

12 月 定例教育委員会会議録		
公開案件		
開催日時	令和 6 年 12 月 25 日（水） 午前 10 時から	
開催場所	奈良市役所 中央棟地下 1 階 B 1 会議室	
出席者	委員	北谷教育長、柳澤委員、梅田委員、川村委員、新井委員 【計 5 人出席】
	事務局	小林課長補佐、荒谷
	理事者	垣見教育部長、若林教育部次長、土田教育政策課長、徳岡教育総務課長、石増教育施設課長、引野教職員課長、原田地域教育課長、松浦文化財課長、牧野学校教育課長、大西教育 DX 推進課長、久保田いじめ防止生徒指導課長、高保健給食課長、圓山一条高等学校事務長、中西学校教育課指導係長、米田教育 DX 推進課教育 ICT 推進係長、小崎スクール DX プロジェクトマネージャー
開催形態	公開（傍聴者 1 名）	
議題	1 教育長報告 教育長報告（1） 令和 7 年（令和 6 年度）奈良市二十歳を祝う会について 2 協議事項 協議事項（1） 奈良市の目指す学びの変革 3 その他報告事項 その他報告事項（1）奈良市立中学校におけるいじめ事象について 	

教 育 長	皆さんおはようございます。12月定例教育委員会を始めさせていただきます。
教 育 部 次 長	教育長。本日、教育部長が、公務のため途中入室とさせていただきます。また、本日の協議事項「奈良市の目指す学びの変革」の補助者として、学校教育課指導係長の中西、教育DX推進課教育ICT推進係長の米田を出席させたいと思いますが、よろしいでしょうか。
教 育 長	分かりました。それでは、中西係長と米田係長は入室してください。 続きまして、私より新しく就任された理事者を紹介させていただきます。令和6年10月21日付けでスクールDXプロジェクトマネージャーに就任された、小崎誠二氏です。よろしくお願いします。
スクールDXプロジェクトマネージャー	よろしくお願いします。
教 育 長	まず、事務局より資料の説明をお願いします。
事 務 局	資料については、既にお配りしているとおりでございます。なお、その他報告事項（1）の資料につきましては、会議終了後回収させていただきますので、よろしくお願いします。
教 育 長	本日の委員会は委員全員が出席しており委員会は成立をいたします。 ただいまから12月定例教育委員会を開会いたします。本日の会議録署名委員は、私と川村委員でお願いいたします。 次に、会議録の確認を行います。11月定例教育委員会の会議録の署名委員は梅田委員です。梅田委員からは12月23日の事前説明時に既にご承認、ご署名をいただいておりますので、ご報告をいたします。ありがとうございました。 案件に入る前に、1名の方から傍聴の申し出があり、傍聴規則第2条及び第3条の規定に基づきまして、1名に傍聴券を交付しましたので、ご報告を申し上げます。それでは、傍聴人の方を傍聴席へご案内ください。 本日の案件は、教育長報告1件、協議事項1件、その他報告事項1件でございます。なお、先月使用承認した、後援名義は18件でございますので、ご報告いたします。 本日の案件のうち、その他報告事項（1）は、奈良市情報公開条例第7条第2号に当たる事項が含まれているため、非公開として審議すべきであると思いますが、いかがでしょうか。
各 委 員	異議なし。

教 育 長	異議なしと認めます。よって、その他報告事項（１）は非公開とすることに決定いたしました。 それでは、公開の案件から始めます。教育長報告（１）「令和７年（令和６年度）奈良市二十歳を祝う会について」、地域教育課長より説明願います。
地域教育課長	令和７年の二十歳を祝う会の日時につきましては、令和７年の１月１３日（月・祝）を予定しております。午前の部、午後の部に分かれており、午前の部が１１時から、午後の部は１３時３０分から開始を予定しております。参加対象区分は、居住地の中学校区によって午前の部と午後の部という形で分かれており、午前の部は西部及び北部を中心としたエリア、午後の部は南部及び東部を中心としたエリアという形で分けております。会場につきましては、奈良県のコンベンションセンターを利用いたします。加えて当日は、YouTubeによるライブ中継も予定しております。ここまでは、昨年と同様の流れを予定しております。 具体的な流れを説明させていただきます。まず、午前の部の場合１１時に開会ですが、今年から趣向を変え、課題解決のための取組を予定しています。例年課題となっている、オープニングの前に成人の方々がなかなか会場内にスムーズに移動していただけないことに対し、スムーズに会場に入っていただけるような一つのきっかけづくりとして、今年度からは、オープニングの前に３０分間ほどの時間を作って抽選会を実施しようと思っております。 抽選会の景品につきましては、ふるさと納税で２０代の方々に人気があったベスト２０から参加いただける事業者さんにお話をさせていただきましたところ、２６社にご参加いただき、商品のご提供をいただきましたので、それを景品とさせていただきます抽選会を実施したいと思っております。また、抽選会は途中からでも自由に参加できるような仕組みを作り、「現在抽選会をやっていますから、中に入ってください。」というように声掛けをし、会場内に入るきっかけとして対象者のスムーズな移動につながればという思いで実施する予定でございます。 その後は昨年度と同様に、オープニング、国歌斉唱、そして市長のお祝いの言葉、議長のお祝いの言葉に移り、恩師からのメッセージ上映、２０歳の方々の決意表明、そしてイベント企画となります。ゲストはサブライズ発表となるため、当日まで発表は控えさせていただきますが、この場でご報告しておきますと、吉藤オリィ氏にご講演いただくことを予定しております。その後１１時５０分をもって式典を終了させていただく予定でございます。午後の部はインターバルをとりまして１３時３０分から同様の流れで、１４時２０分終了の予定でございます。 以上でございます。

教 育 長	ありがとうございます。少し今年は趣向を凝らしたという報告もありましたが、この件につきまして、ご意見、ご質問等ございませんでしょうか。
新 井 委 員	昨年也多分同じような話をしたと思うんですが、校区で分けて午前と午後で開催するということで、市内で引っ越しをした場合など、卒業校区ではないところに今住んでいる場合に出られるのかどうか。昨年質問したら「問い合わせがあれば対応します。」とお答えになっていたの で、実際どういうふうに対応されたのか、そういう問い合わせがあったのかどうかをまず知りたいです。それと、今 Web ページをもう一度見直してみたんですが、やはり注意書きのところで「卒業された中学校区ではありませんのでご注意ください。」としか書かれていません。この文面をそのまま読むと、現在の居住の校区からしか参加できないように読めてしまうし、「ご希望があればこちらにお問い合わせください。」という記述が全くない状態です。なので、やはり強い意向がないとなかなか問い合わせが来ないのではないかと考えているんですけども、この辺りはどういうふうに対応されますか。
地域教育課長	校区で分割していることについては、会場のキャパシティのこともございますので、あまり自由にどちらでも参加できるというニュアンスではなく、基本的には分かれたスタイルでの通知をしています。当日、もちろんいろいろなご都合があるかと思しますので、そういった方々についてはどちらでも参加できるような形で対応を考えておりますので、問い合わせがございましたらそう回答するようにしております。
新 井 委 員	前回と担当が違うかもしれないですけど、問い合わせは実際あったんですかね。
地域教育課長	今回、報告はまだ受けておりません。
新 井 委 員	分かりました。やはり、聞きやすい状態にすることも一つ大事なのかなと僕は思っています。 以上です。
地域教育課長	ありがとうございます。今後、そのような告知の仕方、広報の仕方もし少し検討してみたいと思います。
教 育 長	今おっしゃっている、ホームページ上で改善できるところについては検討できますか。

