
文部科学省委託
デジタルコンテンツの質の保証に関する
調査研究事業報告書

平成 25 年 3 月

UCHIDA

株式会社内田洋行

目次

1.	本調査研究事業の趣旨と概要	2
2.	本調査研究事業の実施手順と実施体制	3
2.1.	本調査研究事業の実施手順	3
2.2.	本調査研究事業の実施体制	3
3.	本調査研究事業の実施スケジュールと調査研究委員会の実施	5
3.1.	本調査研究事業の実施スケジュール	5
3.2.	調査研究委員会の実施	5
3.2.1.	第1回調査研究委員会	5
3.2.2.	第2回調査研究委員会	6
3.2.3.	第3回調査研究委員会	6
4.	本調査研究事業の実施内容	6
4.1.	デジタルコンテンツの実態把握（事例調査を含む）に関する調査	6
4.1.1.	調査概要	6
4.1.2.	調査項目	8
4.1.3.	集計方法・結果	9
4.2.	デジタルコンテンツの利活用にあたっての需要（ニーズ）把握に関する調査	22
4.2.1.	調査概要	22
4.2.2.	調査項目	24
4.2.3.	集計方法・結果	25
4.3.	デジタルコンテンツを審査・提供している団体へのヒアリング調査	37
4.3.1.	調査概要	37
4.3.2.	調査項目	38
4.3.3.	調査結果	38
4.4.	各調査結果の分析	39
4.4.1.	学校を対象にしたアンケート調査から分かること	39
4.4.2.	特別支援学校を対象にしたアンケート調査から分かること	44
4.4.3.	生涯学習・社会教育施設を対象にしたアンケート調査から分かること	44
5.	本調査研究事業の成果	46
5.1.	審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の提案	46
5.1.1.	提案方法	46
5.1.2.	提案事項	46
5.2.	審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の審査基準の提案	47
5.2.1.	提案方法	47
5.2.2.	提案事項	47
5.3.	今後の課題	49
6.	今後に向けて	50

1. 本調査研究事業の趣旨と概要

情報端末やインターネットなどの情報通信技術（ICT）の急速な社会への浸透に伴い、教育分野においても ICT 環境の整備が着実に進められ、多様な教育・学習用デジタルコンテンツ（以下デジタルコンテンツ）が普及してきている。これらの状況を踏まえ、学校教育においては、教員が良質なデジタルコンテンツを活用し、ICT を活用した授業を実現するとともに、生涯学習・社会教育においては、人々が生涯にわたり、あらゆる機会と場所において自己の学習ニーズに合致したデジタルコンテンツの一層の利用を促進するため、デジタルコンテンツの質の保証を図るための仕組み（審査・奨励）の構築が求められている。

文部科学省では、従来から教育上価値の高い映像作品を審査・奨励する取り組みを実施しており、この取り組みにより、学校教育・社会教育両分野で良質な映像作品が活用されている。

こうした背景から、文部科学省からの委託を受けた本年度の調査研究事業は、上記の制度を参考としつつ、デジタルコンテンツの質の保証を図ることを目指した審査・奨励の在り方に関する調査研究を行い、その成果を今後の具体的な検討の基礎資料とすることを目的として実施された。調査の内容としては、(1)デジタルコンテンツを制作し、販売を行っている企業に対して「デジタルコンテンツの実態把握（事例調査を含む）に関する調査」を行い、(2)全国から抽出した小学校、中学校、高等学校（普通学科・専門学科）、特別支援学校、生涯学習・社会教育施設における「デジタルコンテンツの利活用の現状と、ニーズ把握に関する調査」を行った。また、(3)デジタルコンテンツの審査または提供を行っている団体に対して「ヒアリング調査」を実施した。

本調査研究報告書では、上記 3 つの調査結果を参考にして、「審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の提案」、「審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の審査基準の提案」、及び今後の課題について取りまとめた。

2. 本調査研究事業の実施手順と実施体制

2.1. 本調査研究事業の実施手順

以下に、本調査研究事業の実施手順を図 2-1 に示す。

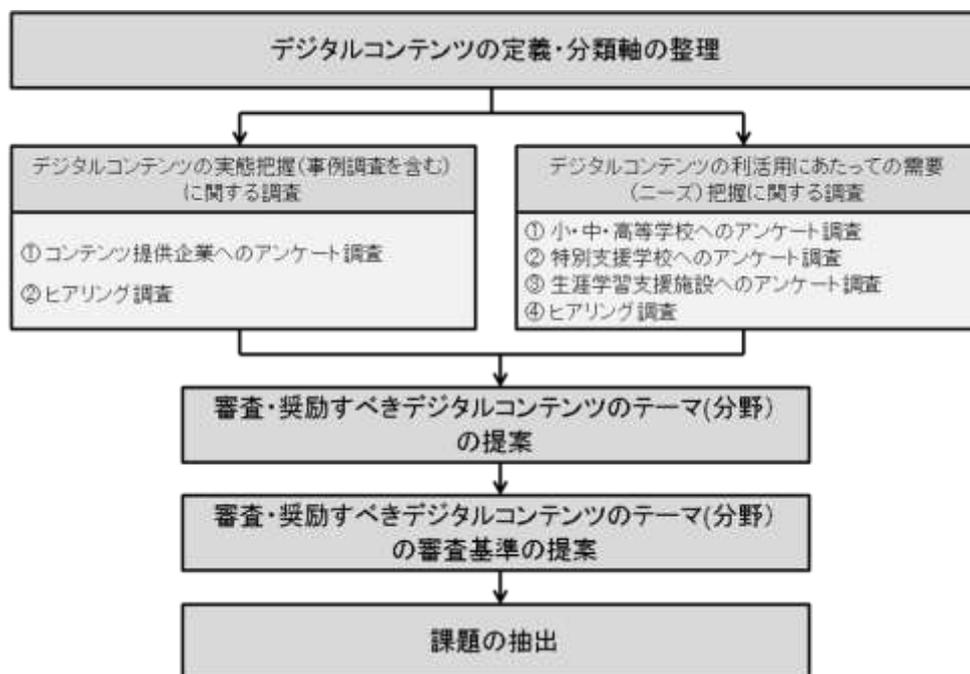


図 2-1 調査研究事業実施手順

2.2. 本調査研究事業の実実施体制

以下に、本調査研究事業の実実施体制を図 2-2 に示す。

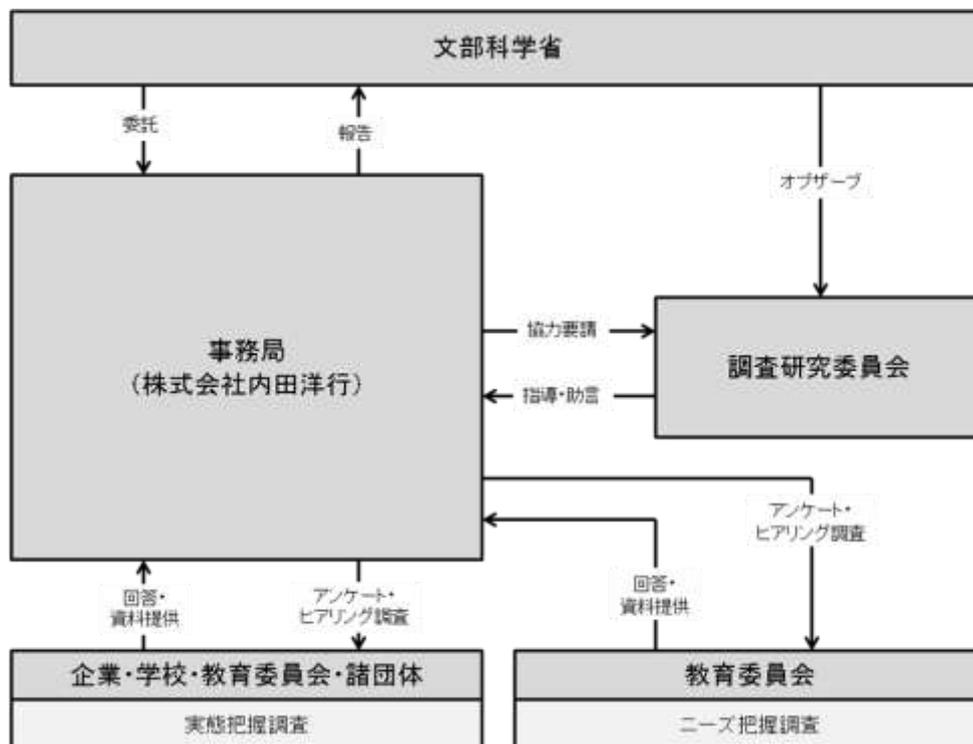


図 2-2 調査研究事業実施体制

本調査研究事業の調査研究委員は以下の表 2-1 に示す通りである。

表 2-1 調査研究委員名簿

役割	名前(五十音順)	所属	役職
委員長	清水 康敬	東京工業大学	監事・名誉教授
委員	越塚 登	東京大学大学院 情報学環	教授
委員	坂井 聡	香川大学教育学部 特別支援教育講座	准教授
委員	坂井 知志	常磐大学コミュニティ振興学部	教授
委員	末吉 互	潮見坂綜合法律事務所	弁護士
委員	竹谷 正明	狛江市立 狛江第五小学校	教諭
委員	永野 直	千葉県立 袖ヶ浦高等学校	教諭
委員	野末 俊比古	青山学院大学 教育人間科学部	准教授
委員	東原 義訓	信州大学 教育学部	教授
委員	牧 雅英	千葉県総合 教育センター	研究指導主事
委員	毛利 靖	つくば市立春日小学校・春日中学校	教頭
委員	横山 隆光	揖斐川町立 揖斐小学校	校長

(平成 25 年 3 月現在)

本調査研究事業事務局は以下の表 2-2 に示す通りである。

表 2-2 事務局名簿

役割	氏名	所属
実施責任者	青木 栄太	教育総合研究所 研究推進部 部長 兼 教育コンテンツ企画部 部長
プロジェクトリーダー	吉田 茂喜	公共本部 教育コンテンツ企画部 係長
プロジェクト担当	田村 智照	公共本部 教育コンテンツ企画部
プロジェクト担当	澁谷 真理子	公共本部 教育総合研究所 研究推進部
プロジェクト担当	池口 育宏	公共本部 マテリアル企画部
経理担当	松永 浩介	経理部経理課

(平成 25 年 3 月現在)

3. 本調査研究事業の実施スケジュールと調査研究委員会の実施

3.1. 本調査研究事業の実施スケジュール

本調査研究事業の実施スケジュールを表 3-1 に示す。

表 3-1 本調査研究事業の実施スケジュール

平成 24年	8月	アンケート調査内容の検討
	9月	審査基準の検討
		アンケート調査内容の検討
	10月	審査基準の検討
		アンケート調査内容の検討
11月	審査基準の検討 アンケート調査内容の検討 調査研究委員の任命	
12月	06日(木) 一般財団法人日本視聴覚教育協会 14日(金) 第1回調査研究委員会の実施 アンケート調査内容の修正	
	平成 25年	1月
2月		ヒアリング調査の検討・実施 18日(月) 千葉県教育センター 20日(水) 世田谷区教育委員会 22日(金) 日本女子大学生涯学習センター 25日(月) 神奈川県立総合教育センター 26日(火) 一般社団法人インターネットコンテンツ審査監視機構
		3月

3.2. 調査研究委員会の実施

3.2.1. 第1回調査研究委員会

日時：平成24年12月14日 16:00～18:00

場所：株式会社内田洋行 新川オフィス CANVAS B1

協議事項：(参考資料 1-1: 第1回調査研究委員会議事録 参照)

- ①調査の対象とするコンテンツの範囲について
- ②アンケート調査の内容について(実態把握調査・需要把握調査)
- ③デジタルコンテンツの評価の観点について

3.2.2. 第2回調査研究委員会

日時：平成25年3月18日 18:00～20:00

場所：株式会社内田洋行 新川オフィス CANVAS B1

協議事項：(参考資料1-2:第2回調査研究委員会議事録 参照)

- ①ニーズ把握アンケート調査についての中間報告
- ②実態把握アンケート調査についての中間報告
- ③実態把握ならびに需要把握に関するヒアリング調査について中間報告

3.2.3. 第3回調査研究委員会

日時：平成25年3月27日 14:00～16:00

場所：株式会社内田洋行 新川第2オフィス 801会議室

報告事項：(参考資料1-3:第3回調査研究委員会議事録 参照)

- ①デジタルコンテンツに関するニーズ把握アンケート調査についての結果報告
- ②デジタルコンテンツに関する実態把握アンケート調査についての結果報告
- ③デジタルならではの審査の観点の例について・ヒアリング調査を通じて整理した結果

4. 本調査研究事業の実施内容

4.1. デジタルコンテンツの実態把握（事例調査を含む）に関する調査

4.1.1. 調査概要

デジタルコンテンツを制作し、販売等を行っている企業（以下「コンテンツ提供企業」）55社を抽出し、デジタルコンテンツの実態把握（事例調査を含む）に関するアンケート調査（以下「実態把握アンケート調査」）に回答してもらい、販売しているデジタルコンテンツのリストの提供を受けた。本調査に回答のあった企業37社を以下の表4-1-1に示し、謝意を表したい。

