

第2回熊本市教育の 情報化検討委員会

令和7年（2025年）2月21日（金） 熊本市教育センター

議事

(1) 話題提供

①全国の先進事例、動向について

②リーディングDXの取組について

リーディングDXスクール事業【実践事例】

熊本市立五福小学校（熊本県）【指定校】

【取組内容】 子どもが自らの学習状況を把握し、主体的に学習を調整する自己調整学習

自らが立てた計画をもとに

学習を進める。

学習計画表 総合「五福の和の文化を広めよう ～浪漫フェスタに向けて～」		総合「五福の和の文化を広めよう ～浪漫フェスタに向けて～」	
13	14	15	16
本時の課題 10/19 (木) 焼きいん作り・ポップ 3Dデザイン作り (前)	本時の課題 焼きいん作り・ポップ 3Dデザイン作り (後)	本時の課題 焼きいん作り・ポップ 3Dデザイン作り かくにん	本時の課題 ポップ作り・焼きいん 全体のかくにん
〈すること〉 (1) じゃんび (2) 作る (3) デザインの見直し (4) ポップ作り (5) 明十橋について 17分	〈時間〉 5分 10分 同時 5分 10分 同時	〈すること〉 (1) 焼きいん作り (2) ポップ作り (3) 3Dデザイン作り (4) 明十橋について (5) ポップについて	〈時間〉 5分 10分 同時 5分 10分 同時
〈自分の目標〉 かんをまわして こうりつよく、お客さんが あめばれするよう「作品」を作る	〈自分の目標〉 かんをまわして かんをまわして	〈自分の目標〉 お客さんの心をひく すてきなポップをつくる!!	〈自分の目標〉 ポップを組み立てて 明十橋のことを知って あめばれするよう「作品」を作る
〈ふりかえり〉 今日は、焼きいん作り・ポップ作りなど をしました。校長先生に行き、セッ トするまで、セッティングまで、 かんをまわして、お客さんがあめ ばれするよう「作品」を作る。	〈ふりかえり〉 今日は、焼きいん作り・ポップ作りなど をしました。校長先生に行き、セッ トするまで、セッティングまで、 かんをまわして、お客さんがあめ ばれするよう「作品」を作る。	〈ふりかえり〉 今日は、焼きいん作り・ポップ作りなど をしました。校長先生に行き、セッ トするまで、セッティングまで、 かんをまわして、お客さんがあめ ばれするよう「作品」を作る。	〈ふりかえり〉 今日は、焼きいん作り・ポップ作りなど をしました。校長先生に行き、セッ トするまで、セッティングまで、 かんをまわして、お客さんがあめ ばれするよう「作品」を作る。

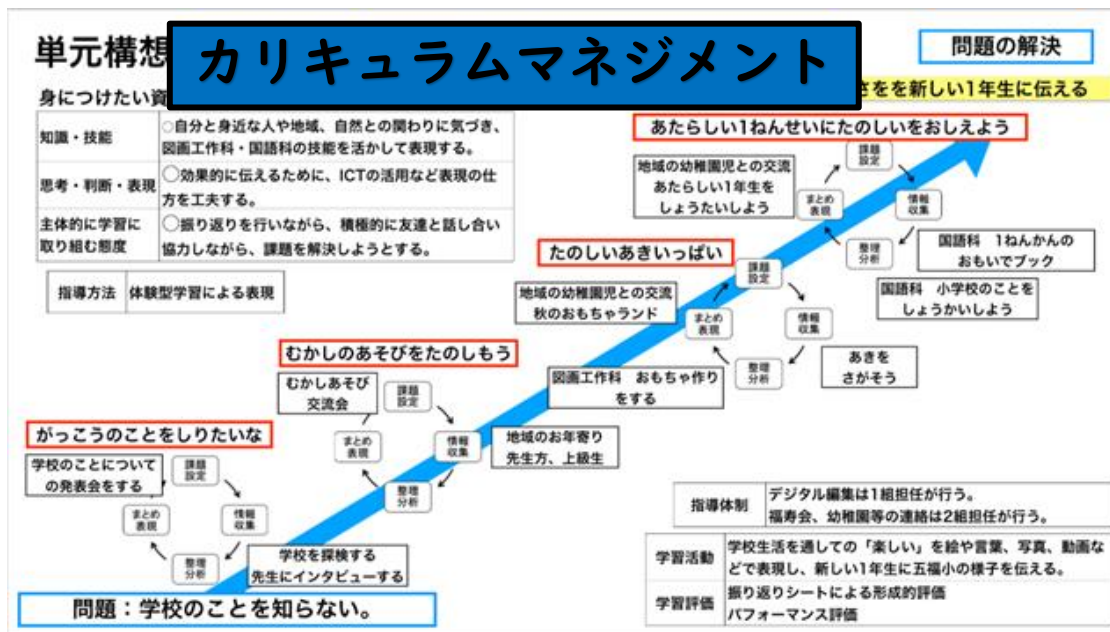


「内容」と「方法」の2つの視点で振り返りをする。

リーディングDXスクール事業【実践事例】

熊本市立五福小学校（熊本県）【指定校】

【取組内容】教科横断的な視点から編成した教育課程における情報活用能力の育成



地域に密着した「本物」の課題の解決

教師が児童や地域の実態を踏まえてカリキュラムマネジメントをする。「本物」の課題を解決するために、児童が自然とアプリを活用し、情報活用能力の育成に繋がっている。

蓄積したデータを活用して、動画を作成

情報を収集し、データを蓄積



ルーブリックをもとに、集めた情報を整理・分析



リーディングDXスクール事業【実践事例】

熊本市立五福小学校（熊本県）【指定校】

【取組内容】 端末の日常的な持ち帰りによる家庭学習の充実

第3学年

安全を守るための施設や設備を見つけよう



第5学年

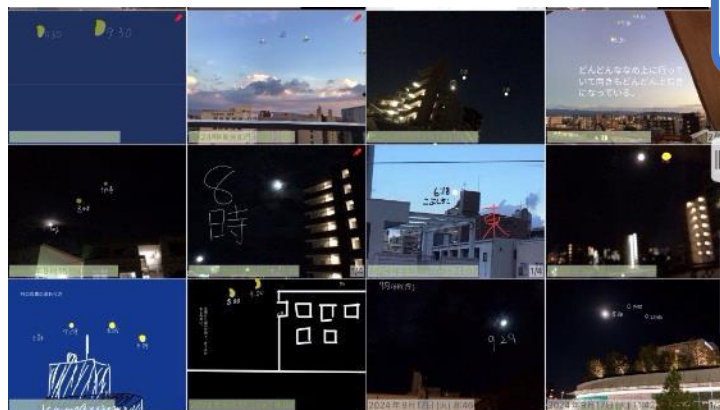
音楽会に向けて演奏の練習をしよう



家庭学習として
取り組むことを
通して、身の回
りの物や出来事
に目を向け、関
心をもつ。

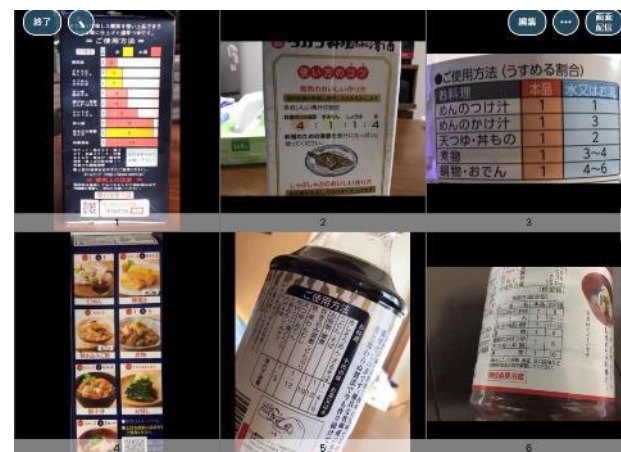
第4学年

月の時間による変化を観察しよう



第6学年

身の回りの物に書いてある比を見つけよう



気づきを学習支援
ソフトで集約。

授業の中で共有し、
学習内容へつなげる。

リーディングDXスクール事業【GIGA×情活能力】

熊本市立五福小学校（熊本県）【指定校】

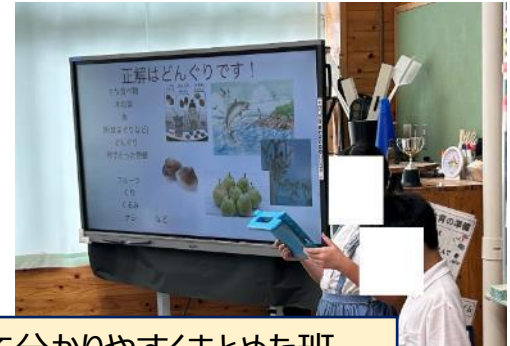
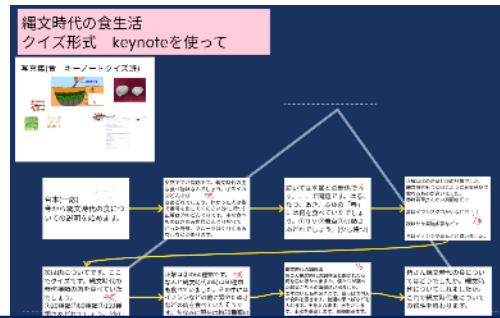
【GIGA×情活能力】 情報活用能力を活かすパフォーマンス課題の設定

パフォーマンス課題【縄文～弥生時代の生活から考えたことをもとに、学習課題をたて、まとめよう】

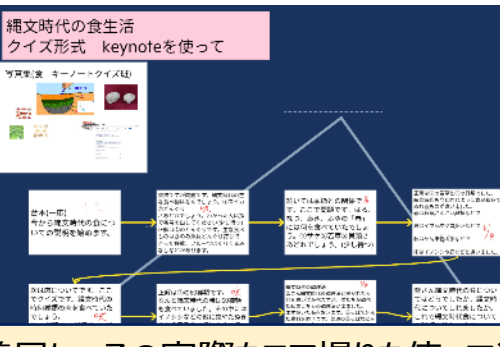
(1) 授業や資料から分かったことをまとめ、追求したい課題を設定する

(2) 課題に合った発表方法を決め、まとめる

(3) まとめた内容を発表し、学級での共有化を図る



縄文時代の暮らしから、特に食生活に着目し、その内容をkeynoteを使って分かりやすくまとめた班



縄文時代の暮らしから、狩りに着目し、その実際をコマ撮りを使って楽しくわかりやすい動画にまとめた班

<考察>

一斉学習で学んだ内容から、疑問や課題を発見し、それを追究していくことを狙った。その成果を学級で共有することで、学級全体での学びの幅が広がったことが成果の一つである。また、そのほかの学習でも、二次情報だけで判断するのではなく、その情報の根拠や背景などを自ら調べる子どもが増えた。

リーディングDXスクール事業【GIGA×指導の工夫・改善】

熊本市立五福小学校（熊本県）【指定校】

【GIGA×指導の工夫・改善】 子ども自らが、客観的に自己評価しながら学習を進めるルーブリック評価活用の事例

パフォーマンス課題【円の複合図形の面積を求める問題で、分かりやすい解説動画を作る】

グループごとに、別々の円の複合図形を提示し、それぞれ解説動画を作成する。その後、学級全体でそれらの問題を解き習熟を図る。その際に、それぞれが作成した動画をもって解説とする。

