

よろしくお願ひ致します

本日のテーマ

学習指導要領の改訂と

これからの情報教育・AI/ICT活用の在り方

「変化に対応する生徒を育てる！」

AI/ICTとSTEAM教育で実現する「柔軟な対応力」育成法」

（「生徒の気づきと学びの最大化」一ワクワクを大切にー）



日時 : 2026年1月6日(火)

早稲田大阪高等学校教諭

米田 謙三

- **早稲田摂陵高等学校 →2025年度から早稲田大阪高等学校 教諭**
早稲田コース担当 情報科・社会科・英語科・総合探究担当
- **文部科学省 教科 情報 高校学習指導要領**
学習指導要領等の改善に係る検討に必要な専門的作業等協力者
- **総務省 青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関するタスクフォース委員・青少年保護WG委員・ILAS作問委員・総務省委託調査「青少年のインターネット利用におけるトラブル事例等に関する調査研究」会議委員・利用者情報に関するWG委員**
- **経済産業省 未来の教室 STEAM WG委員**
- **こども家庭庁（内閣府）他 6省庁共催 高校生ICTカンファレンス実行委員長**
- **警察庁 児童のスマートフォン利用に関する効果的な広報啓発に関する研究会 委員**
- **教育委員会・教育センター・学校など セミナー・講演**

（内容：英語4技能、探究STEAM、SDGs、情報ICT、キャリア等）

ICT

Information

Communication

Technology

GIGA SCHOOL

「Global and Innovation Gateway for All」

児童・生徒1人1台の学習用端末の配備

令和5年度までに小・中全学年

高速大容量の通信ネットワークの一体的整備

令和2年度中にすべての

小・中・高校・特別支援学校等での

校内ネットワークの完備

高校生 I C T Conference

学校における I C T 環境整備状況の推移 (令和6年3月1日現在)

事 項	平成31年3月	令和6年3月
児童生徒1人当たりの学習者用コンピュータ台数	0.2台/人	1.1台/人
普通教室の無線LAN整備率	41.0%	96.2%
インターネット接続状況	70.3% (100Mbps以上)	81.0% (1Gbps以上)
普通教室の大型提示装置整備率	52.2%	89.6%
統合型校務支援システム整備率	57.5%	91.4%

2026年3月26日

GIGA第2期の各種規程類の相関関係

文科省

調達等ガイドライン

- 以下の諸文章に基づき、端末の整備・更新について、地方公共団体が補助を受けるために検討しなければならない事項や共同調達等に関する手続きを概括的に解説
- GIGA第1期の知見を踏まえた留意事項や推奨事項を示す

交付要綱

(公立学校情報機器整備事業費補助金交付要綱)

- 国から都道府県に基金造成のための補助金を交付する手続きを規定

運営要領

(GIGAスクール構想加速化基金管理運営要領)

- 都道府県による基金の管理運営について規定
- 都道府県に対し、**共同調達会議の設置**を義務付け
- 補助対象となる整備事業の内容は別添に定めるとおりとする

別添 (公立学校情報機器等整備事業)

- 補助対象事業の詳細について規定
- 都道府県及び市区町村に対し、以下を義務付け
 - 共同調達会議への参加
 - 共同調達による端末の調達
 - 最低スペック基準を満たすこと
 - 教員数分の指導者用端末の整備
 - 児童生徒が利用する端末を対象としたWebフィルタリング機能の整備
 - 各種計画の策定・公表

最低スペック基準

- 調達する端末の最低スペック基準を定める

計画策定要領

- 管理運営要領別添により策定すべきこととされている各種計画の策定要領
 - ① 端末整備・更新計画
 - ② ネットワーク整備計画
 - ③ 校務DX計画
 - ④ 1人1台端末の利活用に係る計画

都道府県

市区町村

更新予定年度に関わらず
R6年度に作成

主に予算執行に関する計画

(令和6年度～令和10年度までの端末更新・整備予定台数等を内容とする)

基金管理事業計画

(都道府県内の義務教育段階の学校における端末更新・整備予定の総表)

整備事業計画

(義務教育段階の都道府県立学校分)

整備事業計画

(義務教育段階の市区町村立学校分)

更新予定年度に関わらず
R6年度に作成

端末の調達・利活用・環境整備に関する計画

義務教育段階の
都道府県立学校を設置する
都道府県も各種計画を策定

① 端末整備・更新計画

② ネットワーク整備計画

③ 校務DX計画

④ 1人1台端末の
利活用に係る計画

国策としてのGIGAスクール構想の更なる推進

① これまでの 成果

● 世界に先駆け、わずか1～2年で整備完了

- ✓ICT機器を「ほぼ毎日」「週3回以上」活用する学校は9割を超え、その割合は年々上昇。
- ✓1人1台端末、無線LAN環境等のデジタル学習基盤が整い、端末は鉛筆やノートと並ぶマストアイテムに。



● 学力調査等にも効果

- ✓全国学力・学習状況調査において、ICT機器を活用し、主体的・対話的で深い学びに取り組むほど、平均正答率が高い結果。
- ✓約9割の児童生徒が、「友達と考えを共有したり比べたりしやすくなる」などのICT機器活用の効力感を実感。
- ✓ICT機器の効力感に肯定的に回答した児童生徒ほど、挑戦心・自己有用感・幸福感等に関して肯定的に回答。また、その傾向は、特に低SES（社会経済的背景）グループにおいて見られる。
- ✓コンピュータ活用型調査（CBT）であるPISA2022において、日本は世界トップレベル。



● 誰一人取り残されない学びの保障

- ✓該当者のいる約7割の学校で、授業配信を含め、ICT機器を活用した不登校児童生徒の学習活動等の支援を実施。
- ✓同様に、8割以上の学校で、特別な支援を要する児童生徒に対する学習活動等の支援を実施。



● 単なる教育施策ではなく、我が国の重要施策のインフラ

- ✓デジタル人材育成の基盤（端末を活用してプログラミングを学んだ子どもの増加、また、今後のAI戦略にとっても重要）。



● 地域・学校間で大きな活用格差

- ✓活用率の自治体間格差（約7割～ほぼ100%）や授業での活用方法に学校間格差があり、早急な是正が必要。



● 端末更新、学校のICT環境（ネットワーク）の改善

- ✓端末については、R5補正予算でR7年度までの更新に必要な経費を確保。一方、各自治体において適切かつ計画的な更新が行われる必要。
- ✓ネットワークについては、速度が不十分な学校が存在しており、改善が急務（GIGA端末はクラウドの活用を前提としており、ネットワーク環境がないと十分に活用できない）。



● 校務DXの推進

- ✓校務支援システムが自前サーバに構築され、校務処理の多くが職員室に限定。また、ネットワークが分離され、学習系データと校務系データの連携が困難。校務システムのクラウド化及び校務系・学習系ネットワークの統合等による更なる校務DXが必要。



② 直面する 課題

③ 今後の方向性（教育DXの更なる進化）

- 共同調達スキームの下での**着実な端末更新**。
- ネットワークアセスメントの徹底・その結果を踏まえた**通信ネットワークの着実な改善**。
- 地域間活用格差の解消に向けた好事例の創出やICT運用支援を含む**伴走支援の強化**。
- クラウド環境の活用等による**校務DXを加速**。



学校のネット環境の課題

【ハード面の課題】

GIGAスクール構想と高校DXの関係で、
高校現場では以下のような**インフラ的課題**

- タブレットの整備状況（GIGA未導入の学校も）
- 通信環境の不備
- 周辺機器（カメラ・マイク・プロジェクターなど）の不足
- 教職員のICTスキル差
- 教材やソフトのライセンス問題

AI

Artificial

Intelligence

教育現場でも . . .

ChatGPT

<https://chat.openai.com/chat>

Microsoft Copilot

<https://copilot.microsoft.com>

Google Gemini

<https://gemini.google.com/app>

Prompting guide 101 Google

<https://services.google.com/fh/files/misc/gemini-for-google-workspace-prompting-guide-101.pdf>

大阪大学 生成AI教育ガイド

https://www.tlsc.osaka-u.ac.jp/project/generative_ai/

●GIGAスクール構想の1人1台端末でメディアとの関わり方が激変

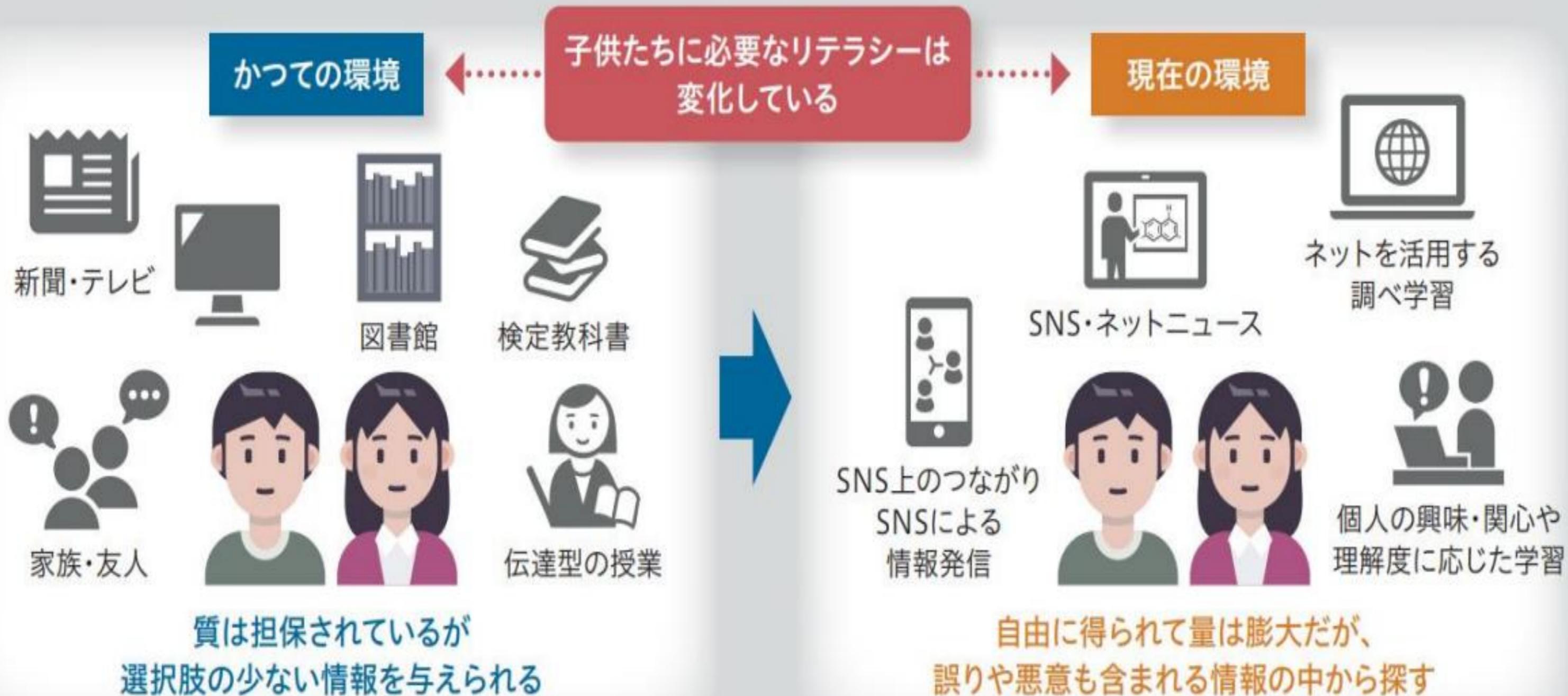


図4 学校の内外を問わず、ネットと個人の端末で自らメディアにアクセスして情報を探し、活用するようになった

● ネットメディアには負の側面がある

ハルシネーション

- 偽情報(フェイクニュース)・偽科学(エセ科学)・誤情報
- ディープフェイク
- 生成AIによるコンテンツ



- レコメンドアルゴリズム
- エコーチェンバー
- フィルターバブル

- アテンションエコノミー
- ネット詐欺

- ヘイト・誹謗中傷
- プロパガンダ・陰謀論

図3 インターネットのメディアを通じて得られる情報には、偽・誤情報が交じっている。メディアリテラシーを身に付けていないと適切に対応できない

▼生成AIはじめの一步

～生成AIの入門的な使い方と注意点～（総務省）

生成AIはさまざまな場面・目的で利用可能な便利なツールです。

今後の生活の中で生成AIに触れうる国民の方（初心者）向けに、

- ① 生成AIの基礎知識
- ② 生成AIの活用場面や入門的な使い方
- ③ 生成AI活用時の注意点

をご紹介します。教材を掲載しています。

生成AIをご自身で利活用できるリテラシーを身に付けるために、ぜひご活用ください。

https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/generativeai/

▼偽・誤情報に関する啓発教育教材

「インターネットとの向き合い方～ニセ・誤教材にだまされないために～第2版」

「上手にネットと付き合おう！～安心・安全なインターネット利用ガイド～」

https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/nisegojouhou/

なお、本教材は、令和3年度に公表した教材を、
災害時に広まる偽・誤情報など最新事例や生成AIの影響、民主主義への影響等を踏まえて改訂したものと
なっております

第1版と同様に第2版でも、
本教材を活用して講座を開催される方向けに、講師用ガイドラインをご用意しております。

「コンテンツ制作のための生成AI利活用ガイドブック」を公表しました

経済産業省では、進化・発展を続けている生成AIのコンテンツ産業における活用可能性に着目し、利活用の促進に向けて、特にゲーム・アニメ・広告の各産業における利活用ケースを調査し整理するとともに、政府関係省庁の各種ガイドライン等を前提として、コンテンツ制作において生成AIを利活用する際の法的留意点及び対応策を検討してまいりました。

