

# 校務DX(実態把握)部会

包丁を調理の道具として使いこなすためには  
食材の知識も必要だし  
目的に応じて包丁の種類も切り方も変えなくてはならない  
…タブレットを学習の道具として使いこなすとは  
ということなんだ？



(引用)「マンガで知るデジタルの学び③ 授業改善プロジェクト(さくら社)」  
前田康裕 著と絵 より

## 資料の内容

実践1 校務DX ポータルサイト、クラスルームの作成と活用

実践2 『デジタル』の活用と波及効果

(1)職員の校務支援・授業支援…余裕時間の確保と創出

(2)児童への波及効果…デジタル(ICT)リテラシーの向上

実践3 実態把握でのデジタル活用

実践4 ICT推進と健康の両立

※その他の活用

まとめ 成果と課題

# 実践1 校務DX

## ポータルサイト、クラスルームの作成と活用

校務支援

### 職員ポータルサイトの導入(作成と利用)

(現状)校務に係るアプリを各々の手順で個々に起動し、データ入力や情報閲覧・把握をする必要があり、タイムパフォーマンス上の難がある。

(期待されるメリット)

本ポータルサイトでアプリや情報を一括管理し、各々の起動手順を省くことで、タイムパフォーマンスを向上できる。また、閲覧性を高めることで情報・連絡の見逃しを防げ、情報共有の適正化も進む。

※ 情報そのものへのリンクを張ることで、アプリ起動手順も省ける。  
(ポータルサイトの仕組み・概要)

Google Chromeに標準搭載される【サイト】機能を使って作成。

画面上に、様々な校務に関するリンクを張っていく。

※ 概要は次ページ クラスルームは次ページのリンクから



## 実践2『デジタル』の活用と波及効果

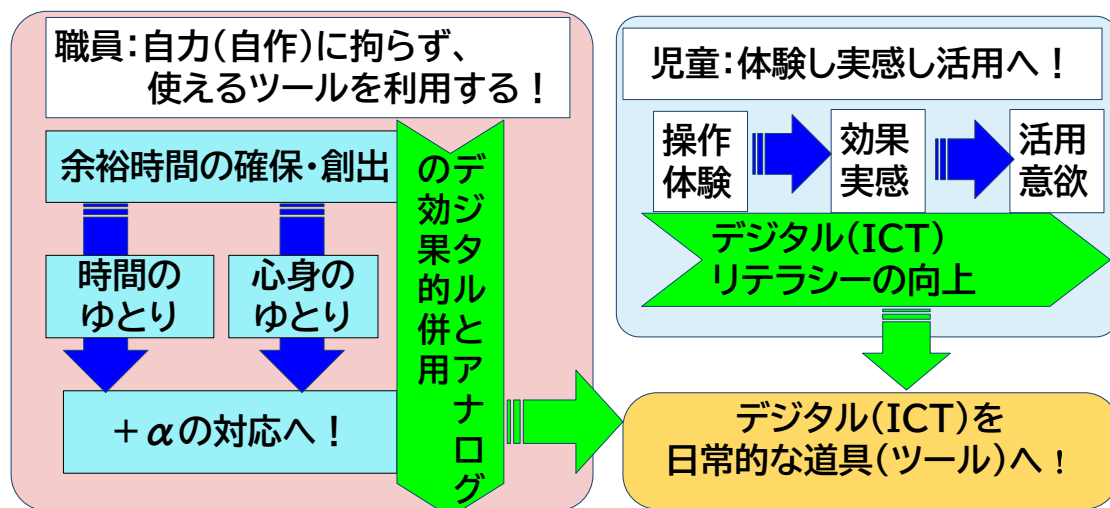
校務支援  
学習支援

私がコンピュータ上で書いたプログラムのコードは、おそらくあなたのコンピュータ上でも、何の問題もなく使うことができるでしょう。私はコードファイルをコピーしてあなたに送るだけで、ほぼ苦勞することなく、あなたにシェアすることができますし、あなたも受け取ったものをすぐに使うことができる。これは、他の多くの技術が専門的な設備を必要とし、たとえ基礎知識がある人でも再現が非常に難しいのに比べて、大きく異なる点ですね。

