

# 第2回総合教育会議

令和6年7月18日（木）  
教育・こども部 学校教育室



# R6 市政運営方針にて



# 令和6年度 市政運営方針

## 重点的に取り組む3つの「教育改革」

- ①「生きる力を育む教育」
- ②「夢を実現する力を育む教育」
- ③「社会に貢献する力を育む教育」

「和泉市輝く子どもを育む教育のまち条例」で掲げるように、子どもたちを社会総がかりで育て、持続的に発展可能な社会の実現と市制施行100周年を迎える和泉市の礎を築くため、これら3つの視点における「教育」「教育」「教育」を推進。

# 令和6年度 市政運営方針

## 重点的に取り組む3つの「教育改革」

- ① 「生きる力を育む教育」  
→ 「個別最適な学びの推進」と「協働的な学びの推進」
- ② 「夢を実現する力を育む教育」  
→ 誰一人取り残さない教育
- ③ 「社会に貢献する力を育む教育」  
→ 「社会に開かれた教育課程」の実現

今後の教育課程のあり方について、学習指導要領において示された資質・能力の育成を着実に進めることが重要であり、そのためには、新たに学校における基盤的ツールとなるICTも最大限活用しながら、『個別最適な学び』と『協働的な学び』の一体的な充実が図られることが求められる

(文部科学省初等中等教育局教育課程課「学習指導要領の趣旨の実現に向けた個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に関する参考資料(令和3年3月版)より一部抜粋」)



R6 総合教育会議のテーマ  
開催予定



# 令和6年度のテーマ

## -学校のICT活用について-

◎到達目標：学校教育情報化推進計画の確認・整理・策定

～「5年後10年後のICTを活用した授業の姿について考える」～

- ・ 現パソコン教室の今後のあり方や学校間格差解消の方策検討
- ・ R7以降の「AIドリル、ロイロノート」等利用するアプリ・ソフト等の整理
- ・ 大阪府の共同調達を活用したGIGA端末の更新に係るOS、端末について
- ・ 端末更新については、上記共同調達も勘案し、事務局にて一定判断の予定

# 検討スケジュール及び検討イメージ

7月 (本日)	<ol style="list-style-type: none"><li>1 GIGAスクール構想がめざすもの</li><li>2 GIGAスクール構想第1期について</li><li>3 GIGA端末の更新について</li></ol>
9月	<ol style="list-style-type: none"><li>1 GIGAスクール構想第2期で導入するアプリ、ソフト等の方向性意見交換</li><li>2 学校教育情報化推進計画（案）の説明<ul style="list-style-type: none"><li>→ PC教室の現状及び今後の活用案について</li><li>→ 学校間格差是正方針案について</li><li>→ その他、モニター等の更新計画等について</li></ul></li></ol>
11月	<ol style="list-style-type: none"><li>1 R7取組内容のまとめ（端末、OS、アプリ等の予算概要、PC教室あり方、学校間格差是正）</li><li>2 学校教育情報化推進計画まとめ</li></ol>

7月（本日）は、基本・現状共有とし、9月・11月にて議論を深める予定



# 1 GIGAスクール構想がめざすもの



# これから求められる授業

同質性・均質性  
一律一様の教育・人材育成

一斉授業 形式的平等主義

みんな一緒に みんな同じペースで みんな同じことを



測りやすい力 重視  
限られた時間で  
自らの記憶や思  
考だけを頼りに  
素早く正確に解く  
力を評価

自前主義  
学校種、学校、  
学年、学級、教  
科などの縦割り  
構造に基づく  
教育の提供

社会的・文化的  
バイアス  
学びや進路の  
選択を制約する  
バイアスの存在  
(女子の文理選択、  
直線的な進学だけ  
が選択肢)

