

第9章

教育DXの推進、
ICTを活用した情報発信の強化

総論

Society 5.0の到来など、私たちは大きな社会の変革期にいます。Society 5.0は、人工知能（AI）、ビッグデータ、Internet of Things（IoT）、ロボティクス等の先端技術が高度化してあらゆる産業や社会生活に取り入れられ、社会の在り方そのものが「非連続的」と言えるほど劇的に変わることを示唆する社会の姿です。

今や、社会のあらゆる場所で、ICTの活用が日常のものとなっており、Society 5.0時代を生きる子供たちに

とって、スマートフォンやタブレット、パソコンなどのICT端末は鉛筆やノートと並ぶ「マストアイテム」であり、1人1台端末環境は、もはや令和の時代の学校の「スタンダード」です。文部科学省では、「GIGAスクール構想」を推進するなど、Society 5.0時代を生きる子供たちにふさわしい、全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと協働的な学びの実現に向けた取組を進めています。

第1節 教育の情報化

1 学習指導要領と情報活用能力の育成

現行の学習指導要領では、「情報活用能力」*1を、言語能力などと同様に「学習の基盤となる資質・能力」と位置づけ、各学校におけるカリキュラム・マネジメントを通じて、教育課程全体で育成するものとしています。前述の学習指導要領総則では、各学校において、コンピュータや情報通信ネットワークなどのICT環境を整備し、これらを適切に活用した学習活動の充実に配慮することを新たに明記するとともに、小学校学習指導要領では、コンピュータでの文字入力など情報手段の基本的な操作を習得する学習活動を充実することについて明記しています。加えて、小学校段階でのプログラミング教育を必修化するなど、小・中・高等学校を通じてプログラミングに関する内容も充実しています。

文部科学省では、これらの学習指導要領の下で、教育の情報化が一層進展するよう、教師による指導をはじめ、学校・教育委員会の具体的な取組の参考にしてもらうため、「教育の情報化に関する手引」*2を作成・公表しています。

(1) 情報活用能力の育成

情報活用能力をより具体的に捉えれば、学習活動において必要に応じてコンピュータ等の情報手段を適切に用いて情報の収集・整理・比較・発信・共有等を行うことができ

る力であり、さらに情報手段の基本的な操作の習得や、プログラミング的思考、情報モラル、情報セキュリティ、統計等に関する資質・能力等も含むものです。これを確実に育てていくためには、各教科等の特質に応じて適切な学習場面で育成を図ることが重要です。

前述のとおり、情報活用能力はカリキュラム・マネジメントにより教育課程全体で育成することが必要であり、各学校は、児童生徒や学校、地域の実態を適切に把握し、情報活用能力育成の観点から教育課程を編成して、組織的かつ計画的に教育活動の質の向上を図ることが求められます。文部科学省では、情報活用能力を体系的に整理し、情報活用能力の育成事例やカリキュラム・マネジメントモデルに基づく取組を整理、公表しています*3。さらに、令和3年度に児童生徒の情報活用能力の定量的測定のための調査を実施し、分析結果及び一部の問題を公表しています*4。また、6年度には、再度調査を実施し、各教科において求められる具体的な能力・目安やその育成に必要な指導例等、児童生徒に身に付けさせるべき情報活用能力を提示するための準備をしています。

(2) プログラミング教育の実施に向けた取組

小学校においては、学習指導要領で、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を計

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

*2 参照：https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00117.html

*3 参照：https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1400796.htm

*4 参照：https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00028.html

画的に実施することを明記し、算数、理科、総合的な学習の時間において、プログラミングを行う学習場面を例示しています。小学校段階で体験的にプログラミングに取り組む狙いは、プログラミング言語を覚えたり、プログラミングの技能を習得したりといったことではなく、論理的思考力を育むとともに、プログラムの働きやすさ、情報社会がコンピュータをはじめとする情報技術によって支えられていることなどに気付き、身近な問題の解決に主体的に取り組む態度やコンピュータ等を上手に活用してよりよい社会を築いていこうとする態度等を育むこと、さらに、教科等で学ぶ知識及び技能等をより確実に身に付けさせることにあります。

