

四條畷市立小中学校における教育の情報化推進計画

令和8(2026)~令和12(2030)年度

令和7(2025)年12月

四條畷市教育委員会

目次

第1章 はじめに	1
1 本計画を策定する背景と目的	1
2 本計画の位置付けと計画期間	3
第2章 本計画の概要	5
1 これまでの取組における成果と課題	5
2 本計画でめざす姿	8
第3章 「3つの改革と6つの取組」	10
1 3つの改革	11
2 6つの取組	12
(1) 人とデジタルが協調した学びの実現	12
(2) グローバル&イノベーションへの対応	13
(3) 豊かな心と健やかな体への配慮	14
(4) 誰一人取り残さない指導・支援の充実	15
(5) 安全で安心できるデジタル学習環境の整備	17
(6) 学校 DX による働き方改革の実現	18
第4章 取組の進捗状況を確認する指標	20
(用語の解説)	21
(参考文献・出典)	23

第1章 はじめに

1 本計画を策定する背景と目的

文部科学省が令和元年度に提唱した「GIGA スクール構想」に基づき、四條畷市（以下、「本市」という。）においては、平成30年11月に「四條畷市立小中学校における教育の情報化整備計画」を定め、令和2年2月に「四條畷市立小中学校における教育の情報化整備計画に基づく GIGA スクール構想」を、令和2年8月には「四條畷市立小中学校における ICT 利活用計画」を順次定め、市立小中学校の児童生徒1人1台端末や高速・大容量の校内通信ネットワークの整備、学習用クラウドサービス他、教育の情報化を進めてきました。市立小中学校の全児童生徒に1人1台端末の貸与が実現し、日々の学習で文具のように利用できるようになりました。さらに、校内 Wi-Fi 環境を整えるとともに授業支援システムやAI型ドリル、プログラミング学習アプリを導入するなど、新たな学びを実現するための教育環境の整備も実現しました。

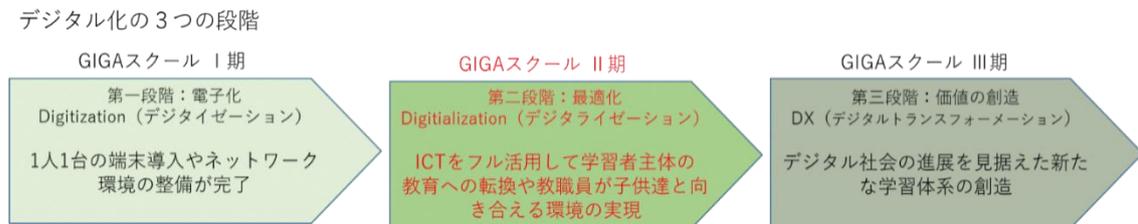
令和4年12月「学校教育の情報化の推進に関する法律（以下、法という。）」第8条第1項に基づき、「学校教育情報化推進計画（文部科学省）」が定められ、今後の国の施策の方向性やロードマップが示されました。本市においても、法第9条第2項に基づき「学校教育情報化推進計画」を基本として、本市における「第2期 GIGA スクール構想」の実現に向けた施策についての計画である「四條畷市立小中学校における教育の情報化推進計画」（以下、「本計画」という。）を定めました。

なお、策定にあたっては、以下の「2つの進展」に着目しました。

【2つの進展】

① 「整備」から「最適化」へのフェーズ移行

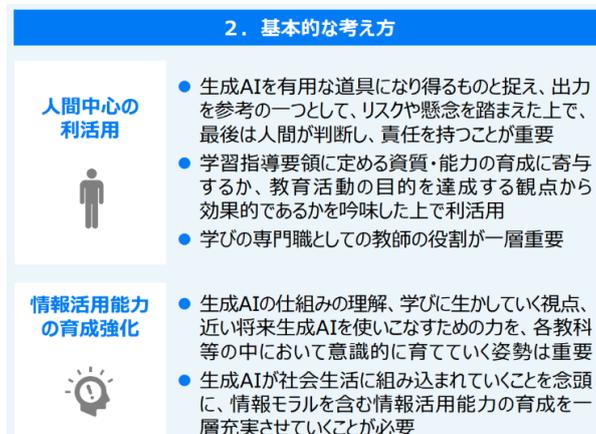
経済産業省は、以下の図のようにDX（デジタルトランスフォーメーション）の実現には3段階あるとしており、教育のデジタル化は、第二段階の概念へと進展します。



第Ⅰ期 GIGA スクール構想ではデジタル化の第一段階として環境整備が掲げられており、本計画では、第二段階である ICT 環境を再構築し、最適化することで ICT を効果的に活用する「デジタイゼーション」の実現をめざします。