引用 『まだ誰も見たことのない「未来」の話をしよう(SB新書)』  
オードリー・タン(語り)近藤弥生子(執筆) より

## 実践2『デジタル』の活用と波及効果

校務支援  
学習支援



## 実践2『デジタル』の活用と波及効果

校務支援

職員：自力(自作)に拘らず、  
使えるツールを利用する！  
(例)きらりポイントカード

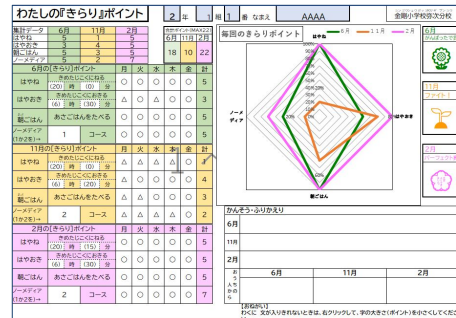
余裕  
時間  
の  
確保  
と  
創出

+  
α  
の  
対応  
へ

- ① 必要数のデジタルカードをマクロでコピー
- ② 児童がPCにコピーし、各々記録(入力)
- ③ 児童が共有フォルダに自分で提出
- ④ 各デジタルカードをマクロで集計
- ⑤ 全デジタルカードを一括印刷

全員のカードを印刷して返せる！  
実態分析と対応に時間を割ける！  
(必要に応じて)個別の対応ができる！  
他の業務にあたる時間が増える！

デジタル(ICT)を  
日常的な道具  
(ツール)へ！



## 実践2『デジタル』の活用と波及効果

校務支援

職員：自力(自作)に拘らず、  
使えるツールを利用する！ …その他の例

余裕時間の確保・創出

+ α の対応へ！

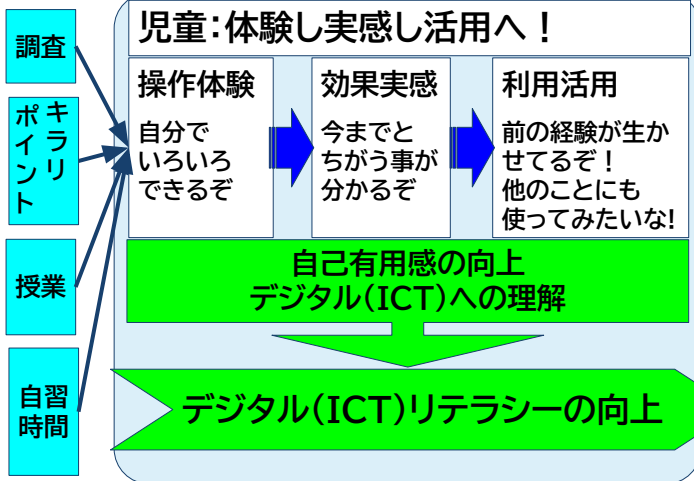
- 時数集計  
手作業 → 表計算または業者提供アプリへ
- 長期休暇中の動静表集計  
手作業 → 表計算ソフトの機能活用へ
- 会議や研修  
参集のみ → 参集とオンラインの併用

