

2025年12月3日（水）
第126回教育委員会対象セミナー

GIGAスクール構想第2期 更なる推進へ

文部科学省初等中等教育局 学校情報基盤・教材課長
寺島 史朗



1

自己紹介

平成13年 4月	文部科学省 入省 初等中等教育局財務課、大臣官房総務課、研究開発局開発企画課、初等中等教育企画課
平成23年 7月-	宮城県教育庁 教職員課長
平成25年 7月-	高等教育局私学部私学行政課 課長補佐
平成27年 3月-	在タイ日本国大使館 一等書記官
平成30年 3月-	大臣官房国際課 国際戦略企画室長
平成31年 3月-	高等教育局国立大学法人支援課 企画官
令和元年 9月-	橋本聖子オリパラ担当大臣秘書官
令和3年 2月-	オリパラ組織委員会 会長秘書官
令和3年 10月-	総合教育政策局教育人材政策課 企画官
令和4年 8月-	総合教育政策局 学力調査室長
令和6年 4月-	初等中等教育局 学校情報基盤・教材課長、学校デジタル化PTリーダー



2

2

本日の内容

1. 学習指導要領改訂の議論
(情報活用能力の抜本的向上)
2. 学習指導要領改訂を見据えた
GIGAスクール構想の今後
3. 令和7年度補正予算 (案)

3

3

1

学習指導要領改訂の議論
(情報活用能力の抜本的向上)

4

4

2

R6.12 次期指導要領、検討開始

中央教育審議会

次に掲げる事項について、別添理由を添えて諮問します。

**原本一読を
たったの5分**

初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について

令和6年12月25日




5

情報技術が認知や行動に与えるリスク

- ① 子供たちは常時ネット接続の環境に**
- 子供専用のスマホ保有率**

小学生	中学生	高校生
72.0% (0.0%)	95.3% (2.6%)	99.1% (3.9%)
(2010年度) *		
- 青少年のインターネットの利用時間の1日平均**

小学生	中学生	高校生
約3時間44分	約5時間2分	約6時間19分

○インターネットを利用すると回答した青少年の平均利用時間は、前年と比べ**約5分増加**し、**約5時間2分**。
○目的ごとの平均利用時間は**趣味・娯楽**が最も多く、**約3時間1分**。
- 青少年の健康面への懸念**

✓ 最も多いのは「インターネットにのめりこんで勉強に集中できなかったり、**睡眠不足**になったりしたことがある」(24.6%)

(出典)
令和6年度「青少年のインターネット利用実態調査」報告書 令和6年2月 こども家庭庁
※ 平成22年度「青少年のインターネット利用実態調査」結果について(概要) 平成23年2月 内閣府
平成26年度より調査方法等を変更したため、平成25年度以前の調査結果を直接比較ができないことに留意。「小学生」の調査対象者は、満10歳以上。
- ② フィルターバブル、エコーチェンバーの影響**
- 検索結果やSNS等で表示されている情報がパーソナライズされていることへの認識**
 - ✓ 日本は「知っている」(44.7%)、他の対象国(80%~90%)と比べて**大幅に低い**
 - ✓ 理解が不足していると**情報を正しく評価できず、社会生活で誤った判断を下す危険**

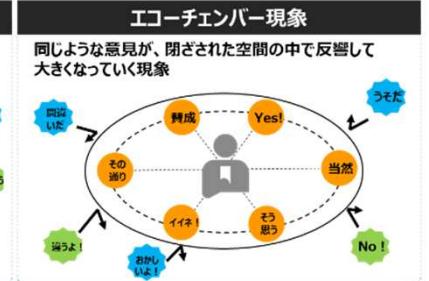
フィルターバブル現象

自分の好む情報「だけ」に囲まれ、多様な意見から隔離されやすくなる現象。



エコーチェンバー現象

同じような意見が、閉ざされた空間の中で反響して大きくなっていく現象



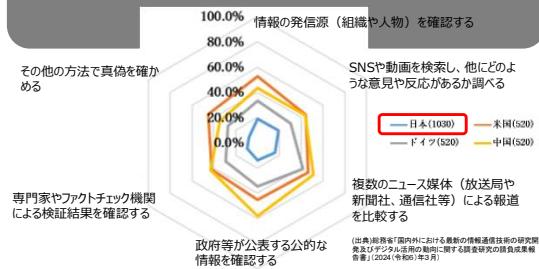
6

③ 偽・誤情報の認識率が他国より低い

	ほとんどない (%)	そもそも何が偽情報・誤情報なのかが分からぬ (%)
日本	15.3	14.5
アメリカ	4.5	1.3
イギリス	7.3	1.9
フランス	8.7	3.3
韓国	7.9	1.1

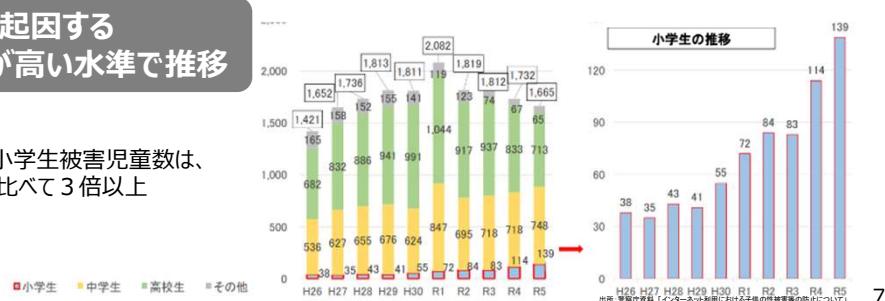
出所：総務省「令和4年度 国内外における偽・誤情報に関する意識調査」より作成

④ ネット情報の信頼性、確認の割合 いずれの方法も他国より大幅に低い



⑤ SNS等に起因する児童の被害が高い水準で推移

✓令和5年の小学生被害児童数は、平成26年に比べて3倍以上



負の側面が生じる仕組を理解し、適切に対応できる力が必要
情報技術をより適切に活用する力にも繋がる

どのような論点について検討するのか

③ 各教科等やその目標・内容の在り方

情報活用能力の抜本的向上を図る方策



小中高等学校を通じて、情報モラルやメディアリテラシー強化など情報活用能力向上させるための方針があるか

質の高い探究的な学びの在り方



小中高等学校を通じて、生成AI等に関わる教育内容の充実、情報モラルやメディアリテラシーの育成強化など情報活用能力を抜本的に向上させるための方法はどのようなものがあるか

文理横断・文理融合の在り方



質の高い探究的な学びを実現するために、「総合的な学習の時間」や「総合的な探究の時間」について、情報活用能力の育成との一体的な充実等を含めどう改善したらよいか

生成AIの活用を含む国語教育の在り方



より、質の高い学びの中で、生成AI外國語教育の意義についてどう

学校教育との連携・改善の在り方



校教育を円滑に改善。設置者や子供が主体的に教育の改善をどう考えるか

 文部科学省

教育課程企画特別部会

論点整理



ぜひ、原文をご覧ください。

令和7年9月25日
中央教育審議会
教育課程企画特別部会

目次

本特別部会においては、令和6年12月の文部科学大臣による諮問を受け、初等中等教育分科会や教育課程部会への報告を交えつつ、教育課程の枠組みに関する事項や教科横断的な事項を中心として審議を行ってきた。今般、13回にわたる検討の結果を暫定的に取りまとめ、今後の本特別部会における更なる検討の深化や各WG等での検討の前提として整理した。

第一章 次期学習指導要領に向けた基本的な考え方	… P2	第四章 情報活用能力の抜本的向上と質の高い探究的な学びの実現	… P47
第二章 質の高い、深い学びを実現し、分かりやすく使いやすい学習指導要領の在り方	… P7	(1) 情報活用能力の抜本的向上	… P48
(1) 中核的な概念等を活用した一層の構造化・表形式化・デジタル化	… P8	(2) 質の高い探究的な学びの実現	… P55
(2) 「学びに向かう力、人間性等」の再整理	… P15		
(3) 「見方・考え方」の再整理	… P19		
(4) デジタル学習基盤を前提とした学びの在り方	… P22		
学習指導要領と「個別最適な学びと協働的な学び」の関係の在り方			
第三章 多様な子供たちを包摂する柔軟な教育課程の在り方	… P25	第五章 「余白」の創出を通じた教育の質の向上の在り方	… P62
(1) 検討の前提（児童生徒の実態と現行制度の枠組み）	… P26	第六章 豊かな学びに繋がる学習評価の在り方	… P70
(2) 義務教育段階（「調整授業時数制度」の創設等）	… P30		
(3) 高等学校段階における教育課程の柔軟化	… P35		
(4) 個別の児童生徒に係る教育課程の編成・実施の仕組み	… P42	第七章 その他諮問で提起された事項の在り方	… P79
		(1) カリキュラム・マネジメントの在り方	… P80
		(2) 高等学校入学者選抜	… P82
		(3) 産業教育	… P84
		(4) 特別支援教育	… P90
		(5) 幼児教育	… P96
		(6) 子供のより主体的な社会参画に関わる教育の改善	… P100
		第八章 今後の検討スケジュールや検討の在り方等	… P104
		審議経過	… P107

※本論点整理において「学習指導要領」という際、第一章～第二章においては「幼稚園教育要領」を含む

情報活用能力の育成に関する現状と課題

【学習指導要領上の位置付け】

小学校

【総則での取扱い】

- 情報活用能力の育成を図るため、各教科等の特質に応じ、次の学習活動を計画的に実施することとしている

ア 児童がコンピュータで文字を入力するなどの学習の基盤として必要となる情報手段の基本的な操作を習得するための学習活動

イ 児童がプログラミングを体験しながら、コンピュータに意図した処理を行わせるために必要な論理的思考力を身に付けるための学習活動

【各教科等での取扱い】

- 各教科等の内容の取扱いでコンピュータ等の適切な活用について言及している。特に総合的な学習の時間においては、探究的な学習の過程におけるコンピュータの適切な活用や、文字入力などの基本的な操作の習得等について配慮を求めている

中学校

- 総則における情報活用能力の育成の他、中学校技術・家庭科 技術分野の内容の1つである「情報の技術」において、指導項目を定めている

高等学校

- 総則における情報活用能力の育成の他、「情報科」(情報I、II)で指導内容を定めている。このうち情報Iは必履修科目(2単位)となっている

【顕在化している課題】

① 指導内容が不十分

- 小学校ではコンピュータやネットワークの仕組みの理解が扱われていない（情報技術の活用と適切な取扱いが中心）
- 中学校でもコンピュータやネットワークの仕組みの理解やデータ活用が十分に扱われていない
- 全体として、生成AI等の先端技術に関わる内容が明確に位置付けられておらず、情報モラルやメディアリテラシーの育成については、学校による取組の差が大きい

② 小中高通じた育成体系が不明確

- 小学校では、教科等に明確な位置付けがなく、授業時数や指導内容の具体が示されていないため、地域や学校による差が大きい
- 小学校での指導内容と、中学校の技術・家庭科技術分野（情報の技術）や高等学校の「情報科」との体系が明確になっていない
- また、探究的な学習の質の向上のために情報活用能力が重要だが、十分な連携が図られていない

