

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

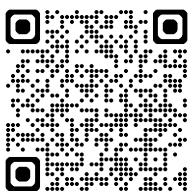
R6.12 次期指導要領、検討開始

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

● 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。

● 子供専用のスマホ保有率

小学生	中学生	高校生
72.0%	95.3%	99.1%
(0.0%)	(2.6%)	(3.9%)

(2010年度)※

● 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%)

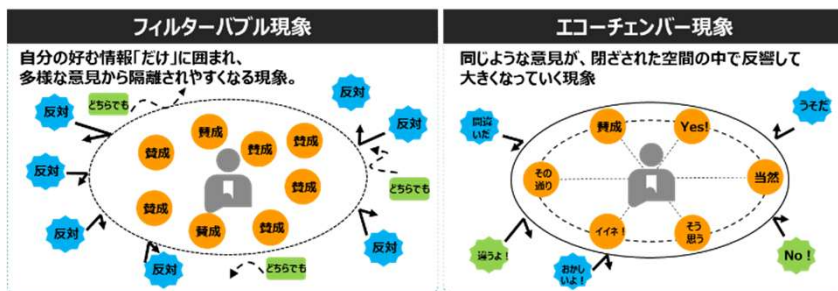
〔出典〕令和5年度「青少年のインターネット利用実態調査」報告書 令和7年3月20日家庭庁
※ 平成22年度「青少年のインターネット利用実態調査」結果について(概要) 平成23年2月内閣府
平成26年度の調査が公表された。なお、平成27年度以前の調査結果を裏打ちするデータがないことにより、(小学生)の調査対象は、過半数以上。

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

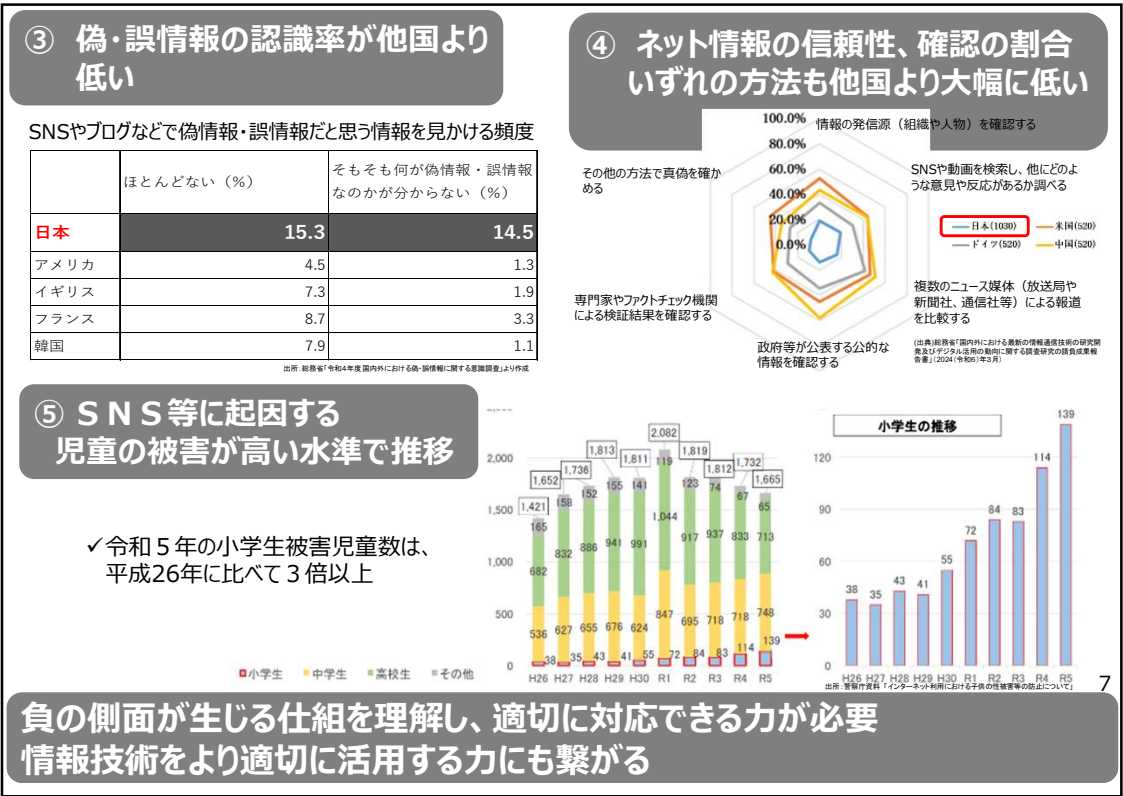
- ✓ 日本は「知っている」(44.7%)、他の対象国(80%~90%)と比べて大幅に低い
- ✓ 理解が不足していると**情報を正しく評価できず、社会生活で誤った判断を下す危険**


〔出典〕情報通信白書令和5年度版



6


6



 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

9

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、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	… P 2	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	… P 47
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	… P 7	(1) 情報活用能力の抜本的向上	… P 48
(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	… P 8	(2) 質の高い探究的な学びの実現	… P 55
(2) 「学びに向かう力、人間性等」の再整理	… P 15	第五章 「余白」の創出を通じた教育の質の向上の在り方	… P 62
(3) 「見方・考え方」の再整理	… P 19	第六章 豊かな学びに繋がる学習評価の在り方	… P 70
(4) デジタル学習基盤を前提とした学びの在り方 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	… P 22	第七章 その他諮問で提起された事項の在り方	… P 79
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	… P 25	(1) カリキュラム・マネジメントの在り方	… P 80
(1) 検討の前提（児童生徒の実態と現行制度の枠組み）	… P 26	(2) 高等学校入学者選抜	… P 82
(2) 義務教育段階（「調整授業時数制度」の創設等）	… P 30	(3) 産業教育	… P 84
(3) 高等学校段階における教育課程の柔軟化	… P 35	(4) 特別支援教育	… P 90
(4) 個別の児童生徒に係る教育課程の編成・実施 の仕組み	… P 42	(5) 幼児教育	… P 96
		(6) 子供のより主体的な社会参画に関わる教育の改善	… P 100
		第八章 今後の検討スケジュールや検討の在り方等	… P 104
		審議経過	… P 107