このたび、それらの調査・検討等の成果として、コンテンツ制作に携わる産業界のみなさまに向けて、知的財産権等の権利・利益の保護に十分に配慮した、コンテンツ制作における生成AIの適切な利活用の方向性をお示しするものとして

「コンテンツ制作のための生成AI利活用ガイドブック」を作成し、公表しました。

本ガイドブックは、生成AIを利用したコンテンツ制作の企画・検討や、利用する生成AIサービスの選択、リーガルチェック、さらに生成AIの利用に関する社内ガイドラインの作成などにご活用ください。

https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/aiguidebook.html

令和6年度著作権テキスト(文化庁)

<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/textbook/>

2026年3月26日

探究とは？

「探究とは何か？」

用意された答え がない 問いに対して、

正しいと思われる答えを導き出す営み (堀川高)

自分たちなりの問いをたて、仕方で

自分たちなりの答えにたどり着く (苫野一徳氏)



「 ? 」 を作って 「 ! 」 にする学び

「探究とは何か？」

唯一絶対の正解がない問い

に対して **試行錯誤**しながら

納得解を導き出そうとする試み



教科 情報

GIGAスクール構想のもとでの情報科の指導においてICTを活用する際のポイント（新学習指導要領・情報活用能力の育成・ICT活用）

小・中・高等学校別のポイント（総則及び各教科等）

- 小学校においては、文字入力など基本的な操作を習得、**プログラミング教育を必修化**

各教科等の特質に応じて、児童がコンピュータで文字を入力するなどの学習の基盤として必要となる情報手段の基本的な操作を習得するための学習活動や、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画的に実施することを明記。【総則】

- 中学校においては、技術・家庭科（技術分野）において**プログラミング、情報セキュリティに関する内容を充実**

「計測・制御のプログラミング」に加え、「ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラミング」等について学ぶ。【技術・家庭科（技術分野）】

- 高等学校においては、**情報科において共通必修修科目「情報Ⅰ」を新設し**、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習

「情報Ⅰ」に加え、選択科目「情報Ⅱ」を開設。「情報Ⅰ」において培った基礎の上に、情報システムや多様なデータを適切かつ効果的に活用し、あるいはコンテンツを創造する力を育成。【情報科】

小学校、
中学校は
一人一台
端末活用

中学校との連
携、高等学校
他教科等との
連携を考慮し、
情報活用能力
を育成

情報科の変化

社会と情報

○情報の表現, コミュニケーション

情報の科学

○コンピュータの活用, 情報の管理

共通

- 情報通信ネットワーク
- 情報社会, 情報技術
- 問題解決
- 情報モラル
- 情報セキュリティ

情報Ⅱ

- 
- (1) 情報社会の進展と情報技術
 - (2) コミュニケーションとコンテンツ
 - (3) 情報とデータサイエンス
 - (4) 情報システムとプログラミング
 - (5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探求

情報Ⅰ

- (1) 情報社会の問題解決
- (2) コミュニケーションと情報デザイン
- (3) コンピュータとプログラミング
- (4) 情報通信ネットワークとデータの活用

※赤字は新しい内容を多く含む

情報科目は2022年入学の高1から導入
新学習指導要領 「情報Ⅰ」と「情報Ⅱ」が新設

「情報Ⅰ」は必修科目
→ 大学入学共通テストでは「情報Ⅰ」が出題範囲
一部の私立大学の入試科目

ポイント
「情報Ⅰ」は単にパソコンを使ったり、プレゼンテーションを練習したりする科目
ではなく、

問題の発見、解決に向けて情報技術を適切かつ効果的に活用する力を育む科目

情報 I

文理の別を問わず 全ての生徒が学習するもの

分野を問わず 大学での学習の基盤

※ 大学入学共通テスト 科目に・・・

「情報Ⅰ」の主な内容

(1) 情報社会の問題解決

情報と情報技術を活用して問題を発見・解決する方法や情報モラル, 情報と情報技術の適切かつ効果的な活用と望ましい情報社会の構築などについて考察する。

(2) コミュニケーションと情報デザイン

効果的なコミュニケーションを行うために, 情報デザインの考え方や方法に基づいて表現する。

(3) コンピュータとプログラミング

プログラミングによりコンピュータを活用するとともに, モデル化やシミュレーションを通して問題の適切な解決方法を考える。

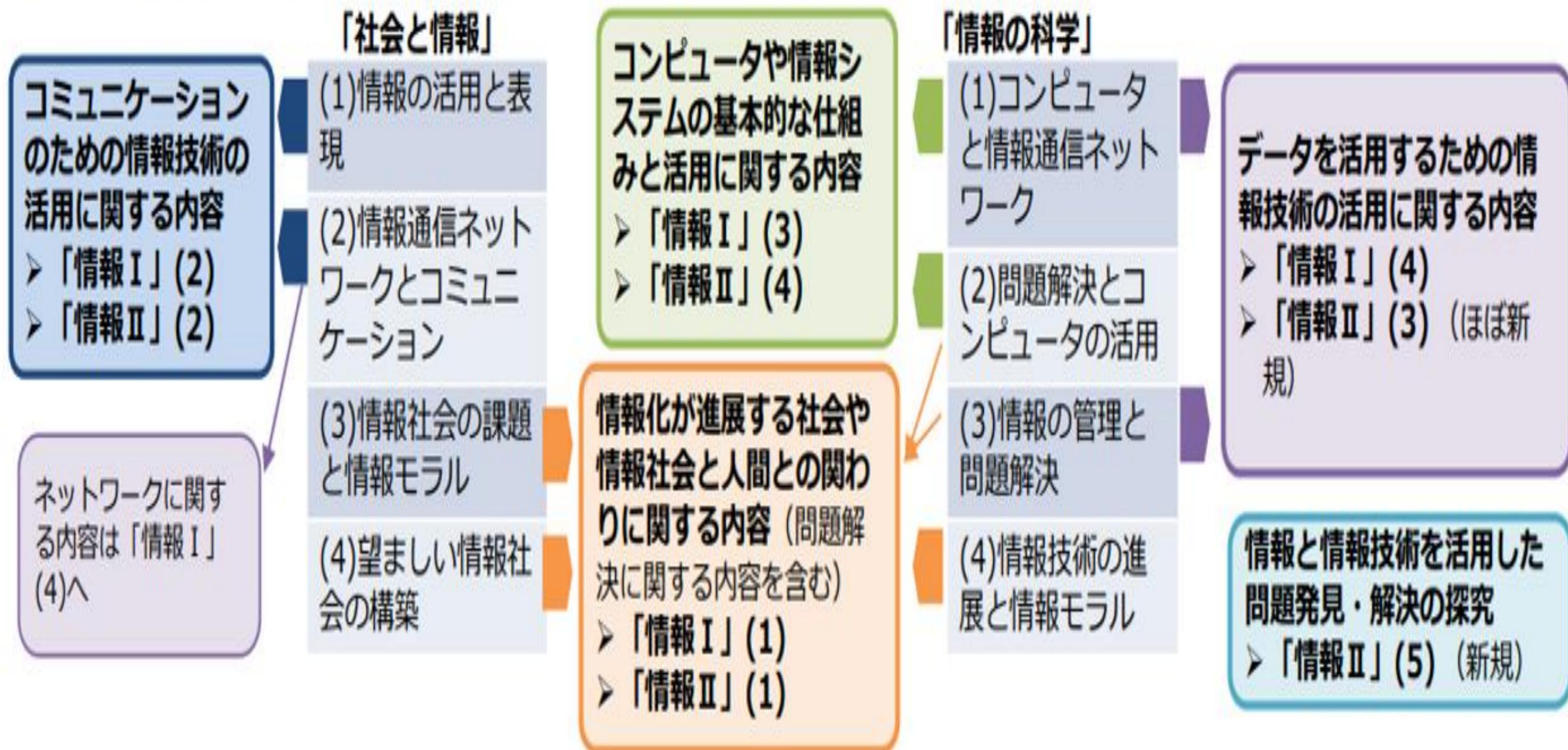
(4) 情報通信ネットワークとデータの活用

情報セキュリティを確保し, 情報通信ネットワークを活用するとともに, データを適切に収集, 整理, 分析し, 結果を表現する。

「情報Ⅱ」の主な内容

(1)情報社会の進展と情報技術	情報社会の進展と情報技術との関係を歴史的に捉え、将来の情報技術と情報社会を展望する。
(2)コミュニケーションとコンテンツ	文字、音声、静止画、動画等を組み合わせたコンテンツを、情報デザイン及び社会に発信したときの効果や影響も考慮して制作する。
(3)情報とデータサイエンス	データサイエンスの手法により、多様かつ大量のデータを基に、現象をモデル化し、分析し、その結果を読み取り、解釈し表現する。
(4)情報システムとプログラミング	情報システムを開発の効率等に配慮して設計するとともに、情報システムを構成するプログラムを制作する。
(5)情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究	情報Ⅰ及び情報Ⅱで身に付けた資質・能力を総合的に活用し、情報と情報技術を活用して問題の発見・解決に取り組み、新たな価値を創造する。

(参考) 現行科目からの内容構成の変更 (イメージ)



STEAMとは？

STEAM (S)とは何か;コンテンツ

<コンテンツ> 文字的には、STEAM(S)は、各々、

Science: 科学

Technology: 技術(テクノロジー)

Engineering: 工学・ものづくり(エンジニアリング)

Art(s): リベラルアーツ/アート・デザイン

Mathematics: 数学

(Sports: スポーツ・身体性)