③ 必要となる条件整備

- 指導体制の改善を一層加速させる必要がある
- 技術の進展に伴い、教育内容が妥当性を失うことを防ぎ、教師の負担を可能な限り減らす仕組みを構築する必要がある

11

11

情報活用能力の抜本的向上に係る主な課題

補足イメージ4 - ①

情報技術の
※コンピュータ、情報通信ネットワーク、AI、メディア等

①活用

情報技術の基本的な操作及び情報技術を活用した情報の収集、整理・比較、発信・伝達等に関すること

②適切な取扱い

情報技術を扱う際の留意事項に関すること（情報モラル、権利と責任等）

③特性の理解

情報技術の特性の科学的な理解に関すること（コンピュータの仕組み、データ活用等）

<具体的な課題>

- 小学校において教科等に明確に位置付けがなく、地域や学校による差が大きい
- 探究の学習の過程において情報技術の活用が十分ではない

<具体的な課題>

- メディアリテラシーについて学校の取組差が大きい（発信源の確認、複数媒体の比較、ファクトチェック等）
- 急激なスピードで広がる負の側面への対応が不十分（フィルターバブル、エコーチェンバー、デジタルとアナログの適切な使い分け、長時間利用の影響の理解を含むデジタルとの適切な距離の置き方に関する自己調整）

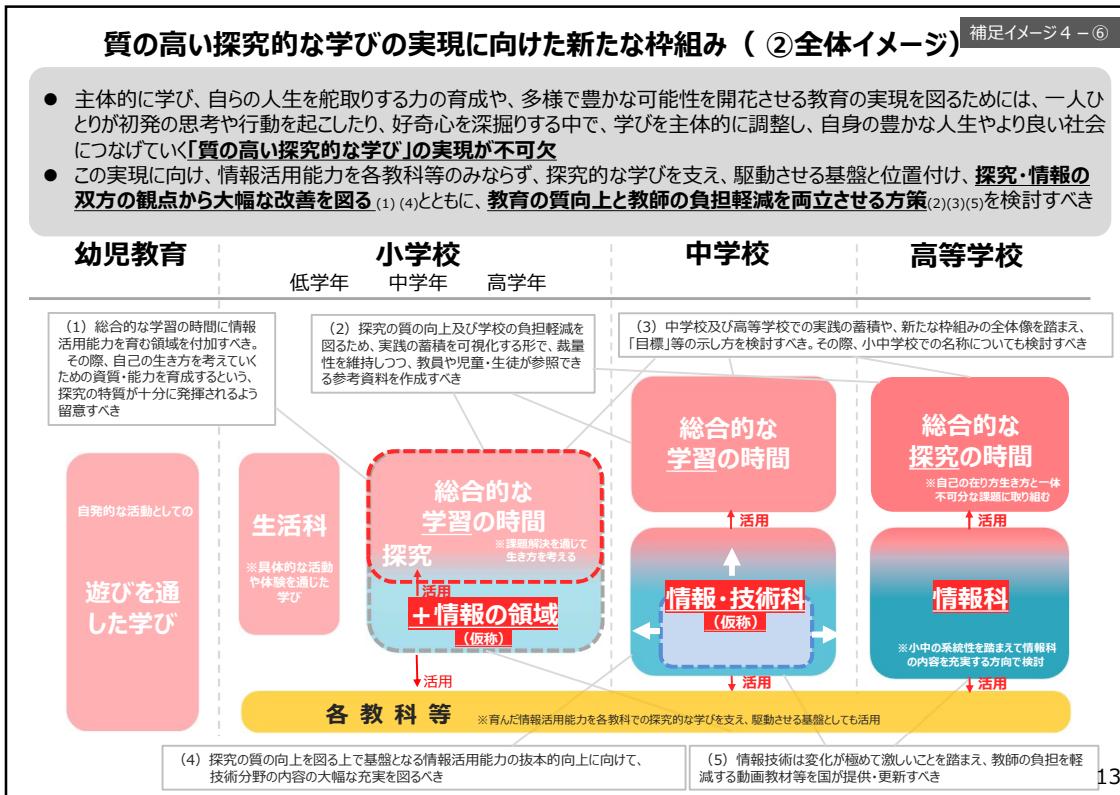
<具体的な課題>

- 小学校では扱われていない
- 中学校では技術分野の一部での取扱いにとどまる（産業や職業との関連が弱い）
- 学校種通し、生成AI等の先端技術に関わる内容が明確に位置付けられていない

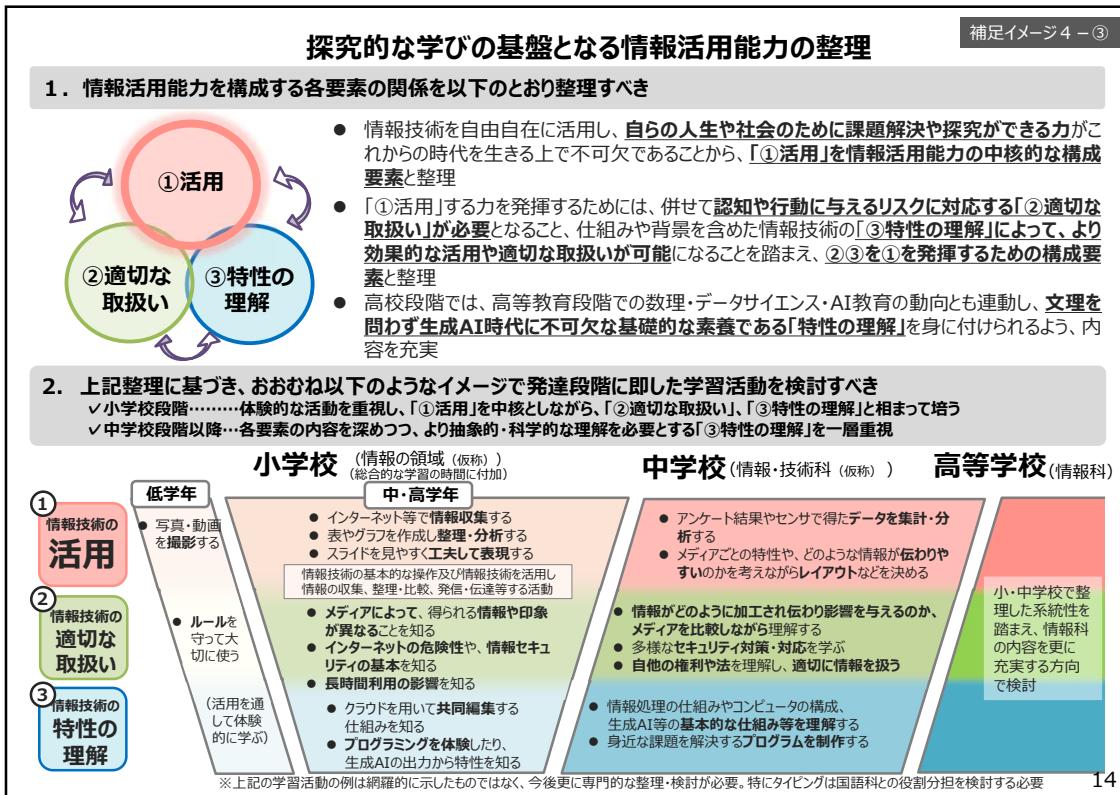
※指導体制の整備と併せて、技術の進展に伴い、教育内容が妥当性を失うことを防ぎ、教師の負担を可能な限り減らす仕組みを構築する必要

12

12

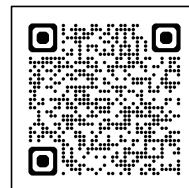


13



14

- 「論点整理」を受けて、現在、各WGにおいてさらに詳細な議論がなされています。
- 「情報活用能力の抜本的な向上」等に係る議論は「情報・技術WG」で議論しています。
- これから、最新の議論について簡単に紹介しますが、ぜひ、HPで原資料も参照してください。



中央教育審議会教育課程部会
情報・技術ワーキンググループ

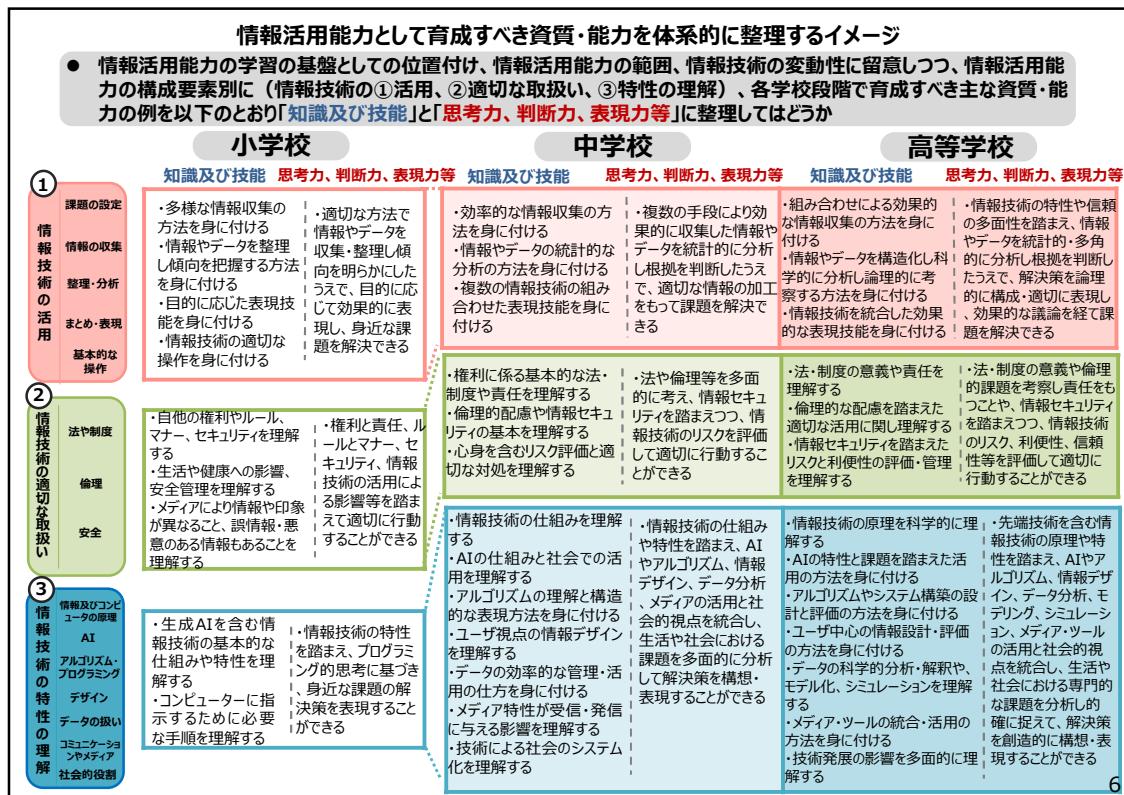
15

15

情報活用能力として育成すべき 資質・能力の体系的な整理イメージ (2025/10/20 第2回情報・技術WG)

