



現代における 日本の教育

岡山学芸館高校 次世代教育探求ゼミ 2年 難波未彩 森岡奈未

GIGAスクール構想



Global and Innovation Gateway for All

【目的】

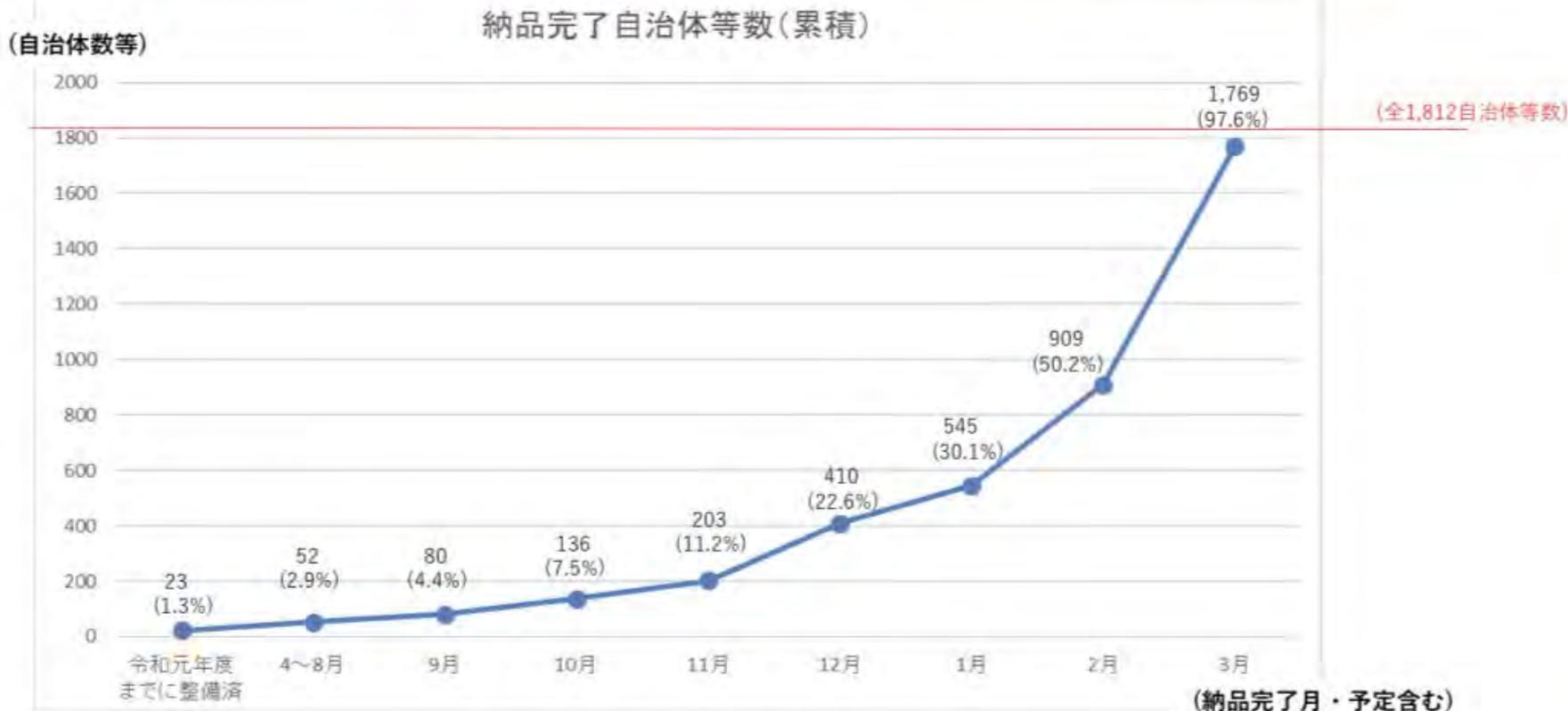
- 生徒一人ひとりに対して個別最適化された教育
- 情報通信、技術面を含めたICT環境の実現

↓実現のロードマップ

端末台数 (現状)	小学校低学年	小学校高学年	中学校	高校
	69万台	35万台	57万台	49万台
年度	学習者用デジタル教科書の制度化			
2019	学習者用デジタル教科書の制度化			
2020	新学習指導要領 (ICT活用) 学習活動充実 デジタル教科書 導入拡大	新学習指導要領 (プログラミング) 教育必修化など デジタル教科書 導入拡大		
2021			新学習指導要領 (技術・家庭科などで プログラミング内容充実など) デジタル教科書 導入拡大	
2022				新学習指導要領 (家庭科「情報」) 必修化など デジタル教科書 導入拡大
	地方財政措置を活用し、自治体で3クラスに1クラス分の端末整備を達成			
2023				
2024				

小中学校「1人1台PC」で授業はどう変わる？3分でわかる！GIGAスクール構想の全貌 | 東洋経済education×ICT (toyokeizai.net)より