上記の世界への敬意・横断性の上

→いかに豊かな発見・発明にあふれた世界か

PBLや探究・研究を通じて、より実践的・研究的な

実際社会・学問・文化と本格的に出会う

参考) STEM/STEAMの様々な派生形

新しい要素を付加

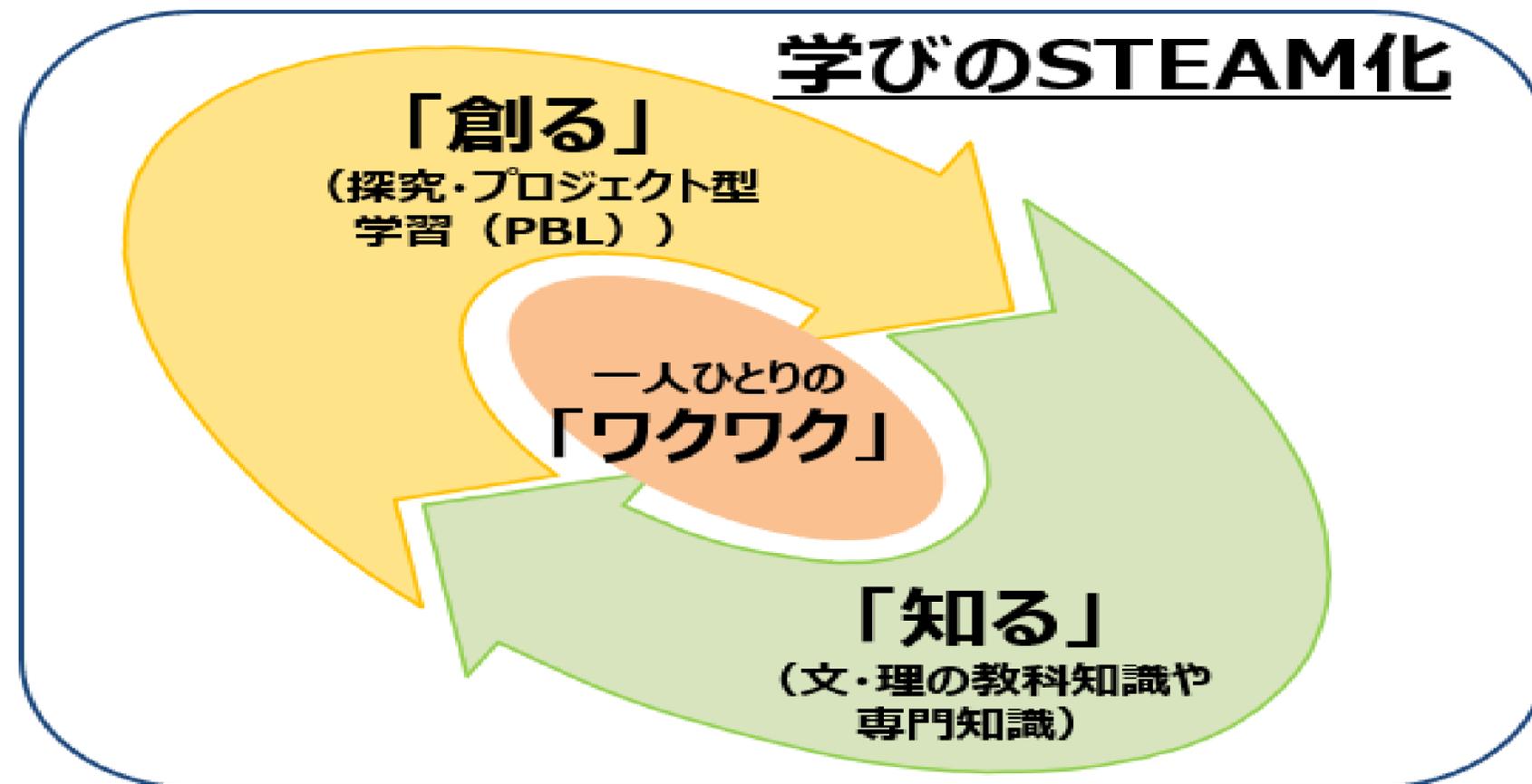
STEAMS	STEAM + Sports <ul style="list-style-type: none">感性・身体性を重視したいという観点で、STEAMに「スポーツ」を付加 (2018・中島さち子)
eSTEM	STEM + environmental <ul style="list-style-type: none">技術だけでなく、複雑化している環境分野に着目し、環境に配慮した社会を作れる人材の育成を目指す (2008・米Salem Environmental Education)
GEMS	Girls in Engineering Math and Science <ul style="list-style-type: none">女性版STEM。女性のSTEM分野での活躍を目指す (2006・米ペンシルベニア大)
STEMIE	STEM + Invention + Entrepreneurship <ul style="list-style-type: none">米国次世代科学スタンダード(NGSS)に合わせて、InventionとEntrepreneurshipの2要素を追加 (2016・米The STEMIE Coalition)
STEMLE	STEM + Law + Economics <ul style="list-style-type: none">社会実装に近づけるため、STEMにビジネス要素を付加 (出展元不明)
STREAM	STEAM + Reading <ul style="list-style-type: none">どんなにテクノロジーが普及しても、何かを学び、何かを達成する際は言語力と人間的な感性が重要という考え (2019・BETT Asia 2019でのマレーシア教育大臣)

言葉は違うが、意味としては、ほぼ同義

iSTEM	<ul style="list-style-type: none"><i>invigorating STEM program</i>
METALS	<ul style="list-style-type: none"><i>Masters of Educational Technology and Applied Learning Science</i>
STEAM	<ul style="list-style-type: none"><i>Science, Technology, Engineering and Applied Mathematics</i>
STEMM	<ul style="list-style-type: none"><i>Science, Technology, Engineering, Mathematics and Medicine</i>
STREAM	<ul style="list-style-type: none"><i>Science, Technology, Robotics, Engineering, Arts, and Mathematics</i>
STREM	<ul style="list-style-type: none"><i>Science, Technology, Robotics, Engineering, and Mathematics</i>
STREM	<ul style="list-style-type: none"><i>Science, Technology, Robotics, Engineering, and Multimedia</i>
THAMES	<ul style="list-style-type: none"><i>Technology, Hands-On, Art, Mathematics, Engineering, Science</i>
MINT(独語)	<ul style="list-style-type: none"><i>Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik</i>

学びのSTEAM化

一人ひとりのワクワクする感覚を呼び覚まし、
文理を問わず教科知識や専門知識を習得する（＝「知る」）ことと、
探究・プロジェクト型学習（PBL）の中で知識に横串を刺し、
創造的・論理的に思考し、
未知の課題やその解決策を見出す（＝「創る」）ことが
循環する学び

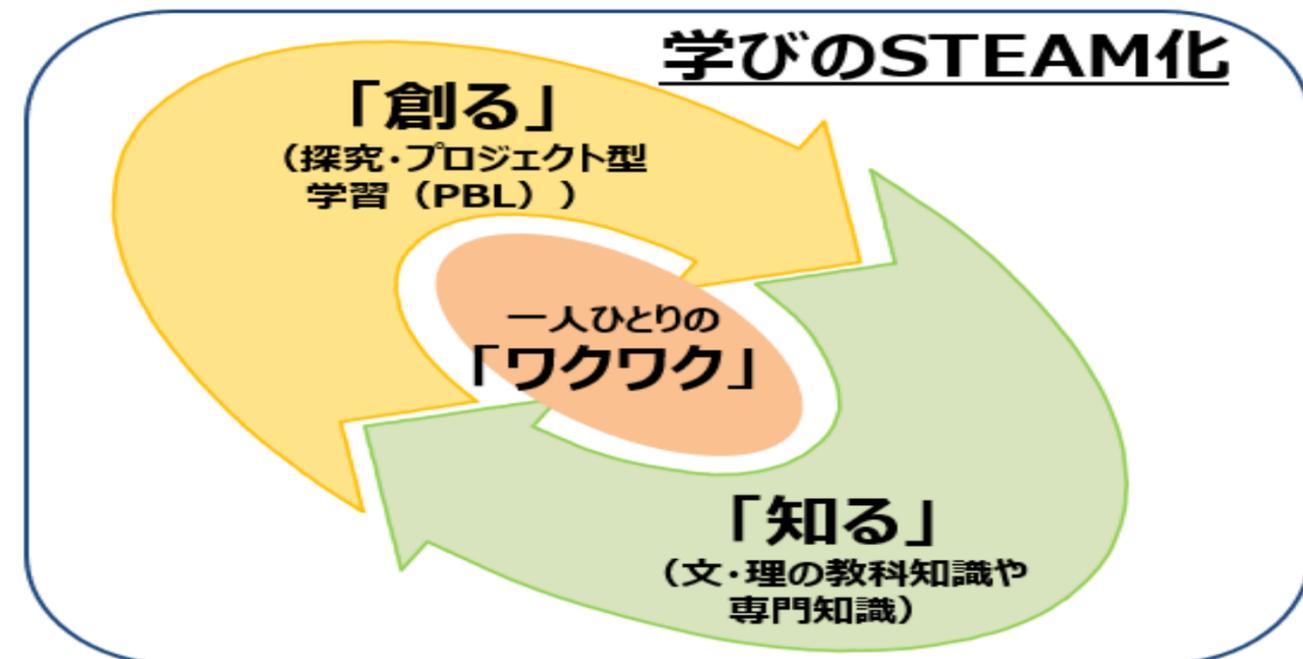


SDGs STEAMの取り組み事例

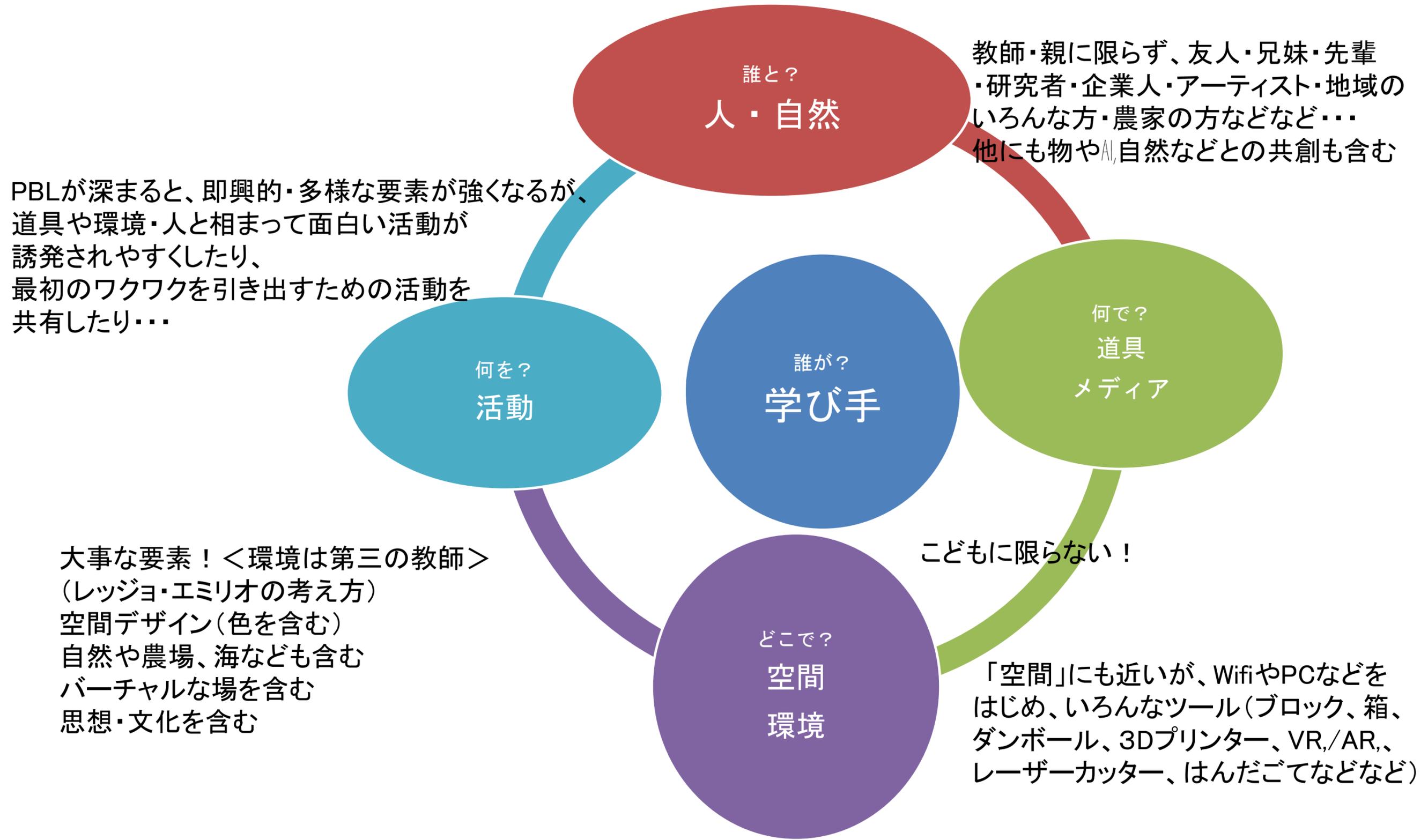
経済産業省 未来の教室 STEAMライブラリー
各教科および教科横断型 授業

一人ひとりのワクワクする感覚を呼び覚まし、
文理を問わず教科知識や専門知識を習得する（＝「知る」）ことと、
探究・プロジェクト型学習（PBL）の中で知識に横串を刺し、
創造的・論理的に思考し、未知の課題やその解決策を見出す（＝
「創る」）ことが