また、プログラミングに関する内容が既に必修となっている中学校技術・家庭科（技術分野）において内容の充実を図るとともに、高等学校においては、共通必修科目として「情報Ⅰ」を設定し、全ての生徒がプログラミングのほか、ネットワーク（情報セキュリティを含む）やデータベースの基礎等について学ぶなど、小・中・高等学校の全ての学校段階を通じてプログラミング教育を実施することとしています。

文部科学省では、小学校プログラミング教育については、学習指導要領や同解説で示している基本的な考え方を分かりやすく解説した「小学校プログラミング教育の手引（第三版）」^{*5}を公表するなど、着実な実施に向けた支援を行っています。また、中学校・高等学校においては、「中学校技術・家庭科（技術分野）のプログラミングに関する実践事例集」^{*6}や「高等学校情報科に関する特設ページ」（情報Ⅰの授業動画等）^{*7}の作成・公開を行っています。文部科学省においては、引き続き、小・中・高等学校を通じたプログラミング教育の円滑な実施のため、実践事例等の有益な情報提供等を行うこととしています。

なお、令和6年12月に行われた文部科学大臣諮問「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」では、情報活用能力の抜本的向上を図る方策が掲げられており、中央教育審議会において議論が開始されました。

2 GIGAスクール構想の推進をはじめとする教育DX推進のための環境整備

(1) 1人1台端末の更新及び令和7年度以降のICT環境整備方針

学校のICT環境は、「教育のICT化に向けた環境整備5

か年計画（平成30年度から令和4年度）」に基づき、単年度1,805億円の地方財政措置が講じられており、文部科学省ではこの地方財政措置の積極的な活用に向けた取組を実施してきました。

さらに、令和元年度及び2年度補正予算において「GIGAスクール構想の実現」として合計4,819億円を計上し、義務教育段階における1人1台端末の整備や、学校における高速大容量のネットワーク環境の整備を行うとともに、3年度補正予算において、指導者用端末の確保や大型提示装置の整備など、ICTを活用した授業を高度化するために必要となる機器の追加整備の支援を実施しました。

こうして整備された1人1台端末について、令和6年度から10年度までの5年程度をかけて更新するとともに、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、予備機の整備も進めることとし、5年度補正予算において、当面7年度までの整備に要する経費として2,643億円を計上しました。さらに、令和6年度補正予算では、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ために必要な経費を計上しています。更新に当たっては、都道府県に基金を造成し、都道府県を中心とした共同調達を進めるなど、計画的・効率的な端末整備を推進しています。

また、高等学校においては、各自治体において、設置者負担や、保護者負担による1人1台端末の整備が進められており、令和6年度当初時点で全国的に見れば整備率は100%を超えています。

「教育のICT化に向けた環境整備5か年計画（平成30年度から令和4年度）」については、計画期間を2年間延長し、6年度までとしていましたが、7年度以降の新たな学校のICT環境整備の在り方については、中央教育審議会のワーキンググループにおいて検討が進められ、文部科学省では、6年7月の本ワーキンググループの取りまとめを踏まえ、7年1月に「令和7年度以降の学校におけるICT環境整備方針」を策定するとともに、整備方針を踏まえた「学校のICT環境整備3か年計画（7年度～9年度）」を策定しました。本計画に必要な事業費は単年度で1,464億円（対前年比32億円増。これに加え、義務教育段階の1人1台端末の整備の地方負担分として単年度373億円を措置。）とし、所要の地方財政措置が講じられます。（図表2-9-1）。

*5 参照：https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1403162.htm

*6 参照：https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00617.html

*7 参照：https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416746.htm

学校のICT環境整備3か年計画(令和7～9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(令和7～9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 必要なネットワークを確保している学校	: 100%
	・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 <small>※予備機や低所得世帯生徒等への貸与機等</small>
■ 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 統合型校務支援システム	: 100%整備 <small>※次世代型校務支援システムへ順次移行</small>
■ 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 <small>※複数の自治体が共同設置することも考えられる</small>
■ 教室のICT機器	・電子黒板等の大型提示装置★/実物投影機 <small>※実物投影機は、小学校及び特別支援学校に整備</small>	: 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)