地域教育課長	ホームページ上でこういった表現を追加するかとか、こういった表現でお伝えするかというのを少し検討したいと思います。
教 育 長	分かりました。では、来年よろしくお願いします。 ほかにございませんでしょうか。 余談ですが、今年度の参加対象は 3,235 人ということで、昨年度の 3,340 人から約 100 人減っているわけですね。前年との差が 150 人のときも 200 人のときもあります。転出入はありますが、今後の推計を見てもさらに例年減っていく傾向が続きますね。
柳 澤 委 員	公立中学校区という分け方はそのとおりなんですけども、私立の学校園等については、学校宛に何か案内が届くのか、それともホームページ掲示のみなのか。出身高等学校等を含めて、どのような卒業生対応をやっているのか、教えてください。
教 育 長	課長、お願いします。
地域教育課長	通知につきましては、対象の方々にそれぞれ通知しているという形になっております。
柳 澤 委 員	住基から拾ってという意味ですか。
地域教育課長	そうなっていると理解しております。
教 育 長	学校単位での通知はしていませんね。
地域教育課長	学校単位での通知はしていませんが、先生方にコメント、お祝いのメッセージ等を依頼させていただくなどはしております。
教 育 長	ほかにございませんでしょうか。 それでは、ご意見がないようですので、教育長報告（１）「令和 7 年（令和 6 年度）奈良市二十歳を祝う会について」は了承いたします。 続いて、協議事項に入ります。本日の協議事項は、「奈良市の目指す学びの変革」でございます。10 月の協議では、次期奈良市教育振興基本計画について、教育委員の皆様からご意見をいただきました。今回は少し具体的に、自立した学習へ、授業をどのように変革していくのかということについて。特に、GIGA スクール構想が始まってタブレット端末等が行き届き、活用が始まった中で、児童生徒の学習はどのように変わっていくのかについて協議し、それを活用しながら、奈良市の目指す教育はどんな方向性に持っていったらよいのかというようなことをご議論い

教育 DX 推進課
教育 ICT 推進係長

ただきながら、次期奈良市教育振興基本計画を作っていきたいと考えております。まず、事務局の教育 DX 推進課の方より、DX、いわゆるタブレット端末等の活用ということに重点を置きながら説明をしていただきたいと思いますので、お願いします。

それでは、奈良市の目指す学びの変革について私からご説明させていただきます。お手元の資料をご覧ください。

来年度の教育大綱、教育振興基本計画の改定に当たって奈良市の中で授業をどのように考えていくのかということで、「奈良市の目指す学びの変革」、副題として「「を」から「で」へ、子どもが決める学校を目指して」とつけさせていただいております。副題の意味内容につきましては、この後の説明を通じてご説明させていただきます。

2020 年度から始まりました現行の学習指導要領では、これまでの内容中心の学び、コンテンツベースから、資質能力の育成、コンピテンシーベースを目指した内容となっています。資質能力の育成を目指すに当たっては、学力についても、これまでの知識、技能を問うだけのようなものではなく、非認知系の能力まで拡張することについて、国の中では議論がなされています。これらの議論の中では、これまでの伝統的な一斉授業の学習モデルから、多様性に応じながら子どもたちが豊かな選択肢から自己決定・自己調整する学びの実践が報告されています。

本市では、このような国の背景を踏まえて、学校 DX。特に、D のデジタルではなく、X のトランスフォーメーション、変革を推進したいと考えております。学びの DX の観点では、主体的に学ぶ子どもの育成を目指し、既存の内容中心の学力観から、資質能力育成型の教育を全市的に展開できるよう研究支援を行いたいと考えております。校務 DX では、業務削減ではなく、業務フローの改善や教職員一人一人のマインドチェンジを支援しながら業務負担の軽減を図り、新たな学びに向けた研修研究の時間を創出したいと考えております。もちろんデジタルを使っていますが、デジタルを目的化するのではなく、あくまで学びの改革・学びの改善、それから業務改善の 2 つを図っていききたいと考えております。

以上のことから、学びの DX と校務の DX はツールが共通しておりますので、独立したものではなく、両者を往還しながら取組を進めていきたいと考えております。これらの取組を通じて、教職員、学習者、市民、子ども、保護者といった学校を取り巻く全ての関係者がウェルビーイングとなるよう、一体的にトランスフォーメーションを推進したいと考えております。それらを実現するための方策として、子どもたちの活動の大半を占める授業について、多様な子ども達の主体性を育むことを目的として授業デザインの転換を進めたいと考えております。

資料 1 ページの下段になります。学習指導要領や答申に示されるよう

に、多様な学びを支援するために子どもたちが自分のペースで自分の力に合った学びを進める「個別最適な学び」と、探究を主軸とした子ども主体の「協働的な学び」を一体的に充実させることで、教員が主導する授業から、子どもの個性を尊重し、自ら教材、方法、学習ペースを選択できる授業への転換を目指します。これらを目指す中で左から、子ども参加型の授業、子ども主体型の授業、子ども自由型の授業の3種類の授業デザインに分類できると考えております。もちろん右に行くほど、子どもたちが自己決定できる自由度が大きくなっていきます。それぞれの授業を両矢印で結んでいるのは、全ての学びが右側に寄っていくわけではなく、それぞれの授業スタイルを往還しながら子どもたちの資質能力を育成することを示しています。しかしながら、学習の主体を子どもたちに任せることを目指しておりますので、右側の授業を増やしていく、切り換えていくというマインドが重要であると考えています。

こういったデザインされた授業の中で、子どもたちの学びの姿は、例えばAI学習ドリルや授業動画などを活用し、子どもたちが自分のペースで自分に合った学び方を見つける様子や、探究活動を通じた各教科の学び方、各教科の見方・考え方の習得と、学習の基盤となる力を身につける必要があると考えています。ここで示す「学習の基盤となる力」につきましては、学習指導要領にも記載があるような、言語能力、情報リテラシーを含む情報活用能力、課題発見能力を指します。これらのように、学習内容を学ぶことを通じて、資質能力の育成を目指したいと考えています。

一方で、教師の姿としましては、伴走者として子どもたちの支援を行い、コーチングマインドを持って子どもたちが主体的に学べるように支える役割や、探究活動を支え、進めるためのモデレーターやアドバイザーのような、答えを教えるのではなく、調べ方や資料のまとめ方など、行動や考え方を伝える役割となります。これらのように、新しくデザインされた授業では、教師は知識や技能の伝達だけを行うのではなく、子どもたち一人一人が主体的に資質能力を獲得することを支援していきます。

これらのように、子どもたちの資質能力、コンピテンシーの育成に向けて、副題に戻りますが、例えばこれまで行っていた「国語を学ぶ」を「国語で学ぶ」、「教師から学ぶ」を「教師とも学ぶ」、「学校で学ぶ」を「学校でも学ぶ」というように、学校における活動の助詞を見直すことで、子どもたちが多様な学び方を選択・決定できる学校を目指したいと考えております。

続いて、2ページに移ります。これらのような授業デザインに向けて、奈良市の目指す学習のモデルについて現在検討している内容をお示しいたします。キーワードは、多様な学び、伴走支援、探究、自己決定、クラウド、メタ認知としております。下の写真は、奈良市立学校の

