

公立学校情報機器整備事業に係る  
各種計画

令和7年3月  
当別町

## 内容

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 1. 本計画について .....                  | 3 |
| 2. 端末整備・更新計画 .....                | 4 |
| 3. ネットワーク整備計画 .....               | 5 |
| ① 必要なネットワーク速度が確保できている学校数、割合 ..... | 5 |
| ② 必要なネットワーク速度の確保に向けた状況 .....      | 5 |
| ③ 改善に向けたスケジュール（予定） .....          | 5 |
| 4. 校務D X計画 .....                  | 6 |
| ① 今後の教職員用端末の整備について .....          | 6 |
| ② 今後の検討事項について .....               | 6 |
| 5. 端末の利活用に係る計画 .....              | 7 |
| ① G I G A 第 1 期の総括 .....          | 7 |
| ② 端末利活用の方策 .....                  | 7 |
| 6. 改訂履歴 .....                     | 9 |

## 1. 本計画について

令和2年度に本町においてGIGAスクール構想に基づく、1人1台端末(以下、「端末」という。)を導入し、令和7年度で5年を経過する。

電子黒板や、AIドリル、ICT支援員など、各種ICTに係る事業を継続し、学校・学習の場面において端末を使用することは、スタンダード化し、当初の目的である、「文房具の1つ」といえる活用が進んでいる。

一方で、日常的に端末を使用する関係上、端末の経年劣化も著しく、「充電が直ぐに無くなる。」「カメラが起動しない。」など、使用において支障が出てきている端末もある。国においても、当初の予定どおり、GIGAスクールの第2期として、都道府県に対し、基金の造成、市町村への補助実施を行うよう通達され、この度、「公立学校情報機器整備費事業」として、令和6年度より事業が実施されることとなった。

また、近年では、ICTの技術発展は著しく、負担軽減や、労働時間の軽減など、様々な場面で、ICTを活用することによる効果が期待されている。教育現場においても、業務改革を実施していく、デジタルトランスフォーメーション(以下、「DX」という。)による負担軽減効果が期待されている。当町においても、校務のテレワーク化等に取り組んでいるが、より一層のDX化を進める必要性は高まっている。

これらの取り組みにより、当町においても、端末の更なる活用、教職員の負担軽減を行い、学習指導要領の目指す「主体的で対話的な深い学び」の実現、及び、当町の目指す「未来を拓く9年間」を実現できるよう、本計画を策定するものである。

## 2. 端末整備・更新計画

令和6年度から、令和10年度までの児童・生徒数の推計と、それに伴う端末の更新計画を次のとおり策定する。

なお、下記の計画は、第2期GIGAスクール構想の部分のみを記載し、令和2年度において整備した台数は含めない。

|                     | 令和6年度 | 令和7年度  | 令和8年度  | 令和9年度  | 令和10年度 |
|---------------------|-------|--------|--------|--------|--------|
| ① 児童生徒数             | 775   | 763    | 751    | 739    | 727    |
| ② 予備機含む<br>整備上限台数   | -     | 877    | -      | -      | -      |
| ③ 整備台数<br>(予備機除く)   | 0     | 763    | 0      | 0      | 0      |
| ④ ③のうち基金事業<br>によるもの | 0     | 763    | 0      | 0      | 0      |
| ⑤ 累積更新率             | -     | 100.0% | 101.6% | 103.2% | 105.0% |
| ⑥ 予備機整備台数           | -     | 114    | -      | -      | -      |
| ⑦ ⑥のうち基金事業<br>によるもの | -     | 114    | -      | -      | -      |
| ⑧ 予備機整備率            | -     | 14.9%  | -      | -      | -      |

※ 児童生徒数：R6は 5/1 時点。R7は計画提出時の推計。R8以降は、R6とR7の比較に基づく減衰。  
数値は推定値である。

### ○ 端末の整備・更新の考え方

R7 の調達においては、児童・生徒数＋予備機15%、加えて、指導者用端末を更新する。指導者用端末は、基金事業外であるため、上記には含めていない。

令和7年度内に調達(購入)し、令和8年4月1日以降使用が可能となるよう調整する。

### ○ 更新対象端末のリユース、リサイクル、処分について

対象台数：996台（指導者用含む）

再使用予定：校外教育支援センター・教育委員会で使用するため、10台程度を再使用予定。

その他端末：小型家電リサイクル法の認定事業者にて再使用・再資源化を依頼。

### ○ 端末のデータ消去について

上記廃棄処分に併せ、保守管理業者と協力しデータを削除。

### ○ スケジュール(予定)

令和7年12月頃 再資源化等対象端末、データ消去作業打ち合わせ等

令和8年4月 使用開始

### 3. ネットワーク整備計画

端末の活用においては、ネットワーク速度を担保することが必要であり、「学校のネットワーク改善ガイドブック」等で、推奨帯域が示されている。現時点での町内各学校の現状・改善の方向などについて記載する。

