

第2回次世代教育ICTの在り方に関する有識者会議議事録

日時：令和7年4月10日（木曜日）午後1時から午後3時まで

場所：大阪市役所 5階 特別会議室

出席者：多田教育長、佐藤座長、岩崎様（web参加）、衣川様（web参加）、木村様、高岸様、中島様（web参加）、松浦政策推進担当部長、中道指導部長、富山総合教育センター所長、田中教育DX推進担当課長、瀬脇初等・中学校教育担当課長、富山総合教育センター首席指導主事

【田中課長】それでは皆様お揃いになりましたので、ただいまから第2回次世代の大阪市学校教育ICTのあり方に関する有識者会議を開催いたします。私は本日の進行をさせていただきます、教育委員会事務局教育DX推進担当課長の田中でございます。よろしくお願いいたします。この会議は、次世代の大阪市学校教育ICTのあり方について検討するにあたり、外部の有識者のご意見またはご助言を求めることを目的として開催させていただくこととしております。岩崎様、中島様、衣川様におかれましては、本日オンラインでご参加をいただいております。なお、本日の会議の様子につきましては、録画を行っております。録画した動画につきましては、後日会議資料とあわせて本市のホームページに掲載させていただき、会議録を作成次第、動画と入れ替えさせていただきますのでよろしくお願いいたします。それでは会議の開催に当たりまして、多田教育長よりご挨拶をいただきます。教育長よろしくお願いいたします。

【多田教育長】皆様こんにちは。年度替わりでございますし、いよいよ万博を控えておりまして、お忙しいところご参加をいただきありがとうございます。前回の会議におきましても、本当に活発なご議論をいただきまして感謝申し上げます。今日は前回の会議の際に佐藤座長よりお話がございましたように、これまでの教育を前提とせずに、2040年の教育のあるべき姿を考え、テクノロジーの活用を含めた環境や仕組みと教育の内容の二つのテーマで、それぞれ皆様方からご提言という形でアウトプットをいただくということでございます。本市におきましても非常に意義のある会議であると考えております。前回と同様に、今回におきましても、皆様方から活発なご意見、ご協議をいただきますようお願い申し上げます。簡単でございますがご挨拶とさせていただきます。どうぞよろしくお願いいたします。

【田中課長】教育長ありがとうございました。有識者の皆様方につきましては、前回会議の際に自己紹介をいただいたところですが、株式会社 steAm 代表の中島様におかれましては前回ご欠席されており、今回初めてのご出席となりますことから、自己紹介をお願いしたいと思います。中島様よろしく申し上げます。

【中島代表】ありがとうございます。ただいまご紹介いただきました、中島さち子と申します。STEAM 教育、サイエンス、テクノロジー、エンジニアリング、マテマティクス、科学技術とか工学、数学というものにアートあるいはリベラルアーツというものを組み合わせて横断的に創造的に学びましょうという流れをすごく推進しております、私自身が音楽家でピアノなどをやっております、合わせて数学研究も並行しているので、数学と音楽というところから、発信しています。後はニューヨーク大学大学院にて、アートとテクノロジーの融合みたいところでいろいろ研究してきたこともあって本当にいろんなことを横断しながらやらせていただいております。そういう意味で、会社としては steAm という A だけ大文字の会社の代表を務めております。

あわせて、先ほどありましたけれども、4 月 13 日から開催されます大阪・関西万博においては、そういう遊び、学び、芸術、スポーツをテーマとする「いのちを高める」というテーマの、「いのちの遊び場・クラゲ館」という、なぜかクラゲをモチーフにした館のプロデューサーをしております。その中で、ぜひ皆さんいらしていただきたいんですけども、上がって行って上のところには、本当に STEAM のいろんな揺らぎのある遊びがあります。テクノロジーといってもですね、やっぱり最終的にはそれを使うというか、一緒にともに生きるのは人間であったりいろんな命であったりするので、皆さんのインタラクション、一緒に何か遊ぶということを通じて何か生まれてくる。未来を生み出すとか自分たちであるということ、最終的に気付けるような場になっていると思います。ちなみに、予約をしていただいた方は下に入っていて、二つの場があって、そこには祭りとか郷土芸能とか音とか音楽っていうものがあります。教育において、何か受け取るだけではなくて、祭りとかもそうなんですけど、基本はただ見てだけっていうことはほぼなくて、自分も一緒になって踊ったりとか、場合によっては、祭りの前からだったら予算のこともあるでしょうし、衣装のこともあるでしょうし、食べ物もあるし、音のこともあるし、いろんな役割でみんなが関わって作り上げていくということがあると思っています。そういう意味で、クラゲ館がめざしてるものも株式会社 steAm として、あるいは個人としてめざしてきたものも「つくる喜びを全ての人に！」ということで、「創造性の民主化」と言ったりします。けれど、今時代が変わってきてる中で、ミュージアムとか図書館も、学校も、人から物を受け取るっていう学びじゃなくて、本当の学びというのは自分である意味で再構築する、発明することであるということで、それをより明確になった形で、みんなが「知る」ことと、「作る」

ことを循環させていく。そういう学びの時代に入っていると思っています。

そういうことで、大阪市の皆様とは、例えば解体ワークショップ、パソコンの解体をして、まずそれに遊んでから、そこから何か生み出す、作ることをしようということで、それから楽器を作ったりアートを作ったり、中にはいろんな調査をして他の国ではゴミ事情がどうなってるかとか、あるいは貴金属こういうものがあるよとか、あと大阪府の方とか高校生たちがクラゲ館でワークショップを作り出すよということで探究の時間を使ってですね、「私の”好き”が世界を変える」というワークショップ構築探究をしてもらったりしています。

この時代の流れの中で、私も大阪市の皆様と、次世代の学校教育で特に ICT の活用ということでお話ができますことを本当楽しみにしておりますし、せっかく万博期間中ですので万博も何か活用して少し実証してみたりとか、試してみたり次に繋げるようなお話、いろんな国とも繋がってやっていくことができたら素敵だなというふうに思っております。本日もオンラインで失礼しますが、これからまたリアルに伺いますのでよろしくお願いいたします。ありがとうございます。

【田中課長】皆様ありがとうございました。続きまして、4月1日付の人事異動により、事務局の職員に変更がございましたのでご紹介いたします。指導部長の中道でございます。

【中道部長】よろしくお願いいたします。

【田中課長】初等中学校教育担当の瀬脇でございます。

【瀬脇課長】初等中学校教育担当の瀬脇でございます。よろしくお願いいたします。

【田中課長】最後に総合教育センター首席指導主事の福山でございます。

【福山首席指導主事】よろしくお願いいたします。

【田中課長】どうぞよろしくお願いいたします。

続きまして前回の会議でいただきましたご意見につきましてまとめましたので、共有させていただきます。

佐藤座長からは本会議について、未来の教育のあるべき姿を考え、バックキャスト的に取り組み内容について検討することが重要であるとのご意見をいただいております。

木村様からは、児童生徒が自分の予定や学習をコントロールするための自己調整学習のツールとして、ICTを活用するという仕組みができれば毎日活用するということが現実的になり、フェーズ3にある共同編集や他者参照を前倒して活用するようになるのではと思うとのご意見

をいただいております。

衣川様からは、児童生徒が自主的に自由に学び、生徒自身が考えるような授業や学校を作っていくためには、教員も学校もマインドチェンジする必要があるとのご意見をいただいております。

岩崎様からは、資料のフェーズ2とフェーズ3で実施する取組についての進度が遅い、まずフェーズで示されているような内容は令和8年度には完了する勢いで取り組み、現場の先生方の教育観を変えていく必要があるとのご意見をいただいております。

高岸様からは、端末活用率に関して、教員の属性との関連に係る分析があると、教員に対するサポート体制も見えてくるかと思うとのご意見をいただいております。

次に前回会議の内容を踏まえ、次期大阪市教育 ICT ビジョンの対象範囲について再検討を行いましたので、ご説明させていただきます。

先日の会議におきまして、皆様方から令和11年度末にフェーズ3を達成するのでは遅いのではないかと、令和8年度中にはフェーズ3を達成すべきではないかなどといったご意見をいただいたところです。本市といたしましても、現時点でフェーズ2・フェーズ3の内容を実施できている学校もございます。令和7年度末にはフェーズ1を全校でクリアし、できるだけ早い段階でフェーズ3までと考えつつも、取組期間の終期を令和11年度末としておりました点において、スピード感に欠けていたものと反省しております。

そこで、本市において改めて検討した結果、皆様方のご指摘を踏まえ、令和11年度末ではなく、令和8年度末にはフェーズ3を達成すべく、考えを改めるべきではないかとの結論に至り、先日の会議資料を改めることとさせていただきました。

スライド3をご覧ください。フェーズ達成に向けた具体的な取組といたしましては、手元に本日お配りしておりますこちらの学習者端末活用のスタートガイドを作成しております。今月末までには全教員に配付する予定としております。現在、国の方でも議論が始まっております次期学習指導要領の検討会議におきましても、1人1台端末をはじめ、授業におけるデジタル機器の活用は大前提であるということ浸透させるとともに、このスタートガイドはQRコードからICT活用アイデアを掲載した学習者用端末ガイドブックにリンクしており、授業における活用方法、アプリの機能等をデジタル活用が苦手な先生でも使いやすくてできるよう手順を示すことで、各学校の活動状況に応じた伴走支援を進めてまいりたいと考えております。

