

学校DX戦略とその理論

# GIGAスクール時代に相応しい 授業のために

**東原 義訓**

信州大学名誉教授／東原学び研究所



## 自己紹介に代えて

日本初の一人一台環境による授業（筑波大学時代）



1978年



1987年

## 未来に生きる子供のために 壊すべき概念

学校DXの  
必要性

### ◆時間を基準とした教育システム

➢同じ時間の制約の中で、同じ内容・方法を強いられていていいのか。

個別最適な学び

### ◆先生に教えてもらうという姿勢

➢卒業したら先生はいない  
➢上司が解決策を示せる課題ばかりではない  
➢転職が当たり前の時代

自律した学び

### ◆覚えることの重視

➢早まる知識の陳腐化の速さ、生成AIの登場

学び方を学ぶ

### ◆テストは一人で受験するもの

➢現実の課題はそんなに単純でなく、複雑・曖昧

対話的な学び

協働的な学び

## 本日お伝えしたいこと

◆「新たな価値を創造する」対話的な学び

◆時間を基準とした教育システムからの脱却

◆教員の自己研鑽、相互啓発のための仕組みの構築

## 学校DX戦略：まずここからスタート

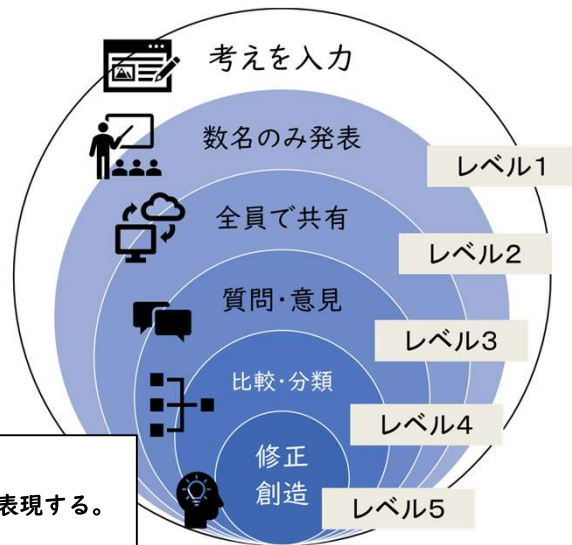
### ◆GIGA環境（一人一台端末&クラウド）の強みは対話的な学び

- VUCAな時代に必要とされる「新たな価値の創造」は、多様な他者との対話から生まれる
- VUCAな時代に必要とされる「対立やジレンマに対処する力」は、多様な他者との対話で鍛えられる
- 多様な他者（空間と時間の制約を超えた）との情報共有・交換はGIGA環境無しには困難である
- 他者参照に留まらないで、よりよくした自分の考えや動きをアウトプットする時間まで確保しないと意味がない。

発表と他者参照に留まらない  
対話的な学び

多様な考えを構造化する活動が新たな価値を創造する

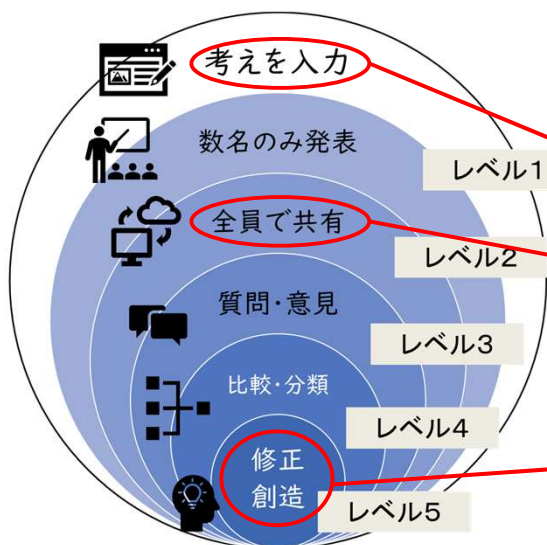
## 対話的な学びのレベル



### レベル5【新たな価値の創造】

1. 友達の考えをもとに自分の考えをより良くして表現する。
2. 意見の対立を調整しジレンマを克服する。
3. 友達から受けた影響、現在の自分の考えを表現する。
4. 友達の考えがどのように変化したかを知る。

## 対話のレベルを考慮した授業展開



展開1 「課題」の提示

展開2 課題に対して自分の考えを  
タブレット／パソコンに書く

展開3 タブレット／パソコン上の  
友だちの考えを吟味する

展開4 (本書の授業では省略)

展開5 友だちの考えを知って、自分の考えを  
より良いものにする

展開6 よりよく修正された考えを友だちと共有する

# 表計算ソフトを活用してレベル5の対話を！

## 展開2 課題に対して自分の考えをタブレット/パソコンに書く

・指示：「ごんぎつねの2の場面で、ごんの気持ちはどのように変化しましたか？今の自分の考えを書いてみましょう。」

番号	氏名	初めの自分の考え
1	市村 和也	
2	大島 真理	秋なので、秋祭り
3	岡 正平	ごんは軽い気持ちでいたはずだけど兵十のお母さんが死んじゃったとき兵十に申し訳ないなと思って反省した。
4	小黑 舞子	
5	春日井 龍之介	兵十のお母さんが死んでしまったときに後悔をしていたので自分のやってしまったことを反省して悪いと思う相手のことを悪いやる心はある。
6	加藤 夕	ゴンはいたづらを楽しんでいたが、兵十のお母が亡くなってしまったのがっかりしている。
7	古賀 弘樹	
8	坂本 秋	

表現 → 熟読吟味 → 考えを改善

## 展開5 友だちの考えを知って、自分の考えをより良いものにする

・指示：「友だちの考えを読んで、何か気付いたことはありましたか。友だちの考えも参考にして、自分の考えや表現をより良いものに改善しましょう。」

番号	氏名	初めの自分の考え	より良くした自分の考え
1	市村 和也	自分のいたづらを後悔している。	お祭りだと思っていたけど兵十のお母さんのお葬式だと思って自分のいたづらを後悔している。
2	大島 真理	秋なので、秋祭りだと思ったんだけど（楽しみだな〜）兵十のお母さんのお葬式と知り少しくらいゴんが食べてウナギを食べた事を後悔したので反省してる。	最初のゴンは、祭りだと思っていたが、そんなに騒いでなかったのを見に行くと、兵十のお母さんが死んだのに気づき自分の事振り返りしたら兵十が釣ったウナギを食べたのに気づいて結構反省している。後悔もしている！
3	岡 正平	ごんは軽い気持ちでいたはずだけど兵十のお母さんが死んじゃったとき兵十に申し訳ないなと思って反省した。	ごんは秋祭りかと思っていたはずしようと思っていたけどお葬式で兵十のお母さん死んでしまったのを知ってあのいたづらがなかったら
4	小黑 舞子	兵十のお母さんが死んでしまったときに後悔をしていたので自分のやってしまったことを反省して悪いと思う相手のことを悪いやる心はある。	
5	春日井 龍之介	兵十のお母さんが死んでしまったときに後悔をしていたので自分のやってしまったことを反省して悪いと思う相手のことを悪いやる心はある。	
6	加藤 夕	ゴンはいたづらを楽しんでいたが、兵十のお母が亡くなってしまったのがっかりしている。	ゴンはあんないたづらもなかったらどうだろうと、後悔しているし、がっかりしている