6年生のある教室の風景です。これは特別な授業の様子ではなく、この学校で取組を進めようとしている日常的な活動の様子です。通常の授業の中でも、前の方で黒板の近くで先生に聞いて教わる子ども、後ろの方でグループになって机に座って腰を据えて学んでいる子ども、また、複数の友達の間を渡り合いながら多様な意見を聞いて意見交換する子どもなど、子どもたちが自分に合った方法で示された学習課題に取り組んでいる様子が伺えます。このように、今後は、教師が主導する授業から、先生が場を作り、子どもたちの活動を中心とした子ども主体の学びに変換することが重要だと考えております。

これらの学びは、国では複線型授業と示されることもありますが、まさに子どもたちの数だけ学び方が存在する活動となります。こういった授業では、授業1コマ当たりの単位ではなく単元を1つのまとまりとして考えて、単元を通じてどのような力を身につけさせたいかを踏まえて課題の設定をしたり、また、学校の学びや家庭での学びを往還しながら、子どもたちが主体的な学習者として身につけられるよう支援したりすることが重要です。

下段の図に移りますが、目標としまして、現代社会を生き抜き、より良い社会を創造していくために必要な、幅広い知識、思考力、主体性、協調性、倫理観などを総合的に備えた人材を育成するため、最下段に記載の「言語能力」「情報活用能力」「問題発見・解決能力」といった学習の基盤となる力を育成し、各教科の見方、考え方を習得していくことが重要だと考えます。例えば、4つの科目を例示させていただいておりますが、社会科の授業を例にとりますと、歴史や地理を覚えることを目的とした授業活動ではなく、教科書などから自分で情報を収集し、整理してまとめる活動を通じて理解を深めていくような活動が重要だと考えております。こういった活動を通じて社会科の見方・考え方を習得し、情報の整理や分析といった能力や力も身につけていきます。これらのように、各教科の授業デザインを見直すことで、知識・技能だけではなく、汎用的な学ぶ力の育成を目指したいと考えております。

続いて、資料3ページに移ります。現在奈良市では指導主事が学校訪問する際に、実際にこれらのような事例が生まれていることを確認しております。教師は伴走者として学び方を教え、集団への指導だけではなく、個に寄り添ったきめ細かな支援で子どもの成長を支える様子が見られました。また、子どもたちは自立的な学習者として、学習内容・学習方法を自己決定する場面も見られました。そういった場面では、子どもたちは自らめあてを設定し、設定しためあてに向けてどのように取り組めばよいかということを考え、時には友達と、時には先生と、自主的に学んでいる様子が見られました。

また、こういったクラスでは、出張等でその教科を教える教師や担任教師がいない状態でも、子どもたちが自発的に学んでいる様子が見られ

ました。ほかにも、子どもたちが考え、話す学びの構成としまして、教科書や友達同士の対話から情報のインプットとアウトプットを繰り返したり、ペア学習やグループ学習のように、教師が設定する学びの大枠の中で、子どもたちが自由な形で学んだりする様子が見られました。また、探究的に学習する場面では、児童生徒は個々に到達目標を設定し、そこに至る学習内容や学習方法について、意思決定する活動を行うことから、必然的に他者との対話が生まれ、また、根拠を持って説明をする様子が見られました。

このような活動を確保するためには、もちろん、日常的な指導が重要であるとともに、先ほど申し上げたとおり、1 単位時間の中で完結するような授業デザインだけではなく、数時間単位のまとまりの中で、例えば、今日の時間は情報の収集を主にしよう、今日の時間は整理分析をしよう、今日の時間はそれらの内容をまとめて発表しようというような、単元を通じた指導、授業のデザインをしていくことが重要だと考えております。

以上のように奈良市立学校でも、学校独自の研究目標や先生方の個人の自己研鑽として、こういったコンピテンシーの獲得に向けた授業改善、取組を進められている事例が出てきておりますが、教育委員会事務局といたしましても、教育大綱や教育振興基本計画の策定に向けて、大枠となる考え方や方向性を整理し、位置づけることによって、教員や子どもたちを支援する施策等を実施していきたいと考えております。

以上で全体の説明を終わらせていただきます。

教 育 長

ありがとうございます。

今、事務局より、目指すべき学びの大きな方向性と、その際の子どもの姿、教員の姿について説明がありました。

ところで、現在、学校現場でも Qubena 等のデジタルドリルの活用や生成 AI の活用などが進んでいるところですが、もう少し具体的に何かお示しできたらと思いますので、今日出席いただいている小崎さんの方から少し例示していただければと思います。よろしくお願いします。

スクール DX プロジェクトマネージャー

この度、スクール DX のプロジェクトマネージャーを担当させていただくことになりました。よろしくお願いいたします。今、米田係長の方から説明があったことを踏まえてお話しします。

ちょうど 11 月から文部科学省の方で、基本的な方針について出たところですが、今までは「何を知っているか」であったところから、今度はいよいよ「何ができるか」を超えて、「それをやった結果を踏まえてどんなことをしていくか」ということになってきた。そして今、文部科学省や中教審の中の議論でも、生成 AI の技術が、新しいステージに来たと。今までのような、知っているとか何かができるということでは

なく、コンピューターの方から生み出してくることがあるということです。

今からお見せする各種の事例は、既に始まっているもので、特に、全部が今年度になってから始まっているんです。AI の本格的な活用は実質的に今年からなので、そのことについて皆さんに見ていただいて、この後の議論につなげていただけたらと思います。

学校教育で生成 AI を活用することについて、そもそも生成 AI とは何かという話が前提になるかと思うんですが、ここはまた別に新たに時間を取ってということなんですけど、例えば、学習指導案。今までは枠にはめてワープロで打ってやっていましたが、これは実際に生成 AI に

「この学年のこの教科の総合的な学習の時間を、学習指導要領を見て、全国の良い事例を参考にしてこのフォーマットで打つように」と指示したものなんです。見事に一文字の間違ひもないし、文部科学省の示す指導事項は全部入っているし、評価の観点も漏れ落ちはありません。そうすると、分かっている人たちが考えて一から生み出すというベースで学ぶのか、まずはフォーマットから入って視点の型を学んだ上で実際に落とし込んでいくのかという順番が変わってきているのではないかと思います。

情報をどう扱ってコミュニケーションに生かすかということも、教師は ICT というとすぐパソコンのイメージがあるんですけど、もうコンピューターどころではなくなっています。個別の individual や independent や interactive、creative や challenge や communication、critical thinking という ICT にもう完全に変わっている。奈良市でも、もし ICT という言葉を使うのであれば、こういう新しい整理での ICT のトランスフォーメーションで、米田係長の言う DX へつながるという理解でよいのかと思います。生成 AI の細かいことや不安なこと、メリットについてはまたの機会にお話しするとして、事例を 7 つ、英語の学習と、指導の評価の高度化と、先生が問題を作ること、スマートコーチをつけたらどうなのか、マップで何が学べるのか、自分自身で壁打ちで学べるのは何かということを、簡単に紹介します。