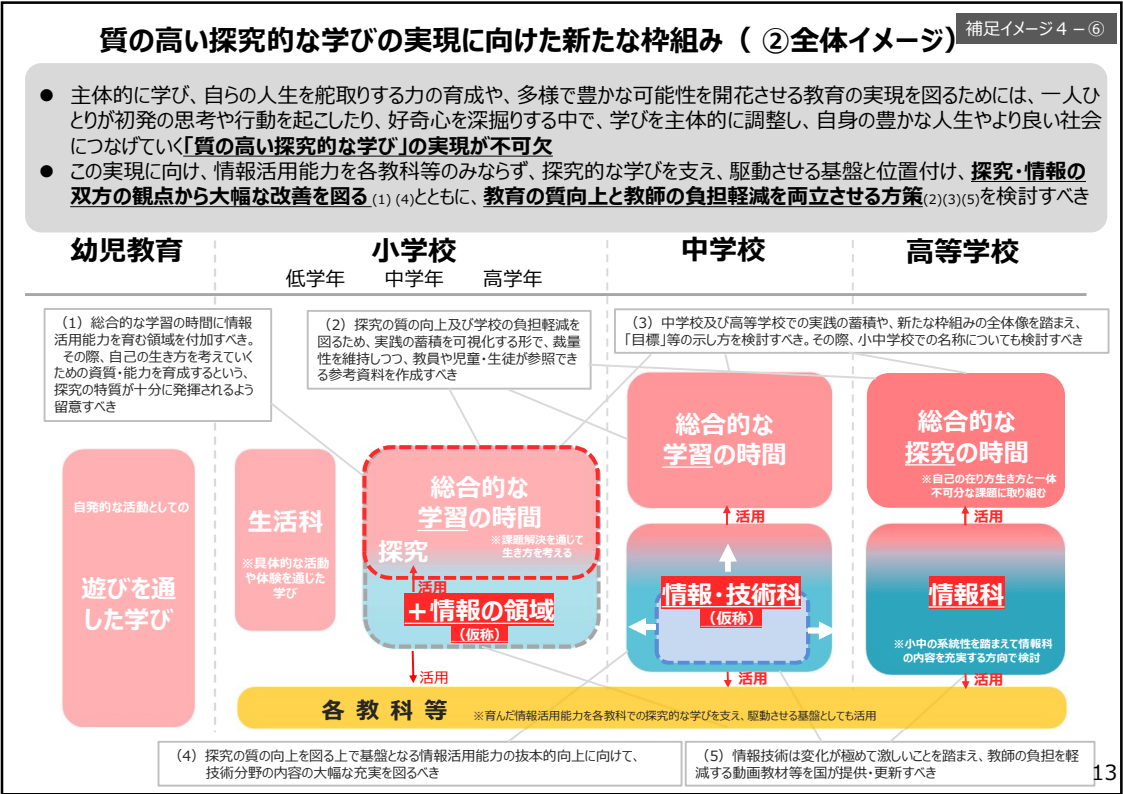
※本論点整理において「学習指導要領」という際、第一章～第二章においては「幼稚園教育要領」を含む

10

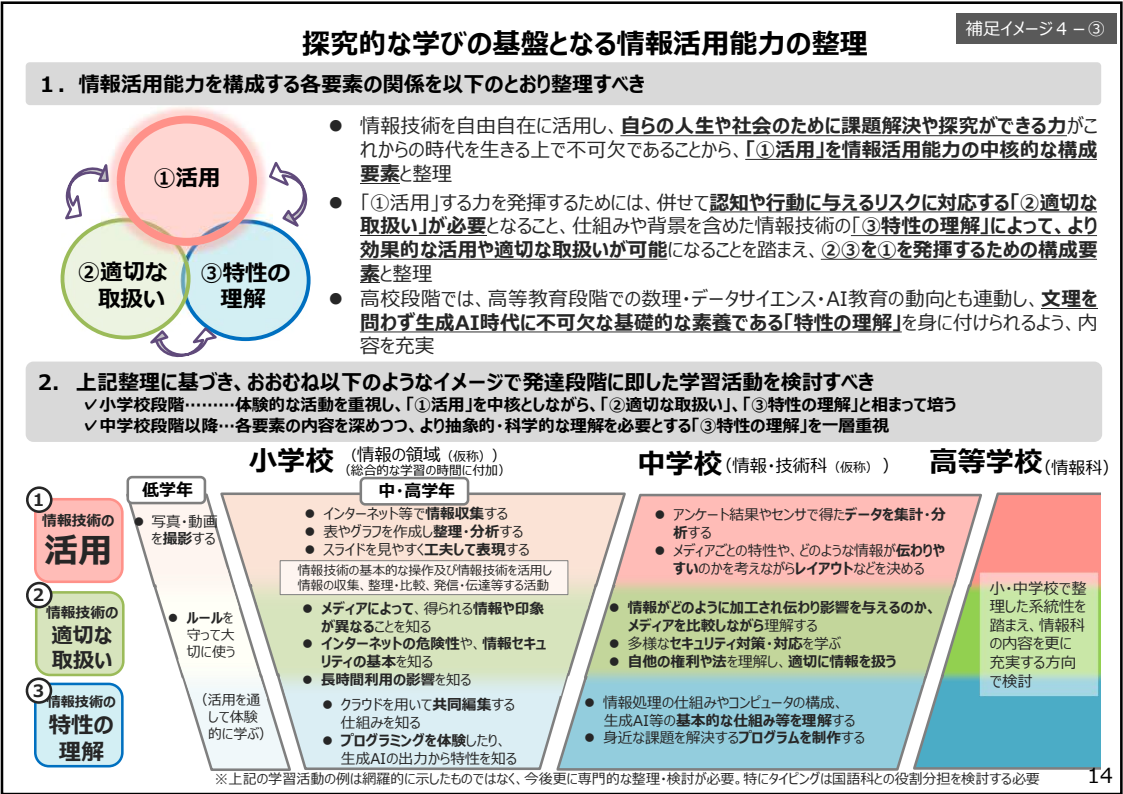
10

11

12

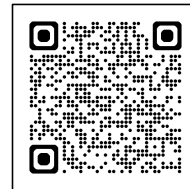


13



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。
- ここから、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

情報活用能力として育成すべき資質・能力を体系的に整理するイメージ							
● 情報活用能力の学習の基盤としての位置付け、情報活用能力の範囲、情報技術の変動性に留意しつつ、情報活用能力の構成要素別に（情報技術の①活用、②適切な取扱い、③特性の理解）、各学校段階で育成すべき主な資質・能力の例を以下のとおり「知識及び技能」と「思考力、判断力、表現力等」に整理してはどうか							
		小学校		中学校		高等学校	
		知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等
①	課題の設定 情報の収集 整理・分析 まとめ・表現 基本的な操作	・多様な情報収集の方法を身に付ける ・情報やデータを整理し傾向を把握する方法を身に付ける ・目的に応じた表現技能を身に付ける ・情報技術の適切な操作を身に付ける	・適切な方法で情報やデータを収集・整理し傾向を明らかにしたうえで、目的に応じて効果的に表現し、身近な課題を解決できる	・効率的な情報収集の方法を身に付ける ・情報やデータの統計的な分析の方法を身に付ける ・複数の情報技術の組み合わせた表現技能を身に付ける	・複数の手段により効果的に収集した情報やデータを統計的に分析し根拠を判断し、適切な情報の加工をもって課題を解決できる	・組み合わせによる効果的な情報収集の方法を身に付ける ・情報やデータを構造化し科学的に分析し論理的に考察する方法を身に付ける ・情報技術を統合した効果的な表現技能を身に付ける	・情報技術の特性や信頼性の多面性を踏まえ、情報やデータを統計的・多角的に分析し根拠を判断し、うえで、解決策を論理的に構成・適切に表現し、効果的な議論を経て課題を解決できる
②	法や制度 倫理 安全	・自他の権利やルール、マナー、セキュリティを理解する ・生活や健康への影響、安全管理を理解する ・メディアにより情報や印象が異なること、誤情報・悪意のある情報もあることを理解する	・権利と責任、ルールとマナー、セキュリティ、情報技術の活用による影響等を踏まえて適切に行動することができる	・法や倫理等を多面的に考え、情報セキュリティを踏まえつつ、情報技術のリスクを評価して適切に行動することができる	・法・制度の意義や責任を理解する ・倫理的な配慮を踏まえた適切な活用に関し理解する ・情報セキュリティを踏まえたリスクと利便性の評価・管理を理解する	・法・制度の意義や倫理的課題を考察し責任をもつことや、情報セキュリティを踏まえつつ、情報技術のリスク、利便性、信頼性等を評価して適切に行動することができる	
③	情報及びコンピュータの原理 AI アルゴリズム・プログラミング デザイン データの扱い コミュニケーションやメディア 社会的役割	・生成AIを含む情報技術の基本的な仕組みや特性を理解する ・コンピュータに指示するために必要な手順を理解する	・情報技術の特性を踏まえ、プログラミング的思考に基づき、身近な課題の解決策を表現することができる	・情報技術の仕組みを理解する ・AIの仕組みと社会での活用を理解する ・アルゴリズムの理解と構造的な表現方法を身に付ける ・ユーザ視点の情報デザインを理解する ・データの効率的な管理・活用の仕方を身に付ける ・メディア特性が受信・発信に与える影響を理解する ・技術による社会のシステム化を理解する	・情報技術の仕組みや特性を踏まえ、AIやアルゴリズム、情報デザイン、データ分析、メディアの活用と社会的視点の統合し、生活や社会における課題を多面的に分析して解決策を構想・表現することができる	・情報技術の原理を科学的に理解する ・AIの特性と課題を踏まえた活用方法を身に付ける ・アルゴリズムやシステム構築の設計と評価の方法を身に付ける ・ユーザ中心の情報設計・評価の方法を身に付ける ・データの科学的分析・解釈や、モデル化、シミュレーションを理解する ・メディア・ツールの統合・活用方法を身に付ける ・技術発展の影響を多面的に理解する	・先端技術を含む情報技術の原理や特性を踏まえ、AIやアルゴリズム、情報デザイン、データ分析、モデリング、シミュレーション、メディア・ツールの活用と社会的視点の統合し、生活や社会における専門的な課題を分析し、確に据えて、解決策を創作的に構想・表現することができる