## 展開3 タブレット/パソコン上の友だちの考えを吟味する

・指示：「友だちの考えを、じっくり読んでみましょう。全員のを見て下さいね。」

# 児童の書き込み例

友だちの考えを知って、自分の考えをより良いものにする

### レベル5【新たな価値の創造】

1. 友達の考えをもとに自分の考えをより良いものにする。
2. 意見の対立を調整しジレンマを克服する。
3. 友達から受けた影響、現在の自分の考えを表現する。
4. 友達の考えがどのように変化したかを知る。

### 授業の結果

児童生徒が、実際にどのように友だちの考えに刺激を受け、自分の考えをどのように変えたのかを見てみましょう。対話的な学びによる効果が表れています。

#### ● 児童生徒Aの変化



「お祭りだと思っていたけど」の文が文頭に追加された。これは、先生からの指示が「ごんの気持ちはどのように変化しましたか？」であったことを、ほかの児童生徒の「秋祭りだと思ったんだけど（楽しみだな〜）」などの書き込みを見て思いついたからと考えられる。

氏名	初めの自分の考え	より良くした自分の考え
A	自分のいたづらを後悔している。	お祭りだと思っていたけど兵十のお母さんのお葬式だと思って自分のいたづらを後悔している。
B	秋なので、秋祭りだと思ったんだけど（楽しみだな〜）兵十のお母さんのお葬式と知り少しくらいゴんがウナギを食べた事を後悔したので反省してる。	最初のゴンは、祭りだと思っていたが、そんなに騒いでなかったのを見に行くと、兵十のお母さんが死んだのに気づき自分の事振り返りしたら兵十が釣ったウナギを食べたのに気づいて結構反省している。後悔もしている！
C	ごんは軽い気持ちでいたはずだけど兵十のお母さんが死んじゃったとき兵十に申し訳ないなと思って反省した。	ごんは秋祭りかと思っていたはずしようと思っていたけどお葬式で兵十のお母さん死んでしまったのを知ってあのいたづらがなかったらお母さんにウナギを食べさせたかもしれないからと反省しているのて人思いなところもある。
	兵十のお母さんが死んでしまったときに後悔をしていたので自分のやってしまったことを反省して悪いと思う	最初は秋祭りだと思っていて、楽しい気持ちになっていたら、お葬式と気づいて、悲しい気持ちになった

#### ● 児童生徒Cの変化

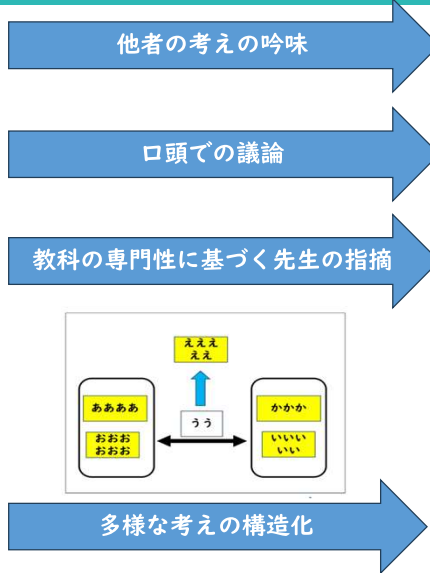


「兵十に申し訳ないなと思って反省した」理由を、複数の児童生徒が具体的に記述していることが目にとまり、「あのいたづらがなかったらお母さんにウナギを食べさせたかもしれないから」の文章が挿入された。

## 自分の考えを表現した後の多様な授業展開で 新たな価値の創造を

学校DXの  
必要性

氏名	はじめの考え
...	
...	
...	
...	
...	
...	
...	

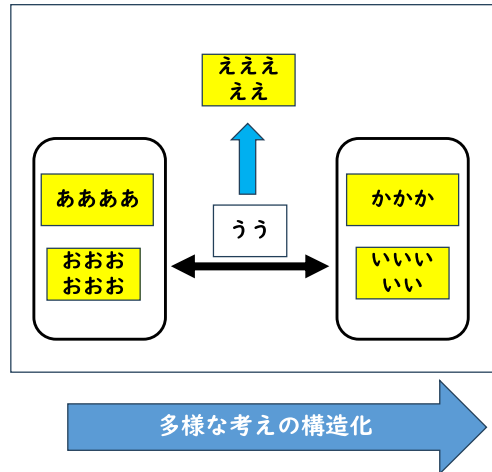


氏名	改善された考え
...	
...	
...	
...	
...	
...	
...	

友達みんなの考えを構造化して  
課題解決

## 友達の考えのキーワードを付箋とし構造化する

氏名	はじめの考え
...	ああああ
...	iiiiiiii
...	ううう
...	えええええ
...	おおおおお
...	かかか



氏名	改善された考え
...	
...	
...	
...	
...	
...	

## 事例紹介：授業のテーマ

(喬木村立喬木中学校：切石泉教諭)

対立を合意に導くために

②

～合意に向けてどうする？～

## 課題の設定 → はじめの考えの入力

### 【課題】

ある村では赤字を理由に路線バスの廃止を検討している。賛成の意見もあるが、反対意見も多数出ている。

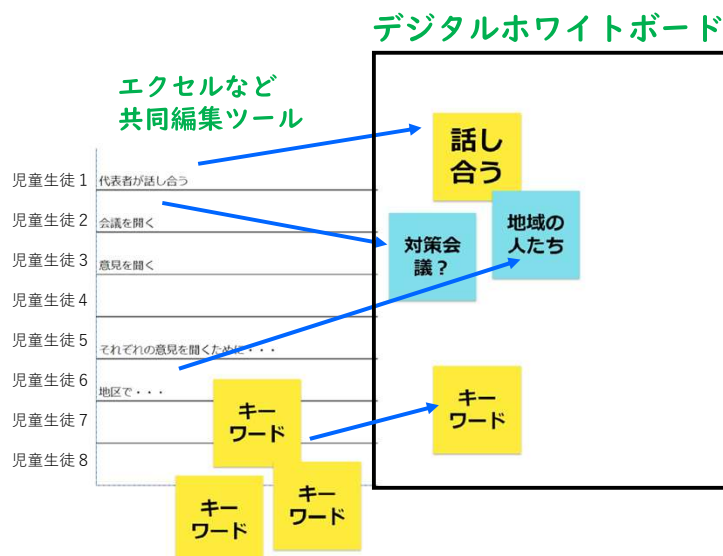
あなたは担当者として、解決に向けてどんな工夫をしますか？  
スプレッドシートの①に入力しましょう！