全自治体等のうち **1,769自治体等 (97.6%)** が令和2年度内に納品を完了する見込み、**43自治体等 (2.4%)** が令和2年度内に納品完了しない見込み



※ 「納品完了」とは児童生徒の手に端末が渡り、インターネットの整備を含めて学校での利用が可能となる状態を指す。
 ※ 公立学校情報機器整備費補助金によって整備する端末の状況を示しており、補助金を活用せず整備している自治体等については補助金の措置分(2/3)に相当する台数についての状況を示している。
 ※ 全小中学校自治体等数のうち43自治体等(2.4%)が令和2年度内に納品が完了しない見込み。

出典: 文部科学省 1人1台端末の積極的な利活用に向けた文部科学省の取組について

なぜGIGAスクール構想を する必要がある？

➡2つの現場が原因

①世界に比べ日本の教育の遅れ



- 日本・・・デジタル機器利用最下位
- 週30分以上使っている

教科	世界	日本
国語	40%	14%
数学	38%	8%
理科	46%	19%

出典：【OECD生徒の学習到達度調査(PISA2018)「ICT活用調査」】

②日本人「ICT＝遊び」

<学校外のデジタル機器利用>

	OECD平均	日本
Q.コンピュータで宿題をする？	22.2%	3%
Q.学校課題の為にサイトを見る？	23%	6%

基本紙ベース

出典:【OECD生徒の学習到達度調査(PISA2018)「ICT活用調査」】

何が変わる？

①クラウド上で管理できる

過去・・・パソコン購入
→すぐ古くなる
→買い替え予算なし

GIGAスクール構想・・・1人1IDでクラウド管理
→ウェブ上で学べる
→パソコンの能力に寄らない
→買い替える必要が減る

故障・・・メーカーに送る

維持・・・学校サーバーから公共サーバーへ

➡コストダウンが可能！



<文部科学省が示す必要スペック>

CPU(PCの脳みそ)・・・2016年以降

メモリ・・・4GB

- ・アプリもネット上で動かすことにより、高スペックが不要
- ・パソコンはゲーム機本体ではなくコントローラーと捉える！
- ・本体はネット上にあるため、自動でアップデートができ、
管理の負担軽減

