

1 プランの目的

(1) 教育の情報化の加速化に合わせた対応

本県では、鹿児島県教育振興基本計画において、今後5年間に取り組む施策の柱の一つとして「教育の情報化の推進」を位置付け、市町村教育委員会や関係機関等と連携しながら取組を推進してきました。特に、離島・へき地を多く有する本県では、その物理的制約の解消等を目的に、文部科学省の実証研究事業等も通じて、ICTを活用した教育の実践が広く行われてきました。

こうした中、「学校教育の情報化の推進に関する法律」(令和元年法律第47号。以下「学校教育情報化推進法」という。)が制定され、国全体で学校教育の情報化を推進する方針が示されるとともに、国から「GIGAスクール構想」が打ち出され、1人1台端末及び高速大容量通信ネットワーク下での学びを前提にした学校におけるICT環境整備の方針が示されました。

また、新型コロナウイルス感染症の感染拡大の影響に伴う「GIGAスクール構想」の前倒しにより、令和3年度から、1人1台端末を活用した多様な実践が行われています。



(2) 県全域で等しく質の高い教育を受けられるための環境整備 (ICTによる学びの変革)

本県においても、学校の創意工夫により、授業のみならず、学校行事や生徒指導、不登校や特別な支援を要する児童生徒への学習支援など、1人1台端末を活用した多様な実践が行われてきています。このほか、ICTを活用した研修や校務の情報化などの取組も広がっています。

しかし、こうした実践は、まだ地域間・学校間でばらつきが見られるのも事実です。また、児童生徒が、これからの社会を生き抜くために必要な資質・能力を身に付けるためには、義務教育諸学校のみならず、小学校から高等学校までの12年間を見据えた教育実践や教育環境の整備を行っていく必要があります。

このため、県教育委員会(以下「県教委」という。)としては、本県における今後の学校教育の情報化の方向性を示すことで、県内のどの地域においても、児童生徒がICTを積極的に活用した質の高い教育を受けられる環境整備を促進することを目的の一つとし、「未来を創る鹿児島『教育の情報化』推進プラン」(以下「推進プラン」という。)を策定することとしました。

また、本推進プランのもう一つの大切な目的は、教育の情報化により、児童生徒と教職員双方における鹿児島の学びを現代の学びへ変革すること、すなわち、鹿児島教育DX※を強力に推進することにあります。教育の情報化をきっかけに、これまでの授業や学習の在り方自体を問い直していく必要があります。

※ 教育DX=学校等の教育機関がデジタル技術を活用することで、学習様式やカリキュラムなどを抜本的に変え、現代に対応したものにすること

2 プランの位置付け

(1) 学校教育情報化推進計画としての位置付け

学校教育情報化推進法においては、文部科学大臣は、学校教育の情報化に関する計画（以下「学校教育情報化推進計画」）という。）を策定することとなっており、都道府県は、同計画を基本として、都道府県ごとの区域における学校教育の情報化に関する施策についての計画を定めるよう努めることとされています。

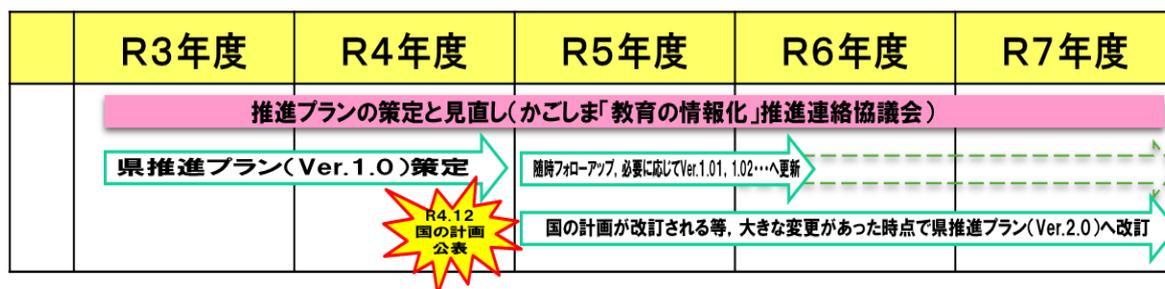
令和4年12月に策定された学校教育情報化推進計画を基本に、本推進プランを策定し、これを学校教育情報化推進法第9条に定める本県の学校教育の情報化に関する施策についての計画として位置付けることとします。

(2) 計画の改訂等

教育の情報化を巡る情勢の変化が非常に早いことや、デジタル庁等の動きとも連動した情報・教育データを利活用した教育やICTを活用したSTEAM教育[※]など、今後も様々な施策等を行っていく必要があることから、引き続き、国の動向等も注視しつつ、随時、推進プランの更新を行ってまいります。

また、このことを明確にする趣旨から、「Ver.」と表記することとします。

【参考】推進プランの改訂・見直しのイメージ



(3) 計画の期間等

推進プランは、今後3年程度を見据えたものとし、「IV. 具体的な施策の方向性」で示すロードマップにおいては、これまでの取組も含め、令和7年度までの道筋を示しています。しかし、前述のとおり、教育の情報化を巡る情勢の変化は非常に早いこと等から、「Ver.」の更新を重ねる中で、随時、推進プランの充実・見直し等を図ってまいります。

(4) 市町村教育委員会及び学校における対応

推進プランでは、県としての教育の情報化の推進に係る方向性や県教委として取り組むべき施策を記載していますが、市町村教育委員会や学校の取組について、期待すること等も記載しています。

市町村教育委員会や学校においては、本推進プランも参酌し、各地域や学校の実情等も踏まえながら、学校教育情報化推進法で規定する市町村の区域における計画を策定すること等を通して、積極的に教育の情報化を推進していただくことを期待します。

※ STEAM教育=科学・技術・工学・芸術・数学の5つの英単語の頭文字を組み合わせた造語。科学 (Science)、技術 (Technology)、工学 (Engineering)、芸術・リベラルアーツ (Arts)、数学 (Mathematics) の5つの領域を対象とした理数教育に創造性教育を加えた教育理念。知る (探究) とつくる (創造) のサイクルを生み出す、分野横断的な学び。