表4-1-1 実態把握アンケート調査 回答企業（50音順）

株式会社アスク	アテイン株式会社	株式会社アドウィン
株式会社インフィニシス	株式会社インフォザイン	株式会社内田洋行
開隆堂出版株式会社	株式会社かくげい	株式会社学研教育出版
学校図書株式会社	株式会社カルチャー・プロ	株式会社キーラボ中之島
教育図書株式会社	協和総業株式会社	株式会社コンサル
株式会社三省堂	株式会社ジェイアール四国コミュニケーションウェア	
実教出版株式会社	シャープシステムプロダクト株式会社	株式会社ジャストシステム
株式会社新興出版社 啓林館	数研出版株式会社	スズキ教育ソフト株式会社
大日本図書株式会社	チエル株式会社	株式会社帝国書院
東京書籍株式会社	株式会社東大英数理教室	日本コロムビア株式会社
日本文教出版株式会社	ブリタニカ・ジャパン株式会社	株式会社文英堂
株式会社文溪堂	光村図書出版株式会社	メガソフト株式会社
株式会社ユニティーベル	株式会社ラティオインターナショナル	

調査の対象となるデジタルコンテンツは、下記の通り「調査の対象となる学校教育用デジタルコンテンツ」、「調査の対象となる生涯学習・社会教育用デジタルコンテンツ」の2種類とし、調査票に記載した。ただし、動画や画像などのデジタルデータ単体、及び、デジタル教科書、DVD映像は対象外とした。

＜調査の対象となる学校教育用デジタルコンテンツ＞

有償、無償を問わず、デジタルならではの特性を活用しながら、教員が授業で利用したり、児童・生徒が学習で利用できるように構成されているデジタルコンテンツ（※）。

※子どもたち同士がお互いの考え方を共有し、随時比較吟味しながら課題を解決する協働学習に役立つコンテンツやツールを含む。

＜調査の対象となる生涯学習・社会教育用デジタルコンテンツ＞

有償、無償を問わず、ある領域を学習するにあたり、デジタルならではの特性を活用しながら、社会教育施設や自宅等で学習者が学ぶことができるように構成されているデジタルコンテンツ。

調査では、「制作・保有しているデジタルコンテンツの対象教科等（科目）・領域、分野」や「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」については、その動作環境や、開発にあたり想定される学習場面等を問う項目を設定した。「学校教育用デジタルコンテンツ」については、対象教科等（科目）・領域の設定にあたり、学習指導要領を参照した。また、「生涯学習・社会教育用デジタルコンテンツ」については、分野の設定にあたり、社会教育調査（文部科学省、平成23年度）で用いられている「学級・講座」の区分を参照した。調査票はデータ形式にて複製されたCD-R媒体を郵送し、回答を電子メールにて受け取った。その結果、37社から回答があり、回答率は67%であった。デジタルコンテンツの制作、販売等を行っている企業へのアンケート結果を以下の表4-1-2に示す。

表 4-1-2 実態把握アンケート調査の結果 回答状況

調査対象	対象件数	回答状況	回答率
デジタルコンテンツを制作、販売等している企業	55社	37社	67%

37社から回答された調査票を集計した結果、「制作・保有しているデジタルコンテンツ」として回答のあった、コンテンツタイトル総数は1,460タイトルであった。しかし、DVD映像およびデジタル教科書など、本アンケート調査の対象外となるものが含まれていたため、それらを集計から除外した結果、998タイトルが本調査の有効回答となった。

また、「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」として回答のあった、コンテンツタイトル総数は917タイトルであった。しかし、DVD映像およびデジタル教科書など、本アンケート調査の対象外となるものが含まれていたため、それらを集計から除外した結果、464タイトルが本調査の有効回答となった。以下の表4-1-3に回答のあったコンテンツタイトル数を利用対象ごとに示す。

表 4-1-3 実態把握アンケート調査の結果 回答のあったコンテンツタイトル数

「制作・保有しているデジタルコンテンツ」として回答のあったコンテンツタイトル		
利用対象	回答コンテンツタイトル総数	有効回答コンテンツタイトル数 (※1)
幼稚園	20	20
小学校	534	527
中学校	394	378
高等学校	688	257
特別支援学校	61	61
生涯学習・社会教育施設	488	40
合計 (除重複)	1,460	998

単位：タイトル

「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」として回答のあったコンテンツタイトル		
利用対象	回答コンテンツタイトル総数	有効回答コンテンツタイトル数 (※1)
幼稚園	12	12
小学校	247	246
中学校	148	138
高等学校	587	156
特別支援学校	45	45
生涯学習・社会教育施設	483	35
合計 (除重複)	917	464

単位：タイトル

※1: 挙げられたデジタルコンテンツの内、調査票に「本アンケート調査の対象とならない」と明記していた、DVD 映像教材およびデジタル教科書を集計から除外した。

4.1.2. 調査項目

4.1.2.1. 制作・保有しているデジタルコンテンツについて

本調査研究実施時点、コンテンツ提供企業において制作・保有しているデジタルコンテンツの「タイトル」と「対象教科等（科目）・領域、分野」について、利用対象ごとに調査を行った。調査票の詳細は、参考資料 2-1:「教育・学習用デジタルコンテンツの実態把握に関する調査」調査票を参照。

4.1.2.2. 売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツについて

前項にあげられたデジタルコンテンツの中から、売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツの「動作環境」、「ライセンス形態と価格」、「どのような学習場面を想定して開発を行っているのか」について、タイトルごとに調査を行った。

調査票の詳細は、参考資料 2-1:「教育・学習用デジタルコンテンツの実態把握に関する調査」調査票を参照。

4.1.3. 集計方法・結果

集計にあたっては、利用対象ごとに回答された各デジタルコンテンツが該当する教科等（科目）の回答数を集計し、その数値を利用対象ごとに回答のあったデジタルコンテンツの総数で除算することで、デジタルコンテンツの教科等（科目）の割合（%）を算出した。なお、幼稚園を対象とするデジタルコンテンツ、特別支援学校を対象とするデジタルコンテンツ、生涯学習・社会教育施設を対象とするデジタルコンテンツは、除算する値として該当するタイトル数が少なかったため、本報告書においては回答数を記すこととした。

また、利用方法については、「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」として回答のあったデジタルコンテンツが該当する教科等（科目）・領域、分野のタイトル数を利用方法ごとに集計した。

4.1.3.1. 幼稚園を対象とするデジタルコンテンツ

実態把握アンケート調査で、コンテンツ提供企業から幼稚園を対象としているとして回答のあった「制作・保有しているデジタルコンテンツ」および「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」のタイトル数を対象領域ごとに集計した。その結果、幼稚園を対象とするコンテンツは20タイトルが該当した。主な対象領域は多い順に以下の通りであった。

- ・「言葉」15タイトル
- ・「表現」12タイトル

また、「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」として回答のあったコンテンツは、上記20タイトルの中、10タイトルが該当した。主な対象領域は多い順に以下の通りであった。

- ・「言葉」10タイトル
- ・「表現」4タイトル

集計結果を表4-1-4に示す。

表4-1-4 実態把握アンケート調査の結果

幼稚園を対象とする「制作・保有しているデジタルコンテンツ」および「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の対象領域

対象領域	制作・保有しているデジタルコンテンツ	売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ
総タイトル数	20	10
健康	0	0
人間関係	0	0
環境	0	0
言葉	15	10
表現	12	4
協働学習	1	1

単位：タイトル

(領域は1タイトルにつき複数回答可)

実態把握アンケート調査で、コンテンツ提供企業から幼稚園を対象としていると回答のあった「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」のタイトル数を、利用方法ごとに集計した。回答のあった 10 タイトルの利用方法は下記の通りであった。なお、アンケート調査項目の「児童・生徒」という文言は、「園児」と読み替えている。

- ・「言葉」を対象領域とするデジタルコンテンツの利用方法は、「学習に対する園児の興味・関心を高める」、「繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る」とする利用方法が最も多かった。
- ・「表現」を対象領域とするデジタルコンテンツの利用方法は、「子どもたち同士がお互いの考え方を共有し、随時比較吟味しながら課題を解決する（協働学習）」を除いて、いずれの利用方法も同数の回答であった。

集計結果を表 4-1-5 に示す。

表 4-1-5 実態把握アンケート調査の結果

幼稚園を対象とする「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の利用方法

対象領域	総タイトル数	学習に対する園児の興味・関心を高める	園児一人一人に課題を明確につかませる	わかりやすく説明したり、園児の思考や理解を深める	学習内容をまとめる際に園児の知識の定着を図る	繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る	子どもたち同士がお互いの考え方を共有し、随時比較吟味しながら課題を解決する（協働学習）
言葉	10	10	4	4	4	10	0
表現	4	4	4	4	4	4	0
協働学習	1	0	1	0	1	1	0

単位：タイトル

(利用方法は 1 タイトルにつき複数回答可)

4.1.3.2. 小学校を対象とするデジタルコンテンツ

実態把握アンケート調査で、コンテンツ提供企業から小学校を対象としていると回答のあった「制作・保有しているデジタルコンテンツ」および「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の数を、対象教科等（科目）ごとに算出した。その結果、小学校を対象とするデジタルコンテンツは 527 タイトルが該当した。主な対象教科等（科目）は多い順に以下の通りであった。

- ・「算数」(32.45%)
- ・「理科」(26.57%)
- ・「社会」(24.86%)
- ・「国語」(19.92%)
- ・「外国語活動」(15.37%)
- ・「総合的な学習の時間」(14.99%)
- ・「特別活動」(12.35%)

また、「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」として回答のあったコンテンツは、上記 527 タイトルの中、246 タイトルが該当した。主な対象教科等（科目）は、多い順に以下の通りであった。

- ・「算数」(44.31%)
- ・「理科」(23.17%)
- ・「国語」(20.33%)
- ・「社会」(19.51%)
- ・「外国語活動」(15.04%)
- ・「総合的な学習の時間」(11.38%)

算出結果を表 4-1-6 に示す。

表 4-1-6 実態把握アンケート調査の結果

小学校を対象とする「制作・保有しているデジタルコンテンツ」および
「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の対象教科等（科目）

対象教科等（科目）	制作・保有している デジタルコンテンツ		売上本数または利用が多いと思われる デジタルコンテンツ	
総タイトル数	527		246	
国語	105	19.92%	50	20.33%
社会	131	24.86%	48	19.51%
算数	171	32.45%	109	44.31%
理科	140	26.57%	57	23.17%
生活	36	6.83%	16	6.50%
音楽	27	5.12%	8	3.25%
図画工作	28	5.31%	7	2.85%
家庭	27	5.12%	8	3.25%
体育	42	7.97%	14	5.69%
道徳	26	4.93%	5	2.03%
外国語活動	81	15.37%	37	15.04%
総合的な学習の時間	79	14.99%	28	11.38%
特別活動	10	12.35%	8	3.25%
協働学習	9	1.71%	8	3.25%

単位：タイトル

（教科等（科目）は1タイトルにつき複数回答可）

実態把握アンケート調査で、コンテンツ提供企業から小学校を対象としていると回答のあった「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」のタイトル数を、利用方法ごとに集計した。回答のあった246タイトルの主な教科等（科目）の利用方法は以下の通りであった。

- ・「算数」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る」とする利用方法が最も多かった。
- ・「理科」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「学習に対する児童・生徒の興味・関心を高める」という利用方法が最も多かった。
- ・「国語」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る」とする利用方法が最も多かった。
- ・「社会」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る」とする利用方法が最も多かった。
- ・「外国語活動」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る」とする利用方法が最も多かった。
- ・「総合的な学習の時間」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は「学習に対する児童・生徒の興味・関心を高める」とする利用方法が最も多かった。

集計結果を表 4-1-7 に示す。

表 4-1-7 実態把握アンケート調査の結果

小学校を対象とする「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の利用方法

対象教科等 (科目)	総 タイト ル数	学習に対する児 童・生徒の興味・ 関心を高める	児童・生徒一人 一人に課題を 明確につかま せる	わかりやすく説 明したり、児童・ 生徒の思考や理 解を深める	学習内容をま とめる際に児 童・生徒の知識 の定着を図る	繰り返し学習 したり練習し たりして、知識 の定着や技術 の習熟を図る	子どもたち同士がお 互いの考え方を共有 し、随時比較吟味し ながら課題を解決す る(協働学習)
国語	50	17	20	25	22	35	3
社会	48	25	24	26	23	33	4
算数	109	45	67	70	71	89	13
理科	57	35	23	23	23	30	1
生活	16	10	6	9	5	8	1
音楽	8	7	6	7	7	7	0
図工	7	6	5	5	3	4	0
家庭	8	7	5	5	6	6	3
体育	14	6	7	13	6	6	0
道徳	5	1	0	5	0	0	1
外国語活動	37	30	17	19	18	34	1
総合的な 学習の時間	28	22	5	11	2	4	5
特別活動	8	3	1	3	0	1	3
協働学習	8	4	3	3	3	2	7

単位：タイトル

(利用方法は1タイトルにつき複数回答可)

4.1.3.3. 中学校を対象とするデジタルコンテンツ

実態把握アンケート調査で、コンテンツ提供企業から中学校を対象としていると回答のあった「制作・保有しているデジタルコンテンツ」および「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の数を、対象教科等(科目)ごとに算出した。その結果、中学校を対象とするデジタルコンテンツは378タイトルが該当した。主な対象教科等(科目)は多い順に以下の通りであった。

- ・「理科」(40.74%)
- ・「社会」(20.90%)
- ・「外国語」(17.99%)
- ・「数学」(15.08%)
- ・「技術・家庭」(15.08%)
- ・「国語」(13.49%)
- ・「総合的な学習の時間」(11.38%)

また、「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」として回答のあったコンテンツは、上記378タイトルの中、138タイトルが該当した。主な対象教科等(科目)は多い順に以下の通りであった。

- ・「理科」(26.81%)
- ・「社会」(23.91%)
- ・「外国語」(23.91%)
- ・「数学」(18.84%)
- ・「技術・家庭」(17.39%)
- ・「協働学習」(15.22%)
- ・「国語」(13.77%)
- ・「国語」(13.77%)

算出結果を表4-1-8に示す。

表 4-1-8 実態把握アンケート調査の結果

中学校を対象とする「制作・保有しているデジタルコンテンツ」および
「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の対象教科等（科目）