また学校に配付するのみならず、大阪市総合教育センター及び教育委員会事務局指導部の指

導主事やアドバイザー等もこのガイドブックを持って学校を訪問し、実効性のある指導助言を行う予定でございます。

これらの取組を通じまして、令和7年度末としている全校フェーズ2という目標をなるべく早期に達成した上で、令和8年度末には全国がフェーズ3の内容を実施できている状態をめざしてまいりたいと考えております。

また、次期ICTビジョンでは、フェーズ3の早期の達成に向けた取組やフェーズ3以降の取組についてこの有識者会議でいただきました提言をもとに策定してまいりたいと存じます。有識者の皆様方には引き続きご助力を賜れますと幸いです。どうぞよろしくお願いいたします。

また、先日の会議でのご意見といたしまして、高岸様より「端末活用率に関して、教員の属性との関連に係る分析があるといいのでは」とのご意見をいただいておりますので、シンクタンク統括室において、昨年度12月に実施いたしました大阪市小学校学力経年調査を活用した分析結果についてご報告いたします。

スライド4の下段の表をご覧ください。前回会議で全国調査の結果、全国と比較して低調であることを示したところでありますが、同一集団である小学校6年生が、4月の全国調査の後、今回12月の本市調査における端末活用状況を聞く同じ質問項目の結果、週3回以上と回答している児童の割合が12.3ポイント向上しております。少しずつではございますが、着実に端末活用が推進されていると認識しております。

続いてスライド5をご覧ください。高岸様のご意見を踏まえて教員の属性として年代の違いによって端末活用状況が違うのかを統計的手法を用いて分析を行いました。スライドの下段の表が年代ごとの平均値と標準偏差を示しております。なお、平均値につきましては、上段の表にありますように端末活用状況の児童の回答を数値に変換して算出しております。分析結果としましては、30代の平均値が他のいずれの年代よりも有意に高い状況が見られました。

ここまでのご説明につきまして、ご質問やご意見等、ございましたら、よろしくお願いいたします。

【佐藤座長】スタートガイドについて、非常に見やすくいいなと思うのですが、小学校1年生と中学校3年生は同じ利用の仕方、同じようにみるということでしょうか。

【富山所長】失礼いたします。総合教育センターの富山でございます。これは教員用として全ての教員に配ろうと思っております。低学年であればデジタルドリルとか、発達段階とか学校の活用状況に応じていろんな使い方ができるようにということで、簡単なものから難しいものまでというという形で、QRコードを読み取っていただいたら手順が出るようになっております。

以上でございます。

【佐藤座長】ちょっと細かい質問で恐縮なんですけども、これがどのぐらいできたら、このフェーズ3が令和8年に達成としてみたらよろしいんですかね。

【田中次席指導主事】総合教育センターICT推進グループ次席指導主事の田中でございます。よろしく願いいたします。このフェーズ3がどれぐらいできたらという基準について、最終的にこのフェーズ3の高い頻度でというところは、全国学力学習調査の生徒質問紙であるとか、12月に行います、本市経年調査の結果などを用いまして、実際子どもたちが授業で週3回以上使うことを一つの指標とすることを現在考えております。

【佐藤座長】全国学調の利用率、利用してるかどうかという点ですよね。大阪市においてはそれが現状低いので、このフェーズ1の内容であっても活用していることになるじゃないですか。例えばですけども、低学年はレベル1、中高学年はレベル2、中学校はレベル3などの指標を決めて、そこへ年間1回全員皆さんが活用したというようなことを例えば指標にするとかあった方がいいんじゃないかなというふうに思いました。

【田中次席指導主事】ありがとうございます。学校全体での評価と個人としてどの程度できているかの評価の2つの軸があると思っております。この後、ガイドブックの運用を通しまして、しっかりと目標設定をし、現場の先生方に一つ一つ丁寧にご案内をしていこうと思っております。現状、ここをクリアすれば先生方の能力がフェーズ3を超えているというところまでの目標設定が、まだ具体的にはできておりませんので、この会議のご意見を頂戴した中で、今後、検討、設定させていただければと思っております。

【木村准教授】佐藤先生からこのガイドブックについてご質問があったかと思いますが、このガイドブックが綺麗に作られていて、中身も見やすくシンプルになっていて、私はすごくいいなという風なことを思った次第です。ただ、私も小学校に勤務していたときに、このようなものが学校の中でいっぱいくるわけですね。先生たちはすごく忙しいので、机の中にしまわれることが想定される。指導主事が訪問された際に、こういったものと紐づけながら指導助言をされるということが非常に重要なところかなと思うことが1点と、各学校が色んなところの校内研究を設定されていると思いますが、できるだけこのようなことが関連するように校内研究というものを作ってなければ、作っただけになってしまって、先生方の目に入っていない。オンラインの方に載っている資料も非常にいい資料だなと思いましたが、そこを見られるというような仕組みを考えていかなければ、見られずに終わってしまうのではないかと思います。そういったところのお考えや方策があれば教えていただけますか。

【富山所長】先生に今仰っていただきましたように、統一的な資料をもって、大阪市みんなでこれを基に進めていきたいなという強い思いがございます。この会議後にでもすぐに配りたかったんですけど、今配ったらきっと年度初めの作業で埋もれてしまいかねないということで、少し落ち着いてから送りたいなということを考えています。また、センターでも ICT の研修会をやっておりますので、そういったところでも必ずこれを活用することと、退職校長の先生たちもスクールアドバイザーとして学校の授業改善の指導のために学校を回っておりますが、その方々にもこれを活用してやりましょうねということを周知してもらうことを考えております。ありがとうございます。

【木村准教授】私の現場の経験では、一番最初の指導の重点を教育長からお話をされることがあったのですが、そのあたりで強調していただくというようなことは、学校としては非常に影響力があったように記憶しておりますので、検討していただけたら良いかと思えます。

【田中課長】他にご意見ご質問等ございますでしょうか。よろしいですかね。ありがとうございます。

続きまして、有識者の皆様からのご提言についてご説明いたします。前回の会議におきまして、佐藤座長よりご説明いただきましたように、各専門分野の視点から、2040年の環境変化を見通し、これまでの教育を前提としない自由な提言をいただくことを「基本ポリシー」としまして、個別最適な学びなどの学習者を中心とした「キーワード」に基づき、2040年の日本、大阪市はどうなっているのか、その中で教育はどうあるべきなのかということについて、「環境・仕組み」・「教育内容」の2つの観点からご提言をいただければと存じます。有識者の皆様方それぞれの専門領域やご関心のある領域により「環境・仕組み」・「教育内容」の割合も自ずと異なるかと存じますし、また、両者を明確に分けることも難しい場合には両者を絡めながらご提言をいただいても差し支えございません。佐藤座長からもございましたように、是非、皆様方のご専門の視点から、2040年の環境変化を見通しこれまでの教育を前提としない自由な提言を賜ればと存じます。第2回では衣川様、木村様、高岸様に、第3回では岩崎様、中島様に、それぞれご提言をいただき、それぞれのご提言ののちに意見交換のお時間を設けたく存じますので、よろしく願いいたします。なお、佐藤座長から、有識者の皆様方に本市の学校をご視察いただける機会があると良いのではないかとのお申し出がございました。現在調整中ではございますが、第3回または第4回のいずれか、できれば第3回の開催の際に、ご視察いただく機会を設けさせていただければと考えております。皆様ご多忙のことと存じますが、ご都合がつくようであればぜひ本市の学校の様子をご覧いただければと存じます。視察する学校や内容等につきましては、現在調整中ではございますので、詳細につきましては、後日改めてご案内申し上げます。事務局から

の説明は以上でございます。それでは、佐藤座長、以後の進行につきまして、よろしくお願いいたします。

【佐藤座長】先ほど言い忘れたんですけども、ガイドブックについて推進し、仕組み化していきたいということで、例えば調査いただいた年代別の教員の平均活用率について、30代の活用が多かったということであれば、活用している教員を中心にスタートガイドの推進プロジェクトを立ち上げて、積極的に推進する方を中心に現場にも広げていただけるような施策もアイデアとしてよいかと思います。

それでは先ほど事務局よりお話あったようにこれまでの会議は積み上げ的なところではありますが、もっと劇的に世の中進んでいってしまうんじゃないかと、まさに大阪万博のような未来とか命を語る場ですね、環境が大きく変わる中、教育というのはもう少し先を見てでも現場がなかなかうまくいかないところを我々も承知の上で、バックキャスト的にある意味姿を現場に少しずつインストールしていくとかですね、そういったところに立たないとより高い目標達成にいかないんじゃないかということから、会議を開催させていただいたところなんです。今回は各委員の方々に、先ほど事務局のご説明ありました二つの視点で、今お考えになっているところをお話しただけならなという風に思っております。では早速ですが、衣川さんの方から発表をお願いいたします。それが終わったら皆さんでそれについてここにディスカッションという形でよろしいですか。衣川さんよろしく申し上げます。

【衣川代表】佐藤先生の趣旨でない部分もあるかもしれませんが、僕の方からまず2040年というのはゴールではなくて、通過点であることを共有したいです。だからその先で想定できる情報も確認しながら考えることにしました。社会はものすごいスピードで変化しています。2040年の未来というのはその渦中にあるはずで、人口動態や気候変動、技術革新、そして教育のトレンドなど、これから大阪の未来を考えるために必要じゃないかと思うところをピックアップしました。あとは現在直面している課題、少子化、教員不足、ICTの活用遅れ、多様性の対応など、未来の布石を打つ必要があるものを考慮しながら作成しています。構成としてはメガトレンドを3つあげて、そのあと、2040年頃に大阪の教育がどのような形式になっているかということ、そのためにこれからどのようにすべきかという点を整理しています。2040年のグランドデザインについては、中教審や経団連からも提示されているので、そのあたりも確認しつつ考察しています。