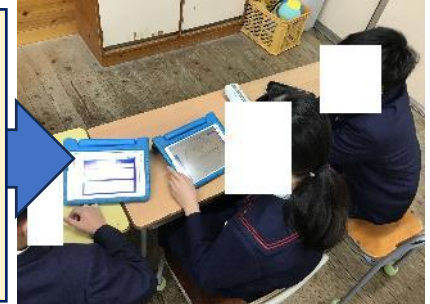
(1) ルーブリックを作成する

(2) 解説動画を作りながらルーブリックを確認。自分たちで修正を行う。

ルーブリック			
評価する	A	B	C
内容構成			図形の複合形の構子がよく分らない。
協働			出された意見に対して、検討をしていない。

ルーブリック			
評価する	A	B	C
内容・構成	大きさや配置、アニメーションなどの工夫があり、自然な図形の複合形が分かる。	大きさや配置、アニメーションなどの工夫が少しあり、複雑な図形の複合形が分かる。	大きさや配置、アニメーションなどの工夫がなく、図形の複合形がよく分らない。
協働やり取り	出された意見に対して、みんなでその意見を検討している。	出された意見に対して、みんなでその意見を検討している。	出された意見に対して、全員で検討をしていない。

子供が課題に取り組む際に、立ち止まって客観的に振り返るための材料となる基準を作る。
C基準のみ教師が示し、B,Aの基準に関しては今回は学級全体で検討しながら作成した。



<考察>

自己の活動を、常態的に客観視しながら振り返ることは難しい。だが、成果物や作成過程の基準をあらかじめ、子供たちと一緒に作成し確認することで、子供が常に客観的に振り返る機会を設けることができる。

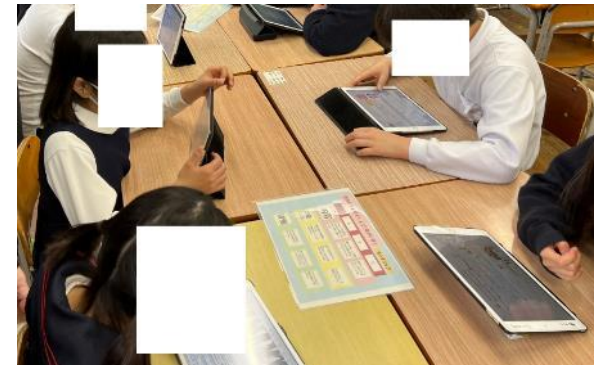
今回は学級全体の事例を挙げているが、学年や内容によっては、グループごとや個人で作成することも考えられる。

あらかじめ、振り返りや評価の基準を確認し、常に見られる状態にすることで、お互いに評価し合い高め合う際にも、そのよりどころを作ることができる。

その他の事例



高学年では、グループごとに基準を作成して活動することも可能。



内容や学年によっては、項目を増減、また、より成果物に即した項目も考えられる。

リーディングDXスクール事業【GIGA×教科】

熊本市立五福小学校（熊本県）【指定校】

【GIGA×小・国語・図工】 GIGA環境を活用した共同編集による学習活動の工夫

第4学年 国語「和と洋新聞を作ろう」

【単元目標】

目的に合わせて材料を整理し、和と洋新聞を作ることができる

和と洋飲み物新聞

11月14日

五福小学校 4年1組

コーヒーの特徴

アラビカ

ロブスタ

日本茶の日

ティーカップと湯呑み

しょうゆとソースの材料のひみつ

しょうゆとソースの種類のまとめ

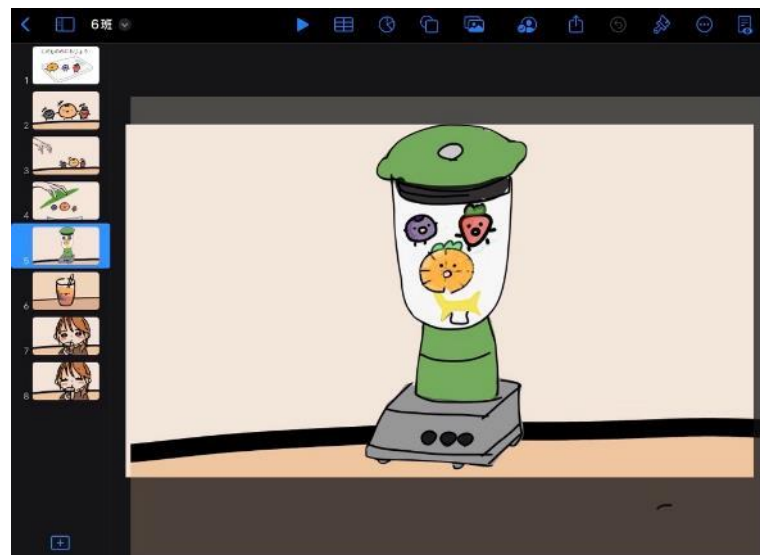
<考察>

Pagesで共同編集できるよう設定しておくことで、グループの友達と手分けして新聞作成することができた。それぞれの記事が1ページに収まっているため進捗状況を確認しやすく、目的に合った内容かどうかすぐに検討し、推敲へとつなげることができた。

第6学年 図工「みんなのお話始まるよ」

【題材のねらい】

友達と協力してお話をつくり、他者に伝えることを楽しむ



<考察>

Keynoteで共同編集できるよう設定しておくことで、グループの友達と手分けして絵を描くことができた。ICTを活用することで、複製できたり、同じ色を使えたりするため、ページごとに担当が変わっても色や形が揃い、統一感のある作品を作ることができた。アニメーションをつけることもできるため、伝える相手によって、より伝わるよう工夫することができ、それを楽しむことができた。

R6リーディングDX事業 熊本市指定校

- ・ 桜山中学校

(生成AIパイロット校)

- ・ 五福小学校

【研究主題】自他の幸せを求め、自ら考え、主体的に学ぶ生徒の育成
～STEAM教育による探究的な活動を通して～



研究その1 教科等を横断する単元の工夫

教科等で学習した知識・技能を、教科等を横断する学習で活用することによって、思考力・判断力・表現力を育み、深い学びにつなげる。

研究その2 創造的なICTの活用

課題解決に向けて協働的に取り組み、ICTを活用することにより、生徒が創造性を発揮し、深い学びにつなげる。

1 期 日 令和6年10月24日（木）13:20～16:40

2 会 場 熊本市立桜山中学校

3 日 程

13:20	13:50	14:40	15:00	15:40	15:50	16:40
受付	移動	公開授業 (1・2年)	休憩	授業研究会	休憩	全体会 (講師による鼎談)

4 公開授業	学年	教科等	授業者	単元名
	1年	総合的な学習の時間	甲斐 登美子 新地 花音 徳永 潤治	岳本 翔汰 森 絵里華
	2年	総合的な学習の時間	下城 守貴 今井 涼介 村下 一輝	後藤 友花 手島 浩

5 全体会

各教科等での学習の基盤となる「情報活用能力の育成」をテーマにした鼎談は楽しみです！



Canva Japan
坂本 良晶 さん



九州ルーテル学院大学
本田 裕紀 教授



熊本大学大学院
前田 康裕 特任教授

お申し込みは

- 右のQRコードよりお申し込みください。
- お申し込みいただいた方にTeamsにて資料等を配付いたします。

締切 令和6年10月15日(火)

※申し込み状況によっては早めに締め切らせていただく場合がございます。

【お問合せ】

(11)熊本市立桜山中学校

教頭 一野 英二

TEL096-344-3828 FAX096-344-3896



●主な研究（実践）内容について

これまでの実践がさらに充実するよう、教科等を横断する単元を工夫すること、創造的にICTを活用することに学校全体で取り組んだ。

研究その1



教科等を横断する単元の工夫

教科等で学習した知識・技能を教科等を横断する学習で活用することによって、思考力・判断力・表現力を育み、深い学びにつなげる。

研究その2



創造的なICTの活用

問題解決に向けて協働的に取り組み、ICTを活用することにより、生徒が創造性を発揮し、深い学びにつなげる。

単元構想

1年 総合的な学習の時間
単元名「黒髪校区の魅力を世界へ！」

単元の目標

知識及び技能	地域調べの活動を通して、黒髪校区の魅力や価値、そこにある問題点について理解することができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	地域調べの活動を通して、地域や実生活・実社会の中から問いを見だし、情報を集め、整理・分析し、まとめ・表現することができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	自他の意見や考えのよさ、地域のよさを大切にしながら、探究活動に進んで取り組むことができるようにする。

指導方法	STEAM教育による探究学習と実践活動
------	---------------------

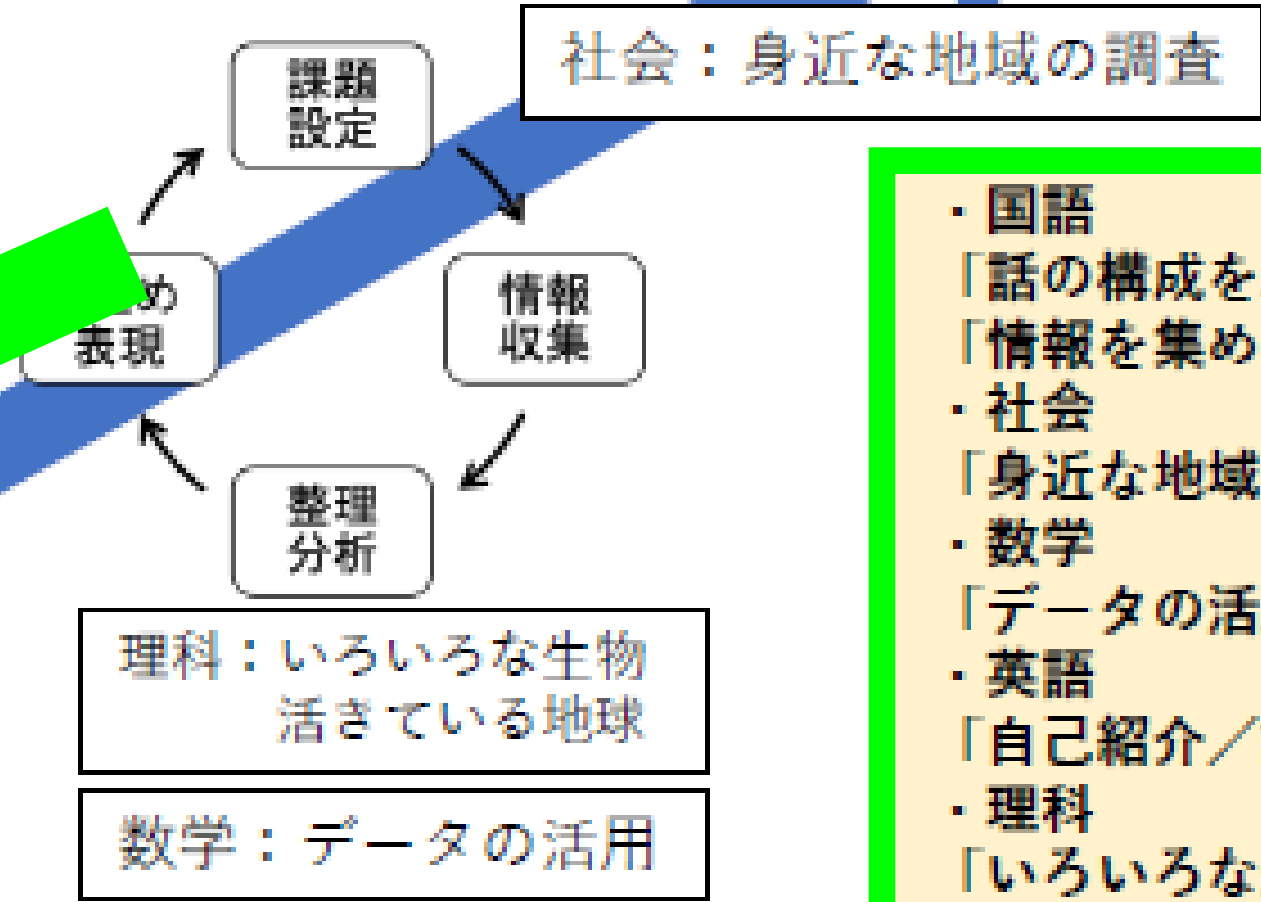
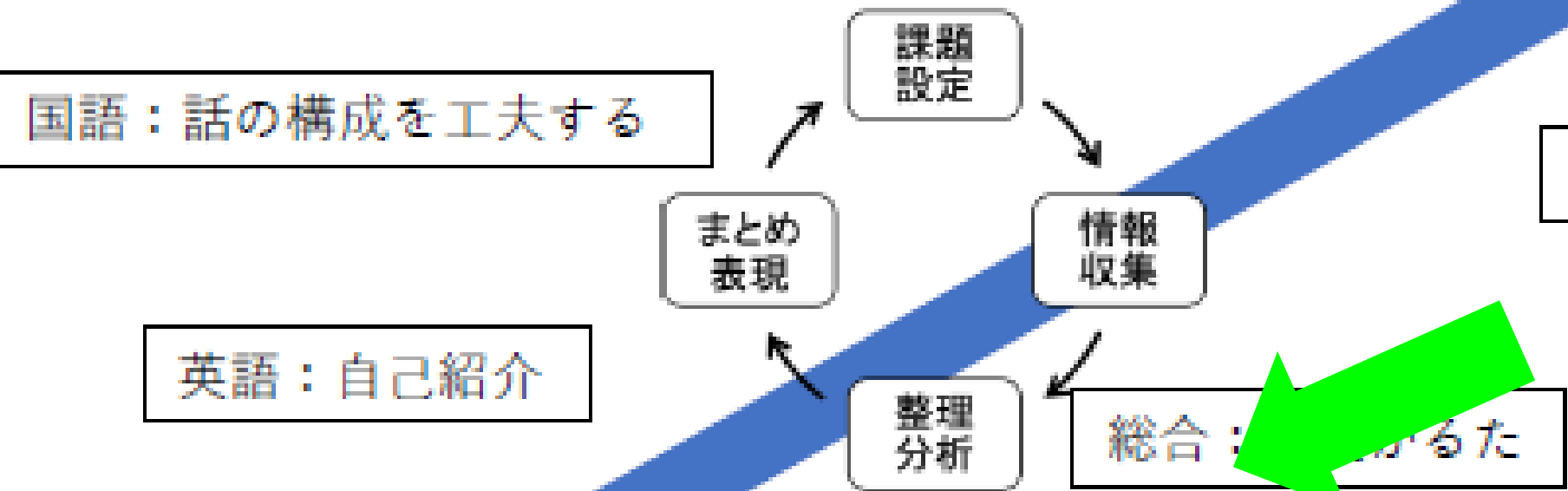
問題の解決