(2) 学校の通信ネットワーク環境の改善

GIGAスクール構想の更なる進展に向けた課題の一つに、ネットワーク環境の改善が挙げられます。文部科学省では、固定回線について、学校規模ごとに1校当たりの帯域の目安(「当面の推奨帯域」*)を設定しましたが、文部科学省が令和5年11月に全国の公立小・中・高等学校を対象に実施した簡易帯域測定の結果(速報値)と照らし合わせ、一定の仮定の下で推計すると、「当面の推奨帯域」を満たす学校は2割程度にとどまっており、この改善が急務となっています。

こうした状況に対応するため、文部科学省では、ネットワーク改善に資する様々な取組を進めています。例えば、令和6年4月に学校のネットワーク改善に関する概括的な解説を行うものとして「学校のネットワーク改善ガイドブック」を公表し、6年8月には文部科学大臣、総務大臣、デジタル大臣の連名で、電気通信事業関連4団体に対

し、全国の学校でニーズに見合った高速な通信サービスが適切に選択できるよう、協力を要請しました。また、令和5年度補正予算において計上しているネットワークアセスメントを支援する補助事業の活用を促進するとともに、令和6年度補正予算においてもネットワークアセスメントの徹底とその結果を受けた通信ネットワークの着実な改善を支援する補助事業を計上しました。7年2月には、地方公共団体が通信サービスを比較検討し、適切なサービスを選択できるようにするための取組として、デジタル庁と共同で、「教育DXサービスマップ」に通信分野を追加するとともに、「学校ネットワーク自治体ピッチ」を開催しました。

(3) ICT活用指導力の向上

教員のICT活用指導力の向上については、文部科学省において、教科等の指導におけるICTの活用について記

*8 当面の推奨帯域は、同時に全ての授業において、多数の児童生徒が高頻度で端末を利活用する場合にも、ネットワークを原因とする支障がほぼ生じない水準であり、端末の利活用の日常化に向けて、まずは全ての学校が目指すべき水準である。ただし、この水準を下回る場合でも授業で全く活用できないというものではない。

載した「教育の情報化に関する手引」を作成・公表^{*9}するとともに、教職員支援機構（NITS）において「学校教育の情報化指導者養成研修」を実施しています。一方で、各教科等のICTの効果的な実践事例等の作成・周知や、「学校DX戦略アドバイザー」による専門的な助言や研修支援の実施等の取組を進めています。

また、令和3年度から引き続き、日々子供たちと向き合う教師の方々や教育委員会等の学校設置者に対する継続的な支援を充実するため、教育委員会や学校現場から迎え入れた教師の方々に構成された「GIGA StuDX（ギガ スタディーエックス）推進チーム」が専属で指導面での支援活動に当たっています。

これらの取組をはじめ、現場の状況を踏まえた取組を進めることにより、今後は、整備した環境を実際に活用につなげていき、ICT活用を通じて個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図る取組を進めていくことを目指しています。

3 遠隔教育の推進

遠隔教育は、多様性のある学習環境や専門性の高い授業の実現など、質の高い学習の実現に資することが期待されます。文部科学省では、令和2年度に「遠隔教育システムの効果的な活用に関する実証」を行い、「多様な人々とのつながりを実現する遠隔教育」、「教科等の学びを深める遠隔教育」、「個々の児童生徒の状況に応じた遠隔教育」、「家庭学習を支援する遠隔・オンライン学習」、「遠隔教員研修」をテーマとした実証事業に取り組み、遠隔教育システムの効果的な活用方法に関するノウハウの収集・整理とその効果及び情報通信技術等に関する検証を行いました。

また、令和元年8月より、中学校等において、一定の基準を満たしていると文部科学大臣が認める場合、受信側教員が相当免許状を有していない状況でも、遠隔授業を行うことを可能としました（遠隔教育特例校制度）。その後、都道府県教育委員会等の適切な関与の下、学校現場の創意工夫が発揮され、より効果的かつ柔軟な実施が可能となるよう、6年3月に、大臣による指定を不要とすること等を内容とする制度改正を行いました。高等学校については、平成27年4月より、全日制・定時制課程における遠隔授業を正規の授業として制度化し、対面により行う授業と同等の教育効果を有するとき、受信側に当該教科の免許状を持った教員がいなくても、同時双方向型の遠隔授業を行うことができることとしています。令和3年2月には、高等学校段階における遠隔授業の一層の推進を図る観点から、