同調圧力  
正解主義

価値創造やイノベーション創出の  
最大の敵

多様性を重視した教育・人材育成

個別最適な学び 協働的な学び

それぞれのペースで自分の学びを 対話を通じた「納得解」の形成



探究力重視 社会とシームレスな協働体制 子供の主体性

自ら学びを調整し、  
社会に生きる学び  
や試行錯誤しなが  
ら、自ら課題を設定  
し課題に立ち向かう  
「探究力」を評価

社会や専門的な  
力を入れて、  
一人ひとりの特性  
を重視して、その  
力をさらに伸ばす  
体制

大人の成功体験  
や経験にとらわれ  
ず、子供の好奇心  
や個人の興味・関  
心に応じた学びや  
進路選択の実現

# これから求められる授業

## 多様性を重視した教育・人材育成

個別最適な学び

協働的な学び

それぞれのペースで自分の学びを 対話を通じた「納得解」の形成



探究力重視

社会とシームレスな  
協働体制

子供の主体性

自ら学びを調整し、  
社会に生きる学び  
や試行錯誤しながら、  
自ら課題を設定し  
課題に立ち向かう  
「探究力」を評価

社会や専門的な  
力を入れて、  
一人ひとりの特性  
を重視して、その  
力をさらに伸ばす  
体制

大人の成功体験  
や経験にとらわれ  
ず、子供の好奇心  
や個人の興味・関  
心に応じた学びや  
進路選択の実現

この授業を実現するためにICTは必要不可欠

# ICT活用の段階 -SAMR (セイマー) モデル-

## Substitution (代替)

紙の代わりにデジタルを使用

### 教師が

- ・モニターに提示
- ・デジタルドリルを配付



## Augmentation (拡張)

デジタルの強みを生かす

### 教師が

- ・考えの共有を促す
- ・共同編集をさせる
- ・同時双方向の授業



## Modification (修正)

授業形態の変容

### 子どもが

- ・学習する手段を自己決定
- ・学習ログを積み重ね、振り返る
- ・活用場面を決める



## Redefinition (再定義)

子ども中心の学び

### 子どもが

- ・興味関心に基づいた課題の設定
- ・学習成果を実社会へつなげる

# 子どもたちに「望む未来を創り出す資質・能力」を 育むための取組み -和泉市のICT活用について-

- ・ 令和2年度からGIGAスクール構想がスタート
- ・ 1人1台端末を活用した授業づくりの推進
- ・ ロイロノート、Qubena等、様々なアプリを活用

→ICTの恩恵を最大限受ける教育をめざした



## 2 GIGAスクール構想第1期について

# 実際の使用場面 -小学校-



Qubenaで学習  
(朝学習)



ロイロノートへタイピングで記入  
(国語 作文)

# 導入アプリ①ロイロノート

## 授業支援アプリ



- ・ 付箋のようなカードに書き込み、教師と子ども、子ども同士のやりとりが可能
- ・ 音声を吹き込むことや、写真・動画を貼り付けることが可能
- ・ 費用：69,484,140円（5年契約）

# 実際の使用場面-小学校-



ブラウザで見本を提示  
(図工 制作)

タブドリLive!で知識・技能の定着  
(算数)

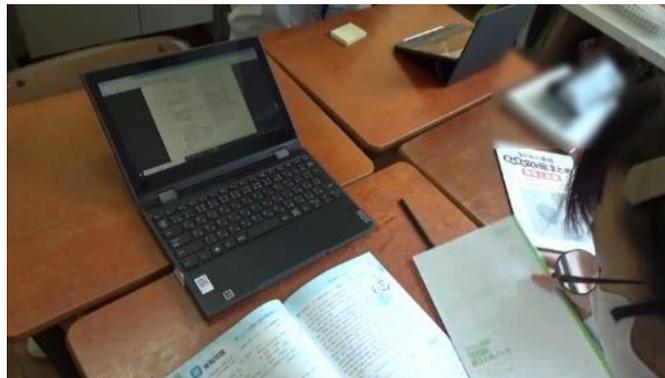


## 導入アプリ②タブドリLive!



- ・学習支援ドリルアプリ
- ・ドリルに取り組んでいる他の子どもの様子がわかるLive感
- ・ポイントでアバター（アプリ内の人形）を充実させるゲーム要素あり
- ・費用：49,783,800円（5年契約）