ゴール：黒髪校区の歴史や自然を詳しく知り、そのことを地域の方へ魅力的に情報発信する。

魅力を伝えるにはどのようにすればよいか？(7時間)

情報を魅力的にまとめるにはどうすればよいか？(16/17時間)

黒髪校区にはどんな場所があるのだろうか？(8時間)



- ・国語
「話の構成を工夫する」
「情報を集める／引用する」
- ・社会
「身近な地域の調査」
- ・数学
「データの活用」
- ・英語
「自己紹介／読む・話す」
- ・理科
「いろいろな生物」
「活きている地球」

指導体制	○生徒は調査場所ごとのチームで活動 ○学年部職員で5～6チームを指導 ○他学年部の職員とも連携と協力
------	--

問題：黒髪校区に住んでいるけど、地域のことを詳しく知ってはいない。

学習活動	フィールドワークで得た経験や情報から、相手に伝わる成果物を協働制作し、地域に発信する。また、外部の評価からどのように解決したのかを検証する。
学習評価	○活動の様子と振り返りシートによる形成的評価 ○目標・活動内容と感想等による評価

単元構想

単元の目標

知識及び技能	科学技術の進歩と私たちの生活との関わりを理解し、目的に合わせてロボットを作成できるようにする。
思考力、判断力、表現力等	瓦礫を撤去するための情報を集め、整理・分析して、まとめ・表現することができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	チームで協力しながらよりよいロボットに改良し、社会での活用を目指すことができるようにする。

指導方法	STEAM教育による探究学習と実践活動
------	---------------------

2年 総合的な学習の時間
単元名「ロボットによる災害復旧」

問題の解決

ゴール：学びを生かし、被災地で瓦礫を撤去する
ロボットのモデルを作る。

ロボットをより実用的にするためには
どのような工夫が必要だろう？（本時1/4時間）

各教科・領域とのつながり
技術・家庭科 技術分野
「エネルギー変換の技術」
理科
「力のつり合い」
数学
「方程式（比と比例式）」

ロボットの構造はどのようにすればよいだろう？
（10時間）

瓦礫撤去するロボットに必要な特徴は
なんだろう？（4時間）

問題：被災地で瓦礫の撤去を待つ人がいる。

指導体制

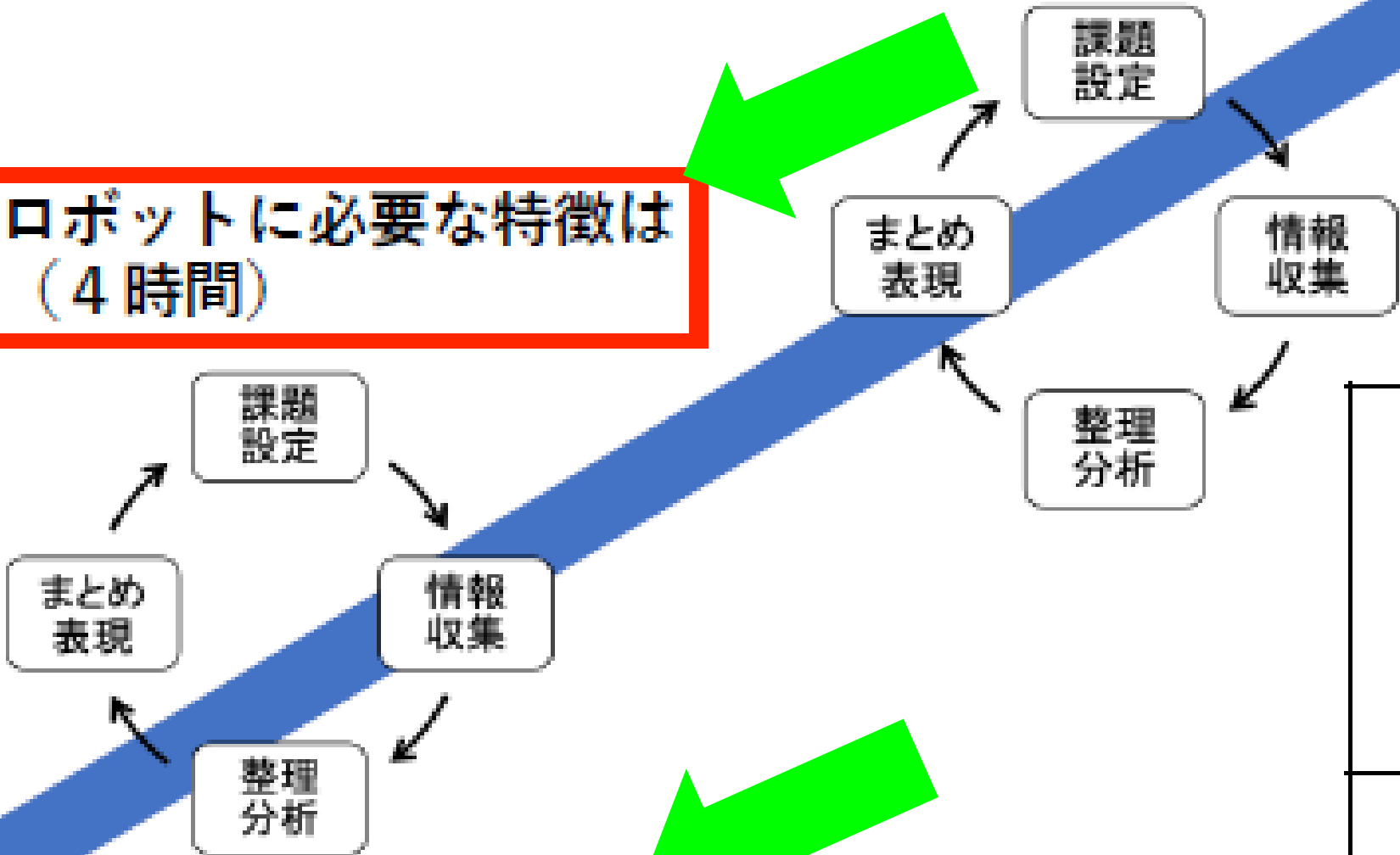
- ・生徒は4人（5人）組のプロジェクトチームを編成
- ・学年部の教師全員が各チームと関わり一緒になって問題の解決を目指す

学習活動

- 目的を明確にしてロボットを構想する。
- 構想したロボットの動きを目指して探究的に学びチームで分担・協力しながらロボットを製作する。
- 相互評価により見出した新たな課題に取り組みより実用的なロボットを目指す。

学習評価

- 活動の様子と振り返りシートによる形成的評価
- 生徒による自己評価と相互評価



校内研修について



自校で作成した各教科の学習単元配列表を使って総合的な学習の時間のカリキュラムマネジメントに取り組んだ。
学習する知識のつながり、探究する単元の工夫など、生徒と教師も楽しめる活動を考えた。

単元配列表

教科	単元	学習のねらい	学習の時間	学習の場所	学習の手段	学習の評価
国語	読者の心をつかむ物語	読者の心をつかむ物語を読み、その面白さや面白くないところを話し合う。	10月10日～10月17日	図書室	読者の心をつかむ物語を読み、その面白さや面白くないところを話し合う。	読者の心をつかむ物語を読み、その面白さや面白くないところを話し合う。
算数	図形と測量	図形と測量の知識を応用し、測量の計画を立て、測量を行う。	10月18日～10月25日	校庭	図形と測量の知識を応用し、測量の計画を立て、測量を行う。	図形と測量の知識を応用し、測量の計画を立て、測量を行う。
理科	物質と変化	物質と変化の知識を応用し、物質の変化を観察し、その変化を説明する。	10月26日～10月31日	理科教室	物質と変化の知識を応用し、物質の変化を観察し、その変化を説明する。	物質と変化の知識を応用し、物質の変化を観察し、その変化を説明する。
社会	地域と文化	地域と文化の知識を応用し、地域の文化を調査し、その文化を説明する。	11月1日～11月5日	地域	地域と文化の知識を応用し、地域の文化を調査し、その文化を説明する。	地域と文化の知識を応用し、地域の文化を調査し、その文化を説明する。
総合的な学習の時間	総合的な学習の時間	総合的な学習の時間の知識を応用し、総合的な学習の時間を計画し、その計画を実行する。	11月6日～11月10日	校庭	総合的な学習の時間の知識を応用し、総合的な学習の時間を計画し、その計画を実行する。	総合的な学習の時間の知識を応用し、総合的な学習の時間を計画し、その計画を実行する。

●校内研修（カリキュラムマネジメント）

教科等を横断する単元について考える校内研修を実施した。

自校で作成した各教科の単元配列表を使って、総合的な学習の時間のカリキュラムマネジメントに取り組み、生徒が学習する知識のつながり、探究にふさわしい単元を構想し、生徒と教師も楽しんで取り組める活動を考えた。

