台のPCはどのように役に立つのでしょうか。

現代は多様性の時代といわれます。過去、工業社会で多数の子どもがいた時代には、平均的な教育を一律一斉に行っていれば十分でした。しかし、現代は少子化で学校の数も規模も縮小し、教員も不足する一方で、児童生徒の学力や理解度は個人差が広がっています。特別な認知特性の子、発達障害の可能性のある子、家庭で日本語を話していない子なども増えています。その結果、「授業が簡単すぎる」「つまらない」、あるいは「難しすぎ

(保護者のみなさまへ)

る」「苦痛だ」といった子が増え、一つの結果として、不登校の小中学生が全国で35万人にもなっています。教員も、多様な子ども一人一人に最適な学習ができるよう支援することは、到底困難になっているのです。

クラウドに接続されたPCが最も価値をもつのは、個々の子どもが自分に合った学び方ができること、そして先生や他の子とコミュニケーションをとりながら学習ができることです。たとえば、進んでいる子はクラウド上に用意された難しい課題に自ら取り組んだり、一つの課題をさまざまな資料から深く考えたりできます。その一方、遅れている子に対しては、先生が直接いねいに基本理解を助けることも可能です。また、個人や班でいろいろな意見や考え方を出し合って比べるようなとき、紙では「よくわからないまま書いて提出して終わり」となりがちですが、クラウドの作業スペースを共有すれば、他の人のやり方を見ながら自分の考えの足りない点に気がついたり、他の人が気がついていない点をあえて考えたりすることもできます。

このように、1人1台のPCがあれば、「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実」を実現し、すべての子どもがそれぞれの能力を伸ばしつつ、新たな社会性を身につけることでソサエティ5.0を築いていくことができるのです。

学校の変化

児童生徒に1人1台のPCが配布されたことと並行して、学校の運営全体にもデジタル化の仕組みが取り入れられています。

日本全国のほとんどの学校では、教室でプロ

ジェクターや大型ディスプレイが広く使われるようになり、授業中にPCで簡単に動画などを見られるようになっていきます。

近年は「デジタル教科書」として、紙の教科書と同じ内容のオンラインの教材が開発され、国からも使用が認められています。紙の内容に加えて、たとえばネイティブの英語の発音を聴けたり、理科の実験観察の動画が見られたりと、とても豊かな学びができるようになっていきます。障害のある子どもへの配慮も工夫されており、今後の普及が大いに期待されています。



図表 6-2 デジタル教科書でより豊かな学びへ

年に一度、「全国学力・学習状況調査」という名前で、文部科学省が全国一斉の学力調査を行っていますが、これもオンラインで行われ、採点も自動化されたおかげで、子どもにも学校にも自治体にも、適切な評価や課題のフィードバックが迅速に行われるようになっていきます。

家庭と学校との連絡手段も、昔は電話やFAXしかありませんでしたが、今ではスマートフォンから簡単に連絡できるのが当たり前になっています。社会の情報化が進むのに合わせ、学校のあり方もようやく情報社会にふさわしいものに変わりつつあるのです。

教育のデジタル化についての疑問に答える

最近では新聞やテレビなどマスコミの報道において、学校教育にデジタル技術を活用することについて不安や疑問が投げかけられることがあります。この節では、そのような不安や疑問をお持ちの保護者のみなさまに、いくつかの点をご説明いたします。

紙の本や手書きノートはなくなる？

すでに述べたように、これからの社会は、現在人手で行われている多くの仕事を、デジタルな仕組みで置き換える社会となります。それならば、

これからの子どもの教育では、紙の本や手書きのノートはすべて廃止されるのでしょうか。筆算や漢字の練習はなくなるのでしょうか。

いいえ、決してそのようなことはありません。さまざまな研究でも、手書きは脳の活性化によいといわれています。数式や図形を操作するとき、あるいは資料にメモを書き込むときのように、紙と鉛筆のほうがずっと便利なことも多くあります。