16

16



17



18

小学校における情報活用能力の育成

(2025/11/10 第3回情報・技術WG
(生活・総合WGと合同開催))

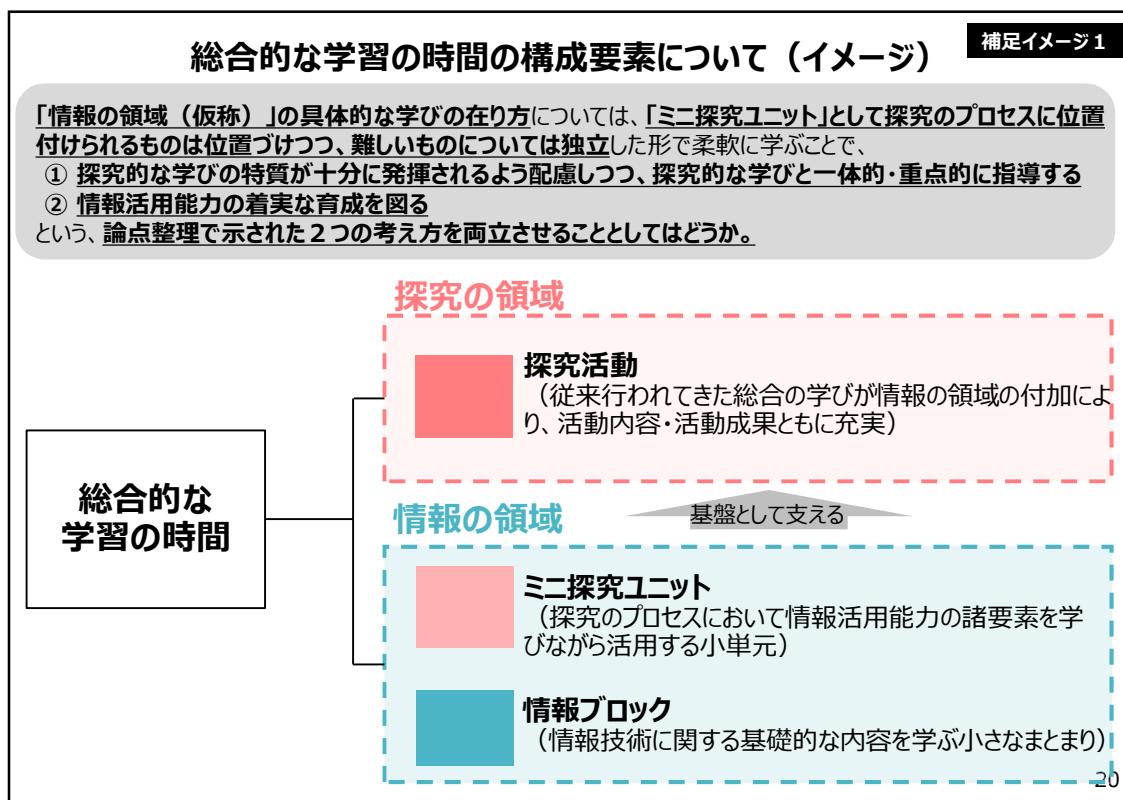
19

19

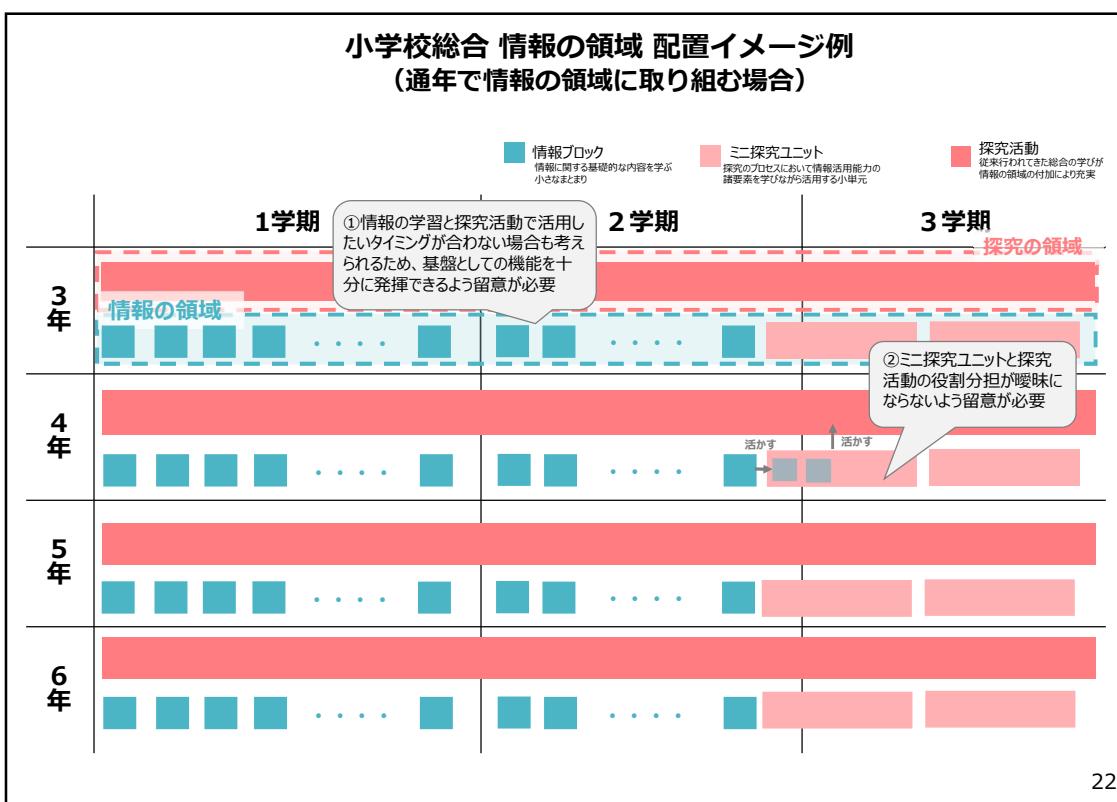
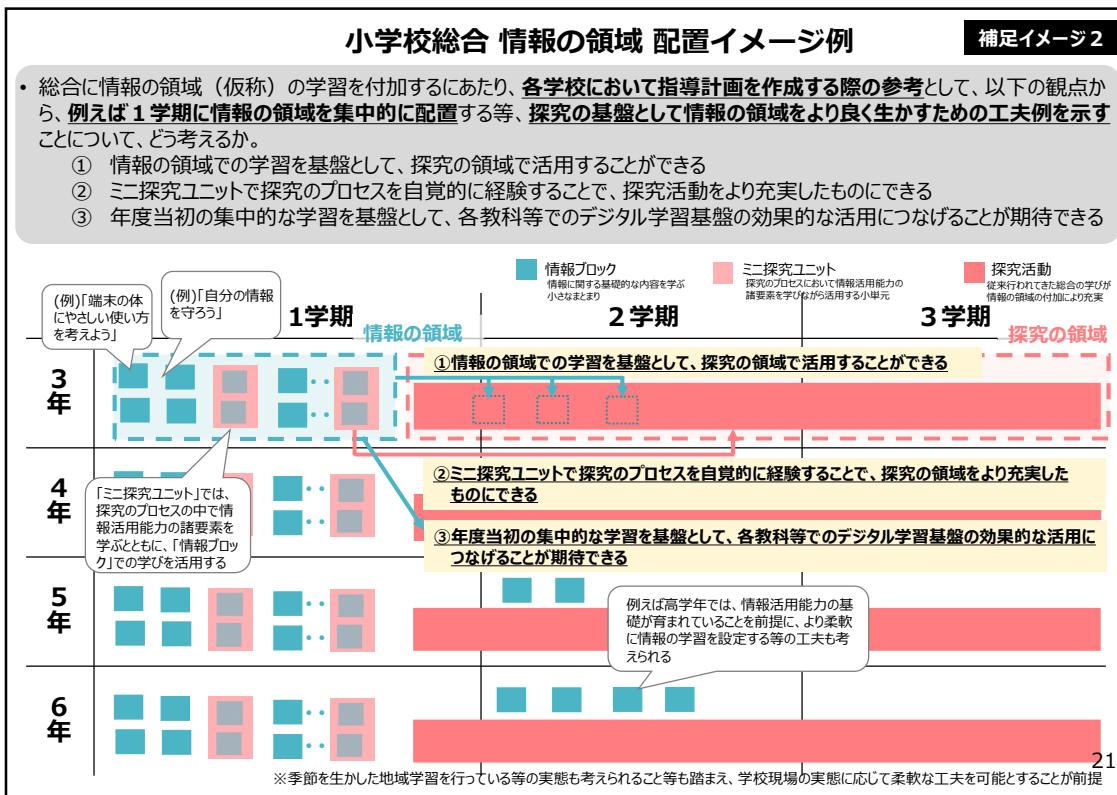
総合的な学習の時間の構成要素について（イメージ）

補足イメージ1

「情報の領域（仮称）」の具体的な学びの在り方については、「ミニ探究ユニット」として探究のプロセスに位置付けられるものは位置づけつつ、難しいものについては独立した形で柔軟に学ぶことで、
 ① 探究的な学びの特質が十分に発揮されるよう配慮しつつ、探究的な学びと一体的・重点的に指導する
 ② 情報活用能力の着実な育成を図る
 という、論点整理で示された2つの考え方を両立させることとしてはどうか。



20



「ミニ探究ユニット」のイメージ②

単元名 「デジタル技術の正と負の側面を踏まえた
マイルールをつくろう」（中学年）

概要 自分の生活の中で、デジタル端末をどのように使っているか振り返り、デジタル技術の良い面と悪い面をウェブで情報収集したり、アンケートを行ったりする等して、自分たちが学校生活や日常生活で気をつけるべき点をまとめたスライドを作成・交流する。

学習活動のイメージ

①課題の設定	②情報の収集	③整理・分析	④まとめ・表現
どんな時にタブレットやパソコン、スマホを使っているのかな？ <ul style="list-style-type: none"> ○パソコンやタブレット、スマホをいつ、何に使っているかを出し合い、「勉強」「遊び」「連絡」などに分類する。デジタル端末がなかったらどうしているかを考えることで、デジタル端末との結びつきや適切に付き合うことの価値を確認する。 ○自分の1日を振り返り、いつ、どんなときにデジタル端末を使っているか、スライドに時間軸で可視化する。クラウドで全員の情報を共有して、使用時間や時間帯、目的などの傾向から問題状況を見出し、マイルールをつくることを課題として設定する。 	デジタル生活の実態や困りごとを調べてみよう <ul style="list-style-type: none"> ○マイルール作成に向けて情報を収集するために、デジタルの便利なところ、困ったところを出し合うとともに、複数のウェブページを閲覧・比較しながら情報を収集する。 ○クラス内のデジタル技術の利活用の状況を把握するため、グループでウェブアンケート調査を行い、グラフ化する等して傾向を明らかにする。 	自分にあったマイルールを考えよう <ul style="list-style-type: none"> ○収集した情報を確認しながら、「こうしたら気持ちよく使える」「こうすると困りごとが起きやすい」などをグループで話し合ながらクラウドで類型化や序列化をして整理・分析する。 ○端末や情報との距離の取り方や向き合い方など、自分に合ったマイルールを理由とともに3～5個書き出す。クラスで共有し、「いいね！」「知らなかつた！」「まねしたい！」など感想を出し合う。 	マイルールを宣言しよう <ul style="list-style-type: none"> ○友達のマイルールと見比べて、いいなと思ったことを取り入れ、自分のマイルールを改善する。タイトルやイラストを加えて、自分らしいマイルールを完成させる。 ○完成したマイルールをオンラインで共有し、発表する。お互いのよいところをコメントし合い、振り返る。 ○マイルールを家族に宣言し実行する。しばらくしてから、マイルールを実践できているか、自分の行動を振り返る。

