

## GIGA スクール実現のための伴走型支援と新しい学び

### 取組のあらまし

取組団体 長野県塩尻市

取組内容 G I G Aスクール構想実現のため、I C Tを活用した授業改善に挑戦する教員を支援する体制（伴走型支援）を整え、児童生徒たちの主体的かつ対話的で深い学びに寄与する。

予算等 172,207,000 円（令和7年度）※タブレット購入費を除く経常的な経費

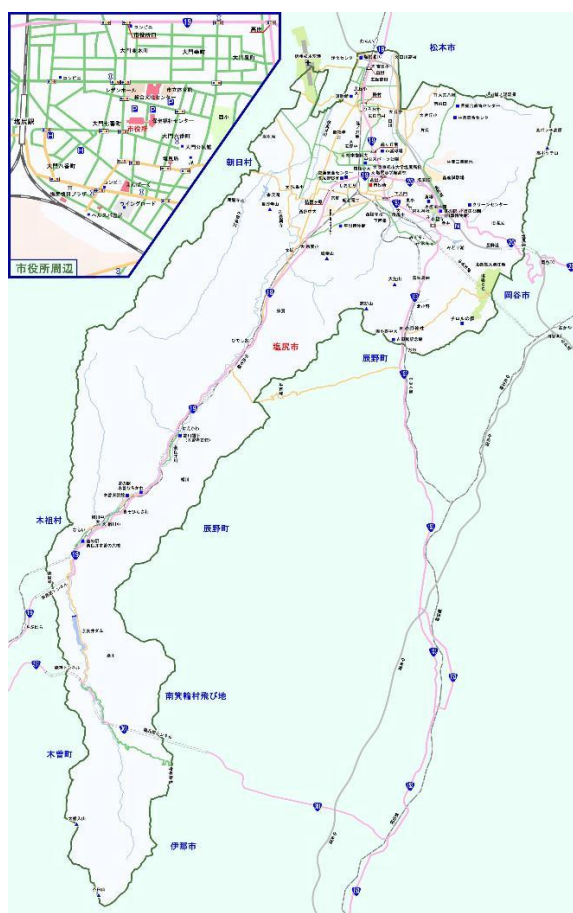
### 1 長野県塩尻市の概要

人口 65,205 人 令和7年1月1日現在（住民基本台帳人口）

職員数 82 人 令和7年4月1日現在（教育部門）

総面積 289.98 km<sup>2</sup> 令和7年10月1日現在（国土地理院「全国都道府県市区町村別面積調」）

図表 1 塩尻市内案内図



出所：塩尻市ホームページ

## 2 取組の背景・目的

### (1) GIGA スクール構想

国は、「学校教育の情報化に関する法律」において、「高度情報通信ネットワーク社会の発展に伴い、学校における情報通信技術の活用により学校教育が直面する課題の解決及び学校教育の一層の充実を図ることが重要」とし、1人1台端末（GIGA端末）と、高速大容量の通信ネットワークを一体的な整備を推進してきた。

GIGAスクール構想は、ただICT環境を導入するだけでなく、これまでの教育実践の蓄積と最先端のICTのベストミックスを図ることで、「特別な支援を必要とする子供を含め、多様な子どもたちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化された教育」の実現、学習指導要領で目指すこととしている「主体的・対話的で深い学びの視点からの授業改善」を図るものである。

### (2) リーディングDXスクール事業

GIGA端末を活用する全国の学校が実践できる事例を創出するため、文部科学省は、令和5年度から毎年、小中高等学校約200校を「リーディングDXスクール」として指定している。これは、GIGA端末の標準仕様に含まれている汎用的なソフトウェアとクラウド環境を十全に活用した効果的な教育実践を創出・モデル化し、地域や校種を超えて全国展開することで、全国の学校でICTの普段使いによる教育活動を推進する事業である。

### (3) 塩尻市の概要

塩尻市は、長野県のほぼ中央、松本盆地の南端に位置する。昭和34年にかつての塩尻町、片丘村、広丘村、宗賀村及び筑摩地村の1町4村の合併により「塩尻市」となり、続いて昭和36年に洗馬村が、平成17年に榎川村が編入合併となり、現在の形となっている。