対象教科等（科目）	制作・保有しているデジタルコンテンツ		売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ	
総タイトル数	378		138	
国語	51	13.49%	19	13.77%
社会	79	20.90%	33	23.91%
数学	57	15.08%	26	18.84%
理科	154	40.74%	37	26.81%
音楽	17	4.50%	2	1.45%
美術	22	5.82%	6	4.35%
保健体育	20	5.29%	5	3.62%
技術・家庭	57	15.08%	24	17.39%
外国語	68	17.99%	33	23.91%
道徳	5	1.32%	4	2.90%
総合的な学習の時間	43	11.38%	13	9.42%
特別活動	7	1.85%	5	3.62%
協働学習	21	5.56%	21	15.22%

単位：タイトル

（教科等（科目）は1タイトルにつき複数回答可）

実態把握アンケート調査で、コンテンツ提供企業から中学校を対象としていると回答のあった「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」のタイトル数を、利用方法ごとに集計した。回答のあった138タイトルの主な教科等（科目）の利用方法は以下の通りであった。

- ・「理科」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「わかりやすく説明したり、児童・生徒の思考や理解を深める」とする利用方法が最も多かった。
- ・「社会」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は「繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る」とする利用方法が最も多かった。
- ・「外国語」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は「繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る」とする利用方法が最も多かった。
- ・「技術・家庭」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は「わかりやすく説明したり、児童・生徒の思考や理解を深める」という利用方法が最も多かった。
- ・「国語」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は「繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る」とする利用方法が最も多かった。

集計結果を表 4-1-9 に示す。

表 4-1-9 実態把握アンケート調査の結果

中学校を対象とする「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の利用方法

対象教科等 (科目)	総タイトル数	学習に対する 園児の興味・関 心を高める	園児一人一人 に課題を明確 につかませる	わかりやすく説 明したり、園児の 思考や理解を深 める	学習内容をま とめる際に園 児の知識の定 着を図る	繰り返し学習 したり練習し たりして、知識 の定着や技術 の習熟を図る	子どもたち同士がお 互いの考え方を共有 し、随時比較吟味し ながら課題を解決す る(協働学習)
国語	19	8	15	10	13	15	1
社会	33	23	23	20	21	24	4
数学	26	13	20	9	16	18	3
理科	37	24	21	26	20	20	8
音楽	2	2	0	2	0	0	0
美術	6	6	3	5	0	1	0
保健体育	5	1	0	5	0	0	0
技術・家庭	24	6	2	18	3	7	3
外国語	33	26	21	15	21	32	0
道徳	4	1	0	4	0	0	1
総合的な 学習の時間	13	8	3	9	2	2	5
特別活動	5	1	0	3	0	0	3
協働学習	21	18	10	16	9	8	14

単位：タイトル

(利用方法は1タイトルにつき複数回答可)

4.1.3.4. 高等学校を対象とするデジタルコンテンツ

実態把握アンケート調査で、コンテンツ提供企業から高等学校を対象としていると回答のあった「制作・保有しているデジタルコンテンツ」および「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の数を、対象教科等(科目)ごとに算出した。その結果、高等学校を対象とするデジタルコンテンツは257タイトルが該当した。主な対象教科等(科目)は多い順に以下の通りであった。

- ・「外国語」(29.96%)
- ・「地理歴史」(20.62%)
- ・「情報」(10.12%)
- ・「工業」(12.45%)
- ・「理科」(10.89%)
- ・「家庭」(10.89%)
- ・「数学」(9.73%)

また、「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」として回答のあったコンテンツは、上記257タイトルの中、156タイトルが該当した。対象教科等(科目)は、多い順に以下の通りであった。

- ・「外国語」(26.28%)
- ・「工業」(18.59%)
- ・「家庭」(12.82%)
- ・「地理歴史」(12.18%)
- ・「情報」(11.54%)
- ・「数学」(10.90%)
- ・「理科」(10.26%)
- ・「英語」(9.62%)

算出結果を表4-1-10に示す。

表 4-1-10 実態把握アンケート調査の結果 高等学校を対象とする

「制作・保有しているデジタルコンテンツ」「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の対象教科等（科目）

対象教科等（科目）	制作・保有している デジタルコンテンツ		売上本数または利用が多いと思われる デジタルコンテンツ	
総タイトル数	257		156	
国語	19	7.39%	11	7.05%
地理歴史	53	20.62%	19	12.18%
公民	13	5.06%	6	3.85%
数学	25	9.73%	17	10.90%
理科	28	10.89%	16	10.26%
保健体育	10	3.89%	4	2.56%
芸術	15	5.84%	8	5.13%
外国語	77	29.96%	41	26.28%
家庭	28	10.89%	20	12.82%
情報	26	10.12%	13	8.33%
総合的な学習の時間	12	4.67%	8	5.13%
特別活動	5	1.95%	4	2.56%
農業	5	1.95%	5	3.21%
工業	32	12.45%	29	18.59%
商業	10	3.89%	10	6.41%
水産	4	1.56%	4	2.56%
看護	4	1.56%	4	2.56%
情報	20	7.78%	18	11.54%
福祉	5	1.95%	5	3.21%
理数	4	1.56%	4	2.56%
体育	3	1.17%	3	1.92%
音楽	6	2.33%	4	2.56%
美術	11	4.28%	8	5.13%
英語	18	7.00%	15	9.62%
協働学習	18	7.00%	8	5.13%

単位：タイトル

（教科等（科目）は1タイトルにつき複数回答可）

実態把握アンケート調査で、コンテンツ提供企業から高等学校を対象としていると回答のあった「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」のタイトル数を、利用方法ごとに集計した。回答のあった156タイトルの主な教科等（科目）の利用方法は以下の通りであった。

- ・「外国語」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る」とする利用方法が最も多かった。
- ・「工業」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は「学習に対する児童・生徒の興味・関心を高める」とする利用方法が最も多かった。
- ・「家庭」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「わかりやすく説明したり、児童・生徒の思考や理解を深める」とする利用方法が最も多かった。

- ・「地理歴史」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「わかりやすく説明したり、児童・生徒の思考や理解を深める」とする利用方法が最も多かった。
- ・「情報」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「学習に対する児童・生徒の興味・関心を高める」とする利用方法が最も多かった。
- ・「数学」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る」とする利用方法が最も多かった。
- ・「理科」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技術の習熟を図る」とする利用方法が最も多かった。
- ・「英語」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「学習に対する児童・生徒の興味・関心を高める」とする利用方法が最も多かった。

集計結果を表 4-1-11 に示す。

表 4-1-11 実態把握アンケート調査の結果 高等学校を対象とする「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の利用方法

対象教科等 (科目)	総タイトル数	学習に対する 園児の興味・関 心を高める	園児一人一人 に課題を明確 につかませる	わかりやすく説 明したり、園児の 思考や理解を深 める	学習内容をまと める際に園児の 知識の定着を図 る	繰り返し学習した り練習したりして、 知識の定着や技術 の習熟を図る	子どもたち同士がお 互いの考え方を共有 し、随時比較吟味しな がら課題を解決する (協働学習)
国語	11	8	6	7	6	7	0
地理歴史	19	11	7	12	8	7	3
公民	6	4	1	4	1	1	0
数学	17	4	2	3	2	13	1
理科	16	5	3	4	3	12	0
保健体育	4	4	0	3	0	0	0
芸術	8	8	3	6	0	1	0
外国語	41	34	9	10	10	36	0
家庭	20	7	0	14	0	5	0
情報	13	9	4	7	5	6	3
総合的な学習の時間	8	8	2	6	1	2	2
特別活動	4	4	0	3	0	0	1
農業	5	5	0	4	0	0	0
工業	29	13	1	8	1	4	2
商業	10	7	1	6	2	3	0
水産	4	4	0	3	0	0	0
看護	4	4	0	3	0	0	0
情報	18	16	1	5	3	4	2
福祉	5	4	0	3	0	0	0
理数	4	4	0	3	0	0	0
体育	3	3	0	2	0	0	0
音楽	4	4	0	3	0	0	0
美術	8	8	3	6	0	1	0
英語	15	15	7	10	7	11	0
協働学習	8	5	4	5	4	7	5

単位：タイトル

(利用方法は1タイトルにつき複数回答可)

4.1.3.5. 特別支援学校を対象とするデジタルコンテンツ

実態把握アンケート調査で、コンテンツ提供企業より特別支援学校を対象としていると回答のあった「制作・保有しているデジタルコンテンツ」および「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の数を、教科等（科目）・領域ごとに集計した。特別支援学校を対象とするデジタルコンテンツは61タイトルが該当した。主な対象教科等（科目）・領域は多い順に以下の通りであった。

- ・「算数」30タイトル
- ・「理科」23タイトル
- ・「国語」20タイトル
- ・「生活」18タイトル
- ・「社会」15タイトル
- ・「外国語活動」11タイトル
- ・「音楽」10タイトル
- ・「協働学習」10タイトル
- ・「数学」7タイトル
- ・「外国語」7タイトル
- ・「総合的な学習の時間」7タイトル
- ・「健康、人間関係、環境、言葉及び表現」7タイトル
- ・「地理歴史」6タイトル
- ・「図画工作」6タイトル
- ・「体育」6タイトル
- ・「技術・家庭」6タイトル

また、「売上本数または利用が多い」として回答のあったコンテンツは、上記61タイトルの中、45タイトルが該当した。そのうち主な対象教科等（科目）・領域は以下の通りであった。

- ・「理科」20タイトル
- ・「算数」19タイトル
- ・「国語」13タイトル
- ・「社会」12タイトル
- ・「協働学習」10タイトル
- ・「生活」8タイトル
- ・「外国語活動」8タイトル
- ・「音楽」7タイトル
- ・「体育」6タイトル
- ・「総合的な学習の時間」5タイトル

集計結果を表4-1-12に示す。

表 4-1-12 実態把握アンケート調査の結果 特別支援学校を対象とする「制作・保有しているデジタルコンテンツ」

および「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の対象教科等（科目）

対象教科等（科目）・領域	制作・保有しているデジタルコンテンツ		売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ	
	総タイトル数	61	45	
健康、人間関係、環境、言語及び表現	7	11.48%	0	0.00%
生活	18	29.51%	8	17.78%
国語	20	32.79%	13	28.89%
社会	15	24.59%	12	26.67%
地理歴史	6	9.84%	3	6.67%
公民	4	6.56%	1	2.22%
算数	30	49.18%	19	42.22%
数学	7	11.48%	4	8.89%
理科	23	37.70%	20	44.44%
音楽	10	16.39%	7	15.56%
図画工作	6	9.84%	3	6.57%
美術	3	4.92%	0	0.00%
芸術	3	4.92%	0	0.00%
体育	6	9.84%	6	13.33%
保健体育	3	4.92%	0	0.00%
技術・家庭	6	9.82%	3	6.67%
職業・家庭	5	8.20%	2	4.44%
外国語活動	11	18.03%	8	17.78%
外国語	7	11.48%	4	8.89%
家庭	0	0.00%	0	0.00%
情報	1	1.64%	1	2.22%
道徳	4	6.56%	4	8.89%
総合的な学習の時間	7	11.48%	5	11.11%
特別活動	2	3.28%	2	4.44%
自立活動	0	0.00%	0	0.00%
保健医療	0	0.00%	0	0.00%
印刷	0	0.00%	0	0.00%
理容・美容	0	0.00%	0	0.00%
クリーニング	0	0.00%	0	0.00%
理療	0	0.00%	0	0.00%
理学療法	0	0.00%	0	0.00%
歯科技工	0	0.00%	0	0.00%
発達障害	3	4.92%	3	6.67%
協働学習	10	16.39%	10	22.22%

単位：タイトル

（教科等（科目）・領域は1タイトルにつき複数回答可）

実態把握アンケート調査で、コンテンツ提供企業から特別支援学校を対象としていると回答のあった「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」のタイトル数を、利用方法ごとに集計した。回答のあった45タイトルの主な教科等（科目）・領域の利用方法は以下の通りであった。

- ・「理科」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「学習に対する児童・生徒の興味・関心を高める」とする利用方法が最も多かった。
- ・「算数」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「学習に対する児童・生徒の興味・関心を高める」とする利用方法が最も多かった。
- ・「国語」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「協働学習」を除き、いずれも同数の回答であった。
- ・「生活」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「学習に対する児童・生徒の興味・関心を高める」とする利用方法が最も多かった。
- ・「外国語活動」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、いずれの利用方法も同数の回答であった。
- ・「音楽」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「協働学習」を除き、いずれの利用方法も同数の回答であった。
- ・「体育」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「協働学習」を除き、いずれの利用方法も同数の回答であった。
- ・「総合的な学習の時間」を対象教科とするデジタルコンテンツの利用方法は、「学習に対する児童・生徒の興味・関心を高める」とする利用方法が最も多かった。

集計結果を表 4-1-13 に示す。

表 4-1-13 実態把握アンケート調査の結果

特別支援学校を対象とする「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の利用方法

対象教科等 (科目)・領域	総タイトル数	学習に対する 園児の興味・関心 を高める	園児一人一人 に課題を明確 につかませる	わかりやすく説 明したり、園児の 思考や理解を深 める	学習内容をまと める際に園児の 知識の定着を図 る	繰り返し学習した り練習したりして、 知識の定着や技術 の習熟を図る	子どもたち同士がお 互いの考え方を共有 し、随時比較吟味しな がら課題を解決する (協働学習)
生活	8	7	6	6	5	5	1
国語	13	12	12	12	12	12	1
社会	12	11	11	11	11	11	4
地理歴史	3	2	3	2	3	3	0
公民	1	0	1	0	1	1	0
算数	19	18	17	17	15	17	3
数学	4	3	4	3	4	4	0
理科	20	19	17	17	16	16	8
音楽	7	7	7	7	7	7	0
図画工作	3	3	3	3	3	3	0
体育	6	6	6	6	6	6	0
技術・家庭	3	3	0	3	0	0	1
職業・家庭	2	2	2	2	2	2	0
外国語活動	8	8	8	8	8	8	0
外国語	4	3	4	3	4	4	0
情報	1	1	0	1	0	0	1
道徳	4	4	3	4	3	3	1
総合的な学習の時間	5	3	1	2	0	0	3
特別活動	2	0	0	0	0	0	2
発達障害	3	3	3	3	3	3	0
協働学習	10	8	7	8	7	7	10