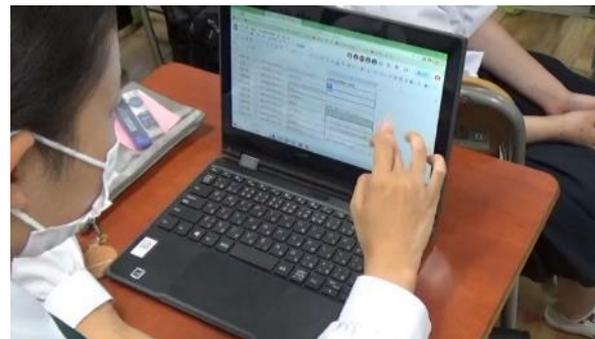
# 実際の使用場面-中学校-



Google Classroomで課題確認  
(支援学級)



Google スプレッドシートで意見共有  
(数学)

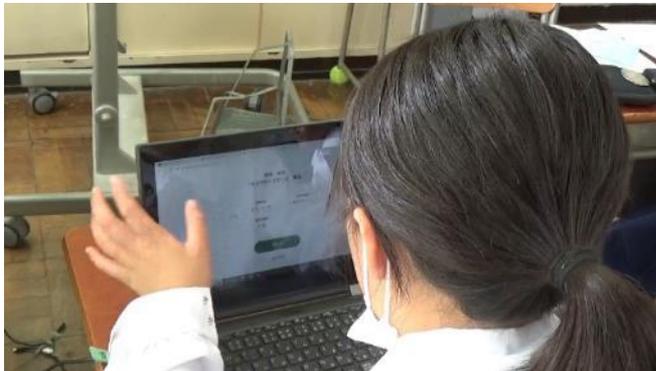


## 導入アプリ③Google workspace for Education

- ・ Googleが提供する教育機関向け、プラットフォーム
- ・ オンラインクラス管理のGoogle Classroom、スライドやスプレッドシートなどのオフィス系アプリなど様々なアプリがある。
- ・ 費用：無料



## 実際の使用場面-中学校-



Qubenaで個別学習  
(数学)



Google スライドで意見共有  
(保健体育)



## 導入アプリ④Qubena（キュビナ）



- ・ 学習支援AIドリルアプリ
- ・ AI搭載で個別最適な学習を提案
- ・ 教科書準拠の問題搭載
- ・ 費用：47,971,440円（1年間、小4～中3対象）