17

情報活用能力を育成するために想定される主な学習活動イメージ（R7.10.20時点）						
● 情報活用能力を育成するための学習活動のイメージについて、現時点で想定されるものを以下のとおり例示 ※ 以下は研究開発学校（春日井市、宮城教育大学）での実践や適時性等を踏まえ一般化したものであり、網羅性が担保されているものではないことに留意						
	低学年	小学校	中学年・高学年	中学校	高等学校	
①	課題の設定 情報の収集 整理・分析 まとめ・表現 基本的な操作	探究プロセスのうち「課題の設定」においては、情報を収集したり、整理・分析したり、まとめ・表現したりすることがある。その際、情報技術を活用して「情報の収集」、「整理・分析」、「まとめ・表現」する力である情報活用能力が下支えするように機能することが想定される。	・Web上から情報収集する ・Webアンケートにより情報を収集する ・目的・条件に応じWebを活用して情報を収集する ・表やグラフなどの作成方法を理解する ・図表やグラフなどを活用して分析する ・端末を活用して見やす（まとめ） ・効果的にプレゼンテーションをする ・スライド、ポスター、動画等デジタルで表現する ・文章作成、表計算、発表等のアプリケーション操作・クラウド上でのデータの共有・共同編集による作品制作をする	・Webの仕組みを踏まえ安全で効率的に情報を収集する ・センサで現象を計測しデータを収集する ・データを根拠として現象の分析してその傾向を解釈し、意思を決定する ・生成AIを活用しアイデアを整理する ・デジタルアプリケーションにより発信、表現する ・Webページ、SNSにより発信、交流する	・情報収集を効果的にし、手法を体系的に用いる ・データの信頼性・妥当性を評価する ・多角的に比較・分析し論理的に考察する ・モデル化するための手法を理解する ・課題に応じ情報技術を適切に選択し活用する ・課題を抽象化・モデル化する	
②	法や制度 倫理 安全	基本的なルールを守り、長時間利用に注意して使う	・情報やAI等に関する権利を理解する ・著作権などを理解する ・自分の発信等が情報社会をつくることを認識する ・コンピュータを活用する際の社会的なルールを知る ・ルールを守る大切さ、情報の大切さを理解する ・インターネット上のルールやマナーを理解する ・ID/パスワードの安全管理 ・インターネットのリスク ・情報セキュリティ、健康への影響、行動の制限 ・メディアによって変化する情報や印象があること ・情報社会には大量の情報があり、中には誤情報・悪意のある情報があること ・AIの活用、発展を知る	・情報や知財の財産に関わる権利や法律を理解する ・AIを利用する上での制度を理解する ・情報社会における責任、義務を理解する ・認知や社会への影響を踏まえコンピュータを活用する ・ルールを守る大切さ、情報の大切さを理解する ・倫理観、インターネット上のルールやマナーを踏まえて行動する ・情報技術の評価 ・インターネットのリスクと利便性 ・情報セキュリティ、健康への影響、行動の制限 ・メディアによって変化する情報や印象があること ・情報社会には大量の情報があり、中には誤情報・悪意のある情報があること ・AIの活用、発展を知る	・法制度・倫理を社会の実例と関連して理解する ・法制度や倫理を根拠として情報技術を活用する ・AI活用に関する法制度や倫理の知識を理解する ・情報技術の利用のリスクを理解し、利便性に適切な利用方法を判断する ・社会的価値や倫理的配慮を理解する ・情報技術の仕組みの科学的な理解に基づき安全・信頼性を判断する ・情報技術の発展が社会や生活に与える影響を理解する	
③	情報及びコンピュータの原理 AI アルゴリズム・プログラミング デザイン データの扱い コミュニケーションやメディア 社会的役割	活用を通して体験的に学ぶ	・情報の基本的な特徴、コンピュータの存在、コンピュータの動作とプログラム ・インターネット、クラウドを理解する ・生成AIの基本的な特性を理解する ・生成AIを体験する ・コンピュータの有用さ・手順を知る ・プログラムを作成する ・センサ制御を理解する ・コンピュータに意図した処理を行わせる ・情報を整理して可視化する ・目的に応じて効果的にデザインする ・データを適切に保存、管理、検索する ・アカウントの開設、編集権限を理解する ・メディアの特性、インタラクティブコンテンツ、コミュニケーション、フィルターバブルを理解する ・社会におけるコンピュータの活用 ・情報化に伴う産業や国民生活の変化を知る	・表現、記録、計算の原理、法則 ・情報のデジタル化、処理の自動化、システム化、ネットワークの構築 ・Webページの約束事、計画、制作システムを理解する ・AIの基本的な仕組みを理解する ・生成AIを利用し課題解決する ・画面認識AI等を体験する ・アルゴリズム・情報処理の手順「変数、リスト、ループ」 ・インフラテクノロジコンテナーの制作 ・CAD、プログラミング、AIツールの操作、を理解する ・ユーザインターフェースを理解する ・人間中心の設計に情報デザインする ・情報のデジタル化やデータの取得をする ・データベースの仕組みを理解し利用する ・インフラテクノロジコンテナーの制作、問題解決する ・情報技術に内在するバイアスを理解する ・データ倫理・情報伝達技術の発展 ・社会におけるコンピュータシステムの役割 ・情報通信技術による問題解決方法、DX、サバに実現、IoT、を理解する	・情報の表現方法を比較し、利点や限界を踏まえた科学的な理解に基づき活用する ・先進技術の基礎の構築要素や仕組みを科学的に理解する ・生成AIを用いて表現する ・AIの限りの側面を踏まえて活用する ・適切なアルゴリズムやデータ構造の選択・設計を理解する ・処理効率や可能性を考慮しアルゴリズムを改善する ・設計から開発・評価までのプロセス管理手法を理解する ・ウェアラブルデバイスなどの科学的な特性に基づいてデザインする ・デザイン思考に基づいて制作する ・UI/UXデザインを理解する ・データ倫理を根拠としてコミュニケーションを行う ・プログラマーを得意にデータ処理や可視化をする ・データセットの作成やモデリングをする ・協働的に探究を進めるため、メディアを統合的に活用する ・ICTツールを適切に活用し知識や情報を発信する ・先進技術を活用して制作物を発信する ・情報技術の発展が社会や生活に与える影響を理解する ・情報技術の利点と社会的課題を踏まえた課題解決の立案を知る ・技術活用に伴う社会的責任や課題を理解する	