単位：タイトル

(利用方法は1タイトルにつき複数回答可)

4.1.3.6. 生涯学習・社会教育施設を対象とするデジタルコンテンツ

実態把握アンケート調査で、コンテンツ提供企業より生涯学習・社会教育施設を対象としていると回答のあった「制作・保有しているデジタルコンテンツ」および「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の数を、対象領域ごとに集計した。その結果、生涯学習・社会教育施設を対象とするデジタルコンテンツは 40 タイトルが該当した。主な対象領域は多い順に以下の通りであった。

- ・「教養の向上」 27 タイトル
- ・「職業知識、技術の向上」 22 タイトル
- ・「家庭教育・家庭生活」 6 タイトル

また、「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」として回答のあったコンテンツは、上記 40 タイトルのうち、35 タイトルが該当した。主な対象領域は多い順に以下の通りであった。

- ・「教養の向上」 23 タイトル
- ・「職業知識、技術の向上」 19 タイトル
- ・「家庭教育・家庭生活」 5 タイトル

集計結果を表 4-1-14 に示す。

表 4-1-14 実態把握アンケート調査の結果

生涯学習・社会教育施設を対象とする「制作・保有しているデジタルコンテンツ」
および「売上本数または利用が多いと思われるデジタルコンテンツ」の対象領域

対象領域	制作・保有している デジタルコンテンツ		売上本数または利用が多いと 思われるデジタルコンテンツ	
総タイトル数	40		35	
教養の向上	27	67.50%	23	65.71%
趣味けいこごと	5	12.50%	3	8.57%
体育レクリエーション	1	2.50%	1	2.86%
家庭教育・家庭生活	6	15.00%	5	14.29%
職業知識技術の向上	22	55.00%	19	54.29%
市民意識社会連携意識	1	2.50%	1	2.86%
指導者養成	2	5.00%	2	5.71%
地域（歴史・文化・地域課題等）	4	10.00%	4	11.43%
展示物の説明紹介	1	2.50%	1	2.86%

単位：タイトル

（領域は 1 タイトルにつき複数回答可）

4.2. デジタルコンテンツの利活用にあたっての需要（ニーズ）把握に関する調査

4.2.1. 調査概要

小学校・中学校・高等学校、高等専門学校、特別支援学校、生涯学習・社会教育施設に対して、デジタルコンテンツの利活用にあたっての需要（ニーズ）を把握するためのアンケート調査（以下「ニーズ把握アンケート調査」）を実施した。調査票は各学校へ郵送し、回答結果は郵送、電子メール、FAXにて受け取った。なお、調査票には、下記のとおり、調査の対象外となるデジタルコンテンツを明記した。

なお、集計にあたり、高等学校の集計値は高等学校普通科、高等学校普通学科・総合学科の回答数を合算し、高等学校専門の集計値は高等学校専門科、高等学校普通学科・総合学科の回答数を合算した。また、社会教育施設の集計値は「公民館」「生涯学習・社会教育センター」「その他」と回答された施設は「公民館等」と総称して集計した。

<調査の対象外となるデジタルコンテンツ>

DVD映像等 / デジタル教科書※ / 動画や画像などのデジタルデータ単体			
			
対象外	対象外	対象外	対象外
DVDやCD、ビデオテープの 映画その他の映像作品	デジタル教科書※	デジタルカメラなどで撮影した 単体の動画や静止画	

※指導者用デジタル教科書、学習者用デジタル教科書のこと

4.2.1.1. 小・中・高等学校へのアンケート調査

「学校における教育の情報化の実態等に関する調査」（文部科学省、平成23年）において、「デジタル教科書を整備している」として回答のあった学校から、小学校1,300校（無作為抽出）、中学校1,100校（無作為抽出）、高等学校：111校（全学校）に対し、アンケート調査を行った。小学校、中学校、高等学校へのアンケート回答結果を表4-2-1に示す。

表4-2-1 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査 回答結果

調査対象	対象学校数	回答学校数	回答率
小学校	1,300校	631校	49%
中学校	1,100校	374校	34%
高等学校	111校	39校	35%

4.2.1.2. 特別支援学校へのアンケート調査

「学校における教育の情報化の実態等に関する調査」（文部科学省、平成 23 年）において、「デジタル教科書を整備している」として回答のあった特別支援学校 68 校（全学校）に対し、アンケート調査を行った。特別支援学校へのアンケート回答結果を表 4-2-2 に示す。

表 4-2-2 特別支援学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査 回答結果

調査対象	対象学校数	回答学校数	回答率
特別支援学校	68 校	47 校	69%

また、回答のあった学校が対象とする障害種部門並びに、所属学部は以下の通りであった。

障害種部門	回答件数	所属学部	回答件数
視覚障害	17 件	幼稚部	5 件
聴覚障害	41 件	幼稚部・小学部	2 件
知的障害	48 件	小学部	36 件
肢体不自由	29 件	小学部・中学部	5 件
病弱	22 件	小学部・高等部	1 件
発達障害	11 件	中学部	48 件
		中学部・高等部	1 件
		高等部	41 件
		自立活動専門等	3 件

4.2.1.3. 生涯学習・社会教育施設へのアンケート調査

「社会教育調査」（文部科学省、平成 23 年）から得られた生涯学習施設のリストから、公民館・図書館・博物館・生涯学習センターに分類された施設より 250 施設ずつ無作為に抽出し、合わせて 1,000 施設に対してアンケート調査を実施した。生涯学習・社会教育施設へのアンケート回答結果を表 4-2-3 に示す。

表 4-2-3 生涯学習・社会教育施設を対象にしたニーズ把握アンケート調査 回答結果

調査対象	対象施設数	回答施設数	回答率
生涯学習・社会教育施設	1,000 施設	600 施設	60%

また、回答のあった施設ごとの内訳は以下の通りであった。

No.	対象施設種	施設数※
1	公民館	120 施設
2	生涯学習・社会教育センター	162 施設
3	博物館	164 施設
4	図書館（視聴覚センター/視聴覚ライブラリーを含む）	154 施設
	全体	600 施設

※11 施設が、2 施設にまたがって回答があった。

4.2.2. 調査項目

4.2.2.1. 小・中・高等学校へのアンケート調査

小学校、中学校、高等学校へ向けたニーズ把握アンケート調査は、以下の項目で実施した。

- ① 該当の学校の学校種について
- ② 該当の学校で導入され、「利用する上で効果が高いと考える」デジタルコンテンツの「タイトル」ごとに、「制作者」「学年」並びに「教科等（科目）」について
- ③ 「今後利用したいと思う」デジタルコンテンツの「学年」「教科等（科目）」並びに「単元」について
- ④ デジタルコンテンツの質の向上についての自由記述

調査票の詳細は、参考資料 2-2:「教育・学習用デジタルコンテンツの利用のニーズ把握に関する調査」小・中・高等学校向けアンケート調査票を参照

4.2.2.2. 特別支援学校へのアンケート調査

特別支援学校へ向けたニーズ把握アンケート調査は、以下の項目で実施した。

- ① 回答者の所属する部門の障害種について
- ② 回答者の所属する学部について
- ③ 回答者の所属する部門で導入され、「利用する上で効果が高い」と考えるデジタルコンテンツの「タイトル」ごとに、「制作者」「学部・学年」並びに「教科領域等（授業名）」について
- ④ 「今後利用したいと思う」デジタルコンテンツの「学部・学年」「教科領域等（授業名）」並びに「単元」について
- ⑤ デジタルコンテンツの質の向上についての自由記述

調査票の詳細は、参考資料 2-3:「教育・学習用デジタルコンテンツの利用のニーズ把握に関する調査」特別支援学校向けアンケート調査票を参照

4.2.2.3. 生涯学習・社会教育施設へのアンケート調査

生涯学習・社会教育施設へ向けたニーズ把握アンケート調査は、以下の項目で実施した。

- ① 該当施設の種類について
- ② 該当施設でのデジタルコンテンツの導入有無について
- ③ 該当施設でのデジタルコンテンツの分類方法について
- ④ 該当施設で導入されている「主なデジタルコンテンツ」の「タイトル」ごとの、「制作者」「分野」について
- ⑤ 該当施設で導入したいデジタルコンテンツの「分野」について
- ⑥ デジタルコンテンツの質の向上についての自由記述

調査票の詳細は、参考資料 2-4:「教育・学習用デジタルコンテンツの利用のニーズ把握に関する調査」社会教育施設向けアンケート調査票を参照

4.2.3. 集計方法・結果

4.2.3.1. 小・中・高等学校へのアンケート調査（利用する上で効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ）

「利用する上で効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」の分析にあたっては、回答された各デジタルコンテンツが該当する教科等（科目）の回答数を学校種ごとに集計し、その数値を教科等（科目）に回答のあったデジタルコンテンツの学校種ごとの総タイトル数で除算することで、利用する上で効果が高いと考えられているデジタルコンテンツの教科等（科目）の割合（％）を、学校種ごとに算出した。なお、除算するデジタルコンテンツ数が少ない場合は、有効な割合（％）を示すことができないと考え、タイトル数・件数を記載した。

「利用する上で効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」の利用方法の分析にあたっては、各利用方法に回答されたタイトル数を学校種ごとに集計し、その数値を利用方法に回答があったデジタルコンテンツの学校種ごとの総タイトル数で除算することで、利用する上で効果が高いと考えられている利用方法の割合（％）を学校種ごとに算出した。なお、除算するデジタルコンテンツ数が少ない場合は、有効な割合（％）を示すことができないと考え、タイトル数・件数を記載した。

① 教科等（科目）と学校種におけるクロス分析

学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査において、「利用する上で効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」として回答のあった教科等（科目）と学校種のクロス集計結果の度数とその割合（％）を算出した。その結果、小学校から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は1,052タイトルであり、主な教科等（科目）は多い順に以下の通りであった。

- ・「理科」（33.17%）
- ・「算数」（28.33%）
- ・「社会」（27.28%）
- ・「国語」（18.44%）
- ・「総合的な学習の時間」（11.03%）

中学校から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は516タイトルであり、主な教科等（科目）は、多い順に以下の通りであった。

- ・「理科」（36.82%）
- ・「数学」（24.22%）
- ・「社会」（20.74%）
- ・「技術・家庭」（18.02%）
- ・「外国語」（12.98%）
- ・「国語」（11.43%）

高等学校（普通学科）から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は39タイトルであり、主な教科等（科目）は、多い順に以下の通りであった。

- ・「情報」15タイトル
- ・「理科」11タイトル

高等学校（専門学科）から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は20タイトルであり、主な教科等（科目）は、多い順に以下の通りであった。

- ・「工業」5タイトル
- ・「商業」3タイトル
- ・「理科」2タイトル

算出結果を表4-2-4に示す。

表 4-2-4 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果

「利用する上で効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」の教科等（科目）と学校種クロス表

対象教科等 (科目)	小学校		中学校		高等学校 (普通学科)		高等学校 (専門学科)		全体	
総タイトル数	1,052		516		39		20		1681	
国語	194	18.44%	59	11.43%	0	0.00%	0	0.00%	252	14.99%
社会	287	27.28%	107	20.74%	0	0.00%	0	0.00%	392	23.32%
地理歴史	0	0.00%	0	0.00%	2	5.13%	1	5.00%	3	0.18%
算数	298	28.33%	2	0.39%	0	0.00%	0	0.00%	299	17.79%
数学	0	0.00%	125	24.22%	3	7.69%	1	5.00%	129	7.67%
生活	24	2.28%	1	0.19%	0	0.00%	0	0.00%	24	1.43%
理科	349	33.17%	190	36.82%	11	28.21%	2	10.00%	548	32.60%
音楽	12	1.14%	3	0.58%	1	2.56%	0	0.00%	16	0.95%
図画工作	5	0.48%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	5	0.30%
美術	0	0.00%	2	0.39%	0	0.00%	0	0.00%	2	0.12%
家庭	8	0.76%	0	0.00%	1	2.56%	0	0.00%	9	0.54%
技術・家庭	2	0.19%	93	18.02%	0	0.00%	0	0.00%	93	5.53%
体育	37	3.52%	1	0.19%	0	0.00%	0	0.00%	38	2.26%
保健体育	0	0.00%	10	1.94%	1	2.56%	0	0.00%	11	0.65%
道徳	38	3.61%	20	3.88%	0	0.00%	0	0.00%	58	3.45%
英語	0	0.00%	1	0.19%	2	5.13%	0	0.00%	3	0.18%
外国語	0	0.00%	67	12.98%	0	0.00%	0	0.00%	67	3.99%
外国語活動	31	2.95%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	31	1.84%
総合的な学習の時間	116	11.03%	26	5.04%	0	0.00%	0	0.00%	141	8.39%
特別活動	20	1.90%	15	2.91%	0	0.00%	0	0.00%	35	2.08%
情報	2	0.19%	0	0.00%	15	38.46%	1	5.00%	17	1.01%
工業	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	5	25.00%	5	0.30%
商業	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	3	15.00%	3	0.18%
農業	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
その他	88	8.37%	21	4.07%	5	12.82%	7	35.00%	120	7.14%