### スプレッドシート

番号・氏名	①担当者となったあなたは、解決に向けてどんな工夫をしようと考えますか？ (例) まずはじめに〇〇して...、(中略)、そして最後は△△して解決する。
1	賛成意見と反対意見の人の両方の意見を聞き、話し合う。使われていないバス停などがあればそこは廃止し、必要な場所は引き続き使っていく。使われていない時間などがあればその時間は運行をしない。バスの運行は不必要だとされたら赤字になるので廃止する。
2	まず、バスの廃止を検討する理由を伝える。そして、廃止に反対か聞く、重要な反対意見があればそれに対応する策を考える。村が赤字になるので問題点が改善されたらバスは廃止する。
3	まずはじめに廃止するメリットとデメリットを説明する。次に利用者が多い地域ではバスを運行させて、利用者が少ない地域はバスの運行を中止して、1ヶ月ほどそれを試す。最後にそれを試してみてどうだったかを説明して、もう一度賛成か反対かを聞く。それで反対が多ければバスは廃止する。

## 友達の多様な考えを整理・分析して構造化



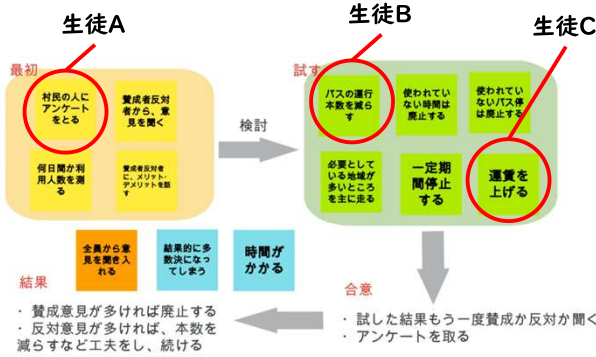
### 学習活動

- ①表計算シートの友達の考えからキーワードを抜き出し付箋とする。
- ②付箋を操作して(色分け、配置、矢印等)構造化する

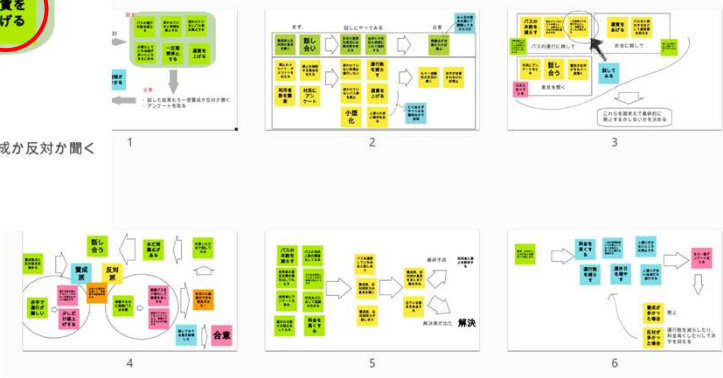
構造化の要素は  
資料中の用語ではなく  
友達の考えの中の言葉



# 各生徒の考えを構造化してクラスとしての考えを創出



一人ひとりが自分の発想で構造化



構造化の要素は資料中の用語ではなく友達の考えの中の言葉

提供：長野県喬木村立喬木中学校

# 構造化を通して自分の考えを改善 (深い学び)

初めの自分の考え

構造化を踏まえてより良くした自分の考え

番号・氏名	①担当者となったあなたは、解決に向けてどんな工夫をしますか？ (例) まずはじめに〇〇して...、(中略)、そして最後は△△して解決する。	②担当者となったあなたは、最終的に解決に向けてどんな工夫をしますか？ ※左のように順序立てて入力しましょう。
1	賛成意見と反対意見の人の両方の意見を聞き、話し合う。使われていないバス停などがあればそこは廃止し、必要な場所は引き続き使っていく。使われていない時間などがあればその時間は運行をしない。バスの運行は不必要だとされたら赤字になるので廃止する。	まずはじめに、村民の人にアンケートを取り、賛成者・反対者両方の意見を聞く。その意見を聞いた上で、本数を変えたり、要らない時間は廃止したり、料金を上げたりするなど一度試してみる。最後に、試した上でもう一度賛成か反対かのアンケートを取り、賛成意見が多ければ廃止し、反対意見が多ければ改善策を考え廃止は行わない。
2	まず、バスの廃止を検討する理由を伝える。そして、廃止に反対か聞く、重要な反対意見があればそれに対応する策を考える。村が赤字になるので問題点が改善されたらバスは廃止する。	まず、反対派の意見を聞いて、重要なものがあればそれに対応する策を実行。そして、村民にアンケートを取って問題が改善されているという意見が多数出たら村の赤字を考えてバスを廃止する。
3	まずはじめに廃止するメリットとデメリットを説明する。次に利用者が多い地域ではバスを運行させて、利用者が少ない地域はバスの運行を中止して、1ヶ月ほどそれを試す。最後にそれを試してみてどうだったかを説明して、もう一度賛成か反対かを聞く。それで反対が多ければバスは廃止する。	まずはじめにみんなの意見を聞いて、賛成、反対する理由をみんなで共有する。次に一ヶ月ほど使われていない地域でのバスの運行を中止するお試し期間を設ける。それを行ったあとで村民全員にアンケートをとって、もう一度賛成か反対かを聞いて、反対が多ければ新しい策を考えて、廃止はしないようにする。