まず注目すべきメガトレンドとしては人口動態の変化です。2040年の日本の人口は1億1000万人ぐらいになっているのですが、その先の2065年にはもう1億人を切っている状況が予測されます。高齢化率が約40%と想像しがたいほどの状態で、2060年になると皆さんも僕も少なくとも

この会議室で議論する立場でいられません。

その頃の大阪というと、2040年は約257万人です。2060年には250万人を割ると想定されます。やはり大阪市の周辺はもっと減ると思うのですが、大阪は少し減りつつ250万人を割る形になるのかなというふうに思います。

若年層の人口は大幅に減ることが想定されていて、2060年には現在の約6割にまで減少するという状況です。単純計算では30人のクラスだと、18人程度しか在籍しない状況となり、実際にはクラスが統廃合されたり、学校が統廃合されていくわけですが、おそらく今ある学校の2~3割程度は使用されない、あるいはほとんど活用されない状況になっていくのではないかと予測できます。

そうすると、やはり学校の統廃合を進めざるを得ず、教員の配置も様々な地域へ移動を伴う形になるかもしれません。さらにそれによって、特定の授業が受けられなくなり、オンラインで授業を受けることが通常になってくる、というような予測が成り立つでしょう。

次に気候変動の影響です。これもいくつかのポイントに絞ってお伝えすると、東日本大震災以降、地震や津波に対する防災訓練は強化されていますが、近年は温暖化による水害の影響が非常に大きくなっています。異常気象によって台風などの被害額が年間1兆ドル（世界規模）を超える可能性が指摘されたり、2050年頃までには100万種以上の陸上動植物が絶滅するとの予測もあります。また、東京都のスギ花粉量が1.4倍に増加するという試算もあります。

さらに興味深い点として、現在青森などで生産されているリンゴの産地が北海道に移る、あるいはサケなどが漁獲できなくなるといった変化が見込まれる中で、気候変動による移民・難民の増加が想定されます。結果的に2040年頃はまだ国内での移動（例えばインドネシアやフィリピン国内での移動）が中心かもしれませんが、その後、状況によっては国外から様々な人が移住してくる可能性があり、特に日本の高齢化・労働力不足も相まって、多様な背景を持つ人々が流入する形になるのではないかと考えられます。

そうすると、大阪市の外国人比率は現在の想定よりも大幅に上回る可能性があります。例えばクラスに3~4人の外国籍の生徒がいる状況で、どの言語で授業を行うのか、誰に合わせて授業を設計するのか、あるいは文化的な背景が異なる中で、現在と同様のカリキュラムで良いのか、といった課題に対応していく必要が出てくるでしょう。環境の変化からは、やはり防災・減災の教育訓練も必要になりますし、異文化理解についても、より一層スピード感を持って取り組まなければならない状況になると想像できます。

そして教育の重点が、知識伝達から価値創造・ウェルビーイングへシフトしていきます。現在

OECD のラーニングコンパスが示されており、知識・スキル・態度が三つの基盤となっていますが、これから AI が著しく進展することを考えると、知識の獲得・伝達は教育の中心ではなくなってくるだろうと想定されます。2027 年に人間を超えるような AI が登場するという予測もありますし、2040 年はそういった AI が登場してから 10 年後ということで、今では予想できないほど ICT の活用は、少なくとも企業社会では進んでいるでしょう。そうなると、現在の学校現場との距離、あるいはその差が非常に大きくなっていくのではないかと予想できます。

そうなってくると、知識の暗記に偏重した学び、例えばひたすら覚えてアウトプットするだけで大学卒業後は活用機会の少ない科目について、果たして全員が同じように学ぶ必要があるのか、という問題提起に繋がります。だからこそ、現在も重要視されていますが、問題に対して調査し、ディスカッションを通じて自身の意見をアップデートしていく、プロジェクトベースラーニング（PBL）のような探究的な学びの形態を、より積極的に取り入れていく必要性を、改めて確認する必要があるということです。

こうした背景を踏まえ、大阪の 2040 年頃の教育がどうなっているかを構想しました。2065 年頃に向けた変革のまさに過渡期にあると考えられます。キーワードは、超少子高齢化による定員割れ、学校統廃合の進行、移民の加速、価値観の変化です。そんな中で、教育関連の仕組みとしては、学校の統廃合が進むことで生じる空きスペースの活用が課題となります。教員の数も減少する中で、学校が地域共創の拠点となり、多様な人々が集い学ぶ「ラーニングハブ」のような形態へと変化していくのではないかと想像します。例えば、小学校が子どもたちだけの学びの場ではなく、大人と共に学ぶ場になったり、子どもが子どもに教えるといった、多様な学びの機会に活用される形です。

教員不足は継続すると予想されますが、AI による校務支援・授業支援はもはや 2040 年には当たり前になっているだろうと思います。だからこそ、その導入・活用を今から始めていかなければならない状況なのだろうと考えられます。

さらに、教育データ基盤の整備は必須であり、学校が現在の閉じた形ではなく、子どもたちの情報（学びの履歴）が主体となり、必要に応じて様々な学校や学びの場を行き来できるようなデータ管理が可能になっている必要があるでしょう。例えば、学校単位で生徒を管理するという従来の構造ではなく、個人に紐づいたデータ管理が重要になると考えました。

このデータ基盤を基盤として、個人に紐づいた様々な場所での学びが、「デジタルスキルパスポート」のようなものに記録され、学校間の移動や飛び級、場合によっては留年といった選択も容易になり、それによって一人ひとりに合った学習進捗の実現や、多様な学び方へのサポートが

可能になるのではないかと思います。(＝個別最適化の実現)

教育の内容については、現在「総合的な学習（探究）の時間」がありますが、授業全体に占める割合はまだ限定的です。しかし 2040 年には、これが約半数を占めるようになっていないかと想像しています。解決すべき社会課題が多い中で、単に知識をインプットするだけでなく、対話や協働を通じたコミュニケーション重視の教育が必要になるからです。

AI ドリルについては、現在小学校の約 6 割に導入されていますが、このようなツールを活用した個別学習は今後さらに普及するでしょう。ただし、知識のインプット段階までは AI ドリルや AI 教科書を活用するとしても、その知識を用いて自分で説明したり、批判的に考察したり、反論したりといった「深い学び」については、PBL などを通じて模索しつつ実現していく必要があると考えます。

そして、必修科目の範囲が縮小していくのではないかと思います。現在の英語、数学、国語、理科、社会といった必須領域がより精選され、科目や担当教員を子どもたちが選択できる余地が広がっていく必要があると考えます。現在も単位制の学校は増えていきますし、私が理事を務めている東明館高校でも昨年単位制を導入しました。それだけでも、子どもたちが自分で選ぶ機会が生まれ、選んだからには責任を持って取り組もうとする姿勢が見られます。また、選んだけれども意欲的に取り組まない生徒に対しては、「自ら選んだことへの向き合い方として望ましくない」と、教員も指導しやすくなる側面もあると感じています。さらに、多文化共生の教育プログラムも多様化していくでしょう。これは日本語学習の提供も含め、こうした対応がより一層求められる可能性があるだろう、ということで 2040 年の教育を捉えました。

それらを踏まえ、これからの大阪の教育はどうあるべきかを考えました。佐藤先生から「自由な発想で」というお話をいただいたので、様々な資料やこれまでの大阪市の計画を見たのですが、私が必要だと感じたのは、教育の仕組みやコンテンツを束ねる上で、より共有しやすく、わくわくするような大阪らしいビジョンです。その上で、どのような取り組みを進めるべきか。先ほどの（市の計画の）フェーズ 3 までの経過がありましたが、より期間を圧縮したアグレッシブな挑戦が必要ではないかと考えています。そこで、どのような大阪でありたいかを模索する中で、私が注目したのは「OMORO!!」というキーワードです。20 年ほど前は、東京対大阪という構図がもう少し強かったように思います。それはある種、東京に対して大阪が対等に存在感を示していた状況だったかもしれません。例えば阪神対巨人のような二項対立があったかと思いますが、現在はどちらかというと、東京都とその他地方都市、その一つとして大阪が見なされる傾向が強まっているのではないのでしょうか。これは非常に残念であり、もったいないことです。大阪はもっとパワーのある街だと考えるため、どのような大阪像が良いかを考えたとき、世界に「OMORO!!」

を発信し、それが世界共通言語になるような教育方策を進めてはどうでしょうか。

今回の（市の）計画も、デジタル化推進や 2040 年の大阪を作っていくという思想はその通りであり、そうしなければならないのですが、失礼ながらどの地方都市の計画にも置き換え可能に見えてしまい、大阪ならではの特徴が見えにくいと感じました。もちろん、そのスピード感で、（良い意味で）せっかちな大阪が他を圧倒するというのも一つの方向性ですが、せっかくポテンシャルがある街だからこそ、もっとアグレッシブかつスピーディーに取り組む姿勢を、ビジョンを通じて示す必要があると考えます。大阪は商人の街であり、天下の台所であり、多様な文化が混ざり合ってきた歴史があります。その本質には、想像力豊かな土壌、クリエイティビティを生む素地が間違いなくあるはずで、これは、これからの教育で重視される「新しいものを生み出す力」と共通します。クリエイティビティを育む上で、「おもしろいアイデアを歓迎する」「おもしろがる」といった姿勢が伝わるメッセージを作り、「我々の目指す教育は本当におもしろいか？」という問いを常に持ちながら設計を進めることができれば良いと考えました。