「循環する学び」



STEAM (S)の学びを支えるものは？



未来の教室STEAMプログラムで大切にしてきた「学びのSTEAM化」の6つの要素

- (1) 学習者がワクワクする導入**
- (2) 「知る」学び（教科教育・教科横断等）**
- (3) 「創る」学び（試行錯誤・仮説検証等）**
- (4) 「知る」学びと「創る」学びの「循環」**
- (5) 学内外のステークホルダーとの連携の詳細（学内外の越境）**
- (6) プログラムを通じた学習者の声の詳細（脱予定調和）**

どうして 今、

ICTやAI

探究やSTEAM

が 필요한のか？

情報活用能力として育成すべき資質・能力を体系的に整理するイメージ

- 情報活用能力の学習の基盤としての位置付け、情報活用能力の範囲、情報技術の変動性に留意しつつ、情報活用能力の構成要素別に（情報技術の①活用、②適切な取扱い、③特性の理解）、各学校段階で育成すべき主な資質・能力の例を以下のとおり「**知識及び技能**」と「**思考力、判断力、表現力等**」に整理してはどうか

小学校

中学校

高等学校

1 情報技術の活用

- 課題の設定
- 情報の収集
- 整理・分析
- まとめ・表現
- 基本的な操作

2 情報技術の適切な取扱い

- 法や制度
- 倫理
- 安全

3 情報技術の特性の理解

- 情報及びコンピュータの原理
- AI
- アルゴリズム・プログラミング
- デザイン
- データの扱い
- コミュニケーションやメディア
- 社会的役割

知識及び技能 思考力、判断力、表現力等

- 多様な情報収集の方法を身に付ける
- 情報やデータを整理し傾向を把握する方法を身に付ける
- 目的に応じた表現技能を身に付ける
- 情報技術の適切な操作を身に付ける
- 適切な方法で情報やデータを収集・整理し傾向を明らかにしたうえで、目的に応じて効果的に表現し、身近な課題を解決できる

- 自他の権利やルール、マナー、セキュリティを理解する
- 生活や健康への影響、安全管理を理解する
- メディアにより情報や印象が異なること、誤情報・悪意のある情報もあることを理解する
- 権利と責任、ルールとマナー、セキュリティ、情報技術の活用による影響等を踏まえて適切に行動することができる

- 生成AIを含む情報技術の基本的な仕組みや特性を理解する
- コンピュータに指示するために必要な手順を理解する
- 情報技術の特性を踏まえ、プログラミング的思考に基づき、身近な課題の解決策を表現することができる

知識及び技能 思考力、判断力、表現力等

- 効率的な情報収集の方法を身に付ける
- 情報やデータの統計的な分析の方法を身に付ける
- 複数の情報技術の組み合わせた表現技能を身に付ける
- 複数の手段により効果的に収集した情報やデータを統計的に分析し根拠を判断したうえで、適切な情報の加工をもって課題を解決できる

- 権利に係る基本的な法制度や責任を理解する
- 倫理的配慮や情報セキュリティの基本を理解する
- 心身を含むリスク評価と適切な対処を理解する
- 法や倫理等を多面的に考え、情報セキュリティを踏まえつつ、情報技術のリスクを評価して適切に行動することができる

- 情報技術の仕組みを理解する
- AIの仕組みと社会での活用を理解する
- アルゴリズムの理解と構造的な表現方法を身に付ける
- ユーザ視点の情報デザインを理解する
- データの効率的な管理・活用の仕方を身に付ける
- メディア特性が受信・発信に与える影響を理解する
- 技術による社会のシステム化を理解する
- 情報技術の仕組みや特性を踏まえ、AIやアルゴリズム、情報デザイン、データ分析、メディアの活用と社会的視点を統合し、生活や社会における課題を多面的に分析して解決策を構想・表現することができる

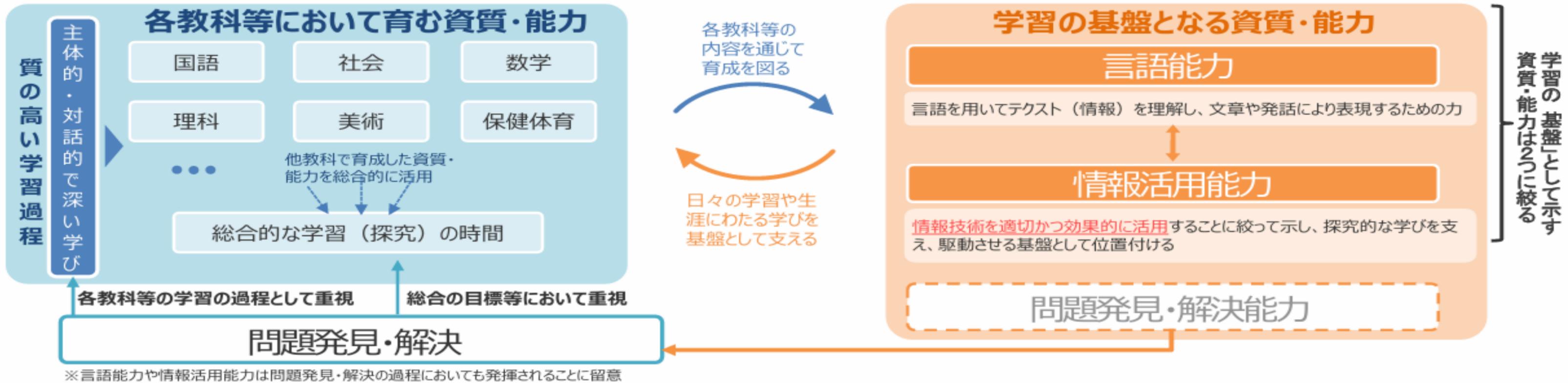
知識及び技能 思考力、判断力、表現力等

- 組み合わせによる効果的な情報収集の方法を身に付ける
- 情報やデータを構造化し科学的に分析し論理的に考察する方法を身に付ける
- 情報技術を統合した効果的な表現技能を身に付ける
- 情報技術の特性や信頼の多面性を踏まえ、情報やデータを統計的・多角的に分析し根拠を判断したうえで、解決策を論理的に構成・適切に表現し、効果的な議論を経て課題を解決できる

- 法・制度の意義や責任を理解する
- 倫理的な配慮を踏まえた適切な活用に関し理解する
- 情報セキュリティを踏まえたリスクと利便性の評価・管理を理解する
- 法・制度の意義や倫理的課題を考察し責任をもつことや、情報セキュリティを踏まえつつ、情報技術のリスク、利便性、信頼性等を評価して適切に行動することができる

- 情報技術の原理を科学的に理解する
- AIの特性と課題を踏まえた活用の方法を身に付ける
- アルゴリズムやシステム構築の設計と評価の方法を身に付ける
- ユーザ中心の情報設計・評価の方法を身に付ける
- データの科学的分析・解釈や、モデル化、シミュレーションを理解する
- メディア・ツールの統合・活用の方法を身に付ける
- 技術発展の影響を多面的に理解する
- 先端技術を含む情報技術の原理や特性を踏まえ、AIやアルゴリズム、情報デザイン、データ分析、モデリング、シミュレーション、メディア・ツールの活用と社会的視点を統合し、生活や社会における専門的な課題を分析的に捉えて、解決策を創造的に構想・表現することができる

「学習の基盤となる資質・能力」の整理の方向性



<問題発見・解決能力>

- ① 児童生徒が取り組む課題に伴って能力の具体が変わるものであり、全ての学習の「基盤」として発揮可能な資質・能力をあらかじめ明確化することは困難
 - ② また、こうした力は、本人にとって意義のある文脈で質の高い問題発見・解決を繰り返す中で発揮できるようになるものであり、そうした文脈から切り離して育成することは難しいとの指摘もある
 - ③ 一方、各教科等で培った資質・能力を総動員し、個々の関心等に応じて様々な問題を発見し解決していく力を育む重要性は増している
 今般検討している探究的な学びの充実は、「問題発見・解決」の要素と不可分一体（論点資料「3. 検討の方向性」）
- ➔ 「学習の基盤となる資質・能力」として示すのではなく、総合の目標の学校段階に応じた示し方を検討する中で、問題発見・解決の要素を重視するとともに、各教科等の学習の過程で問題発見・解決が重視されることを示すべき

<情報活用能力>

- ① 現在「情報及び情報技術を活用」する力となっているが、言語能力との重複があるとの指摘
 - ② 現代社会で情報技術を介さない情報活用に係る能力の育成は実践イメージが持ちにくい
- ➔ 今般の情報教育の充実を契機に、学習の基盤となる資質・能力としては「情報技術の活用」に絞って示すべき（「情報の活用」は各教科等の特質に応じて指導）
- ➔ 各教科等のみならず、探究的な学びを支え、駆動させる基盤として位置付けるべき

<言語能力>

- 全ての学習を支える基盤として重要な役割を果たしている
- ➔ 現行の整理を前提としつつ、見直しが必要な部分がないか検討すべき

➔ これらのことを前提としつつ、学習の基盤となる資質・能力の全体について、今後総則・評価特別部会等において詳細に整理すべき

単なる操作スキルではない「情報活用能力」

要素	内容	育成する視点
1. 科学的な理解	情報の性質、情報モラル、セキュリティ、倫理など	情報を正しく理解し、判断する力
2. 活用の実践力	機器・ソフトウェアの操作、情報収集・整理・分析・表現	目的達成のためにツールを使いこなす力
3. 社会に参画する態度	情報技術の意義、主体的な情報社会への参画	責任を持って情報社会を形成しようとする意識

→ 教科「情報」だけでなく、全教科で育成する。

「何のため？」

人生や社会をよりよくするための

課題発見・解決力の育成

情報活用能力の育成

言語能力の育成



「デザイン思考の育成」

共感 → 定義 → アイデア

→ プロトタイプ → テスト



「デザイン思考の方法」

観察・共感 インタビュー・ユーザー視点

→ **問題定義 掘り下げた観察 コア問題**

→ **アイデア創出 アイデア発散 具体化**

→ **プロトタイプ 作成にツール**

→ **検証 改善 試行錯誤**



「デザイン思考のカリマネ」 赤堀2022

事例の収集・研究校参観 ← インタビュー・ユーザー視点

自校適用 何が大切 ← 掘り下げた観察 コア問題

シンキングツール ← アイデア発散 具体化

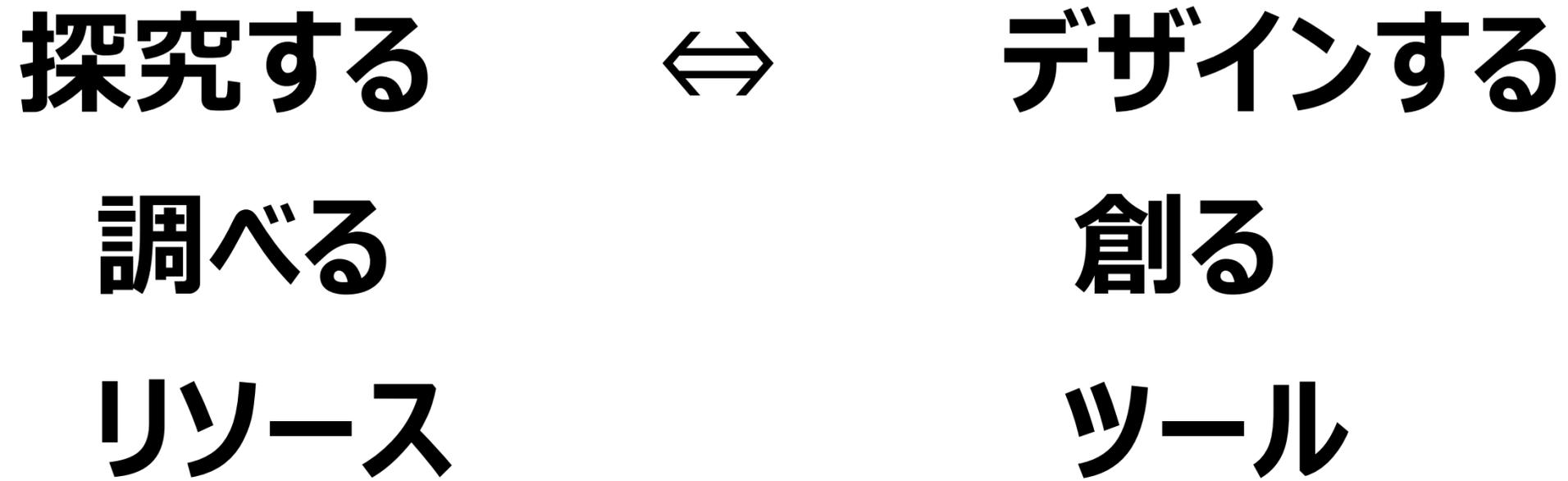
指導方法・教材・ICT ← プロトタイプ作成にツール

年間指導計画・ICT活用

データに基づく検証 (PDCA)



