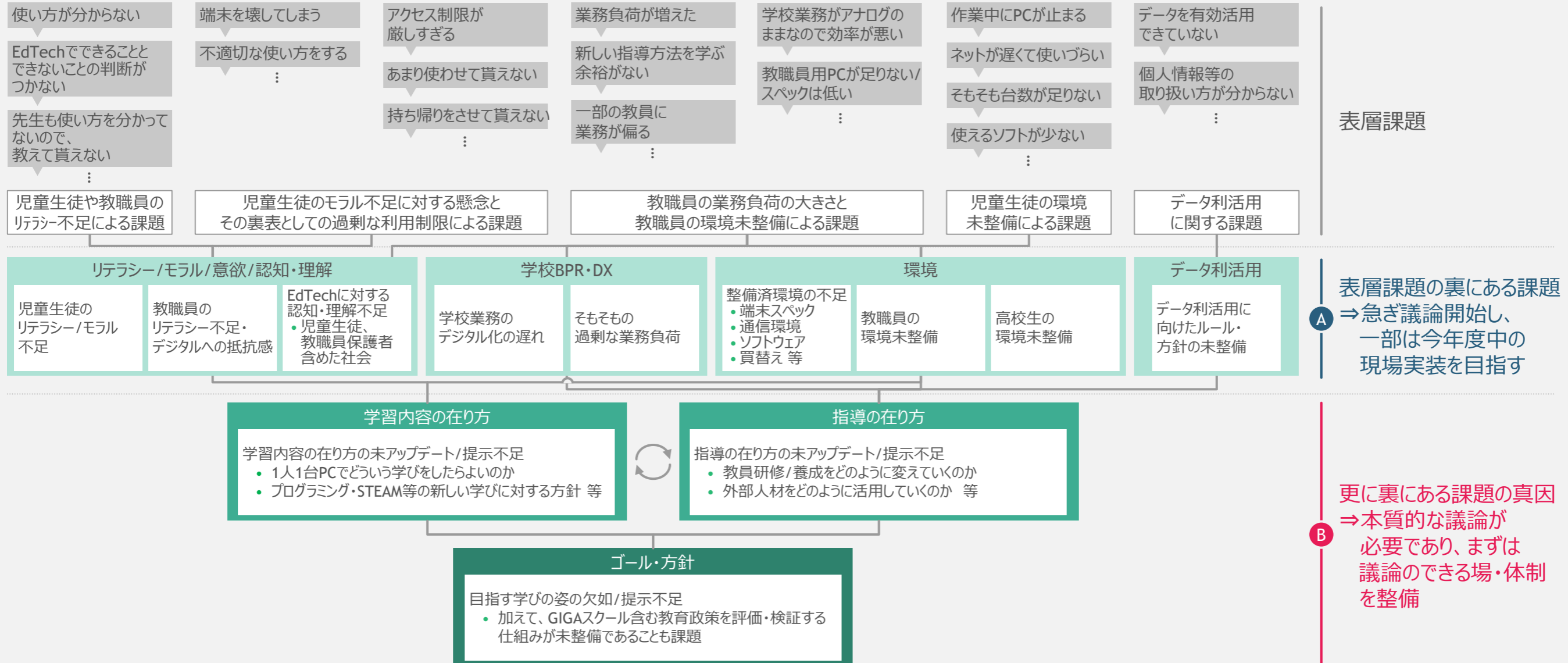


アンケート・ヒアリングから抽出される課題の構造



課題解決に必要なアクション仮説 (≒ポストGIGAスクール政策)

A 表層課題の裏にある課題

今年度中の
現場実装を
目指すもの

- ア GIGAスクールガイドライン策定 ※Appendix① (米国での先進事例) 参照
 - ・ より積極的に活用することを意識したガイドラインを策定
- イ モラル/リテラシー教育の準備・提供
 - ・ 児童生徒だけでなく、教職員や保護者含む世の中全体が対象
 - ・ 制限に重きを置くのではなく、"デジタルのよき使い手、よきデジタル社会の担い手になることを目指す"「デジタルシチズンシップ教育」を推奨
- ウ 学校BPR×DXの調査・実証を実施 ※Appendix② (過去に経産省・BCGが実施したもの) 参照
 - ・ GIGAの浸透を前提として、改めて調査をすることでGIGAスクール時代の働き方改革推進に繋げる

急ぎ議論は
開始するが、
現場実装は
1-3年後を
目指すもの

- エ 教員研修・教員養成課程改革のサポート
 - ・ 既に文科省が始めている議論をデジタル視点でサポート
 - ・ デジタル活用を考えたときに教員にどういったスキルが必要で、それをどう学ぶ/学び続けるべきか、そもそも教員がどこまでを担うべきなのか等を助言
- オ 学習ログ全般に関する政府全体としての方針を提示 ※Appendix③ (関係省庁の検討状況) 参照
 - ・ 現在、将来的に統合されるべき仕組みについて、各省庁それぞれで検討が進んでいる状況にあり、デジタル庁の取りまとめ・リードが必要
 - ・ 最も進んでいる文科省の検討 (学校内) をベースに、学校外・民間教育の視点も加えてブラッシュアップしていく方向か
- カ GIGAスクール第2弾+BYODによる端末配備の奨励
 - ・ カバーできてない部分 (高校等) の国の予算による配備を検討。但し、本質的にはBYOD必須

B 課題の真因

本質的な議論が
必要であり、
まずは議論の
できる場・体制を
整備するもの

- キ "目指す学びの姿" について、複数省庁横断で議論し、指針を提示
 - ・ 現状は、学習指導要領 (文科省所管) が指針となっているが、デジタル社会をはじめとした未来を踏まえると、学校教育 (文科省) に留まらない議論が必要で、デジタル庁をはじめとした関係省庁が、それぞれの観点から深く関与
 - 学びのデジタル基盤構築・進化 ⇒ デジタル庁、産業界の要請への対応・民間教育活用 ⇒ 経産省、通信インフラ整備 ⇒ 総務省 等
 - ・ 例えば、以下について、各省庁の視点から議論を行い、国としての指針を提示
 - 目指す学びの姿 (どのような人材像をゴールとするか、そのためにどのような学びを目指すのか、ゴールに対する政策を評価・検証をどう行うか 等)
 - 学習内容の在り方 (1人1台PCでどういう学びをしたらよいのか、プログラミング・STEAM等の新しい学びをどのように推進していくか 等)
 - 指導の在り方 (教員はどんな役割を果たすべきか、そのために研修等をどのように変えていくのか、外部人材をどのように活用していくのか 等)