2040 年に「OMORO!!」が世界の共通語になる未来を想像し、大阪は学びが面白い、そういう設計ができれば良いと思っています。ビジョンの設計を戦略的に行い、現場の先生たちにも共感され、行動に繋がるようなメッセージを作っていきたい、という提案です。このビジョンの下で、実際に 3 年間でどのようなことをやっていくかを、資料上に 4 点整理しています。

1 つ目が最重要であり、今回のテーマである教育 DX をどう転換していくかという点です。この 3 年で教育 ICT の活用を当たり前の状態に持つ必要があると考えています。教員も児童生徒も、ICT を使うのが当たり前という状況です。これは決して特別なことではなく、少なくとも大手企業や新しい会社でパソコンを使わずに仕事をしている人はほぼいません。取り組み方次第で十分に実現可能だと考えます。

そのためにも、3 年間のアクションとして、まず全教員向けに超実践的な伴走型研修を展開することが重要だと考えました。特に AI の活用は当然で、多忙である学校のリーダー層（校長・教頭など）にこそ必須であり、もし活用が難しければ補佐役を用意してでも導入・活用を促す取り組みが必要だと考えます。

そしてデータ連携による活用促進です。校務支援システムの活用は必須になってくるでしょう。今、私が投資している会社でも校務支援システムを開発しており、保護者対応もタイムリーかつ、学習指導要領などを踏まえた上で対応できる仕組みを作っていますが、こうしたアプリケーションの導入が当たり前に行われ、校務負担軽減と教育の質向上に繋がる状態を目指すべきです。KPI としては、全ての学校での実現は難しいかもしれませんが、少なくともモデル校 50 校

程度で ICT 活用率が 8 割を超え、テストの半数程度がデジタルデバイスで実施されている状況を目指す必要があると考えます。

2 つ目に、教員と生徒・保護者を対立構造にしない働き方を実現し、教員の専門性を活かせる環境を整え、その上で人材を多様化していくことです。長時間労働は以前からの課題であり、改革を進めようにも多忙で実行できない、先生方が疲弊してしまうという状況があります。私の周りでも、保護者対応などに疲れて民間に転職し、今は落ち着いて働いているという元教員の話聞きます。ここは市や地域が組織的にサポートできる形にならないといけないと考えました。まずは教員の業務を見直し、必ずしも教員が担う必要のない業務を削減、あるいは外部委託するなどして、やらなくても良い状態にしていく必要があります。現状、先生方はサービス残業や過剰な業務を担いすぎているのではないのでしょうか。先生が保護者の代わりに教育を全て担うのではなく、家庭と連携し、サポートするというスタンスが重要です。宿題をさせるのも本来は家庭の責任であり、子ども本人の課題です。そういったこと全てを先生に負わせるのではなく、行き過ぎた生活指導や生徒指導を限りなく減らし、子どもたちに自由を提供するのと同様に、先生にもある程度の裁量や自由度を提供できるような、教員の在り方を再構築する必要があると考えます。そして、AI テクノロジーによる校務自動化を進めるとともに、子どもの健康だけでなく先生自身の心身の健康維持もサポートしていく必要があると考えます。

さらに未来志向の教育研修の実施が必要です。教員の在り方を見直すとともに、デジタル活用が不可避な状況において、質の高い研修を用意することが必要です。これらの取り組みを通じて、残業時間を 2 割削減するなど、明確な目標を設定することで、実現に近づくのではないかと考えます。

3 つ目が「ハイパーインクルーシブ教育」の基盤強化です。これも多様性への対応です。現状、不登校や外国籍の子どもたちが増えています。ICT 活用や教育のあり方を変えることで、より積極的に対応していく必要があると考えます。特に不登校の子どもたちが学校に戻ってきても、勉強についていけずに再び不登校になるケースがあります。デジタル教材を活用し、子どもたち一人ひとりが自律的に学習できる環境を用意する、むしろ主体的な学びを推奨する、といった価値観や取り組みが必要でしょう。また、少し早いかもしれませんが、翻訳ツールの活用に向けた準備を進めるべきフェーズだと考えます。大阪市内でも外国籍の生徒の割合が高い学校からモデル校として指定し、具体的な対応策を実践してもらい、その知見を大阪市が支援・共有する形で事例を作っていけると良いと考えます。

元々の提案資料にある「心の天気」データの活用などは、子どもたちの心の状況を把握する上で有効であり、もっと広めて良いと考えます。特定の地域で試験的に全面導入することも、既に

実現可能ではないかと考えます。目標設定が難しい部分かもしれませんが、不登校や自殺率の低下という目標に本気で取り組み、一人ひとりのウェルビーイングを追求する上で、具体的な成果が現れないのであれば、取り組みが不十分であると指摘されても致し方ないと考えます。子どもたちへのサポートを通じて、これらの課題解決に向き合えたら良いと思いました。

最後4つ目に「地域共創型ラーニングハブ」の道筋作りです。学校の空きスペースが増加し、施設の維持が難しくなる可能性があります。学び方や学ぶべき内容も変化していく中で、先生だけでは対応しきれない部分を、学校という場を地域の人々も活用し、新しい学びを提供できる仕組み（＝ラーニングハブ）が必要になり、それを学区（あるいはより広域のコミュニティ）が担うべきではないかと考えました。具体的には、運用を代替することで、先生が本来業務に集中したり、休憩時間を確保したりできるようにしていく必要があると考えます。最後に、既存の学校施策の成功事例を柔軟に横展開し、共有することで、次に繋げていく、という内容を考えてきました。以上になります。

【佐藤座長】ありがとうございました。非常にワクワクするようなお話でした。皆さんからも御意見をいただければと思うのですが、今の発表に対して質問とかご意見とかありましたら願いたいします。

【木村准教授】私も非常に興味深く聞かせていただいて、やっぱり子どもたちが学びに対して面白いと思えるようなコンテンツをいかに用意していくのかということはずごく大事な視点だなと思いましたし、そういう意味でも、今回開催される万博というものは、これ以上ないような面白い教育に対する提案というか、そういったものをうまく活用するのがすごく大事なんだなということを思った次第です。仰っていた中で、総合的な学習の時間というものの重要性を語っておられましたけれども、私も非常にそこは重要だなと、評価内容をちゃんと知識を定着していくということも重要だけれども、そういったものを使いながら、どういうふうに子どもたちが自分で学んでいくのか、要するに学びに向かう力をどう育てていくのかということところが、こういう総合的な学習の時間というようになっていくのかなとは思いました。しかし、残念なことですね、次の学習指導の改訂では総合的な学習が増えるわけではなく、何かその中に情報という教科が入り、もしかしたら減るかもしれないという議論もあるというようなところは、私は少し残念なところかなとは思いますが、やはりでも衣川様がおっしゃったような、子どもたちが自分たちで探究しながら、学びを進めていくというようなそういった自分たちが進めていけるような、子どもたちの学びに向かう力をどう育てていくのかというところが、私はすごく大事なところかなと思っていました。質問ではなく感想でした。

【高岸代表】もう終始共感なんですけれども、冒頭の気候変動のところとか、仰る通り今と状況

が全く変わるはずで、生きるか死ぬかみたいな環境の中で子どもたちはどう学ぶかというのを前提に考えなきゃいけないだろうなと私も今日考えてきたところなので、そんな中でも良い未来を描いて、やっぱりこういうガイドって作っていかなくちゃいけないと思うので、ちゃんと子どもたちが学べる環境はまだあると思って考えていかないと何も考えられないなと思ったので、その面白いという何か特徴というときにうちも面白いということはめちゃくちゃ難しいことだという話をよくするんですけども、大喜利とかってめちゃくちゃ脳にいいとかですね、人が想像する質問の答えの 180 度反対が一番面白いことだというと、ものすごくロジカルに考えて笑って引き出すものだと思っているので、大阪の人たちってそれを常にやっているっていうのは、教育的に見てもすごくアドバンテージがあるところだと思うので、この衣川さんのコンセプトは大阪らしいですし、他の地の人たちもできることなのかなと思います。

今私万博を携わっていて思うのが、スタッフさん、関西の大阪の人たちがやっぱり多くて、めちゃくちゃコミュニケーションがポジティブで多くて質量が多く、それもすごくいい特徴だなと思うので、そこを伸ばしていくような教育というのはぜひ一緒に考えていきたいなと思いました。

【岩崎教授】衣川さんありがとうございました。お話を聞きながら、次世代の寺子屋みたいなイメージを私は感じました。学校に同じ世代の子どもたちだけがいるというよりは、本当に学校という建物はすごく頑丈で強固な建物なので、そこに地域の方とかも集まっていくようにそのコミュニティが新しくできるような仕組みを作っていくってということで、先生方だけが子どもたちに教育をするというよりも、例えば、子育てをしているお母さん方も児童センターのような形で通ってくるとか、あとは地域によってはシルバー人材のコミュニティがあったりするんですけど、それも学校の中にあるとかというふうにしていって、いろんな学びがその中で起こるようなそういうことが環境として整っていけば総合的な学習とかやるときにでも、こういうことを今度やろうと思うんだけどというときに我々がちょっとお手伝いしましょうかというようなことに繋がるかもしれませんし、その辺りの、特に大阪なりのコミュニケーションの活発さというようなところを売りにして、逆に大阪からこういうような学校を新しく作っていきましょうという情報発信もできるんじゃないかなというイメージを、お話を聞きながら感じた次第です。以上です。ありがとうございます。

【中島代表】私も非常に面白く伺っておりました。おもしろいなと。探究とか ICT のところって、ガワとしては非常にいいというけどやっぱり中身が見えないと響かないみたいなところがある中で、一つキーワードみたいなものとか、モデル事例、それが非常に大きな枠でそこから多