また、塩尻市は、DXにも積極的に取り組んでおり、令和3年度に「塩尻市デジタル・トランスフォーメーション戦略」を策定し、令和6年度には同戦略の内容見直しを図った「第2期塩尻市デジタル・トランスフォーメーション戦略」を策定している。この戦略は、行政DXと地域DXを包括した内容であり、これにより、塩尻市は「既存の行政サービスや働き方を抜本的に改革するとともに、官民連携によるデジタル技術を駆使した都市機能の向上を図り、住民の多様なライフスタイルに寄り添える地域社会の実現」を目指すとしている。

この戦略に定めるものの他、塩尻市では、教育現場でのICT活用にも力を入れており、令和7年度は市内4校（宗賀小学校、洗馬小学校、塩尻西部中学校、榎川中学校）がリーディングDXスクールに指定されている。

### 3 取組内容

#### (1) 塩尻版 2nd GIGA（伴走型支援）

塩尻市におけるGIGAスクール構想実現のための取組において特徴的なのは、市職員である教育委員会担当者（以下、「指導主事」とする。）は、あくまでサポーターであり、取組の主体は教員であることだ。教員たちが取組に関わるかどうかは立候補制で、以下の①サポーター、②パイオニア、③レジェンドの3コースに分かれている。いずれのコースにおいても、指導主事の果たす役割は、これからの社会の動向を理解し、自ら学び、専門性を向上させたいと願う教員のサポート（伴走型支援）となっている。

##### ① サポーター

Googleチャットによる情報提供を受け、ICTの利活用や実践事例の最新情報を学ぶためのコースで、人数制限がないため令和6年度の参加者は262名と、もっとも多い。

##### ② パイオニア

実際にICTを活用した授業改善等に挑戦するためのコースで、令和6年度は24名の参加があった。指導主事が直接対応する。指導主事は、あくまで現場の教員のやる気や熱意を後押しする存在として機能している。

##### ③ レジェンド

「ICTをフル活用して授業を革新したい」という教員のためのコースで、学校DX戦略アドバイザーが対応する（文部科学省の自治体支援委託事業の一つである「学校DX戦略アドバイザー事業」に拠る）。令和6年度は2名の参加があった。

#### (2) 実際のICTを活用した授業の様子

リーディングDXスクールの指定を受けた学校では、ICTを活用した授業を公開授業とする場合がある。令和7年度の塩尻市では、塩尻西部中学校、檜川小中学校、洗馬小学校、宗賀小学校の4校、計5回（塩尻西部中学校が2回）の公開授業を実施した。

実際のICTを活用した授業において、教員が児童・生徒全体へ向かって説明する時間は5分ほどで収まることも少なくなく、残る時間のほぼすべてが、児童・生徒たちが自分たちで考え、学ぶための時間に充てられている。教員の指示が短くとも、児童・生徒たちは何をすべきかきちんと理解し、混乱なく授業を開始できるという証左であり、開始時においてもイベントのような盛り上がりはなく、児童・生徒にとっては公開された授業風景が日常であることがうかがえた。