#### ① 必要なネットワーク速度が確保できている学校数、割合

| 確保できている | 確保できていない | 確保率    |
|---------|----------|--------|
| 3校      | 1校       | 75.00% |

※ 義務教育学校は、小・中学校それぞれ1校として計上。

#### ② 必要なネットワーク速度の確保に向けた状況

- ・事業者と教育委員会事務局により、各学校のネットワーク速度を測定。アセスメント実施。推奨帯域395Mbps に対し、282.35Mbps の結果となった学校があった。
- ・体感速度としては、大きな遅延などは発生しておらず、不具合等は報告されていない。
- ・各学校の速度差が 500Mbps を越えている部分もあり、構築機器が全校同一であることから、校内設備外の部分において調査が必要と判断。
- ・回線契約事業者により、現在も調査が継続されている。
- ・町内で、10Gbpsの通信網が提供されていないことを回線契約事業者により確認済。

#### ③ 改善に向けたスケジュール(予定)

令和7年度中 原因の特定。対応。

～令和8年4月 原因の改善。対応。

※ 予算状況・障害の発生位置により、随時見直すものとする。

## 4. 校務DX計画

当町では、平成26年度より、北海道と共に統合型校務支援システムを導入し、「成績処理」「出席簿管理」「指導要録」等の機能を活用し、各小・中学校教職員の校務の効率化や、負担軽減を図ってきた。

加えて、近年では、「感染症対策としてのテレワークシステムの導入」や、「各種研修のオンライン化、オンデマンド化」、「デジタル教科書・指導書の電子データベース化」、「学校備品台帳のデータ化」、「各種会議における資料のデータ配布・閲覧」、「Q-UのWeb調査化」等、業務改善を学校と協力しながら行ってきたところである。

しかし、近年、システムのクラウド化が進むことによって、現在の校務系端末が閉域網でのシステム稼働（職員室・テレワーク機器からのみ接続可能）となっている関係上、1人1台端末との連携や、クラウドサービスの活用に課題が残るという現状も残っている。

### ① 今後の教職員用端末の整備について

現在の校務系端末は、令和2年度に1人1台端末の構築と同時に整備した物である。持ち運びを頻繁に行わない関係上、端末の耐用としては、耐えうるものであり、サーバー等についても、データセンター化している状況。サーバーOSについては、未だサポート期間内であり、Windows10のサポート終了に伴う影響は発生しないことから、直近においての入れ替えは、費用の面からも困難であると判断している。

今後のクラウド化への対応としては、校務系端末の「校務外部接続系」におけるクラウドサービスの利用を積極的に活用することとし、「校務系」「校務外部接続系」の統合化や、「校務系端末」「学習系端末」の統合化については、情報収集・検討を今後も継続することとする。

なお、学習系指導者用端末については、前述の学習者用端末と同様に、令和7年度の整備において入れ替えることとする。

### ② 今後の検討事項について

- ・ 日常的な心の健康観察に関する事項
- ・ 欠席、報告などの各種連絡に係る学校・保護者間の連絡システム
- ・ 校務支援システムのクラウド化（閉域網外への接続・連携）

## 5. 端末の利活用に係る計画

平成29年3月に改訂された、「学習指導要領」においては、「主体的で対話的な深い学び」をキーワードとし、現代の児童生徒は、自らが学ぼうとする力・他者との違いを対話から学ぶ力・そこから学習を深化させる力を持たせること。これらを重視することで、情報化社会を越えた、Society5.0、更に先の「予測困難な社会」に対する対応力を求められている。

この内容は、中央教育審議会の答申においても「個別最適な学び」「協働的な学び」という、新たな時代における学び方が示され、これらの充実、実現のための1つのツールとして、1人1台端末が中心になってくるものと考えられる。