高等学校等におけるメディアを利用して行う授業の実施に係る留意事項を改正し、遠隔授業を活用して修得する単位のうち、主として対面により授業を実施するものは、36単位までとされる単位数の算定に含める必要はないこととしました。また、6年2月にも同留意事項を改正し、受信側の教室等の教員配置や対面により行う授業の時間数の弾力化を行いました。

4 次世代校務DXの推進

統合型校務支援システム^{*10}の整備率は年々上昇し、校務の効率化に寄与してきましたが、多くの自治体ではシステムを自前サーバに構築し、閉域網で稼働させているため、校務用端末も職員室に固定されていることが多く、1人1台端末の整備とクラウド活用を核とするGIGAスクール時代の教育DXや働き方改革の流れに適合しなくなっています。

こうした問題意識の下、学校における働き方改革、教育活動の高度化、教育現場のレジリエンス確保の実現に向けた次世代校務DXの方向性を示した「GIGAスクール構想の下での校務DXについて～教職員の働きやすさと教育活動の一層の高度化を目指して～」が令和5年3月に専門家会議にて取りまとめられました。文部科学省では、この方向性を踏まえ、次世代校務DXのモデルケースの創出・横展開を図るとともに、都道府県域での共同調達・共同利用を前提に、自治体における次世代校務DX環境整備に要する初期費用等を補助しています。

5 教育データや先端技術の利活用の推進

（1）教育DXの基本となる共通のルールの整備（教育データの標準化）

全ての子供たちの可能性を引き出す「個別最適な学び」と「協働的な学び」の実現に向け、GIGAスクール構想による1人1台端末環境において、教育データを効果的に活用することが重要となります。デジタル化されたデータを有効活用し、個に応じたきめ細やかな学習支援や分析等を行うために、教育データの意味や定義をそろえる「標準化」を行っています。教育データの標準化によって、デジタル教科書・デジタル教材をはじめとする様々なデジタルコンテンツの連携が可能になる等、様々なメリットがあります。

令和2年度より毎年度策定・公表してきている「教育データ標準」について、6年度には、高等学校指導要録の

*9 https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00117.html

*10 教務系（成績処理、出欠管理、時数管理等）、保健系（健康診断票、保健室入室管理等）、学籍系（指導要録等）、学校事務系など統合した機能を有している校務支援システム

参考様式における項目、高等学校の教科・科目コード等を追加した「教育データ標準5.0」を公表しました。さらに、学習ソフトウェア間のデータの相互運用性を確保する観点から、6年度には、「初等中等教育におけるシステム間連携のための相互運用標準モデル Ver.5.00」を公表しました。

(2) 教育DXを支える基盤的ツール (MEXCBT・EduSurvey) の整備・活用

教育DXを強力に推進するため、全国の学校等で共通に活用できる基盤の整備・活用を進めています。

学校や家庭において、国や地方自治体等の公的機関が作成した問題を活用し、オンライン上で学習やアセスメントができるCBT (Computer Based Testing) システムである「文部科学省CBTシステム (MEXCBT：メクビット)」の開発・運用を令和2年度から行っています。全国学力・学習状況調査のCBT化、日々の学習や教員による問題作成、地方自治体独自の学力調査のCBT化等、様々な用途での活用が広がっています。6年11月現在で、約2.8万校、約890万アカウントが登録されています。

また、文部科学省では、令和3年度に、学校等が回答したアンケート調査結果の自動集約が可能となる「文部科学省WEB調査システム (EduSurvey：エデュサーベイ)」を開発しました。各学校等の回答結果の自動集約により、経由機関 (教育委員会等) における回答の統合作業が不要となるほか、リアルタイムで回答状況を把握できるようになり、調査負担の一層の軽減及び効率的な調査実施が期待されます。6年度は150以上の調査をEduSurveyで実施し、今後も着実に活用していく予定です。