提供：長野県喬木村立喬木中学校

# 発表と他者参照に留まらない 対話的な学び

多様な考えを構造化する活動が新たな価値を創造する

## 本日お伝えしたいこと

- ◆「新たな価値を創造する」対話的な学び
- ◆時間を基準とした教育システムからの脱却
- ◆教員の自己研鑽、相互啓発のための仕組みの構築

個別最適化システムにおける  
学習履歴の可視化と  
データ活用に対する教師の実態

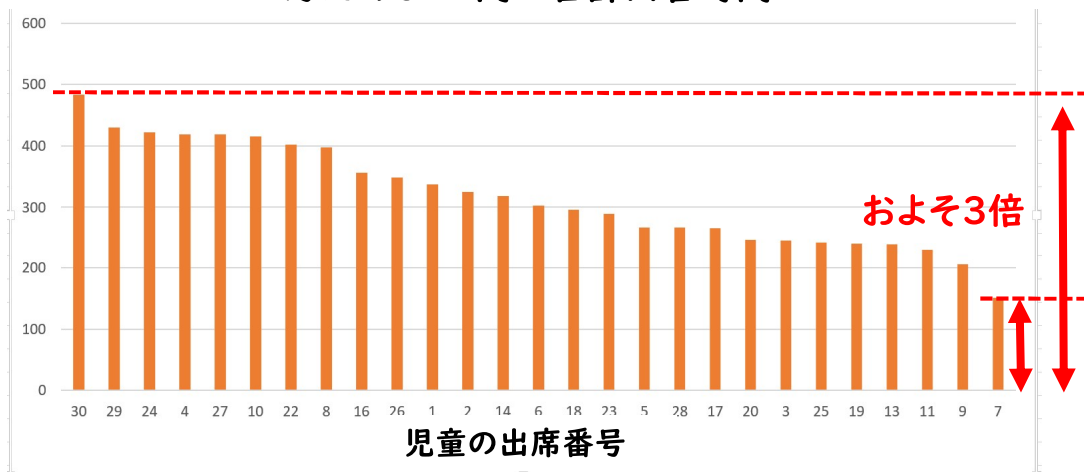
室橋沙貴子(信州大学)より

多様性：思考の速さの観点から

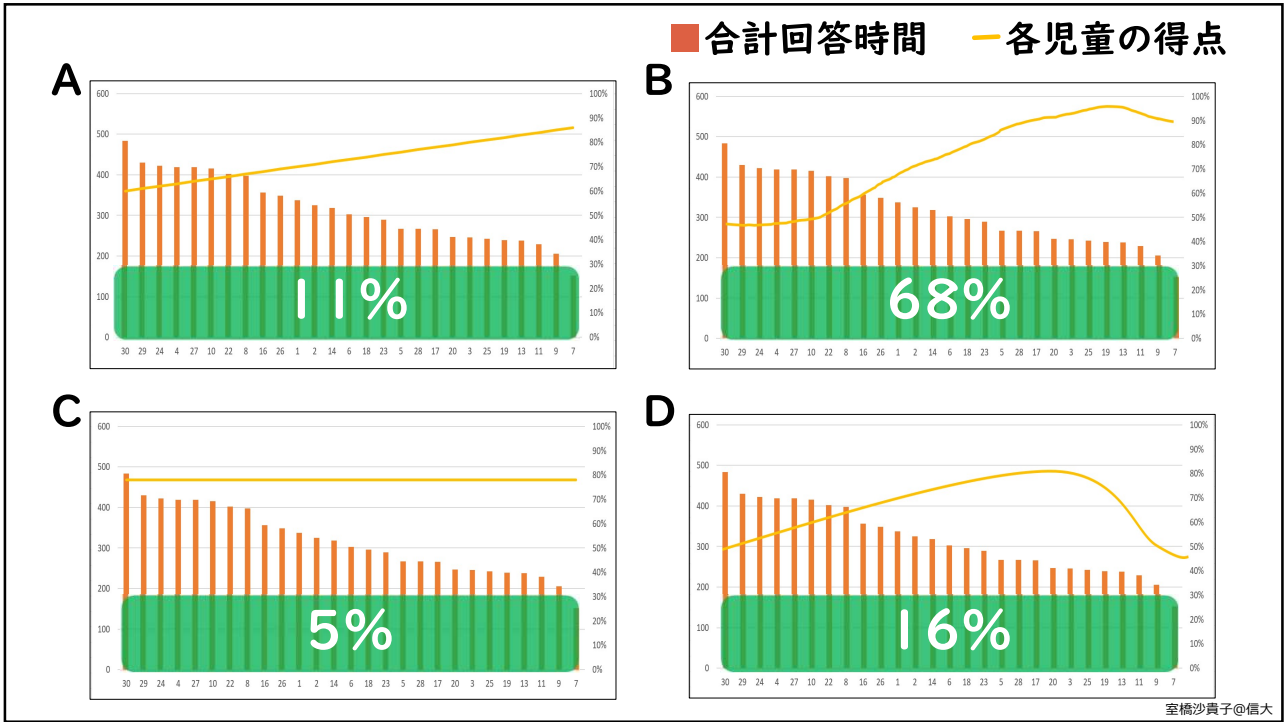
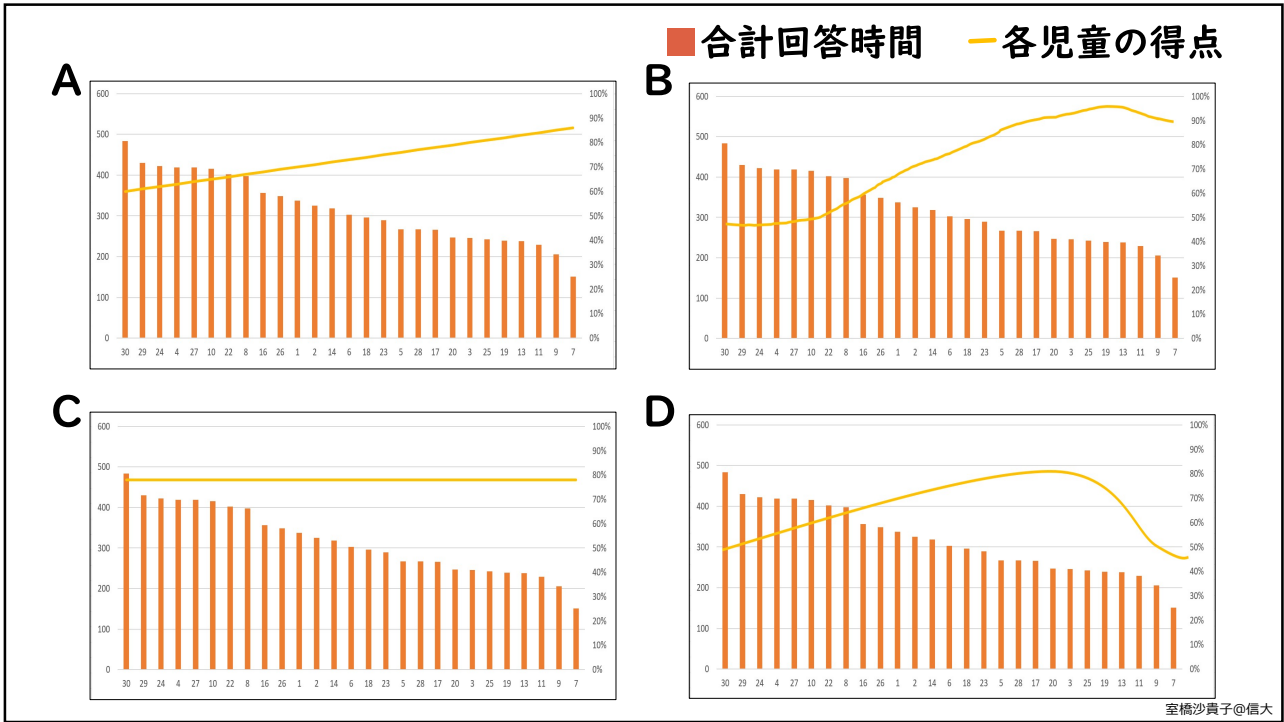
## 時間を基準とした教育 からの脱却