これらの能力を引き出すべく、当町においては、端末を1つの切っ掛け、ツールの1つとしながら、「未来を拓く9年間」を実現できるよう、教育環境を整え、端末の利活用を進めていく。

### ① GIGA第1期の総括

令和2年度に端末を導入し、令和4年度には、ICT支援員の派遣や、全学校への新たな電子黒板の整備、AIドリルの導入。令和5年度には、WEBQ-Uの導入等、着実に環境整備を行うとともに、各種研修によって、利活用を進めてきた。

課題として、「教職員によっては端末活用が進まない」といった、個別のスキルによる課題が見えてきたところである。

本計画では、次の項以降、当町の取り組んできた対策と、今後も継続する内容を記載することとする。

### ② 端末利活用の方策

当町では、前述の課題から、「児童生徒が学年進行した際のギャップ」を問題視した。例えば、「小学校3年生の教員が、端末の操作に習熟していないために、活用頻度の低い学級」があった場合に、「小学校4年生の教員が、端末の操作を求めて、児童がついていけない。」という課題が発生する可能性があったためである。

これを防止するため、令和5年度に指導主事により「当別町における一人一台端末「Chromebook」の活用目標」(\*別添1)を策定。各学年における端末の習熟すべきスキルを系統化、整理し、学校と共有を行った。

本目標については、令和6年度に改訂を行い、今後についても必要に応じて改訂を行うことで、実態に合わせた対応を行っていく。

また、上記活用目標のスキルを習熟させるとともに、令和6年度には、教職員に向けて、「当別町立学校 1人1台端末を生かした学びの変容イメージ」を策定、共有。「主体的で対話的な深い学び」に向けた教職員がどのような観点をもって、端末を利活用すれば良いかを明