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

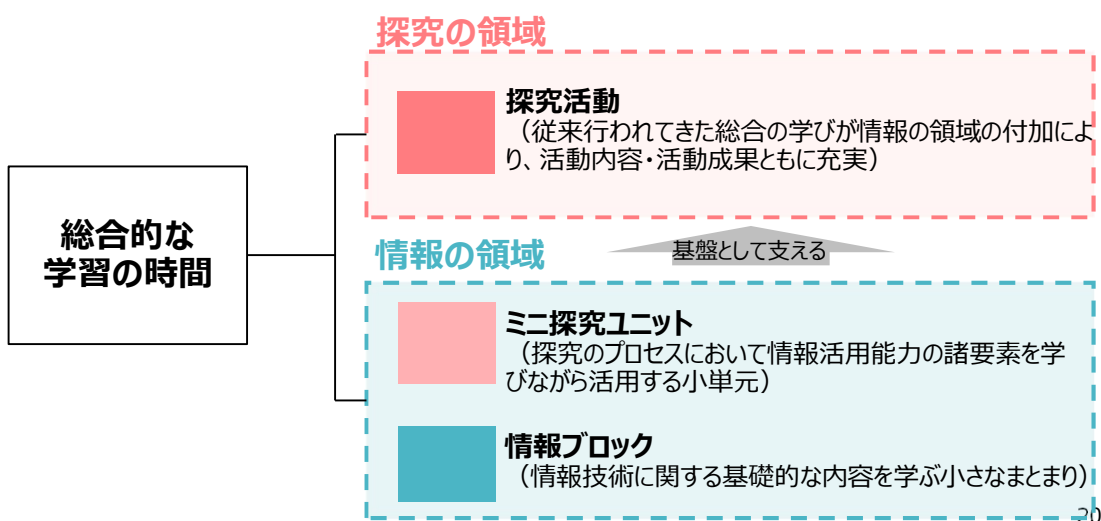
総合的な学習の時間の構成要素について（イメージ）

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、

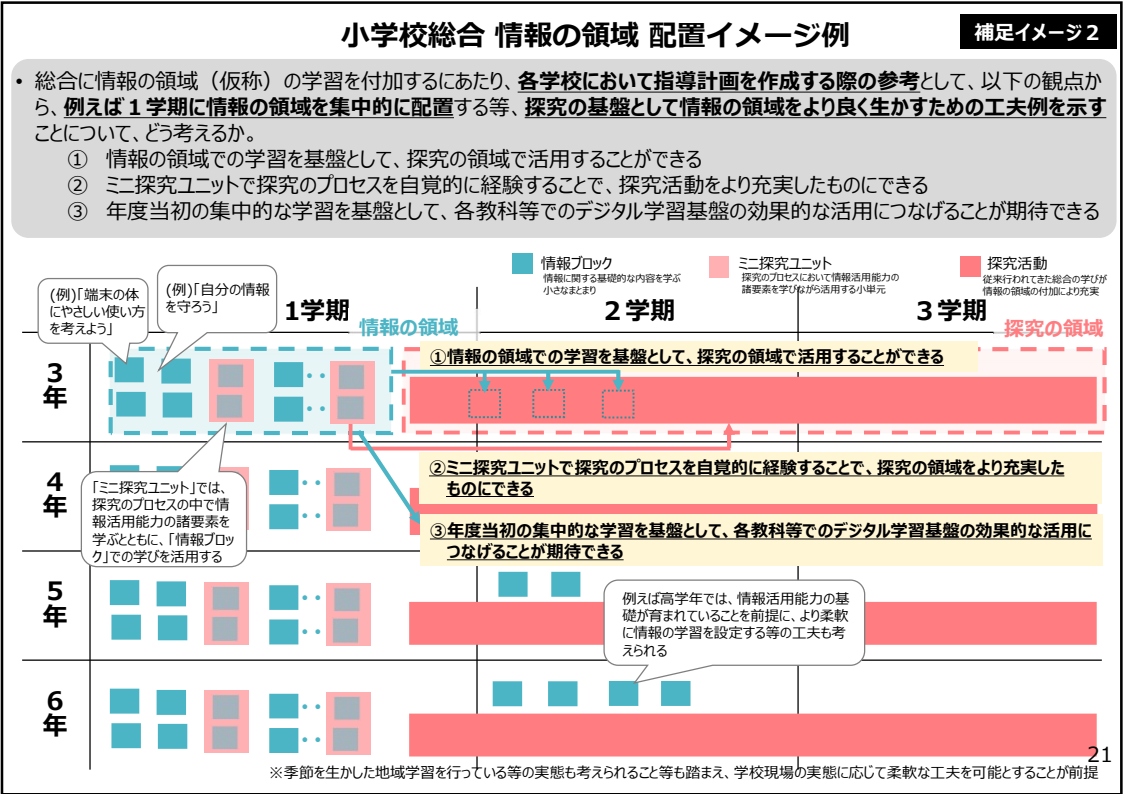
- ① 探究的な学びの特質が十分に発揮されるよう配慮しつつ、探究的な学びと一体的・重点的に指導する
- ② 情報活用能力の着実な育成を図る