# GIGAスクール構想第1期における検証



# ICT活用の段階 -SAMRモデル-

GIGA第1期で多くの事例が発信

## Substitution (代替)

紙の代わりにデジタルを使用

### 教師が

- ・モニターに提示
- ・デジタルドリルを配付

## Augmentation (拡張)

デジタルの強みを生かす

### 教師が

- ・考えの共有を促す
- ・共同編集をさせる
- ・同時双方向の授業

## Modification (修正)

授業形態の変容

### 子どもが

- ・学習する手段を自己決定
- ・学習ログを積み重ね、振り返る
- ・活用場面を決める

## Redefinition (再定義)

子ども中心の学び

### 子どもが

- ・興味関心に基づいた課題の設定
- ・学習成果を実社会へつなげる

# ICT活用の段階 -SAMRモデル-

GIGA第2期や和泉市  
でめざす活用方法

## Substitution (代替)

紙の代わりにデジタルを使用

- 教師が
- ・モニターに提示
  - ・デジタルドリルを配付

## Augmentation (拡張)

デジタルの強みを生かす

- 教師が
- ・考えの共有を促す
  - ・共同編集をさせる
  - ・同時双方向の授業

## Modification (修正)

授業形態の変容

- 子どもが
- ・学習する手段を自己決定
  - ・学習ログを積み重ね、振り返る
  - ・活用場面を決める

## Redefinition (再定義)

子ども中心の学び

- 子どもが
- ・興味関心に基づいた課題の設定
  - ・学習成果を実社会へつなげる

# ICT活用の段階 -SAMRモデル-

## Substitution (代替)

紙の代わりにデジタルを使用

### 教師が

- ・モニターに提示
- ・デジタルドリルを配付



## Augmentation (拡張)

デジタルの強みを生かす

### 教師が

- ・考えの共有を促す
- ・共同編集をさせる
- ・同時双方向の授業

大きな壁

## Modification (修正)

授業形態の変容

### 子どもが

- ・学習する手段を自己決定
- ・学習ログを積み重ね、振り返る
- ・活用場面を決める



## Redefinition (再定義)

子ども中心の学び

### 子どもが

- ・興味関心に基づいた課題の設定
- ・学習成果を実社会へつなげる

# 和泉市の現状

## Substitution (代替)

## Augmentation (拡張)

- 子どもがICTを使用しての学習に慣れた。
- 教員の指示でICTを活用し、他者参照や共同編集、個別学習をすることができた。
- R5年度には「GIGAスクール推進事業」を実施