様なものが見出せるんだけど、何か一つ大きな基軸となるようなキーワードみたいなものを持つこと自体は非常にいいなって思っております。

あとはAIも含めたですね、実践事例やモデルを出していくというところも大事だと思うんですけど、やっぱり同じような探究のある種中身というか、例えば、社会とかでも答えがないもの・・・今まではやっぱり日本というのは、どうしても答えがあるという方向で、社会でもそうだし、道徳でもそうだし、国語でも比較的そうだったんですけど、これだけ揺らぎのある中で、答えがないものに対してどう考えるかというところで、チャットなどのICTの活用ができるんだと思うんですね。子どもたちだとどうしても見える視野がちっちゃいかもしれないけれど、例えば世界の戦争とかわからないですけど、いろんな紛争の話とか、そういうものがあつたときにもし可能であればいろんな国の人が入ってこれるような余地のあるコミュニティとか、何かちょっとでもそういう繋がりを作っていけたりすると、子どもたちの中に何かスパークしてその答えがないものに対してどちらが正しい、間違ってる、と教えるというよりは、いろんな正しいがあつたりするんだっていうことをやるような場とか事例とかが必要だなって、結構デリケートな部分で議論を呼ぶようなことがあると思うんですが、ある意味で学びとして大事なことじゃないかというふうに思ってます。

あとはやっぱりICTのコミュニケーションっていうことだけじゃなくて、クリエイションというか、自分たちが作り出す、ものを作るとか、何か自分のアイデアを形にするみたいなプロトタイプ的なことっていうのも、もう絶対必要になると思うので、その辺りAIっていうことのみならず、もう一歩何か入ってくると面白いかなと思いつつもちょっと聞いていた次第です。でも全般こうした流れができてくるとすごく面白いなと思って聞いておりました。ありがとうございました。

【佐藤座長】ありがとうございました。私もそうですね、2040年は通過点ということで、メガトレンドから捉えていただきまして、メガトレンドのところはほぼ間違いなくトレンドとなるでしょう。その中で環境の問題もありましたけれども、少子化、また多様化、この辺り、特に大阪の辺りは関係するでしょう。そうなってくると、私その仕組み化の方に非常にお話伺ってて興味湧いたんですけども、特にその個別最適化ですね。少子化、多様化になったら、今の先生の尽力でより深く見なきゃいけない。そしてファクトを捉えてとなると、デジタルが非常に有効になるだろうと。そのデジタルで2040年を考えたときに、例えばデジタルの指導要録がデジタル化全てされてるんだっけとか、また学習者側で言うとさっき勝手に学べる仕組みみたいなことをお話されてましたけれども、勝手にされてしまうとわからないところもあるので、おそらくデータでしっかり取るということになると、大阪市版のLMSのようなものって10年20年先

においてはどのような形でできてるんだろうねとか、これまでの教育を前提とせずにとということ
で考えるのは、できているということ的自由にイメージでいいのかなというふうに思います。な
おかつ「OMORO!!」というのはすごく僕もピンとききました。大阪っぽいし、本当に全て面白くし
ていくってところを前回もわくわくというキーワードを衣川さんはお話されていましたが
れども、東京 vs 大阪みたいな話も、衣川さんはクイズの対決とかそういったものをエンターテ
イメント化しながらそういうサービスをされていたので、競争しながら楽しくわくわくって
いうことになるのかなというふうに思いました。キーワードも「OMORO!!」っていうのは確かに非
常に面白いなと思えました。ちょっと私も画面共有させてください。

ある事業者様の社会人向けの大学キャンパスのソリューションのものなんですけれども、い
ろんなフロアが自己未来の学び方っていうのがあるんですけれども、例えば大阪市の 2040 年と
いうのは、先生も学習者も生き生きしているようなデータの仕組みがあって、子どもたちは自由
に、例えばコンテンツに関してもリッチな表現の一つとして動画を取り入れたわくわくするよ
うな教科書があったりとか、副教材としてのデジタル教材があったりとか、通信簿をデジタルで
行き来できるような世界観があり、非常に無責任で自由に話させていただいてますけれども、場
合によっては新しい学習指導要領も、今学べるのかなということがビジュアルで可視化でき
るような、マップ地図のようなものを用意するのも、僕自身は面白いかなと感じた次第です。以上
です。ありがとうございました。ちょっと衣川さんから一言いただきましょう。

【衣川代表】皆さんいろいろご意見ありがとうございました。改めて大阪の未来を描きながら思
ったのは、大阪というのは、リーダーシップになる素養を本当に持つてる場所だということです。
だからこそ、ここにいる皆さんとともに大阪市が日本の教育を変えていくリーダーとなれるは
ずだし、むしろなってほしい。その方が OMORO!! だなと思うので、そんな未来を描きながらまた
新しいアイデアをどんどん考えていきたいなと思えますのでどうぞよろしくお願いします。

【佐藤座長】ありがとうございます。では、木村先生お願いします。

【木村准教授】ではよろしく願いいたします。私の方からは ICT を活用しながら、子どもたち
が自らの学習とか生活を調整して、幸せに自分のその後の人生を創造していく大阪市の教育に
ついて提言をさせていただけたらと思います。先ほどの話にもございましたけれども、やはり子
どもたちが自分で幸せを作っていくためには、いかに学びに向かう力を育てていくのかが私は
すごく重要だと思っているわけですね。そのあたりにちょっと焦点を絞りながら話をするこ
とになるかと思えます。

まず学校教育というものは、やはり子どもたちの社会や子どもたちの未来の幸せを作る仕事だ

と私は思うわけですね。でも、学校現場っていうのは非常に多忙になってきていますので、毎日学校で子どもたちの姿を見ながら教育をしていると、どうも忘れがちになって、教科の目標を達成しないといけないとか、忘れ物が多いとか、そういう目の前のところに気持ちがいつってしまうということは多々あることです。でも、それだけではなくて、やっぱり子どもたちがこれからの人生をどう生きていくのかという視点で学校教育をしていく必要があると思います。そこでやはり学習を子どもたちが調整するということとか、学習だけではなくて、仕事とか生活を進められるというふうなことが私は大事だと思っています。そういうことをできることが、やはり面白く、楽しく取り組めるということで、それがひいては、やはり人生を豊かにする幸せになるというウェルビーイングに繋がっていくのではないかなと思うわけです。

そして私がその中から提言するのは、この2点になります。1点目は、ICTを自らが幸せに生きるために活用する授業や、学校生活を実現するということ、そして2点目は、児童生徒が自らと語り合いながら学習、生活する環境を構築するという2点です。

まず1点目についてですが、これは、洲本市の洲本第三小学校の公開授業であった様子なんですけれども、テレビに映っているのはGoogleカレンダーになるわけですね。こういった形で、カレンダーを先生と子どもたちが共有をしています。色が違うのは時間割になってるわけですね。子どもたちの画面を見ると、毎日どういう授業が行われるのか、そしてさらに子どもたちがこの授業の時間割以外に、自分はどういうことをするのか、例えば委員会でこの時間空いてる時間に集まろうとか、この時間は友達と遊ぼうとか、今日は帰ってからこういう予定があるとかということもそこに書いて、子どもたちが予定を管理していくという実践が行われているわけです。子どもたちはそういった自分の予定も入りながら、例えば6年生であれば、今日はプール掃除がある、もしくは今日は研究授業がある、そういったものも共有されるわけですね。子どもたちはこういうことを見ながら、今日自分はこのように生活するんだということを朝の会の間に自分で理解して、自分はこういうことを頑張ろうということを目当てとして持てるわけです。要するに、見通しを持つということがここで実現してこういうことになるわけです。そしてこういった細かな時間配分を何度もやりながら、これに慣れてくると、子どもたちが自分たちでこういうことを計画しながら、空いている隙間時間を有効活用しながらですね、より主体的に生活をコントロールしていくことに繋がっていくのを見ました。そして、実際授業になっていくと、その予定をクリックすると、大体の授業の概要がそこに入っているわけなんです。そして、どういう授業が行われるんだっていうことを見ようと思えば、子どもたちがこのカレンダーから見られるわけです。そして下の方にリンクが付いています。リンクをクリックすると、学習の計画表に繋がるわけです。こういった計画表のリンク中で個人がどんなふうに学習を進めていくのかというこの計画表を基に、子どもたちが自分での学習でどういうふうに進めていけばいい

のか、自分はどういうところを重点的にやればいいのか、どんな目標を持てばいいのか、もしくはどういうふうな時間配分でやればいいのかということを自分たちで考えながら学習を進めていく。そういうことを実現している学校がもう今でもあるわけです。こういった学習計画表は、私はレギュレートフォームと名付けて、私自身が提案しているフォームになるわけなんです、1枚ものであるということが非常に重要なわけです。これは左側から1時間ごとに実施時間の課題があり、そして目標がある、自分で計画を立てて、その学習活動を時間ごとに何分ずつしていくのかというふうなことも子どもたちが自分で決めるっていうようなことをやっていくわけです。一番上の段は単元の初めに決めます。そして下の部分のところは自分の目標や、振り返りというところを1時間ごとに子どもたちが課題とか、学習計画をもとに目標を持って、そしてそれを書いて学習に取り組む。そしてそれをもとに振り返って、自分は何がうまくいったんだ、何がうまくいかなかったんだということをそこに記録していくわけです。そうすると、次の時間は前の時間にうまくいったことや、うまくいかなかったことがそこでわかりますよね。それを見た上で、今日はうまくいったことは続けてやればいい。うまくいかなかったことは、どうすればいいかを考えて、また新たにどうすればいいのかっていうことをやればいい。というふうなことを積み重ねていく。そうすると、こういうふうなフォームの例をもとに、先ほどの洲本の学校の先生は、学校で子どもたちが自分の学習をちゃんと計画して、そして自分で学びを進めていくという授業実践を行ってこられたということです。