単位：タイトル

(教科等(科目)は1タイトルにつき複数回答可)

② 利用方法と学校種におけるクロス分析

学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査において、「利用する上で効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」として回答のあった利用方法と学校種のクロス集計結果の度数とその割合(%)を算出した。その結果、小学校から利用方法に関する回答があったデジタルコンテンツは1,067タイトルであり、回答された利用方法は、多い順に下記の通りであった。

- ・「教員が操作して活用」(71.23%)
- ・「児童生徒が主体的に操作して活用」(47.24%)
- ・「特別支援教育」(4.31%)
- ・「協働学習ツール」(2.91%)

中学校から利用方法に関する回答があったデジタルコンテンツは520タイトルであり、回答された利用方法は、多い順に下記の通りであった。

- ・「教員が操作して活用」(68.85%)
- ・「児童生徒が主体的に操作して活用」(44.62%)
- ・「協働学習ツール」(3.65%)
- ・「特別支援教育」(2.50%)

高等学校（普通学科）から利用方法に関する回答があったデジタルコンテンツは38タイトルであり、回答された利用方法は、多い順に下記の通りであった。

- ・「児童生徒が主体的に操作して活用」24タイトル
 - ・「教員が操作して活用」22タイトル
- ただし、「協働学習ツール」と「特別支援教育」はなかった。

高等学校（専門学科）から利用方法に関する回答があったデジタルコンテンツは20タイトルであり、回答された利用方法は、多い順に下記の通りであった。

- ・「児童生徒が主体的に操作して活用」9タイトル
 - ・「教員が操作して活用」12タイトル
- ただし、「協働学習ツール」と「特別支援教育」はなかった。

算出結果を表4-2-5に示す。

表4-2-5 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果

「利用する上で効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」の利用方法と学校種クロス表

利用方法	小学校		中学校		高等学校 (普通学科)		高等学校 (専門学科)		全体	
総タイトル数	1,067		520		38		20		1,645	
教員が操作して活用	760	71.23%	358	68.85%	22	57.89%	9	45.00%	1,149	69.85%
児童生徒が主体的に 操作して活用	504	47.24%	232	44.62%	24	63.16%	12	60.00%	727	46.93%
協働学習ツール	31	2.91%	19	3.65%	0	0.00%	0	0.00%	50	3.04%
特別支援教育	46	4.31%	13	2.50%	0	0.00%	0	0.00%	59	3.59%
その他	9	0.84%	19	3.65%	1	2.63%	0	0.00%	29	1.76%

単位：タイトル

(利用方法は1タイトルにつき複数回答可)

4.2.3.2. 小・中・高等学校へのアンケート調査（今後利用したいデジタルコンテンツ）

「今後利用したいデジタルコンテンツ」の分析にあたっては、回答された各デジタルコンテンツが該当する教科等（科目）の回答数を学校種ごとに集計し、その数値を、教科等（科目）に回答のあった学校種ごとの総回答数で除算することで、求められている教科等の割合（％）を、学校種ごとに算出した。なお、除算するデジタルコンテンツ数が少ない場合は、有効な割合を示すことができないと考え、タイトル数・件数を記載した。

「今後利用したいデジタルコンテンツ」の利用方法の分析にあたっては、各利用方法に関する回答数を学校種ごとに集計し、その数値を利用方法に回答があった学校種ごとの総回答数で除算することで、求められている利用方法の割合（％）を学校種ごとに算出した。なお、除算するデジタルコンテンツ数が少ない場合は、有効な割合を示すことができないと考え、タイトル数・件数を記載した。

① 教科等（科目）と学校種におけるクロス分析

学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査において、「今後利用したいデジタルコンテンツ」として回答のあった教科等（科目）と学校種のクロス集計結果の度数とその割合（％）を算出した。その結果、小学校からの回答数は1,242件であり、主な教科等（科目）は多い順に以下の通りであった。

・「理科」（26.89%） ・「算数」（26.17%） ・「社会」（19.16%）

中学校からの回答数は448件であり、主な教科等（科目）は多い順に以下の通りであった。

・「理科」（25.45%） ・「数学」（22.77%） ・「技術・家庭」（15.85%） ・「社会」（10.94%）

高等学校（普通学科）からの回答数は42件であり、主な教科等（科目）は、多い順に以下の通りであった。

・「情報」10件 ・「理科」9件 ・「数学」7件 ・「英語」7件

高等学校（専門学科）からの回答数は19件であり、主な教科等（科目）は、多い順に以下の通りであった。

・「商業」5件 ・「情報」4件

算出結果を表4-2-6に示す。

表 4-2-6 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果

「今後利用したいデジタルコンテンツ」の教科等（科目）と学校種クロス表

対象教科等 (科目)	小学校		中学校		高等学校 (普通学科)		高等学校 (専門学科)		全体	
総回答数	1,242		448		42		19		1,750	
国語	111	8.94%	18	4.02%	2	4.76%	0	0.00%	131	7.49%
社会	238	19.16%	49	10.94%	1	2.38%	0	0.00%	287	16.40%
地理歴史	0	0.00%	0	0.00%	1	2.38%	1	5.26%	1	0.06%
算数	325	26.17%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	325	18.57%
数学	1	0.08%	102	22.77%	7	16.67%	0	0.00%	110	6.29%
生活	18	1.45%	1	0.22%	0	0.00%	0	0.00%	19	1.09%
理科	334	26.89%	114	25.45%	9	21.43%	1	5.26%	457	26.11%
音楽	17	1.37%	2	0.45%	1	2.38%	0	0.00%	20	1.14%
図画工作	18	1.45%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	18	1.03%
美術	0	0.00%	5	1.12%	0	0.00%	0	0.00%	5	0.29%
家庭	19	1.53%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	19	1.09%
技術・家庭	2	0.16%	71	15.85%	0	0.00%	0	0.00%	71	4.06%
体育	70	5.64%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	70	4.00%
保健体育	1	0.08%	18	4.02%	2	4.76%	1	5.26%	20	1.14%
道徳	13	1.05%	15	3.35%	0	0.00%	0	0.00%	28	1.60%
英語	0	0.00%	0	0.00%	7	16.67%	0	0.00%	7	0.40%
外国語	0	0.00%	21	4.69%	0	0.00%	0	0.00%	21	1.20%
外国語活動	47	3.78%	2	0.45%	0	0.00%	0	0.00%	47	2.69%
総合的な学習の時間	55	4.43%	28	6.25%	2	4.76%	1	5.26%	86	4.91%
特別活動	9	0.72%	3	0.67%	0	0.00%	0	0.00%	11	0.63%
情報	1	0.08%	0	0.00%	10	23.81%	4	21.05%	13	0.74%
工業	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	5.26%	1	0.06%
商業	0	0.00%	0	0.00%	1	2.38%	5	26.32%	6	0.34%
その他	28	2.25%	22	4.91%	3	7.14%	5	26.32%	57	3.26%

単位：件

(教科等(科目)は1件につき複数回答可)

② 利用方法と学校種におけるクロス分析

学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査において、「今後利用したいデジタルコンテンツ」として回答のあった利用方法と学校種のクロス集計結果の度数とその割合（％）を算出した。その結果、小学校からの利用方法の回答数は、1,172件であり、各利用方法の割合（％）は以下の通りであった。

- ・「教員が操作して活用」(70.14%)
- ・「児童生徒が主体的に操作して活用」(59.39%)
- ・「協働学習ツール」(7.34%)
- ・「特別支援教育」(3.75%)

中学校からの利用方法の回答数は、412件であり、各利用方法の割合（％）は以下の通りであった。

- ・「教員が操作して活用」(66.75%)、
- ・「児童生徒が主体的に操作して活用」(60.19%)
- ・「協働学習ツール」(8.98%)
- ・「特別支援教育」(1.46%)

高等学校（普通学科）からの利用方法の回答数は、40件であり、各利用方法の件数は以下の通りであった。

- ・「児童生徒が主体的に操作して活用」30件
- ・「教員が操作して活用」21件
- ・「協働学習ツール」3件

ただし、「特別支援教育」はなかった。

高等学校（専門学科）からの利用方法の回答数は19件であり、各利用方法の件数は以下の通りであった。

- ・「児童生徒が主体的に操作して活用」15件
- ・「教員が操作して活用」11件

ただし、「協働学習ツール」と「特別支援教育」はなかった。

算出結果を表4-2-7に示す。

表4-2-7 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果
「今後利用したいデジタルコンテンツ」の利用方法と学校種クロス表

利用方法	小学校		中学校		高等学校 (普通学科)		高等学校 (専門学科)		全体	
総回答数	1,172		412		40		19		1,643	
教員が操作して活用	822	70.14%	275	66.75%	21	52.50%	11	57.89%	1,129	68.72%
児童生徒が主体的に 操作して活用	696	59.39%	248	60.19%	30	75.00%	15	78.95%	989	60.19%
協働学習ツール	86	7.34%	37	8.98%	3	7.50%	0	0.00%	126	7.67%
特別支援教育	44	3.75%	6	1.46%	0	0.00%	0	0.00%	50	3.04%
その他	13	1.11%	8	1.94%	1	2.50%	0	0.00%	22	1.34%

単位：件

(利用方法は1件につき複数回答可)

4.2.3.3. 特別支援学校を対象にした効果が高いと考えるデジタルコンテンツに関する調査

「利用する上で効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」の教科等（科目）・領域の分析にあたっては、各デジタルコンテンツが該当する教科等（科目）・領域の回答数を障害種ごとに集計し、その数値を、教科等（科目）・領域に回答のあった障害種ごとのデジタルコンテンツのタイトル総数で除算することで、利用する上で効果が高いと考えられているデジタルコンテンツの教科等（科目）・領域の割合（%）を、障害種ごとに算出した。その結果、視覚障害支援部門から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は26タイトルであり、主な教科等（科目）・領域は、多い順に以下の通りであった。

- ・「自立活動」5タイトル
- ・「理科」3タイトル

聴覚障害支援部門から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は80タイトルであり、主な教科等（科目）・領域は、多い順に以下の通りであった。

- ・「理科」19タイトル
- ・「国語」13タイトル
- ・「社会」9タイトル
- ・「数学」9タイトル

知的障害支援部門から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は93タイトルであり、主な教科等（科目）・領域は、多い順に以下の通りであった。

- ・「自立活動」22タイトル
- ・「国語」19タイトル
- ・「生活単元学習等」15タイトル

肢体不自由支援部門から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は35タイトルであり、主な教科等（科目）・領域は、多い順に以下の通りであった。

- ・「自立活動」22タイトル
- ・「生活単元学習等」5タイトル

病弱支援部門から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は31タイトルであり、主な教科等（科目）は、多い順に以下の通りであった。

- ・「理科」8タイトル
- ・「社会」6タイトル
- ・「国語」4タイトル
- ・「自立活動」4タイトル

発達障害支援部門から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は12タイトルであり、主な教科等（科目）・領域は、多い順に以下の通りであった。

- ・「自立活動」4タイトル
- ・「社会」2タイトル
- ・「理科」2タイトル
- ・「情報」2タイトル

特別支援学校全体で回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は252タイトルであり、主な教科等（科目）・領域は、多い順に以下の通りであった。

- ・「自立活動」(18.25%)
- ・「理科」(15.08%)
- ・「国語」(13.89%)

集計結果を表4-2-8に示す。

表 4-2-8 特別支援学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果

「利用する上で効果が高いと考えられる」教科等(科目)・領域と障害種のカロス表

対象教科等(科目)・領域	視覚障害		聴覚障害		知的障害		肢体不自由		病弱		発達障害		無回答		全体	
総タイトル数	26		80		93		35		31		12		11		252	
国語	2	7.69%	13	16.25%	19	20.43%	3	8.57%	4	12.90%	0	0.00%	0	0.00%	35	13.89%
公民	0	0.00%	1	1.25%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.40%
社会	1	3.85%	9	11.25%	1	1.08%	1	2.86%	6	19.35%	2	16.67%	1	9.09%	19	7.54%
算数	0	0.00%	6	7.50%	9	9.68%	3	8.57%	0	0.00%	1	8.33%	0	0.00%	15	5.95%
数学	1	3.85%	9	11.25%	5	5.38%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	15	5.95%
生活	0	0.00%	3	3.75%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	3	1.19%
理科	3	11.54%	19	23.75%	8	8.60%	1	2.86%	8	25.81%	2	16.67%	0	0.00%	38	15.08%
音楽	0	0.00%	1	1.25%	5	5.38%	3	8.57%	0	0.00%	1	8.33%	1	9.09%	10	3.97%
美術	0	0.00%	5	6.25%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	5	1.98%
技術・家庭	0	0.00%	1	1.25%	4	4.30%	1	2.86%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	5	1.98%
体育	0	0.00%	0	0.00%	1	1.08%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.39%
保健体育	0	0.00%	1	1.25%	1	1.08%	1	2.86%	2	6.45%	0	0.00%	0	0.00%	5	1.98%
道徳	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	2.86%	2	6.45%	1	8.33%	0	0.00%	4	1.59%
英語	1	3.85%	4	5.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	3.23%	0	0.00%	0	0.00%	6	2.38%
外国語	0	0.00%	3	3.75%	0	0.00%	0	0.00%	1	3.23%	0	0.00%	0	0.00%	4	1.59%
外国語活動	1	3.85%	1	1.25%	0	0.00%	0	0.00%	1	3.23%	0	0.00%	0	0.00%	3	1.19%
総合的な学習の時間	0	0.00%	3	3.75%	1	1.08%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	4	1.59%
特別活動	0	0.00%	4	5.00%	4	4.30%	0	0.00%	1	3.23%	1	8.33%	0	0.00%	9	3.57%
情報	1	3.85%	3	3.75%	4	4.30%	0	0.00%	3	9.68%	2	16.67%	0	0.00%	10	3.97%
リハビリテーション医学	1	3.85%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.40%
解剖・生理	1	3.85%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.40%
自立活動	5	19.23%	4	5.00%	22	23.66%	22	62.86%	4	12.90%	4	33.33%	4	36.36%	46	18.25%
職業・家庭	0	0.00%	0	0.00%	3	3.23%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	3	1.19%
生活単元学習等	0	0.00%	1	1.25%	15	16.13%	5	14.29%	0	0.00%	0	0.00%	3	27.27%	23	9.13%
生理学	1	3.85%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.40%
全教科	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	3.23%	1	8.33%	0	0.00%	1	0.40%
全領域	0	0.00%	1	1.25%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.40%
東洋医学・理療臨床論	1	3.85%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.40%
日常生活の指導	0	0.00%	0	0.00%	1	1.08%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	9.09%	2	0.79%
理療科	2	7.69%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	2	0.79%
臨床医学(実習含)	1	3.85%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.40%
その他	5	19.23%	1	1.25%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	6	2.38%