## Modification (修正)

## Redefinition (再定義)

- 富秋中学校の数学の自由進度学習など、一部の学校や教員で、子ども主体の授業づくりが実践されつつある。

# 和泉市の課題

## Modification (修正)

授業形態の変容

### 子どもが

- ・学習する手段を自己決定
- ・学習ログを積み重ね、振り返る



## Redefinition (再定義)

子ども中心の学び

### 子どもが

- ・興味関心に基づいた課題の設定
- ・学習成果を実社会へつなげる

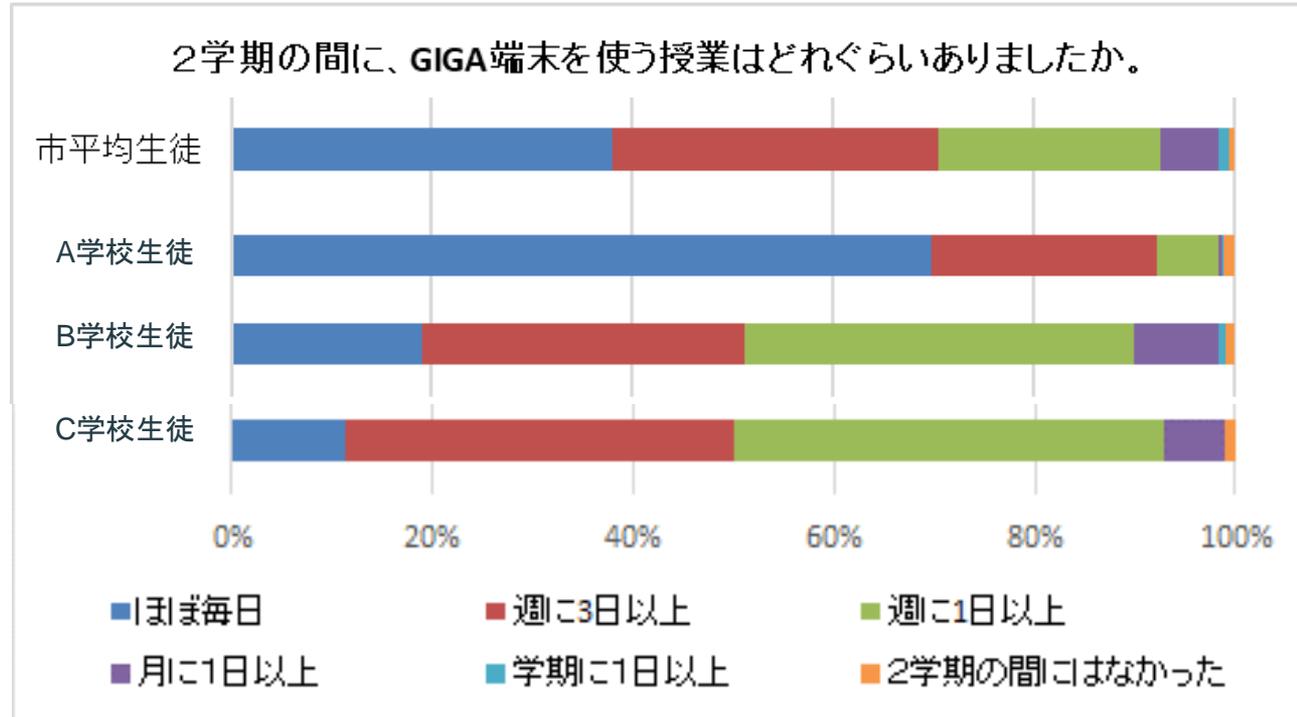
・教え込み、一斉授業からの脱却ができていない

・学校間、学年間、教科間、教師間格差がある

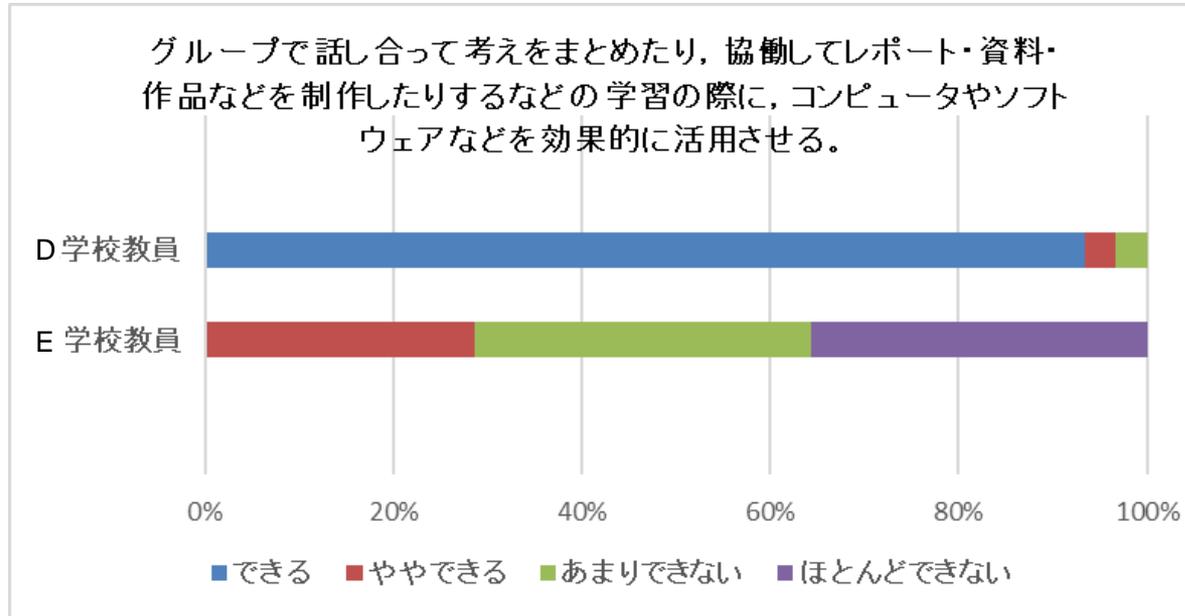
・個別最適な学び、協働的な学びの実現にとってICTが必要不可欠の認識不足

→ 従来の紙ベースからICT活用に慣れることはできたが、子どもたちに「望む未来を創り出す資質・能力」をつけるため、ICT活用を含めた授業改善が喫緊の課題である

# 学校間格差の一例（児童生徒アンケートより）



# 教師間格差の一例（教員用ICTアンケートより）



## GIGA第1期 教師が使わせる＝単線型

一斉でインプット



教師の指示で一斉に端末活用・協働学習



教師の指示で発表



## GIGA第2期 児童生徒が主体的に使う＝複線型

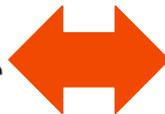
一斉でめあての確認



何度もインプットアウトプット



クラウドで他者を参照



協働で課題解決



教員は把握と指導

# 今後めざすべきICT活用について

具体的には9月・11月の総合教育会議にて意見交換を予定

【現状を踏まえ、必要とされる議論の一例】

- ・ こどもたちが利用しやすいソフトやアプリ
- ・ より使いやすい1人1台端末の提供