23

23

「ミニ探究ユニット」のイメージ④

単元名 「生成AIのリスクや限界を理解し、
今後の創作活動のあり方について考えよう」（高学年）

概要 AIが絵や音楽、文章を生成する時代に、創作に関わる人の思いや権利を尊重することの必要性や、生成AIの仕組みと特性、可能性を学ぶ。生成AIがすでにある作品やデータの特徴を学習して生成することを踏まえ、自分も生成AIを活用して作品を制作することを通して、生成AIの適切な使い方を考える。

学習活動のイメージ

①課題の設定	②情報の収集	③整理・分析	④まとめ・表現
生成AIを使うと、作品づくりはどう変わる？ <ul style="list-style-type: none"> ○生成AIの作品と人が制作した作品を比較したりしながら、生成AIの特徴を見出す。生成AIとの対話を教師が提示しながら、AIでできること、できないことを考え、AIへの関心を高める。 ○生成AIがどのように作品を作っているかを学び、「生成AIを使って作品を制作するときに気をつけることは何かを課題として設定する。 	生成AIの仕組みとリスクを知ろう <ul style="list-style-type: none"> ○生成AIの学習に用いられているクリエイターや権利者の意見や懸念について情報収集する。 ○様々な創作活動で、生成AIがどのように動き、使われているのか、情報収集する。 ○創作活動の種類によって、生成AIがどのように動き、使われているのかを分担して調査し、AI活用のよさや可能性に関する情報を集める。 	生成AIを生かした作品づくりと気を付けたいこと <ul style="list-style-type: none"> ○収集した情報をもとにし、作品制作にあたって生成AIを使うと効果的な場面（発想が拡散する等）と注意が必要な場面（著作権、バイアス、情報の不正確さ等）を整理する。 ○整理した情報を参考しながら、生成AIを活用した創造的な活動を考え、どのような作品を作りたいか友達と交流しながら構想する。 	PROMPT 生成AIを活用して作品をつくり、その過程をまとめよう <ul style="list-style-type: none"> ○生成AIでの制作方法を学び、生成AIを活用して絵や音楽、物語や動画などを制作する。 ○発表会を行い、自分の作品と創作過程を共有し、生成AIを使う際のリスクや工夫について議論する。 ○生成AIの可能性と活用するときに気をつけたいことをスライドにまとめ、学習活動を振り返る。

24

24

「情報ブロック」のイメージ②

授業名
「プログラミングを体験しよう」
(中学年)

③情報技術の特性の理解

授業の概要

- ・自分の好きな絵を表示し、動かしたり、大きくするプログラムを作成することを通じて、プログラミングを体験する

学習活動のイメージ

- 動画の中にはコンピュータで動きを決めているものがあることに気付く。
- 自分の好きな絵を表示し、動かしたり、大きくなったり、突然現れたりするプログラムを作る。
- 絵の動く方向や速度などを変えることを試す。
- 思い通りの動きにならない場合は原因を話し合いながら修正する。
- 作った作品を友だち同士で見せ合う

授業名
「情報見分けの名人になろう」
(高学年)

②情報技術の適切な取扱

授業の概要

- ・フェイクニュースや受け取り方を間違いやすい情報などについて話し合い、情報技術を通じて受けとる大量の情報との接し方を考える

学習活動のイメージ

- 教師が「フェイクニュース」や「受け取り方を間違いややすいネット情報」を紹介し、大量の情報の中には誤情報などがあると気付く。
- 日常生活で触れる様々な情報について、真偽やなぜそう判断したのかを話し合う。
- 結果を発表しあい、情報の真偽を見分けるポイントや真偽に分けられない曖昧な情報があること、一度立ち止まって情報を吟味してみること、安易に広めることの影響等を考える。
- 今日の学びをふりかえり、「これから情報を見るときに気をつけたいこと」をまとめる。

25

25

「情報ブロック」のイメージ③

授業名
「ファイル検索の名人になろう！」
(高学年)

①情報技術の活用 ③情報技術の特性の理解

授業の概要

- ・様々な形式のファイルを条件に合わせて効率よく探し出す体験を踏まえ、ファイルの整理方法を考える

学習活動のイメージ

- 画像ファイルや文書ファイル、音楽ファイル、動画ファイルなどがおさめられたフォルダを開いて、ファイルにはさまざまな種類があることや、ファイルの種類によって違うアプリケーションを開くことができることに気づく。
- 様々なファイルの中から、ファイルの種類や、名称、日付などを条件にあわせて並び替えたり、効率よくファイルを探しだす方法を知り体験する。
- 体験をもとに、ファイル検索マニュアルを考え、作成する。

授業名
「SNS等のサービスが私たちの考え方方に与える影響」(高学年)

②情報技術の適切な取扱

授業の概要

- ・SNS等のWebサービスに表示される情報はプログラムで自動的に情報が選択され表示される仕組みであることを知り、情報技術を通して得る情報との接し方を考える

学習活動のイメージ

- 動画投稿サイトなどのSNSサービスにおいて、教師と児童で同じキーワード（「宇宙」、「お祭り」など）で検索し、検索結果の順番などを比較して、人によって順番が違うこと、自分がよく見る情報が出ている事などに気付く。
- プログラムによって、使っている人ごとにおすすめの情報を出す仕組みが、結果として情報の偏りを生むことがあることを知る。
- エコーチェンバー、フィルターバブルについて知り、自分が見たい情報ばかりを集めがちになること等について考える。
- 情報技術を通して得る情報との接し方を考えてまとめ、クラスで共有する。

26

26

2

学習指導要領改訂を見据えた GIGAスクール構想の今後

27

27

GIGAスクール構想とは

- **1人1台端末と高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備し、多様な子供たちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化され、資質・能力が一層確実に育成できる教育ICT環境の実現**を目指すもの。（令和元年度～）
- 全ての子供たちの可能性を引き出す、**個別最適な学びと、協働的な学びを実現するためには、学校教育の基盤的なツールとして、ICTは必要不可欠**なもの。（「令和答申（令和3年1月）」）

○学校のICT環境整備の状況【H31(GIGA前)→R7(GIGA後)】

(出典：学校における教育の情報化の実態等に関する調査(確定値)（平成31年3月現在及び令和7年3月現在）)

事 項	平成31年3月	令和7年3月
児童生徒1人当たりの学習者用コンピュータ台数	0.2台/人	1.1台/人
普通教室の無線LAN整備率	41.0%	99.3%
普通教室の大型提示装置整備率	52.2%	91.0%
統合型校務支援システム整備率	57.5%	94.8%

デジタル学習基盤の整備

28

28

デジタル学習基盤がもたらすもの

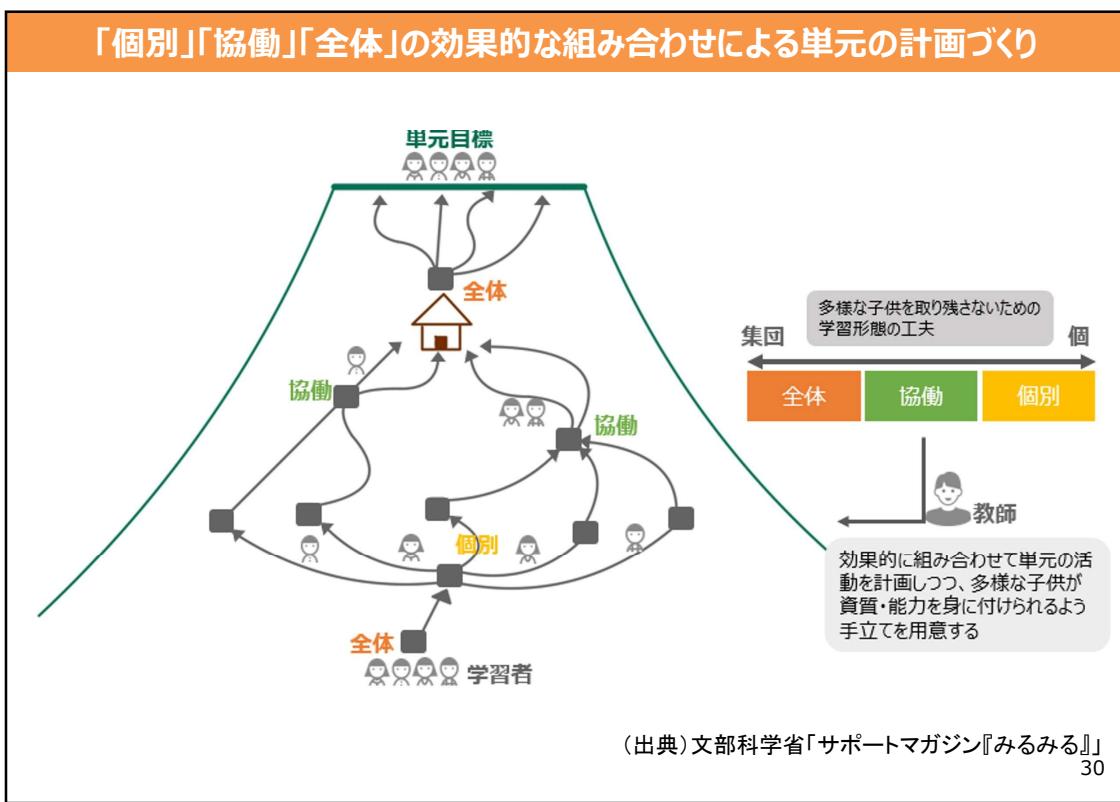


※Geminiで作成

**GIGAスクール構想
(デジタル学習基盤の整備)**

29

29



30

デジタル学習基盤を活用した授業のイメージ

自らの課題を見つけて、考え探究し、多様な他者と協働する

The diagram illustrates a three-phase learning process:

- 導入 (Introduction):** Shows a student using a laptop to "学びながら課題を見つける (课题設定・情報収集)" (Discovering tasks while learning).
- 展開 (Development):** Shows students "情報整理・分析する" (Organizing and analyzing information) and "まとめ・表現する" (Summarizing and expressing).
- 終末 (Conclusion):** Shows students "まとめ・表現する" (Summarizing and expressing) and a teacher "まとめ・表現する" (Summarizing and expressing).

探究的な学び (Inquiry-based learning): Shows students using laptops to "学びながら課題を見つける (課題設定・情報収集)" (Discovering tasks while learning).