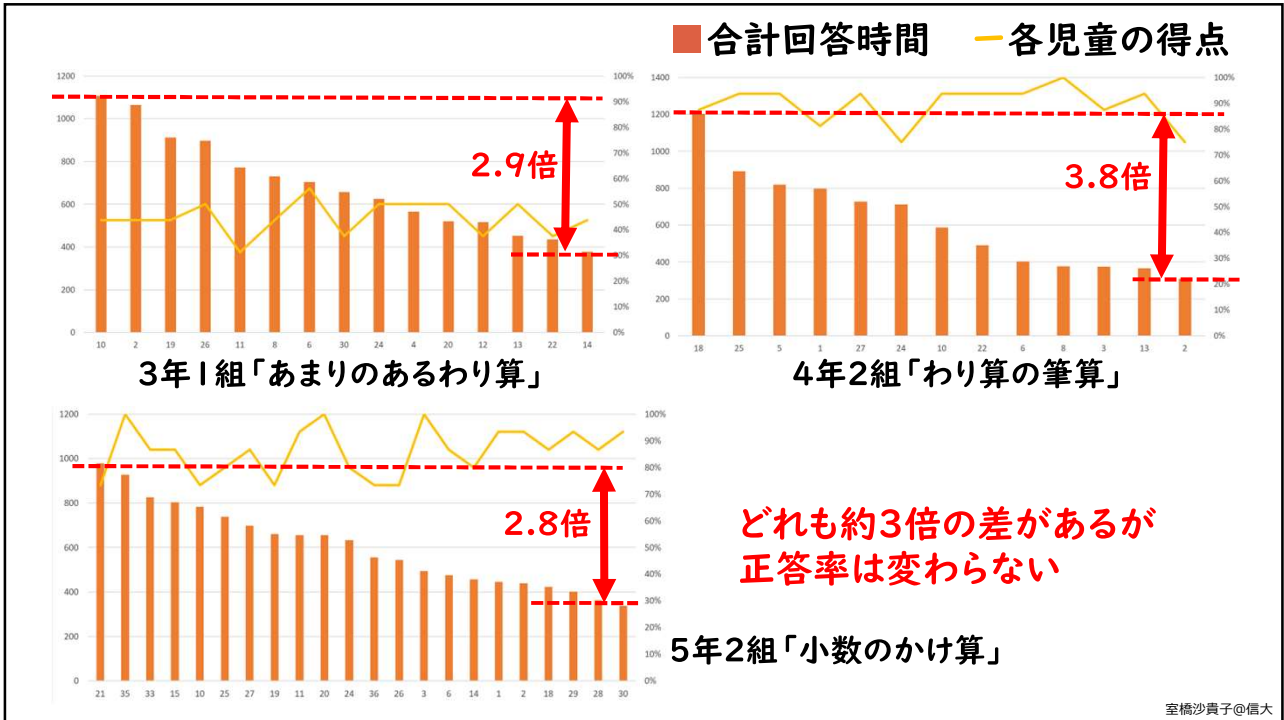
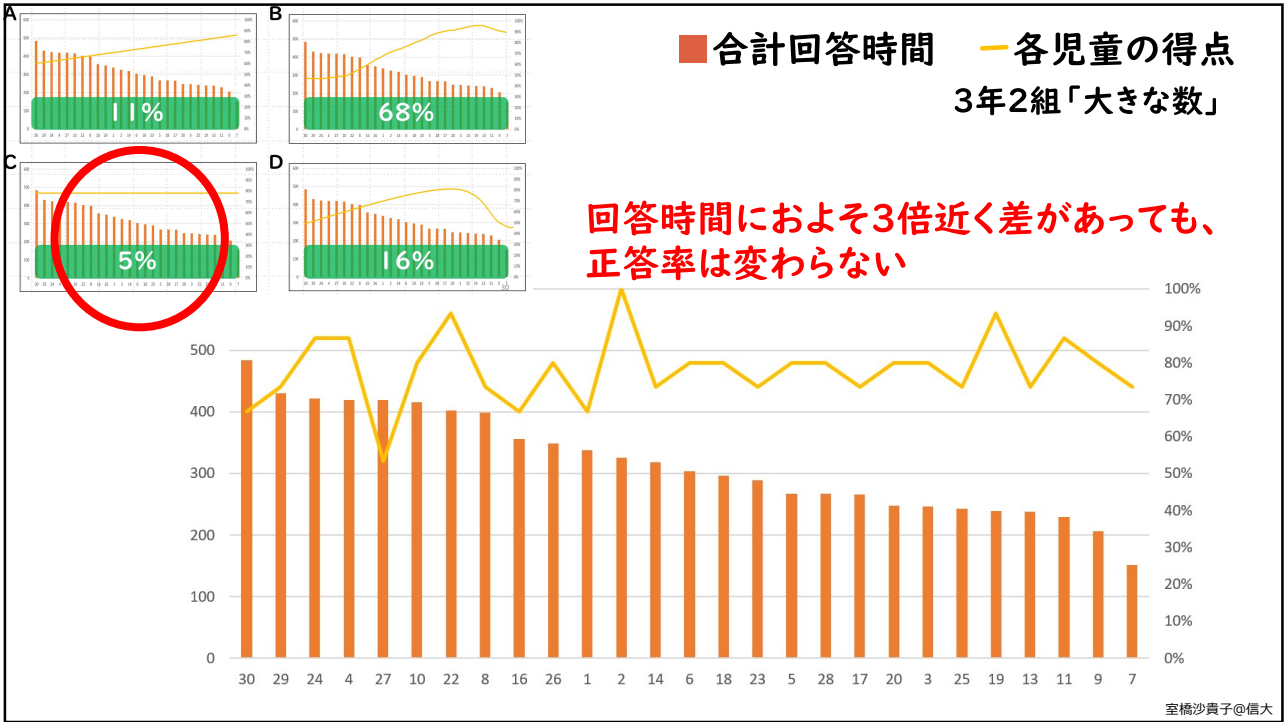
Q.ここに正答率を表す折れ線グラフを重ねると、どの図に近くなると思いますか