単位：タイトル

(教科等(科目)は1タイトルにつき複数回答可)

4.2.3.4. 特別支援学校を対象にした今後利用したいデジタルコンテンツアンケート調査

「今後利用したいデジタルコンテンツ」の教科等（科目）・領域の分析にあたっては、回答された教科等（科目）・領域の回答数を障害種ごとに集計し、その数値を、教科等（科目）・領域に回答のあった障害種ごとの総回答数で除算することで、求められている教科等（科目）・領域の割合（％）を、障害種ごとに集計した。その結果、視覚障害支援部門からの回答数は 16 件であり、主な教科等は、多い順に以下の通りであった。

- ・「理療概論」3 件
- ・「国語」2 件
- ・「社会」2 件
- ・「理科」2 件

聴覚障害支援部門からの回答数は 66 件であり、主な教科等（科目）・領域は、多い順に以下の通りであった。

- ・「数学」9 件
- ・「理科」9 件
- ・「社会」8 件
- ・「家庭」5 件
- ・「技術・家庭」5 件

知的障害支援部門からの総回答数は 103 件であり、主な教科等（科目）・領域は、多い順に以下の通りであった。

- ・「生活単元学習等」(14.56%)
- ・「国語」(12.62%)
- ・「自立活動」(11.65%)

肢体不自由支援部門からの総回答数は 47 件であり、主な教科等（科目）・領域は、多い順に以下の通りであった。

- ・「自立活動」14 件
- ・「生活単元学習等」7 件
- ・「国語」6 件

病弱支援部門からの総回答数は 27 件であり、主な教科等は、多い順に以下の通りであった。

- ・「理科」6 件
- ・「技術・家庭」4 件
- ・「国語」3 件
- ・「社会」3 件
- ・「数学」3 件

発達障害支援部門からの総回答数は 11 件であり、主な教科等（科目）・領域は、多い順に以下の通りであった。

- ・「国語」3 件
- ・「算数」2 件
- ・「生活単元学習」1 件

特別支援学校全体の総回答数は 223 件であり、最も割合（％）の高い教科等（科目）・領域は以下の通りであった。

- ・「国語」(11.21%)

集計結果を表 4-2-9 に示す。

表 4-2-9 特別支援学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果

「今後利用したいデジタルコンテンツ」の教科等(科目)・領域と障害種クロス表

対象教科等 (科目)・領域	視覚障害		聴覚障害		知的障害		肢体不自由		病弱		発達障害		無回答		全体	
総回答数	16		66		103		47		27		11		4		223	
国語	2	12.50%	6	9.09%	13	12.62%	6	12.77%	3	11.11%	3	27.27%	0	0.00%	25	11.21%
公民	0	0.00%	2	3.03%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	2	0.90%
社会	2	12.50%	8	12.12%	8	7.77%	4	8.51%	3	11.11%	0	0.00%	0	0.00%	20	8.97%
算数	0	0.00%	2	3.03%	10	9.71%	2	4.26%	2	7.41%	2	18.18%	0	0.00%	14	6.28%
数学	0	0.00%	9	13.64%	2	1.94%	0	0.00%	3	11.11%	0	0.00%	0	0.00%	14	6.28%
生活	1	6.25%	3	4.55%	7	6.80%	1	2.13%	0	0.00%	1	9.09%	0	0.00%	10	4.48%
理科	2	12.50%	9	13.64%	2	1.94%	1	2.13%	6	22.22%	0	0.00%	0	0.00%	18	8.07%
音楽	0	0.00%	2	3.03%	4	3.88%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	6	2.69%
図画工作	0	0.00%	0	0.00%	2	1.94%	2	4.26%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	2	0.90%
美術	0	0.00%	3	4.55%	1	0.97%	0	0.00%	1	3.70%	0	0.00%	0	0.00%	5	2.24%
家庭	0	0.00%	5	11.63%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	5	2.75%
技術・家庭	0	0.00%	5	11.63%	2	1.89%	1	3.23%	4	18.18%	1	9.09%	0	0.00%	10	6.59%
体育	0	0.00%	0	0.00%	1	1.89%	0	0.00%	1	3.70%	0	0.00%	0	0.00%	2	0.90%
保健体育	0	0.00%	2	3.03%	5	4.85%	2	4.26%	0	0.00%	0	0.00%	2	50.00%	9	4.04%
道徳	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	2.13%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.45%
外国語	0	0.00%	4	6.06%	2	1.94%	2	4.26%	2	7.41%	0	0.00%	0	0.00%	8	3.59%
外国語活動	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	3.70%	1	9.09%	0	0.00%	1	0.45%
特別活動	0	0.00%	0	0.00%	2	1.94%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	2	0.90%
情報	1	6.25%	2	3.03%	7	6.80%	1	2.13%	0	0.00%	1	9.09%	0	0.00%	9	4.04%
共同学習	0	0.00%	1	1.52%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.45%
工業	0	0.00%	1	1.52%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.45%
自立活動	1	6.25%	1	1.52%	12	11.65%	14	29.79%	2	7.41%	2	18.18%	0	0.00%	21	9.42%
職業・家庭	0	0.00%	0	0.00%	5	4.85%	4	8.51%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	9	4.04%
生活単元学習等	1	6.25%	1	1.52%	15	14.56%	7	14.89%	0	0.00%	1	9.09%	1	25.00%	2	8.52%
総合的な学習の 時間	1	6.25%	0	0.00%	1	0.97%	1	2.13%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	2	0.90%
日常生活の指導	0	0.00%	0	0.00%	5	4.85%	2	4.26%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	6	2.69%
保健指導	0	0.00%	0	0.00%	1	0.97%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.45%
理療概論	3	18.75%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	3	1.35%
臨床医学	1	6.25%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.45%
その他	3	18.75%	2	3.03%	1	0.97%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	5	2.24%

単位：件

(教科等(科目)・領域は1件につき複数回答可)

4.2.3.5. 生涯学習・社会教育施設へのアンケート調査（導入しているデジタルコンテンツの分野）

「導入しているデジタルコンテンツ」の分野の分析にあたっては、回答された各デジタルコンテンツが該当する分野の回答数を施設種ごとに集計し、その数値を、分野に回答のあった施設種ごとのデジタルコンテンツの総タイトル数で除算することで導入されているデジタルコンテンツの分野の割合（%）を、施設種ごとに算出した。その結果、博物館から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は70タイトルであり、主な分野は、多い順に以下の通りであった。

- ・「展示物の説明・紹介」46件
- ・「地域（歴史・文化地域課題等）」30件
- ・「教養の向上」25件

図書館から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は52タイトルであり、主な分野は、多い順に以下の通りであった。

- ・「教養の向上」19件
- ・「地域（歴史・文化地域課題等）」17件

公民館等から回答のあったデジタルコンテンツの総タイトル数は23タイトルであり、主な分野は多い順に以下の通りであった。

- ・「学校教育に関すること」12件
- ・「地域（歴史・文化地域課題等）」11件

生涯学習・社会教育施設全体から回答のあった総タイトル数は150タイトルであり、主な分野は、多い順に以下の通りであった。

- ・「地域（歴史・文化地域課題等）」(38.67%)
- ・「展示物の説明・紹介」(35.33%)
- ・「教養の向上」(30.00%)

算出結果を表4-2-10に示す。

表4-2-10 生涯学習・社会教育施設を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果

「導入しているデジタルコンテンツ」の分野と施設種クロス表

対象分野	博物館		図書館		公民館等 公民館/生涯学習・社会 教育センター		合計	
	総タイトル数	70	52	23	150			
教養の向上	25	35.71%	19	36.54%	1	4.35%	45	30.00%
趣味・けいこごと	1	1.43%	2	3.85%	3	13.04%	6	4.00%
体育・レクリエーション	0	0.00%	0	0.00%	3	13.04%	3	2.00%
家庭教育・家庭生活	2	2.86%	5	9.62%	1	4.35%	3	5.33%
職業知識・技術の向上	0	0.00%	6	11.54%	0	0.00%	6	4.00%
市民意識・社会連携意識	0	0.00%	8	15.38%	0	0.00%	8	5.33%
指導者養成	0	0.00%	0	0.00%	1	4.35%	1	0.67%
地域（歴史・文化地域課題等）	30	42.86%	17	32.69%	11	47.83%	58	38.67%
展示物の説明・紹介	46	65.71%	5	9.62%	2	8.70%	53	35.33%
学校教育に関すること	2	2.86%	9	17.31%	12	52.17%	23	15.33%
その他※	11	15.71%	6	11.54%	4	17.39%	21	14.00%

単位：タイトル

(分野等は1タイトルにつき複数回答可)

4.2.3.6. 生涯学習・社会教育施設へのアンケート調査（今後導入したいデジタルコンテンツの分野）

「今後導入したいデジタルコンテンツ」の分野の分析にあたっては、回答された分野の回答数を施設種ごとに集計し、その数値を、分野に回答のあった施設種ごとの総回答数で除算することで、今後導入したいデジタルコンテンツの分野の割合（%）を、施設種ごとに算出した。その結果、博物館から回答のあった総回答数は126件であり、主な分野は、多い順に、以下の通りであった。

- ・「展示物の説明・紹介」（86.51%）
- ・「地域（歴史・文化地域課題等）」（48.41%）

図書館から回答のあった総回答数は152件であり、主な分野は、多い順に以下の通りであった。

- ・「地域（歴史・文化地域課題等）」（64.47%）
- ・「教養の向上」（32.89%）

公民館等から回答のあった総回答数は265件であり、主な分野は、以下の通りであった。

- ・「地域（歴史・文化地域課題等）」（42.64%）

生涯学習・社会教育施設全体から回答のあった総回答数は533件であり、主な分野は、多い順に以下の通りであった。

- ・「地域（歴史・文化地域課題等）」（50.47%）
- ・「展示物の説明・紹介」（31.14%）

算出結果を表4-2-11に示す。

表4-2-11 生涯学習・社会教育施設を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果
「今後導入したいデジタルコンテンツの」分野と施設種クロス表

対象分野	博物館		図書館		公民館等 公民館/生涯学習・社会 教育センター		合計	
	件数	割合	件数	割合	件数	割合	件数	割合
総回答数	126		152		265		533	
教養の向上	19	15.08%	50	32.89%	78	29.43%	147	27.58%
趣味・けいこごと	4	3.17%	25	16.45%	68	25.66%	97	18.20%
体育・レクリエーション	2	1.59%	8	5.26%	44	16.60%	54	10.13%
家庭教育・家庭生活	3	2.38%	19	12.50%	61	23.02%	81	15.20%
職業知識・技術の向上	5	3.97%	23	15.13%	16	6.04%	43	8.07%
市民意識・社会連携意識	4	3.17%	12	7.89%	49	18.49%	63	11.82%
指導者養成	5	3.97%	2	1.32%	46	17.36%	52	9.76%
地域（歴史・文化地域課題等）	61	48.41%	98	64.47%	113	42.64%	269	50.47%
展示物の説明・紹介	109	86.51%	14	9.21%	43	16.23%	186	31.14%
その他※	14	11.11%	36	23.68%	71	26.79%	116	21.76%

単位：件

（分野等は1件につき複数回答可）

4.3. デジタルコンテンツを審査・提供している団体へのヒアリング調査

4.3.1. 調査概要

審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマの提案にあたっては、デジタルコンテンツを提供している団体に対して、ヒアリング調査を行った。以下に、ヒアリング調査日と対象団体名、ヒアリング内容を示す。

調査日	2012年12月6日	団体名	一般財団法人日本視聴覚教育協会
ヒアリング内容	「優秀映像教材選奨」(教育映像コンテンツ) 審査チェック項目について		
調査日	2013年2月18日	団体名	千葉市教育センター
ヒアリング内容	「学習の広場」掲載用コンテンツ開発の仕様について		
調査日	2013年2月20日	団体名	世田谷区教育委員会
ヒアリング内容	「せたがやeカレッジ」掲載用デジタルコンテンツの仕様について		
調査日	2013年2月22日	団体名	日本女子大学生涯学習センター
ヒアリング内容	「文教eラーニング」で提供されているデジタルコンテンツについて		
調査日	2013年2月25日	団体名	神奈川県総合教育センター
ヒアリング内容	「KANAボックス」で提供されているデジタルコンテンツについて		
調査日	2013年2月26日	団体名	一般社団法人インターネットコンテンツ審査監視機構
ヒアリング内容	インターネット上のコンテンツに対する健全性認定の基準		
調査日	2013年3月4日	団体名	公益財団法人学習ソフトウェア情報研究センター
ヒアリング内容	「学習ソフトウェアコンクール」審査のポイントについて		
調査日	2013年3月13日	団体名	東京都教育委員会
ヒアリング内容	「学習コンテンツコンテスト」の審査基準について		