②個別に平行して学習が進められる

<授業>

一斉授業・・・全員が同じようなペースで進めることは困難

GIGAスクール構想・・・並行して学習することで、教師も進み具合が見え、個別で対応しやすくなる

<調査・発表>

過去・・・1人ずつ

GIGAスクール構想・・・同時多発的に行うことが可能
場所も問わない

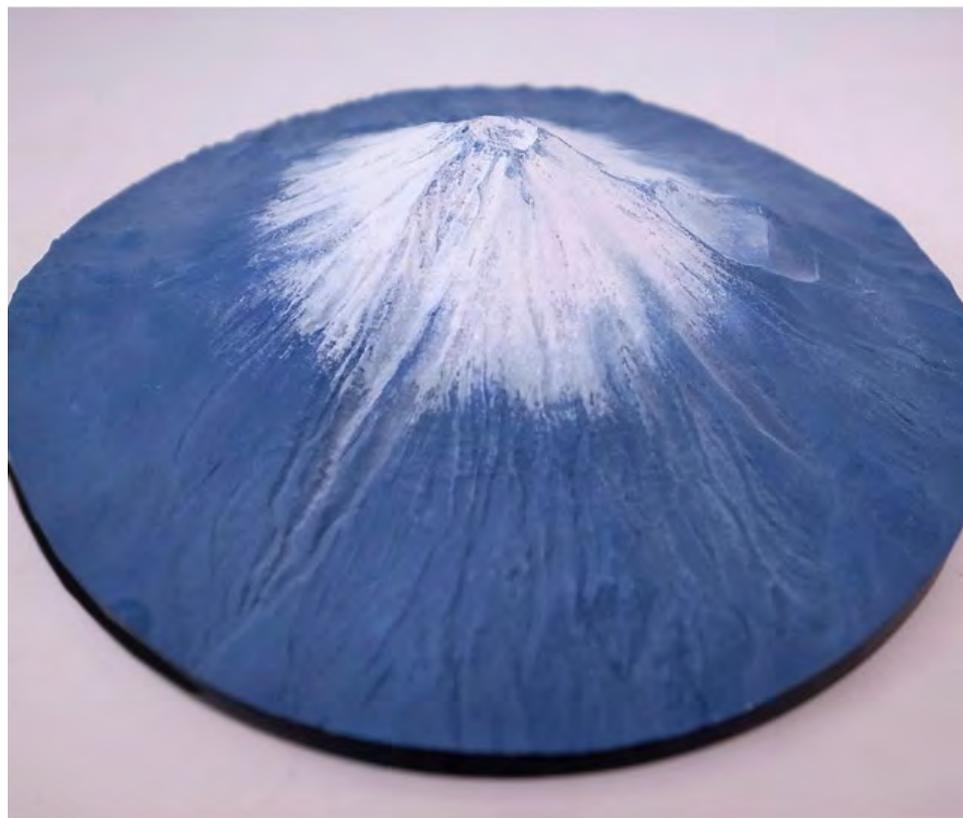
授業はどう変わる？

①資料が分かりやすい

日本史や理科、地理などの資料で使うことで、立体的に見ることが可能

ex)地理の場合、ARで地形図。

教室に富士山が！



②プレゼンで動画を使う



過去・・・パワーポイントを作って、スライドに流すのが一般的
GIGAスクール構想・・・動画にすることで、話す重要性が高まる

上手く話せる人は、プレゼンが上手になることにつながる

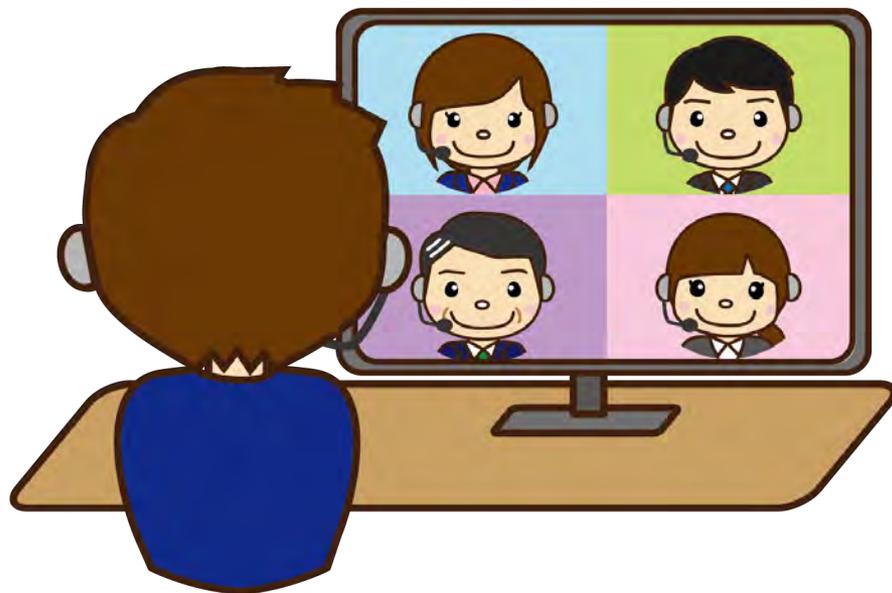
➡学ぶ必要がある

動画・・・動きをプレゼンの中に組み込むことができる

⇒生徒の発表角度が多彩なものになっていく！

③人と人をつなぐ学び

- ・ネイティブの人とコミュニケーションをとる機会ができる
ex)姉妹校とリアルタイム英会話、プレゼン活動など
- ・外部の人材ともオンラインで繋ぐこともできる



SOCIETY5.0

①どんな社会？

society5.0とは・・・面倒なことから解放される社会

society1.0・・・狩猟

society2.0・・・農耕

society3.0・・・工業

society4.0・・・情報

4.0・・・情報は確かにあったが、分析・収集などは人力作業で能力に限界あり

5.0・・・情報取得・分析が自動化になり、0.1秒でAIが判断することにより、
能力・年齢・地域などの差がゼロに

⇒Society5.0は人間が楽に、差がなくなる⇒暮らしやすい社会 を目指す！

②どんな人間を育てる？

科学^{*}で生活を豊かにできる人

* 科学・・・AI・ロボット・プログラミングなど

➡理系人間を作るべき？⇒それだけではダメ×

<役割>

理系の人・・・ロボットなど手段を作る

文系の人・・・目的や価値を見いだす

理系・・・年齢層・性別などのデータ収集

文系・・・どの層にどんな商品・サービスが必要か、
どう販売するかなどマーケティングを考える

<問題点の解決>

ロボットよりも人間が考える必要あり

←いろいろな正解があり、何が正しいかは、
その時の状況や、提供する商品や
サービスなどによっても変わってくるから

経済

社会

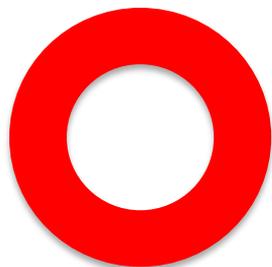
どう両立するか？

必要 ➡ 理系・文系の境目はなく、どちらもできる人材
⇒ 社会的に求められる人材！

出来ない人は？



能力に絶望



生きていく道を見つけれられる人間

最後に・・・

- ・今の教育制度＋これからの教育制度＝より良い教育
- ・「ICTが活用できる場面」と「チョークと黒板が有効な場面」
の見極め
- ・ICTを活用した教育を楽しめる知識や技能