これは、先ほどのレギュレートフォームを活用した鹿児島県の学校の先生の実践になります。これも子どもたちに配付された学習計画になるわけですが、上の部分は一斉に指導する部分で、5時間目の下の部分からは自由進度で学ぶというような学習計画になっています。やはり一斉で学ぶということがなくなるというものではないわけですね。それはそれで重要で、ちゃんと教科とかの目当てがしっかり明確にされて、そして子どもたちが共有した後に、ちゃんとそれに向かって子どもたちが進んでいけるような形にするというあとに、自由進度が訪れるというふうな設計になってます。細かく見ていくとこういう感じになっており、目標があって、学習の活動があって、振り返る。もう少し詳しく見ていくと、このようにこの真ん中のピンクの部分が学習計画を子どもたちが立てている部分です。これは体育の時間で高跳びをするというような授業だったので、自分が目標とするというような高さをどうしたら飛べるのかという学習活動を授業の始めに子どもたちが決めています。そして、それを何分ぐらいするのかという時間配分も子どもたちが決めているわけです。そしてそれがどううまくいったのか、うまくいかなかったのかを振り返るということの欄がその下にあるわけです。これらを単元を通してずっとやっていくことで、子どもたちの学びというものが連続していくという仕組みになっています。

では具体的な子どもたちの姿ですが、授業が始まるとまず体育館に子どもたちが集まってき

ます。挨拶はするんですけども、子どもたちはまず何をするかといえば、端末を開けるわけですね。端末を開けて、そこに載っている学習計画を子どもたちは見るわけです。こんな形で学習計画を見ながら、前の時間どうだったかな、今日何頑張るのかなって考えるわけです。そして、この目当てを達成するために自分はどのような活動をしようかっていうことを具体的にそのピンクの中に埋めていってそれを何分していくのかっていうふうなことを入れていくわけですね。でも、体育の時間に5分とか6分とかっていう時間を決めても、子どもたちが熱中しちゃったら、そんなものは忘れちゃうんじゃないかと、私も予想しながらこの授業を見ていました。でも、そこには先生の素晴らしい工夫があったんですね。1人1台端末ではなく1人1台タイマーを子どもたちに配って、子どもたちはタイマーに5分とか6分とかっていう時間を打ってですね、そしてそれをポケットに入れて高跳びの練習をどんどんしだすわけですね。そして音が鳴ったら、子どもたちはそこで我に返ります。そして、計画を頭の中で思い出すわけです。自分が計画した活動通りうまくいっているかな、この計画で次の学習活動に行っていかな、いいなら次の学習活動に行く、いやいやまだ足りないだろうと思ったら、もう一度そこをやるなど、学習の展開の中で振り返りが起こってるわけですね。今まで振り返ると言えば授業の最後に行われるものだという暗黙の認識がありましたが、違うわけです。授業の中にも振り返りを行い、子どもたちがよりよく学んでいくことを自分で考えてやっていくという仕組みがこのタイマーの中に隠されているわけですね。これはすごく素晴らしい実践だなと思いました。そしてそういった計画をもとに子どもたちは自分で考えて練習しています。この子はたくさん高くジャンプがしたいなっていうことでトランポリンみたいなものを用意していました。この子は足を上げるのが苦手だということで、壁にこのテープを貼ってですね、そこに足を上げる練習を何度もしていました。何度も何度も続けて、10分ぐらい足を上げる練習ばかりしてたわけです。私は自分が担任だったら、こうしたらいんじゃないって、多分声をかけたんじゃないかと私は思うんです。でもこの先生は声をかけなかったんですね。そのときに、タイマーが鳴って、その子が担任の先生ところにぱっと来て何を言ったか、まだ僕、足上からへんからこの練習をずっと頑張ってた。でも、10分は長すぎだと、最後の方はあんまり意味なかったわって自分で言ったんですね。これってすごいことじゃないかなって思うわけですね。子どもたちはこういうふうにして自分の学習を振り返りながら学んでいる。それは学習計画表があり、そしてその計画の中で自分の活動を書いてそして時間配分をしているからこそ、そういった生きた学びになったんじゃないかなって考えています。そういった中で、子どもたちは学習の時間だけではなくて、どんなふうに学べばいいのかということ、この環境を構成するということもやってるわけですね。その支援のために、体育館には環境を構成するものが数多く置いてあって、そして子どもたちがこれを自由に使いながら、自分自身のこの高跳びというような能力が高まるにはどうすればいいのかと

いうことを考えながら、子どもたちは学んでいました。

これは少し変わるんですが、同じ先生が次の年に、小学5年生を持っておられてマット運動をされておられるところの実践です。ここでは、そのような流れにさらにバージョンアップして、子どもたちが途中で学習が効果的に行われているかということをも自分で考えるという仕組みを入れました。それは何かといえば、子どもたちが振り返った振り返りと、そして次の目標を前の時間に書いておいて、子どもたちが帰った後、先生が生成AIに入れておかれるわけです。そして、生成AIに良い練習方法を提案してということをも先生が作っておられるわけです。それを学習の途中に子どもたちに配付するわけですね。その理由は、13歳未満は活用できないということがあるからですね。子どもたちは自分たちで学習をしていった。そうしながら、こういった生成AIが提案する学習計画を子どもたちへ送られ、自分の学習計画とその生成AIが提案した計画みたいなものを比較するというわけです。そして、吟味をしてこういう練習方法もあって参考になりやすいんだなと思ったら、生成AIの提案を受け入れるし、いや、自分がやってる方がいいよって思うようだったら自分がやってるのをそのまま貫くというようなことを実践し、生成AIとの付き合い方をしている。大人は楽をするために使うかもしれませんが、子どもが教育で使うときにはそれであって私はいけないと思うわけですね。自分の能力が高まるため、自分自身がより良くなるために生成AIを使うというような視点で入れていかなければ、やっぱり子どもたちにとって非常に楽をするという道具になってしまう。そういうことをこの学校の先生は考えてやってるこれも非常に参考になるなというふうなことを思った次第でした。

ここからわかるように、学習者が今までいて、教科の目標達成があって、そして今まではね、この教科内容の達成に向けての思考だけをしていたんですけども、今の実践を見たら、子どもたちはどんな方法で学んだら上手になるかなっていう方法に対する思考をしているわけですね。そしてどんな時間でどれぐらいの時間配分で、どんな環境で学ばばいいのかっていう調整するという思考もしてるわけです。要するに、このような自由進度で学べば、思考の種類が増えるということですね。ここが極めて重要で、この方法については思考とか、調整についての思考っていうのは私達大人が働く上では非常によくやる思考ではないかなと。そういうことを小学校中学校から子どもたちが体験することは、私はすごく大事ではあると考えております。こういった実践を、大阪市の先生もされておられるわけですね。これは大阪市の小学校、今里小学校の先生で4年生が新聞作りをするという実践でした。これは、こんなExcel表の中に、前の時間の振り返りをToDoリストとして記述するという取組でした。そして学習計画表があって、子どもたちはこんな学習計画表を使いながら、グループでの学習を調整していました。こんなふうにしていくと、新聞を作るために必要な学習活動が出てくるわけですね。これを授業の始めに子どもたちがチェックをして、そしてこれをしながら、自分はどんなふうにもどの時間学習していくのか、ま

たグループではどのように協力するのかということ、これをもとに子どもたちがコントロールするこういった ICT 活用が私はすごく大事だなと思いました。実際の子どもの姿はこのように ToDo リストを確認して、それをもとに目標を立てる要するに振り返りと目標がうまく繋がるわけですね。それをしながら新聞作りをするわけですね。このように計画を作ったりするときに、ICT を使い慣れてるから新聞を作るなんてもうたやすいものです。このように学習を調整することで ICT を使うということで、情報活用能力が高まるわけです。その高まった情報活用能力を教科の学びに生かしていくという素晴らしいモデルではないかなと私は思います。こんなふうに ICT を使いながら取材もして、それだけではなくて、やっぱり途中で学習がちゃんとうまく進んでるのか、効率よく進んでいるのかというふうなことを確認する時間を取ってるわけですね。先ほど体育の実践と同じですね。そうしながら自分自身の学習を途中で見ていくということ、そして調整していくということはこの授業でもされています。そうすることで、目標からずれていたらそこで修正が行われます。また効率が良くないということをしていたら、効率よくしていくためにはどうするかというふうなことを行うことができるだろうという実践でした。

次は中学校です。これ福井の中学校ですが、社会科の時間です。学習計画表を、やっぱり中学は書く量が増えてきますね、使っています。板書をしながら学習の目当てみたいなものはっきりしながら子どもたちが何分でやる、そして SOS が出せるということ、ちゃんと先生が目当てとしても出しているということが板書でも指示されています。