- ・ ICT活用の学校間格差の解消、教員の意識改革・スキルアップ



# 質疑応答





# 3 GIGA端末の更新について

# 第1期の端末調達方法

- ・ コロナ禍の中、急ピッチで端末を調達
- ・ 他府県では共同調達の事例もあったが、大阪府は各市町村にて調達
- ・ 和泉市ではWindows / Chrome OS どちらでも可とする仕様書を作成

## 入札した結果

Windows OS /Lenovo 300e 2nd GENを一番安価に調達できるものとして調達

→性能面を前面に出すことはなかった。

# 第1期の端末関連費用

GIGA 第1期費用総合計		支出額	補助金	市負担	
	PC / @44,330	16,690台	739,867,700	477,700,000	32,472,000
				274,000,000	
				12,294,000	
	充電用保管庫 / @116,680	485台	56,589,500		
	モバイルルーター / @8,800	1,331台	11,712,800	11,704,000	
	ACアダプター / @1,413.5	16,000個	22,616,000	18,150,000	4,466,000
	PC用バッグ / @約570	16,000個	9,130,000	9,080,000	50,000
	NW構築		254,408,000		
	NW運用保守 / 60ヶ月		53,603,000	114,940,000	193,071,000
	機器運用保守 / 57ヶ月		303,279,900	0	303,279,900
		<b>1,451,206,900</b>	<b>917,868,000</b>	<b>533,338,900</b>	

# 第1期調達を振り返って第2期調達へ

- ・ 第2期の調達については、大阪府による共同調達にて対応
- ・ 今回の調達は金額ではなく性能について選定  
※金額は共同調達の統一モデルであれば、概ね同価格で調達可能と想定
- ・ 今後どのような学びを展開したいか、学びの姿を考えて選定