(3) 教育データの利活用

以上のような共通の「ルール」や「ツール」を基盤とし、安全・安心と両立した形での教育データの効果的な利活用を推進しています。令和6年度には、地方自治体における教育データ分析・活用の手法についての実証研究やデータ分析 (ダッシュボード) のテンプレート共有の仕組みの構築を行いました。また、「教育データの利活用」と「安全・安心」を両立するため、教育委員会の職員や教職員等が、児童生徒の教育データを取り扱う際に留意すべきポイントを示した「教育データの利活用に係る留意事

項」*¹¹を作成しています。7年3月には、6年3月に公表した「第2版」を改訂し、児童生徒の個人情報の取扱いに係る留意点を具体的な事例に即した形で整理した「事例編」への事例追加や、国立・私立学校が留意すべき個人情報保護法の規律 (早見表) の追加、教育委員会に対する実態把握調査結果 (6年12月公表) を踏まえた更新等を行った「第3版」を公表しました。

また、令和7年2月には、「教育データの利活用に関する有識者会議」において、教育データ利活用を全国の教育委員会・学校に広めるために、教育データ利活用のための標準的なシステム構成や、国・自治体・学校・民間企業等の役割分担等について検討を進め、「効果的な教育データ利活用に向けた推進方策について (令和6年度議論のまとめ)」*¹²を取りまとめました。本まとめを踏まえ、教育データの効果的な利活用に向けた取組を更に進めていきます。

(4) 学校における先端技術の効果的な活用

「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実のためには、1人1台端末等の学校ICT環境を基盤としつつ、先端技術を効果的に活用していくことが重要です。ICT環境や先端技術を活用する意義としては、①学びにおける時間・空間などの制約を取り払うこと、②個別最適できめ細かな学びや支援、③学びの知見の生成や共有、④学校における働き方改革の推進等が挙げられます。

文部科学省では、令和元年度から6年度に、先進自治体や企業等と協働で、様々な先端技術の効果的な活用に関する実証*¹³を行い、その成果等の普及を通じて、学校現場での先端技術の利活用を促進しています。

また、社会に急速に普及しつつある生成AIについては、その技術革新やAIに関するルールづくりの進展等を踏まえ、「初等中等教育段階における生成AIの利活用に関する検討会議」を設置し、生成AIの利活用の在り方の検討を行いました。同会議での議論を経て、令和5年7月に公表した暫定的なガイドラインを基に、構成の変更等を通じて読み手に寄り添ったものとなることを意識して、6年12月に改訂を行いました。(図表2-9-2)。生成AIのパイロット校を指定し利活用の事例を蓄積するなどの実証的な取組を進めつつ、学校における生成AIの利活用の取組を進めていきます。

* 11 参照 : https://www.mext.go.jp/a_menu/other/data_00007.htm

* 12 参照 : https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/158/mext_00007.html

* 13 参照 : https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416148_00005.htm

図表2-9-2

初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン

初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン(Ver. 2.0)【概要】



教職員や教育委員会等の学校教育関係者を主たる読み手として、学校現場における生成AIの適切な利活用を実現するための参考資料となるよう、生成AIの概要や基本的な考え方、場面や主体に応じて押さえておくべきポイントをまとめたもの。