もちろん、紙の本もなくなりません。内容や目的にもよりますが、多くの本は、扱いやすさや読みやすさなど、紙ならではのメリットのほうが、まだまだ大きいでしょう。

しかし、紙や手書きにもよさがあるからという理由で、教育にはデジタルは不要だ、ということにはなりません。手書きは脳を活性化するかもしれませんが、PCにタイピングしながら考えを文章にまとめれば、手で原稿用紙に書くよりも、ずっと上手に論理的な文章をつくることができます。書いた文章を何度も繰り返し推敲することもできます（小学生でもタイピングはすぐに上手になります）。手では正しく字が書けない障害がある子どもでも、タイピングであれば問題なく文章を書ける場合があります。

要は、デジタルかアナログかは二者択一の問題ではなく、両方とも必要であり、目的や状況に応じて適切に使い分けるべき選択肢なのです。もしデジタルとアナログを比較して一方がよいものだから他方は不要だ、というような乱暴な主張を目にした場合には、その主張のねらいや妥当する範囲をよく見極めるようにしてください。

デジタル教科書は大丈夫なのか？

近年、先進的にデジタル教科書の導入を進めていたスウェーデンが、デジタルをやめて紙の教科書に戻すという報道がありました。そのような報道とともに、「やはりデジタル教育はダメ」「日本もデジタル教科書は見直すべき」というような乱暴な主張がなされることもあります。これは本当なのでしょうか。

スウェーデンは、もともと教科書に関する法律や制度が日本と異なり、広告などが入った低品質のデジタル教科書が使われてしまったため、批判が起きていました。その後、同国では政権交代が

起こり、前政権の教育デジタル化計画を新政権が強く否定し、小学校低学年の教科書が紙に戻されました。しかし、新政権でもデジタル教科書をすべて否定して紙だけにしているわけではありません。

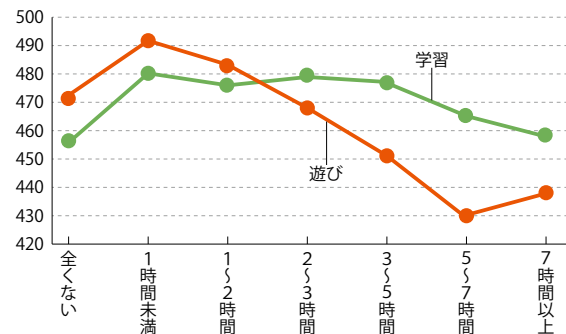
この問題についても、デジタル化の何に問題があったのかをよく見極める必要があります。

デジタル機器を使うと成績が下がる？

以下のグラフ（図表 6-3）は、世界の 81 の国・地域で 15 歳を対象に実施されている PISA という学力調査で、学校で学習と遊びに何時間くらいデジタル機器が使われているかを受験者に聞き、数学の成績との関係を示したものです。

これを見ると、学習でも遊びでもデジタル機器をまったく使わない子より、使っている子のほうが成績がよいことがわかります。また、遊びに使う時間は 1 時間以内程度なら問題ないが、それ以上は長くなるほど成績が悪い、ということがわかります。一方、学習に使う時間も、5 時間を超えるとやはり成績が悪くなるということがわかります。

デジタル機器を使うと成績が下がる、という主張は必ずしも正しくないということがわかります。



図表 6-3 学校で学習と遊びにデジタル機器を使用する時間と数学の成績との相関

〔PISA in Focus #124 Managing screen time〕（2024年5月）より

ネットは有害？

インターネットの一般的なサイトを検索するのであれば、さまざまなことを学べる有益なコンテンツも多数存在し、多くの場合、それほど深刻な問題はありません。しかし、LINE、Instagram、TikTok、YouTubeなどのSNSを子どもが利用する際には、気をつけるべきいくつかの問題点があります。

一つは、素性が不明の他人とやりとりできてし

まうため、最悪の場合、犯罪などに巻き込まれる危険があることです。

また、最近のSNSでは「ショート動画」と呼ばれる、短く刺激の強い動画が流行し、「中毒性がある」ともいわれています。SNSを使う場合は、時間の管理に特に注意する必要があります。

さらに、子ども同士のSNSでのやりとりは、

保護者や教師から見えない場合が多いため、ときにはいじめの温床となってしまうこともあります。

これらの理由から、海外では中学生以下のSNS利用を法律で禁止する国も増えています。日本ではまだ禁止されてはいませんが、学校でも家庭でも、SNSの問題点などについてみんなで考え、学んでいく必要があります。