# 検討が必要な3 OS

・ Windows OS



・ 第2期の端末及びOS選定にあたっては  
全てのOSについて一から再検証を行う予定

・ Chrome OS



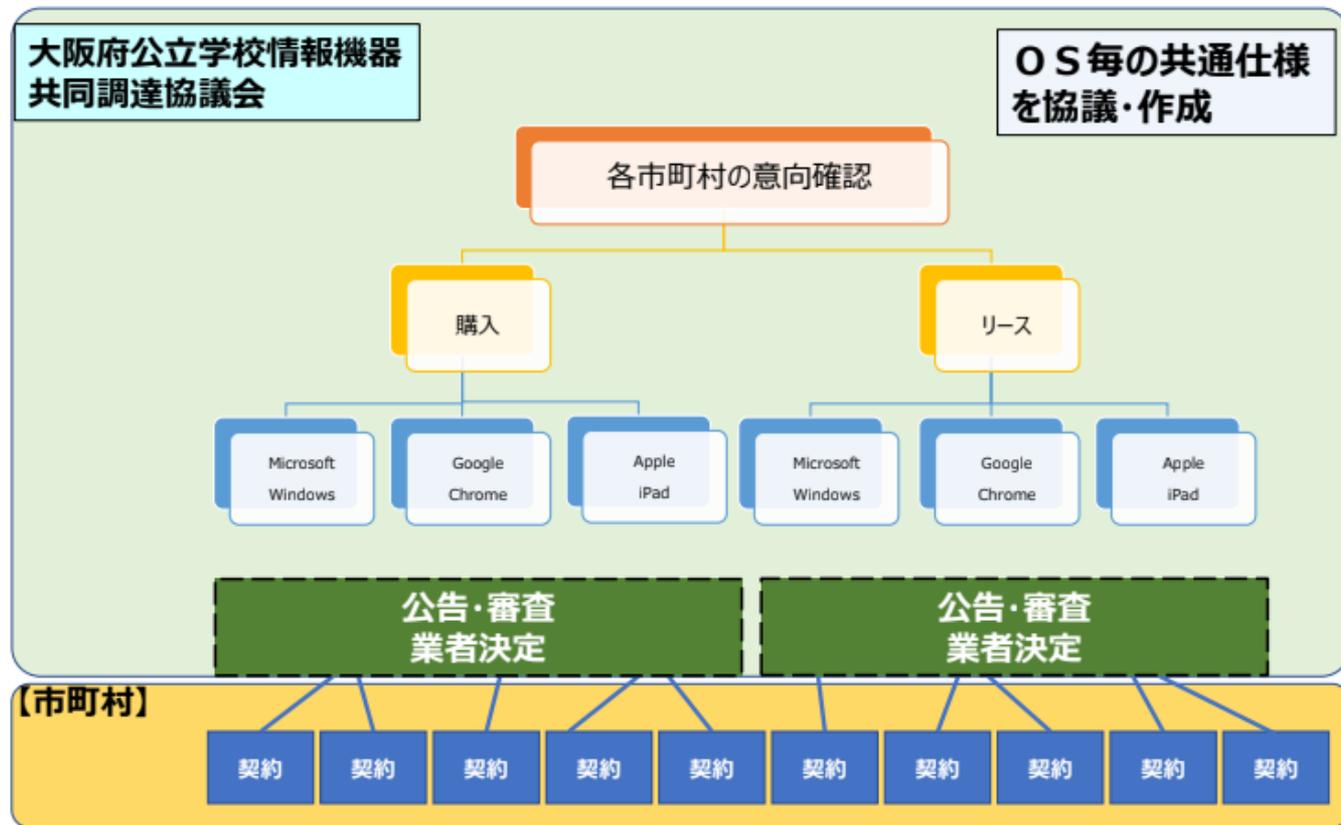
・ 学習に必要なアプリ・ソフトに関しては、  
どのOSにおいても利用可能

・ iPad OS

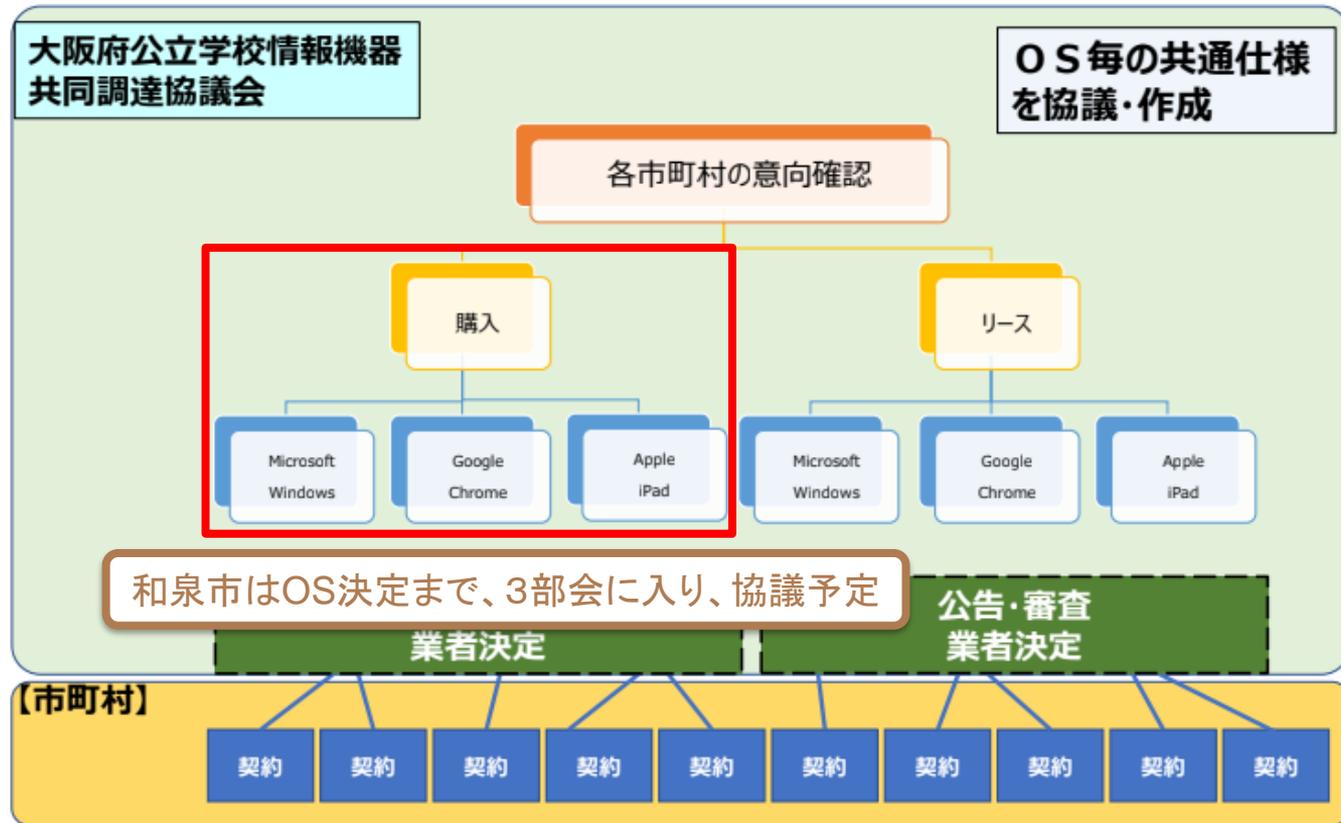


・ OS並びに端末の選定にあたっては、現在  
(GIGA第1期)における課題も踏まえて  
検討を行う予定

# 大阪府共同調達と入札のスキーム



# 大阪府共同調達と入札のスキーム



## 第2期の端末調達方法 -補助内容-

補助対象：端末本体、キーボード、タッチペン、設置、据え付け費 等

補助基本額：5.5万円/台

対象数量：全児童生徒数+15%（予備機）

補助率： $\frac{2}{3}$ (残りは地財措置)

GIGA 第2期 想定費用		支出額	補助金	市負担
PC一式 / @55,000	14,500台	797,500,000	611,416,000	305,709,000
予備機 全児童生徒数の15%	2,175台	119,625,000		
		<b>917,125,000</b>	<b>611,416,000</b>	<b>305,709,000</b>

# 共同調達スケジュール

R6. 8月～ OSごとに作業部会（共通仕様について検討）