示した。

今後も、これらの方針に基づき、利活用を推進するとともに、職員研修などを継続して実施していくことによって、利活用を更に進めていく。

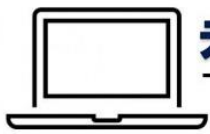
## 6. 改訂履歴

|        |    |
|--------|----|
| 令和7年3月 | 作成 |
|--------|----|



## 当別町における一人一台端末「Chromebook」の活用目標

| Chromebook 入門期                                                                                    |                                                                                         | Chromebook 体験期                      |                                                                   | Chromebook 活用期                                              |                                                                                                  | Chromebook 発展期                                                                      |                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学年                                                                                                | 1年生                                                                                     | 2年生                                 | 3年生                                                               | 4年生                                                         | 5年生                                                                                              | 6年生                                                                                 | 中学生（後期課程）                                                                                                                                               |
| クラスルーム<br>       | ・クラスルームに入り、教師が投稿したデータを確認することができる。                                                       |                                     | ・クラスルームに入り、選択式や記述式の質問に答えることができる。<br>・データが添付された課題を提出することができる。      |                                                             | ・自分で作成したデータやアンケートを投稿することができる。<br>・ストリーム上で情報発信したり、発信された内容に質問したりするなどのやり取りを行うことができる。                |                                                                                     | ・クラスルーム上で参加しているクラス(学級活動、部活動、委員会活動等)で、必要な情報を共有したり、活動を進めるためのやり取りをしたりすることができる。                                                                             |
| カメラ<br>          | ・写真や動画の撮影、二次元バーコードの読み取りができる。                                                            |                                     |                                                                   |                                                             | ・他のアプリ等の中で画像を加工することができる。                                                                         |                                                                                     | ・画像や動画などを活用し、学習や学校行事等での成果物をより目的に合った形で作成することができる。                                                                                                        |
| ホワイトボードツール<br>   | ・提示されている画像を操作することができる。<br>・手書きで文字を入力することができる。                                           | ・手書き入力と画像を組み合わせて学習内容を1枚にまとめることができる。 | ・共同編集することができる。<br>・付箋で文字を入力することができる。                              | ・画像を貼ったり、テキストボックスで文字を入力したりすることができる。                         | ・背景を変えることができる。                                                                                   | ・自分の用途にあった機能を選んで使用することができる。                                                         | ・集めた情報をファイル上に書き出し整理したり、付箋などを使って関連付けたりしながら議論することで、課題に対する新しいアイデアを生み出すことができる。                                                                              |
| フォーム<br>         | ・フォームの選択式の質問に答えることができる。                                                                 |                                     | ・フォームの記述式の質問に答えることができる。                                           |                                                             | ・フォームの質問に答えたり、作成したりすることができる。                                                                     |                                                                                     | ・学習の目的に合わせて作成したアンケートを、校内や地域に向けて配信したり、情報を集めたりすることできる。                                                                                                    |
| スライド<br>         |                                                                                         |                                     | ・写真と文字を使い、スライド1枚に学んだことをポスターとしてまとめることができる。                         | ・グループで共有されたスライドで、協力して学んだことをまとめ、端末の画面やスクリーンなどに示して発表することができる。 | ・自分が伝えたいことをスライドでまとめ、発表することができる。<br>・背景を変えたり、アニメーションをつけたりしながら、工夫してプレゼン発表ができる。                     | ・作成したスライドを端末の画面やスクリーンなどに示して、聞き手とやり取りしながら発表することができる。<br>・自分の目的に合わせた機能を選んで使用することができる。 | ・課題や発表方法などに合わせて、どのGoogle アプリを使うことが効果的かを考えて選択し、成果物を作成したり、発表したりすることができる。<br>・グループでファイル上に集めた情報を、学習の目的や伝える相手に合わせて、情報の必要な部分だけを整理、グラフ化し、発表資料や原稿などを作成することができる。 |
| ドキュメント<br>     |                                                                                         |                                     | ・ドキュメントに自分の考えを書くことができる。                                           |                                                             | ・ドキュメントに自分の考えをまとめ、それをクラスルームやドライブで提出することができる。                                                     |                                                                                     |                                                                                                                                                         |
| スプレッドシート<br>   |                                                                                         |                                     | ・決められた場所に文字や数値を入力することができる。<br>・文字の色を変えたり、折り返しをつけたりする等、基本的な操作ができる。 |                                                             | ・スプレッドシートに自分の考えを書き、話し合いに活用することができる。<br>・数値を入力して表やグラフを作成することができる。<br>・共同編集で決められた場所に文字を入力することができる。 |                                                                                     |                                                                                                                                                         |
| ミート<br>        | ・参加の仕方を理解し、持ち帰りをした場合でも円滑に授業等に参加することができる。<br>・音声やカメラの ON/OFF に加えて、画面のピン止めや挙手等基本的な操作ができる。 |                                     |                                                                   |                                                             | ・資料の画面共有をすることができる。<br>・学習活動や委員会活動など児童同士や他の学校の児童等のやり取りを行うことができる。                                  |                                                                                     | ・他の学年や他校の生徒と共同で学習や行事を進める際に Google アプリを活用し話し合いをしたり、情報やデータのやり取りをしたりすることができる。                                                                              |
| ドライブ<br>       | ・ドライブ内のデータを見ることができる。<br>・ドライブ内にデータを保存することができる。                                          |                                     | ・ドライブ内のデータを移動することができる。<br>・ドライブ内の複数のデータを他のアプリで 사용할 ことができる。        |                                                             | ・マイドライブと共有ドライブを使い分けることができる。<br>・共有したドライブ内のデータを開き、コメントすることができる。                                   |                                                                                     | ・必要に応じてマイドライブや共有ドライブにファイルを格納したり、友達とファイルを共有して学習に活用したりすることができる。                                                                                           |
| AIドリル                                                                                             | ・自宅や学校で取り組むことができる。                                                                      |                                     | ・自宅や学校で活用し、自分にあった課題を選択して取り組むことができる。                               |                                                             | 自宅や学校で活用し、予習や復習など計画的に学ぶことができる。                                                                   |                                                                                     |                                                                                                                                                         |
| タッチ・タイピング等<br> | ・タッチ操作をすることができる。(ドラッグ&ドロップなど)<br>・音声入力や手書き入力、ひらがな入力で文字入力することができる。                       |                                     | ・手書きやローマ字で文字入力することができる。                                           | ・ローマ字で文字入力することができる。<br>(目安:30文字/1分間)                        | ・キーボードで多くの文字を入力することができる。<br>・素早く入力することができる。<br>(目安:50文字/1分間)                                     |                                                                                     | ・ファイル上に考えを入力したり、成果物を作成したりする際に、キーボードを使って文字入力を行うことができる。<br>(目安:60文字/1分間)                                                                                  |
| インターネット検索                                                                                         | ・ソフトキーボードや音声入力を使って検索することができる。                                                           |                                     | ・通常検索や画像検索など、学習に必要な情報を集めることができる。                                  |                                                             |                                                                                                  |                                                                                     | ・検索して見つけた情報が正しい情報であるかどうかを、複数の情報源で確認し検証することができる。                                                                                                         |
| 持ち帰り<br>       | ・長期休暇中と週3回以上の持ち帰りを目標として実施する。                                                            |                                     |                                                                   |                                                             |                                                                                                  |                                                                                     |                                                                                                                                                         |



