デジタル社会を生きるこどもたちと
どう向き合うか

野崎浩平　／　土佐塾中学高等学校 教育DX担当

目次

1. 自己紹介
2. 変化の中にいる子どもたち
3. 学校現場における使われ方
4. 求められる力の変化と現場の実践
5. AIを前提とした授業設計
6. “手触り感”のある学びとAI
7. リテラシーは誰が担うのか

自己紹介

1　自己紹介

野崎浩平　のざたん

大阪生まれ　横浜育ち　高知在住
土佐塾中学・高等学校　理科教諭
一般社団法人ハンズオン代表理事
「会いに行けるセンセイ」
Voicyパーソナリティ
LEGO®SERIOUS PLAY®メソッドと教材活用
トレーニング修了認定ファシリテータ
Teacher Canvassador
NewsPicks認定エキスパート　など

プロフィールはこちらから

教育ICT環境の変遷

・2000年代　情報教育スタート
・2010年代　プログラミング教育開始

学校・教室にどうやって
コンピューターを導入しよう

・2019年～ GIGAスクール構想で1人1台端末へ
・2020年～ コロナ禍によるICT環境の急加速

生徒が授業中に使うことを
どのようにデザインしよう

地域間格差　継続的な環境整備　リテラシーの課題　など
これまでにはなかった課題

3 学校現場における使われ方

1人1台は当たり前になり…

- 調べ学習の一般化と“情報収集力のコモディティ化
  - インターネットが使えることは日常に
- 資料作成スキルの標準化
  - スライド、フォームの作成は誰でもできる状態
- 個別最適化のインフラは整った
  - 「一人ひとりにあった学び」は可能になった

3 学校現場における使われ方

1人1台は当たり前になり…

- 調べ学習の一般化と“情報収集力のコモディティ化
  - 「何を調べたか」より「何を問うたか」へ
- 資料作成スキルの標準化
  - 誰に・何を・どのように、伝える・まとめるか
- 個別最適化のインフラは整った
  - 進度が揃わないことに対しての不安

4 求められる力の変化と現場の実践

「答える」から「問いを立てる」へ

「これまで」	「これから」
情報収集が中心 （Google検索／教科書要約）	複数の視点や事例に置き換える 本質的な問いを見つける
正解を求める学び 「調べた→まとめた」で完結	調べた事例と実社会とをつなげる
正しいとされる解が問われる	それぞれの解釈が問われる

5 AIを前提とした授業設計

個別最適化をどうするのか

従来の授業設計	AI活用を前提とした授業設計
教員が採点・評価 → 時間がかかる	AIによる採点・コメント生成 生徒が自分の理解度を即時に確認可能
フィードバックの即時性が低く、学習改善のタイミングが遅れる	教師はより“深い学び”へのサポート
一斉指導が基本	個別最適な課題提示・教材推薦も可能

5 AIを前提とした授業設計

“実感”が伴わう学びのデザイン

調べる・発表するだけでなく
「手を動かす」「さわってみる」「やってみる」の時間の創出を

7 リテラシーは誰が担うのか

子どもだけでなく、大人もリテラシーが必要

保護者、教員、地域——誰が担うのか？
「わからないことをわからないままにしない」大人の姿勢が鍵