

「次世代の大阪市学校教育 I C T の
あり方に関する有識者会議」について

教育委員会事務局

次世代の大阪市学校教育 I C T のあり方に関する有識者会議

有識者名	備考
【座長】佐藤 昌宏 (デジタルハリウッド大学学長補佐)	・研究分野：「EdTech」の先端動向の研究および実践
岩崎 有朋 (札幌国際大学 教務部全学共通教育 (基盤教育部) 教授)	・研究テーマ：STEAM教育 ICT活用教育事業計画の進捗支援 ・中学校教理科教諭、鳥取県教育センターでの勤務経験あり
衣川 洋佑 (株式会社baton代表)	・企業や官公庁、地方自治体の皆様に対し、事業や様々な活動における課題 解決を支援するビジネスソリューションを提供 ・クイズ王・伊沢拓司率いるQuizKnockを運営
木村 明憲 (桃山学院大学 人間教育学部 准教授)	・研究分野：教育工学、情報教育、ICT活用 ・10年間小学校教員を経験
高岸 遥 (CLASS EARTH株式会社代表・ アランチヲネ株式会社代表)	・2025年日本国際博覧会 シグネチャーパビリオン「いのちめぐる冒険」担当者 ・教育コンテンツや知育記事などを配信 ・絵本作家
中島 さち子 (株式会社steAm代表)	・2025年日本国際博覧会 シグネチャーパビリオン「いのちの遊び場 クラゲ館」 テーマ事業プロデューサー ・株式会社steAmでの取り組みとして全国にある教育機関と協力してSTEAM型 ワークショップや探究活動の支援

(敬称略・五十音順)

●概要

A I を含むデジタル技術の進展が社会に急速に普及する中、様々な観点から社会の将来像を予測し、その将来を担う子どもたちに必要な教育を考え、それを実現するために求められる次世代の大阪市学校教育 I C T のあり方について外部の有識者の意見又は助言を求めることを目的として、次世代の大阪市学校教育 I C T のあり方に関する有識者会議を開催した。

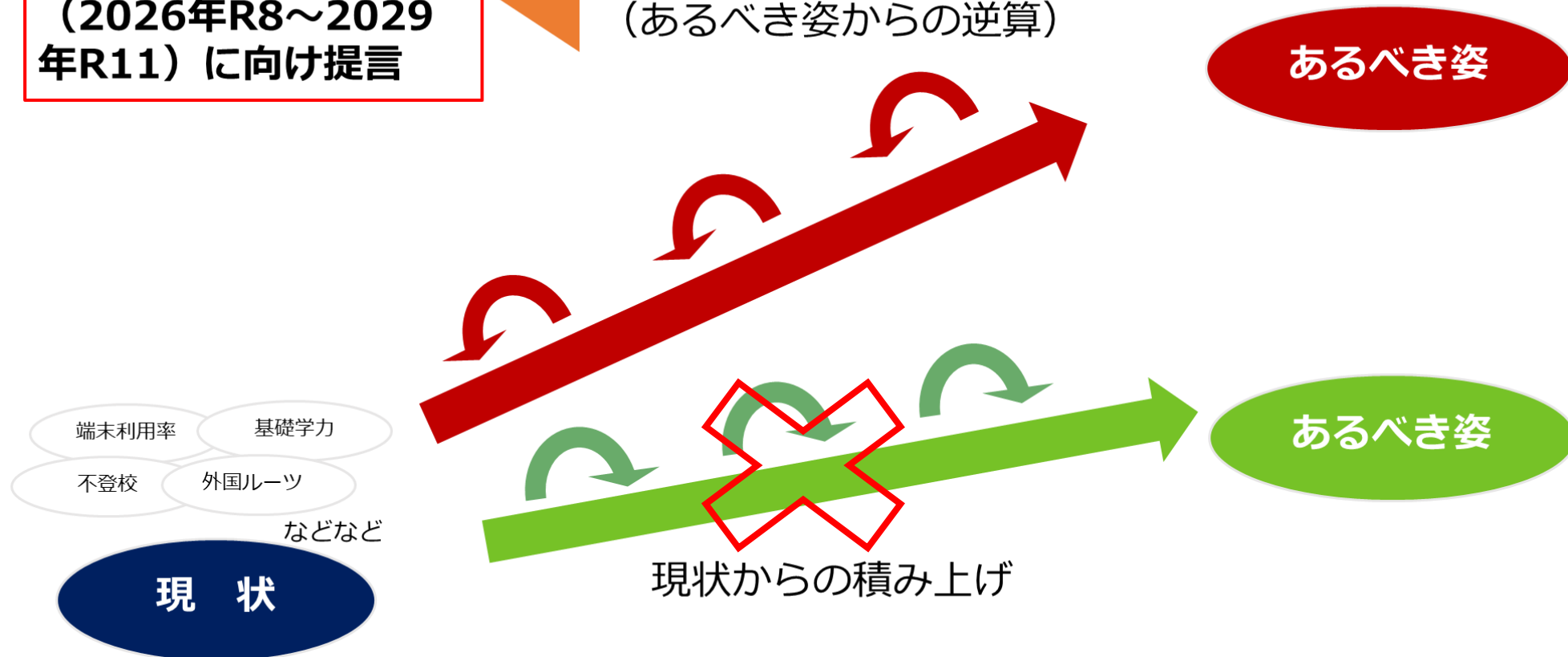
開催数	日時	会議内容
第 1 回	令和 7 年 3 月 1 8 日（火）	会議の開催主旨、大阪市学校教育を取り巻く課題と対応策について説明
第 2 回	令和 7 年 4 月 1 0 日（木）	衣川様、木村様よりご提言、意見交換
第 3 回	令和 7 年 5 月 1 5 日（木）	岩崎様、中島様、高岸様よりご提言、意見交換
第 4 回	令和 7 年 5 月 2 9 日（木）	有識者のご提言まとめについて意見交換