② 生成AIの進化

デジタル技術の急速な進化における現在の世代は、「第4次産業革命」と呼ばれており、その中でもこの数年の中で著しく進化をとげたのは生成 AI です。教育における生成 AI の利活用について、以下のとおり基本的な考え方が示されています。



引用：初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン Ver.2.0(令和6年12月26日改訂/文部科学省)

生成 AI が影響を与える社会の中でも子どもたちが伸びやかに生きていけるよう、国のガイドラインに沿って、適切な利活用を推進するための環境整備をめざします。

上記の教育の情報化を取り巻く2つの進展を踏まえ、本市が教育の情報化においてめざす姿の実現に向けて本計画を策定し、全ての学校関係者と共有することが肝要です。

本計画に基づき、四條畷市教育振興基本計画の基本理念である「みんなの学びが叶うまち～生涯 学び 夢 挑戦～」のもと、“人間中心のICTの利活用”による学びの環境を整備し、学校教育の充実に取り組んでまいります。

2 本計画の位置付けと計画期間

本計画は、「四條畷市教育振興基本計画（令和4年～令和17年度）」に基づき、学校教育の情報化における施策の推進を図るための行動計画となるものです。

さらに、市長部局所管の「四條畷市 DX 推進計画」においても、3つの基本目標に基づく8つの重要施策を位置付けており、そのうち基本目標「①利用者の利便性向上」の重要施策「4 子育て・教育のデジタル化」を定めていることから、本計画においても「DX 推進計画」と連携を図りながら実施します。

本計画における計画の期間は、第2期 GIGA スクール構想の実現に係る取組期間として令和8年度から令和12年度とします。ただし、国等の政策の見直しや社会情勢の変化等を踏まえ、必要に応じて本計画の見直しを行います。

第2章 本計画の概要

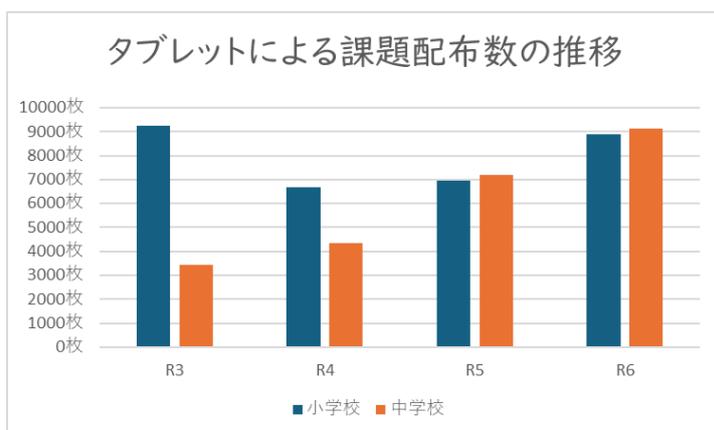
1 これまでの取組における成果と課題

① 授業支援システム

成果としては、令和3年度に導入した授業支援システムによる授業改善を推進した結果、共同閲覧、共同編集機能を活用した協働的な学びへの活用促進が挙げられます。

課題としては、全ての児童生徒が「わかった」「楽しい」と実感できる個別最適な授業づくりにおいて、効果的なICTの利活用が挙げられます。

【授業支援システムによる課題配布数】



【児童生徒アンケート(年度末)結果より】

項目	結果(R3⇒R6)	変容
ICT 機器を活用することで、学習が楽しくなった。	小学校 84.9% ⇒ 84.1% 中学校 71.5% ⇒ 69.6%	小学校 維持 中学校 わずかに減少
ICT 機器を活用することで、進んで学習するようになった。	小学校 65.9% ⇒ 68.8% 中学校 56.8% ⇒ 57.9%	小学校 増加 中学校 わずかに増加

【教員アンケート(年度末)結果より】

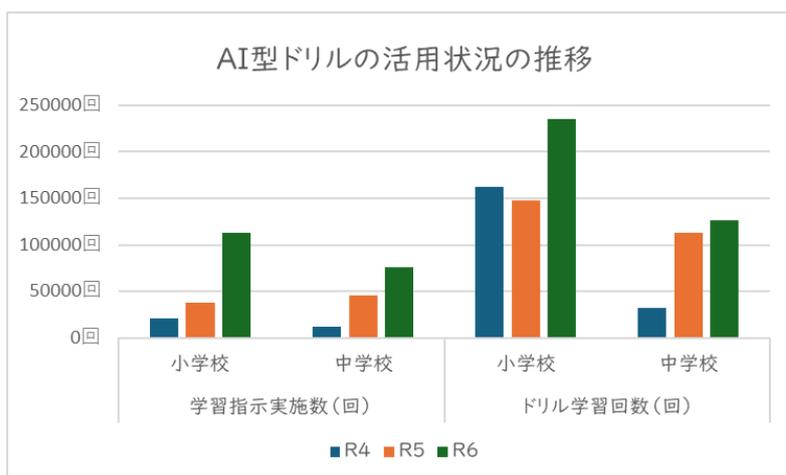
全ての児童生徒が学習に参加し、理解できるよう、学習中の手立てや支援を行いましたか	
小学校	「とてもそう思う」と回答した割合 51.0%
中学校	「とてもそう思う」と回答した割合 36.0%