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。

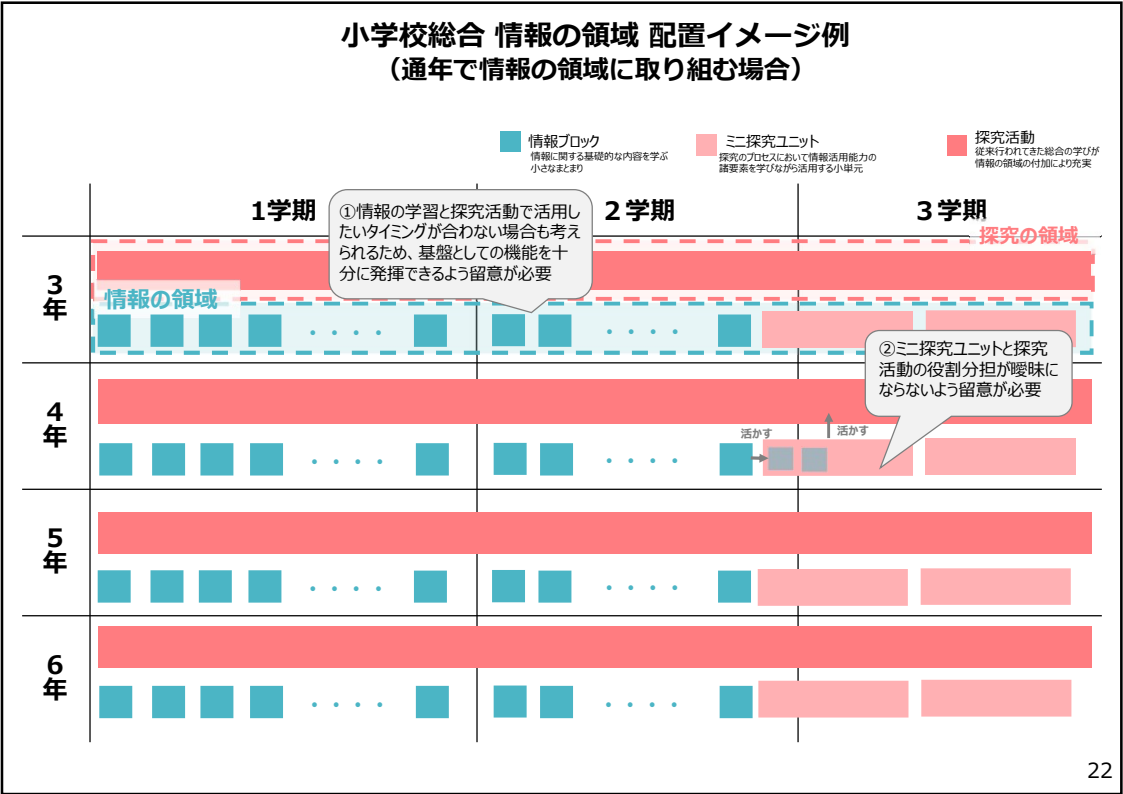


20

20



21



22

「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
マイルールをつくらう」(中学年)

①情報技術の
活用

②情報技術の
適切な取扱



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を振り返り、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
<p>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？</p> <p>○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。<u>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。</u></p> <p>○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、<u>スライドに時間軸で可視化</u>する。<u>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</u>する。</p>	<p>デジタル生活の実態や困りごとを調べてみよう</p> <p>○マイルール作成に向けて<u>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</u>する。</p> <p>○クラス内の<u>デジタル技術の利活用の状況を把握</u>するため、<u>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。</u></p>	<p>自分にあつたマイルールを考えよう</p> <p>○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いながら<u>クラウドで類型化や序列化をして整理・分析</u>する。</p> <p>○端末や情報との距離の取り方や向き合い方など、<u>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</u>。クラスで共有し、「いいね！」「知らなかった！」「まねしたい！」など<u>感想を出し合う</u>。</p>	<p>マイルールを宣言しよう</p> <p>○<u>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</u>する。タイトルやイラストを加えて、<u>自分らしいマイルールを完成</u>させる。</p> <p>○<u>完成したマイルールをオンラインで共有し、発表</u>する。お互いのよいところをコメントし合い、振り返る。</p> <p>○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、<u>自分の行動を振り返る</u>。</p>

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)

①情報技術の
活用

②情報技術の
適切な取扱

③情報技術の
特性の理解

PROMPT



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
<p>生成AIを使うと、作品づくりはどう変わる？</p> <p>○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、<u>生成AIの特徴を見出す</u>。<u>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。</u></p> <p>○<u>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」</u>を課題として設定する。</p>	<p>生成AIの仕組みとリスクを知ろう</p> <p>○生成AIの学習に用いられている<u>クリエイターや権利者の意見や懸念について情報収集</u>する。</p> <p>○様々な創作活動で、<u>生成AIがどのように動き、使われているのか、情報収集</u>する。</p> <p>○創作活動の種類によって、<u>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。</u></p>	<p>生成AIを生かした作品づくりと気を付けたいこと</p> <p>○収集した情報をもとにし、作品制作にあたって<u>生成AIを使うと効果的な場面</u>（発想が拡散する等）と<u>注意が必要な場面</u>（著作権、バイアス、情報の不正確さ等）を整理する。</p> <p>○整理した情報を参考にしながら、<u>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</u>する。</p>	<p>生成AIを活用して作品をつくり、その過程をまとめよう</p> <p>○<u>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</u>する。</p> <p>○発表会を行い、自分の<u>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</u>する。</p> <p>○<u>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</u>。</p>

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変えたり、効率よくファイルを探し出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ふこと、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



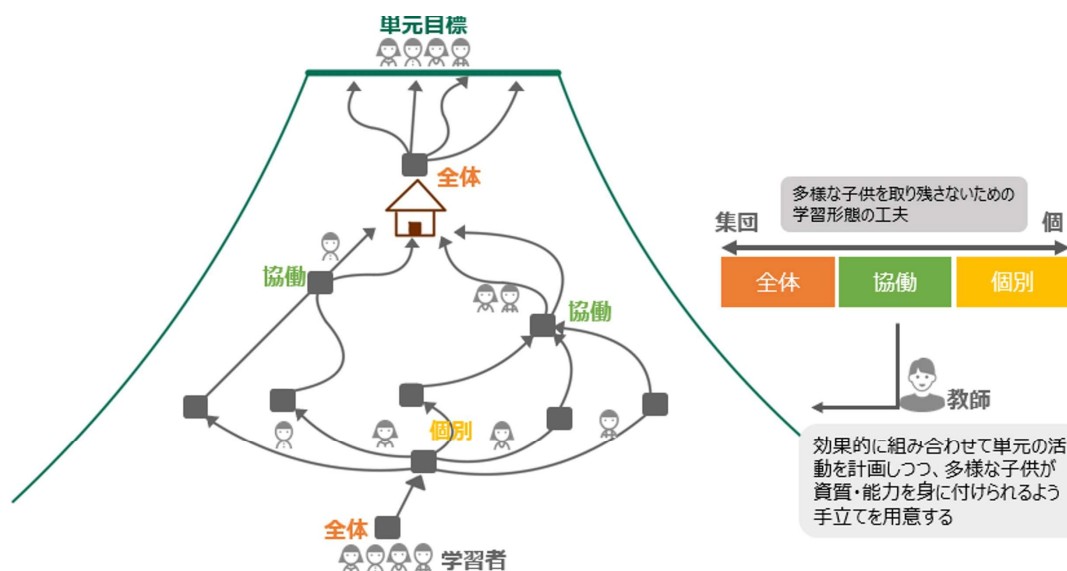
※Geminiで作成

GIGAスクール構想 (デジタル学習基盤の整備)