デジタル(ICT)を  
日常的な道具(ツール)へ！

デジタルツールは  
使い方を知らないと使えない  
…が  
詳しい仕組みを知らなくても  
すぐに使える！

## 実践2『デジタル』の活用と波及効果

学習支援



### 活用例

- 持久走カード
- ふりかえりシート
- タイピングシート
- Kahoot!
- GoogleFormで小テスト
- 学習WEBサイト

デジタル(ICT)を  
日常的な道具  
(ツール)へ！

## 実践2『デジタル』の活用と波及効果

学習支援

授業で使えるワークシート(Excelやスプレッドシート)作成・提供

### 持久走カード

#### ○目的

持久走の記録を手書きでなく記録させたい。可能ならグラフで自分の走り方(ペース)の変化に気付かせたい。

#### ○特徴

目標のタイムと実際のタイムを入力すると、折れ線グラフに色分けで表示する。

#### ○波及効果

1年生でも活用し、大会本番で正確な目標設定ができた子が数名いた。



## 実践2『デジタル』の活用と波及効果

学習支援

授業で使えるワークシート(Excelやスプレッドシート)作成・提供

他教科では教師の  
講評もプルダウン

振り返りシート

○目的

学習の節目毎のふりかえりを  
(初期の目標含む)、友達の記入  
内容を参照しながら行わせたい。

○特徴

GoogleSpreadsheetを使い、汎用性の高い形式にする。タイピング技能の低い子供のために、プルダウンで振り返り内容を選択できるようにする。

○波及効果

資料は3年生総合だが、これをもとに他教科も作成している。基本操作が同じなので、追加指導なく、児童が進んで記入できる。

弥次分校 3年総合的な学習の時間活動シート13									
氏名	自分が調べたテーマはなに？	今日のミッションは...？！	ミッションの出来は？	スライドの場所	今の気分は？	ふりかえり欄	□に入りたい言葉は	9月 5日	
1	④やつぎ は 何年前につくられた？	スライドに声をつける	不安です！	スライドの場所	まあまあかな	次は□□をします	スライドのこえ	見た人みんなにこう言わせる！	やつぎ すごいよ
2	26「そうぞう山」はなぜ2つある？	友達に力をかす！	かんべき！	スライドの場所	いい気分	□□ができた	どうがをとるのができなかった	やつぎ すごいよね	やつぎ すごい
3	④やつぎ は 何年前につくられた？	友達に力をかす！	かんべき！	スライドの場所	すごい気分	□□ができた	声をろくするのが	すごいなあ この天才かも！	すごい
4	26「そうぞう山」はなぜ2つある？	スライドに声をつける	不安です！	スライドの場所	まあまあかな	次は□□をします	録音のはりつけ	すごい	すごい
5	26「そうぞう山」はなぜ2つある？	スライドに声をつける	不安です！	スライドの場所	まあまあかな	□□ができた	用	こんな すごいのいいね	すごい
6	②何で、もっと学校を作らなかったの？							すごい 字が上手！	すごい
7	④やつぎ は 何年前につくられた？	友達に力をかす！	かんべき！	スライドの場所	すごい気分	次は□□をします	声をろくおん	やつぎの人たち 天	すごい
8	④やつぎに、最初に来た先生はだれ？	自分のスライドを完成させる	かんべき！	スライドの場所	いい気分	□□ができた	ろくおんの仕方	あつ すごい	すごい

自分で評価はプルダウン

各自のスライドへの管理者制限済のリンク

自分の言葉でかきたい時はここ

## 実践3 実態把握でのデジタル(ICT)活用

児童の実態把握にもデジタル(ICT)を活用。

Forms(MsまたはGoogle)で調査実施

Excel または  
スプレッドシートに出力

MsFormsやGoogleFormの機能で  
データ整理(処理)と簡易的分析

自(人)力で集計や分析

AIを活用して(予備)分析  
※co-pilotを現状、利用

(人間による)最終的な分析・考察



# 実践3 実態把握でのデジタル(ICT)活用

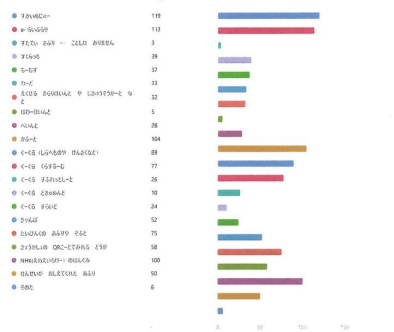
(例)児童のタブレットPC活用についてのアンケート

MS-  
FORMS  
での質問  
項目

あなたが  
がっこうの  
ペンきょう  
でよくつ  
かったあ  
ぶりはなん  
ですか？  
(低学年向  
きに平仮  
名表記)