② AI型ドリル

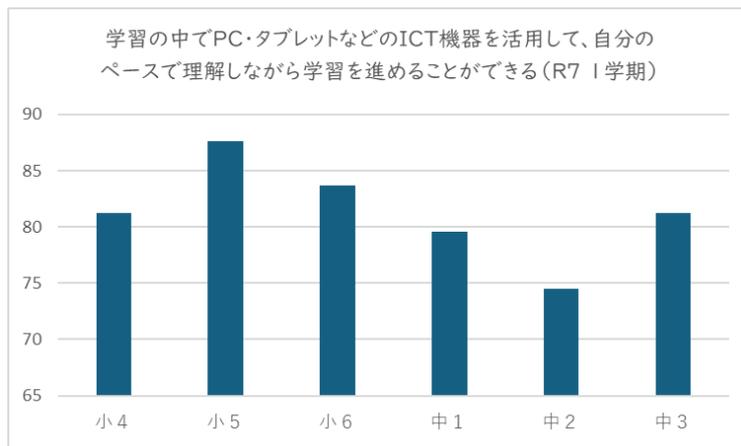
成果としては、令和4年度から導入した結果、令和6年度には教員による学習指示の回数、児童生徒がドリル学習に取り組んだ回数が最多となったことが挙げられます。児童生徒が学習状況に適した問題を選択することができる個別最適な学習環境が成果につながったと考えます。

課題としては、「ICT 機器を活用して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」と回答した割合の学年ごとの比較から、活用状況に差がみられることが挙げられます。

【AI 型ドリルの活用状況】



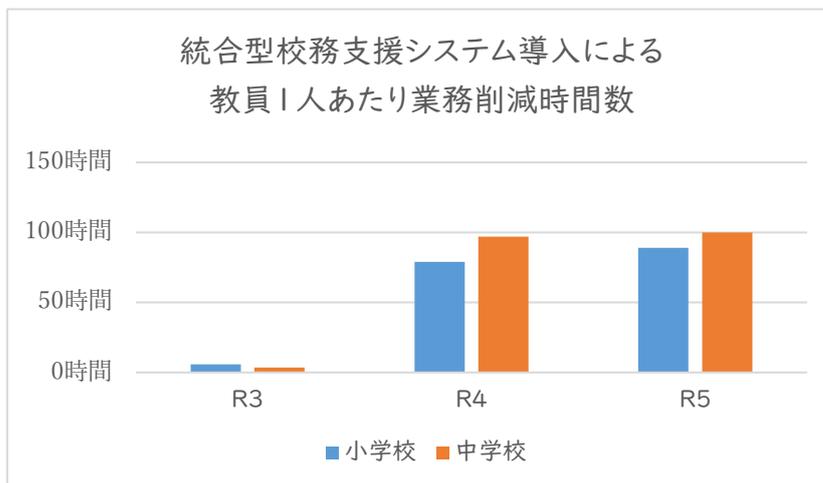
【ICT 機器を活用して自分のペースで理解しながら学習を進めることができる】



③ 自動採点システムと統合型校務支援システムの導入

成果としては、自動採点システムは令和6年度から導入し、採点に係る業務負荷が減少し、授業づくりや児童生徒との関係作りの時間を生み出せたことが挙げられます。

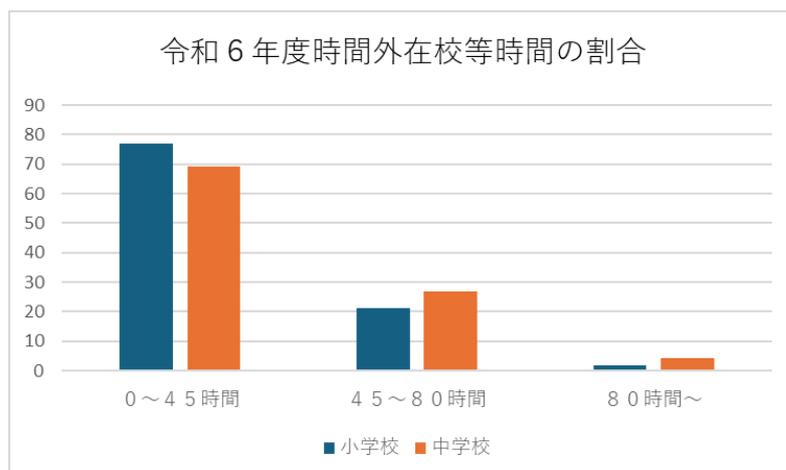
また、統合型校務支援システムの導入により、特に学期末事務において、導入前と比較して、1年間あたりの業務時間平均が大きく削減したことも挙げられます。