個別最適な学び (Individualized learning): Shows students using tablets and headphones to "自分のベースで学習を進める" (Progressing based on their own pace) and "音声・映像で学びを深める" (Deepening learning through audio and video).

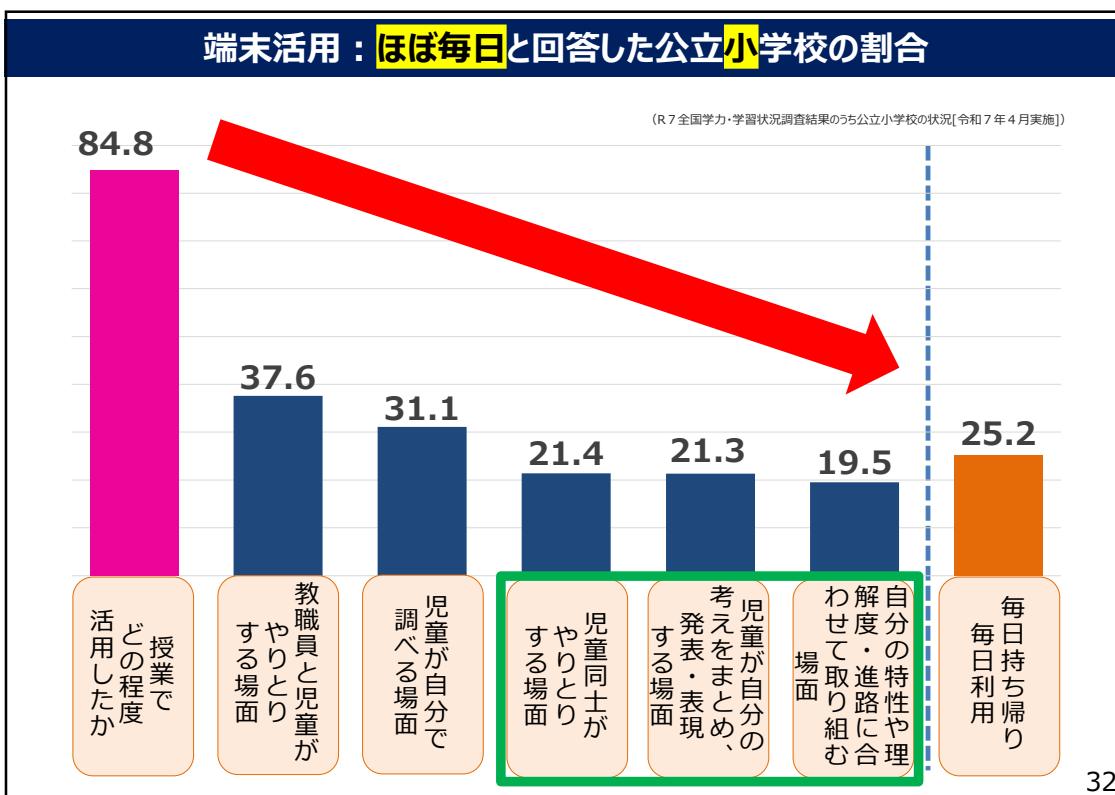
協働的な学び (Collaborative learning): Shows students "デジタルドリルで進歩に合わせて学ぶ" (Learning with digital drills to match progress) and "学びの振り返りを記録 (蓄積) する" (Recording and accumulating learning reflections).

多様な子供たちの『深い学び』を確かなものに (学びの保障) (Ensuring deep learning for diverse children): Shows students in various settings: "興味・関心を駆り立てる" (Inspiring interest), "異なる考え方の子供と協働して学ぶ" (Collaborating with children with different ways of thinking), "海外の子供とつながって議論する" (Discussing with overseas children), and "みんなで確認する" (Confirming together).

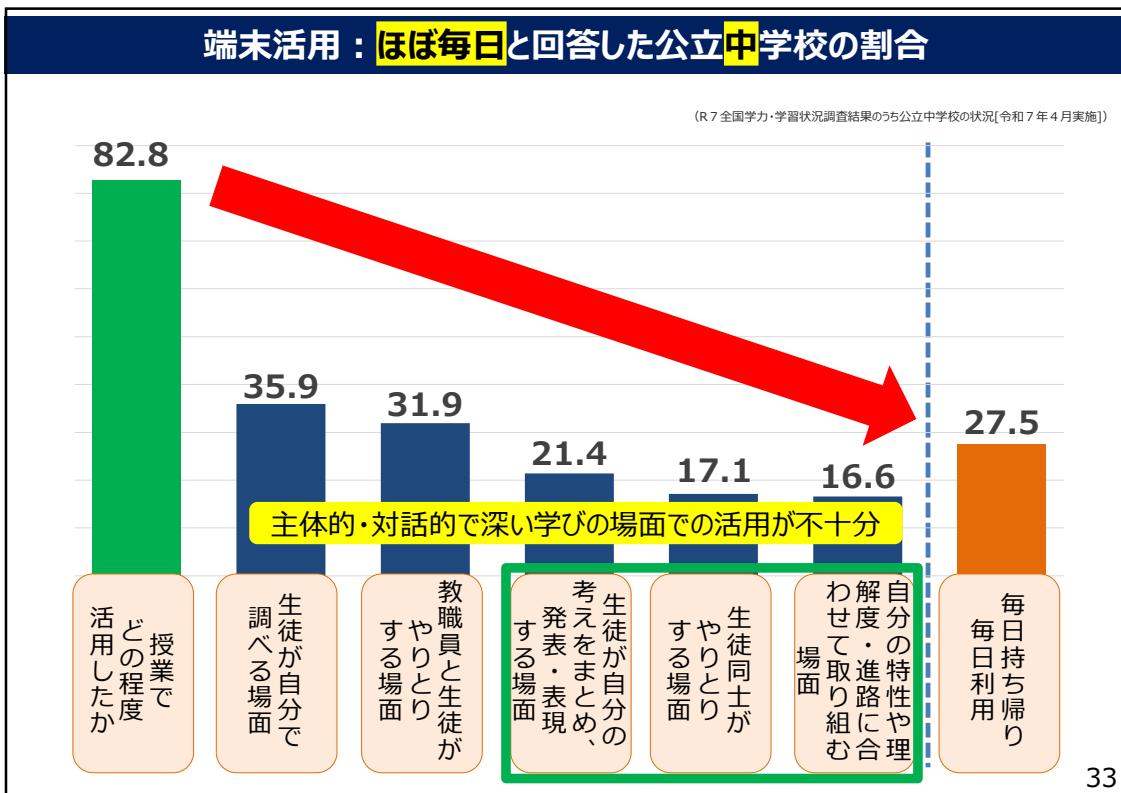
Photo examples include: 外国籍の子供 (Child from another country), 病室の子供 (Child in a hospital room), 別室の子供 (Child in another room), 登校できない子供 (Child who cannot attend school), and 支援を要する子供 (Child requiring support).

31

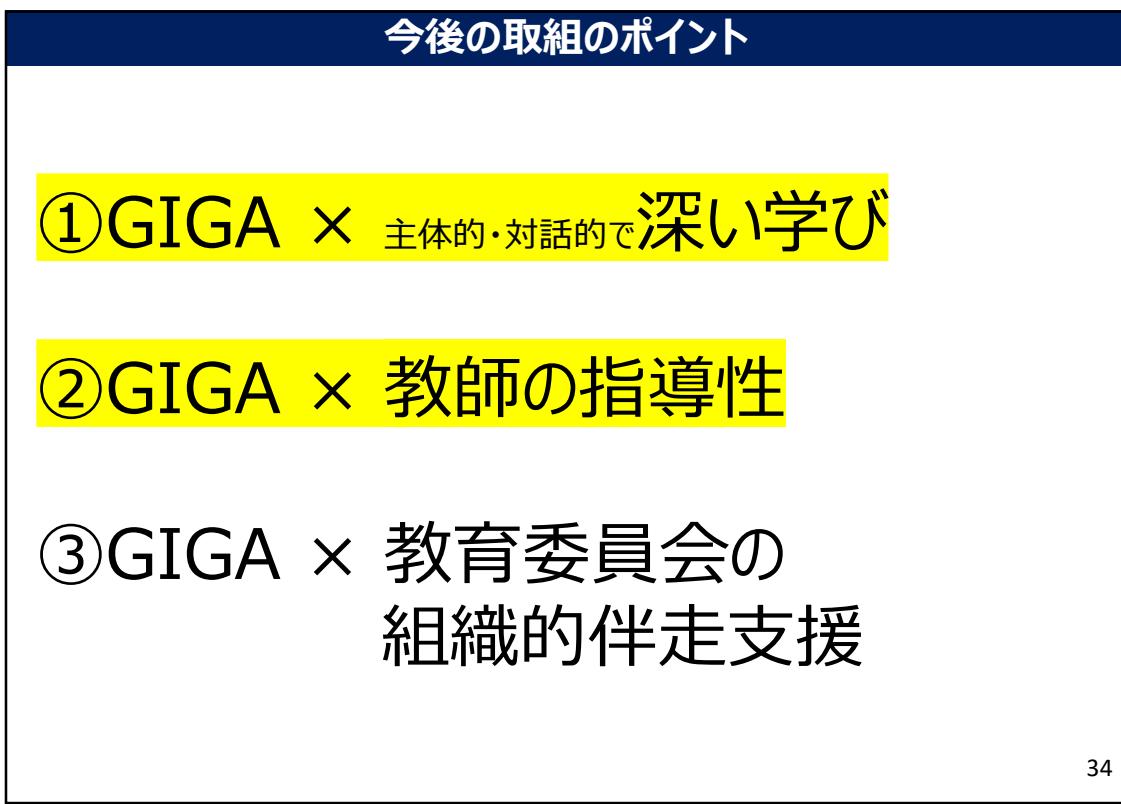
31



32



33



34

主体的・対話的で深い学びの実現
 (「アクティブラーニング」の視点からの授業改善)について(イメージ)

「主体的・対話的で深い学び」の視点に立った授業改善を行うことで、学校教育における質の高い学びを実現し、学習内容を深く理解し、資質・能力を身に付け、生涯にわたって能動的(アクティブ)に学び続けるようにすること

【主体的な学び】の視点

学ぶことに興味や関心を持ち、自己のキャリア形成の方向性と関連付けながら、見通しを持って粘り強く取り組み、自己の学習活動を振り返って次につなげる「主体的な学び」が実現できているか。





- 学びを人生や社会に生かそうとする学びに向かう力・人間性等の涵養**
- 生きて働く知識・技能の習得**
- 未知の状況にも対応できる思考力・判断力・表現力等の育成**

【対話的な学び】の視点

子供同士の協働、教職員や地域の人との対話、先哲の考え方を手掛かりに考えること等を通じ、自己の考えを広げ深める「対話的な学び」が実現できているか。



【深い学び】の視点

習得・活用・探究という学びの過程の中で、各教科等の特質に応じた「見方・考え方」を働かせながら、知識を相互に関連付けてより深く理解したり、情報を精査して考えを形成したり、問題を見いだして解決策を考えたり、思いや考えを基に創造したりすることに向かう「深い学び」が実現できているか。