本会議の主旨

- 主旨：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各有識者から頂く
- 問：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？
➡「環境・仕組み」「教育内容」の2つの構造にアウトプット

次期ICTビジョン策定
(2026年R8～2029
年R11) に向け提言

バックキャストिंग
(あるべき姿からの逆算)



2040年頃の社会の将来像

- ・少子化、多様化、社会人の働き方、疫病や災害の激甚化、テクノロジーの進化・普及などにより、公教育の前提条件が大きく変わってきたと認識すべきであり、教育の本質を見失うことなく、変わる教育の前提条件を受け入れる必要がある。
- ・テクノロジーが社会インフラとなった時代、ウィズテクノロジー時代を生きるという覚悟を再確認する必要がある。

	メガトレンド	概要
その1	人口動態の変化	・2040年の日本の人口は1億1000万人程度、2065年には1億人を切っている状況。若年層は現在の約6割にまで減少 ・2023年の出生数は約72万人、2035年には60万人割れ、2050年には50万人割れという予測 ➡学校統廃合が加速、オンライン、動画授業が当たり前に
その2	気候変動の変化	・地球温暖化、開発による環境破壊が進む。移民・難民の増加、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し多文化共生・多言語対応の強化が急務 ・日本語指導が必要な児童生徒は年々増加。進学率も低く教育格差が浮き彫りに ➡カリキュラムや教育方法の抜本的強化に着手。災害や社会の不安定化に対応するレジリエンス教育が必要
その3	教育価値観の変容	・現在のスマホの保有率は、小学高学年6割、中学生8割、所有開始年齢10.6歳となり、テクノロジーの進化が加速 ・AI技術の進展に伴い、教育の重点が、知識から価値創造・ウェルビーイングへシフト ・標準化された一斉授業から、個別最適な学びと探究的・協働的な学びへ（AI時代の要請） ➡対話や協働を通じたコミュニケーション重視の教育、プロジェクトベースドラーニング（PBL）のような探究的な学びの形態を積極的に取り入れていく必要性 ・「全部繋がる・人生100年時代・答えはないor無数にある」時代へ ➡学校が聖域ではなくなる。 社会、産業、学問、自治体等との連携が重要となり、学ぶ≡未来を創る≡働く≡生きるの時代に。

教育内容

デジタル基盤を前提とした教育内容の充実

●AIドリル等による個別学習の普及、深い学びとの連携

- ➡「深い学び」については、PBL(Project Based Learning: 子どもが自ら問題を見つけ、その問題を自ら解決する能力を身に着ける学習方法)などを通じて実現する

●多文化共生教育プログラムを多様化し、急増するニーズへの対応

- ➡日本語学習の提供も含め、より一層進めていく
(例：公立校のインターナショナル校化:外国につながる子どもが多い学校が特色ある取組を実施)

●ICTの積極的な活用×情報セキュリティ×子どもたちの心身の発達

- ➡リアルなコミュニケーションとデジタルコミュニケーションを組み合わせる
- ➡テクノロジーの発達段階を踏まえた活用
- ➡徹底したデジタルリテラシー教育

●学習者が自律的に学習を進め、教科内容を深め新たな知識を得ていく学びの充実

- ➡子どもたちが自律的に教科の学びを深めるために、ICTや生成AIを効果的に活用した情報収集や他者参照、子どもたちが教科内容を深めるために、生成AIに援助要請を行うような授業を実施する