この教室では子どもたちはこんなふうに自由進度で学んでいるわけですね。先生からは ICT で今日学ぶことのコンテンツが送られてきて、問題形式になってそれを子どもたちがどんどん自分で解いていくわけですね。そして知識を習得していきます。子どもたちは先ほどのように外を見ながらとか、もしくは友達とやりながらみたいなそんな感じ学習しているわけですが、そこでちょっと注目してほしいのは、子どもたちは学習を ICT で内容も進めていくだけではなく、画面の左下にタイマーを設定しているわけですよ。これは、この学習活動を何分間していくのかということ子どもたちが自分で考え、その時間内にどうしたら最高のパフォーマンスができるのかということ自分で考えてやってるわけです。やっぱり時間っていうのは、人間にとって最も重要なリソースであると思うわけです。そういうことを子どもたちは意識しだして、要するに先生が今まではこの時間にここまでやらなあかんということを担っていたのが、子どもたちが自分自身でこの時間内にここまでやらなければならないかっていうことを考えながら学んでいくという学びが、実現しているというところに繋がったわけです。これが学習計画表ですね。中学は書く量が多くなっています。一つ一つ書く要素があって、最初のレギュレートフォームと同じように、これを国語でもやり、そして理科でもやり、そして音楽でもちょっと形は違いますがやり、委員会や文化祭でもやっているというわけですね。そういったことが結構着目を浴びて、福

井県の新聞の中でも、実践が紹介をされていた。そして研究指導の先生が、教師の立ち位置、教師が前に立って授業をするというところが、子どもたちのところに立ちながらそれをサポートするのにかかっていたという実感について新聞に載ったというようなところでした。

これが一つ目の私提言でした。授業や学校生活における教師の役割が変わって、児童生徒の学習を進める力より良くする生活を進める力を育むというところが一つでした。

では二つ目です。二つ目はオーストラリアの学校のところについて、児童生徒が自ら語り合いながら学習環境を構築するというところですね。教室はこんな感じになってるんですね。日本とは違い、いろんな机や椅子があるわけですよ。これは何でこういうふうになってるかって言ったら、子どもたちが自分自身の気持ちはいつでも違います。すごくやる気になってるときもあれば、しんどいときもある、もしくは背中が痛いときもある。そのときに自分の感情に合わせて最適な環境を選択することができるように決められるようになってるわけですね。こんなふうにしなながら、子どもたちが自分の気持ちと向き合うということが大事にされているわけです。こういう環境を私は作っていくことがすごく重要なのではないかなって考えているわけですね。授業は90分で実施されており、そこでは自分の体信号を感じ取って自分の感情を知って、気持ちを変えるための行動を起こすということが軸になってます。気持ちを変えるための行動ってというようなことを方略として教えています。授業が終わった後に子どもたちがすごく疲れたというようなときにそういうときは伸びをしたらちょっと楽になるよね、そうしたらまた次学習できるよねってようなことを例として教えてるわけですね。だから眠たいときは伸びをしたり、少し歩いたらいい。腹が立ったときは1人で学んだり、クールダウンしたらいいとか、お腹が空いたときは適度に食べればいいのか、そういうことを方略として教えて様子を見れば、自分は学習に対して最適な状態で迎えるのかということ調整するということを軸にやってるわけです。先生たちはそう言って、子どもたちがやる気がないようなストレスが「Listen to your body.」といって、あなたの体に聞いてごらん、どこがそういう原因になってるのっていうことを探ることができるようにしているわけです。耳をみていただけたら、イヤーマフをしてるわけですね。自分自身で周りが賑やかだったらこういうものを取っていきたい自分の身につけながら、最適な環境を作るようにしています。この左側のやつは何か触れるものですね。物を何かを触るということでもよく練り消しとかを触ったりする子っていっぱいいますよね。でもそれは触ることが駄目ではなく、触っていることで心が落ち着くから触るわけです。だからそういった適切なものを子どもたちに渡したり、この椅子は下が丸くなっていて、ガタガタする子が日本でもいるかと思えます。でも例えば、そうすることによって子どもたちは落ち着いているわけですね。安全にガタガタできるような椅子を子どもたちに提案する。最後にこれゾーンレギュレーションって言って、自分の気持ちを色で表現する。赤が最も興奮していて、青がちょっと下向きになってい

る。そして自分の感情を色で表現することによって他者に分かってもらって、自分は最適に生きるには、学習するにはどうすればいいのかっていうことを調整できるようにしてる、そういう実践が行われているわけです。また、テントがあって、1人になりたいときに1人でなれる部屋があったものがあったり、1人になれる部屋、先生に相談して、私はすごく気持ちが高ぶってるんだ、だから1人になりたいっていうときには、この部屋に入って、こんな掲示物があって、自分の感情はどういう状態なのかっていうことを自分でメタ認知し、自分の感情を最適な学習、最適な状況に持つていくためにはどうすればいいのかっていうことの支援になる。そういったペーパーが貼ってあり、それを見ながらストレッチなどをして、また学習に向かっていけるようにということをする部屋というものがあるわけですね。こういった環境が整うということが、やっぱり子どもたちが安心して学ぶことに繋がるのではないかなと自分自身に向き合いながら、自分自身をコントロールしていくという学びに繋がっていくのではないかなと思います。私はこれオーストラリアの先生に聞いてみたんです。何でこういうふうなところに目をつけたんだっていうふうなことを聞きました。そうすると、やっぱりああした方がいい、こうするべきだっていう指導をしていたけれども、価値観が非常に多様化してきた。そういう指導では子どもたちは納得しなくなってきた。だから、先生がそういうことを与えるのではなくて、子どもたちが自分で考えてどうすればいいのかを考えるということがやっぱり大事になってきたと考えたから、こういうふうに進んでいるんですと話をされてきました。おそらく日本も、もうすぐこのような環境になってくるのではないかなと私は予想します。だから、ICTも同じように子どもたちが選択するわけですね。そういった紙で学びたい子は紙で学べばいい。ICTがいい子はICT学べばいい。最低限ICTが使える土台は作っておかなければならないから、低学年にはきっちりそうな指導をしているということもやっぱりあります。

一つ目は児童生徒が自ら自分とか語り合いながら学習生活を、環境を構築するというそんな提案です。自分自身の感情に目を向けて自分の状態を知る、これメタ認知ですね。自分に向き合える気持ちになるような働きかけをするという、そういうふうな感じ感情の自己調整、行動だけではなくて、自分の感情を調整できるような土台が必要かと思います。私の提言の一つがICTを自ら幸せになるために活用する授業は学習生活の実現、学習計画表のことでした。

二つ目は、児童生徒が自らと語り合いながら学習・生活する環境を構築する。これは学校の教室環境もしくは子どもたちが過ごす、それ以外の廊下とかそういった逃げ込めるような場所のできる小部屋とか、そういった環境を構築するというふうなそういうところが大事なかなと思っています。これで私の提言を終わっていきたいと思います。ありがとうございました。

【佐藤座長】ありがとうございます。今の木村先生の発表について何かご意見ご質問ありました

らお願いいたします。

【高岸代表】具体的なお話をたくさん聞けてすごく勉強になりました。中でもすごくそうだなと思ったのが、AI はあくまでも提案をくれるというのを、ちゃんと子どもたちが精査してるっていうのを聞いてすごく安心しましたし、今後もそうあってほしいなと思いますので全ての子どもたちがそうやってきちんとリテラシーを高めて向かっていけるようにするにはどういうガイドが必要なのかなということをこれから考えられるかなと思いました。

【佐藤座長】ありがとうございます。他にございますでしょうか。

【衣川代表】質問で、一つ目の提言を実現している学校がいくつかあったのですが、実現達成の状態に持っていくために、必要なキーポイントを教えていただきたいです。リーダーシップを取る先生の有無など、何を作用させることで浸透が広がっていくのかという点を事例ベースでお伺いしたいです。

【木村准教授】はい、ありがとうございます。やっぱり大事なのは、校長先生のリーダーシップ。研究主任の先生の動きというものをやっぱり学校の管理職の先生がサポートしていくというのがまず第一歩になると思います。そして、それだけではなかなかああいうふうにはならなくて、仕組み作りが重要なんです。学校の中で、例えば週に1回のこの帯時間などを作って、その時間の中で子どもたちが自分の、例えば自己調整をする能力みたいなものを一覧表にしておいて、それがどれだけ達成しているのかをチェックするとか、そしてそれを先生たちが持ち帰って、そこについて先生方が議論をするっていうものを週に1回、月に2回とかいうふうな形で、校内研修の中で先生たち子どもたちがそういうことを向き合うという時間を、学校の仕組みとしてしっかり作っていく。この仕組みがうまく構築されれば、非常に早くこういうことが進んでいきます。でもその仕組みを作るのはなかなか難しく、その仕組みが作りやすいように私ができることは、自己調整のチェックリストを作ったり、子どもたちがそういったものをチェックできるリストを作ったりして、それを公開して、その学校に提案したりという形で関わっているということです。ご質問ありがとうございます。

【衣川代表】ありがとうございます。

【岩崎教授】木村先生ありがとうございました。AI が多分進んでくると、子どもたち1人1人の端末に自分なりの執事がついてるような感じで、このレギュレートフォームを使って振り返りとかやったり、予定を立てたりするときに、もう少し具体的にはとか今日学びでこんなことがあったっていう書いたときには、そこから何か感じたとかっていうことが、今度はその子どもの壁打ち相手として機能してくるっていうふうになると、子ども自身が自分のフォームを記入し

ながらももう少し一歩踏み込んだ感じで考えが深まっていったりするんじゃないかなっていうふうに思いました。あと何年かしたらそういうものが教育版として出てくるのかな、大阪の端末にはそういうものが入ってるっていうふうになると、なんか面白いなっていうふう感じたところですよ。以上です。