未来を拓く9年間

当別町小中一貫教育

## 当別町立学校

## 1人1台端末を活かした学びの変容イメージ

当別町立学校では、「主体的・対話的で深い学び」や個に応じたきめ細やかな指導など、これまでの教育実践の蓄積と ICT をベストミックスさせることで、さらに授業改革を推進し、新しい教育を創造することを進めます。

インターネットにつながる中で、個別学習でも協働学習でも一斉学習でも、クラウドによって学びを蓄積したり、共有により双方向の学びを可能にしたりすることによって、学びが変容します。

既習とつながる、他教科とつながる、他者とつながる。この「つながる」をキーワードに、情報活用能力を基盤として、ホップ、ステップ、ジャンプと段階的に学びを変容させていきます。1人1台端末を通して、様々な人・もの・こととつながる中で、未来社会の創り手となる当別の子どもたちに必要な力を育んでいきます。

### ジャンプ

自主・自立、共生・協働

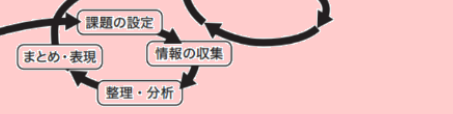
各教科等の学びが、他教科等や生活につながることで、社会課題の解決や一人一人の夢の実現に活かす

各教科等での学びをつなぎ、探究し、課題を解決できる

自主・自立



端末を主体的に活用し、クラウド上にある各教科等の様々な学びを振り返り、それらをつながながら、様々な社会課題を解決する。



様々な人と共に学び合い、課題を解決する中で、自分自身について考える

共生・協働



端末を通して他校の友達、地域の人、外国人等様々な人々とつながり、考えを尊重し合い、社会課題を共に解決する中で、自分自身の在り方や生き方について考える。

### ステップ

主体的・対話的で深い学び

既習や他者とつながることで、主体的・対話的で深い学びの視点からの授業改革でき、資質・能力をより確実に育成する

主

クラウドに蓄積した自らの学習状況を振り返り、見通しを持ったり、次の学習に繋がったりする。

APPLE

DOG

例えば、外国語  
発表の様子を録音し、再生して確認することで、自分の発話を客観的に振り返り次の学習における見通しや目標設定をする。

対

クラウドを通して、子ども同士の対話が活性化し、様々な相手との対話が容易になり、自らの考えを広げ深める。

例えば、美術  
制作の過程で作品を共有し、感じたことや考えたことを伝え合い、考えを深め、さらに自分の作品をよりよくしようと試行錯誤する。

深

クラウドに蓄積した学びをもとに知識を相互に関係づけてより深い理解をしたり、情報を精査して考えを形成したりする。

例えば、理科  
観察、実験を動画等で記録することで、繰り返したり拡大したりしながら、現象を科学的に分析し、既習や他者の記録や考えと比較して、考察を深める。

### ホップ

インターネットにつながることで、“いつでも”“どの教科でも”使えることを実感する

検索サイトを活用した調べ学習ができる



Google の検索サイトでインターネット検索し、新聞記事や動画等を収集・整理する。情報はクラウドに保存し、いつでも必要なときに取り出せる。

文章やプレゼンテーションの作成ができる



ドキュメントで自分自身の考えをまとめたり、スライドでプレゼンテーションを作成したりする。共同編集し、リアルタイムで考えを共有しながら学び合う。

一斉学習の場面でも双方向の学びができる



イメージがもちやすくなるようにデジタル教材を電子黒板や個々の端末に提示する。授業支援コンテンツで一人一人の反応や考えを即時に把握しながら、双方向に授業を進める。

自分のペースに応じた個別学習ができる



AIドリルを活用し個別学習をする。即時に採点されるので、自分のペースで学習でき、先生は進捗状況を確認することができる。多様な子どもたちに対して、よりきめ細やかな対応を行う。

いつでもどこでも学ぶことができる



臨時休業中のオンライン指導によって学習保障や子どもたち一人一人の健康状態の把握、心のケアを行う。

学習の基盤となる情報活用能力