29

29

「個別」「協働」「全体」の効果的な組み合わせによる単元の計画づくり



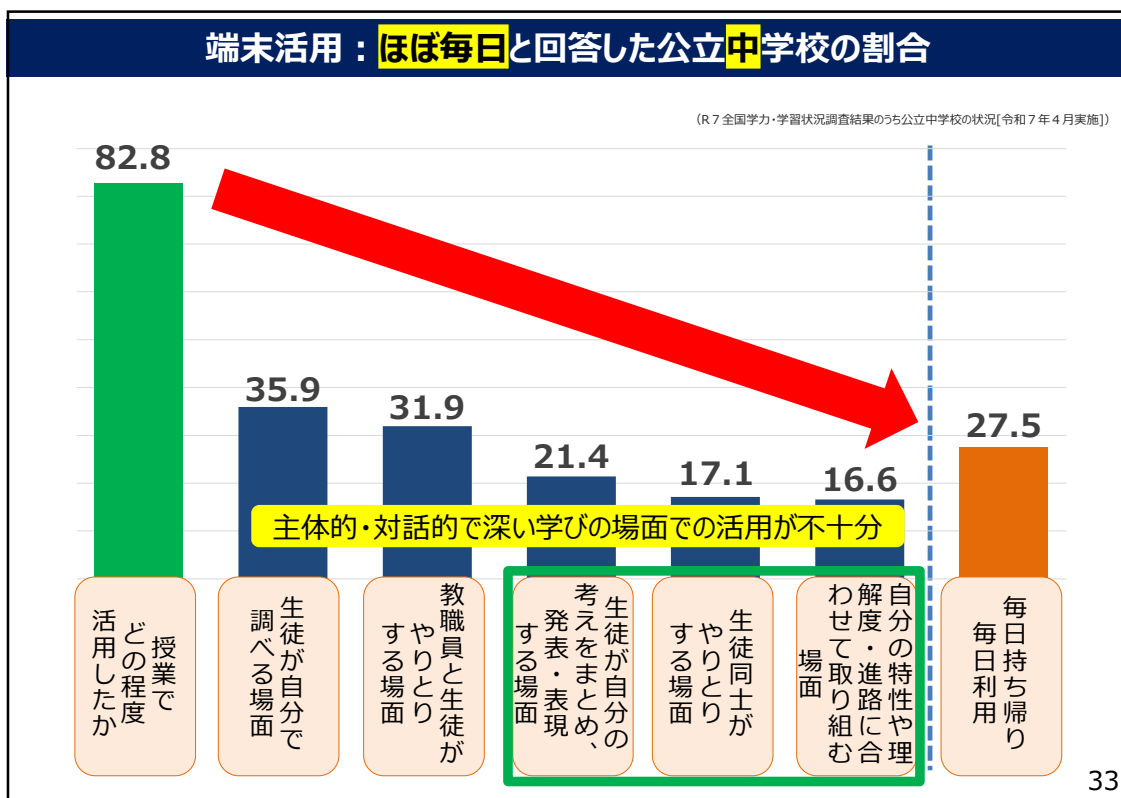
(出典)文部科学省「サポートマガジン『みるみる』」

30

30

32





33

今後の取組のポイント

- ① GIGA × 主体的・対話的で深い学び
- ② GIGA × 教師の指導性
- ③ GIGA × 教育委員会の組織的伴走支援

34

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。



【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。

主体的な学び

対話的な学び

深い学び

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

35

35

リーディングDXスクール事業公開学習会

特別講座 令和6年度文部科学省委託事業
リーディングDXスクール事業 公開学習会

開催日時：令和7年1月7日(火)
 15:30～16:30

事前申込フォーム
<https://forms.gle/eT1woiY8bE6mrza17>
※講師等の事情の関係上、必ず事前申込をお願いします。

**これからのGIGA!!!
教科の学びをどう深める!?**



アーカイブ動画、絶賛公開中! **大人気!**

＜文部科学省学校デジタル化プロジェクトチーム＞

令和6年度文部科学省委託事業
リーディングDXスクール事業 公開学習会

第6回

開催日時：3月10日(月)
 15:30～16:30

事前申込フォーム
<https://forms.gle/eT1woiY8bE6mrza17>
※講師等の事情の関係上、必ず事前申込をお願いします。

これからのGIGA! デジタル学習基盤をどう生かす!?
教師の指導、どう変える?

～クラウドで可視化される学習状況の把握、速やかな指導・支援を考える～


 ファシリテーター
寺島 史朗 氏


堀田 龍也 氏


中野 孝子 氏

メルマガで、随時新着情報をお知らせしています♪
 ◆特設サイト 掲載事例数 **1,849事例**
 ◆指定校等公開学習会情報 (R6年度 **304件** 掲載)

36

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 (改訂関係他) 8/7 こども霞が関見学デー申込

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」
- 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と授業～ (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 (山形県立大蔵小学校)
- 2025.6.30 > (トップページ)「各教科等における深い学びの実践」
- 2025.6.25 > (トップページ) 8/7 こども霞が関見学デー申込

小学校

国語 社会 算数 理科 生活 音楽 職業工作 家庭 体育 外国語活動 外国語

特別の教科 道徳 総合的な学習の時間 特別活動

中学校

国語 社会 数学 理科 音楽 美術 保健体育 技術・家庭 外国語 特別の教科 道徳

総合的な学習の時間 特別活動

「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」	
<div>■単元の目標 小数の表し方や計算の仕方、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づき、生活や学習に活用しようとする。</div> <div>■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に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。</div>	
<div>■単元の指導計画（11時間）</div> <div>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</div> <div>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ことを理解する ・小数を位ごとに分けて表すことができることや、小数を数の相対的な大きさに表すことを理解する</div> <div>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</div> <div>第4小単元 「学習を振り返りまとめる」</div>	<div>■小単元の概要</div> <div>いろいろな入れ物のかさを1dL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。</div> <div>・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して理解する。</div> <div>端末上にある数直線図やリット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。</div> <div>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。</div>

39

学習指導要領や解説との関連
<p>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)</p> <p>(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。</p> <p>ア 次のような知識及び技能を身に付けること。</p> <p>(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。</p> <p>(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ことを知ること。</p> <p>イ 次のような思考力、判断力、表現力等を身に付けること。</p> <p>(ア) 数のまとまりに着目し、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。</p> <p>〔用語・記号〕 小数点 1/10の位</p> <p>(内容の取扱い)</p> <p>(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。</p> <p>出典：小学校学習指導要領P72-73,75</p>

40

■資質・能力が育成され「深い学び」が実現している子供の姿（第3小単元）

【学習活動の場面】

①学習活動の場面

を考慮する場面である。
番右の位に揃えて筆算を
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、デジタル学習基盤に投稿された
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。

②子供の「深い学び」の姿

A児は、一番右の位に揃え答えを4.3と求めた。5と3.8という答えがあることを知り、他の児童の考え方を参考に、5Lと3.8Lで計算し、5Lが5Lであり、3.8Lが3L8dLである。A児は、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、整数のたし算のひっ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。ひっ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。整数の時もたし算とひき算は、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です。」

③子供の姿を促す教師の指導性

供には、タブレットに投稿されている、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。

■指導上の工夫とICTの活用

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。
リットルマス図、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。

③子供が何人で学んでいるのか、どの考え方をして学んでいるのかをクラウドで選択させることで、教師は子供が適切な学びを進めているか確認することができる。

【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

41

①学習活動の場面

を考慮する場面である。
番右の位に揃えて筆算を
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。

②子供の「深い学び」の姿

A児は、一番右の位に揃え答えを4.3と求めた。5と3.8という答えがあることを知り、他の児童の考え方を参考に、5Lと3.8Lで計算し、5Lが5Lであり、3.8Lが3L8dLである。A児は、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、整数のたし算のひっ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。ひっ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。整数の時もたし算とひき算は、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です。」

③子供の姿を促す教師の指導性

供には、タブレットに投稿されている、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。

■指導上の工夫とICTの活用

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。
リットルマス図、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。

③子供が何人で学んでいるのか、どの考え方をして学んでいるのかをクラウドで選択させることで、教師は子供が適切な学びを進めているか確認することができる。

【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

42

21

② 子供の変容

「深い学び」が実現している子供の姿（第3小単元）

■指導上の工夫と

【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、他の子供のリットルマス図を使った考え方に着目した。5が5Lであり、3.8Lが3L8dLであることを、リッ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、整数のたし算のひっ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。

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

ひっ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ですよ。」

43

③ 子供の変容を生む教師の指導

① 学習活動の場面

を考える場面である。

5

ICTの活用

【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照し、「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。

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。

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



45



46

47

GIGA StuDX推進チーム プチ学習会

令和7年度 GIGA StuDX 推進チーム開催

第2回 プチ学習会

「GIGAの活用～実践編～」では、学校現場での実際に「プチ学習会」を実施します。
 1週間1テーマから4テーマまで選べます。希望のテーマをお申し込みください。
 ※希望者数の多い方も、ご参加いただけます。