課題としては、令和6年度本市教員の時間外在校等時間が月当たり平均45時間を超過する割合は、小学校で約23%、中学校で約31%であったことが挙げられます。引

き続きデジタル化が可能な業務については、場所や端末の制限が生じないようデジタ

ル化を推進していく必要があると考えます。



④ ネットワーク

成果としては、普通教室及び職員室のネットワーク環境を構築し、授業での ICT の活用が進んだことが挙げられます。

課題としては、第1期 GIGA スクール構想の実現により、日常的な1人1台端末の活用が進むにつれ、ネットワークへの同時接続や、大容量データのダウンロードなどが増えることで、当初に整備したネットワークでは高速かつ安定的・継続的な通信環境の提供が難しくなってきたことが挙げられます。令和6年度に実施したネットワークアセスメント調査においても、抜本的な改善が必要との調査結果から、今後の教育の情報化を推進するためにも本課題の改善は急務だと考えます。

2 本計画でめざす姿

第1期 GIGA スクール構想における成果と課題から、教育振興基本計画の基本理念である「みんなの学びが叶うまち ～生涯 学び 夢 挑戦～」の実現に向けて、第2期

GIGA スクール構想においてめざす子どもの姿を以下のようにまとめます。

“やってみたいこと”に挑戦し続ける姿		
興味関心	創造	協働
インターネット	アプリケーション	学習支援ソフト
1人1台端末で、「インターネット」を活用し、社会とつながります。	1人1台端末で、「アプリケーション」を活用し、表現します。	1人1台端末で、「学習支援ソフト」を活用し、考えを深めます。
(高まる場面) 探究的な学習で「はなれた人」と交流することで、気づき、発見し、興味関心が高まります。	(高まる場面) アプリケーションを使い、試行錯誤を繰り返す経験から創造する力が育成されます。	(高まる場面) 共同編集機能を使い、自分と違う考えに触れることで「協働」の良さに気づきます。

個別最適で協働的な学びの実現をめざし、児童生徒の興味関心が高まるような課題設定や学習方法の工夫に取り組み、情報活用能力の育成を図ります。また、“子どもたちが創造的で協働的に活躍する未来の姿”を実現することをめざし、日々の学びの中で効果的なデジタル技術の活用に取り組んでいきます。

また、めざす教職員の姿を以下のようにまとめます。

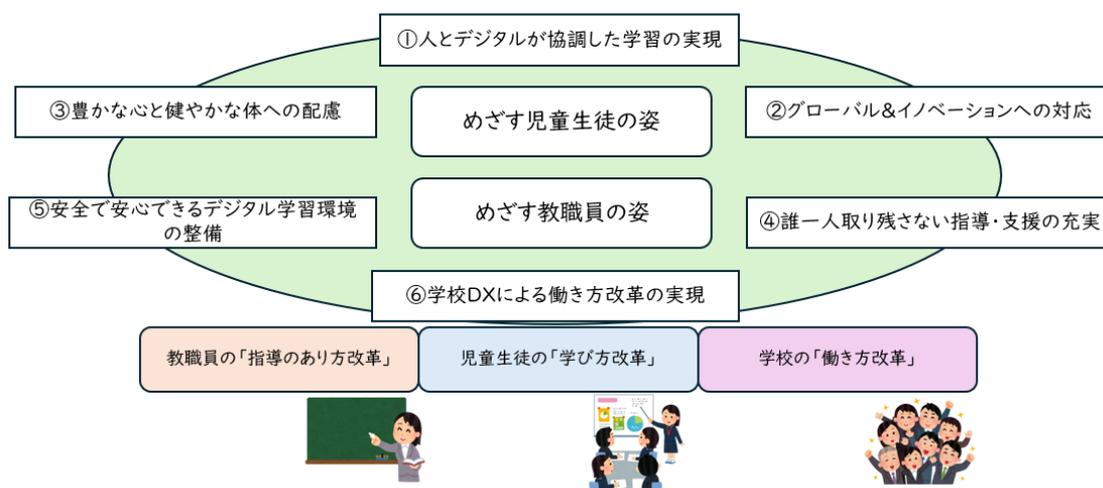
“デジタルの強み”を利用し子どもの学びを支える姿		
協働	ICT を効果的に活用	学校 DX
コラボレーション機能により情報を速やかに共有します。	デジタルの強みを生かして、創造的・協働的な学びをめざします。	デジタル化による業務削減を進め、仕事と生活の充実をめざします。