35

35

36

スタディーエックス スタイル
StuDX Style

デジタル学習基盤で加速する深い学び

[メルマガ新規登録](#)
[TOPICS（改訂開設他）](#)
[8/7 こども森が開見学デー申込](#)

[プチ学習会はコチラ](#)
[お困り相談はコチラ](#)
[研修支援はコチラ](#)

新着情報・トピック

○新着情報○

2025.7.28 > (トップページ) 「各教科等における深い学びの実践事例」
 2025.7.18 > (プチ学習会) 第2回「プチ学習会に関する情報」を更新
 2025.7.10 > (特集) シームレスな改革を目指して～校務DXと探求～(大阪府堺市立南八下小学校)
 2025.6.30 > (特集) 「進取・創造」で加速する新たな学び(山口県)
 2025.6.30 > (トップページ) 「各教科等における深い学びの実践事例」
 2025.6.25 > (トップページ) 8/7 こども森が開見学デー申込

小学校

国語社会算数理科生活音楽国際工作家庭体育外國語活動
外語授業

中学校

国語社会数学理科音楽美術保健体育技術・家庭外國語特別の教科
選択

「GIGA×深い学び」(全校種・全教科等)

デジタル学習基盤で「深い学び」が
実現する学習指導の例

*StuDX Styleサイトで掲載中！

37

事例①

小学校第3学年 算数「小数」

38

小学校 第3学年 算数 「小数」

■単元の目標
小数の表し方や計算の仕方を、整数の表し方や計算の仕方をもとに考え、小数の仕組みの数理的な処理のよさに気付き、生活や学習に活用しようとする。

■単元の概要
小数も整数と同じように、位ごとに大きさを捉えたり、数を相対的な大きさで捉えたりすることで、大小比較やたし算・ひき算ができることや、数直線上に表せることについて考える。

<p>■単元の指導計画（11時間）</p> <p>第1小単元 「はしたのあるかさの表し方」 ・入れ物のかさを調べ、はしたの大きさの表し方を理解する</p> <p>第2小単元 「小数の世界を広げる」 ・長さも小数で表すことができる理解する ・小数を位ごとに分けて表すことができるこ や、小数を数の相対的な大きさで表すことを理解する</p> <p>第3小単元 「小数を用いた大きさの比べ方やたし算・ひき算の計算の仕方を説明する」 ・大きさを比べる。 ・小数のたし算の計算の仕方を考える ・小数のひき算の計算の仕方を考える</p> <p>第4小単元 「学習を振り返りまとめる」</p>	<p>■小単元の概要</p> <p>いろいろな入れ物のかさを 1 dL マスで測ってかさ比べをし、はしたの量の表し方を考える。 はしたの量を単位の10等分をもとに表し、小数の意味とその表し方を理解する。</p> <p>・長さもいろいろな単位を元に小数で表すことができるこ とを理解する。 ・2.4dLは2dLと0.4dLとに分けられ、0.1dL の24 個分であることを図をもとに理解する。</p> <p>端末上にある数直線図やリトルルマス図を用いたり、単位変換をしたりして、大小を比較し、計算の仕方を考える。</p> <p>小数の学習を振り返り、できるようになったことや、これから学びたいことについてまとめる。</p>
--	---

39

学習指導要領や解説との関連

学習指導要領 第2章 各教科 第3節 算数 第2 各学年の目標及び内容 [第3学年] 2 内容 [A 数と計算] (5)

(5) 小数とその表し方に関わる数学的活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 次のような知識及び技能を身に付けること。

(ア) 端数部分の大きさを表すのに小数を用いることを知ること。また、小数の表し方及びの位について知ること。

(イ) 1/10の位までの小数の加法及び減法の意味について理解し、それらの計算ができるることを知ること。

イ 次のような思考力、判断力、表現力等を身に付けること。

(ア) **数のまとめに着目し、小数でも数の大きさを比べたり計算したりできるかどうかを考えるとともに、小数を日常生活に生かすこと。**

〔用語・記号〕 小数点 1/10の位
(内容の取扱い)

(5) 内容の「A 数と計算」の(5) 及び(6)については、小数の0.1と分数の1/10などを数直線を用いて関連付けて取り扱うものとする。

出典：小学校学習指導要領P72-73,75

40

41

①学習活動の場面

見している子供の姿（第3小単元）
■指導上の工夫と
ICTの利活用

【学習活動の場面】

本時は、整数と小数のたし算の計算の仕方を考える場面である。扱った問題は $5 + 3.8$ である。

A児は、数字を一番右の位に揃えて筆算をして、4.3と求めた。

A児は整数の筆算と同じように、数字を一番右の位に揃えて計算したと考えられる。そこで、クラウドに投稿された他の児童の考え方を見て、A児は自分の考え方を見直していった。

5
+ 3.8

4.3

①既習で使った重要な知識をクラウドで共有しておき、いつでも見られるようにしておく。リットルバスク図、数直線、単位変換といった3種類のワークシートをクラウドにも用意しておき、子供たちが学習しやすくしておく。

②他の子供のワークシートをクラウドで参照することで、計算の仕方を説明するときに参考にできるようにする。
*自分の考えを振り返り、それを文章に表すことで自らの考え方を更新していく。

42

②子供の変容

【子供の「深い学び」の姿】

A児は、 $5+3.8$ の計算について、数字を一番右の位に揃え答えを4.3と求めていた。クラウド上で参照する中で、8.8という答えがあることを知り、他の子供のリトルマス図を使った考え方には着目した。5が5Lであり、3.8Lが3L8dLであることを、リトルマス図で理解できたA児は、整数の筆算を思い出しながら自らの計算を修正し、整数+小数の計算の仕方を以下のように説明することができた。

「5と3.8をたすには、整数のたし算のひつ算の時と同じように位をそろえることが大切だと分かりました。5と3は同じ1の位なので揃えます。ひつ算の時は位をそろえることを忘れないようにしたいです。整数の時は、たし算もひき算もどちらも位を揃えたので、小数のひき算でも位を揃えればできるか確かめてみたいのです。」

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 3.8 \\ \hline 8.8 \end{array}$$

43

③子供の変容を生む教師の指導

【当該指導での「深い学び」】

A児のように、クラウドに投稿された他の子供の考え方を参考し、「何が違うのか」に気づき、「それぞれの数の意味は何か」を考え、更新しようとしている子供には、クラウドに投稿されている、既習で使った重要な知識を振り返らせ、既習との共通点にも目を向けさせることが重要である。

ここでは、「整数の筆算の仕方」などの既習で使った重要な知識をクラウドに投稿しておき、いつでも見られるようにしておく。そうすることで、新しい学習に取り組む際のきっかけとなったり、既習との違いや共通点を考えたりしやすくなる。

【活用したソフトや機能】ロイロノート、Googleスプレッドシート

44

お役立ちWebサイト！

スタディーエックス スタイル

StuDX Style

デジタル学習基盤で加速する深い学び

[メルマガ新規登録](#)
[TOPICS \(改訂関係他\)](#)
[8/7 こども書が閲覧学年申込](#)

[学習会はコチラ](#)
[お困り相談はコチラ](#)
[研修支援はコチラ](#)

新着情報・トピックス

○新着情報○

2025.8.1 > (特集) 全ての子供をゴールへと導く授業構想（石川県加賀市立山代中学校）
 2025.7.28 > (トップページ) 各教科等における深い学びの実践（高等学校）を更新
 2025.7.18 > (学習会) 第2回学習会に関する情報を更新
 2025.7.10 > (特集) シームレスな改革を目指して～校務DXと探究的な学びを通して子供が主体となる学びの実現～（大阪府堺市立南八下小学校）
 2025.6.30 > (特集) 「進取 創造」で加速する新たな学び（山形県立酒田光陵高等学校）
 2025.6.30 > (トップページ) 各教科等における深い学びの実践（小学校、中学校）を更新
▶▶ 【これまでの更新情報】

○トピックス○

【特集ページ】各種コンテンツのとりまとめ 【StuDX Styleへの扉】new! 学校等の取組記事を紹介
 【有識者インタビュー】new! 記事＆動画でお届け！【1人1台端末で学校が変わる！（動画）】

45


特設ウェブサイト
 スタディーエックス スタイル
StuDX Style のココがおすすめ

全国の教育関係者のための **役立つ情報** がいっぱい！

約150万回以上！ 閲覧されています

StuDX Style

デジタル学習基盤で加速する深い学び

ブックマークがおすすめ

「StuDX Style」は、デジタル学習基盤を効果的に活用して「主体的・対話的で深い学び」や「校務DX」の実現に向けて、全国の学校や自治体等の実践の事例や様々な記事を紹介しています。

その① ポータルサイトとして

学びに役立つウェブサイトへのバナーを多数掲載。
ここからさまざまな情報にアクセス可！

その② プチ学習会

デジタル学習基盤を効果的に活用した授業改善や校務DXに関する事例をオンライン公開学習会で紹介。操作体験研修も好評実施中！

その③ 研修実施支援

学校や自治体等から依頼を受けて、GIGA StuDX推進チームが研修実施を支援！
※全国の実践事例の紹介、情報提供等

その④ GIGA×深い学び

デジタル学習基盤を前提に子供たちを深い学びに誘う授業の実践・学習指導の例を紹介！

※2023年1月～2025年8月までのPVを集計



46

豊富な実践事例など情報満載！（リーディングDXスクール事業）



47

GIGA StuDX推進チーム プチ学習会

48

3

令和7年度補正予算（案）

49

49

「「強い経済」を実現する総合経済対策」について

令和7年11月21日閣議決定

（質の高い公教育の再生）

GIGAスクール構想を引き続き国策として推進する。すなわち、個別最適な学びの実現に向け、学校・教育委員会における生成AIの活用に向けた利活用事例の創出や実証研究、情報教育に係る学習者用教材の開発等に取り組むとともに、その基盤として端末更新を着実に進める。教職員の働き方改革のため、次世代校務DX環境の整備支援や優良事例の横展開等を実施する。高校段階からのデジタル人材育成を強化するため、デジタルを活用した探究・文理横断・実践的な学びの取組等を行うDXハイスクールを推進する。これらに加え、教育データ利活用を推進し、教育DXを加速する。

50

50

GIGAスクール構想・学校DXの推進

令和7年度補正予算額（案） 734億円 文部科学省

国策として推進するGIGAスクール構想の更なる推進に向け、**ICTの利活用**や**情報活用能力の抜本的な向上**に向けた基盤整備等により伴走支援を強化する。あわせて、学校における働き方改革にも資する**校務DXの加速**、**通信ネットワーク環境の改善**、共同調達スキーム下での**着実な端末更新**を推進する。