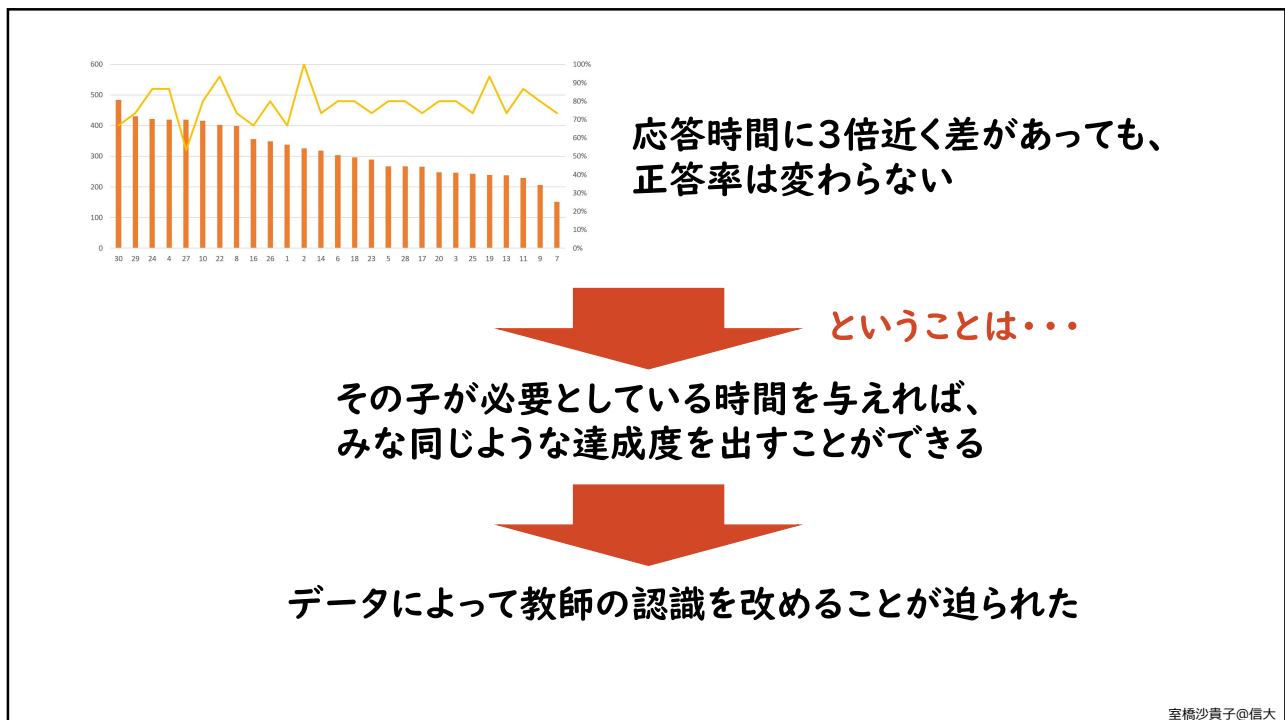
力だめし15問の合計回答時間



室橋沙貴子@信大

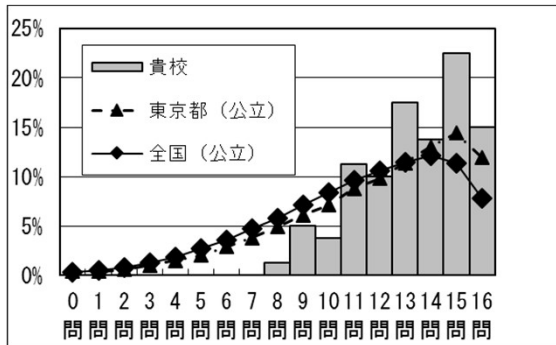




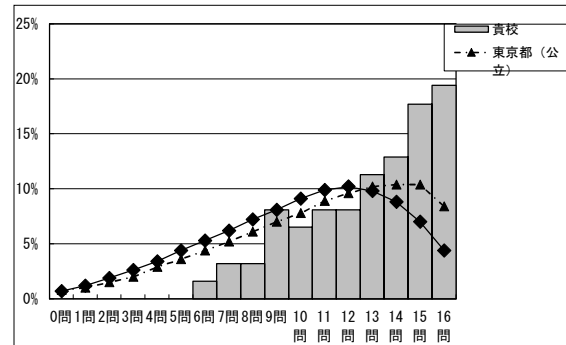


## 時間を基準とした教育システムからの脱却 — 全国学力学習状況調査 —

下位群は消滅し、正規分布ではなく満点に近いほうへ偏った分布へ



提供：町田市立町田第五小学校



提供：渋谷区立〇〇〇小学校

## 迫られるカリキュラム・授業展開の変革

- ◆その個に必要で適した時間が与えられれば、これまで想定されていた以上の成果をその人は成し遂げることができる。
  - 6年の義務教育、3年の高校教育の時間は1秒もその子にとって無駄なもの（お客様）にしてはいけない。
- ◆時間を基準とした教育システムから脱却しよう
  - 同じ時間の制約の中で、同じ内容・方法を強いることはやめよう。

ICTの活用はその解決手段

## 本日お伝えしたいこと

- ◆「新たな価値を創造する」対話的な学び
- ◆時間を基準とした教育システムからの脱却
- ◆教員の自己研鑽、相互啓発のための仕組みの構築

## 成果が見えつつある3種類の試み

- ◆自分の授業スタイルが「GIGAスクール時代に相応しい授業イメージ（教科編）」であるかの自己評価チェックリストの活用
- ◆授業設計個別相談の実施
- ◆心落ち着き、力が生まれてくる自己研鑽・相互啓発のための環境整備