塩尻市の公開授業は、授業の後に講師を招いての講演会・研修会を実施しており、熱意のある教員の取組みを共有するだけでなく、市内教員の育成の場にもなっている。

### (3) 授業における ICT 活用事例

塩尻市の市立小中学校では、教員の熱意を支援する伴走型支援のため、市内一律で何か具体的な取組を実施することはなく、現場の教員がそれぞれ取組みを提案・実施している。

#### ア GIGA 実況中継（体育）

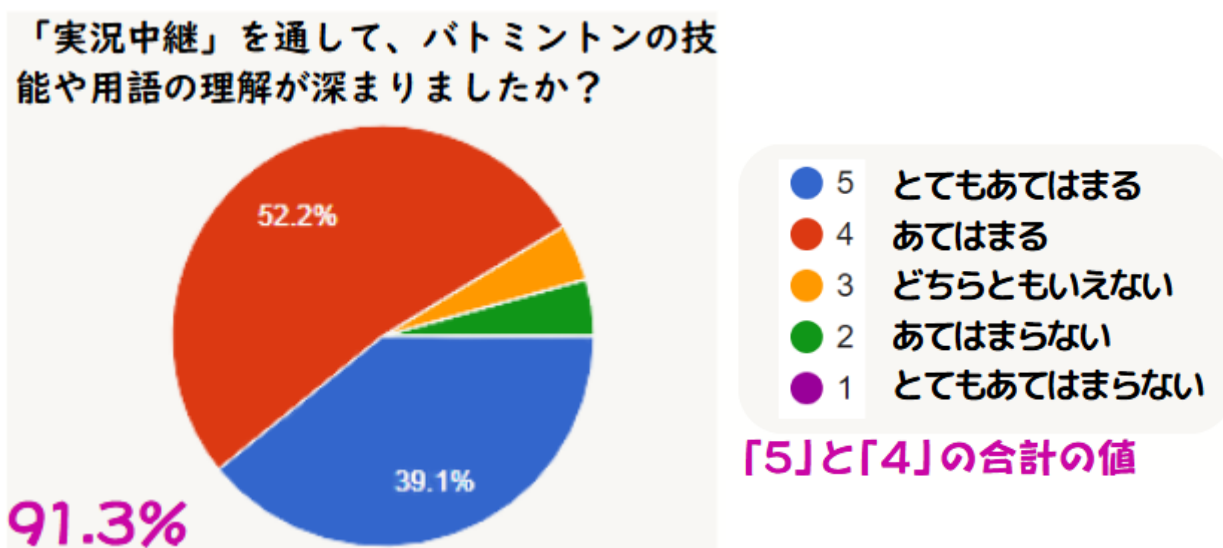
塩尻西部中学校では、2年生の体育の単元で、ICT（使用ツール：Googleドキュメント）を活用してバドミントンの実況中継を実施した。

これは、生徒たちをプレイヤーと実況者に振り分け、プレイヤーが試合をしているその場で、実況者がテレビ中継のアナウンサーのように試合の様子を実況中継する取組である。リアルタイム実況であるため、実況者は、瞬発力、観察力、表現力が試される内容となっている。中継した内容はGoogleドキュメントに音声入力され、記録として残される。生徒たちは記録を見返すことで足りない知識や技能を自覚し、次回への反省とする。このサイクルを繰り返し行うことで、より深い学びにつなげている。

たとえば、単元の初めの頃は試合の様子を上手く表現できなかった生徒も、中盤では表現の幅が広がり、プレイヤーの細かな行動にも気がつけるようになった。さらに終盤では、どんな動きであれば相手に有利が取れるか、実況で学んだ知識を活かすことでプレイヤーとしての成長も見られた。

また、単元終了後のアンケートにおいて、「実況中継を通して、バドミントンの技能や用語の理解が深まりましたか？」に、「とてもあてはまる」「あてはまる」と答えた生徒は90%を超えるなど、生徒たち自身がICTを活用した実況中継に対して非常に高い効果を感じていることが分かる。