1 つ目ですが、英語は今まで、こうだよね、ああだよねって教科書で勉強して、じゃあ本番やってみようということで ALT と担任がグループ活動と子どもたちの会話に入っていたんです。そうしたら、分かっている子とか苦手な子はもういきなりそこでついていけない。その間に AI を挟み込むことによって、まず自分自身で、コンピューターが一人 1 台ありますからそこで英会話をした上で、練習も兼ねて皆と喋ってみよう。面白いのが、今までだったら、こちらが用意したことに対する答えということだったところが、生成 AI は自分で学習しながら喋りますから、コンピューターに英語で「今日は何を食べてきたの。」と語りかけると、「僕はコンピューターだから食べていないよ。」と返ってくるわけ

です。そういうふうな自由度があって、何も想定していない生のリアルな反応なので、もうまさに海外の人間と喋っているようなことで、アラビア語であれ、フランス語であれ、それができるといことです。なので、外国籍の子が授業を受けに来たときでも、当然その母国語をベースと一緒に学びに入れるという強みがあると、学び方が劇的に変わります。英語が苦手という子もその時間は一緒に会話できるようになるということで、その次の「友達と喋る、先生と喋る」というステップに、今まではできる子だけが参加してたんだけど、そうじゃなくなるという変化が生まれている。

次に2つ目の、評価です。奈良市の小学校の先生方に協力してもらって、小学校の図工で、4年生が絵を描きます。それを評価しなければならないということで、これはこうだよ、ああだよって助言しないといけないっていうのを、生成AIにさせてみたんです。それで、「この絵は4年生の子が描きました。あなたは小学校4年の優秀な図工の先生です。この子どものやる気を引き出すコメントと、指導してよい内容が何かを教えてください。」と生成AIに投げると、1枚だけだったら2秒で返ってきましたし、2クラス分76枚のデータは18秒で返ってくる。1枚の絵について、指導事項と子どもに対するコメント、どういうポイントを改善したらよいのかというのが、18秒で76人分一気に返ってくるということです。本人に対するメッセージ等を見てみると、非常に的確なんです。作品の題名も勝手につけているし、小鹿たちが草を食べているよねとか、こういう色使いが綺麗だよねということ、見事に全員に返すわけです。それもたたき台で。

これに対して、図工・美術の指導主事や指導された先生に聞いてみると、驚いたと。「AIは語彙力が幅広いし、左右対称も色使いも、指導事項を全部指摘している。これが2秒で本人に返るのだったら、私たちの指導の段階はレベルが上がる。本人たちが自習した段階で指導できる。十分参考になる。」という声が返ってきているということです。

保護者は保護者で、「このAIのコメントはすごいけど、先生のコメントは、子どもの日々の見取りとか、どれだけ努力したかとか、その子の性格を見て書いてくれているから嬉しい。」「AIはAIで、カラオケ採点システムのように非常に客観的で、先生個人の趣味ではないコメントをもらえるから嬉しいし、先生のコメントはうちの子の日々のいろいろな様子を見てコメントしてくれていることが嬉しい。」と言って、保護者からは、両方嬉しいというコメントが返ってくる。

それに対して本人は、4年生だから言語化はまだ難しいので、そういえば明るく描こうと思っていたとか、可愛く描こうと思っていたとか、ここは気を遣って描こうと思っていたということは、描いている途中にもう忘れてるし、イメージできていない場合もあります。それをコンピューターが全部コメントに書いてくれているので、もうそのとおりだ

と、僕はこんなふうに描きたいと思ったと。そして、もっとうまくなってちゃんと描きたいということで、実はこの76人全員、もう一度自分で描き直しをしているんです。これはやる気を引き出しているといえるのではないかな。今までの指導に加え、そういうことにつながっている。

問題作成についても、今までは業者テストや Qubena の問題を使って先生たちが手書きでイメージしてやっていたんだけど、こういうことをベースにこんな問題を作れないか、と AI に投げかけたら、問題が作れます。何百万もお金をかけて作問して採点して、というシステムを使わなくても、ルーチンと中身という環境を整えると、問題作成も何十問、何百問とできるし、もう少し易しくとか、もう少し難しくということにもその場で答えてくれます。AI はびっくりするくらい手書きの文字も読めますので、日々のテスト等の採点もできるということです。

動画で学ぶ方法もあり、今まで体育の授業で、跳び箱を跳ぶ姿を単純に動画に撮って、戻ってきて見るということはやっていましたよね。AI スマートコーチはそこにポイントをつけて、自分の腰がどの位置なのか、高さがどうあるのかというのもリアルで返ってきて、ほかの子たちの動画と重ねた上でコメントがつけます。だからその辺りも、単純に動画で学んでそれを見てやってみようということじゃなくて、自分が跳んだ姿で学ぶ。跳び箱だけでなくダンスでもそうですし、あらゆるスポーツでできて、これが全部記録に残していけるので、何らか役立てられないかなというところなんです。

マップも非常に進化していて、教室の前や子どもたちの端末上のマップに震源のチェックをつけると、ハザードマップで2メートル以下の土地はここだよ、高さはこうだよ、川が危ないところはこうだよ、というように、奈良市の作っているハザードマップをその場で重ねた上で、空中写真、5年前の写真、江戸時代のときの地図などを重ねながら、こんな感じだよという学習ができるということです。もう一度言いますが、これは全部もう今どこかの学校でやっていることなんですよ。奈良市内ということじゃなくて、採用している学校があるんです。こう見ると、それならなぜそこがそうなのかということで、今年地震はどうだったか、過去10年の地震はどうだったかというのがボタン一つでパッと出てきます。それを拡大していくと、奈良市でどこが震源でどうだ、過去の災害がどうだったということが見られます。地図はもう世間に公表されているデータですので、これに、自分たちが地域で調べたものとかを重ねていける。子どもたちの調べたことをデータに入れたら、これが地図に反映されるという強みが、生成 AI の処理になるということです。

これで学んでいくことによって先生は、言葉の学習の時などに子どもたちがお互いどの友達の画面を見て、それに対してどんなコメントをしたのかというような人間関係が見られる。人間関係というのは、いじめ

を見つけようとか、どういうふうな友達関係かということを見ようとしているのではなく、学ぶときにこの子はどれだけの関わりを持って、誰に何を聞いたのかというのを、コンピューター上でやっていることを把握して、寄ってくるのが見えるということです。この場合はコミュニケーションをいっぱい取っているよね、そうじゃないよねっていうのが、先生の画面でリアルタイムで見える技術がもう出てきています。

英会話のトレーニング、入試の面接、小論文、学びサポーターという先生の日々の仕事についても同じように、単に「どこか良い事例はないですか。」と投げかけるんじゃないなくて、「良い事例を踏まえて私はこういうことやりたいんだけど。」と投げかけることによって、問い返してくるということです。それが勉強の応用にもなっていて、例えば、本当はここで実演できたら面白いんですけど、「こういうことについて私はこう思う。」ということを書くと、今までならその結果を検索して、これが良い、とサイトを紹介される流れでしたが、実は生成 AI はそこから「小崎君、こういうことを言って英会話をこんなふうに勉強したいって言っているけど、こういう点は考えた？お友達とはどうするの？教科書は見た？」というように質問返しがあるんです。それが今までの AI との劇的な違いで、要するに問いかけをしたら答えを用意せず問われます。どんどん答えたらまた質問、また質問ということで向こうにずっと質問されることで、だんだん整理されてきて、それを形にすることができるとい技術です。この技術が今年の 9 月から動き出しているため、一気に教科書会社も教材開発会社もそっちへ流れているので、生成 AI をどう使いましょうということじゃなくて、バックで生成 AI がもう動き出したので、いよいよそういうことを踏まえた指導が私たち教員にも求められるようになってきているという現状でございます。