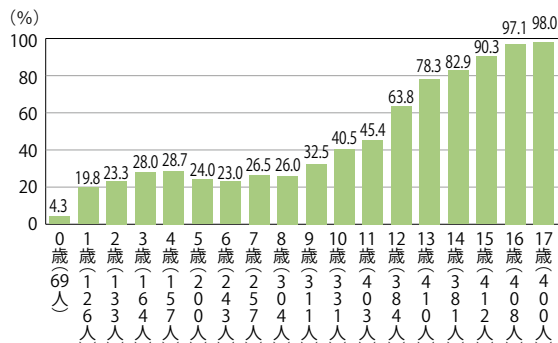
家庭における情報機器の適切な利用について

声かけと健康や生活への配慮

下図に示すこども家庭庁の調査結果では、小中学生の多くが、スマートフォン等で毎日インターネットを利用しています。また年齢が上になると、長時間使う人が増えていることもわかります。

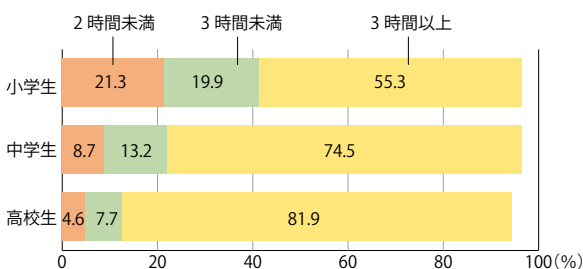
適度な動画視聴やゲームは日常的な楽しみでしょうが、過度な利用は睡眠や視力への影響も懸念されます。子どもが少し使いすぎているかな、と思うときは、叱る前に声をかけ、どんな目的で使っているのかを聞いてみるのが大切です。

一般的に、適正な睡眠時間は小学生で9～12



図表 6-4 年齢別のスマートフォン利用率

〔令和6年度 青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果(概要)〕(2025〔令和7〕年3月)より



図表 6-5 青少年のインターネットの利用時間 (利用機器の合計/平日1日当たり)

〔令和6年度 青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果(概要)〕(2025〔令和7〕年3月)をもとに作成

時間、中学生・高校生で8～10時間とされています。十分な睡眠は、学習意欲や情緒の安定にも欠かせません。眼科医学会も、眼の健康や睡眠の確保のために、30分以上続けて画面を見ない、寝る1時間以上前からは画面を見ない、といったことを推奨しています。

「何時まで使うか」「寝る前はどうか」といったルールを、大人が一方向的に決めるのではなく、理由を伝えながら子どもと一緒に考え、納得感をもって規則正しい生活をしましょう。

ネットいじめやトラブルへの配慮

電子機器を通じたいじめの認知件数は、2024年度で27,365件と、前年度より2,687件増えています。特にSNSでの問題は、子どもが一人で抱え込んでしまうこともあり、ネット依存や犯罪被害の危険もありますので、家庭での見守りが重要とされています。

日頃から、「何かあったら話していい」という保護者としての姿勢を伝え、安心して相談できる雰囲気をつくること、「なぜ危険なのか」「どうすれば避けられるのか」などについて話し合うことが、最も有効な予防策です。

オンライン啓発教材

日本教育情報化振興会では、これらの問題について、子どもと一緒に考えられるオンライン教材サイト「ネット社会の歩き方」を無料で公開しています。各種テーマごとに3分程度で学べる動画教材も多数ありますので、ぜひ活用してください。