図表 2 GIGA実況中継授業アンケート（抜粋）



出所：塩尻市提供

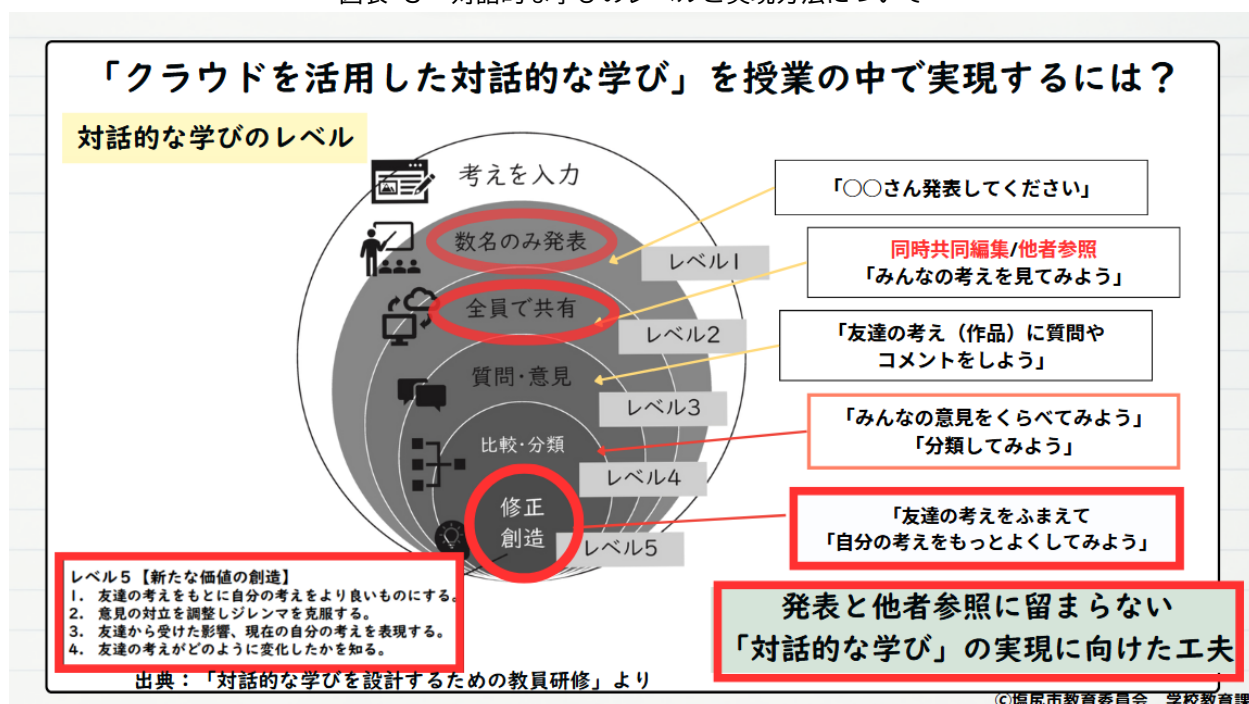
## イ Catch&Next（クラウドを活用した対話的な学び）

G I G A端末の普及により、児童生徒たちの意見は容易に公開・共有することができるようになった。そこで塩尻西部中学校では、発表と他者参照に留まらず、そこからもう一歩踏み込んだ「対話的な学び」とするために様々な工夫を凝らしている。

塩尻西部中学校が取り組む「C a t c h & N e x t」は、対話的な学びを授業の中で実現するための取組である。C a t c hは授業で学んだことの振り返りを指し、N e x tは、次に学びたいこと、新たな問いを指している。

この対話的な学びを深める取組において、正答が明確に決まっている問題はさほど有効でない。子どもたちがワクワクするような問いを選ぶとともに、より深い学びにつなげていくため、お互いの意見を見る時間を十分に確保し、「最初の自分の考え」と他者の意見を受けて変容した「最後の自分の考え」を比較する項目を作ることで、考え方の変容を可視化している。また、誰の意見が参考になったかの項目を設けることで対話的な学びにつなげることで、これらの学びから新たな疑問や発見が生まれ、また次の学び（主体的な学び）にもつながっていく構造となっている。

図表 3 対話的な学びのレベルと実現方法について



出所：塩尻市提供

## 4 成果・課題

### (1) 取組の成果

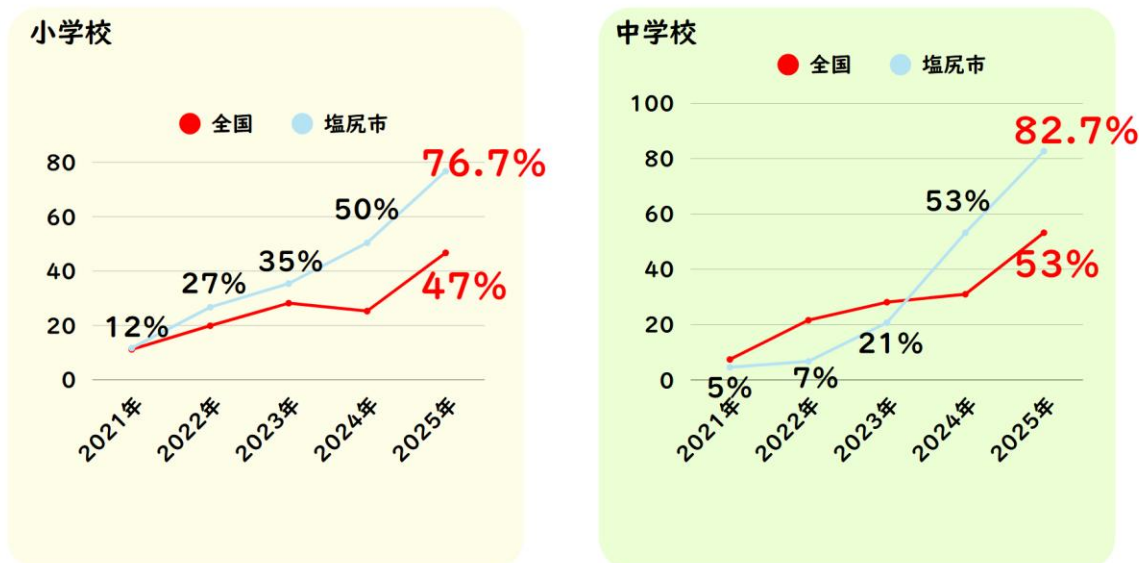
成果としては、まず児童・生徒たちの反応が挙げられる。令和6年10月に市内の中学生を対象に行われた授業アンケートにおいて、「授業は楽しいですか？」という問いに対し「楽し