# GIGAスクール時代に相応しい授業イメージ（教科編）

VI.4

GIGAスクール時代に求められる授業のイメージ（教科編）

授業開始	A 学習者用端末上にゴール・方法や教材が表示されており、子供が自ら学習活動を開始できる
	B 学習者用端末が机上に出ており、先生の指示があれば教材やツールを活用できる
	C 学習者用端末が机上に出ていない
自律的な学び (学び方)	A 課題に向けて、自ら計画を立てて（目標・教材・方法・誰と・時間配分・環境等）学習している
	B 課題に向けて、子供自身が自分に必要なやり方（目標・教材・方法・誰と・時間配分・環境等）を選択し、学習している
	C 教員の指示通り学習しており、子供自身がやり方（目標・教材・方法・誰と・時間配分・環境等）を選択する余地がない
個別最適な学び	A 多様なニーズや状況（データ）に基づいて、適した内容（興味関心、理解度等）を、適した方法（認知特性、速さ等）で学んでいる
	C 1時間の授業の大部分が、教員主導の一斉指導により、クラス全員が同じ内容を同じ方法で一律に学んでいる
対話的な学び	A クラウド上で友だちの考えや活動（パフォーマンス、思考過程等）を参照し、広げ深めた自分の考えを表現したり、活動がよりよくなっている
	B クラウド上で友だちの考えや活動（パフォーマンス、思考過程等）を参照している
	C 学習者用端末に自分の考え等を表現していない、していてもクラウド上で友だちの考えや活動を参照していない
振り返り	A 学習（内容、学び方）を振り返り、成果や課題から、次にやることを明確にしている
	B 学習（内容、学び方）を振り返っているが、成果や課題が明確ではない
	C 取り組みに対する感想だけで、具体的な内容や学び方にふれていない
教師の専門性	教科の専門性（教科独特の見方・考え方などの観点）から工夫している教師の指導場面や内容・方法
	児童生徒との関わり方（誰一人取り残さないための工夫（進捗状況・理解状況の把握、多様性、特別な配慮を有する児童生徒への対応など））

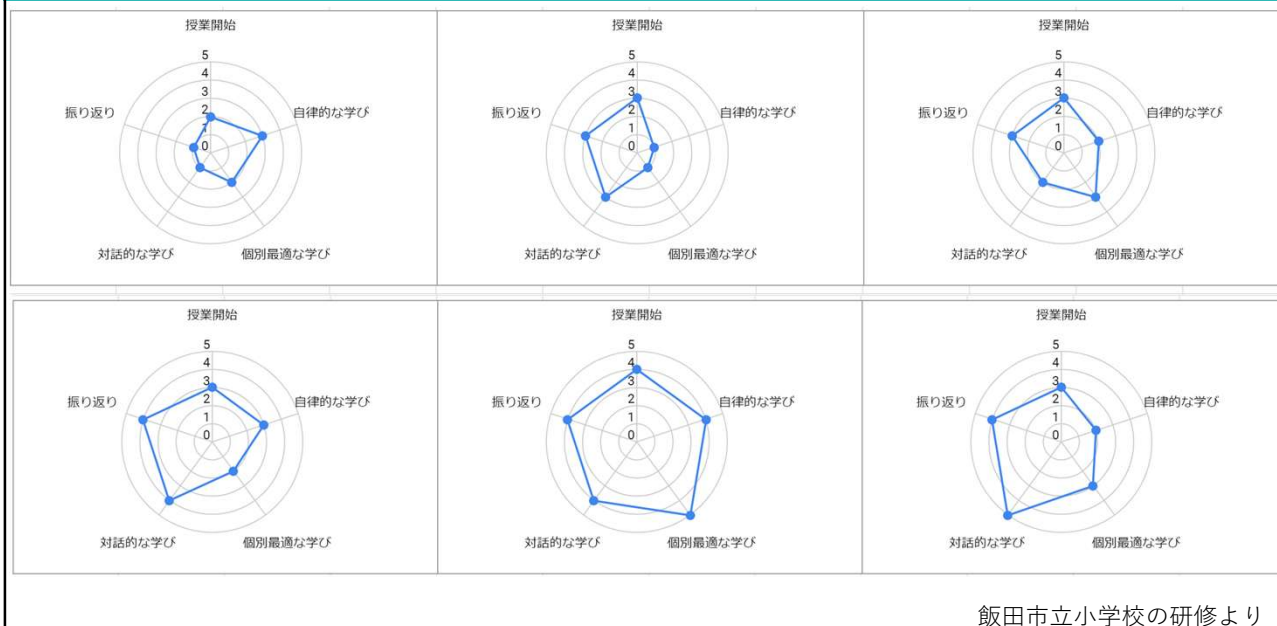
©Estrose.jp

## 【事例】自己評価：これまでの自分の授業（一番いい実践で）

B 名	C 授業開始	D 自律的な学び	E 個別最適な学び	F 対話的な学び	G 振り返り
太郎	5 学習者用端末上にゴール・方法や教材が表示されており、子供が自ら学習活動を開始できる	2 3と1の間	3 内容（興味関心、理解度等）と方法（認知特性、速さ等への配慮等）のどちらかは選択できるように工夫している	1 学習者用端末に自分の考え等を表現していない、していてもクラウド上で友達の考えや活動を参照していない	4 5と3の間
	5 学習者用端末上にゴール・方法や教材が表示されており、子供が自ら学習活動を開始できる	5 示された課題について、子供自身が自分に合ったやり方（教材・方法・誰と・環境等）を選択し、学習している	5 子どもの状況を把握し、その子に適した内容（興味関心、理解度等）と方法（認知特性、速さ等への配慮等）を選択できるように工夫している	5 クラウド上で友達の考えや活動（パフォーマンス、思考過程等）を参照し、広げ深めた自分の考えを表現したり、活動がよりよくなっている	4 5と3の間
	3 学習者用端末が机上に出ており、先生の指示があれば教材やツールを活用できる	4 5と3の間	3 内容（興味関心、理解度等）と方法（認知特性、速さ等への配慮等）のどちらかは選択できるように工夫している	2 3と1の間	3 学習を振り返っているが、成果や課題が明確ではない
	3 学習者用端末が机上に出ており、先生の指示があれば教材やツールを活用できる	3 示された課題について、一部を子供自身が自分に合ったやり方（教材・方法・誰と・環境等）を選択し、学習している（「学び方」）	4 5と3の間	3 クラウド上で友達の考えや活動（パフォーマンス、思考過程等）を参照している	3 学習を振り返っているが、成果や課題が明確ではない
	3 学習者用端末が机上に出ており、先生の指示があれば教材やツールを活用できる	2 3と1の間	2 3と1の間	3 クラウド上で友達の考えや活動（パフォーマンス、思考過程等）を参照している	3 学習を振り返っているが、成果や課題が明確ではない
	2 3と1の間	2 3と1の間	1 内容と方法の選択の余地がなく、子供の状況に関係なく、教師主導のもと一律に学んでいる	3 クラウド上で友達の考えや活動（パフォーマンス、思考過程等）を参照している	2 3と1の間
	2 3と1の間	3 示された課題について、一部を子供自身が自分に合ったやり方（教材・方法・誰と・環境等）を選択し、学習している（「学び方」）	1 内容と方法の選択の余地がなく、子供の状況に関係なく、教師主導のもと一律に学んでいる	3 クラウド上で友達の考えや活動（パフォーマンス、思考過程等）を参照している	1 取り組みに対する感想だけで、具体的な内容に触れていない
	2 3と1の間	2 3と1の間	1 内容と方法の選択の余地がなく、子供の状況に関係なく、教師主導のもと一律に学んでいる	3 クラウド上で友達の考えや活動（パフォーマンス、思考過程等）を参照している	2 3と1の間
	4 5と3の間	3 示された課題について、一部を子供自身が自分に合ったやり方（教材・方法・誰と・環境等）を選択し、学習している（「学び方」）	2 3と1の間	3 クラウド上で友達の考えや活動（パフォーマンス、思考過程等）を参照している	4 5と3の間