教職員が、デジタル技術の強みを利用して、協働的に子どもの学びを高め、個に合った指導の充実をめざします。また、デジタル技術の活用により、働き方改革を進め、教職員の心身の健康維持も実現をめざします。

第3章 「3つの改革と6つの取組」

めざす姿を実現するために学校関係者が教育の情報化に向けて様々な取組を進める際に意識すべき方向性を「3つの改革と6つの取組」としてまとめました。

学習環境の情報化の充実を図るとともに、校務への負担を業務の情報化を通じて軽減し、自らのライフワークバランスを実現する中で、さらに児童生徒と向き合う時間を確保できる環境の実現をめざします。



1 3つの改革

教員の「指導のあり方改革」

- ICTで教える ⇒ ICTを効果的に活用する
- 教室で教える ⇒ 教室と社会をつなぐ
- ICTで調べる ⇒ ICTで探究する



児童生徒の「学び方改革」

- 同じ内容を学ぶ ⇒ 自分に合わせて学べる
- 学校で学ぶ ⇒ どこでも、いつでも学べる
- 学級集団で学ぶ ⇒ だれとでも学べる

いつでも

学びたいときに
学びたい内容を学べる



どこからでも

学校でない場所からでも
学べる



誰とでも

専門家とつながる



同じ目標の仲間と
学べる



誰もが

特性や得意、自分の好きに合わせて
自己調整して学べる



生涯にわたって、
自分の学びの状況を把握できる



教育 DX ロードマップ(令和7年6月13日)より

学校の「働き方改革」

- データの複数管理 ⇒ データの一元管理
- 紙媒体で保存管理 ⇒ クラウドで保存管理
- 職員室で事務作業 ⇒ ロケーションフリー



2 6つの取組

(1) 人とデジタルが協調した学習の実現

人とデジタル、アナログとデジタルを最適に調和させた学習環境の実現を通じて“デジタルを使いこなす力”の育成に重点をおいた取組を進めます。

タブレットPCは、他の文房具と決定的に異なる点があります。それは、インターネットにつながることで利活用の方法が無限に広がるという点です。ただし、このようにインターネットとつながることによる危険性を理解する等、情報リテラシーを身につけることが重要です。そして従来から使われている紙や鉛筆、黒板といったデジタル化されていないモノ(アナログ的な手段や道具)にもその使い勝手の良さは失われていません。

【考えられる取組例】

- 授業支援システムやデジタルドリル等の教育ソフトウェアの充実と活用推進
- 各種教育ソフトの連携プラットフォームとなる「学習eポータル」の導入【新規】
- 文部科学省 CBT システム「MEXBIT (メクビット)」を活用した学力検査【新規】
- ICT 活用に関する専門員の派遣による教員研修の実施
- ICT 支援員やサポートデスク等による学校支援体制の継続的な整備

参考資料

- ICT 支援員の適正配置を (令和 7 年 3 月 文部科学省)
- 文部科学省 CBT システム (MEXCBT:メクビット) について (令和 7 年 1 月 31 日更新 文部科学省総合政策局教育 DX 推進室)

(2) グローバル&イノベーションへの対応

デジタル技術を活用し、“創造的で多様な他者と協働することができる力”の育成に

むけた取組を進めます。

第2期 GIGA スクール構想の環境で育つ児童生徒が社会に飛び立つ2030年以降は、デジタル技術のさらなる進化によって、言語・時間・距離・空間の壁が取り払われ、ますます世界が身近なものになっていることが予測されます。そのような社会の中で、多様性が尊重され、本市のめざす子ども像である「それぞれの違いを認め合える子ども(四條畷市教育大綱)」を育てていくことが大切です。AI等の技術進化によって様々な仕事が将来、代替されることが予測されますが、機械では置き換えができないヒトとして主体的で創造的な力を、子どもたちに育てていきます。

【考えられる取組例】

- 他校、他市、他府県、他国と学びが協働できるデジタル環境の構築【新規】
- 創造性を伸ばすアプリケーション(動画編集他)の児童生徒による積極的活用
- 教育活動における生成 AI の活用研究と実践【新規】
- プログラミング教育の充実に向けたコンテンツの導入と活用

参考資料

- 初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン(令和6年12月26日 文部科学省初等中等教育局)

(3) 豊かな心と健やかな体への配慮

デジタル機器を上手に活用しながら、豊かな心と健やかな体のバランスを保つこと

を大切にできるよう取組を進めます。

デジタル機器の活用においては、心と体の健康への配慮が重要です。心の面では、相手を思いやるコミュニケーションや、情報を正しく見極める力を育むことが大切であり、デジタルだけではなく、対面での交流も重要です。身体面では、長時間の使用による負担を避け、適度な休憩や運動、睡眠を確保するなど、生活リズムを整えるよう児童生徒への指導の充実も推進します。