以上です。

教 育 長

ありがとうございます。生成 AI のところで、具体的な教育現場でも既実践事例が進んでいることも、今ご報告いただきました。

今日の本題に戻りますと、そういうことも踏まえながら、今後どのように授業を変えていくのかという学びの観点からご議論をいただきたいと思います。説明で約 30 分かかりましたが、11 時 20 分頃までお時間をいただきたいと思います。

今日は、新しい学びについての現状や目指す方向、それから目指す学びの姿に向けた学校教育、教員の支援について、それぞれまたご発言をいただきたいと思っています。今提案があったように、これから令和の日本型学校教育という中では、子どもたちが主体的に学ぶためにも、教員が一方型で話をし、子どもが知識を受け取ったりする学び方を変える必要があると言われていますが、そうするには、教員全体のマインドチェンジをどうしていくのかというのは非常に大きいだろうと思っています。

す。

そういう意味では、具体的に先ほどの資料の中では伴走者という言葉がよく出てくるんですけども、今までは教員主導型で主に授業をやってきた先生方がまだ多いだろうと思います。コーチングとか、言葉を変えて表現されているものもあるんですけども、そのように、変革するには教員がどういうふうにもインドセットして変えていけるのか、また、そのために教職員の研修をどう組み立てていくのかというようなことが今後さらに必要だろうと思います。各委員からそれぞれご意見をいただきたいと思います。

梅 田 委 員

非常にたくさんの情報をいただきました。資料の中にも様々なところからの文言を出していただいています。もう一度シンプルに教育振興基本計画の中に立ち返ると、今ご説明いただいたように変化が非常に激しい社会において、ウェルビーイングという言葉でも表されていますけれども、大人になってからも学び続けられることが求められている。大きな方向性としては、そういう中に立っても常に前に進んでいける人材を奈良市において育てることを目指していくことを考えた学びの変革ということだろうと思います。

でも、大きく学び方を変えようとするときに、説明にあったような指示をすることだけでは、なかなか変えることはできません。様々な研修ももちろん必要でしょうし、事務局においても、今回は担当課として3つの課の名前を挙げていただいていますけれども、その課の中でそれぞれの担当する中身を持って、しっかりリーダーシップを取り、担当者だけというよりもそこがうまく絡み合いながら進めていくことがまずは必要だろうと思います。そういう大きな施策の転換点ということをとらえたときに、そこでの目的をしっかり明確にしていかなければならないとも思っています。例えば、自ら学ぶ子、とことん学ぶ子、つながり学ぶ子という3つの子ども像それぞれをコンピテンシーベースで考えるに当たって、どのようなコンピテンシーを備えている子どもが、このような子どもということができるのかということを経験の時点でしっかり議論して、奈良市としてそこを目指していくのだということを整理しておくことが必要ではないかと思っています。非認知能力といっても非常に多岐に渡る能力があるわけで、その中で、この3つの子ども像について考えたときに、どこを一番目指していくのかということがまずは必要ではないかと思っています。

それとともに、エビデンスということです。『「学力」の経済学』という題で中室氏の本が出た時期には、まだエビデンスということが教育の中に大きくうなずかれていたかといえ、なかなかそうではありませんでした。やはりそこでの議論が進んで、今回また『科学的根拠（エビデンス）で子育て』という、エビデンスを求めることを説明した第2弾の

本が出ていますけれども、やはり教育は、結果を見たときに子どもの姿を述べるだけで結論が求められるものではなくて、議論の中では、エビデンスをどのように考えて、そこがどう変化をしてきているからこそ今のこの施策の方向性は間違っていないんだといえるところまで、最初の時点でしっかりと求めておくことも必要なのではないかと思います。既に、そのようなエビデンスをどのようにすれば数値として出してくることができるのかという方策も、それこそ AI も活用する中で様々な方策が出てきています。そこの検討も進めながら、今の段階でどのような状況にあるものを、取組を進めることによって子どもたちにどのような変容が見られるかを目指していくことが、奈良市の進めていこうとしている教育なのかと。スタートの時点はもちろん今もう進んでいますが、そこをしっかりと目指していかないと、効果をどのように見ていきながら変化を求めていくのかということが途中の段階で見えなくなることにもつながってしまう。今回はそういうわけにはいかない、大きな変革なのではないかと思うので、最初の時点でぜひそういう議論をしていただいて、そこを見えることを協議の中で進めていければと思っています。

そういう大きな方向性を示すものと同時に、学校現場に対してどのようなことを求めていくのかということについては、もちろん研修で先生方のスキルを高めたり、指導方法を示したりということもあると思います。しかし、このような大きな学びの変革をしていく中では、個別最適化の場面、探究的な学びの場面などでも、様々なスキルや DX を活用した学び方の違いが出てくるのでしょうか、より多くの学校、より多くの教員がここに向かっていくということを考えたときには、学校の中の教育課程の編成という仕組みに対する考え方についても、教育委員会の方から示すことが必要ではないかと思うのです。時間割の中で、1 時間毎に限られたコマという枠組みを大きく打ち壊していこうということも、考え方の中には入ってきていると思います。学びの場を、クラスだけではなく学年であったり学校全体であったり、学校から出ていくということも考えられる。そう考えたときに、教育課程の編成をどのようにしておくことでそれに応えられるのかという形を、学校それぞれに求めていくのは難しさが出てくるのではないかとも思うため、様々な考え方の事例も含めて、示していくことが必要ではないかと思うわけです。

学校に行くことそのものに対して、子どもたちがどういう思いを持って向かっていくかという大きな思いもあるでしょうし、1 時間の授業にどのような目的で臨むかという、様々な向かい方、向かう場面の考え方も違いがあるのではないかと思います。そのような様々な場面においても教育課程の編成がしっかりとしていることによって「今自分たちがやっている学びは間違いはない」と先生方がしっかり自信を持っているようにすることが、求められる子どもたちの認知能力と非認知能力の向上につながります。認知能力と非認知能力というのは、「あざなえる

	縄のごとし」という言い方を聞いたことがありますけど、片方だけができればよいというものではなく、両方をしっかり絡み合わせた中に子どもたちがいるということが一番必要なことだと思います。大きな学びの変革ができる仕組みを、大きな視点と、そして細やかな視点の両面を持って示していくことが必要ではないかと思います。
教 育 長	ありがとうございました。それでは次に、柳澤委員お願いします。
柳 澤 委 員	「コンテンツベースからコンピテンシーベースへ」というのは、キャッチとして非常に良いと思いましたが、今梅田委員のお話を聞いていて、スタートの時点でかなり具体的に展望を持ってがっちり固めないと無理だと思いました。ここは少し意見が違うんですけども、コンテンツベースからコンピテンシーベースに置き換えていくことについて、私が大学教員だった頃、先生方を養成するときに教員としてはコンピテンシーベースでいきましょうという話になりました。先ほど小崎さんがおっしゃったように、実は私も生成 AI を使っています。やはり使わないと多方面に渡る対応ができないので。それで、今おっしゃった典型例で言うと、例えば、物理のある単元の項目について指導案を作ってくれという指示を出しました。すると、コンテンツベースでやった場合どうなるか、それからコンピテンシーベースでやった場合どうなるか文字どおり合理的に出てくるので、なるほどと思って感服したというのはまず感想なんです。ただ、授業時間はどれぐらいかかりますかという、やっぱり 1.5 倍程度になるんですよね。今年の某小学校のケースで、学習指導要領に抜けがあり問題が見つかったという話があったように、現在の法制度のもとでは、文科省の学習指導要領が大枠であるというスタンスに立っていただかなければなりません。コンテンツを教えることに苦心されている中で授業時間数を一定のままコンピテンシーへとなると、最良の方策としては、教えるべきことをかなり精選して有意義に使える時間を作り、それを例えば探究学習やクラスの枠を超えた活動に持っていけるかどうか。ただそれは、表立っては言えないのではないかという気がして、どう工夫するのかなと感じたところです。 それから、2 ページの下で三角形で、学習の基盤となる力の言語能力、情報活用能力、問題発見・解決能力が一番下に記載されており、教科内容がこうなるんですけれども、私の理解で言うとむしろ縦方向に、学年進行、子どもたちの成長に応じて能力が高まっていくような形です。この図だと、あらかじめスタートの時点で、言語、情報、問題発見・解決の能力があるみたいに見えるので、縦軸方向に入れてほしいというだけなんです。そういう整理ができるかとは思いました。だから、教師からの伝達と子どもの活動の割合を示した 2 つの円グラフが 2 ページの上にあります。例えば小中ともに下級生は左側のグラフで、