ネット社会の歩き方

<https://www.japet.or.jp/net-walk/>



情報教育関連機関

一般社団法人 日本教育工学協会 (JAET)
<https://www.jaet.jp>



独立行政法人 情報処理推進機構 (IPA)
<https://www.ipa.go.jp/>



一般社団法人 日本教育工学学会 (JSET)
<https://www.jset.gr.jp/>



公益財団法人 学習情報研究センター (学情研)
<https://www.gakujoken.or.jp/>



一般社団法人 ICT CONNECT 21
<https://ictconnect21.jp/>



公益社団法人 著作権情報センター (CRIC)
<https://www.cric.or.jp/>



一般財団法人 日本視聴覚教育協会 (JAVEA)
<https://www.javea.or.jp/>



一般社団法人 授業目的公衆送信補償金等管理協会 (SARTRAS)
<https://sartras.or.jp/>



日本視聴覚教具連合会
<https://www.shiguren.jp/>



一般財団法人 全国地域情報化推進協会 (APPLIC)
<https://www.applc.or.jp/>



公益財団法人 パナソニック教育財団
<https://www.pef.or.jp/>



一般社団法人 日本教育情報化振興会

Japan Association for Promotion of Educational Technology

〒105-0001 東京都港区虎ノ門 2-10-1 虎ノ門ツインビルディング東棟 1階

<https://www.japet.or.jp/> Tel:03-5575-5365 Fax:03-5575-5366

会長 山西潤一

本会は、学校現場の視点に立ち、よりよい教育の実践のために、教育の情報化を推進している民間団体です。1982年に社団法人日本教育工学振興会として設立され、2014年には財団法人コンピュータ教育推進センター(CEC)と合併して一般社団法人日本教育情報化振興会となり、現在に至っています。下の図に示す5つの事業を中心に活動しており、約180の企業・団体が会員として加入しています。