【考えられる取組例】

- 「使用のルール」の徹底と「情報モラル教育」の実施
- デジタル・シティズンシップ視点から探究学習へのICTの活用研究【新規】
- 1人1台端末を用いた「体カテスト」の実施
- 学習 e ポータルを活用した心と体の記録による見守りや予兆のみとり【新規】

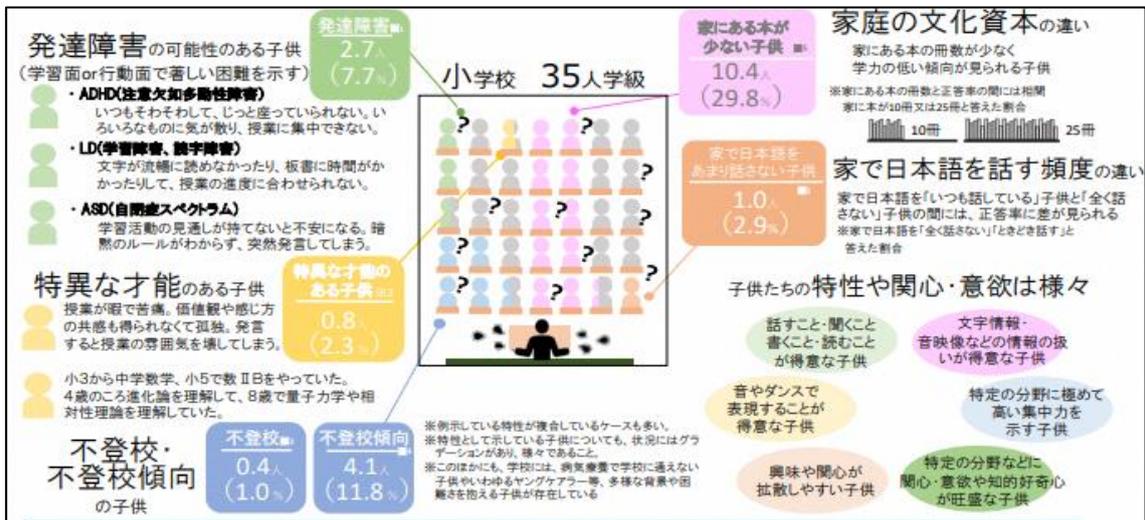
参考資料

- 情報モラル教育ポータルサイト（令和7年8月 文部科学省）
- 誰一人取り残されない学びの保障に向けた不登校対策（COCOLOプラン）（令和5年3月 文部科学省）
- ICT活用による子どもの体力向上事業（めっちゃ MORIMORI スポーツテスト）報告書（令和6年3月 大阪府教育庁）

(4) 誰一人取り残さない指導・支援の充実

学習支援が必要な児童生徒の学びを支える様々な機器及びアプリケーションの活用、不登校児童生徒の学びを支えるオンラインの活用、日本語指導が必要な児童生徒や保護者に対する翻訳支援ソフトの活用など、デジタルの強みを利用した取組を進めます。

本市は、これまで、支援が必要な児童生徒への支援が充実するよう、様々な施策を講じてきました。内閣府が令和4年6月にまとめた「Society5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ」では、通常の学級における子どもの多様性が示されています。デジタル環境の整備とともに、通常の学級における合理的配慮の推進にも取り組めます。



(内閣府:Society 5.0の実現に向けた 教育・人材育成に関する政策パッケージ)より

【考えられる取組例】

○障がいのある児童生徒も使用できるよう入出力支援装置の整備【新規】

○学習用端末のバイリンガル表示機能への対応【新規】

○教育支援ルームにおけるオンラインを活用した不登校児童生徒等への支援

参考資料

- 誰一人取り残されない学びの保障に向けた不登校対策（COCOLOプラン）（令和5年3月文部科学省）

(5) 安全で安心できるデジタル学習環境の整備

これまでの取組を継続しながら、整備した機器やネットワーク環境、システムの適切な運用管理とともに、学校でも家庭でもより安全で安心なデジタル学習環境の実現、個人情報保護対策の強化におけた取組を進めます。

本市では、令和3年4月より順次、市内の公立小中学校の情報化環境を整備し、同時に児童生徒端末へのフィルタリングサービスの導入、端末へのウイルス感染を防ぐネットワーク機器の導入等、情報セキュリティ対策を進めてきました。今後は、教職員端末も含めて、一層のセキュリティ強化に努めます。