上級生は右側のグラフというように、子どもたちの発達段階に応じて教師の役割が徐々に変わっていくということです。つまり、低学年で教師に求められる像、それから上の学年に進むときに、やっぱり教師主導の授業も大事ですし、いわゆるティーチング、それからメンター的な役割、様々なコーチングなど、その役割をだんだん教員が理解して実践していくというスタイルにして、次第に子ども主体の授業に移っていくという、若干の時間差が必要ではないかという印象を持ちました。

それからもう一つは、個別最適化と協働的な学びです。言いたいのは、両者はセパレートしているというよりもむしろ、ややミックスしているところがあるということです。実際に1コマの授業の中で、ある時には主に知識指導型、あるところから協働的な学びに切り替わることもあります。恐らく、個々に応じてやるAIドリルで完結するのではなく、協働的な学びの何かが入るようになっている。だんだん融合するものであるということもイメージとして大事ではないかと思いました。

それから、教師は伴走者であるということについてですが、これは先ほど申し上げたとおり、最初は教えることに適切な力量を持ったスタイルで低学年を育てる。そして実際に伴走者として動くときには、教師が1人で走っていても意味がないので子どもたちが十分育っていないといけないですが、その見極めは、要するにコンテンツベースの評価指針になりますよね。大学でも教職大学院を作る時に難しかったのは、教科教育の先生方、教育方法に自分の研究を位置付けておられる方にとってはそんなに違和感はないんでしょうけれども、教科専門、例えば理科や国語。先ほどの「国語を学ぶ」から「国語で学ぶ」のところですが、国語で学んでどんな力をつけたのかということは、梅田委員がおっしゃったように、個別の教科に対応するコンピテンシーを明確化する。その次の段階で、学年でどうする、学校でどうするというふうに、学校の方針としてコンピテンシーベースでやっているところは生成AIによると確かにありました。できなくはないと思うんですが、やっぱり最初の2、3年でというのはなかなか難しいので、到達目標の中間地点ぐらいでコンピテンシーベースの指針を明確にする。

私が教育委員になりたての頃にあった「学びなら」がどうなったのか、うまく成果として生きているのかどうか、聞いていないから分からないんですが、あの時小柳先生がかなり強くサポートされていました。私は小柳モデルと呼んでいます、いわゆるカリキュラムフレームワークのところ、大学なら15回授業をやる中の1つ1つにどこまで力をつけるかというのを明示しようと言って、ほとんど反応がなかったという話です。そういった意味で、方針は出るんですけども、それを実際の学校で先生方が実行するのは、仕事なので、あまりやったことがないかもしれないとなって、恐らく1人ではできない。ここはどういうふうに、指導主事や各課横断的にやれるかどうか、そこは強くDXがサポー

トすると。すごく前からデジタルポートフォリオ的にそれがこういけばいいという、なかなかそこまで至らずにきているように思うんですけども。奈良市としては、教育で新しい取組をどんどんされてきていますので、その成果を不十分な点を明らかにしていけるところで、今回の教育振興基本計画にどこまでこのスローガンが出せるのかというのはなかなか難しいのかなと思います。

あと、率直に言うと、「コンテンツベースとともにコンピテンシーベースの学びへ」という感じかと思います。一気にここまで切り替えろというのは、先生方にとってはなかなか厳しいのではないかという印象を持ったので。しかしこれは、学ぶ内容の精選が進み、学び方が分かると、学んでいないことに対するアプローチができるという話なので、大事な方向です。

それからもう一つは、これはもう多分直面すると思うことです。どういうふうになるのか今の段階では想像できないですが、恐らく、もう1年か2年したら、AIに生徒指導やいじめ問題についてアドバイスを求められる機能ができてくる可能性があり、そんなことを先行的にやっている例が出てくるかもしれません。そうすると、先生はAIの水準よりも上をいかないといけないということになるので、そうってから考えるよりは、あらかじめ一応サーチしておかれたら良いかと思います。AIは間違った答えを返すときもあるんですけども、おっしゃったように、とことんご質問の繰り返しですよ。

それと、個の学習がぐっと先行するケースがありますよね。学習指導要領を取り払うことを前提に置き、学習内容に制限をかけないとする、例えば小学校6年生が中学校2年生の教科内容に興味を持つなど、学習者の興味に非常にマッチングして、先取りしてしまう可能性があります。そうすると、個だけが成長して協働が育たない。ここをどういうふうに先生方が見極めてトータルで見ていくかは課題として大事ですが、非常に難しい状況になるだろうと思います。

以上です。

教 育 長

ありがとうございます。それでは、新井委員お願いします。

新 井 委 員

まだあまり消化できていませんが、今日は、教育DX推進課からの話題提供と、それに対して議論するということで絞って話をしたいと思います。

DXというキーワードは非常に社会的にも出てきていて、企業やいろいろなところからも相談を受けながらうちの大学もやっています。基本的には、何か目標があってそれに対してどう効率的に最適化してやっていくかということで、事務手続き的な話でよく出てくるのでそっちの話をしておくと、RPA等、今までやっていた作業を機械に任せられるところ

はどんどん機械に任せて自動化する、ただそれだけをやるのが初期の DX でした。確かに、Excel への簡単なデータ入力作業等、手作業で 100 秒や 1000 秒同じ作業を繰り返している人がいて、そういうものを機械に任せたら効率化できて 3 秒で終わるようになったという話があります。けれど、それなら続きの仕事を隣の人にやってもらうためにそのデータを渡そうという話になったときに、本当にひどいところだと、それを紙に打ち出して渡すような例があったのが少し前の話です。それは全部デジタルでつなげていかなければということで、とにかく電子化して機械が処理できる状態にして、ずっとスムーズに最適な処理ができるようにというところで、DX がキーワードとして広まっています。