1. 生成AIについて		3. 学校現場において押さえておくべきポイント	
生成AIの概要 <ul style="list-style-type: none"> 生成AIとは、文章、画像、プログラム等を生成できるAIモデルにもとづくAIの総称 汎用的なサービスだけでなく、様々な提供形態・提供主体が出現し、教育分野にも導入 様々なリスクの存在が指摘される一方で、技術的な対策も進展 	教職員が校務で利活用する場面 <ul style="list-style-type: none"> 校務において利活用することで、校務の効率化や質の向上等、働き方改革につなげていくことが期待される 教職員自身が新たな技術に慣れ親しみ、利便性や懸念点を知っておくことは、児童生徒の学びをより高度化する観点からも重要 生成AIの仕組みや特徴を理解した上で、生成された内容の適切性を判断できる範囲内で積極的に利活用することは有用 	児童生徒が学習活動で利活用する場面 <ul style="list-style-type: none"> 発達の段階や情報活用能力の育成状況に留意しつつ、リスクや懸念に対策を講じた上で利活用を検討すべき。その際、学習指導要領に定める資質・能力の育成に寄与するか、教育活動の目的を達成する観点から効果的であるかを吟味することが必要 「生成AI自体を学ぶ場面」、「使い方を学ぶ場面」、「各教科等の学びにおいて積極的に用いる場面」を組み合わせたり往還したりしながら、生成AIの仕組みへの理解や学びに生かす力を高める 	教育委員会等が押さえておくべきポイント <ul style="list-style-type: none"> 教育委員会が主導して制度設計や方向性を示すことが重要 各学校の実態を十分に踏まえた柔軟な対応を講じるが必要であり、一律に禁止・義務付けるなどの硬直的な運用は望ましくない 先行事例や教材・ノウハウの周知・共有、研修の実施により、生成AIの適切な利活用を推進する環境を整備することが必要
2. 基本的な考え方	人間中心の利活用 <ul style="list-style-type: none"> 生成AIを有用な道具になり得るものと捉え、出力を参考の一つとして、リスクや懸念を踏まえた上で、最後は人間が判断し、責任を持つことが重要 学習指導要領に定める資質・能力の育成に寄与するか、教育活動の目的を達成する観点から効果的であるかを吟味した上で利活用 学びの専門職としての教師の役割が一層重要 	情報活用能力の育成強化 <ul style="list-style-type: none"> 生成AIの仕組みの理解、学びに生かしていく視点、近い将来生成AIを使いこなすための力を、各教科等の中において意識的に育てていく姿勢は重要 生成AIが社会生活に組み込まれていくことを念頭に、情報モラルを含む情報活用能力の育成を一層充実させていくことが必要 	共通して押さえておくべきポイント <ul style="list-style-type: none"> 安全性を考慮した適正利用 情報セキュリティの確保 個人情報・プライバシー著作権の保護 公平性の確保 透明性の確保、関係者への説明責任
参考資料編 ● 各場面や主体に応じたチェック項目、生成AIパイロット校における先行取組事例、学校現場において活用可能な研修教材 等			

6 障害のある子供たちの支援

GIGAスクール構想の実現に向け、特に、障害のある児童生徒に対しては、1人1台端末を効果的に活用できるよう、一人一人に応じた入出力支援装置の整備について支援するとともに、特別支援教育就学奨励費等においてオンライン学習に必要な通信費についても支援を行っています。

また、国立特別支援教育総合研究所（NISE）においては、専門研修の参加者等が、1人1台のタブレット端末等をはじめとするICT機器を活用した指導方法や、教室における合理的配慮の可能性を模擬授業などの演習を通じて体験的に学ぶことを目指す施設設備である「あしたの教室」を設置し、専門研修等の参加者や見学者に対応しています。同研究所がこれらの体験等から得られる知見を整理して情報を発信することや、先導的な機器を充実させることで研究所の基礎的研究活動の研究設備としての機能も期待できます。

さらに、国内のICTの実践を集積した「支援教材ポータル」

において活用方法の動画も視聴できるように充実させています。この「支援教材ポータル」に障害の状態や特性等に応じた教材、支援機器等活用の様々な取り組みの情報などを集約管理・データベース化し、各学校等に対し優良事例の普及・啓発を実施しています*14。

7 青少年を有害情報から守るための取組の推進

(1) 学校における情報モラル教育の推進

スマートフォンやSNS（ソーシャルネットワーキングサービス）などが児童生徒に急速に普及しており、これらの利用によってトラブルや犯罪に巻き込まれる事例が発生しています。こうした背景を踏まえ、児童生徒が犯罪被害等の危険を回避し、情報を正しく安全に利用できるようにするとともに、人権、知的財産権などの自他の権利を尊重し、情報社会での行動に責任を持ち、健康に留意して情報機器を利用することができるようにするため、情報モラル教育の充実が求められています。

* 14 参照：http://kyozai.nise.go.jp/

小・中・高等学校の学習指導要領では、情報モラルを含む「情報活用能力」を教科等横断的に育成することとしています。これを踏まえて、学習指導要領解説においては、インターネット利用に伴う犯罪被害の防止の必要性や、児童生徒の発達の段階に応じて情報や情報技術の特性についての理解に基づく情報モラルを身に付けさせ、将来の新たな機器やサービス、あるいは危険の出現にも適切に対応できるようにすることの重要性を示しています。