【考えられる取組例】

○教育情報セキュリティ対策基準の策定及び更新【新規】

○安全で安心できる端末の選定と更新

○次期ネットワークシステムの設計・整備【新規】

○児童生徒への情報セキュリティ対策の適切な指導

○教職員に対する情報セキュリティ研修の拡大

○インターネットフィルタリングサービスの利用継続



四條畷市教育情報セキュリティ対策に関する体系図

参考資料

- 教育情報セキュリティポリシーに関するガイドライン（令和7年3月 文部科学省）
- 教育情報セキュリティハンドブック（令和7年3月 文部科学省）

(6) 学校 DX による働き方改革の実現

デジタル技術を活用した校務効率化や学習指導の高度化に向けた取組を進めるとともに、教職員の働き方やしくみ、そのものを変革することで、教職員一人ひとりの健康で心豊かな生活の実現をめざして取組を進めます。

これまでも「教員1人1台パソコンの実現」「統合型校務支援システムの活用」「デジタル採点システムの導入」他様々なデジタル技術を導入してきました。今後も、デジタル技術を活用した校務の効率化及び学校事務のスリム化をめざします。

【考えられる取組例】

- グループウェアを活用した情報の共有やペーパーレス化
- 勤怠管理システムによる教職員の在校時間等の見える化
- 課題解決型/協働学習の拡充を目的とした電子黒板等の導入【新規】
- 学校駐在型 ICT 支援員の配置による教職員への授業づくり支援【新規】
- ロケーションフリーでの業務が可能となる次世代校務 DX の推進【新規】
- 教員以外の学校職員も活用できるデジタル環境の整備【新規】
- 教育データの効果的な利活用の研究と推進及び必要な環境の整備【新規】
- 学習系ネットワークと校務系ネットワークの統合化【新規】
- 教員と保護者間の連絡のデジタル化
- 教員と児童生徒間の連絡等のデジタル化【新規】
- 生成 AI の校務での活用による負担軽減の研究【新規】

○教員が作成した教材等のクラウドでの管理・共有

参考資料

○教育 DX ロードマップ（令和 7 年 6 月 13 日 デジタル庁 総務省 文部科学省 経済産業省）

第4章 取組の進捗状況を確認する指標

重要目標	(めざす子どもの姿) やってみたいことに 挑戦し続ける姿	重要目標達成指標	
		「ICTを活用して進んで学習に取り組んでいる」回答割合	
		児童生徒アンケート(1学期末時点)	
		実績(R7)	目標(R12)
		小6:70.6%(35人中25人) 中3:60.9%(35人中21人)	小6:85.7%(35人中30人) 中3:85.7%(35人中30人)
取組		重要業績評価指標	
取組(1)	人とデジタルが協調した学習の実現	「ICTを活用して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」回答割合	
	(めざす子どもの姿) 自分の興味・関心に合わせて紙と鉛筆を使った学習とインターネットを活用して学習する姿	児童生徒アンケート(1学期末時点)より	
		実績(R7) 小6:83.7%(35人中29人) 中3:81.2%(35人中28人)	目標(R12) 小6:85.7%(35人中30人) 中3:85.7%(35人中30人)
取組(2)	グローバル&イノベーションへの対応	ICT機器を使って学校のプレゼンテーション(発表のスライド)を作成することができると思う。(肯定)	
	(めざす子どもの姿) 生成AIを含むデジタル技術を活用し、創造性を発揮し、他者と協働して学ぶ姿	全国学力・学習状況調査結果より	
		実績(R7) 小6:69.2% 中3:68.7%	目標(R12) 小6:75.0% 中3:75.0%
取組(3)	豊かな心と健やかな体への配慮	健康に過ごすために、授業で学習したことや保健室の先生などから教えられたことを、普段の生活に役立てている	
	(めざす子どもの姿) デジタル依存にならないよう意識して自己調整する姿	全国学力・学習状況調査結果より	
		実績(R7) 小6:41.3%	目標(R12) 小6:50%
取組(4)	誰一人取り残さない指導・支援の充実	個別最適な学びを支えるアプリケーションの導入	
	(めざす子どもの姿) すべての子どもたちがデジタル技術を活用して学び続ける姿	実績(R6) 導入なし	
			目標(R12) ホワイトリスト化による自由選択できる環境構築
取組(5)	安全で安心できるデジタル学習環境の整備	情報セキュリティ事故件数	
	(めざす子どもの姿) 安心して、学校でも家でもデジタルを活用して学び続ける姿	実績(R6) 0件	
			目標(R12) 0件
取組(6)	学校DXによる働き方改革の実現	時間外在校等時間月当たり平均45時間を超える教職員の割合	
	(めざす教師の姿) 授業づくりに専念する姿	勤怠管理集計データより	
		実績(R6) 小学校:23.0% 中学校:30.9%	目標(R12) 小学校:11.5% 中学校:15.5%
		いて、国や地方自治体等の公的機関等が作成した問題を活用し、オンライン上で学習などができる公的なCBTプラットフォーム	
7	Society5.0	サイバー空間(仮想空間)とフィジカル空間(現実空間)を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題	