「探究・デザイン思考の育成」



全体を俯瞰する

何をすべきか

役割の認知



21 -22 世紀に必要な学びとは

- ・ **生きる喜び・自信を育むもの**
各々の個性的な創造性を咲かせるもの
- ・ **他者との共創(協奏)の喜び・価値を**
気づかせるもの
- ・ **多様な存在(人間・自然・AI他)との**
共存の価値・喜びを気づかせるもの

創造・共創・共存

(Creativity / Co-creation / Co-existence)

STEAM(S)とは、これらを目指したものである

高校教育の現場 の課題

「探究」と「情報教育」をどう融合し、
生徒の主体的な学びへ発展させるか

※AIやデジタル技術が社会の基盤知識を
教えるだけでなく、テクノロジーを
“活かして創造する力”
を育む教育の必要性

デジタル領域「先端的・実践的な学び」を軸

「探究×情報」の新たな姿

実践事例やカリキュラム開発

→ 「総合的な探究の時間」「情報Ⅰ・Ⅱ」

実践できるカリキュラム開発

現場の授業に直結する新たな学びの機会提供

— 高校現場を支援する新しい学びスタイル

ポイント①: 情報の役割の転換

「知識」から「課題解決の道具」へ

項目	従来の教育	新しい学び (DX H.S.)
情報の役割	知識・モラルとして学ぶ対象	道具・言語として活用
探究活動	文献調査、グループ討議が中心	データ分析、プログラミングで検証
成果発表	レポート、口頭発表が主	デジタルコンテンツ、プロトタイプで 具現化して社会に通用する力に

探究は、客観的なデータと論理によって支え

ポイント②: 文理融合とカリキュラムの横断性

文理の壁を溶かす

全教科を巻き込む「ハブ」としての情報科

1. 文理融合の接着剤

- 文系生徒: 課題発見に加え、データ分析という客観的スキルを習得
- 理系生徒: 技術力を社会課題(探究)と結びつけ、創造性を発揮

2. カリキュラム・マネジメント

- 全教科の探究活動をデジタル技術で支える立場へ(ファシリ)
- 学校全体で教科横断的な連携を強化し、学習効果を最大化

ポイント③: 社会との接続と未来志向

「自己調整能力」と「社会貢献意識」の育成

1. 学びの場の拡大

- ・高大社連携: 企業や大学の専門家による授業やフィールドワークを必須

2. 生涯学習の基盤

- ・自己調整学習: デジタル教材やツールで「何を、どう学ぶか」を自ら決定
- ・成果: 卒業後も自律的に学び続け、変化に対応できる力を育成

一人ひとりのワクワクを呼び起こす！

～だって わたしの 学びやもん～



本日の キーワード は **ひまわり** ！





早稲田大阪高校

2025年から校名変更

早稲田大阪高校が掲げる人材育成目標

自律

他者を尊重し、多様性を認め、
対話を通じて共有価値を創造できる
「しなやかな感性」を磨く

教育理念

責任

答えのない課題に挑む「志マインド」を持ち、解決に向けて実践し、
社会に貢献できる人材を育てる

質実

社会環境、国際情勢、科学技術の
急激な変化の時代を生き抜く
「たくましい知性」を備える

早稲田大阪高校

- ◆ 大阪府茨木市宿久庄
- ◆ 早稲田大学の「系属」校
- ◆ 早稲田大学推薦 74校



早稲田大学を目指す **早稲田コース**

難関国公立大学
難関私立大学を目指す **文理コース**

難関私立大学
有名私立大学を目指す **総合コース**



早稲田コース

募集定員74名（うち早稲田大学特別推薦枠74名）で早稲田大学を目指します。

1

早稲田大学への
進学に特化



募集人数**74**名のうち、
早稲田大学推薦枠を**74**名設定

2

早稲田コース
独自カリキュラム



全員が「ゼミ」に所属し、
探究活動で研究テーマを追究

3

卒業論文の執筆



探究成果の発表、卒業論文の
執筆など高大接続を重視

早稲田コース

高大接続教育を実施、
早稲田大学を目指す

早稲田コース独自の専門演習など
独自カリキュラムで、
高大接続教育を実践します

早稲田コース

大学入学(合格)を目的化せず、
大学での学問探究を目的

もちろん 知識・技能の習得は大切

グローバル化とAI時代に必要な
「柔軟な対応力」を育む教育

従来の知識偏重型に加えて、ICT活用とSTEAM教育
教科横断的な学びと高大連携・産学連携・地域連携を重視

生徒が社会課題に取り組み、
真のコミュニケーション能力と自己肯定感を高める実践事例
教員への導入アドバイスも提供

早稲田コース

4つのポイント

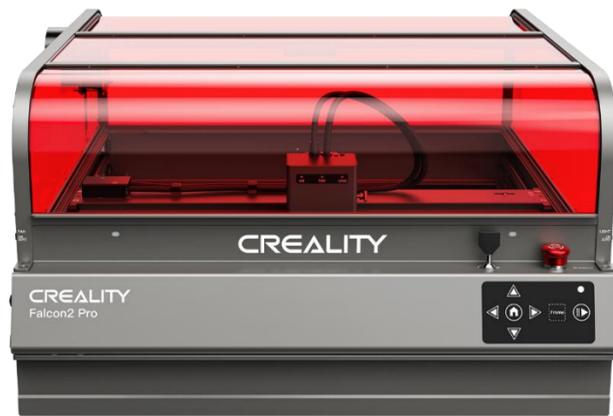
- ・ 探究 専門演習（ラボ） 卒業論文
- ・ ICT Global English TOEFL対策
- ・ STEAM教育 情報II 産学連携
- ・ 高大（早稲田大学中心）連携 など



- ▶ 高校2年次より専門演習（ラボ）に所属し、自らの研究テーマを追究。
 - ▶ 全員が研究テーマを設定し、3年間の探究活動の成果として卒業論文を作成。
 - ▶ Global English講座を開講し、実践的な英語力を磨く。アプリ・AI活用
 - ▶ 情報を柱にSTEAM教育を実践し、教科横断的な力を磨く。例：情報リテラシー
 - ▶ 産業界や大学と連携し、社会で必要な力を磨く。
- ★ 国際交流活動 と ボランティア活動 （PBL）

高等学校DX加速化推進事業 採択校

- ◆ 令和6・7年度 採択
- ◆ 令和7年度は、「重点類型グローバル型」で採択



▲レーザーカッター



▲3Dプリンター



▲VRゴーグル



DX

D

Digital

X

Transformation

総合的な探究の時間

Period for Inquiry-Based Cross-Disciplinary Study



総合的な探究の時間・専門演習(フボ)

2025	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
1年次	探究プロセスを学ぶ				研究				レポート プレゼン準備			
2年次	プレゼン	専門演習(ゼミ)										
3年次	論文執筆						論文発表					

総合的な探究の時間・専門演習(フボ)

2025	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
1年次	探究プロセスを学ぶ				研究				レポート プレゼン準備			

一生使える探究のコツ (株式会社トモノカイ)

→「入門編」「練習編」「実践編」を得て、
探究のポイントを押さえ、自らの問いを立てていく。

研究テーマ

- ・生分解性プラスチックについて
- ・睡眠について
- ・食品ロスを削減するためには
- ・アフリカから見る日本の女性の政治参画
- ・思春期の心の病に陥る原因とその後の接し方について

専門演習(ラボ)

2025	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
2年次	プレゼン	専門演習(ゼミ)										



ゼミテーマ

- Introduction for Global Citizenship
- Works Analysis (作品分析)
- 法と正義
- 日本美術史入門(絵画と仏教彫刻)
- 文化人類学へのいざない~文化・社会・歴史~
- 植物ゼミ
- 日常生活に役立つ(かもしれない)数学を学ぼう。'25

専門演習 (Works Analysis)

◆ 英米作品 (映画・絵画・ミュージカルなど) を
社会的・文化的・心理学的側面から多角的に考察・分析。

(例) Formal Analysis (形式分析)

映画を構成する諸要素 (撮影法・音響・演技・編集等) を
一つ一つ解体し、個々の要素に焦点を当て分析を行う。

◆ 美術館訪問

◆ 民族博物館

◆ Veg Out (Vegan)



専門演習(ラボ)

2025	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	
3年次	論文執筆										論文発表		



Wコース4期生(1年生)の教員・生徒が、明治大学にておこなわれました国際教育メディア学会にて発表

早稲田コースでは 1年で「総合的な探究の時間」の時間を活用して、**ABR (Arts-Based Research)**
アート手法を用いた研究や探究の実践・体験型WSから方法論・表現手法を学ぶ

今回は、ABR学習の一環として、春の校外学習での出来事を題材に”英語で劇”を行いました！

演劇的手法を用いたメディアリテラシー

◆演劇的手法

➡ 演劇を完成させるのではなく、
学びの目的を達成するための手法

◆インプロビゼーション(即興演劇)