い」と答えた生徒の割合は、取組を実施していた塩尻西部中学校が53.4%、その他の市内中学校では23.6%であった。また、同アンケートで「対話を通して自分の考えが広がったり深まったりしていますか」との問いに「している」と答えた生徒の割合は、塩尻西部中学校が74%、その他の市内中学校では43%と、明確な差が出ている。この結果からも、塩尻西部中での取組は、子どもたちが楽しく主体的に、対話的な学びをするにあたって非常に有効であったと言えるだろう。よって塩尻市は、この実践を令和7年度は全市に推進をはかっていくとしている。

加えて、伴走型支援と実践事例の横展開を通して、市全体の活用率（授業で児童生徒がタブレットを使用した割合）が一気に加速したことも成果の一つと言える。授業でICT機器をほぼ毎日使用した児童・生徒の割合は、令和5年には小中学校ともに7割を超えている。これは全国水準を大きく上回っており、塩尻市の取組みがICT活用の普及率に与えている影響の大きさがうかがえる。

図表 4 授業でICT機器をほぼ毎日使用した児童・生徒の割合

授業でPC・タブレットなどのICT機器をほぼ毎日使用した児童・生徒の割合



出典：文部科学省「全国学力・学習状況調査 児童・生徒質問紙調査結果（2021年～2025年）」

©塩尻市教育委員会 学校教育課

出所：塩尻市提供

(2) 今後の課題と方向性

様々な面から成果が表れている一方で、伴走型支援ならではの課題も抱えている。たとえば、ICT活用に熱意のある教員だけでなく、教員全体へ波及するかどうか全体の下上げには重要であるが、一部の挑戦的実践が成功しても、それが校内や市内全体へはなかなか広がっていかない現状がある。

また、熱意のある教員たちの中でも、問いの質や授業デザイン力には個人差があるため、ある程度の共通モデルの整備が必要とされており、塩尻市では、全教科・全学年で活用可能な「Catch&Next」テンプレートや問いの設計フレームを整備し、教師がすぐに活用できる実践ツールを提供していく予定だという。同時に、授業ログや児童生徒の記述変容の記録を分析することで、教育DXの成果を定量・定性的に可視化する仕組みづくりも行っていく。こうした取組みを進めつつ、教員たちの授業観も時代に合わせて変容させていくことが求められる。

この他、令和7年度リーディングDXスクール事業の採択を受けた塩尻西部中学校区内の小中学校（宗賀小・洗馬小）と榎川小中との連携を強化し、同一学区内での「ワクワクする学び」の共創を進めるとともに、授業公開・合同DX会などを通して、実践成果の共有と相互研鑽を行い、地域一体となった教育DXモデルの構築を目指している。

## 関連・参考資料

---

塩尻市ホームページ「塩尻市内案内図」

<https://www.city.shiojiri.lg.jp/soshiki/2/2357.html>

塩尻市ホームページ「塩尻市DX戦略」

<https://www.city.shiojiri.lg.jp/soshiki/9/2338.html>

塩尻市リーディングDXスクール特設サイト

<https://sites.google.com/shiojiri-ngn.ed.jp/shiojiri-lds/home>

文部科学省「学校DX戦略アドバイザー事業 ポータルサイト」

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