※様式 I -3には、校内で構想した単元計画を記載している。

校内研修について

小学校との合同でアプリの活用研修

中学校教員が講師になりICT使用場面を考える研修



Clips 講座



iMovie 講座



Keynote 講座



RealityComposer 講座



Pages 講座



各アプリの活用法について
ディスカッション

iPadのクリエイティブ系アプリの活用研修

(1)希望するアプリのグループ
分かれて演習する
(2)グループを入れ替えて
ディスカッションする

●校内研修（ICT活用）

近隣の小学校と合同でアプリ活用研修を実施した。中学校教員が講師となり、複数のアプリの演習を行った。参加者はアプリの基本的な操作方法を学び、授業でのICTの活用場面を考えた。演習後のグループを入れ替えたディスカッションでは、自身の授業の活用場面のアイデアを発表して意見を交わし、スキルアップを図った。また、校種間の交流により、多くのアイデアを得ることができ、有意義な研修になった。さらに、2学期の授業にどのように活用したか情報交換を行い、小中連携して授業の改善に生かすことができた。

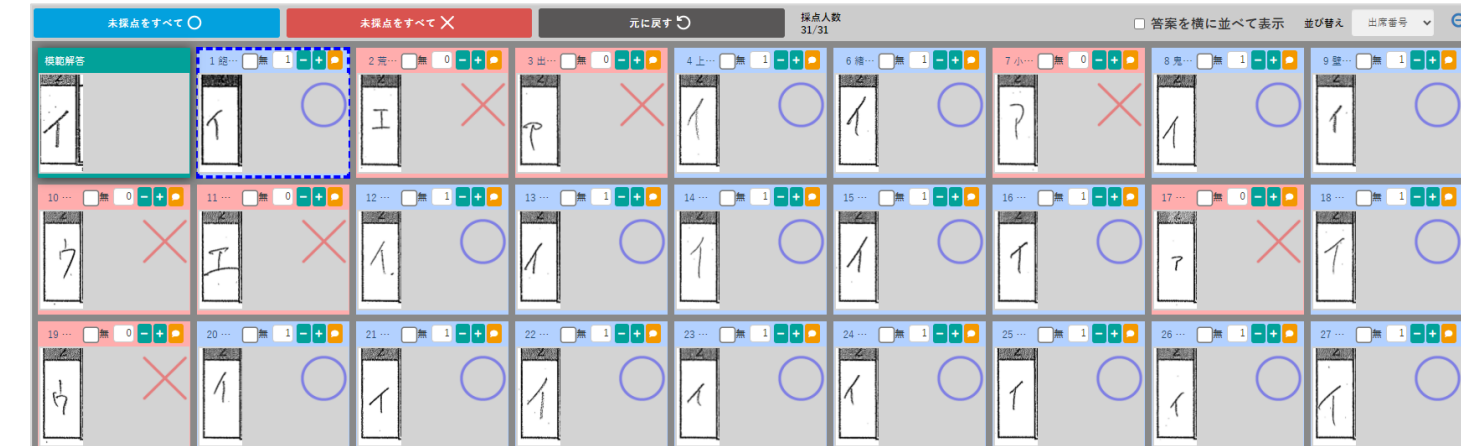
【取組内容】 校務DX GIGA環境を活用し教員の働き方改革につなげる取組

◆学校連絡アプリの導入

- ・保護者へのリアルタイムで連絡や情報提供を行い、保護者はアプリ上で確認。
- ・出欠連絡を簡素化し、集約。
- ・学級通信やチラシなどをペーパーレス化して保護者に配付。

◆自動採点システムの利用

- ・自動採点システムを導入し、採点業務の大幅な時間短縮になった。現在記号に関してはAIで自動採点できる。数年内に文章まで採点できることに期待。（従来のペーパーテストによる学習評価の実施は検討中）



◆グループウェアメッセージによる文書等の決裁・提出

- ・熊本市においては委員会からの文書の受取りや提出はほぼデジタル化。決裁事務において押印を必要とする手続きを簡素化し、提出文書は委員会との共有フォルダに提出。



◆生成AIの活用

- ・今年度から「生成AIパイロット校」としての取り組みを始めた。校務での活用と授業での活用について教師、生徒共に講師を招いて研修を行った。その後いくつかの実践を試みた。生成AIの活用により、校務の時間短縮に成果を上げた。（詳細は様式Ⅲで報告）



【GIGA×中・技術】 構想を共有して互いのアイデアを参照したり、意見を出し合ったりする

＜考察＞

○単元名

1年生 材料と加工の技術

1章「材料と加工の技術の原理・法則と仕組み」

○具体的な内容

「公園にベンチを設置しよう」を単元内の課題とし、それぞれが材料と加工法、構造などについて学習したことをもとにベンチを構想した。3DCADで表現したものをクラウド上にアップロードし、互いに参照したり意見したりした。もらった意見を参考にして、最終的なベンチの特徴を決定した。

○指導の工夫・改善点

- ・クリティカルシンキングとただの批判との違いを確認し、批判的な意見を多く出し合うことで改善点を見出しやすくした。
- ・3DCADでの表現が難しい生徒も、言葉で説明を入れる「構想カード」としたことで、図を言葉で補足しながら表現することができた。
- ・意見を十分に出し合うには時間が不足したので、生徒の実態に合わせた時間配分が必要だと感じた。

材料

○木材

→自然らしさを感じれるから。

○金属

→ベンチの足が丈夫な方が安心するから。



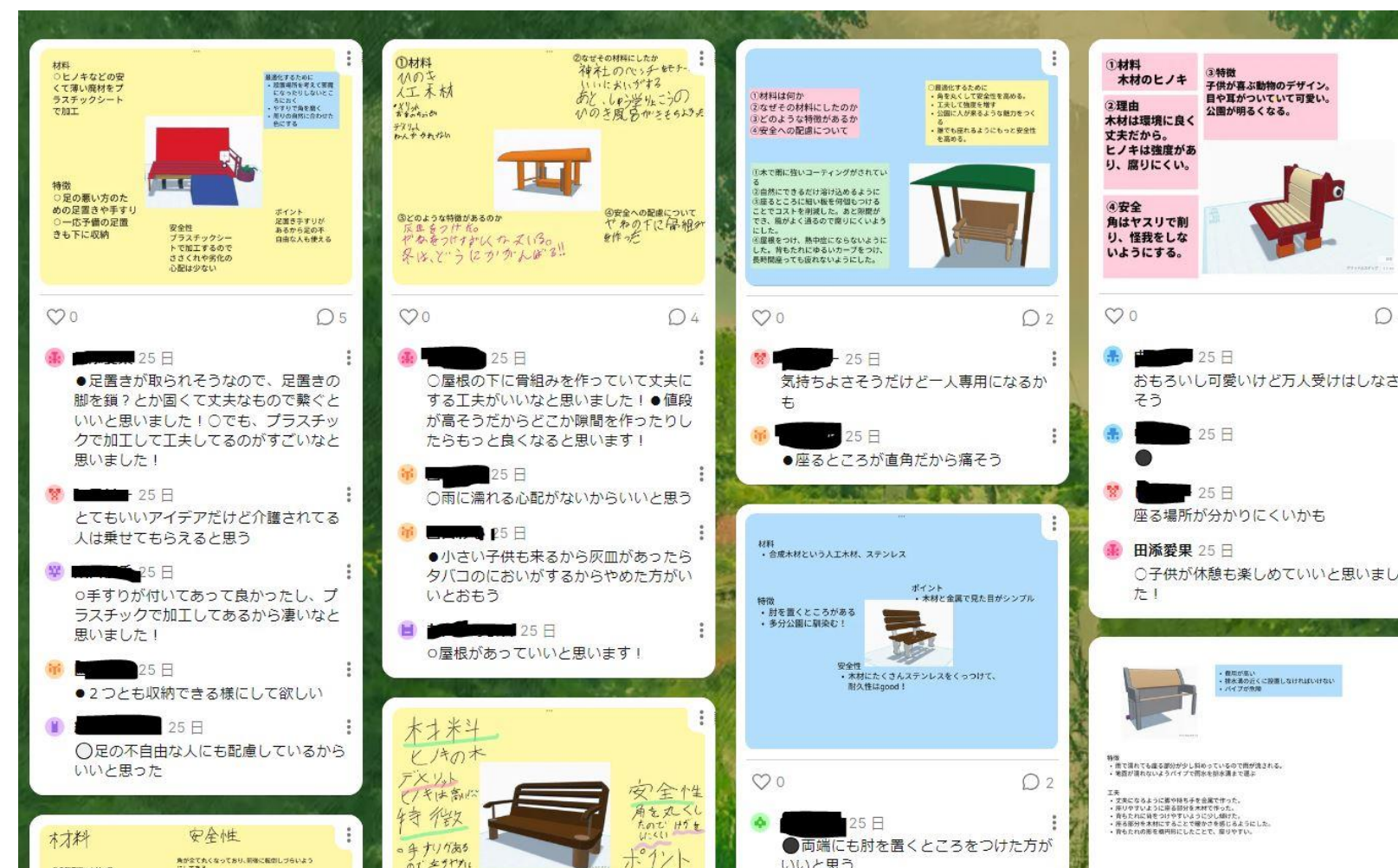
特徴

○ドリンクホルダーがあるから飲み物などを置ける。

○背もたれが少し斜めになっていて、子供から大人までゆったりと使えるような形。

○2~3人座れる。

○木の破片など刺さらないようにコーティングする。



◆総合的な学習の時間 2年3年 「生成AIについて学ぼう」

●単元の目標と活動内容

- ・生成AIの仕組みや利便性、リスクや留意点を学ぶ。
- ・実習課題を通じて生成AIの活用について学ぶ。

●具体的な生成AI活用の場面

課題解決のために自分のアイデアをイメージとして画像生成AIを使って作成し、生徒が互いにその良さについてプレゼンした。



●生成AI活用の流れと効果

生成AIの仕組みや利便性、リスクや留意点を学び、それを踏まえて課題解決のための実習を行う。

課題は「未来の車を考えよう」「郷土のデパートを盛り上げよう」と2つを設定。それぞれに生徒のアイデアがイメージとして表現された。

プロンプトを工夫し、何度も画像を生成することによって自分の中のイメージをより具体的にした。

表現された画像を見せながら考えをプレゼンし、対話による価値の共有を行った。

生徒は自分の持つイメージを具体化するにあたり、自分の想像以上のイメージが出てくることに触発され、さらに工夫を加えていった。頭の中にある「なんとなく」のイメージが具体的に洗練されていく過程があった。そのことで相互にとって視覚化したことで価値づけがより明確になった。

●今後の課題・今後の取組の方向性

リスクや留意点を座学として学習したが、ファクトチェックや著作権など、今後生成AIを活用するにあたって教師も生徒もお互いに意識しながら取組を進めていく。

◆美術1年 「いとおかし～伝えよう！私の世界観～」

●単元の目標と活動内容

画像生成AIを生かし、売りたいお菓子のイメージをより鮮明にもち、紙粘土で本物そっくりにする活動。店やパッケージ等も画像生成AIを活用してイメージを作り、伝え合う。