➡ **既成概念**にとらわれなくて、その場の状況・相手に
すばやく柔軟に反応し、今の瞬間を生き活きと生きながら、
仲間と共通のストーリーを作っていく。

インプロビゼーションの実践例

◆異文化理解学習

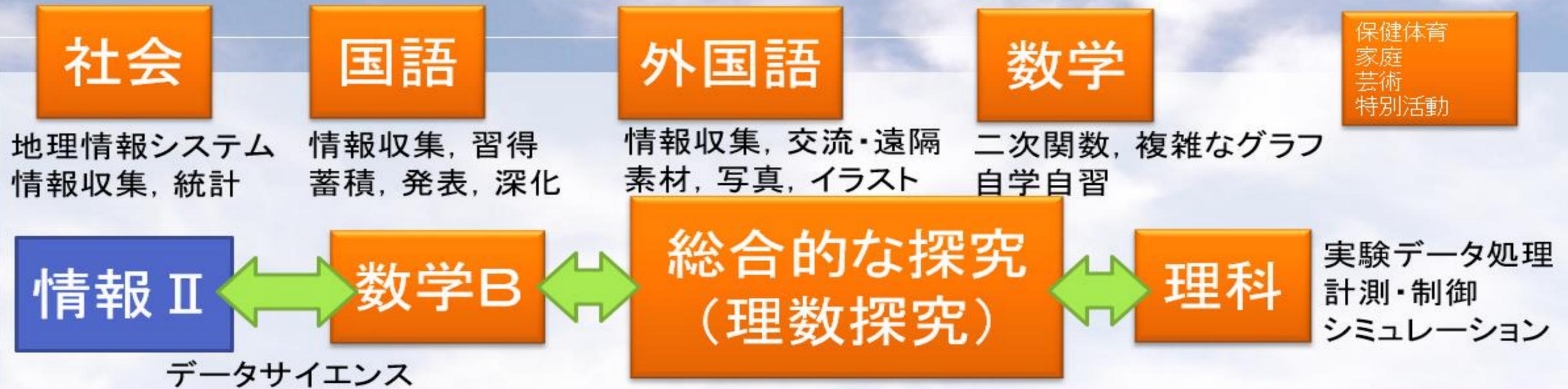
1. 海外で経験した1シーンを演じる
2. 難民になりきる

その文脈に入り込む、その人になりきることで、
頭で考えるだけでは得られない情報を収集することができる

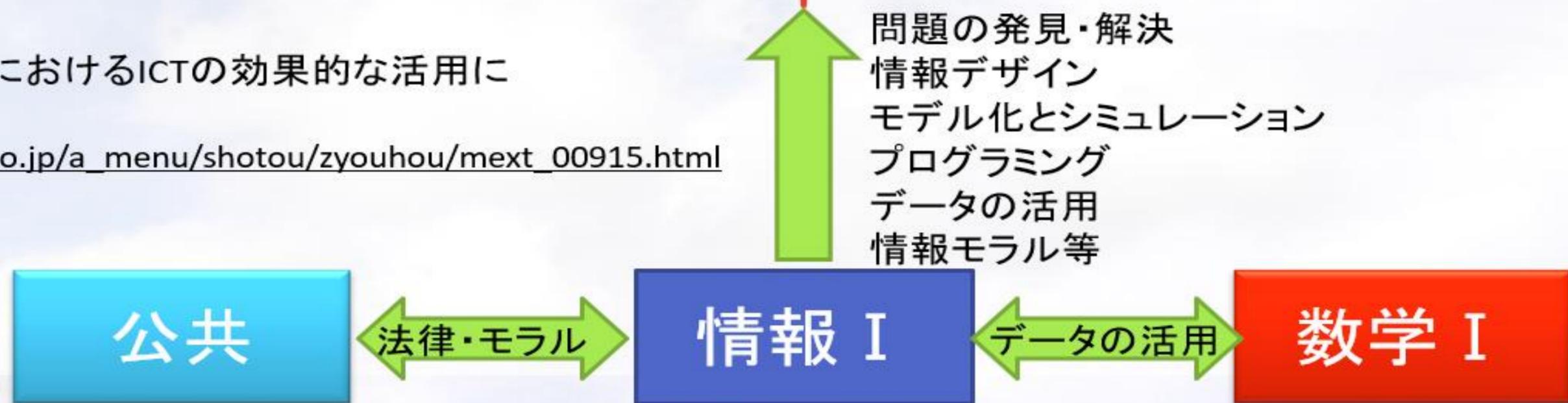


フォトランゲージの中に取り入れる

カリキュラム・マネジメントをしっかりと行う



各教科等の指導におけるICTの効果的な活用に関する参考資料
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/mext_00915.html



情報 I

- ◆ 高校1年次 配当
- ◆ 週2コマ(ともに実習) ※1・2学期期末テストのみ実施

【教科目標】

- ◆ 情報活用能力の育成
- ◆ 社会問題を解決するテーマ設定
→ 共通テスト対策につながる



年間計画

【1学期】

◆Google Colaboratoryを用いたプログラミング

◆演劇的手法を用いたメディアリテラシー

【2学期】

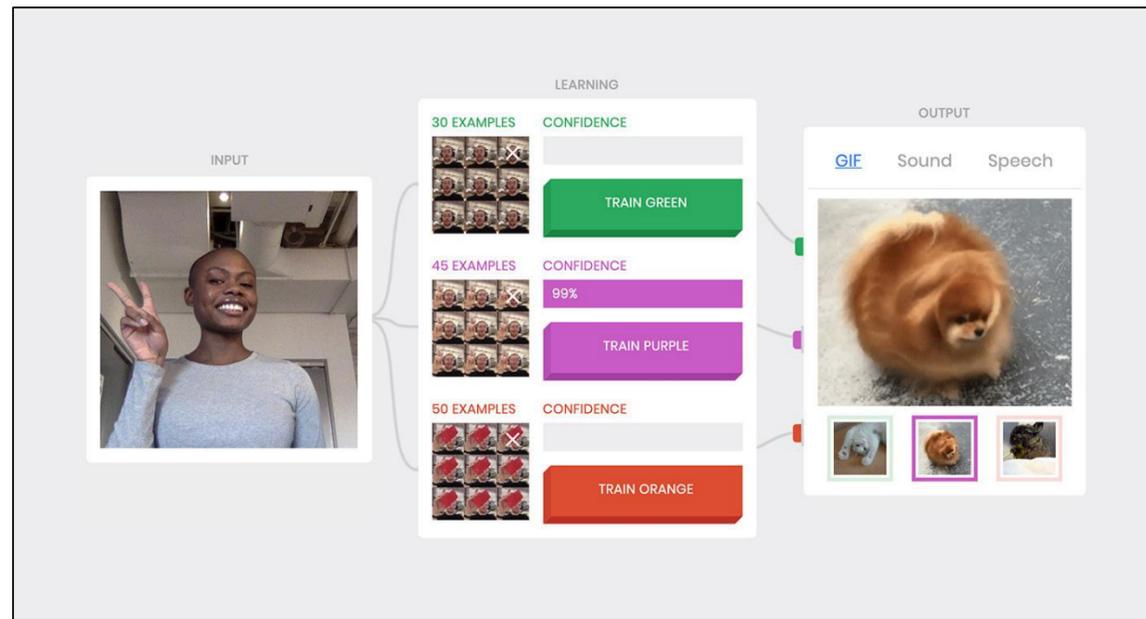
◆Micro:bitを用いたプログラミング実習

◆AIをたたきたい

【3学期】

◆HTML言語を用いたホームページ作成

3Dプリンターの
授業を組み込みたい

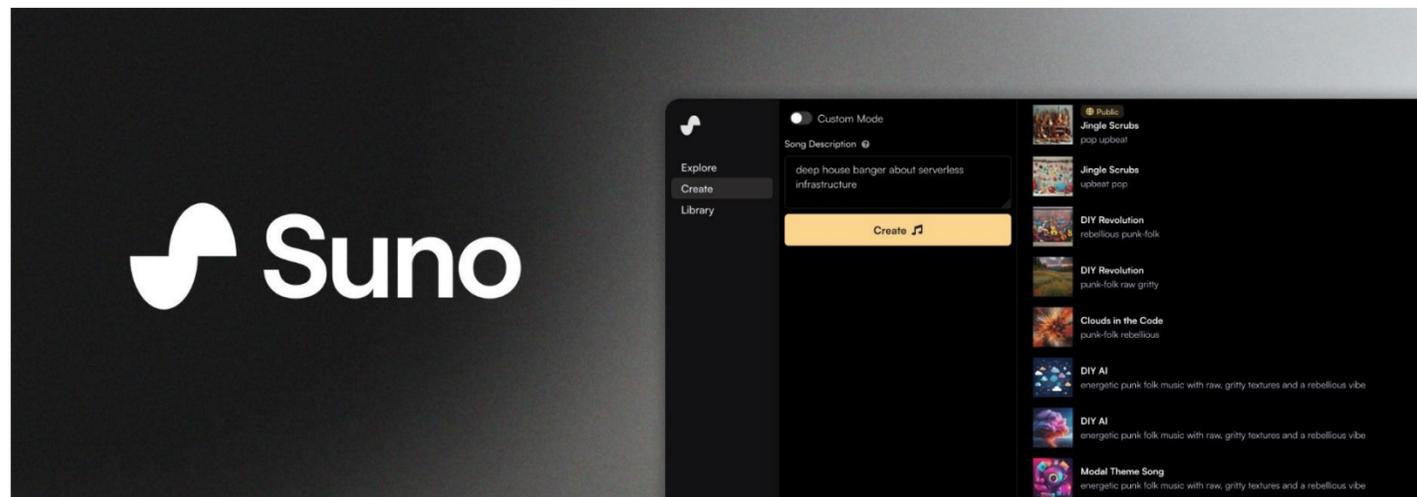


◀ Teachable Machine

画像/音声認識モデルを
作ることができるツール

Luma Dream Machine ▶

AI動画を写真やプロンプトから
高速で生成できるツール



◀ Suno

テキストをもとに音楽を生成するツール

早稲田大阪高等学校の新しい校歌を
作曲してください。

大阪府茨木市にある学校なので、
地域の特色を踏まえてください。



AIの間違いを分析

情報の間違いを指摘しよう！

- ①自身が詳しいものにAIに聞いてみる。
 - ②情報に間違いがないか、
ネット検索等を用いて、調べる。
 - ③スプレッドシートに間違いを共有
- ※人が傷つくようなものは共有しない。
他の人が入力したものを編集しない。



情報Ⅱ

- ◆ 高校3年次 配当 週2コマ

【教科目標】

- ◆ プログラミング
- ◆ 探究
- ◆ 教科横断
- ◆ データサイエンス

デジタルハリウッド、BSD プログラムなど



「数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度」の概要

1. 「数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度」とは？

「数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度」(以下「認定制度」という。)とは、デジタル時代の「読み・書き・そろばん」である数理・データサイエンス・AIに関する、大学(短期大学含む)・高等専門学校(以下、「大学等」という。)の正規の課程の教育プログラムのうち、一定の要件を満たした優れた教育プログラムを文部科学大臣が認定/選定することによって、大学等が数理・データサイエンス・AI教育に取り組むことを後押しする制度です。

制度概要

大学・高等専門学校の数理データサイエンス教育に関する正規課程教育のうち、一定の要件を満たした**優れた教育プログラムを政府が認定**し、応援！多くの大学・高専が数理・データサイエンス・AI教育に取り組むことを後押し！



【応用基礎レベル】

数理・データサイエンス・AIを活用して課題を解決するための**実践的な能力**を育成

2022年度より、応用基礎レベルの認定開始

【リテラシーレベル】

学生の数理・データサイエンス・AIへの関心を高め、適切に理解し活用する**基礎的な能力**を育成

2021年度より、リテラシーレベルの認定開始



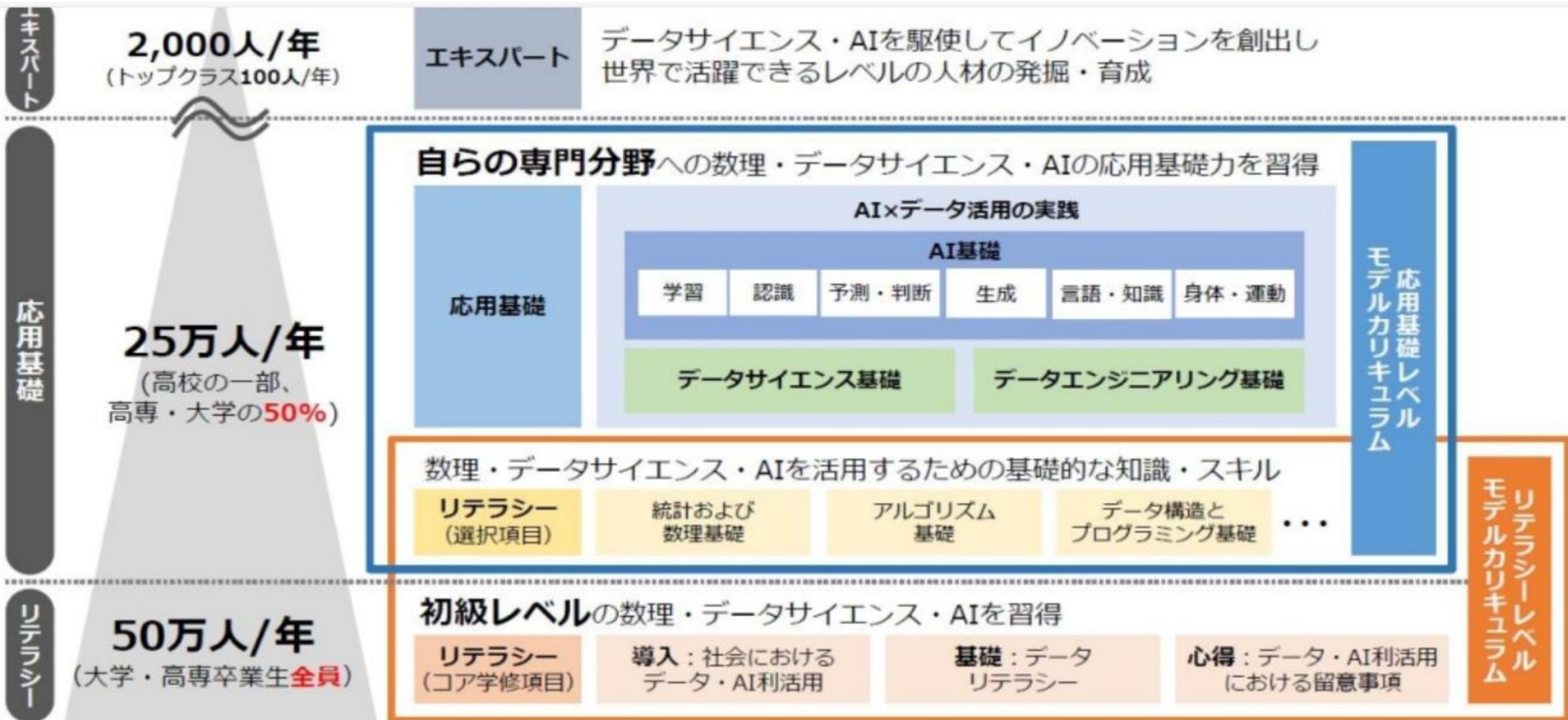
MDASH
Literacy
Approved Program for Mathematics,
Data science and AI Smart Higher Education