4.3.2. 調査項目

ヒアリング調査にあたっては、予め以下のヒアリング項目と内容を設定した。

項目	内容
提供されているデジタルコンテンツについて	<ul style="list-style-type: none">・分類の有無、内容・よく使われているデジタルコンテンツの種類・分野・利用方法・内容・デジタルコンテンツの動作環境・デジタルコンテンツの利用履歴の有無・今後ほしい（提供したい）デジタルコンテンツの種類・分野・サポートについて（問い合わせ対応 等）・デジタルコンテンツの提供先、提供形態
利用者について	<ul style="list-style-type: none">・利用者の傾向（先生、児童生徒、地域住民など）・利用場所、利用形態・利用者からの意見
デジタルコンテンツの（登録にあたっての）審査実施の有無とその内容	<ul style="list-style-type: none">・審査の基準（実施していれば）・審査の方法（誰が審査しているのか 等）
デジタルコンテンツ登録の前提条件について	<ul style="list-style-type: none">・著作権処理・学習指導要領への対応・容量の制限、形式などに関する条件
デジタルコンテンツ提供の目的・背景について	—
デジタルコンテンツの質の保証について（ご意見）	・デジタルコンテンツの「質の保証」に必要な条件 など

4.3.3. 調査結果

ヒアリング調査の結果、デジタルコンテンツならではの審査の観点として、下記の項目が見られた。

- ・デジタルコンテンツがWEBサイトで提供されている場合に、当該WEBサイトに公序良俗に反する情報が含まれていないか
- ・画面レイアウトに統一性があるか
- ・図等の拡大が適切な大きさでできるか
- ・意欲を向上させる仕掛けがあるか
- ・全体の構成が分かりやすいか
- ・効率的な活用を促す工夫（メニュー画面、ヘルプ機能、学習進捗状況の保存、リンクやボタンの明確化など）があるか
- ・スクロールの幅やマウスカーソルの移動量が適切かスクロールの幅やマウスカーソルの移動量が適切か

ヒアリング調査の結果の詳細は 参考資料 3-1：「各団体の審査または制作の観点」を参照。

4.4. 各調査結果の分析

4.4.1. 学校を対象にしたアンケート調査から分かること

4.4.1.1. 教科等（科目）に関する分析

本報告書、4.2.3.1項に示す、「表 4-2-4 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果「利用する上で効果が高いと考えるデジタルコンテンツ」の教科等（科目）と学校種クロス表」において、学校種ごとのデジタルコンテンツに占める、教科数の割合（%）について χ^2 検定を行い、5%水準で有意である教科等（科目）は以下の通りであった。

① 小学校

- ・国語／社会／算数／理科

② 中学校

- ・社会／数学／理科／技術・家庭／外国語

③ 高等学校（普通学科）

- ・情報／理科

④ 高等学校（専門学科）

- ・該当なし

検定の結果、有意に値が大きい場合を表 4-4-1 に太字且つ下線にて示す。

表 4-4-1 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果「効果が高いと考えられるデジタルコンテンツの教科等（科目）と学校種クロス表」

対象教科等（科目）	小学校	中学校	高校（普通）	高校（専門）	全体
国語	18.44%	11.43%	0.00%	0.00%	15.55%
社会	27.28%	20.74%	0.00%	0.00%	24.22%
地理歴史	0.00%	0.00%	5.13%	5.00%	0.18%
算数	28.33%	0.39%	0.00%	0.00%	18.44%
数学	0.00%	24.22%	7.69%	5.00%	7.93%
生活	2.38%	0.00%	0.00%	0.00%	1.54%
理科	33.08%	36.82%	28.21%	10.00%	33.87%
音楽	1.14%	0.58%	2.56%	0.00%	0.98%
図画工作	0.48%	0.00%	0.00%	0.00%	0.31%
美術	0.00%	0.39%	0.00%	0.00%	0.12%
家庭	0.76%	0.00%	2.56%	0.00%	0.55%
技術・家庭	0.19%	18.22%	0.00%	0.00%	5.90%
体育	3.52%	0.19%	0.00%	0.00%	2.34%
保健体育	0.00%	1.94%	2.56%	0.00%	0.68%
道徳	3.61%	3.88%	0.00%	0.00%	3.56%
英語	0.00%	0.19%	5.13%	0.00%	0.18%
外国語	0.00%	13.18%	0.00%	0.00%	4.18%
外国語活動	2.95%	0.00%	0.00%	0.00%	1.91%
総合的な学習の時間	11.03%	5.04%	0.00%	0.00%	8.73%
特別活動	1.90%	2.91%	0.00%	0.00%	2.15%
情報	0.19%	0.00%	38.46%	5.00%	1.11%
工業	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.31%
商業	0.00%	0.00%	0.00%	15.00%	0.18%
農業	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
全教科	4.37%	1.94%	0.00%	0.00%	3.44%
他	5.61%	2.91%	12.82%	35.00%	5.29%

本報告書、4.2.3.2項に示す、「表 4-2-6 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果「今後利用したいデジタルコンテンツ」の教科等（科目）と学校種クロス表」において、学校種ごとのデジタルコンテンツに占める、教科等（科目）数の割合（%）について χ^2 検定を行い、5%水準で有意である教科等（科目）は以下の通りであった。

① 小学校

・国語／社会／算数／理科

② 中学校

・社会／数学／理科／技術・家庭

③ 高等学校（普通学科）

・理科／情報

④ 高等学校（専門学科）

・該当なし

検定の結果、有意に値が大きい場合を表 4-4-2 に太字且つ下線にて示す。

表 4-4-2 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果「今後導入したいデジタルコンテンツ」の教科等（科目）と学校種のクロス表

対象教科等（科目）	小学校	中学校	高校(普通)	高校(専門)	全体
国語	8.94%	4.02%	4.76%	0.00%	7.48%
社会	19.16%	10.94%	2.38%	0.00%	16.45%
地理歴史	0.00%	0.00%	2.38%	5.26%	0.11%
算数	26.17%	0.00%	0.00%	0.00%	18.56%
数学	0.08%	22.77%	16.67%	0.00%	6.28%
生活	1.45%	0.22%	0.00%	0.00%	1.09%
理科	26.89%	25.45%	21.43%	5.26%	26.16%
音楽	1.37%	0.45%	2.38%	0.00%	1.14%
図画工作	1.45%	0.00%	0.00%	0.00%	1.03%
美術	0.00%	1.12%	0.00%	0.00%	0.29%
家庭	1.45%	0.22%	0.00%	0.00%	1.09%
技術・家庭	0.24%	15.63%	0.00%	0.00%	4.17%
体育	5.64%	0.00%	0.00%	0.00%	4.00%
保健体育	0.08%	4.02%	4.76%	5.26%	1.26%
道徳	1.05%	3.35%	0.00%	0.00%	1.60%
英語	0.00%	0.00%	16.67%	0.00%	0.40%
外国語	0.00%	4.69%	0.00%	0.00%	1.20%
外国語活動	3.78%	0.45%	0.00%	0.00%	2.80%
総合的な学習の時間	4.43%	6.25%	4.76%	5.26%	4.91%
特別活動	0.72%	0.67%	0.00%	0.00%	0.69%
情報	0.08%	0.00%	23.81%	21.05%	0.86%
工業	0.00%	0.00%	0.00%	5.26%	0.06%
商業	0.00%	0.00%	2.38%	26.32%	0.34%
農業	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
全教科	0.24%	1.12%	0.00%	0.00%	0.46%
他	2.09%	3.79%	9.52%	26.32%	2.97%

本報告書、4.4.1.1項に示す、「表 4-4-1 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果「効果が高いと考えられるデジタルコンテンツの教科等（科目）と学校種クロス表」と、「表 4-4-2 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果「今後導入したいデジタルコンテンツ」の教科等（科目）と学校種のクロス表」とを比較し、その差分について χ^2 検定を行った。その結果、「効果が高いと考えられるデジタルコンテンツの教科等（科目）と学校種クロス表」に示す教科の割合（%）が、「今後導入したいデジタルコンテンツの教科と学校種のクロス表」に示す教科の割合（%）よりも多い時に、5%水準でその差が有意である教科等（科目）は以下の通りであった。

① 小学校

- ・国語／社会／理科／道徳／総合的な学習の時間／特別活動

② 中学校

- ・国語／社会／理科／外国語／特別活動

③ 高等学校（普通学科・専門学科）

- ・該当なし

また、「効果が高いと考えられるデジタルコンテンツの教科等（科目）と学校種クロス表」に示す教科等（科目）の割合（%）が、「今後導入したいデジタルコンテンツの教科等（科目）と学校種のクロス表」に示す教科等（科目）の割合（%）よりも少ない時に、5%水準でその差が有意である教科等（科目）は以下の通りであった。

① 小学校

- ・図画工作／体育

② 中学校、高等学校（普通学科・専門学科）

- ・該当なし

検定の結果、有意に大きい場合を表 4-4-3 に太字且つ下線にて示す。

表4-4-3 「効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」と「今後導入したいと考えるデジタルコンテンツ」の比較

対象教科等 (科目)	小学校	中学校	高校(普通学科)	高校(専門学科)	全体
国語	9.50%	7.42%	△ 4.76%		8.07%
社会	8.12%	9.80%	△ 2.38%		7.77%
地理歴史			2.75%	△ 0.26%	0.07%
算数	2.16%	0.39%			△ 0.12%
数学	△ 0.08%	1.46%	△ 8.97%	5.00%	1.65%
生活	0.93%	△ 0.22%			0.45%
理科	6.19%	11.38%	6.78%	4.74%	7.71%
音楽	△ 0.23%	0.13%	0.18%		△ 0.16%
図画工作	△ 0.97%				△ 0.72%
美術		△ 0.73%			△ 0.16%
家庭	△ 0.69%	△ 0.22%	2.56%		△ 0.53%
技術・家庭	△ 0.05%	2.59%			1.73%
体育	△ 2.12%	0.19%			△ 1.66%
保健体育	△ 0.08%	△ 2.08%	△ 2.20%	△ 5.26%	△ 0.58%
道徳	2.57%	0.53%			1.97%
英語		0.19%	△ 11.54%		△ 0.22%
外国語		8.49%			2.98%
外国語活動	△ 0.84%	△ 0.45%			△ 0.89%
総合的な学習の時間	6.60%	△ 1.21%	△ 4.76%	△ 5.26%	3.82%
特別活動	1.18%	2.24%			1.47%
情報	0.11%		14.65%	△ 16.05%	0.25%
工業				19.74%	0.25%
商業			△ 2.38%	△ 11.32%	△ 0.16%
農業					
全教科	4.13%	0.82%			2.99%
他	3.51%	△ 0.89%	3.30%	8.68%	2.32%

4.4.1.2. 利用方法に関する分析

本報告書、4.2.3.1項に示す、「表4-2-5 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果「利用する上で効果が高いと考えるデジタルコンテンツ」の利用方法と学校種クロス表」と、本報告書4.2.3.2項に示す「表4-2-7 学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査の結果「今後導入したいデジタルコンテンツ」の利用方法と学校種クロス表」とを比較し、その差分について χ^2 検定を行った。その結果、「効果が高いと考えられるデジタルコンテンツの利用方法と学校種クロス表」に示す利用方法の割合(%)が、「今後導入したいデジタルコンテンツの利用方法と学校種のクロス表」に示す利用方法の割合(%)よりも多い時に、5%水準でその差が有意である利用方法は以下の通りであった。

① 小学校

- ・「児童生徒が主体的に操作して活用」「協働学習ツール」

② 中学校

- ・「児童生徒が主体的に操作して活用」「協働学習ツール」

③ 高等学校(普通学科・専門学科)

- ・該当なし

検定の結果、有意に値が大きい場合を表4-4-4に太字且つ下線にて示す。

表 4-4-4 「効果が高いと考えられるデジタルコンテンツの利用方法」と
「今後導入したいデジタルコンテンツの利用方法」の比較

利用方法	小学校	中学校	高校 (普通学科)	高校 (専門学科)	全体
教員が操作して活用	1.09%	2.1%	5.39%	△ 12.89%	1.13%
児童生徒が主体的に操作して活用	<u>△ 12.15%</u>	<u>△ 15.58%</u>	△ 11.84%	△ 18.95%	<u>△ 13.26%</u>
協働学習ツール	<u>△ 4.43%</u>	<u>△ 5.33%</u>	△ 7.50%	0.00%	<u>△ 4.63%</u>
特別支援	0.56%	1.04%	0.00%	0.00%	0.54%
その他	△ 0.27%	1.71%	0.13%	0.00%	0.42%

4.4.1.3. タイトルに関する分析

学校を対象としたニーズ把握アンケート調査において、「効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」として回答のあったデジタルコンテンツの制作者区分について、重複するタイトルを除外した上で、制作者を「企業」、「企業以外の団体」、「個人」、「その他」の4つに区分して分析を行った。「個人」が制作しているデジタルコンテンツの利用実態が一定数あったことを踏まえ、個人が制作したデジタルコンテンツも、企業が制作したデジタルコンテンツ同様に審査・奨励をしていくことが求められる。分析結果は、参考資料 3-2 : 「ニーズ把握調査・実態把握調査制作者区分別タイトル数比較表」を参照。