●具体的な生成AI活用場面

従来は絵コンテのみで表現していたイメージを画像生成AIを使って表現することを試みた。

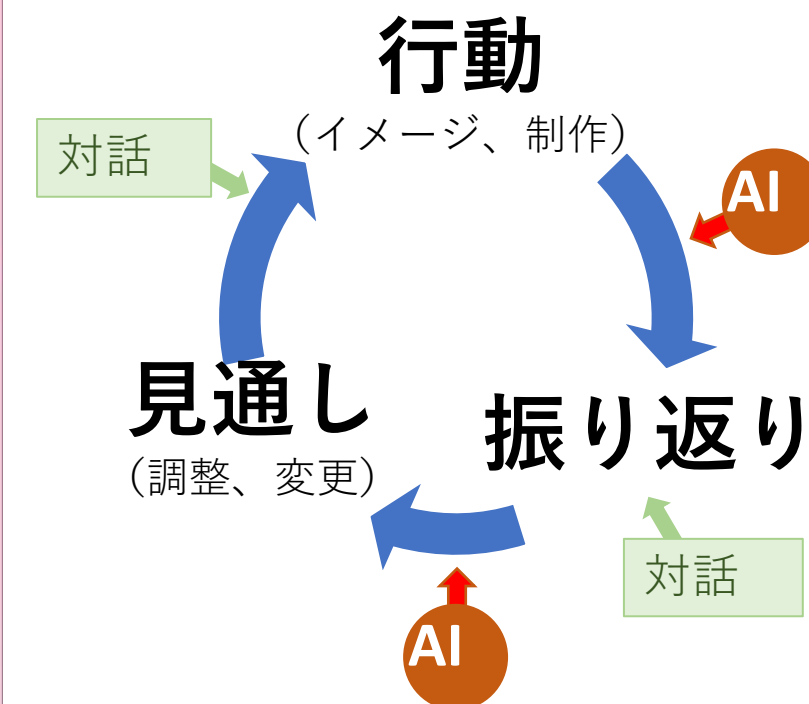
●生成AI活用の流れと効果

画像生成AIを使って、自分の店のイメージやお菓子のイメージ、制服やパッケージ、広告のイメージを作成する。

自分の中のイメージを言語化して画像生成AIに入力し、画像を生成してイメージを明確にする。

自分のイメージとの差異が生じた場合、生成された画像を生かして、自分のイメージを調整、変更することも検討させる。

生成されたイメージを生かし、お菓子を本物そっくりにする。



美術 (オット教諭) 「いとおかし」～伝えよう！私の世界観～ Canva ip SCHOOL

生成AIを活用！ 試行錯誤しながら自分のイメージに近づける！

「お菓子を売る店名を考え、ホームページのイメージを美しくデザインしよう」という課題で、自分たちで創作した紙粘土のお菓子を、より美味しそうにみせるよう工夫した。使用するツールを自分たちで選択し、イメージに近づけていく。

(教育長授業視察2月4日)

技術
(下城教諭)

「材料と加工」
～生活に役立つ製品を製作しよう～



Googleclassroomで課題や教材を共有！
自己調整しながら課題にチャレンジ！



Googleclassroomを適切に活用している授業だった。
生徒は、先生の説明を聞きながらチャットにコメントを投稿。お互いにヒントになることも。



Googleclassroomでは、授業計画や時間、ふりかえりシートのテンプレート、ふりかえりシートの投稿場所である、パドレットのリンクも最初に共有されていた。

また、授業に必要な材料や動画、先輩からのメッセージなどもGoogleドライブに格納されており、生徒はいつでも自分の好きなタイミングで確認することができる。

NEW PROJECT

- ・STEAM教育モデル校
- ・リーディングDX指定校
- ・生成AIパイロット校



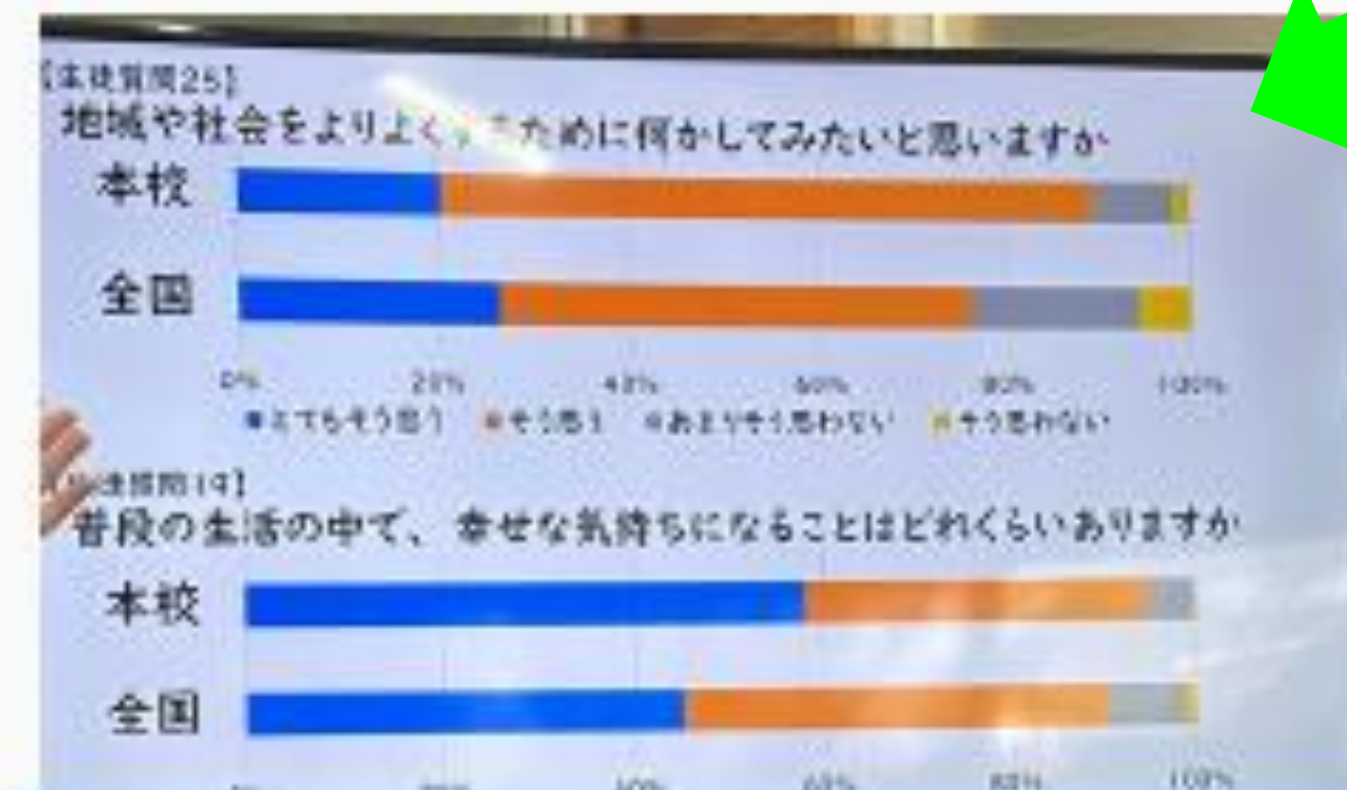
校内研修も充実させており、情報活用能力の育成やカリマネにも力を入れている学校である。黒髪小学校との連携も、しっかり行われている。

STEAMを中心に協働的な学びが行える授業デザインになっているのが印象的。

生徒も先生も、挑戦・進化し続ける学校



研究主任の徳永教諭を中心に、さまざまな挑戦ができる雰囲気がある。



全国比較しても非常に高い数値が出ている。日常の授業の成果が出ている。

(教育長授業視察2月4日)

議事

(2) 自由討議

①児童生徒のタブレット端末の活用状況に関する
実態調査について

②GIGAスクール構想における熊本市のこれまでの
総括と今後の方向性について

議論していただきたい部分

児童生徒のタブレット端末の
活用状況に関する実態調査について

タブレット端末の活用状況に関する実態調査結果報告【概要版】

1. アンケートの実施概要

目的・概要

タブレット端末の活用状況を把握し、今後の活用推進に使用するため、全市小中学校の児童生徒・教員へアンケートを実施した。タブレットにGoogleフォームのアンケートを配信し、回答してもらう方式で、今回で4回目になる。内容は、「学校での活用」「家庭での活用」「情報モラル意識」など、約40問程度である。

対 象

- 児童生徒（小学校低学年/小学校中高学年/中学校生徒）
- 教員（授業をしている小学校教員/中学校教員）

回答期間

令和6年12月9日～令和7年1月10日

回答実績

調査対象	回答者数（前年比）	回答率
○小学生	25,163（▲3,542）	63.0%
・低学年(1,2年生)	8,181（▲1,598）	63.4%
・中高学年(3～6年生)	16,982（▲1,944）	62.8%
○中学生	12,773（+1,372）	65.2%
○教員	2,029（▲132）	60.8%
・小学校教員	1,292（▲173）	60.6%
・中学校教員	737（+43）	61.0%

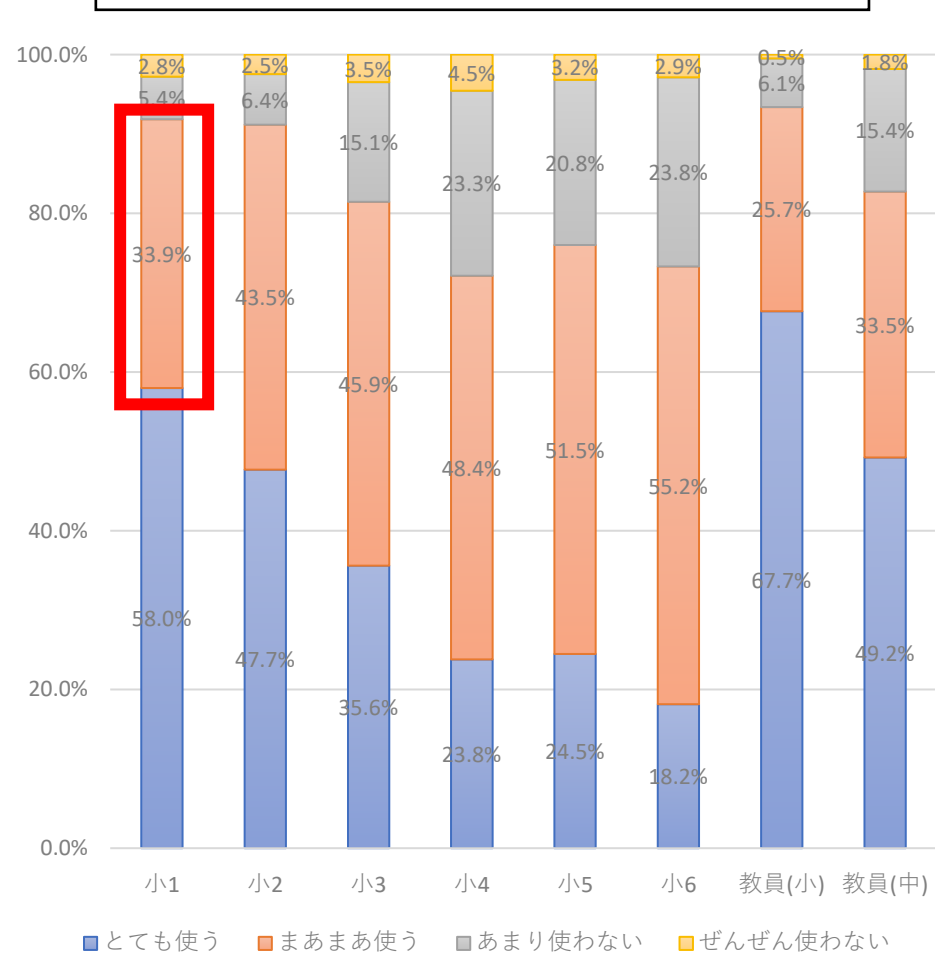
結果の共有と公開

- 年度内に各学校の結果を返却し、次年度への分析と対策に活用できるようにする。
- 全体の結果は、熊本市教育センターHPで公開する。

①学校での活用について（授業での活用）

- 教科の授業で全学年において70%以上が活用していると回答。
- 小1の「まあまあ使う」が30pt増加(3.7%→33.9%)。（ドリルパークの活用も増加）

教科の活用率（小学生、教員のみ）



- 特活の設問に具体的活動を追加したところ、すべてにおいて増加。
- 中学生の国語、社会、体育、技術での「あまり使わない」「ほとんど使わない」が減少。

各教科の活用率（「とても使う」「まあまあ使う」の割合） ※（ ）は前年比。

	小学生	中学生	小学校教員	中学校教員
道徳	31.4% (▲3.4pt)	45.9% (▲5.0pt)	55.1% (▲8.3pt)	70.6% (+8.3pt)
特活	59.7% (+1pt)	76.0% (+12pt)	82.8% (+15.8pt)	80.3% (+5.3pt)
総合	92.5% (+0.2pt)	94.5% (+0.8pt)	82.3% (+14.1pt)	83.6% (+4.9pt)