R6. 8月頃 端末需要等の調査（台数についてはこの調査以降増やすことができない）

～R6. 10月 OSや調達方式の決定

～R6. 12月 30Sごとの共通仕様書の完成

～R6. 12月 事業者選定事務に係る委任状を提出

R7. 2月 入札公告の実施

R7. 5月 開札・審査・落札事業者決定

R7. 5月中旬以降 落札事業者と各市町村にて契約の締結

# 現時点での3 OS比較・分析

	Windows OS 	Chrome OS 	iPad OS 
起動の速さ	×	○	○
操作性	△	△	◎
汎用性	○	△	△
校務端末との連携	◎	○	△
ハードとの親和性	△	△	◎
アカウント管理	△	○	○

# 大阪府内他市町村の情報

< 第2期のOS希望 (R6.6月時点) >

Windows OS: 16.2% Chrome OS: 27.9% iPad OS: 23.2% 未定: 32.5%

< 傾向 >

- ・ 第1期でChromeの自治体は第2期もChrome、同様に第1期iPad の自治体は第2期もiPadを選択
- ・ 和泉市を含めた未定の自治体のほとんどが第1期でWindowsを選択→見直しを検討
- ・ 起動スピードや操作性が現場で求められている傾向

# 第3回総合教育会議では

5年後10年後の授業の姿を考えるために

- ・ 学校教育情報化推進計画
- ・ 適切なアプリの選定、ICTサポート体制のあり方
- ・ PC教室の今後のあり方

について意見交換をする予定



# 質疑応答