MS-FORMS機能でのデータ整理

6.4. ぬしつもん で「好き」を えらんだ人は こたえてください。(2) あなたが がっこうのペンきょうで よくつかった  
アプリは どれですか？



AIによるデータ分析(予備分析)～前回までの結果との比較を指示～

タブレットを使った勉強のどんなところが好きですか？

傾向分析

1. 全体的な回答数の増加

- ・2025年3月以降、回答数も増加傾向。
- ・2025年7月は「調べやすい(122)」や「楽しい(111)」など、数値が大きく伸びている。

2. 項目別の変化

- ・繰り返し勉強できる: 54 → 75 → 81(着実に増加)
- ・勉強が早く進む: 76 → 75 → 96(やや停滞後、大幅増加)
- ・分からないことを調べやすい: 71 → 0 → 122(2025年3月は未記入? → 7月に急増)
- ・教え合い・伝え合いができる: 69 → 85 → 101(協働学習への関心が高まっている)
- ・自分の考えをまとめやすい: 62 → 89 → 95(継続的に評価が高い)
- ・自分の考えを発表しやすい: 空欄 → 75 → 75(安定した評価)
- ・写真・動画をとれる: 60 → 86 → 91(やや増加)
- ・アプリで勉強できる: 107 → 97 → 0(2025年7月は未記入?)
- ・楽しい: 空欄 → 99 → 111(急激な上昇)
- ・その他: 空欄 → 0 → 11(自由記述的な意見も少し増加)

考察

1. タブレット学習の魅力が年々高まっている
- ・「楽しい」「調べやすい」「教え合いができる」など、能動的・協働的な学びに関する項目が大きく伸びている
- ・これは、タブレットの活用が単なるツールから、学習体験そのものを豊かにする手段へと進化していることを示唆。
2. アプリ活用の項目が2025年7月に未記入
- ・これは調査設計の変更か、回答者の認識の変化かもしれません。
3. 「分からないことを調べやすい」の急増
  - ・2025年3月にゼロだったのが、7月に122と急増。これは、検索機能やAI支援などの技術的進化が影響している可能性があります。

# 実践4 ICT活用の推進と健康維持の両立

ICT活用機会の増加

懸念する健康面への悪影響  
→視力の低下

期待する成果→ICTリテラシー向上



学級ごと、一斉に遠方の景色を見る  
時間『eye愛タイム』を設定し、共通  
実践する。

短時間(30秒程度の短い歌の間)、各学校  
(各教室)から見える景色をながめる。

※ イラストはAIが描いたイメージイラスト。

## ※ そのほかに、こんな ICT活用 AIの活用

広報への活用  
(学校HP「学校生活」への掲載情報)



従来の課題

掲載不可の児童  
個人情報の保護  
うまく伝わらない  
様々な著作権

そこで

エピソードを  
生成AIで  
イラスト化

エピソード概要を、ChatGPTに入力



課題解消の可能性あり!

## まとめ

GIGAスクール構想開始から数年。デジタル(ICT)活用は進んだ。  
今後は、2ndGIGAに向けた活用の進展が求められる。それを…

- ①児童自身が、自己選択・決定できる基礎と多様な経験をすること。  
また目的意識をもって、主体的に活用する経験をすること。
- ②教職員は、従来の学校教育の目的や質を落とさず、より効果的・効率的にデジタル(ICT)を活用すること。活用するよう促すこと。  
…と考え、これに資すると考える取組を(授業実践を支援する観点から)進めてきた。



## 成果と課題

### 【職員について】

- デジタルやICTの活用による業務や学習指導の効率化を実感している。
- ▼ 一方、自作のワークシートなどについては使いづらいとの指摘もある。  
使いづらさの原因を探りながら 改善していく必要性がある。

### 【児童について】

- タブレットPCでの学習に感じる魅力が、タブレットPCを使うこと(触ること)から、目的を持って活用することへ移行している。
- 家庭学習で利用することの多いアプリが、宿題やゲーム性のあるものから、調べたりまとめたりするものに移りつつある。
- ▼ 担任・授業者が、授業などで、どのようなアプリや機能を使わせるかで児童の意識が左右される可能性がある(≒可能性とも言える)。