活動の5本柱



一般社団法人 日本教育情報化振興会 主な会員

青森県図書教育用品株式会社
 アビームコンサルティング株式会社
 株式会社アンカーリサイクルポート
 株式会社イシエ
 株式会社石川コンピュータ・センター
 株式会社イトーキ
 今町書店
 株式会社岩手教文社
 インヴェンティット株式会社
 ウィンバード株式会社
 ウチダエスコ株式会社
 株式会社ウチダシステムズ
 株式会社内田洋行
 株式会社HBA
 株式会社SICテック
 株式会社エスシーシー
 株式会社エスユーワークス
 株式会社EDUCOM
 NECパーソナルコンピュータ株式会社
 NECフィールディング株式会社
 NTT西日本株式会社
 NTT東日本株式会社
 株式会社NTT ExCパートナー
 エブソン販売株式会社
 エレコム株式会社
 遠鉄システムサービス株式会社
 株式会社オーエフ
 一般財団法人大阪国際経済振興センター
 株式会社大崎コンピュータエンジニアリング
 オージャ商事株式会社
 株式会社大塚商会
 株式会社小笠原
 株式会社オカムラ
 株式会社岡本三昭堂
 株式会社ガイアエデュケーション
 有限会社甲斐教材社
 開隆堂出版株式会社
 株式会社学映システム
 株式会社がくげい
 カシオ計算機株式会社
 株式会社学研ホールディングス
 学校図書株式会社
 株式会社カントー
 株式会社キザシオ
 喜多教育用品有限会社
 Q-bicソリューションズ株式会社
 株式会社教育家庭新聞社
 株式会社教育芸術社
 教育出版株式会社
 株式会社教育新聞社
 株式会社教育ソフトウェア
 株式会社教育ネット
 グーグル合同会社
 (NPO) グローバルプロジェクト推進機構 (JEARN)
 コニカミノルタジャパン株式会社
 株式会社コマイ
 株式会社コンピュータウイング
 公益財団法人才能開発教育研究財団
 株式会社三省堂
 株式会社サンワ
 株式会社三和製作所
 公益財団法人 CTC未来財団
 株式会社ジーンズ
 JR四国ソリューション株式会社
 株式会社JMC
 株式会社JVCケンウッド・公共産業システム
 株式会社ジェーミックス
 株式会社J ECC
 四国通建株式会社
 株式会社システムディ
 実教出版株式会社
 シャープマーケティングジャパン株式会社
 株式会社新学社
 株式会社新興出版社啓林館
 新日本造形株式会社
 数研出版株式会社
 Sky株式会社
 スキャネット株式会社
 スズキ教育ソフト株式会社
 株式会社スプリックス
 株式会社すららネット
 ゼッタリンクス株式会社
 公益社団法人全国学校図書館協議会 (SLA)
 一般財団法人全国地域情報化推進協会 (APPLIC)
 総合商社ベンキョウドー株式会社
 ソフト・オン・ネットジャパン株式会社
 株式会社ソフトクリエイト
 ダイコク株式会社
 Dynabook株式会社
 大日本印刷株式会社
 大日本図書株式会社
 ダイワボウ情報システム株式会社
 チエル株式会社
 チバビジネス株式会社
 中央教材株式会社
 一般社団法人超教育協会
 株式会社ディー・ディー・エス
 ティービーリンクジャパン株式会社
 株式会社ティーファブワークス
 株式会社帝国書院
 テクノホライズン株式会社
 テクノ・マインド株式会社
 株式会社デジタル・アド・サービス
 Digit.link Japan合同会社
 テックタッチ株式会社
 テラリンクリイイト株式会社
 株式会社テレビ大阪エクスプロ
 東京書籍株式会社
 有限会社東京理科器
 東洋計測株式会社
 株式会社ときわ堂
 株式会社図書館流通センター
 TOPPAN株式会社
 株式会社トネガワ
 株式会社中井啓文堂
 株式会社日経BP 日経パソコン
 日興通信株式会社
 一般社団法人日本クラウド産業協会 (ASPIC)
 株式会社日本標準
 一般社団法人日本オープンオンライン教育推進協議会 (JMOC)
 株式会社日本教育新聞社
 一般社団法人日本図書教材協会
 日本文教出版株式会社
 日本マイクロソフト株式会社
 ネットワンシステムズ株式会社
 株式会社ハイパーブレイン
 株式会社パイロットコーポレーション
 株式会社バッファロー
 公益財団法人バナソニック教育財団
 バナソニック コネクト株式会社 現場ソリューションカンパニー
 株式会社帆風
 ヒートウェア株式会社
 BPS株式会社
 株式会社日立システムズフィールドサービス
 広島県教科用図書販売株式会社
 富士ソフト株式会社
 富士通Japan株式会社
 富士電機ITソリューション株式会社
 藤野商事株式会社
 株式会社ふじや
 株式会社藤原商店
 フタバ器械株式会社
 株式会社フューチャーイン
 プラス株式会社ジョイントテックスカンパニー
 プリタニカ・ジャパン株式会社
 株式会社プロコムインターナショナル
 株式会社文溪堂
 株式会社ブンチョウ
 株式会社ベネッセコーポレーション
 株式会社ボブラ社
 株式会社マルマツ
 株式会社Mikulak
 有限会社水野教材社
 三谷商事株式会社
 三菱鉛筆株式会社
 光村図書出版株式会社
 株式会社ミヤダイ中央社
 株式会社ミライト・ワン
 株式会社メタテクノ
 株式会社Me t a M o J i
 モバイルコンピューティング推進コンソーシアム (MCPC)
 山形教育用品株式会社
 山崎教育システム株式会社
 有限会社山下事務機
 ユー・システム株式会社
 株式会社有隣堂
 株式会社夢デザイン総合研究所
 learningBOX株式会社
 ラインズ株式会社
 株式会社ラインズオカヤマ
 RUN.EDGE株式会社
 リコージャパン株式会社
 公益財団法人理想教育財団
 株式会社両毛システムズ
 株式会社レコモット
 レノボ・ジャパン合同会社
 株式会社ワコム



先生・教育委員会向け
メールマガジンのお申し込み先はこちらです

https://www.japet.or.jp/edu_mailmaga/
購読は教員および教育委員会の職員に限ります。



先生と教育行政・保護者のための ICT教育環境整備活用ハンドブック2026

〈発行〉 一般社団法人

日本教育情報化振興会(JAPET&CEC)

〒105-0001

東京都港区虎ノ門 2-10-1 虎ノ門ツインビルディング東棟 1階

TEL. (03) 5575-5365 FAX. (03) 5575-5366

ホームページ <https://www.japet.or.jp/>

〈制作協力〉 株式会社 Gakken

小林祐紀(放送大学 准教授)

水谷年孝(春日井市教育委員会 教育研究所教育 DX 推進専門官)

〈印刷所〉 TOPPAN クロレ株式会社

〈イラスト〉 塩崎 昇[表紙・本文]

〈デザイン〉 田口かほる[表紙・本文]

2026年6月22日発行

不許可複製 ©2026 一般社団法人日本教育情報化振興会