教育の DX とは何かと考えていくと、まずは、学習指導要領に従って教育をすることや、生徒が評価項目を達成しているかどうかを評価していくことを、自動的にできるようにする環境を整えることですよね。僕はまだあまり現場を見ていないので分かりませんが、恐らく今は、生徒の学習状況とかを一人一人紙にまとめながら、全体的にクラスがどうなっているからこうしようとかいうのを先生の頭の中で考えて紙に落とし込んで、たまに教頭先生と相談しながら指導内容を考えているのかと思います。そこが全部クラウドに乗ると、ほかの先生はどうしているんだろうとか、ほかのクラスはどうなっているんだろうという状況が見えたり、管理職が学校のクラス全体がどうなっているかをパッと可視化して見られたりする。その上で「あのクラスはこうだな。」と気が付いたらやり方をアドバイスするなど、伝達するためのコミュニケーションがアナログだったところがデジタルになることで、非常に俯瞰的、効率的にできるようになるのが DX の期待できるところかと思っています。

なので、DX だけを考えると、作業がとにかくちゃんとデジタルになることをまず考えてほしいです。加えて、今社会的に問題の認識が進んできていますが、全部をデジタルにして機械任せにできるところを自動化して終わりではなく、そもそも業務フローをちゃんと見直すことが大事だと気が付いていろいろやる必要があります。なかなか例が難しいんですけども、マクドナルドは究極の DX をやっていて、とんでもない数の顧客を短時間にさばっていますが、やっぱりいろいろな工夫をされています。僕の近所のイオンのマクドナルドを見ていてもそうですが、店員もそれなりにいますが、普通の時間帯だと、注文する人がカウンターに行きます。だけどすごく煩雑になってくると、待ち行列の途中にオーダーを聞くスタッフが配置されたりします。すごくいろいろなパターンを検討されながら、どこで注文を取って、もうここで物が受け取れるようにする、顧客と店側とのやりとりをするインターフェースをいろいろなところに用意して、機能的には全部クラウド側で処理をして、発注処理は全部同じところに入り、厨房で加工して顧客に渡す。そのインターフェースもまた、Uber Eats 向けの番号が別に出ていて違うカウンター

で受け取るとか、いろいろ工夫しながらすごく最適化されています。もし業務フローを検討せず、注文は従来どおり必ずカウンターで受け付け、カウンターで注文を受けた人が厨房に伝達するという設計にしていた場合、会話のところのボトルネックがいつまでも改善されない状況であったのを、既に改善していて、今はお店に行かずにアプリで注文ができるようなシステムもあります。業務フロー自体を本質的に見直して、注文を受けて加工して渡すという作業にどんな入口や出口があるかを整理してやっていくことになりますが、これを教育でどうするのかをまた考えていけないといけないと思うんですけども、まだそこまでできている例はそんなにないと思います。

僕の前の職場が高専だったんですけども、学生の出席状況などを結構記録させられていました。僕は個人的には、高等教育においてそれは本当に必要なのだろうかと思いながら記録していたのですが、あとでその蓄積したデータを使えるのではないかと、思ったことがありました。高専は中学校から進学する先で、中等教育をすっ飛ばして突然高等教育が始まってしまう環境なんですけど、結構自主性に任せている部分があり、あまり細かい生活指導はなくなっています。そうすると、自己管理ができない学生が留年や退学等、そのままフェードアウトしていくケースがやっぱりあります。それまでには、授業に出てこなくなるとか何か兆候があるんじゃないかと思っていて、退学したあの子はいつから来なくなったんだろう、と振り返って記録を見ていると、やっぱり2年前頃からの教科で欠席が始まっているとか、そういうものが見えてきます。そのような傾向は、データが蓄積しているから後で振り返れるし、未然防止のアイデアが出てくることもあります。恐らく、学習状況がたくさん高解像度に溜まっていれば溜まっているほど将来的にいろいろな解析ができるんじゃないかなと思っていて、そういうのをする環境を教育 DX 推進課で整えると良いと思います。例えば Qubena とかの学習状況は、生徒も先生も保護者も見ていると思うんですけど、それをどうやって解釈するかも考えていくと面白いと思っています。そういうのは恐らく民間企業さんもどんどん開発されているので、そういったものを常に最新状況をキャッチアップするということになるかと思っています。

生成 AI の話も出ていますが、どんどん使っていこうというのが正直なところなんです。もう大学の業務でも積極的に使っていますし、研究でも使っています。正直、教育委員の資料も僕は全部デジタル化してほしいとお願いしているし、できればそれをそのまま生成 AI に食わせたいんですけども、まだ、やっとな電子化したデータを Google Drive に置いていただくようになった段階です。それを Gemini に食わせていただけるようになれば、僕たちも発言の前の準備作業とかがもう少しできるかと思っているんですけども、それはまた将来的な話として。生成 AI は、使える方は既にどんどん使っている一方、使い方が分からない方やメリ

ットが分からない方はどんどん離れていって、二極化みたいなことが起こってしまう。それをなるべく学校の中で起こらないようにするためには、早いうちからそういうものを知って体験できる機会を与えることが大切かと思っています。

けれど、僕は子どもに「生成 AI に聞いたら解き方も教えてくれるし、何かもやっとしていることがあるのならそのまま質問してみたら」と言ってプロンプト入力画面を渡すのですが、自分の考えていることを言語化できず、うまく打ち込めないんです。小学生レベルの話ですけども、喋ることはできても、喋っている内容をそのまま書くとそれがめちゃくちゃな文章だということに本人も気付いているのか、ちゃんとした文を書こうとするとすぐにアウトプットできないという状況が散見されます。これは、自分の子どもを見ていてもそう思いますし、今大学院生を指導していても実は同様のことが起きています。起業家育成の授業やワークショップをやっている時に、壁打ちの相手として AI を使うことを勧めて、社会課題やその解決案、事例など、まずいろいろと引き出してみるように言うと、「どう言ったらいいですか。」みたいな感じで困惑してしまいます。「今自分が思っていることを全部入れればよくて、それで何か中途半端なキーワードを入れてしまっても、おかしい答えが返ってきたり解釈できずに質問が返ってきたりと、普通の会話のやりとりが発生するから、とりあえず打ち込んでみたら。」とまで言うようやうやく触り始めるような状況です。使い方が大人でも分かっていないような状態なので、教員に対してもしっかりとツールの使い方や使う効果を伝えていく必要があるのかなと思います。

そういうことをするための時間があるんじゃないかと思っていて、僕は以前人材研究でアメリカに 1 年間いたことがあるのですが、数か月に 1 回、平日で学校が休みの日があるんです。それはどういう日かというと、学校の先生が研修を受ける日で、全然土日じゃないところで、ふっと水曜日や木曜日が休みになります。そういう時に子どもの家族は、空いている時に遊びに行こうみたいな感じで喜ぶんですけども、先生方はそういう日に、Chromebook の使い方はどうしたらよいかとか、新しく出た e ラーニングのツールをどう使えばよいかというのを、企業の方が来て一日みっちり研修します。そこで使い方を覚えたり、それをどうやって授業の中で生かそうかを先生同士で話しながらワークショップをやったりして、その翌週ぐらいに新しいツールを使った高度な授業が突然始まって、子どもが自分のパソコンでやってみるという様子が研修の後にしばらく続くのが毎回の流れです。やっぱり、教育にデジタルを導入する上で、教員が学ぶ時間がすごく大事になってくると思いますので、そういった時間をちゃんと奈良市は確保するということも、できれば言えると良いと思いました。恐らくそれは年に一度程度のペースでは難しくて、放課後に有志で頑張るというのもまずいと思っています。本当に丸