また、**生成AI**や**教育データの効果的な利活用**を推進するための実証等を行い、学校DXの加速化を図る。

1人1台端末の着実な更新 676億円	校務DX等 加速化事業 3億円	生成AIの活用を通じた教育課題の解決・教育DXに向けた実証 8億円
GIGAスクール構想第2期における子供たちの学びを止めない観点から、各設置者の最新の端末整備計画に対応し、 共同調達スキーム下での端末更新 を着実に実施。	校務DXを加速するため、「今の環境でできる校務DX」の推進に向けた調査研究や、「環境整備を伴う校務DX」の推進に向けた相談窓口の設置等を実施し、あわせて個人情報保護の徹底を含めた情報セキュリティ対策を推進。	① 生成AIパイロット校 の指定を通じた利活用事例の創出 ②教育課題の解決に向けた 教育分野特化の生成AIモデルサービスの実証 ③ 校務の生成AIの利活用推進 のための調査研究など、生成AIの活用に関する取組を推進。
GIGAスクール構想支援体制整備事業 33億円	GIGAスクール構想 第2期における学校DXを強力に推進	
● 次世代校務DX環境の全国的な整備 ⇒都道府県域での共同調達・共同利用等を前提に、 次世代校務DX環境の整備に係る初期費用 （校務系・学習系のネットワークの統合による費用や、校務支援システムのクラウド化による費用等）を支援し、 次世代校務DX環境の全国展開 を図る。	教育DX環境を支える基盤ツールの整備・調査研究 8億円	
● 学校の通信ネットワーク速度の改善 ⇒ネットワークセグメントの結果を受けた 通信ネットワークの着実な改善 を図る。	①文部科学省CBTシステム（MEXCBT）の改善・活用 ②デジタル学習基盤の在り方等に係る調査研究など教育DXを支える基盤ツールの整備や調査研究を実施。	
● 学校DXのための基盤構築 ⇒学校DXの課題解決に向けて、 教育情報セキュリティポリシーの策定/改定 、セキュリティリスクや端末利活用等の要門家への相談、ネットワークの共同調達等の技術的なコンサルタントによる経費を支援。	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 4億円	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 1億円
	● 情報活用能力の育成のための実践研究 ⇒これまでの「リーディングDXスクール事業」を発展させ、次期学習指導要領において強化・充実を目指す情報教育に係る 学習者用教材を開発 とともに 実践事例を創出 する。	教育データの可視化に関する実証研究等を進めるとともに、教育データ利活用の横展開等により自治体を支援。

51

GIGAスクール構想の推進
～1人1台端末の着実な更新～

令和7年度補正予算額（案） 685億円 文部科学省

現状・課題

- 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を実現するため、令和元年度及び2年度補正予算において「1人1台端末」と高速通信ネットワークを集中的に整備し、GIGAスクール構想を推進。
- GIGAスクール構想第2期においては、第1期に整備した端末が更新時期を迎えることから、**5年程度をかけて端末を計画的に更新**するとともに、**端末の故障時等においても子供たちの学びを止めない観点から、予備機の整備も一括的に推進**。
- 引き続き、各自治体等における最新の更新計画に対応し、**着実な端末更新を進めることが必要**。

事業内容・スキーム

公立学校の端末整備 予算額（案） 676億円	国立や日本人学校等の端末整備 予算額（案） 9億円
● 都道府県に設置した 基金（5年間） により、 5年間同等の条件で支援を継続 。	● 更新に必要な経費を補助事業 により支援。
● 都道府県を中心とした共同調達等、 計画的・効率的な端末整備を推進 。	● 公立学校と同様に、 補助単価の充実や予備機の整備も推進 。
<1人1台端末・補助単価等>	<1人1台端末・補助単価等>
➢ 補助基準額：5.5万円/台	➢ 補助基準額：5.5万円/台
➢ 予備機：15%以内	➢ 予備機：15%以内
➢ 補助率：3分の2	➢ 補助率：国立 10分の10 日本人学校等 3分の2
※児童生徒全員分の端末（予備機含む）が補助対象。	※入出力支援装置についても補助対象。 ※今後も各学校の計画に沿った支援を実施予定。 ※私立学校分については令和8年度予算を要求中。
➢ 視覚や聴覚、身体等に障害のある児童生徒の障害に対応した入出力支援装置の整備を支援。	
➢ 補助率：10分の10	
(担当：初等中等教育局学校情報基盤・教材課) 52	

52

GIGAスクール構想支援体制整備事業

令和7年度補正予算額（案） 33億円 文部科学省

現状・課題

○DXによる教師の業務効率化等に向け、2026年度から4年間かけてパブリッククラウドを前提とした次世代校務DX環境への移行を順次進めることとしているが、現状ではその整備率は6.1%にとどまっている。抜本的な拡充が必要。

○また、次世代校務DX環境への移行に当たっては「異動先でも同じシステムが利用可能となり、県費負担教職員の人事異動の際の負担が軽減する」といった学校における働き方改革の観点や、「同じシステムが利用可能となることで、児童生徒の転校等が生じた際にもデータの継続性が確保される」というデータ利活用の観点から、都道府県域内一体となって共同調達・共同利用を推進することが重要。

○加えて、学校DXの前提ともなる学校のネットワーク環境の改善、情報セキュリティ対策、教職員のICTUテラシーの向上など、GIGAスクール構想第2期を強力に推進するための基盤整備が急務。

事業内容

(1) 次世代校務DX環境の全国的な整備

○都道府県域での共同調達・共同利用等を前提とした次世代校務DX環境の整備支援

都道府県域での共同調達・共同利用及び帳票統一を前提に、自治体の次世代校務DX環境整備に係る初期費用（校務系・学習系のネットワークの統合に係る費用や、校務支援システムのクラウド化に係る費用等）を支援。

※ 域内取引等に係る各都道府県の帳票統一・ロードマップの策定・RFP作成等の各種支援は、「校務DX等加速化事業」により設置する相談窓口や専門人材派遣の場として実施。

(2) 学校の通信ネットワーク速度の改善

学校のネットワーク環境の改善を図るため、ネットワークアクセスメントの結果を踏まえたネットワークの課題解決に係る初期費用（機器の入替えや設定変更等）を支援。

※ ネットワークセスメントは、学校内外のネットワーク構成要素を評価し、課題の把握・原因箇所の特定を行うこと。

※ 支援対象はネットワークアクセスメント実施校校に限る。

(3) 学校DXのための基盤構築

教育情報セキュリティポリシーの策定/改定支援、セキュリティリスクアセスメントや端末利活用等の専門家による支援、ネットワークの共同調達の支援等、学校DXに向けた技術的なコンサルタントによる経費を支援。

補助率等

事業主体：都道府県、市町村
補助割合等：3分の1
予算単価（事業費ベース）：
(1)：6,800千円/校、(2)：2,400千円/校
(3)：200千円/校※
※18校（360万円）未満の場合でも360万円として算定

GIGAスクール構想第2期の基盤整備を強力に推進 (担当：初等中等教育局学校情報基盤・教材課) 53

53

校務DX等加速化事業

令和7年度補正予算額（案） 3億円 文部科学省

現状・課題

- 「経済財政運営と改革の基本方針2025」（令和7年6月13日閣議決定）においては、2029年度までを緊急改革期間と位置付け時間外在校等時間の月30時間程度への縮減を目指しており、その有効な手段である校務DXを通じた働き方改革を加速していく必要がある。
- 校務DXを加速するには、「今環境でできる校務DX」、「環境整備を伴う校務DX」を両輪で進める必要があるが、これらの校務DXを進めるに当たり、「どのように進めて良いのか分からない」、「技術的知見が不足している」など、学校・教育委員会それぞれに課題が存在しており、この解消が急務。
- また、校務DXの実現に当たっては、情報セキュリティ対策が大前提であることから、情報セキュリティに関する環境変化や技術革新が早いことを踏まえつつ、各教育委員会が適切な情報セキュリティ対策等を講じることができるように支援する必要がある。

事業内容

①「今環境でできる校務DX」の推進

背景 日程調整をクラウドサービスを用いて実施するなどの「今環境でできる校務DX」が進まない要因
✓ 校務DXに取り組みたいけど、どんな方法があるかわからない。
✓ 校務DXに不安を抱えている教職員がいる。

事業概要

- 各学校・教育委員会が参考にできる取組事例の創出・横展開
- 効果検証を踏まえた「校務DXチェックリスト」の改善及び周知
- 教育委員会間でTipsを共有・交換できるイベントの実施

②「環境整備を伴う校務DX」の推進

背景 教育委員会が次世代型校務支援システムを整備するに当たり
教育委員会職員が抱えている懸念
✓ 校務支援システムを調達するに当たり、技術の良し悪しがわからない。
✓ 担当職員が自分一人で何から始めて良いかわからない。
✓ 自分の教育委員会のニーズに合わせた校務支援システムを調達できるか不安。

事業概要

- 次世代型校務支援システムの仕様書の作成や調達プロセス等について、教育委員会が常時相談できる相談窓口の設置

③個人情報保護の徹底を含めた教育現場の情報セキュリティ対策

背景 教育現場の情勢や個人情報保護法等の関連法制の動向等を踏まえて、情報セキュリティ対策等が必要

事業概要

- 「教育情報セキュリティポリシーに関するガイドライン」の改訂
- 「教育データの利活用に係る留意事項」の改訂

主な事業スキーム

①・② 委託 文部科学省 → 民間企業等 実証・支援 教育委員会・学校 → ③ 委託 文部科学省 民間企業等

※環境構築費用の支援はGIGAスクール構想支援体制整備事業により実施

(担当：初等中等教育局学校情報基盤・教材課) 54

54

学習指導要領改訂を見据えた 情報活用能力育成のための実践研究等

令和7年度補正予算額（案）

4億円



現状・課題

現在、中央教育審議会における次期学習指導要領の議論においては、児童生徒の情報活用能力を各教科等における探究的な学びを支え、駆動させる基盤と位置づけた上で、情報技術を自在に活用し、課題解決や探究ができるようにしつつ、デジタルの負の側面にもしっかりと対応できるよう、情報活用能力の抜本的向上を図る方向性が示されている。具体的な方策として、小学校での総合的な学習の時間に「情報の領域（仮称）」を付加、中学校での「情報・技術科（仮称）」の創設等の検討が進められている。

この議論の方向性を見据え、次期学習指導要領の全面実施を持つことなく、スピード感を持って学習者用教材の開発・実践事例の創出等に着手し、効果的・効率的な指導体制の確立を図っていく必要がある。

事業内容

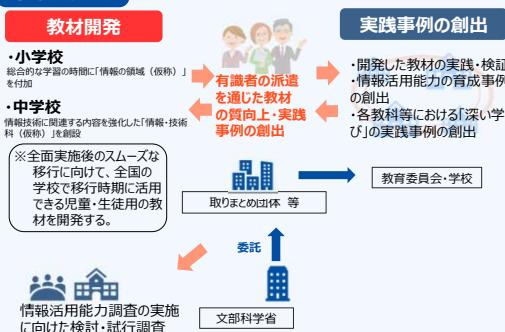
① 情報活用能力育成のための実践研究

- 次期学習指導要領で強化・充実を目指す情報活用能力の育成を、移行時期も含めてどの学校でも確実に実施できるよう学習者用教材を開発する。
- 実証地域・実証校を指定し、開発教材の実践・検証及び授業等での情報活用能力の育成等の実践事例を創出する。