文部科学省では、情報モラル教育ポータルサイトを公開しており、動画コンテンツ等を掲載しています。また、パソコン、タブレット、スマートフォンなどを活用して、学校だけではなく家庭でも、いつでもどこでも、情報モラルについて学ぶことができるe-learningコンテンツ（情報モラル学習サイト*¹⁵）も掲載しています。さらに、教員等を対象としたセミナーの実施等により、情報モラル教育の一層の充実を図ることとしています。

（2）インターネットをめぐる問題に関する取組

文部科学省では、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」や、令和6年9月に決定された「青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策に関する基本的な計画（第6次）」等を踏まえ、関係府省庁等と連携しつつ、青少年をインターネット上の有害情報から守るための取組を推進しています。具体的には、①インターネットの適切な利用に関する学習・参加型のシンポジウム「ネットモラルキャラバン隊」の開催、②インターネットの適切な利用等に関する各地域における先進的な取組の支援としての「ネット対策地域モデル事業」の実施、③インターネットの長時間利用等の要因で生活習慣が崩れている青少年を対象とした自然体験や宿泊体験プログラムの実施、④通信関係団体や総務省などと連携した、保護者、教職員及び児童生徒を対象とする、インターネットの安全・安心な利用に関する講座（e-ネットキャラバン）の実施等に取り組んでいます。

第2節 映像作品などを活用した教材の普及・奨励

文部科学省では、教育上価値が高く、学校教育又は社会教育に広く利用されることが適当と認められる映画その他の映像作品等を「文部科学省選定」、そのうち特に優れたものは「文部科学省特別選定」として選定しています。選

定された作品については、文部科学省ウェブサイトでの掲載やメールマガジンでの配信を通じて、教育現場への普及・奨励に努めています（図表2-9-3）。

図表2-9-3 令和6年度文部科学省選定作品一覧

〈令和6年度文部科学省特別選定作品一覧〉

一般劇映画・一般非劇映画

作品名	種別	対象	選定日
あなたのおみとり	DVD	成人向き	令和6年8月16日
花嫁はどこへ？	DVD	青年向き、成人向き	令和6年9月6日
お坊さまと鉄砲	DVD	青年向き、成人向き	令和6年10月4日
ただ、愛を選ぶこと	DVD	青年向き、成人向き	令和7年3月4日

学校教育教材・社会教育教材

作品名	種別	対象		選定日
		学校教育	社会教育	
絨織一村上良子のわざー	DVD	高等学校生徒向き	少年向き、青年向き、成人向き	令和6年6月6日
やまねくんの わすれもの	紙芝居	幼稚園等幼児向き	幼児向き	令和6年11月25日

* 15 参照：https://www.mext.go.jp/moral/#/

第3節 ICTを活用した情報発信

1 文部科学省の取組に関する情報発信

文部科学省ウェブサイトでは、教育、科学技術・学術、スポーツ、文化の各分野における情報を、迅速かつ正確に発信しています。報道発表資料や文部科学省の施策に関する情報のほか、「今日の出来事」^{*16}「新着情報一覧」のコーナーで、大臣等の活動を通じた行事や施策等の各種検討状況を発信しています。また、子供、学生を含む国民が知りたい情報にアクセスできるよう、いじめ相談、留学、入試、就学支援等について「ピックアップコンテンツ」という形でまとめています（図表2-9-4）。

YouTube^{*17}では、文部科学省の施策や具体的な事例の紹介、メッセージとともに、1人1台端末の普及や働き方改革も踏まえ、児童生徒の学習や教職員等の研修に使用できる動画等、国民の役に立つ情報等を公開しています。

ソーシャルメディア（SNS）では、公式Facebook^{*18}、X（旧twitter）^{*19}、Instagram^{*20}において、各媒体の特徴を生かした情報発信を行っています。災害等の緊急時にも、速やかに情報を発信しています。YouTube、SNSともに登録者数、再生数等が年々増加しており、国民の関心に応える情報発信を行っています。

令和5年3月からは、季刊の広報誌「ミラメク-未来の羅針盤 文部科学省-」をPDFでウェブサイトに掲載するとともに、スマートフォンでも読みやすいnote版も掲載しています（図表2-9-5）。