小学校を対象としたデジタルコンテンツのタイトルの種類は、347 タイトルであった。その内、制作者の内訳は、多い順に下記のとおりであった。

- ・「企業」 198 タイトル ・「企業以外の団体」 83 タイトル ・「個人」 59 タイトル
- ・「その他」 7 タイトル

中学校を対象としたデジタルコンテンツのタイトルの種類は、211 タイトルであった。その内、制作者の内訳は、多い順に下記のとおりであった。

- ・「企業」 103 タイトル ・「企業以外の団体」 60 タイトル ・「個人」 29 タイトル
- ・「その他」 19 タイトル

高等学校を対象としたデジタルコンテンツのタイトルの種類は、28 タイトルであった。その内、制作者の内訳は、多い順に下記のとおりであった。

- ・「企業」 10 タイトル ・「企業以外の団体」 6 タイトル ・「個人」 4 タイトル
- ・「その他」 5 タイトル

また、コンテンツ提供企業から回答のあった小学校、中学校、高等学校を対象としたデジタルコンテンツのタイトルについて、学校種ごとにタイトルに含まれる用語に関する分析を行った。分析結果は、参考資料 3-3 : 「実態把握調査 提供タイトル使用用語一覧表」を参照。

4.4.1.4. 単元に関する分析

学校を対象としたニーズ把握アンケート調査において、「今後利用したいデジタルコンテンツ」として回答のあったデジタルコンテンツの単元名に含まれる用語について、分析を行った。

分析結果は、参考資料 3-4：「学校・特別支援学校を対象としたニーズ把握調査『今後利用したいデジタルコンテンツ』として回答されたコンテンツ単元用語一覧表」を参照。

4.4.2. 特別支援学校を対象にしたアンケート調査から分かること

4.4.2.1. 教科等（科目）・領域に関する分析

特別支援学校から回答のあったニーズ把握アンケート調査において、「効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」として回答された件数が少なかったため、有効な χ^2 検定を行うことができなかった。

4.4.2.2. タイトルに関する分析

実態把握アンケート調査において、回答されたデジタルコンテンツのタイトルと、特別支援学校から回答のあったニーズ把握アンケート調査において、「効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」として回答されたデジタルコンテンツのタイトルを比較した結果、下記の 2 タイトルのみが重複していた。

- ・コラボノート for School
- ・コンピュータ図鑑 人体編 WINDOWS

また、コンテンツ提供企業から回答のあった特別支援学校を対象とするデジタルコンテンツタイトルについて、タイトルに含まれる用語に関する分析を行った。分析結果は、参考資料 3-3：「実態把握調査 提供タイトル使用用語一覧表」を参照。

4.4.2.3. 単元に関する分析

特別支援学校を対象にしたニーズ把握アンケート調査において、「効果が高いと考えられるデジタルコンテンツ」として回答されたデジタルコンテンツの単元名に含まれる用語について、分析を行った。

分析結果は、参考資料 3-4：「学校・特別支援学校を対象としたニーズ把握調査『今後利用したいデジタルコンテンツ』として回答されたコンテンツ単元用語一覧表」を参照。

4.4.3. 生涯学習・社会教育施設を対象にしたアンケート調査から分かること

4.4.3.1. 教科等（科目）・領域に関する分析

生涯学習・社会教育施設を対象にしたニーズ把握アンケート調査において、「導入されている主なデジタルコンテンツ」として回答された件数が少なかったことから、有効な χ^2 検定を行うことができなかった。

4.4.3.2. タイトルに関する分析

実態把握アンケート調査において、回答されたデジタルコンテンツのタイトルと、生涯学習・社会教育施設を対象にしたニーズ把握アンケート調査において、「導入されている主なデジタルコンテンツ」として回答されたタイトルとを比較した結果、共通するデジタルコンテンツは見られなかった。

また、コンテンツ提供企業から回答のあった特別支援学校を対象とするデジタルコンテンツタイトルについて、タイトルに含まれる用語に関する分析を行った。分析結果は、参考資料 3-3 : 「実態把握調査 提供タイトル使用用語一覧表」を参照。

5. 本調査研究事業の成果

5.1. 審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の提案

5.1.1. 提案方法

審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の提案にあたり、各種アンケートの調査結果から審査の対象となる教科等（科目）・分野を抽出した。抽出の考え方としては、本報告書の4.4項で示した統計的な検定において、「効果が高いと考えられる（導入している）デジタルコンテンツ」または「今後利用したい（導入したい）デジタルコンテンツ」として回答のあった教科等（科目）の割合（%）が有意であると認められた教科等（科目）・分野を抽出するとともに、民間企業を対象とした「実態把握調査」の結果を参考にし、学校種間のバランスを考慮するものとした。

5.1.2. 提案事項

審査・奨励すべきテーマ（分野）の提案は、デジタルコンテンツの利用対象ごとに行うこととした。特別支援教育を利用対象とするテーマ（分野）の提案にあたっては、小学校・中学校・高等学校と比べて、デジタルコンテンツの提供実態が少ないため、細かく分類を分けず「特別支援教育」とした。また、生涯学習・社会教育施設を利用対象とするテーマ（分野）の提案にあたっては、デジタルコンテンツを利用していると回答のあった施設種に偏りがあったことや、提供実態や利用実態が特定の分野に集中していたことから、細かく分類を分けず「社会教育」とした。いずれも、今後の、利用実態や提供実態の状況を踏まえ、必要に応じて分類の細目化について検討する必要がある。

なお、本報告書4.4.1.1項、表4-4-3に示す検定の結果から抽出された小学校の「図画工作」と「体育」は、利用実態や提供実態が少ないため、審査については、今後の課題とした。

審査・奨励すべきテーマ（分野）を表5-1に示す。

表5-1 審査・奨励すべきテーマ（分野）一覧

利用対象	テーマ（分野）
小学校	国語、社会、算数、理科、総合的な学習の時間、外国語活動
中学校	国語、社会、数学、理科、外国語、技術・家庭、総合的な学習の時間
高等学校（普通学科・専門学科）	国語、地理歴史、数学、理科、外国語、家庭、情報、専門教科（農業、工業、水産、商業、家庭、看護、情報、福祉、理数、体育、音楽、美術、英語）
特別支援教育	特別支援教育
生涯学習・社会教育施設	社会教育

5.2. 審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の審査基準の提案

5.2.1. 提案方法

「教育映像等審査規定」（昭和29年文部省令第22号 改訂 平成19年5月9日 文部科学省例第19号）の「第4条、第5条に挙げられている審査基準」を参考としつつ、本調査研究において実施したデジタルコンテンツ提供団体や、デジタルコンテンツの審査を行っている団体へのヒアリング調査から得られた「デジタルコンテンツならではの審査基準」を付加することにより、審査の項目を整理した。これを元に調査研究委員会にて議論し、審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の審査の観点（審査基準のたたき台）を作成した。

5.2.2. 提案事項

審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の審査基準の提案にあたっては、「審査の観点」と審査への「申請条件」の2つの事項から提案を行うこととした。

審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の審査の観点を、検討にあたって参考とした「教育映像等審査基準」との比較にて表5-2に示す。

表5-2 審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の審査の観点（審査基準のたたき台）

審査の観点	教育映像等審査基準
■内容について	
正確なものであるか、信頼できるものであるか	(1) 正確なものであるか。 (2) 信頼できるものであるか。
生活、経験及び興味に即しているものであるか	(5) 生活、経験及び興味に即しているものであるか。
学校教育用教材については、学習指導要領に示されている教育課程に対する配慮がなされているか	(11) 学校教育用教材については、幼稚園教育要領又は学習指導要領に示されている教育課程に対する配慮がなされているか。
授業における活用場面や目的が明確か	
デジタルコンテンツがWEBサイトで提供されている場合に、当該WEBサイトに公序良俗に反する情報が含まれていないか	
時代の進歩に応じているものであるか	(3) 時代の進歩に応じているものであるか。
心身の発達段階に応じて理解しうるものであるか	(4) 心身の発達段階に応じて理解しうるものであるか。
経験領域を拡充し、豊かにするものであるか	(6) 経験領域を拡充し、豊かにするものであるか。
思考力及び批判力をかん養にするものであるか	(7) 思考力及び批判力をかん養にするものであるか。
教養を高め、生活の向上に資するものであるか	(8) 教養を高め、生活の向上に資するものであるか。
豊かな情操を養うものであるか	(9) 豊かな情操を養うものであるか。
倫理性を高めるものであるか	(10) 倫理性を高めるものであるか。

■表現について	
画面表示が鮮明であるか	(13) 画面が鮮明であるか。 (14) 色彩が適切であるか。
文字のフォントや大きさは適切であるか	
画面レイアウトに統一性があるか	
図等の拡大が適切な大きさでできるか	
音声（音質・音量）が適切か	(18) 録音が適切であるか。
意欲を向上させる仕掛けがあるか	
意図しているものが表現されているか	(12) 意図しているものが表現されているか。
用語が平易かつ妥当であるか	(15) 用語が平易かつ妥当であるか。
解説に頼りすぎていないか	(16) 解説に頼りすぎていないか。
解説と画面の結合が適切であるか	(17) 録音が適切であるか。
■操作性等について	
容易に操作できるか	(19) 操作が容易であるか。
全体の構成が分かりやすいか	
効率的な活用を促す工夫（メニュー画面、ヘルプ機能、学習進捗状況の保存、リンクやボタンの明確化など）があるか	
スクロールの幅やマウスマウスの移動量が適切か	
ICTが有する機能を、利用目的に応じて効果的に活用できるか	
特別支援教育の視点から、障害の適性に応じた学習上の困難を、改善、克服するための配慮がなされているか	
■その他	
商業性が強くないか、政治的な宣伝意図の顕著なものではないか	(21) 商業的又は政治的な宣伝意図の顕著なものではないか。
中正を欠く意図が感じられるものではないか（特定の思想に囲い込んでいないか）	(23) 中正を欠く意図が感じられるものではないか。
風教上好ましくないものではないか	(20) 風教上好ましくないものではないか。
安易な模倣を誘発し、社会的悪影響を及ぼすものではないか	(22) 安易な模倣を誘発し、社会的悪影響を及ぼすおそれのあるものではないか。

■申請条件	
著作権及び肖像権処理がなされていること等、第三者の権利利益を侵害していないこと	
公序良俗に違反する内容を含まないこと	
内容・制作意図などの説明資料が添付されていること	
学校教育を対象とするコンテンツの場合は、指導案が添付されていること	
操作方法を説明する資料が添付されていること	
提供（販売）可能な単位であること	
申請時点において公表前であること	

5.3. 今後の課題

本調査研究で得られた結果を参考にして、デジタルコンテンツの質を保証するための審査・奨励の在り方の確立にあたって配慮すべき事項等、今後の課題を以下に示す。

① 審査の対象とするデジタルコンテンツの定義について

審査の対象として想定されていないデジタルコンテンツが応募されることのないよう、審査の対象とするデジタルコンテンツの種類を明確にしておく必要がある。今後は教育映像等審査が対象としている作品との切り分けが必要となる

② 申請条件について

デジタルコンテンツの内容によって、申請条件が必須である場合とない場合があると考えられるため、それぞれについて明確に整理する必要がある。また、審査への申請の際、申請者の責任において申請要件を満たしているかを事前に確認できるよう、留意すべき事項を列記した「申請にあたっての留意事項」の作成について検討する必要がある。

③ 協働学習ツールの審査について

調査研究委員会での議論において、協働学習ツールを審査の対象とする必要性について指摘されたことから、現状を踏まえて、今後引き続き検証をして行く必要がある。

④ ICT が有する機能について

本報告書で提案する審査の観点「操作性等について」として、「ICT が有する機能を、利用目的に応じて効果的に活用できるか」という観点を設けたが、「ICT が有する機能」を具体的に例示したほうが良いという調査研究委員からの指摘を踏まえ、今後の審査・奨励制度の試行的な実施を通じて ICT が有するどのような機能がデジタルコンテンツの審査基準として適切かを検証していく必要がある。

⑤ 公表前のコンテンツであることの可否について

本調査研究事業の提案においては、教育映像等審査と同様に、申請条件として「申請時点において公表前であること」としたが、具体的な運用方法については整理する必要がある。

⑥ 多様な機器上での動作対応に関する審査基準について

調査研究委員会での議論において、多様な機器上で利用できることが評価されるべき審査基準になるのではないかという意見があった。一方で、特定の機器固有の機能を活かすことで学習効果をあげるデジタルコンテンツがあることも指摘された。こうしたことから、多様な機器への対応に関する審査基準の在り方について、今後も検討が必要である。

6. 今後に向けて

本調査研究事業では、「デジタルコンテンツの実態把握調査」及び、「デジタルコンテンツの利活用にあたっての需要把握に関する調査」それぞれの調査結果、分析結果について、3回の調査研究委員会での検討を経て「テーマ（分野）の提案」と「審査基準の提案」をすることができた。調査研究委員会では、提案に係る活発な議論がなされるとともに、デジタルコンテンツの質の保証を図るための仕組みを確立するにあたり配慮すべき課題についても議論された。

今後は、本調査研究事業における提案事項、「審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）」と「審査・奨励すべきデジタルコンテンツのテーマ（分野）の審査基準」について、試行的な実施により検証を行うとともに、今後の課題事項の検討を行い、平成26年度以降の審査・奨励制度の本実施につなげていく必要がある。また、実際の運用を検証しつつ、本調査研究事業では取り上げられなかったテーマ（分野）についても検討していくことが望まれる。

デジタルコンテンツの質の保証を図るための仕組みを構築することは、教育・学習者が利用する上で効果が高いと認められるデジタルコンテンツの一層の普及と質の向上を促すものであり、今後、ICTを活用した教育・学習をより一層推進する上でも重要である。

さらに、デジタルコンテンツを提供する各種団体からは「文部科学省が審査基準を設ければ、制作する側もそれを指針として、より優れたデジタルコンテンツを制作することができるのではないかと期待する」といった声もあり、デジタルコンテンツの審査・奨励制度の確立が利用者のみならず提供者の側からも求められていることが伺えた。デジタルコンテンツの質の保証を図るための仕組みが構築され、本格的に運用されることにより、今後、制作されるデジタルコンテンツの質的向上にも資するものと期待される。