数理・データサイエンス・AI
教育プログラム認定制度
リテラシーレベル



MDASH
Literacy **+**
Approved Program for Mathematics,
Data science and AI Smart Higher Education

数理・データサイエンス・AI
教育プログラム認定制度
リテラシーレベル プラス



リテラシーレベルは、データと社会との関係性を学ぶ「導入」、データを読み解き、扱うための基礎的な能力を学ぶ「基礎」、データやAIを利活用する際の倫理的・法的・社会的な留意点などを学ぶ「心得」などにより構成されており、大学等の全ての学生が身に付けておくべき素養として位置づけられております。

[数理・データサイエンス・AI\(リテラシーレベル\)モデルカリキュラム データ思考の涵養 \(2020年4月14日制定\) □](#)

[数理・データサイエンス・AI\(リテラシーレベル\)モデルカリキュラム データ思考の涵養 \(2024年2月22日改訂\) ※改訂箇所明示版 □](#)

[数理・データサイエンス・AI\(リテラシーレベル\)モデルカリキュラム データ思考の涵養 \(2024年2月22日改訂\) ※クリーン版 □](#)

◆リテラシーレベル ロゴマーク



MDASH Literacy
Approved Program for Mathematics,
Data science and AI Smart Higher Education

数理・データサイエンス・AI
教育プログラム認定制度
リテラシーレベル

高大連携(接続)教育

充実した高大連携教育活動

大学に触れ、大学を知り、可能性の広がる大学進学を目指す



高大接続(キャリア教育)

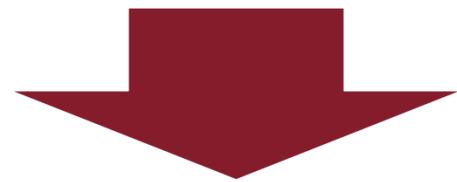
◆知に触れる

早稲田大学教授による模擬講義

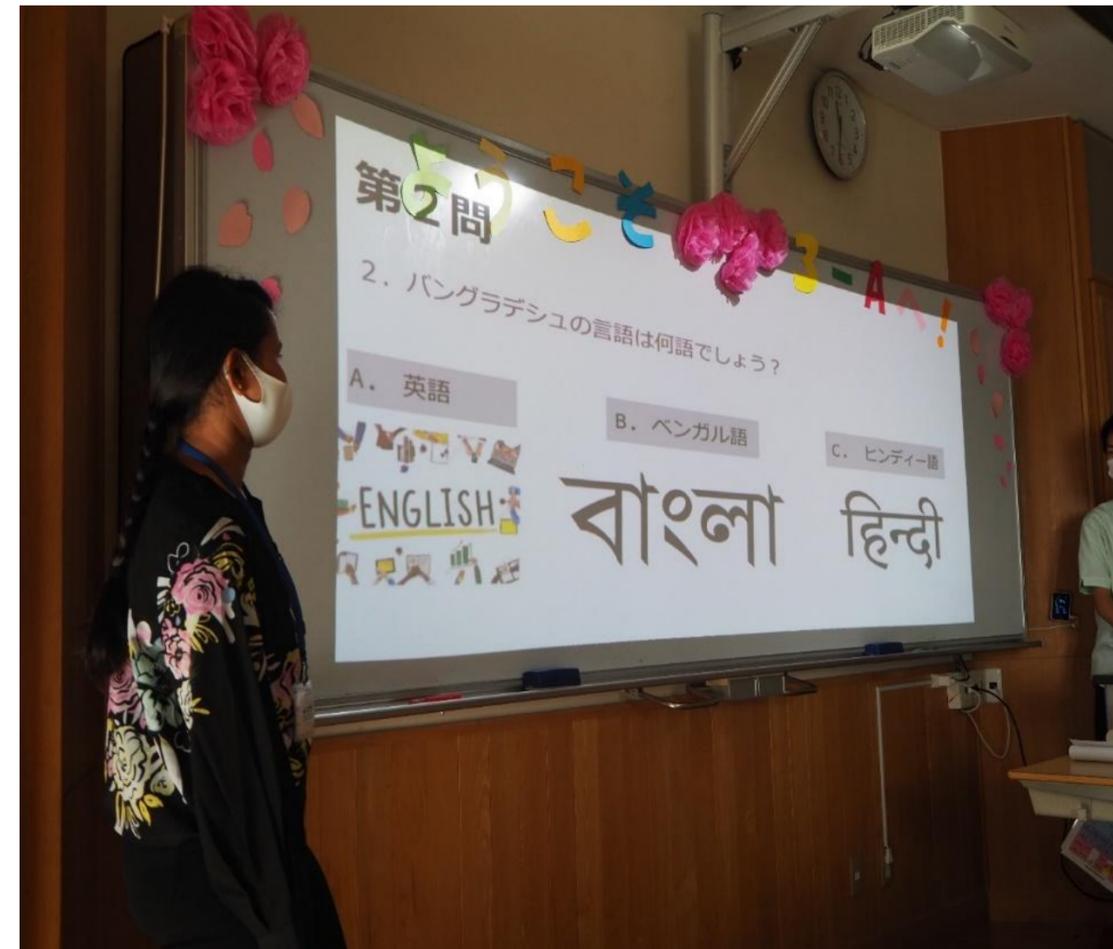
No.	学部	講義のテーマ
1	政治経済学部	G7サミット(主要国首脳会議)とEU(欧州連合) :「西側世界」と「世界秩序」のゆくえ
2	法学部	刑法について考える —犯罪はどんなときに成立する?犯罪者を罰してよいのはなぜ?
3	文化構想学部	性格診断テストの流行と問題
4	文学部	イギリス帝国と植民地独立をめぐる文書隠ぺい工作
5	教育学部	「コンパクトなまちづくり」の必要性と課題
6	商学部	金融とは何か?また、金融は社会の役に立つのか?
7	基幹理工学部	人工知能研究とは
8	創造理工学部	人は“合理的”に意思決定しているか?
9	先進理工学部	生命の起源
10	社会科学部	国際関係論への招待—平和と安全保障への視座
11	人間科学部	身の回りにおけるテクノロジーを用いた途上国の健康支援
12	スポーツ科学部	スポーツ観戦で幸せな社会は実現するのか
13	国際教養学部	Why are some countries poor?

高大接続(異文化理解)

- ◆ICC(異文化交流センター)アウトリーチプログラム
早稲田大学留学生による自国に関する特別授業



- ◆スタディツアー
 - ◆フィリピン
 - ◆オーストラリア・NZ
- ◆研修旅行も台湾・シンガポール



高大接続(地域連携)

- ◆WAVOC特別講義(平山郁夫記念ボランティアセンター)
ボランティア教育推進プログラム



- ◆早稲田大阪高等学校ボランティアセンター
生徒の資質・能力の向上
→目標を達成し、振り返りながら責任ある行動をとる力
新たな価値を創造する力



高大接続・地域連携

- ◆国立循環器病センターとのオンライン交流
- ◆地域の小学校の放課後教室 子ども食堂への参加
- ◆特殊詐欺撲滅運動(茨木市警察署とコラボ)
 - 警察署より感謝状をいただいた
- ◆茨木市議会との連携
- ◆健都ライブラリー(小学生向けのSDGsワークショップ)
- ◆里地里山での活動から学ぶ探究学習
 - 上牧にある竹林にて間伐体験
 - 刈った竹を利用した竹細工教室の開催
- ◆和歌山県 紀の川 食
- ◆北海道ウポポイ村
- ◆万博レガシー 大阪万博から 大阪の魅力を発信

地域創成 一例

「大阪からほりレトロウォーク」と称し、ワークショップ形式で地域の方々と交流



- 【野菜のおくるみ作り体験】
- 【出汁の調合体験・飲み比べ】
- 【オリジナルコースター作り】
- 【からほり商店街をちんどん体験】

高大接続 (VR授業)

High School and University Linkage

5 早稲田大学教授によるVR授業

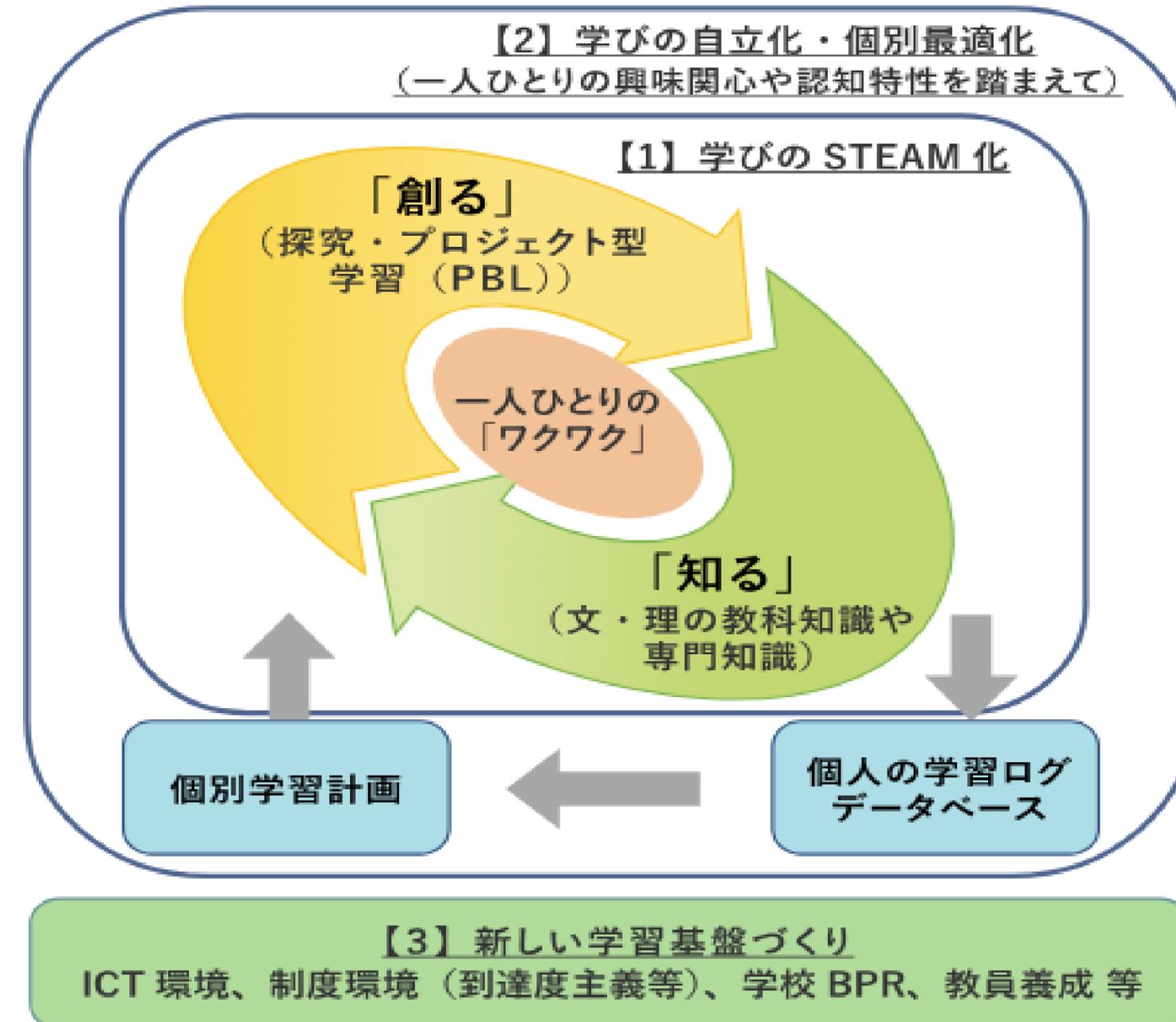
早稲田大学人間科学部教授・学生による授業



外部・産学連携

- ・ 財務省 金融教育
- ・ 総務省 ICTリテラシー
- ・ 経済産業省
未来の教室 STEAM・産学連携
- ・ 文部科学省・消費者庁
デジタル庁・子ども家庭庁
情報活用育成