① ラインナップ

特別企画！4本立て

18/18 Mon. 14:30-15:00 (30分)

【参加人数】 学校のネットワーク

・学校のネットワークの活用やWeb会議の活用について、
 活用事例のネットワーク関係者から「実践」を聞き、交流型活用事例発表
 講師：伊藤智幸 先生、伊藤智幸 先生、新井 亮裕
 ジェンダー平等推進員、デジタル化推進員

【申込】 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸

38/20 Wed. 10:30-11:00 (30分)

【参加人数】 もっととりだい！ 生成AI

・「生成AIの活用促進」に関するガイドライン」等について、
 文部省関係者へ聞く
 講師：伊藤智幸 先生、伊藤智幸 デジタル化推進員、伊藤智幸 デジタル化推進員

【申込】 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸

58/18 Tue. 14:40-15:20 (40分)

【参加人数】 Microsoft フォーム (40分)

68/20 Wed. 14:40-15:20 (40分)

【参加人数】 Google フォーム (40分)

② スケジュール

8/18	8/19	8/20	8/21	8/22
①	②	③	④	⑤
⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

【特別企画】 特別企画！4本立て

③ ラインナップ

18/18 Mon. 14:30-15:00 (30分)

【参加人数】 学校のネットワーク

・学校のネットワークの活用やWeb会議の活用について、
 活用事例のネットワーク関係者から「実践」を聞き、交流型活用事例発表
 講師：伊藤智幸 先生、伊藤智幸 先生、新井 亮裕
 ジェンダー平等推進員、デジタル化推進員

【申込】 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸

④ スケジュール

8/18	8/19	8/20	8/21	8/22
①	②	③	④	⑤
⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

【特別企画】 特別企画！4本立て

⑤ ラインナップ

38/20 Wed. 10:30-11:00 (30分)

【参加人数】 もっととりだい！ 生成AI

・「生成AIの活用促進」に関するガイドライン」等について、
 文部省関係者へ聞く
 講師：伊藤智幸 先生、伊藤智幸 デジタル化推進員、伊藤智幸 デジタル化推進員

【申込】 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸

⑥ スケジュール

8/18	8/19	8/20	8/21	8/22
①	②	③	④	⑤
⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

【特別企画】 特別企画！4本立て

⑦ ラインナップ

58/18 Tue. 14:40-15:20 (40分)

【参加人数】 Microsoft フォーム (40分)

⑧ スケジュール

8/18	8/19	8/20	8/21	8/22
①	②	③	④	⑤
⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

【特別企画】 特別企画！4本立て

⑨ ラインナップ

68/20 Wed. 14:40-15:20 (40分)

【参加人数】 Google フォーム (40分)

⑩ スケジュール

8/18	8/19	8/20	8/21	8/22
①	②	③	④	⑤
⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

【特別企画】 特別企画！4本立て

⑪ ラインナップ

78/21 Thu. 15:00-15:20 (20分)

【参加人数】 校務DX何から始める？

・校務DXを推進する上で、学校現場における
 のような「問題」を解決する活用事例を聞き、交流型活用事例発表
 シェアード：伊藤智幸 先生、伊藤智幸 先生、伊藤智幸 先生

【申込】 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸

⑫ スケジュール

8/18	8/19	8/20	8/21	8/22
①	②	③	④	⑤
⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

【特別企画】 特別企画！4本立て

⑬ ラインナップ

88/21 Thu. 15:30-16:10 (40分)

【参加人数】 Google フォーム (40分)

⑭ スケジュール

8/18	8/19	8/20	8/21	8/22
①	②	③	④	⑤
⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

【特別企画】 特別企画！4本立て

⑮ ラインナップ

98/22 Fri. 15:00-15:40 (40分)

【参加人数】 Microsoft フォーム (40分)

⑯ スケジュール

8/18	8/19	8/20	8/21	8/22
①	②	③	④	⑤
⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

【特別企画】 特別企画！4本立て

⑰ ラインナップ

18/18 Mon. 14:30-15:00 (30分)

【参加人数】 学校のネットワーク

・学校のネットワークの活用やWeb会議の活用について、
 活用事例のネットワーク関係者から「実践」を聞き、交流型活用事例発表
 講師：伊藤智幸 先生、伊藤智幸 先生、新井 亮裕
 ジェンダー平等推進員、デジタル化推進員

【申込】 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸 伊藤 智幸

⑱ スケジュール

8/18	8/19	8/20	8/21	8/22
①	②	③	④	

令和7年度 GIGA StuDX推進チーム開催

第3回

プチ学習会

THE LINEUP

【観覧型】 ▶ 申し込み不要、観覧可能

▶ 申し込み不要、観覧可能とさせていただきます

1 10/17/17 (金) 15:50-16:05 (15分)
11/17/17 (月) 15:50-16:05 (15分)

「やってみよう」が心とつながる
5,500の実践例

「リーディング・スタイル」を基盤としたポイントと、先生方の授業
改善や授業に活用するための実践的アプローチの事例を紹介。

2 11/26/16 (水) 15:50-16:05 (15分)
12/12/18 (月) 15:50-16:05 (15分)

【StuDX Style】 Webサイトの上手な作り方

デジタル学習基盤として、Webサイトの構築に関する学び、自習
サイトの構築、実践的活用事例の紹介などに関する実践的
アプローチを紹介。

3 11/26/16 (水) 15:50-16:30 (15分)
12/12/18 (月) 15:50-16:30 (15分)

すぐ使える！情報モラル教育サリ活用術

授業で活用する「使える」ツールから最新のサリ・デジタルサイ
ズ・SNSの活用術、活用事例の紹介などに関する実践的
アプローチを紹介。

4 10/17/17 (金) 15:50-16:30 (15分)
12/11/17 (月) 15:50-16:30 (15分)

GIGA x 公開授業研究会のススメ

公開授業研究会に参加し6年連続で表彰された、実践的活用
事例の紹介などに関する実践的アプローチを紹介。

【観覧型】 ▶ 申し込み不要、観覧可能

▶ 申し込み不要、観覧可能とさせていただきます

「GIGA StuDX推進チーム」では、学校教職員を
対象にプチ学習会を実施します。
1回2テーマ（約15分）からの参加も可能です。
料金の参加をお待ちしています。
※教育委員会の方もご参加いただけます。

プチ学習会参加申込みはコチラ

▶ **申し込み不要**

※ 学校・教育委員会などから申し込みください。
※ 申し込み不要とさせていただきます。

<https://forms.gle/8X2X2X2X2X2X2X2X>

学習会 (Zoomウェビナー)

ウェビナーURL: <https://room.us/j/2118022258>

パスワード: 8077001

※ 参加者には参加コードとパスワードを、研修生・ICG（ICO）等
へは参加コードのみを通知いたします。

QRコード

今後の

学習会予定は

コチラで

随時お知らせ

**特設Webサイト
「StuDX Style」**

<https://room.mstx.jp/studxstyle/>

**キガスタ
メルマガ配信中**

メルマガ

文部科学省 初等中等教育局 学校デジタル化プロジェクトチーム・GIGA StuDX推進チーム

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

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

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。

文部科学省
基金造成経費を交付
都道府県（基金）
補助金交付
市町村

校務DX等加速化事業 3億円

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。

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

①生成AIパイロット校の指定を通じた活用事例の創出
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校務での生成AIの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