【中島代表】全般すごく面白く伺わせていただきましてありがとうございました。

今の質問のところもちょっと面白いなと思ってまして、多分先ほどの正解がないと言ったんですけれど、どうしても正しいと思い込んでいることが本当にそうなのか、あと自分自身のところ浮かべきれいいなかった部分っていうところの問い直しみたいなところで、AI 活用もありうるなっていうふうに思ってます。パーソナルステートメントっていうのはよく海外だと大学で必ずと言っていいほど書いて、ある種自己主張というか、私はこういうもので、ここでやってきてこういうことはやりたいんだとか書くんですけども、そのときにやっぱりすごくいろいろ自分に問いかけてもらう役割をすとかよくやっていたんですけど、なんかその子ども版も十分できるなと思うそういうところすごく面白いなと思って伺っていました。あと自分でスケジュールを決め、目的を決め、しっかり生きていけるのは本当に面白いなと思いつつ、あえて1個問題提起をするとすると、従来はこの授業の目的は何で、タイムスケジュールは何で、その目的をちゃんと達成できたかっていうのが従来のにももちろん大事だし、それは学校に限らずKPIがあったりして、ビジネスなんかでも全部そうなんですけど、ただ、よりちょっと揺らぎのある芸術であったりとか本当にイノベーションを起こすであったりとかしてくると、そういう目的とか期限とかがありつつも、ちょっとそれだけではない時間っていうのが多分重要になってくると思ってます。元々、探究やゆとりも世界的にもいろいろ言われたけれど、あれで多分めざしていたところっていうのは、もう少し遊びに近いようなものを求めていたかなと思います。なので例えば目的などについて自分たちでさらに柔軟に変えていくことができるか、あえて目的とかエージェントがない状態での遊びの1時間であるとか、何かそういうこともときには必要なのかなと思ってちょっと聞いておりました。

逆に言うと、決まって自分で決めることができるようになるということを非常に大事だと思うんですけど、ある種決まってないところから自分がもう遊びのようになりますね、何かを生成しては、人間の生成的な部分というのはやっぱりこれめちゃくちゃ大事になると思っていて、何かやりながらあるいはそこにお友達が入ってきた、こういうアイデアができた、こういうふうに計画を変えていこう、あるいは計画ってそのものが今日はあまりないけれど、とにかく遊んでいる中で何か生まれてくるっていうふうな、少し余白的なものっていうものをどう持たせるかっていうことについて何かお考えとかがあれば伺えたらいいなというふうに思っていた次第です。

いかがでしょうか。

【木村准教授】はい。ありがとうございます。仰る通りで、芸術とかそういったものにやっぱり創造的熱中っていうふうな言葉がありますが、やりながら、これも面白いあれも面白い、もちろんそれはすごく大事なことだと思っています。学校でもこういう提案をすると、全部の時間をそうしなければならないと先生は思っちゃいがちなんですが、提案した学校が全部の時間にこれをしてるかっていうとそうではないわけなんですね。あるところを取り出しながら、子どもたちがそれに取り組んでいる。でもあるところでは、今中島先生がおっしゃったような形で、創造的にやり、総合的な学習の時間では答えがないというところをやり続けたりとかっていう時間もあって、バランスが重要であるということを思いますので、学校の中でもそういうふうなバランスに重きを置きながら、これが出たからこっちに行かなければならない、これだけだからこっちが困難で振られるのではなく、今まで大事にしてきたものもしっかり大事にしながら、それも入れていくというようなそういうスタンスがすごく私も大事なのかなと思いました。貴重なご意見ありがとうございます。

【佐藤座長】時間は大丈夫でしょうか。

【田中課長】そうですね。高岸様にはご準備いただいたにもかかわらず誠に申し訳ないんですけども、次回にご提言の時間を送らせていただければと思います。

【佐藤座長】高岸さん、すみません。

さて、まさにその自己調整学習の重要な仕組みとしてお話しいただいた点で素晴らしいなと思いました。カレンダーを活用するというのは僕も大賛成でして、自立的で、計画的で、主体的であるってことのヒントが、メタ認知できるような一つのデジタルツールとしては非常に有効なものなんだろうなと思います。また、今回はプロセスの中で、効率化を求めるのであれば生成AIに聞けば、多分出してくれるんですね。ところがなぜそれが出てきたのかっていうそのプロセスをしっかり自分で理解するという意味で、プロセスをしっかり重視した教育のプログラムとして重視していることもすごい重要だなと思います。生成AIを人間中心の活用というふうになってるわけですけども、そのためにはこのプロセスを知らないと人間中心の活用にはならないのかなと思いますし、先ほど自身の認知特性なんかも、理解しながら方略を作っていくっていう自主性とか自立性なんかも作ってるなということを改めて思いました。一方ですね、僕もちょっと中島さんと同じような印象を持ちました。うちは社会人向けの大学院もあって僕より年上の学生もいるんですけども、その中で、次のイノベーションとか何か創造的なことをやるという中で、これまでカレンダーを埋めるっていうことがすごく習慣になっちゃいまして、空い

てると不安になるっていう。特に退職したサラリーマンからすると、カレンダーが空くと不安になって、入れることを目的にってしまうという、ある種、左脳の方でサラリーマン的にやってきってしまうと、先ほど中島さんがおっしゃったように、イノベーションとかクリエイティブなところにおいて弊害になるということが結構あります。なので僕は必ずカレンダーの2割は空けておくという、神様の通り道だから必ず開けとけていう形で。そこにシンクロシティとかです、ね、いろんなことが起こるので、必ず空けなさいみたいなことは一応言ってるんですけども、それはおそらく自立性が取れた若年層、つまり発達段階においてその先におけるのか、またはバランス取りながらパラレルでということに気をつけながらやっていこうというようなお話だったのかなと思いました。大阪市でも、取り組めばできるんじゃないかと思ってまして、今回2040年ということで、木村先生のお話で何を乗り越えたかっていうところは先生の意識改革みたいなことがありましたけれども、2040年の段階で見たときに何を乗り越えたらこれが実現できるのかなというのは思いました。

【木村准教授】2040年の話が出たんですけども、今でもやってる学校はあるけれども、これがスタンダードになるのは10年ぐらいかかるのではないかなと私は思うんですね。どこの学校に行ってもそういう授業スタイルっていうのが構築されていくっていうのにはすごく時間がかかるので、こういうことがスタンダードになっていくのには今からやっぱり10年20年、2040年ぐらいのところに行ったときに、子どもたちがコントロールできるっていうところになっていけばいいのかなというようなことを思いました。また佐藤先生がおっしゃっていただいたように、カレンダーの2割を空けておくとかっていうことはすごく大事なことだと思いますし、これからやっぱりそういうことが、今お話をいただいたから私達もそういうことがわかったっていうこともありますので、そういうこともこれから教育を行っていく中で子どもたちに気づかせていきたいというふうな資質だなと思いました。貴重なご意見ありがとうございました。

【佐藤座長】もちろん入れておくってことも重要だし、何もない中で苦しみながら模索するっていう時間もものすごい重要で、模索の時間というのを設定するっていうのもなかなか難しいですよ。本当は悩ましいところだなと思いました。2040年、カレンダーはカレンダーなんでしょうね。どういう機能になるんでしょうね。AIが入るのは入るんでしょうね。

【木村准教授】確かにAIとカレンダーがうまく連動していけば、先ほど先生おっしゃったように、自分の認知特性をAIにやらせてみれば、例えば、入れすぎだよとか、もうちょっとこういうふうにした方がいいと感じられるよとか、このカレンダーでも起こってくるんじゃないかなと、そんな感じにはなっていないかなとは思っているところです。アドバイスをしてくれたらというようなことはありそうですね。

【佐藤座長】カレンダーを使うってことについては、僕は大賛成ということです。時間になりましたので一旦事務局にお返しします。

【田中課長】ありがとうございます。皆様活発な意見交換、どうもありがとうございました。最後に教育長に一言お願いいたします。

【多田教育長】本当に今日も活発なご意見ありがとうございます。これまでの教育を前提としないうちで、イメージとして、今の枠の中で考えていくということを外してしまっていて、一旦フリーで考えましょうということなのかなと私自身は思ってるんですけども、今日ご紹介いただいたご提言であったり、そのものの見方なり考え方なりアイデアであったりとかですね、これまで知らなかった事例を紹介いただきました。今後、我々やるべき仕組みなり環境を整えるということと、現場での教育をしっかりと先生が子どもたちに対するときの進め方ですね、その辺り、まとめていくようなことができますように、次回にもまた新たなご意見を頂戴できるということで、しっかりと事務局の方でも進めていこうと思いますので引き続きよろしく申し上げます。本当にありがとうございました。

【田中課長】教育長、ありがとうございました。本日の会議のご意見につきましては、次回の会議でまた共有をさせていただきます。次回、第3回につきましては、5月15日木曜日の13時からの開催を予定しております。開催場所等の詳細につきましては、後日改めてご案内差し上げますのでよろしくお願いいたします。次回、第3回では、高岸様、岩崎様、中島様からそれぞれご提言いただき、それぞれのご提言の後に意見交換の時間を設けたいと存じます。本日、冒頭事務局からのご説明で30分ぐらい使ってしまった。そこが長かったことも反省しております。次回が改めて、3名様のご意見、最終回は皆様のご意見等をまとめてということになりますので、ご提言そのものは、次回3名様の皆様にいただければなと思っております。大体、ご説明と意見交換含めて30分ぐらいであれば、3人で2時間に収まるかなと思いますので、次回3名様をお願いしたいと思います。

それでは、以上をもちまして、第2回次世代の大阪市学校教育 ICT のあり方に関する有識者会議を終了させていただきます。冒頭申し上げ言いました通り、本日の会議資料を録画した動画、会議資料等につきましては、後日、本市のホームページに掲載をさせていただきます。掲載する際には、また改めてご連絡差し上げますのでよろしくお願いいたします。それでは皆様、本日は誠にありがとうございました。