② 情報活用能力調査

学習の基盤となる資質・能力である情報活用能力を、児童生徒がどの程度身に付けているかを定期的に測定するため、小学校・中学校・高等学校等における児童生徒の情報活用能力調査の実施に向けた調査・研究を行う。

事業スキーム



(担当：初等中等教育局学校情報基盤・教材課) 55

55

生成AIの活用を通じた教育課題の解決・教育DXの加速

令和7年度補正予算額（案）

8億円



現状・課題

- 生成AIの利活用に関しては、令和6年12月にガイドラインを改訂し、学校現場における各主体や場面に応じた利活用の方向性を示してきた。このような動きとともに、技術の進展に対応しつつ実証等を通じて教育分野における様々な利活用を試行してきた。しかし、その利活用の方針についての浸透や実装は道半ばである。
- 特に学校の働き方改革の観点から校務での利活用は有用としている一方、生成AIを校務で利活用している学校は限定的である。
- このような課題やAI法の成立などの動きも踏まえ、教育課題の解決に資する利活用について実証研究を踏まえた調査研究を更に進める必要がある。加えて、利活用に向けた実証的な取組・事例創出やその情報収集・発信を継続的に行っていく必要がある。

骨太方針2025（R7.6.13閣議決定）（教育DX）
ごどもたちの個別最適な学びと協働的な学びの一體的な実現及び教職員の負担軽減に向け、国策として推進する「G I G A Xスクール構想を中心とした生成AI活用も含めた教育DXを加速する。

1. 学校や教育委員会における実証研究（6億円）

a.) 生成AIパイロット校の指定を通じた利活用事例の創出

事業概要

- ① 教育利用：教科等横断的かつ学年横断的に利活用する申請校を優先採択
- ② 校務利用：利活用業務・方法を「可視化」し、情報共有する申請校を優先支援

想定成果

- ・ 年間指導計画やカリキュラムに体系的に位置付けて行われる取組事例の創出
- ・ 汎用基盤モデルを活用した、校務での利活用事例の創出、学校間の事例共有

b.) 教育課題の解決に向けた生成AIの実証研究事業

事業概要

- 校務DXを通じた働き方改革の実現・多言語対応が必要な外国にリーチを持つ子供・保護者への対応などの誰一人取り残さない教育の実現、一人一人に合った個別最適な学習の提供、生成AIに関するデータ利活用の実践など、教育分野の特定の課題に対し生成AIを活用した課題解決の可能性を検証する実証研究を行う。

テーマ課題例

- ・ 働き方改革に資する校務における生成AIの利活用
- ・ 負担感の大きい事務や外部対応・時間割編成等の業務の効率化・高度化
- ・ 誰一人取り残さない学びの保障に向けた生成AIの利活用
- ・ 特別支援、外国人児童生徒の指導・多言語対応への支援
- ・ 児童生徒の個別最適・協働的な学びの実現に向けた生成AIの利活用
- ・ 学びの可視化や主体的・対話的で深い学びを実現する生成AIの利活用
- ・ データの利活用に向けた生成AIの利活用実証事業
- ・ マルチモーダルな生成AIを活用したデータの分析・可視化、質の高いデータの活用

想定成果

- ・ 過年度で整理された課題解決の可能性に基づく実証事業の実施
- ・ 既存の対応方法よりも効率的かつ効果的な生成AIモデル・サービスの創出

2. 生成AIの利活用に関する調査研究（2億円）

a. 生成AI利活用に向けた事例収集・Webサイトの運営等

事業概要

- 教育分野における生成AIの利活用に関するワークショップ・アイデアソン等のイベント・研修を実施し、学校における利活用に向けた好事例収集を行なう。
- また、生成AIの技術の進展に応じ、必要な情報提供や好事例の発信を行なうウェブサイトを継続的に運営・情報発信を行なう。



b. 校務での生成AIの利活用推進のための調査研究

事業概要

- 学校の働き方改革を推進する上では校務での生成AIの利活用が有用と考えられる。一方で、生成AIは急速に進化を遂げておりサービスの在り方も変化していることから、教職員・教育委員会が生成AIどのように利活用すればいいかを十分に把握できおらず、その結果生成AIが教育現場で十分に利活用されていないという課題がある。
- 昨年度までに教育現場で創出された好事例及び課題の収集・分析を実施し、教職員に対する研修の在り方や適切な利活用場面を整理することにより、効果的な校務DXを通じた学校の働き方改革を推進する。

想定成果

- 校務での生成AIの利活用に関する手引きの作成

(担当：初等中等教育局学校情報基盤・教材課) 56

56

教育DX環境を支える基盤ツールの整備・調査研究

令和7年度補正予算額（案）

8億円



現状・課題

○子供たちの個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実及び教職員の負担軽減に向け、国策として推進するGIGAスクール構想を中心に、教育DXを加速することが求められている。このような教育DX環境を充実していくため、教育データの利活用に必要な知見や成果を共有することができる基盤的なツールを文部科学省が整備する必要がある。

○また、このような基盤的なツールの改善・活用促進を進めるとともに、GIGAスクール構想を通じて整備されたデジタル学習基盤について検証し、子供たちの個別最適な学びと協働的な学びの実現に資するデジタル学習基盤の在り方について検討を行う。

事業内容

(1) 文部科学省CBTシステム（MEXCBT）の改善・活用推進（開発等 419百万円）

- 文部科学省CBTシステム（MEXCBT：メクビット）を、希望する全国の児童生徒・学生等が、オンライン上で学習・アクセスできる公的なCBTプラットフォームとして提供し、デジタルならではの学びを実現。
- 令和8年度の全国学力・学習状況調査の中学校教科調査（英語）等において活用予定。また、令和9年度の全国学力・学習状況調査の全面CBT化における活用を見据え、CBT調査教科のサンプル問題を搭載し、各学校でMEXCBT上で取り組めるような環境を整備する予定。
- 地方自治体独自の学力調査等のCBT化についても、引き続き地方自治体のニーズに対応できるようにする。



(2) デジタル学習基盤の在り方等に係る調査研究（389百万円）

- GIGAスクール構想で整備された端末の調達・活用状況を検証するとともに、それらの結果から得られた知見やこれまでの調査研究の成果等を集約し、デジタル学習基盤の在り方を検討する。そのため、クラウド基盤及びサービスの共同調達・共同利用の在り方とその要件定義、ネットワーク形態及びセキュリティの在り方とその要件定義、先端技術の教育分野における利活用、共同調達・運用の可能性等についての調査研究を行う。
- データのシステム間での相互運用性確保のための共通ルール等を定めた「相互運用標準モデル」の更新及び適合性評価の仕組み等の実施可能な体制等の検討に係る調査研究を行う。



(担当：初等中等教育局学校情報基盤・教材課) 57

57

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

令和7年度補正予算額（案）

1億円



現状・課題

- 1人1台端末環境において、教育データを活用し、自らの学びの改善やきめ細かな指導・支援、教員の働き方改革に生かすことが重要。一方、こうした取組は一部の先行自治体において進んでいるものの、現状として全国的な取組とはなっていない。
- そこで、自治体において、教育データの利活用の目的設定から環境の構築、データの収集、分析、分析結果の活用までの一連のプロセスを実証し、成果や課題の整理を行うとともに、横展開のための自治体支援することにより、教育データ利活用を推進する。

事業内容

(1) 教育データの可視化に関する実証研究等

機能開発を含めた教育データ利活用の一連のプロセスに関する実証研究

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）をベースに、自治体において、検討、システムやツールの構築・導入、データ収集、データのダッシュボード等による可視化、活用といった教育データ利活用の一連のプロセスを実証。



(2) 教育データ利活用の横展開のための自治体支援

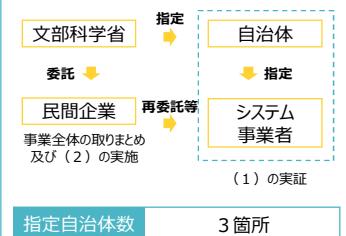
①実証自治体への伴走支援

（1）の実証自治体の伴走支援を行うと共に、教育データ利活用の一連のプロセスの詳細化、システム・ツール導入後の効果的なデータ利活用方法の具体化を図り、ステップ（β版）の更新に向けた実証研究の成果や課題の整理を行う。

②実証自治体における成果報告会及び自治体間の情報交換会

実証事例の横展開のために教育データ利活用に関心の高い自治体を集めた成果報告会を実施すると共に、自治体がデータ利活用を進めるに当たり「知見の共有＝DX」ができるような情報交換会を実施。自治体自らが実証事例や類似自治体の取組を参考したり、悩みを共有・相談したりすることを目指す。

事業スキーム



(担当：初等中等教育局学校情報基盤・教材課) 58

58

【参考】学校のICT環境整備3か年計画(2025~2027年度)

- GIGAスクール構想により実現した1人1台端末環境を前提として「個別最適な学び」と「協働的な学び」を一体的に充実し、「主体的・対話的で深い学び」を実現するために不可欠な学習基盤であるICT環境整備のため、「学校のICT環境整備3か年計画(2025~2027年度)」を策定
- 必要な事業費は単年度で1,464億円とし、所要の地方財政措置



学校のICT環境整備計画(1,464億円)

※★印の機器については、元利償還金に対する交付税措置があるデジタル活用推進事業債の対象

計画において措置されているICT環境の水準

■ 学校のネットワーク	<ul style="list-style-type: none"> ・「当面の推奨帯域」を満たすなど ・必要なネットワークを確保している学校 ・無線LAN 	: 100%	
■ 高校生の学習者用端末		: 100%整備	
■ 教師の端末等	<ul style="list-style-type: none"> ・指導者用端末*及び校務用端末 ・業務用ディスプレイ ・次世代型校務支援システム 又は 統合型校務支援システム 	: 生徒数の3分の1程度 ※予備機や低所得世帯生徒等への貸与機等	
■ 学校のニーズに応じたICT支援体制		: 1人1台整備	
■ 教室のICT機器	<ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板等の大型提示装置*／実物投影機 ※実物投影機は、小学校及び特別支援学校に整備 	: 1人1台整備 : 100%整備 ※次世代型校務支援システムへ順次移行 : ICT支援員4校に1人配置 : ヘルプデスクの設置 ※複数の自治体が共同設置することも考えられる	
		: 各普通教室1台 特別教室用として各学校に6台	

上記のほか、充電装置(充電保管庫・モバイルバッテリ)、児童生徒用端末のセキュリティ対応、学習者支援ツール※についても整備

※各教科等の学習活動に共通で利用可能なツール(例:教師と児童生徒間・児童生徒同士で資料共有や作業の進捗確認ができるツール)や、児童生徒の学校生活を支援するツール(例:児童生徒の心や体調の変化を早期に発見し、支援するツール)

※ 上記に加え、GIGAスクール構想加速化基金を活用した義務教育段階の端末整備(補助率2/3)の地方負担分として単年度373億円を措置

[参考]文部科学省が公表している教育DXに係る当面のKPI

- 必要なネットワーク速度を確保している学校100%(令和7年度)
- 次世代の校務システムを導入済みの自治体100%(令和11年度)
- 教職員の働き方改革にも資するロケーションフリーでの校務処理を行っている自治体100%(令和11年度)