「未来の教室」が目指す姿



産学連携

◆カンタス航空

探究プログラム カンタス航空が企業として行っている事業を例に

◆JTB メタバース

◆うちゅう プロジェクト

◆日本経済新聞社 ニュース・記事の読み方

◆金融政策公庫 高校生ビジネスプラン・グランプリ

ビジネスプランの作成 出張授業 証券・海外金融機関

◆CTC未来財団 データ活用実践ワークショップ

クレジットカードの不正利用を暴け！ Excelのマクロを用いた体験

生成AIとデータ活用入門 ポスター作製

◆某文房具会社 身近な文房具から問いを立てる

STEAM教育

宇宙（うちゅう）プロジェクト



宇宙開発プロジェクト
～project1:月面探査車～
in 早稲田摂陵



mission

仲間と協力して、
オリジナル月面探査車を制作せよ！！

STEAM教育

mission詳細



オリジナルかつ、月面で使用可能な

月面探査車を制作する

月面探査車を制作したエンジニアの講演会

宇宙ベンチャー企業の講演会



ブレンダー 3Dプリンター、

金融教育

中之島(大同生命保険株式会社)と北浜(大阪取引所)にて「金融プログラム」



金融教育

「日本・台湾・ニュージーランドの3カ国をリアルタイムで繋ぎ、当時の時代背景・経済状況を説明してもらった上で、財務指標や決算発表を見ながら、投資シミュレーションを体験。その際の学びを、国を超えて生徒達が共有する日本初の試みを実施しました。



6 投資判断での参照指標

投資行動の際にどの指標を参照したかを分析した結果は以下の通りです。自分の参照指標と AI モデルの参照指標を比較してみてください。

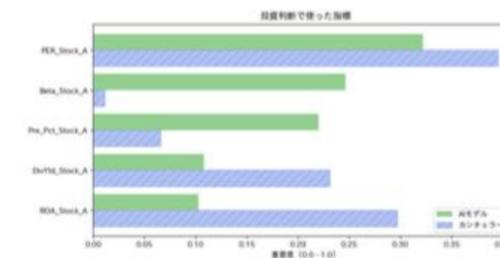


図3 株式Aへの投資にあたっての指標の重要度

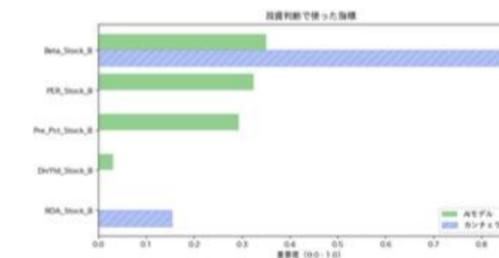


図4 株式Bへの投資にあたっての指標の重要度

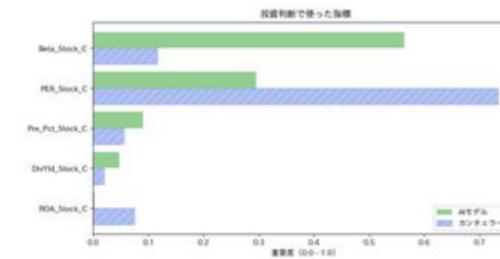


図5 株式Cへの投資にあたっての指標の重要度

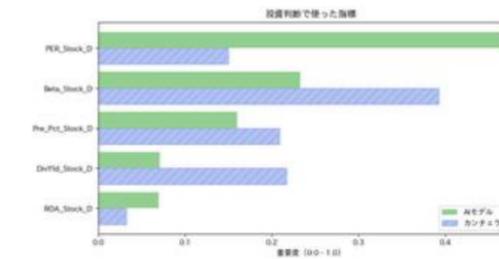


図6 株式Dへの投資にあたっての指標の重要度

金融教育 ビジネスプランラボ

日本経済新聞社



日本政策金融公庫



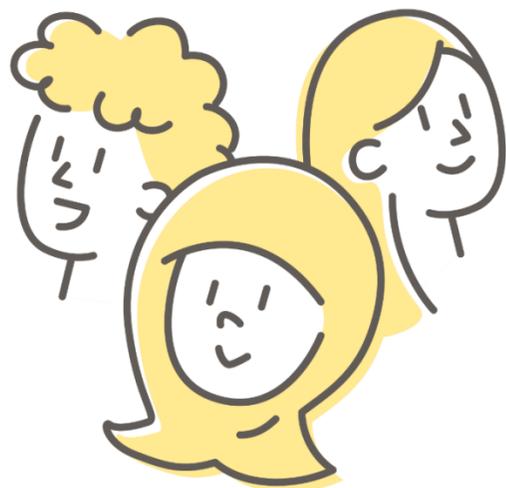
大学：世界から早稲田へ、早稲田から世界へ

学内で

- 世界中から集まる留学生とともに学ぶ

100以上の国・地域
から集まる留学生

外国人学生
8,000人超



海外で

- 特色ある留学プログラムで豊かな経験を

国・地域 大学・機関
91 800以上のネットワーク

年間
3,600人の
学生が留学へ



本校：多彩なグローバルプログラム 英検TOEFL

短期プログラム

海外体験の「はじめの一歩」

- ニュージーランド・オーストラリア
- 語学学習・文化体験を重視

研修プログラム（修学旅行）

早稲田の
学費免除

ビフォーアフターで学ぶ

マレーシア
大学訪問 SDGs
データサイエンス

シンガポール
現地学生とともに研修
企業訪問 系属校訪問

校内プログラム

早稲田の
学費のみ
支払い

グローバルな学びを

ユネスコ協会連盟
日本赤十字社
JICA

産学連携
Japan Times
英語プログラミング

相互交流

オンライン含めて

- 台湾・中国・フィリピン・
カンボジアなど アジア中心
受け入れも実施



「学びをつなぐICT」

教育現場で つなぐ ……

生徒・児童・子ども 教職員

保護者 他校（国内・国外）

産業界 宇宙 仮想空間



「学びをつなぐICT」

教育現場で つなぐ ……

学びをつなぐ：過去の学習と新しい学習をつなぎ、深い理解へ。

人をつなぐ：生徒同士や教職員、保護者とのつながりを大切に。

社会（産官学）とつなぐ：学校の学びを社会の課題や実生活に結び付ける。

ICTでつなぐ：オンラインツールやデジタル機器を活用して、より広い学びの場を提供。

心をつなぐ：生徒・児童の心のケアや居場所づくりを……



「デザイン思考の育成」

共感 → 定義 → アイデア

→ プロトタイプ → テスト



「デザイン思考の方法」

観察・共感 インタビュー・ユーザー視点

→ **問題定義 掘り下げた観察 コア問題**

→ **アイデア創出 アイデア発散 具体化**

→ **プロトタイプ 作成にツール**

→ **検証 改善 試行錯誤**



「デザイン思考のカリマネ」 赤堀2022

事例の収集・研究校参観 ← インタビュー・ユーザー視点

自校適用 何が大切 ← 掘り下げた観察 コア問題

シンキングツール ← アイデア発散 具体化

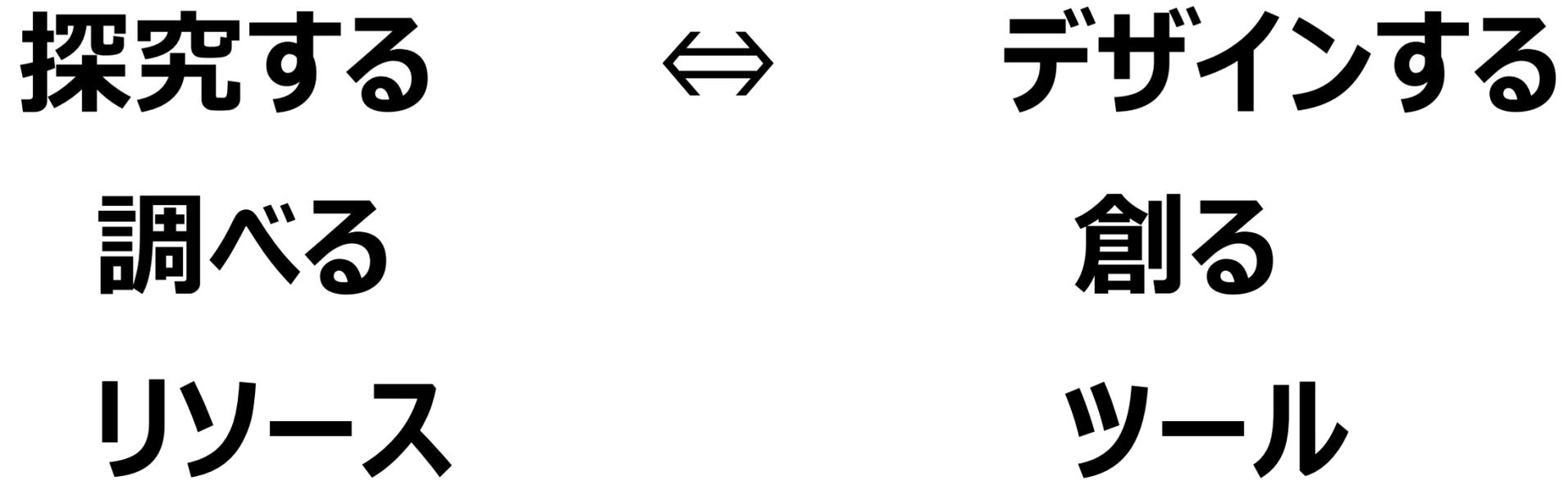
指導方法・教材・ICT ← プロトタイプ作成にツール

年間指導計画・ICT活用

データに基づく検証 (PDCA)



「探究・デザイン思考の育成」



全体を俯瞰する

何をすべきか

役割の認知



① 「リアル」にこだわった授業・探究計画

→ 「知識・技能」だけで終わらせない、
実体験を通じた社会課題認識の醸成

② STEAMの 教育事例

→ 「A」も しっかり取り入れる

③ 教科横断授業、行事「自立・自律」 事例

→ 主体的、対話的、協働的な まなび

④ 産学連携の 教育事例

→ 具体的にスタート

様々なステークホルダーとの連携 →

アウトプットへ

- ①産学連携プログラムの作成
- ②学校が生徒が主語となる（学校が生徒が選べる）
新しい産学連携に向けた
プラットフォーム構想

「学校だけでは得られないものを得ることが
できる仕組み、きっかけ作り」

これからの世代のために 未来の学校・教室へ……

(1) 主体は 生徒・児童・子ども (学習者) がワクワクする
→ オンライン・オフライン → 探究 (問い進化) → 変容
(発見 → 探究・創造 → 共有・振り返り)

筋トレ と 戦略・ゲーム

(2) 大人 (教師) の役割 学びの体験の場を設定
探究の学び 「知る」「創る」 テーマ・デザインの提供
ESDな仕組み (今を前提としない) 多様な評価

(3) 校内外 (国内外) の多様なステークホルダー連携
(産業界・学术界・行政・自治体など) STEAM Edtech
開かれた学校 (生きる本質の場) 個の最適化 ICT WS

今こそ 教育活動を見直しチャンス と捉える
→ transforming our education (学びの変革)
→ できることから CHANGE MAKER