2 我が国のスポーツ・文化発信の強化

スポーツ庁は、国際競技力の向上、スポーツを通じた健康増進、地域・経済の活性化、地域スポーツの振興、国際交流・協力、障害者スポーツの振興、学校体育の充実など、スポーツ行政に関する情報発信を行っています。

公式X^{*21}やFacebook^{*22}、Instagramでは^{*23}、さまざまな情報を発信しています。また、公式YouTubeチャンネル

ルでは、室伏長官が考案・実演する「セルフチェック動画」や「紙風船エクササイズ動画」、「子供の体力向上企画ウォーミングアップ動画」の他、スポーツツーリズムのプロモーション動画や熱中症を注意喚起する動画、部活動改革の方向性や取組の紹介動画などの動画を配信しています（図表2-9-6）。

さらに、スポーツ庁WEB広報マガジンとしてDEPORTARE（デポルターレ）を運用しています。動画では、令和7年11月に開催される「第25回夏季デフリンピック競技大会 東京2025」やマルチスポーツに関する取組などを紹介しています。また、記事では、スポーツにおける医薬品の不適切使用や部活動改革、パラスポーツの「クラス分け」、バスケットボールの高校生審判など、スポーツに関わるさまざまな取組を紹介しています。

この他にも、Sport in LifeやU-SPORT PROJECTなど、特設サイトも活用しながらスポーツ庁が推進する事業の情報発信を行っています。

文化庁は、様々な媒体を通じ、文化財や美術品、舞台芸術、メディア芸術、日本語教育、国語、著作権、食文化、文化観光など、文化行政の幅広い分野について情報発信を行っています。公式X^{*24}やInstagram^{*25}、Facebook^{*26}では、ほぼ毎日、文化に関する様々な情報を発信し、また、公式YouTubeチャンネル^{*27}では、文化庁長官と各界の最前線の方々との対談や、文化庁職員自らが出演して担当する遺跡や建造物等の文化財を紹介する動画等も配信しています。さらに、Web広報誌「ぶんかる」^{*28}では、文化庁や国立博物館・美術館などの取組を紹介するコラムや、イベント情報を定期的に発信しています。

このほかにも「日本博2.0」ウェブサイト^{*29}では、デジタルギャラリーを設けて「日本の美と心」をテーマに国内外へ発信しています。また、「文化遺産オンライン」^{*30}では、全国の博物館・美術館、地方公共団体の協力を得て、有形・無形を問わず多様な文化遺産に関する情報を公開しています。「メディア芸術データベース」^{*31}では、マンガ・

* 16 参照：https://www.mext.go.jp/b_menu/activity/index.htm

* 17 参照：https://www.youtube.com/@mextchannel

* 18 参照：https://www.facebook.com/mextjapan

* 19 参照：https://x.com/mextjapan

* 20 参照：https://www.instagram.com/mextjapan/

* 21 参照：https://x.com/sports_JSA

* 22 参照：https://www.facebook.com/japansportsagency

* 23 参照：https://www.instagram.com/japansportsagency/

* 24 参照：https://x.com/prmag_bunka

* 25 参照：https://www.instagram.com/bunkacho_japan/

* 26 参照：https://www.facebook.com/bunkacho/

* 27 参照：https://www.youtube.com/@bunkachannel

* 28 参照：https://www.bunka.go.jp/prmagazine/

* 29 参照：https://japanculturexpo.bunka.go.jp/

* 30 参照：https://bunka.nii.ac.jp/

* 31 参照：https://mediaarts-db.artmuseums.go.jp/

アニメーション・ゲーム・メディアアートの作品情報や所蔵情報を提供しています。

さらに、日本芸術文化振興会が運営する「文化デジタルライブラリー」*32では、舞台芸術の魅力を紹介する教育用

コンテンツや、国立劇場等の主催公演の公演記録や錦絵・番付等の収蔵資料に関するデータベースなどを公開し、伝統芸能の振興・普及に努めています。

図表 2-9-4 文部科学省ホームページ



図表 2-9-6 長官セルフチェック動画ポスター



図表 2-9-5 ミラメクー未来の羅針盤ー (第1号)



* 32 参照 : <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/>