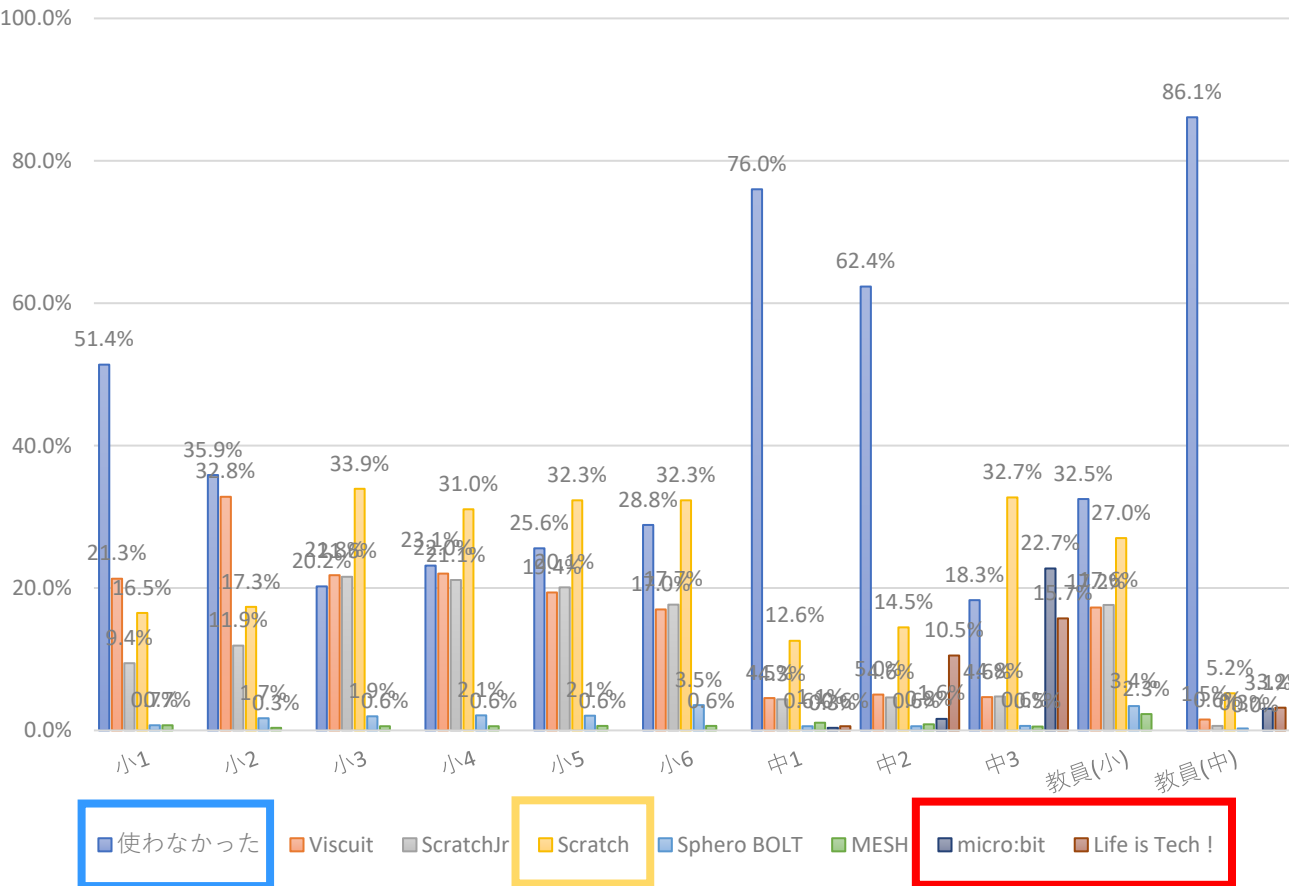
中学生の各教科の活用率の割合

	とても使う	まあまあ使う	あまり使わない	ほとんど使わない
国語	12.4% (+0.3pt)	45.9% (+7.2pt)	30.2% (▲3.7pt)	11.5% (▲3.8pt)
社会	27.8% (+3.1pt)	26.6% (▲0.3pt)	26.3% (▲2.6pt)	19.3% (▲0.2pt)
数学	9.9% (+1.1pt)	25.8% (+0.8pt)	36.8% (▲2.7pt)	27.5% (+0.9pt)
理科	17.9% (▲3.1pt)	35.5% (▲0.9pt)	32.1% (+4.7pt)	14.4%(▲0.8pt)
音楽	12.1% (▲1.5pt)	35.3% (+0.7pt)	28.6% (▲0.3pt)	24.0% (+1.1pt)
美術	42.8% (+1.1pt)	42.0% (+0.1pt)	12.3% (▲0.9pt)	2.8% (▲0.3pt)
体育	21.0% (▲0.9pt)	34.9% (+3.9pt)	28.0% (▲1.1pt)	16.1% (▲2.0pt)
技術	48.9% (+8.2pt)	32.2% (▲0.8pt)	13.2% (▲4.4pt)	5.7% (▲3.0pt)
家庭科	24.3% (▲1.7pt)	44.9% (+2.4pt)	24.3% (±0)	6.5% (▲0.7pt)
外国語	30.9% (▲2.6pt)	42.0% (+2.3pt)	19.4% (▲0.3pt)	7.6% (+0.5pt)

①学校での活用について（プログラミング）

- 「Scratch」の活用率が増加。特に小1 (11.6%→16.5%)、小6 (23.7%→32.3%)の伸びが大きい。
 - 「（アプリを）使わなかった」が減少傾向。特に小1 (66.1%→51.4%)、小5 (42.3%→28.3%)と、全体的に減少した。
 - 「micro:bit」や「Life is Tech!」の活用率も上昇。
- ※小学校算数の教科書に、全学年「わくわくプログラミング（Scratch）」が掲載。
※中学校のPC教室がなくなり、技術のプログラミングはタブレットを使用。

プログラミングのアプリなど使いましたか



※（ ）は前年比。

	Scratchを使った	（アプリを）使わなかった
小1	16.5% (+4.9pt)	51.4% (▲14.7pt)
小2	17.3% (+1.6pt)	35.9% (▲1.0pt)
小3	20.2% (+2.8pt)	33.9% (+3.8pt)
小4	22.1% (+0.9pt)	31.0% (▲0.6pt)
小5	25.6% (+1.9pt)	28.3% (▲13.0pt)
小6	32.3% (+8.6pt)	32.3% (▲9.0pt)
中1	12.6% (+1.0pt)	76.0% (▲2.3pt)
中2	14.5% (+4.0pt)	62.4% (+0.1pt)
中3	32.7% (+1.7pt)	32.7% (▲3.9pt)

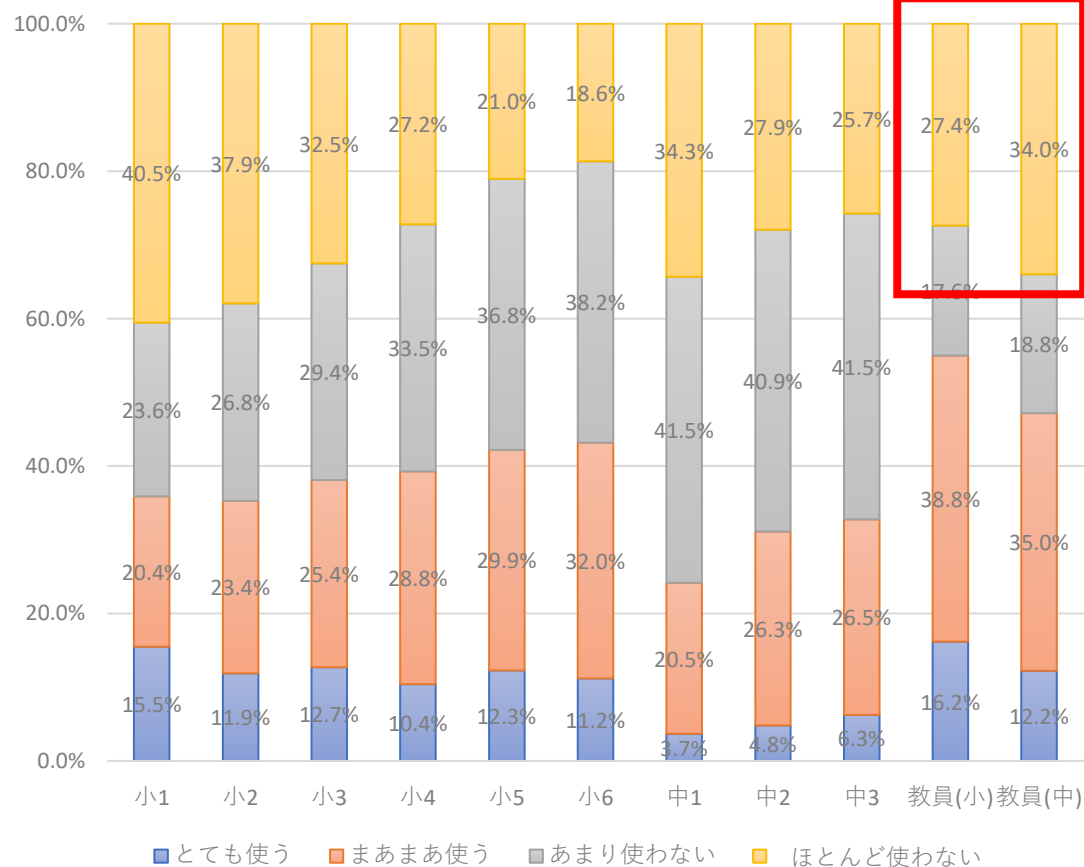
①学校での活用について（授業以外での活用）

- 「授業以外での活用」において、教員の「ほとんど使わない」が、小中学校ともに減少。
(小：27.4% → 7.4% 中：34.0% → 7.2%)

