

ICT活用スキルについて

教職員のICTスキル向上について

■ 教員のICT活用スキルチェックリストに関する調査(令和7年6月)結果の概要 ■

校種	全ての項目で3以上の評価である教員の割合
小学校	85.06%
中学校	80.00%



本県では、全ての項目で3以上の評価である教員の割合が、小・中学校とも8割を超えており、概ねICTは活用できています。令和8年度の最終目標値は100%としています。

また、週に1回以上画像又は動画の教材を生徒に配付又は提示している教員は8割程度であり、AIを活用している教員は5割程度でした。

【参考】ICTの活用の頻度について(週に1回以上の割合)

項目	小学校	中学校
クラウドサービス等を用いて、アンケート又は小テスト(課題)を実施(配付)している	49.48%	43.14%
画像又は動画の教材(既存の物も含む)を生徒に配付又は提示している	84.84%	74.75%
校務の負担を軽減するために、AIを活用している	45.84%	45.66%
教育データを分析して、授業改善又は個別指導に活かしている	57.69%	50.03%

生成AIは、人間の能力を補助、拡張し、可能性を広げてくれる有用な道具になり得るものです。教育の質の更なる向上や教員の業務の負担軽減が図られるよう、生成AIや教育データの活用事例を紹介します。

○授業での発問に対する回答のシミュレーション相手として活用する。

～プロンプトの例～

- # (役割) 1. 日本の中学校の生徒Aと生徒Bと生徒C。
2. 相手の話を聞いて自分の考えを広めたり深めたりします。
3. 一問一答にならないような課題解決のためのヒントを出し合います。少しずつ理解を深めていくような姿を演じてください。

(形式) 対話形式と表形式

(依頼) 理科の授業で、課題「身近な環境問題」を解決するための生徒Aと生徒Bと生徒Cの学びが深まる対話の例を教えてください。

(条件)
 - ・課題に対して# (役割) # (依頼)を確認して回答してください。
 - ・対話形式で思考が深まるような質問をし合いながら課題を解決してください。
 - ・つまずきのポイントが分かるような対話も必ず入れてください。
 - ・生徒Aと生徒Bと生徒Cの思考が深まったと感じたら最後に# (表形式)でまとめてください。
- ※1
- ←※2
- ※3
- ※4

※1 授業の場面設定等を入力します。 ※2 生成AIに回答してもらう形式を入力します。

※3 生成AIに回答してもらう具体的な内容を入力します。

※4 ※3について、付け加える条件を入力します。

【参考】リーディングDXスクール指定校実践事例・動画(文部科学省)

<https://leadingdxxschool.mext.go.jp/>



～生成A Iの回答例（対話形式）～

- ◆A：最近、町の近くでゴミがよく捨てられているのを見かけるんだよね。これって環境問題の一つだよ。どうすればゴミを減らせるんだろう？
- ◆B：うーん、ゴミが増えているのはリサイクルがまだまだ不十分だからだと思うよ。リサイクルをもっと広めることが大事だね。
- ◆C：リサイクルを広める方法はいろいろ考えられるよね。身近にできることってないかな？例えば、家の中でゴミの分別をしっかりとすることから始めてみるとか。
（中略）
- ◆A：でも、こうして少しずつでも意識していけば、世の中は変わると思うよ。学校で実践してみると、家庭にも広められるね。
- ◆B：まずは身近なところから始めて、意識を高めることが大事なんだね。
- ◆C：うん、みんなで協力して、まずはリサイクルを意識して、ゴミを出さない工夫をしよう！それが解決への一歩だと思うよ。

同様に、授業の主発問に対する児童生徒の回答を生成A Iで作成し、指導案のたたき台として利用することもできます。まずは、生成A Iを使ってみることから始めてみてください。

児童生徒ICTスキル向上について

■ 児童生徒Can-Do達成度に関する調査(令和6年11月)結果の概要 ■

B以上の割合	小2		小4		小6		中3	
1 文字入力	86%	(94%)	90%	(91%)	① 96%	(92%)	① 90%	(80%)
2 デバイスの活用・編集	② 94%	(94%)	92%	(93%)	89%	(90%)	78%	(62%)
3 マルチメディア	① 95%	(96%)	① 94%	(95%)	88%	(89%)	76%	(70%)
4 情報検索	84%	(82%)	① 94%	(93%)	② 92%	(93%)	71%	(61%)
5 考えの表現	92%	(93%)	90%	(90%)	87%	(85%)	71%	(64%)
6 プレゼンテーション技術	① 73%	(62%)	92%	(81%)	91%	(89%)	② 85%	(72%)
7 アプリ活用	② 94%	(92%)	② 85%	(92%)	88%	(75%)	77%	(55%)
8 プログラミング的思考	② 75%	(70%)	① 72%	(69%)	② 71%	(69%)	② 66%	(59%)
9 統計処理					① 62%	(59%)	① 63%	(74%)

①②は達成度の高いもの、①②は達成度の低いもの、()は令和5年度の数値

本県では、調査を行った全ての学年において、文字入力スキルの達成度は85%を超えており、各学校における、日常的なICTの活用の積み重ねやEILSのタイピング検定、タイピングコンテスト等への意欲的な取組の成果が表れたものと捉えています。

なお、今年度もタイピングコンテストを11月に実施いたします。
10月1日から今年度のコンテストに即した練習問題が実施可能になります。短い時間でも練習できます。児童生徒が練習を積んでコンテストに参加することができるよう御協力をお願いいたします。



一方、課題として、統計処理スキルの達成度が低いことが挙げられます。プレゼンテーション技術は、達成度が高いので、プレゼンテーションアプリで発表資料等を作成する際に、効果的なグラフを作成させるなど、統計処理を行う機会を増やすことにより、スキルの向上を図ってください。今年度は、12月に同調査を実施いたします。愛媛県ICT教育推進ガイドラインの「児童生徒Can-Doリスト」を再度御確認の上、児童生徒のICT活用力向上へ向けた取組をお願いいたします。