●STEAM教育の遊び場を設け誰でも気軽に訪れ遊べる場の提供

- ➡好奇心、決まった正解がないオープンエンドなプロジェクト、挑戦・失敗できる環境、創造性、ワクワクを大事に

教育内容

カリキュラム・教育方法

- 必修の範囲が縮小し科目や先生を選んで学べる選択科目が充実

➡子どもたちが自分で選ぶ機会を作り、責任を持って取り組む姿勢を養う

- 「総合的な探究の時間」等が拡充され、PBL型授業が約半数に

➡対話や協働を通じたコミュニケーション重視の教育を実現する

- 教育課程の最大アレンジ

➡2040年は教育課程が今以上に自由度が増していると仮定し、総合学習から部活動への連続した時間を確保する

その他

- ・教員の役割が「指導的視点」から、外部と児童生徒の関係をサポートする「伴走的支援」に変化

- ・活動拠点が分散することで、児童生徒の活動集約のためのデータ蓄積、分析の必要性が増大

- ・探究学習を通じた学習内容のパフォーマンス評価により、試行錯誤の過程を含めて評価

- ・学習内容がデジタルデータで蓄積され、入試等も過程を含めた蓄積データを評価

- ・2040年の教育の実現に向けた様々な取組の成果について、児童生徒、保護者だけではなく広く社会一般からも評価してもらえるように発信

教育の環境・仕組み

学習環境・自己調整の環境・仕組みの整備

●子どもたちの状況に最適な環境を選択することができる学習環境整備

- ➡感情を含め自分の状態はどういう状態なのかということをも自分でメタ認知し、自分の感情を最適な学習に持っていくためにどうすればいいのかということの支援を行う環境づくり
- ➡学び方を選べる学習環境の整備

●これからの探究モデルを作る

- ➡知を受け取るだけではなく知を創り出すことができる環境づくり
(例：STEAMの遊び場としての学校図書館等へのファブラボの設置、教員が余白的に使える予算措置等)

●STEAM教育・探究学習を進める上での教員養成・確保

- ➡ティーチャープレナiershipを持った校長・教員（アントレプレナーのように、新たな取組にチャレンジしリーダーとして教育現場を牽引する人）の養成
- ➡STEAM教育・探究学習の先進事例の創出・共有、教員の創造性や探究を養成するための研修の実施
- ➡自律的、探究的な学習、研究に取り組んできた教員を積極的に採用

教育の環境・仕組み

デジタルを前提とした環境・仕組みの整備

●教育データ基盤が整備され学校ではなく学習者中心のデータ管理形式

- ➡個人に紐づくデータ管理を実現する
(自分の軌跡を確認でき、気づきにつなげる)
(例：LMSの導入、校務データの整備等)

●カレンダーや学習計画表を含むICTツールを用いて子ども自身が予定管理

- ➡主体的に生活をコントロール、管理することで、子どもが学習を振り返りながら学び、自己調整できるようにする

学校外との連携環境の整備

●多彩な専門家とのマッチングを行う事務局の設置

- ➡専門家の事務負担の軽減・コーチング観点での監督を行うための環境づくり

●学校統廃合が進み、多様な人々が集い学ぶ地域共創型ラーニングハブ

- ➡テクノロジーを活用した、社会に開かれた、社会と連携する学校
- ➡多様な学びの機会を提供する

●教員不足は継続も、AIや映像による校務支援や授業支援が当たり前

- ➡AI、映像の導入・活用を進めていく
(例：生成AIの教育・校務利用、動画補助教材の導入、教員のナレッジ共有を目的とした生成AIを活用したマニュアルのチャットボット化)

●学びのトライアングルで子どもたちの学習をサポート

- ➡親・社会・学校それぞれの立場でのサポートにより子どもの学習環境を確立する
- ➡保護者へのデータ共有等

●中学校Neo部活動・社会実装型総合教育

- ➡Neo部活動での専門スキル、総合学習時に学んだスキルを相互に発揮し、相互的な学びの展開、社会実装をめざす

有識者からのメッセージ

- 2040年の日本、大阪市は、人口減少・気候変動により労働人口の減少、多様な背景を持つ人々が流入し、多文化共生・多言語対応の強化が急務となり、カリキュラムや教育方法の抜本的強化が必要な社会が予測される。
- 将来を担う子どもたちに必要な教育内容のキーワードは、「自己調整」「創造性（つくる喜び）」「探究的な学び」であり、これが子どもたちの「ウェルビーイング」につながる。
（ICTは目的ではなく、より良い学び、豊かな人間関係、そしてより良い地球環境を築くための「手段」という位置づけ）
- それらを実現させるためには以下の環境・仕組みが必要となる。
 - ・子どもたちが最適な環境を選択することができる学習環境・自己調整環境の整備
 - ・デジタルを前提とした環境・仕組み（探究学習を通じた学習内容の蓄積・分析・評価）
 - ・知を創り出すワクワクする遊び場の設置
- 学校内だけでなく、学校外との連携により、多様な学びの機会の提供が可能となる。
そのためには、教員の役割の転換（コーディネート役や伴走者的視点）が必要。

遊び・学びを通じてワクワク・オモロイ未来の教育を

➡2040年にむけ、次期「大阪市学校教育ICTビジョン」のなかでスピーディーに取り組んでほしい。