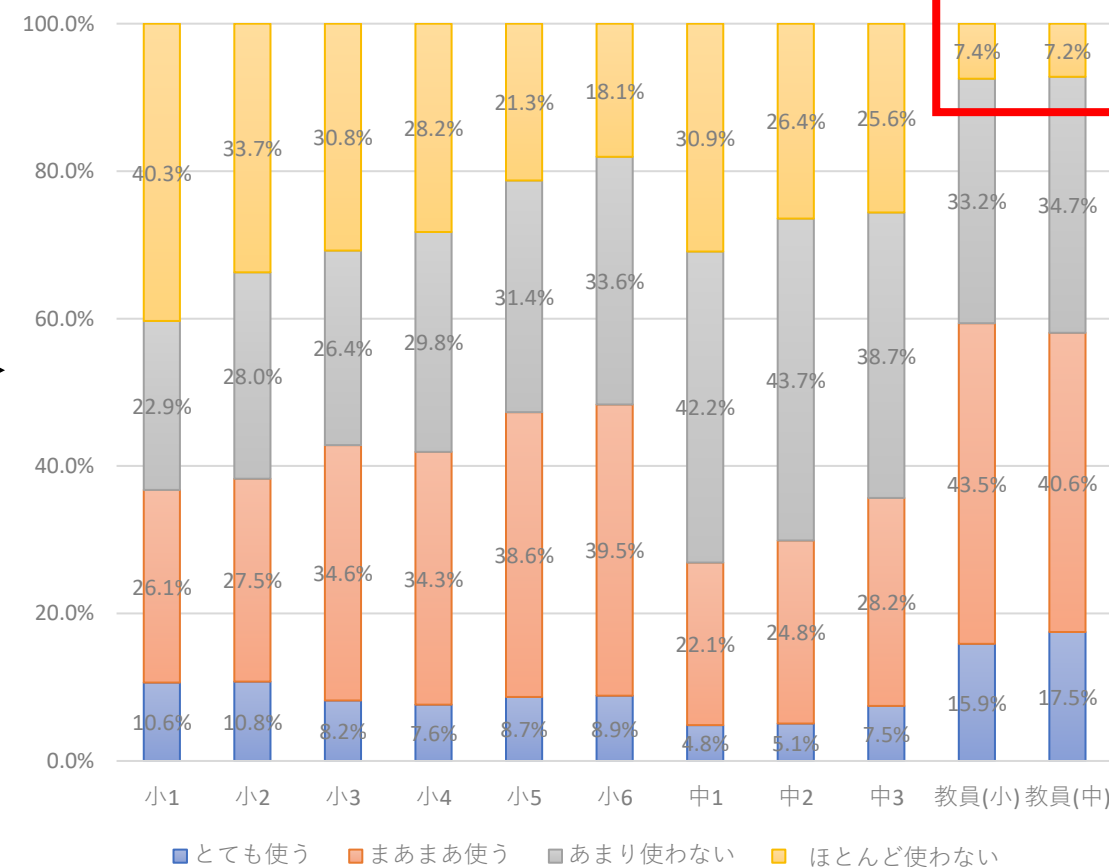
※教員は、職員会議や校内研修等でのタブレット活用が増加。

授業以外（休み時間や放課後など）にタブレットを使っていますか

令和 5 年度



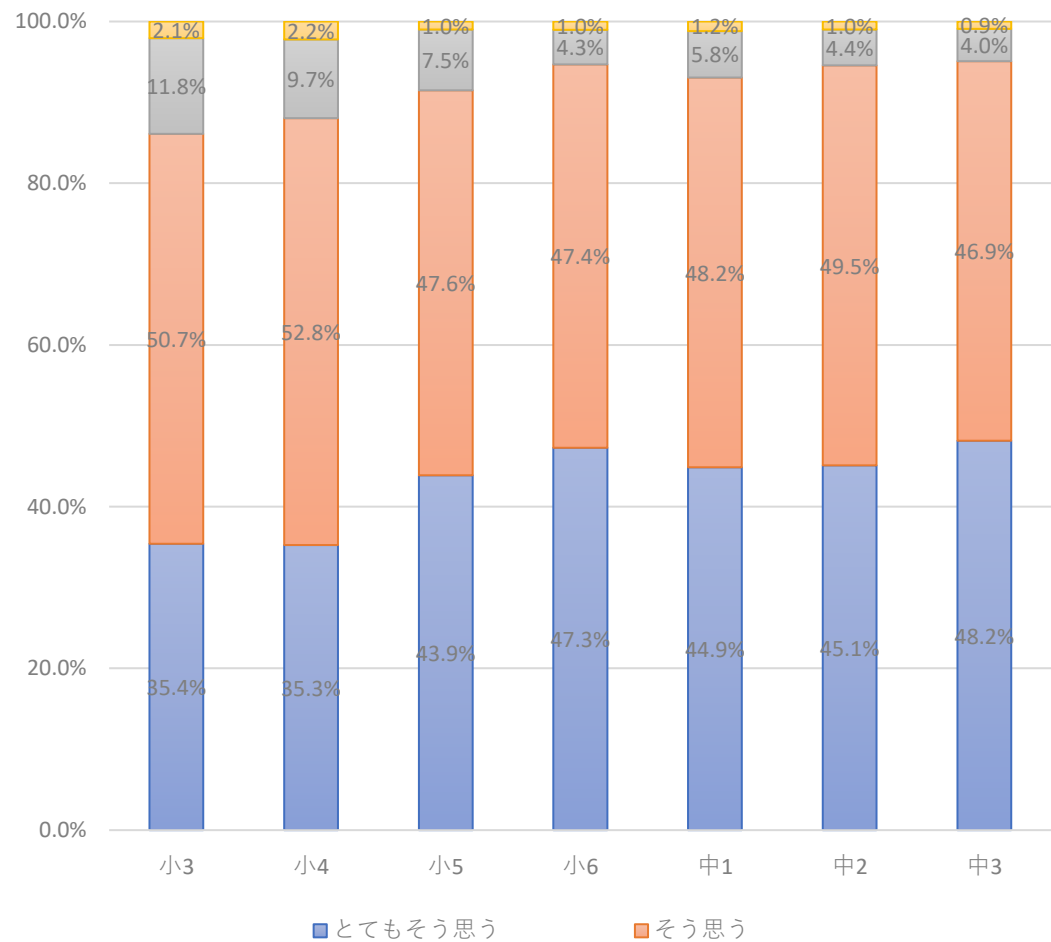
令和 6 年度



①学校での活用について（児童生徒：学習でタブレットを活用することが有効だと感じるか）

- 学習の中でタブレットを活用することが有効だと感じる児童生徒は85%以上。
- 「②すぐに調べることができる」「⑦友達と協力しながら学習を進めることができる」が高い。

学習の中でタブレットを活用することが有効だと感じますか



タブレットを活用することでできるようになったと思うこと

活用場面	小学生	中学生
①自分のペースで理解しながら学習を進めることができる	86.2%	86.2%
②わからないことがあったらすぐに調べることができる	92.1%	96.6%
③楽しみながら学習を進めることができる	87.9%	86.5%
④画像や動画、音声を活用することで、学習内容がよくわかる	79.8%	88.6%
⑤自分の考えや意見を、わかりやすく伝えることができる	83.0%	86.7%
⑥友達と考えを共有したり比べたりしやすくなる	84.6%	90.3%
⑦友達と協力しながら学習を進めることができる	87.5%	90.6%
⑧自分の学びを深めるために効果があると思う	83.9%	84.0%

①学校での活用について（教員：授業のどのような場面で活用しているか）

- 「①自分自身で調べる場面」と「②自分の考えをまとめ、発表・表現する場面」での活用は、小中学校ともに減少している。（①小(▲4.5pt) 中(▲6.4pt) ②小(▲4.5pt) 中(▲2.0pt)）
- ③④「やりとりする場面」での活用が、大幅に増加している。（③小(+16.9pt) 中(+6.2pt) ④小(+13.5pt) 中(+8.3pt)）

授業の次のような場面で、児童生徒一人一人に配備されたタブレットをどの程度使用させていますか

※回答は「ほぼ毎日」と「週3回以上」をあわせたもの。（ ）は前年比。

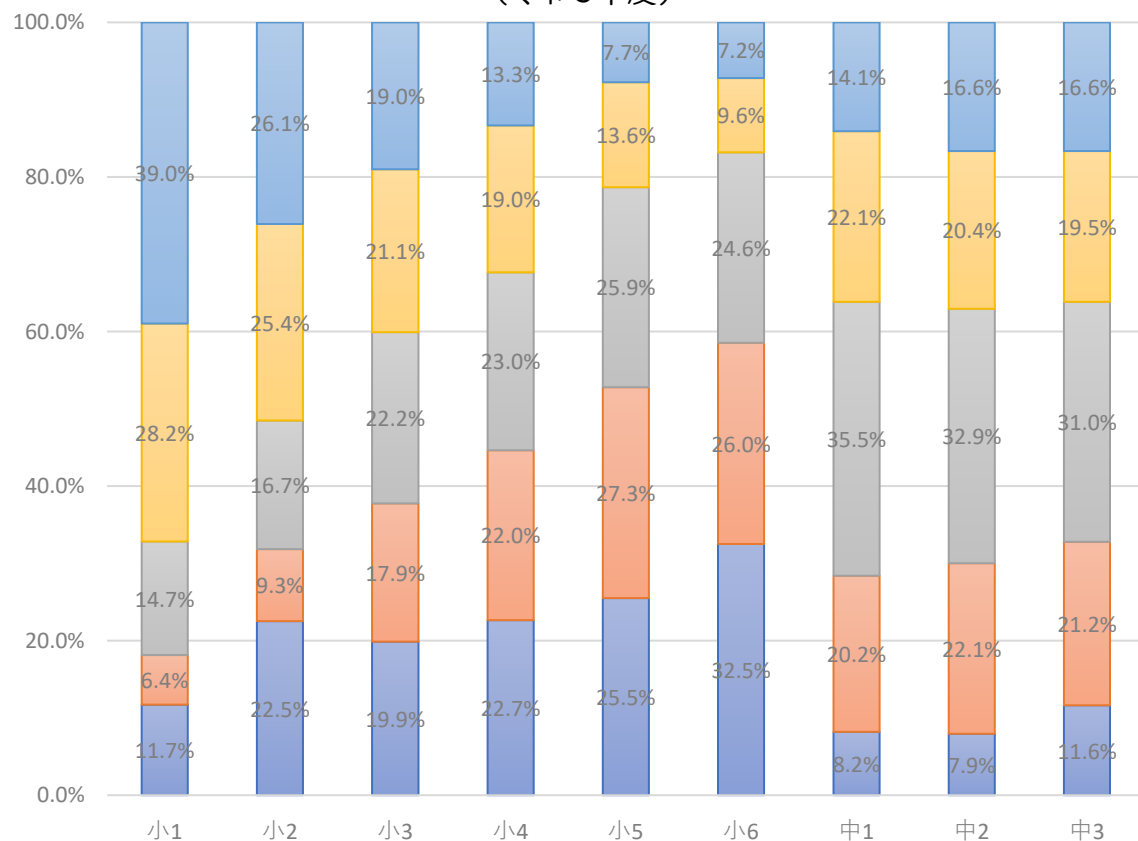
授業の場面	小学校教員	中学校教員
①児童生徒が自分で調べる場面 （インターネット検索等）	30.8%（▲4.5pt）	24.3%（▲6.4pt）
②児童生徒が自分の考えをまとめ、発表・表現する場面	35.3%（▲4.5pt）	21.6%（▲2.0pt）
③教員と児童生徒がやりとりする場面 （ロイロノートなどでカードを提出する等）	66.4%（+16.9pt）	41.2%（+6.2pt）
④児童生徒同士がやりとりする場面 （タブレットの画面を見せて意見を交流する等）	34.8%（+13.5pt）	20.1%（+8.3pt）
⑤児童生徒が自分の特性や理解度・進度に合わせて課題に取り組む場面	34.7%（±0）	17.7%（+1.6pt）