●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係る費用、校務支援システムのクラウド化に係る費用等）を支援し、次世代校務DX環境の全国展開を図る。

●学校の通信ネットワーク速度の改善
⇒ネットワークアセス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。

●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専門家への相談、ネットワークの共同調達等の技術的なコンサルティングに要する経費を支援。

GIGAスクール構想第2期における学校DXを強力に推進

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

●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するとともに実践事例を創出する。

教育DX環境を支える基盤ツールの整備・調査研究 8億円

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。

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

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機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

現状・課題

- 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、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どもたちの学びを止めない観点から、予備機の整備も一体的に推進。
- 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

- 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。
- 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。

<1人1台端末・補助単価等>

- 補助基準額：5.5万円/台
- 予備機：15%以内
- 補助率：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>

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

（基金のイメージ）

文部科学省
基金造成経費を交付
都道府県（基金）
補助金交付
市町村
※都道府県事務費も措置

国立や日本人学校等の端末整備 予算額（案） 9億円

- 更新に必要な経費を補助事業により支援。
- 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>

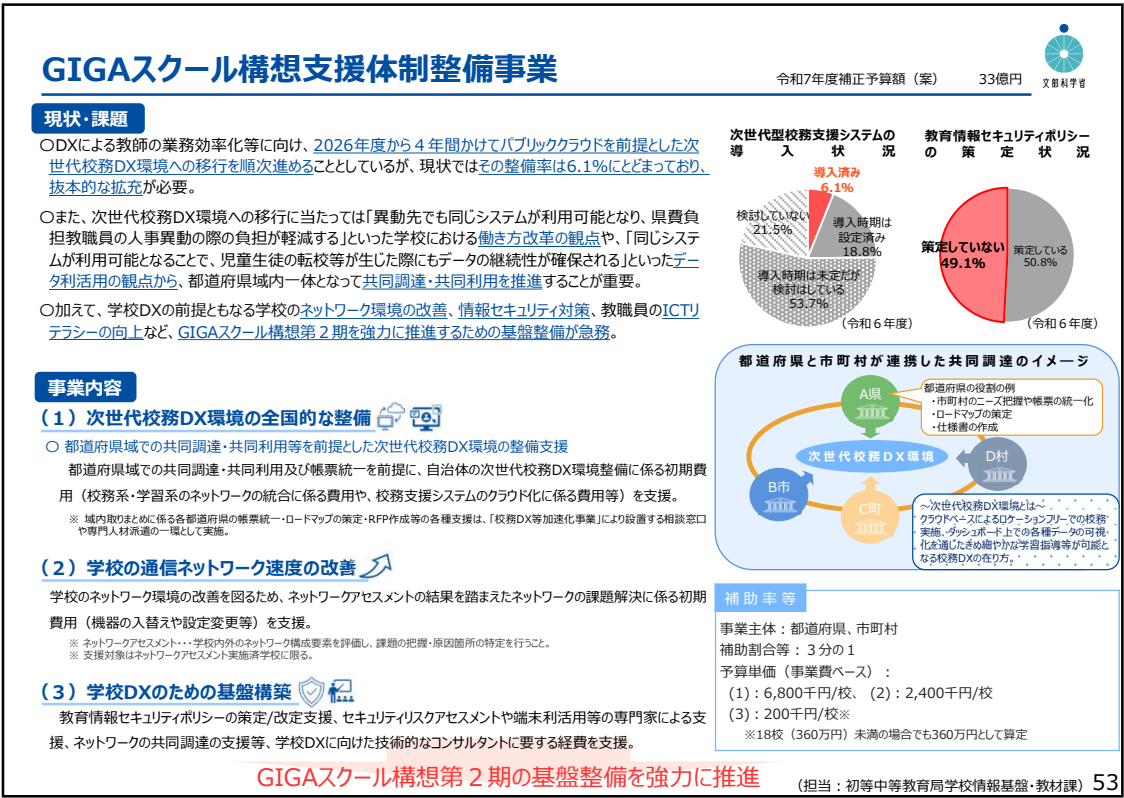
- 補助基準額：5.5万円/台
- 予備機：15%以内
- 補助率：国立 10分の10
日本人学校等 3分の2

※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。

（担当：初等中等教育局学校情報基盤・教材課） 52

52

26



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实施を待つことなく、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

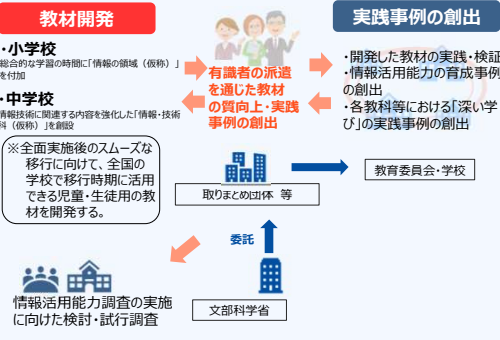
① 情報活用能力育成のための実践研究

- 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

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活用余地を試行**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）
こどもたちの個別最適な学びと協働的な学びの一体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**GIGAスクール構想**を中心に、**生成AI活用も含めて教育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**
- 生成AIの利活用の実証を学校単位で進める指定校を採択。
 - ①教育利用：教科等横断的かつ学年横断的に活用する申請校を優先採択
 - ②校務利用：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ルーツを持つ子供・保護者への対応などの誰一人取り残されない教育の実現、一人一人に合った個別最適な学習の提供、生成AIに関連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
 - 誰一人取り残され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

- 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ついて好事例収集を行う。
- また、生成AIの技術の進展に応じ、必要な情報提供や、好事例の発信を行うウェブサイトを経営・情報発信を行う。



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をどのように利活用すればよいかを十分に把握できておらず、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とともに、教育委員会を主な読み手とした手引きを策定することにより、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

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。

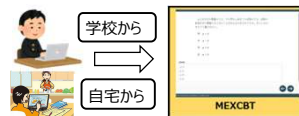
○また、このような基盤的なツールの改善・活用促進を進めるとともに、GIGAスクール構想を通じて整備されたデジタル学習基盤について検証し、**子供たちの個別最適な学びと協働的な学びの実現に資するデジタル学習基盤の在り方について検討**を行う。



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・アセスメントできる公的な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。

事業スキーム



(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**をすることにより、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。



教育データ利活用のダッシュボードイメージ（渋谷区）

（２）教育データ利活用の横展開のための自治体支援

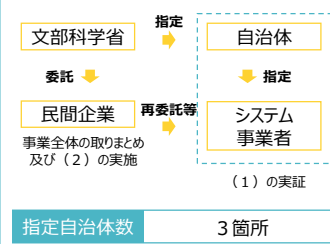
①実証自治体への伴走支援

（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」を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照したり、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	・「当面の推奨帯域」を満たすなど	: 100%
	必要なネットワークを確保している学校	: 100%整備
■無線LAN		: 100%整備
	■高校生の学習者用端末	: 生徒数の3分の1程度
■教師の端末等	・指導者用端末★及び校務用端末	: 1人1台整備
	・業務用ディスプレイ	: 1人1台整備
	・次世代型校務支援システム 又は	: 100%整備
	統合型校務支援システム	
■学校のニーズに応じたICT支援体制		: ICT支援員4校に1人配置
		: ヘルプデスクの設置
■教室のICT機器	・電子黒板等の大型提示装置★／実物投影機	: 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・モバイルバッテリー)、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)



59

30