	一日かけてやるための時間を確保するために、校務 DX などでも少しでも業務時間が減って自己研鑽の時間に充てられるようにすることに DX の貢献があると良いと思います。教育振興基本計画の中に盛り込む内容かどうかは分かりませんが、本当に DX できることはそういうところなのではないかと思っています。 以上です。
教 育 長	ありがとうございます。それでは、川村委員、お願いできますか。
川 村 委 員	今、小崎さんの説明を伺って、奈良市の学校がもっともっと変わってくんだということを、資料だけでは感じられなかったことを感じ取ることができてワクワクしました。 資料には「学校を取り巻く全ての関係者がウェルビーイングとなるように」と謳ってくださっています。教職員であり、子どもであり、市民であり、市民というのは保護者であったり、地域住民であったりすると思うんですけども、そういった形で書いてくださっている割には、保護者、地域住民へのアプローチというのは、なかなかここには載ってこないですし、説明にもあまりなかったと感じています。やはり、奈良市全体で子どもを育てようという意識を、もっと声を高めて言っていけないといけない時代だと思っています。一緒に取り組もうと声掛けをしたり、情報をしっかり共有したりするプログラムが必要だと思うし、作ってほしいと思いました。 先ほど少しお話が出ましたが、学校に行きづらさを感じる子どもたちが本当に増えている中で、担当課がもっと連携をして、全ての子どもが対象だと伝わるような目標を教育大綱や教育振興基本計画の中には入れ込んでいただきたいですし、ここにも入れていただきたいと感じます。私は地域の学校園にお手伝いに行くコーディネーターとして日々働いておりますけれども、その中で、先日、ある大学の先生をお招きして、研修会を行いました。地域の方から、学校に行きづらさを感じる子どもが増えていると。毎朝スクールガードで立っていると、来ない子が増えていると。そういった子どもたちは何をしているんだと、どこか行き場所を作らないといけないんじゃないかということをおっしゃって、それに待ったをかける意味合いで研修会をさせていただきました。その時お招きした大学の先生は、臨床心理士であり公認心理師でもある方なのですが、 「社会、学校がこうあるべき姿、望ましい姿を明確化して、隙間なく求める傾向が強まっている。」「そのことが窮屈な雰囲気、次の学校へ進まないと社会に出られないという不安感、こぼれ落ちたら大変という圧力をもたらしてしまっている。」「それは子どもだけではなく親世代も抱えている。」「そういった不安を、やはり社会がまとめて抱えることが必要だ。」そんなふうにおっしゃっていました。

私も実際、日々活動している中で、やっぱり良い大学に入って良い会社に入ることが幸せだという考えをお持ちの方は、まだ根強くたくさんいらっしゃるって、それは地域住民であり保護者でもあります。ただ、人は生活環境や人間関係等周りの影響の中で育ちますが、子どもはその環境を選べませんから、大人がしっかり整えていかなければいけないと思います。「学びの変革」という言葉は、やはり教師の変革、親の変革、社会の変革を全て取り込んでいるかと思うんですが、先の未来には、変えられる教師、変えられる親、変えられる社会という、縛りつきがそこまで厳しくない、窮屈でない言葉の選び方がとても大切なんだなとは感じています。

これまでの話を伺いながら思うのは、こういった新しい学びが奈良市でも広がっていく中で評価をどうされるのかというのは、すごく気になります。これまでの方法では評価できないと思いますし、テストの点数や偏差値等の数字以外の評価軸があったら良いと思います。それで、先ほど話に出た非認知能力というのは、表現力や共感力、自分で決めていく決断力など、本当にいろいろな力があると思うんですけども、それをどのように育てて評価するのか。AI が手伝ってくれるのか、先生方がされるのかというのは、今私は分からないんですが、基本的に評価は、子どもの自信につながって、将来やりたいことを見つける手助けとなるものであってほしいです。それにはやはり丁寧なフィードバックも必要です。

資料にもありましたが、子どもの数だけ学び方が存在し、それぞれのベース、それぞれのルート、その後の評価を考えますと、新井委員がおっしゃったように教師の多様な学びのスキルを高める時間も、より良い伴走者となるための時間も必要です。学び直しの時間をしっかり確保できることが、DX に求められていることなのかなと思いました。今後、今以上の忙しさが先生方には待っています。それを AI とか DX がどのように助けてくれるのか、とても期待しています。仕事とプライベートを分けた先生方のウェルビーイングの先に、子どもたちが幸せな人生を生きるための学びがあり、そこは絶対つながっているものです。先生方の働き方改革が学びの変革の中にもしっかりと盛り込まれることを私は望みたいと思います。

以上です。

教 育 長

各委員からそれぞれ貴重なご意見をいただきました。ありがとうございます。私の考え方も少し端的にお話しします。奈良市の子どもたちもきっとそうだと思いますが、今の日本の子どもたちは、国際学力調査の結果を見ると、日本の子どもたちの学力は相当高いという結果が出ています。ただ一方、もっと学びたいという意欲や関心はそれほど高くはなく、課題としてずっと指摘されています。学校現場でも同様の傾向が

あるのではないかと考えています。

柳澤委員もおっしゃいましたが、発達段階の子どもに知識や技能をしっかり教えることも必要ですし、それが意欲・関心の向上につながる中で、自立的に学習していくことが非常に大事になってきます。そのためにも研修の組み立てや授業研究をしていかなければならないと思います。

一方、生成 AI の話が出ましたが、生成 AI を活用していくと、極論、もう先生は不要ではないかという考え方も出てくるでしょうが、私はきっとそうではないと思っています。学校が、先生方にどうスキルをつけて子どもたちの意欲・関心を引き出す橋渡しをやっていくのかというのが非常に大事です。そうすると、必然的に今までのやり方ではなく、経験値以外にも自ら DX を活用しデータに基づいて行うことが必要になってきます。DX は子どもの学びのツールとしてももちろん大事ですし、先生のスキルアップにも必要になってくるものだろうと思っています。

最後に川村委員もおっしゃいましたが、今はもう、学校で何もかもができるということではありません。もちろん地域や社会の力も借りながら、今後 5 年間を見通す中では学校で何を学ばせるのかを明確にする。そして、学校で学ばない、いわゆる多様な学びを求めている子どもたちにはどういう学びを提供していくのか、DX も使いながら明確に立てる。もっと知りたいという意欲については、今は学校で探究学習を中心にやっていますので、そういう意味では、学校での学びは着実に変わってきていると思うし、子どもたちの力が伸びてきているのだろうと思います。5 年間の目標をこれから作っていく中では、今日梅田委員からもあったスタートダッシュのことや評価を含めて、どう設定していくのかを議論し、各委員のご意見も踏まえながら進めていきたいと思っています。

時間が限られていつもご意見出しで終わってしまい申し訳ございません。また引き続き協議していきたいと思っています。本日は貴重なご意見ありがとうございました。これで本日の協議は終わらせていただきます。

非公開案件	
いじめ防止生徒指導課長	この審議は、地方教育行政の組織及び運営に関する法律第14条第7項及び奈良市教育委員会会議規則第5条の2の規定により非公開とする。 その他報告事項（１）「奈良市立中学校におけるいじめ事象について」、いじめ防止生徒指導課長より概要説明。 本件については、報告を受けた。
教 育 長	これで本日の全ての案件は終了いたしました。そのほかに何かご意見、ご連絡はございませんでしょうか。 それでは、これをもって本日の教育委員会を閉会といたします。