飯田市立小学校の研修より

## 【事例】自己評価：これまでの自分の授業（一番いい実践で）



## 【事例】これからの授業はこのように変えていきたい

### これからの授業はこのように変えていきたい

#### 【対話的な学び】

- ☆現在まで...考えを記入したノートや学習カードをクラウドで共有。
- ☆2学期から...共有した考えを見合い、自分の考えをアップグレードしていく。

【授業開始】C まずは授業開始の時にタブレットが出ているようにする。

【授業開始】タブレット端末でクラスルームを使う手順を子どもたちが一人でできるようにする

【授業開始】3 学習者用端末が机に出しており、先生の指示があれば教材やツールを活用できる。学習端末を出していなかったが、タブレットを落とさない、必要でないときにさわらないようなしつけ的な面を工夫して、教科書やノートと同じ使い方をしたい。

【対話的な学び】クラウド上で友だちの考えや活動（パフォーマンス、思考過程等）を参照し、広げ深めた自分の考えを表現したり、活動がよりよくなる働きかけをする。

【授業開始】学習用端末を机に出し、学習者が自分で学習を進め始めることができるようにしたい。

【対話的な学び】考えの共有と対話をもっと取り入れたい。

【授業開始】B 学習者用端末が机に出しており、先生の指示があれば教材やツールを活用できるようにする。


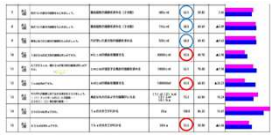
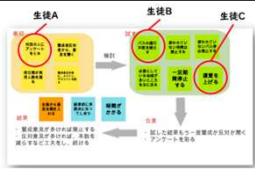
【自律的な学び】単元や教科にもよるが、黒板や電子黒板を見ているだけではなくタブレット端末を使い、子どもたちが手元で自分の学習活動を進めていけるよう環境を整える。

【自律的な学び】個人追及の場面で、自分に合った追及ができるようにタブレットを使い、ほかの児童にも見てもらえるように工夫する。

端末を授業の前に用意し、いつでもタブレットが使えるようにする。

飯田市立小学校の研修より

# GIGAで変わる教科教育 Before & After

	これまでの授業の典型例	GIGAスクール時代の授業	
英語	Repeat After Me		<p>学習者用デジタル教科書とAI発音評価機能を活用した <b>セルフラーニングタイム</b>による 個別最適な学び</p>
算数	ドリル帳を活用した回数と速さを重視の習熟学習		<p>児童自らが、<b>学習記録データ</b>を見て課題を見つけ、<b>学習計画</b>を立てる <b>データ駆動型</b>学び</p>
社会	教科書・資料を調べてまとめる		<p>クラス全員の<b>個々の考え</b>を組み合わせ、<b>整理(構造化)</b>することで課題を解決する <b>協働的問題解決</b> (対話的な学び)</p>

## 授業設計個別相談の実施

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	R6 2学期授業研究の重点											
	名前	3学期 東原先生との授業懇談希望日時	3学期 授業公開日	教科								
4	1年1組	2月7日(金)15:00~15:30	2月14日(金) 3校時	国語								
5	1年2組	2月7日(金)15:00~15:30	2月14日(金) 3校時	国語								
6	2年1組	第一希望 1月24日(金)16:00~16:30 第二希望 1月28日(月)15:00~15:30	1月30日(金) 4校時	国語								
7	3年1組	第一希望 12月23日(月)16:00~16:30 第二希望 1月14日(火)16:00~16:30	1月30日(木) 5校時	理科								
8	3年2組	第一希望 月 日( ) ~ ~ 第二希望 月 日( ) ~ ~	1月30日(木) 5校時	算数								
9	4年1組	2月6日(木)11:45~12:15	2月14日(金) 1校時	社会								
10	5年1組	2月 1 4 日(金)16:30~17:00	2月18日(火) 4校時	国語								
11	5年2組	2月13日(木)17:00~17:30	2月18日(火) 3校時	国語								
12	6年1組	2月13日(木)16:30 ~17:00	2月17日(月) 3校時	道徳								
13	6年2組	第一希望 1月10日(金)15:30~16:30 第二希望 1月13日(月)15:30~16:30	1月30日(木) 4校時	国語								

次に関する簡単な資料を用意して、授業設計の個別相談を実施 (45分)

- ・ 達成目標、向上目標
- ・ 学習課題
- ・ 展開案
- ・ ツール

「GIGAスクール時代に相応しい授業イメージ」に近づくように引き出し役を務める

教科	学年	授業者	授業時間	授業会場	ツール	本時の重点 (授業設計可)	単元名	授業案	使用するツール・資料①	使用するツール・資料②
国語	6年2組		4校時	教室	Figma スプレッドシート	個別最適な学び 対話的な学び	「考える」とは	対話的な学び学習策 関心シート	冊 6-2 「考える」とは	「考える」とは
理科	3年1組		5校時	理科室	Canva スプレッドシート	対話的な学び 自律的な学び	じしゃくのせいしつ	3年1組「じしゃくのせいしつ」構造化ver	じしゃくのせいしつ(方法を考える)	ほうこくカード

協力：喬木村教育委員会

## 自己研鑽・相互啓発のための環境整備



学校を離れて  
非日常的な  
異空間で  
発想を  
リフレッシュ

学校DXは  
子供たちの将来の姿を  
描けない人々では進められない

そこには戦略が必要