		の解決を両立する、人間中心の社会 (Society) のこと
8	イノベーション	新しい技術、製品、サービス、ビジネスモデル、組織などを導入し、社会に革新的な価値や変化をもたらすこと
9	学習 e ポータル	日本の初等中等教育 (学校教育) に適した共通で必要な学習管理機能を備えたソフトウェアシステム
10	学習系ネットワーク	学校で教職員と児童・生徒がデジタル教材システムやインターネットを利用するネットワーク
11	クラウドサービス	インターネットを通じてサーバーやアプリケーションなどの IT リソースをサービスとして利用する仕組み
12	グループウェア	ネットワークを使用することで企業内の情報共有やコミュニケーションを円滑にし、業務効率化を促進するためのツール
13	校務系ネットワーク	学校運営に関わる教職員の事務作業や情報管理に特化したネットワーク
14	コラボレーション機能	複数の人が一つの目的を達成するために協力する上で必要な、リアルタイムなコミュニケーションや情報共有を円滑にする機能群のこと
15	自動採点システム	選択式問題の採点自動化だけでなく、記述式問題に対しても効率的な採点が行えるとともに、データ集計が採点と同時にされることにより、採点業務・成績処理の業務負担の軽減を図るシステム
16	授業支援システム	ICT で児童生徒の学びを支援し、教員の授業運営をサポートする仕組み。授業支援クラウド、授業支援ツール、授業支援サービス、授業支援ソフトウェアなどとも呼ばれる
17	情報リテラシー	情報化社会において、情報を主体的に選び、適切に収集・分析・評価し、さらに効果的に活用する能力のこと 単に情報をインプットするだけでなく、その情報の信頼性を判断したり、目的に応じて情報をアウトプットしたりするスキルも含まれる
18	生成 AI	新しいコンテンツを自動的に作り出す人工知能技術のこと 教師や学習者の主体性を中心としつつ、補助としての活用が期待される
19	デジタルライゼーション	デジタル技術を活用して業務プロセスやサービスを改善・最適化し、付加価値を向上させる取組
20	デジタル・シティズンシップ	デジタル技術の利用を通じて、社会に積極的に関与し、参加する能力のこと
21	統合型校務支援システム	教務系 (成績処理、出欠管理)、保健系 (健康診断票、保

		健室管理)、学籍系(指導要録)、学校事務系など、学校における多様な業務を一つのシステムに統合し、情報の一元管理と業務の効率化を図るシステム
22	ネットワークアセスメント	ネットワーク機器や契約中の通信回線の課題を把握して原因を調査、評価すること
23	フィルタリングサービス	子どもを有害な情報やアプリから守るために、ウェブサイトやアプリの閲覧・利用を制限するサービス
24	プログラミング学習	コンピューターを動かすための指示を順序立てて記述する「プログラミング」を学ぶこと、または「プログラミング的思考」を育成する学習のこと
25	ライフワークバランス	仕事と、育児・介護・趣味・学習・休息・地域活動などの「仕事以外の生活」の調和を図り、どちらも充実させる働き方・生き方のこと
26	ロケーションフリー	場所を問わずコンテンツを視聴したり、仕事をしたりする概念や製品のこと

(参考文献・出典)

- ・「次世代 PC 教室プロジェクト」共同研究報告書(2024.6.11 大阪教育大学産官学イノベーション共創センター)
- ・ICT 活用による子どもの体力向上事業(めっちゃ MORIMORI スポーツテスト)報告書(2024.3 大阪府教育庁)
- ・デジタル社会の実現に向けた重点計画(2025.6.13 閣議決定)
- ・発達障害のある子供たちのためのICT活用ハンドブック(2025.3 国立大学法人兵庫教育大学)
- ・教育 DX ロードマップ(2025.6.13 デジタル庁 総務省 文部科学省 経済産業省)
- ・誰一人取り残されない学びの保障に向けた不登校対策(COCOLO プラン)(2023.3 文部科学省)
- ・GIGA スクール構想の下での校務 DX チェックリスト(2024.3.29 文部科学省)
- ・教育情報セキュリティポリシーに関するガイドライン(2025.3 文部科学省)
- ・教育情報セキュリティハンドブック(2025.3 文部科学省)
- ・ICT 支援員の適正配置を(2025.3 文部科学省)
- ・情報モラル教育ポータルサイト(2025.8.26 文部科学省)
- ・初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン Ver.2.0(2024.12.26 文部科学省初等中等教育局)
- ・文部科学省 CBT システム(MEXCBT:メクビット)について(2025.1.31 更新_文部科学省総合政策局教育 DX 推進室)