②家庭での活用について（宿題について）

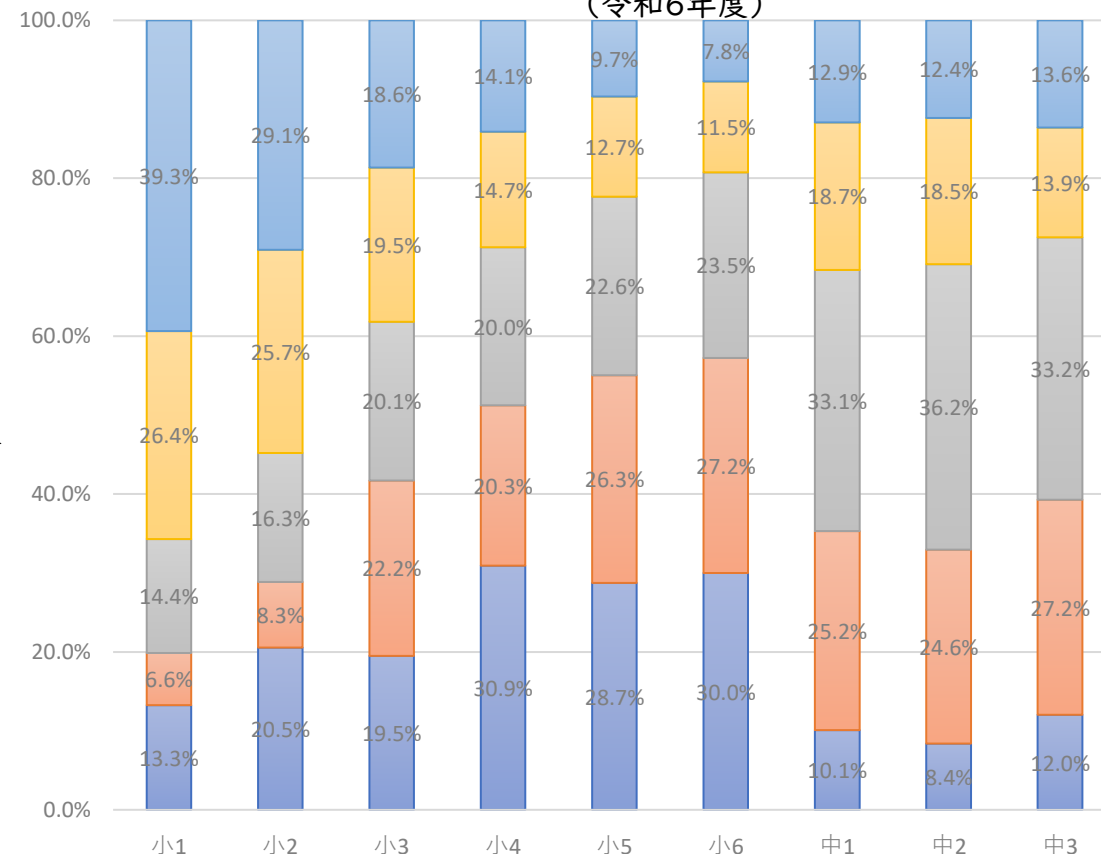
- 宿題でタブレットを活用する割合は、全体的にみると大きな変化は見られないものの、若干頻度は上がっている。

宿題や課題でタブレットを活用する回数は何回くらいありますか

（令和5年度）



（令和6年度）



■ ほぼ毎日使う
■ 週に3回以上使う
■ 週に1回くらい使う
■ 月に、1回くらい使う
■ 宿題にタブレットは使わない

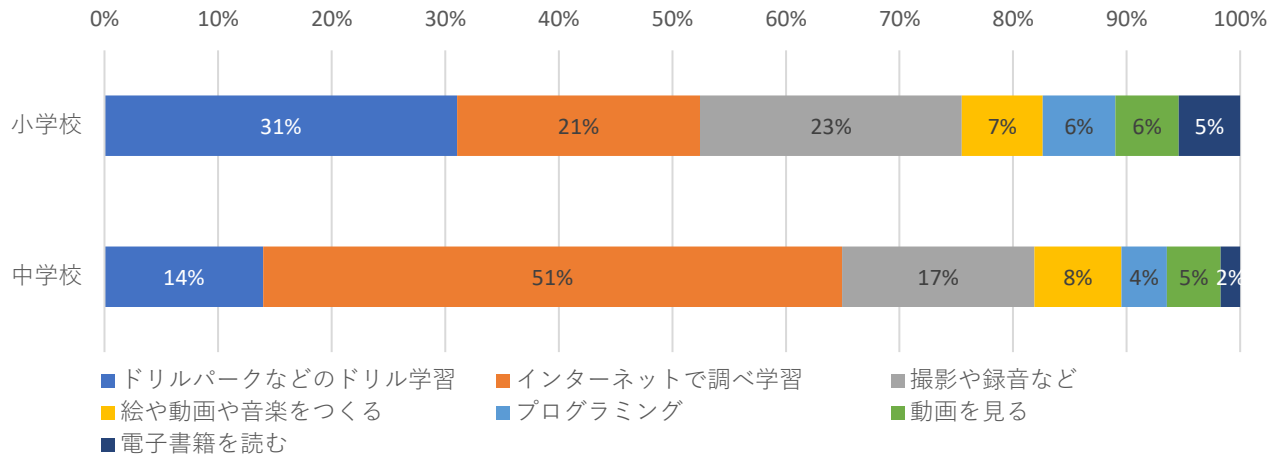
■ ほぼ毎日使う
■ 週に3回以上使う
■ 週に1回くらい使う
■ 月に、1回くらい使う
■ 宿題にタブレットは使わない

②家庭での活用について（内容について）

- ・ 昨年度と比較すると、家庭でタブレットを活用する頻度が上がっている。
- ・ 家庭では、小学校ではドリル学習が多く（学年別にみても低学年の方が多い）、中学校では調べ学習が多い。
- ・ 家庭での活用は、宿題での活用の方が多い。

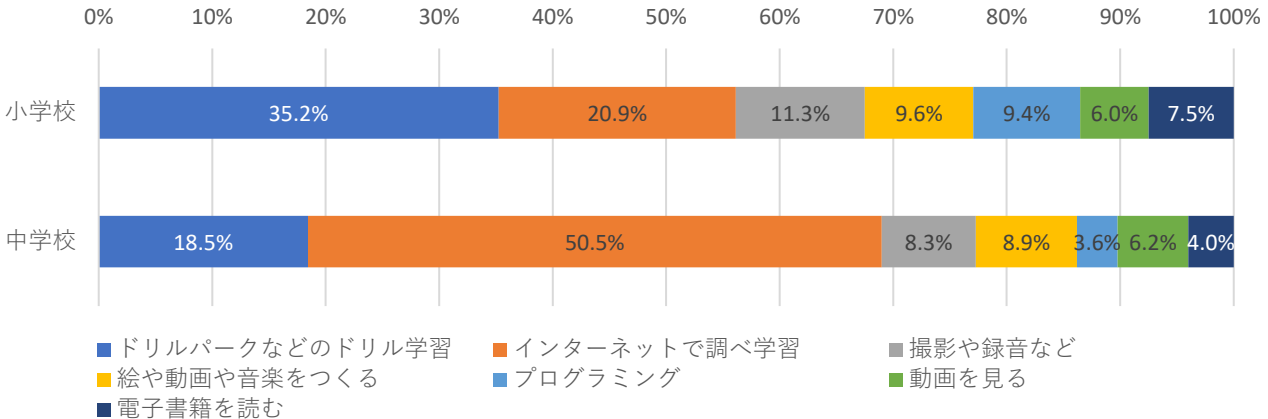
宿題でタブレットを使う頻度

	小学校（前年比）	中学校（前年比）
ほぼ毎日	22.0%（▲0.3pt）	11.5%（+1.4pt）
週3回以上	21.7%（+0.9pt）	8.4%（+0.3pt）
週1回程度	24.2%（+3.4pt）	33.1%（▲1.4pt）
月1回程度	16.2%（▲6.3pt）	16.7%（▲4.8pt）



宿題以外でタブレットを使う頻度

	小学校（前年比）	中学校（前年比）
ほぼ毎日	14.9%（▲1.3pt）	8.0%（+0.3pt）
週3回以上	19.2%（+0.7pt）	14.6%（+0.2pt）
週1回程度	22.6%（▲1.1pt）	21.1%（▲1.4pt）
月1回程度	16.4%（▲0.03pt）	13.6%（▲1.3pt）



③健康面、情報モラルについて（タブレットのルールやマナーの意識）

- 児童生徒の、タブレットの使い方についての意識は全体的に高く、小学生よりも中学生の方が高い。
- 「②健康のための時間」の捉え方に個人差はあるが、他項目よりも低めである。
- 児童生徒と教職員の間で、著作権についての意識の差がみられる。

タブレットのルールやマナーについて、次のことを守っていますか（「とても守っている」「まあまあ守っている」の割合）

〈児童生徒〉

※（ ）は前年比

	小学校	中学校
①学習のために考えて使う	91.7% (+0.2pt)	96.1% (+1.5pt)
②健康のために時間を考えて使う	84.9% (+1.3pt)	89.5% (+1.5pt)
③人の写真や動画は許可を得て撮影する	93.1% (+0.2pt)	97.2% (+0.8pt)
④人の作品を使う場合は著作権を 考えて使う	92.3% (+1.0pt)	94.1% (+0.3pt)
⑤人がいやな気持ちにならないよう に考えて書く	95.3% (▲0.2pt)	98.4% (+0.2pt)
⑥人のタブレットを勝手にさわら ないようにする	92.2% (+0.2pt)	95.6% (+0.5pt)

〈教員〉

7割以上の児童生徒が守れていると思っている割合 ※（ ）は前年比

	小学校教員	中学校教員
①学習のために考えて使う		
②健康のために時間を考えて使う	84.4% (▲1.3pt)	79.4% (+2.3pt)
③人の写真や動画は許可を得て撮影 する	94.1% (▲0.1pt)	90.1% (+2.6pt)
④人の作品を使う場合は著作権を考 えて使う	86.5% (▲0.7pt)	85.3% (+3.2pt)
⑤人がいやな気持ちにならないよう に考えて書く	97.1% (▲1.0pt)	93.4% (+1.1pt)
⑥人のタブレットを勝手にさわらな いようにする	90.9% (▲2.7pt)	88.1% (±0)

議論していただきたい部分

GIGAスクール構想における熊本市の
これまでの総括と今後の方向性について

新端末更新に向けてのリーフレット改訂について

① リーフレット更新の目的

- ▶新端末に伴い運用の仕方が変更になったことや、GIGAスクール構想第2期に移ることでさらなるICTの活用について意識を高めてもらうため。
- ▶授業づくり支援訪問で伝えていることとの整合性を図るため。
- ▶タブレットの破損率が年々増加している中、新端末へのタイミングで全学級で「タブレット開き」を行ってもらい、なぜタブレットが配布されているのかを共通認識するための資料にしてもらうため。（リーフレットの内容からスライドも作成予定）

② 対象と内容

対象	内容構成	様式
教師編	・ 背景（GIGAスクール構想、全体イメージ） ・ 目指す学びの姿 ※学習指導要領、熊本市教育基本振興計画、授業づくり支援班、研修班など言われていることを根拠に作成。 ・ こどもたちにできるようになってほしいこと（情報活用能力） ・ 教科書のデジタルの考え方（中教審）	・ A4横1枚 （タブレットで見ることを想定）
児童生徒編 （低学年） ※スライドのみ	・ なぜタブレットがあるのか（背景） ・ タブレットでできること（情報活用能力） ・ タブレットの使い方について（情報モラル、デジタルシティズンシップの考え方）	・ A4横1枚 （タブレットで見ることを想定） ・ 保護者と一緒に読んでもらう
児童生徒編 （小3年生以上） ※ふりがな付き	・ できるようになってほしいこと（情報活用能力） ・ 使用上の注意	
保護者編	・ 端末の説明 ・ 使用上の注意	・ A4縦2枚 （すぐーるで配信を想定）

③ 周知のタイミング

すでにリーフレットが改訂されることを校長・園長会で周知。今年度中に全学校に周知・配信し、新端末配付に備えてもらう。

リーフレット改訂で共通して掲載していること

熊本市教育基本理念

豊かな人生とよりよい社会を創造するために、
自ら考え主体的に行動できる人を育む

【タブレットの使い方について】

- ・ 学びを深め、生活を豊かにするために使います
- ・ 自分のことも相手のことも大切にしたい使い方をします

熊本市教育委員会人権教育の目標

「自分の大切さとともに他の人の大切さを認めること」ができるようになり、それが具体的な態度や行動に現れるようにすること 「熊本市人権教育の推進について」 より