

第18回全国高等学校情報教育研究会 全国大会(千葉大会)の報告

第18回大会 実行委員長
滑川 敬章

1. はじめに

8月8日(金)、9日(土)の2日間、第18回全国高等学校情報教育研究会¹⁾全国大会(千葉大会)を千葉工業大学津田沼キャンパスにおいて開催した。第5回以来13年ぶりの千葉での大会となり、全国から500名を超える先生方、企業関係者等にご参加いただいた。

今大会は、生成AIの急速な進展を踏まえ、坂村健先生を基調講演にお迎えするとともに、分科会会場やセッション数を拡充して多くの先生方に発表の場を広げた。全国の先生方が互いに学び合い、未来につながる意義ある大会となった。

2. 大会概要

【テーマ】教科「情報」の現在と未来

～情報技術の革新と情報教育～

【期日】令和7年8月8日(金)から9日(土)まで

【会場】千葉工業大学 津田沼キャンパス

【主催】全国高等学校情報教育研究会

【共催】千葉県高等学校教育研究会情報教育部会
千葉工業大学

【後援】文部科学省、千葉県教育委員会 他

【大会 URL】<https://www.zenkojoken.jp/18chiba/>

【プログラム】

○8月8日(金)

12:30～ 開会行事(開会挨拶他)

13:00～ 基調講演

講演者：坂村 健氏

東京大学 名誉教授

演題：「生成AI時代の情報教育」

14:20～ 分科会(セッション1～3)

4会場に分かれ3件ずつ実施

1件につき発表20分 質疑応答5分

15:50～ ポスターセッション／企業展示

17:10～ 教育懇談会

○8月9日(土)

9:30～ 分科会(セッション4～9)

12:30～ 昼食・休憩

13:30～ ポスターセッション／企業展示

14:45～ 講演

講演者：須藤 祥代氏

国立教育政策研究所 教育課程調査官

文部科学省 教科調査官

演題：「情報科の授業実践へ期待すること」

15:45～ 閉会行事

3. 大会の様子

(1) 基調講演

初日は、坂村先生の基調講演からスタートした。まずコンピュータと人工知能研究の歴史を振り返られ、1950年代後半にはMITなどで人工知能研究が始まったが、当時の手法では実用に至らなかったこと、その後、人間の脳の仕組みを模索する中で大規模言語モデルが登場し、生成AIが注目されるに至ったことから話された。開発の転機は、Googleが基盤となる論文やソースコードを公開したこと、そしてOpenAIが巨額の投資を行いビジネスに結びつけたことであるが、日本では不況期の「選択と集中」によりニューロン系研究に予算が回らず、研究者が育たなかったことが現在の遅れの一因となったと指摘された。また、AIはものすごい勢いで進歩し、あらゆる職業に影響するが、そういうディスカッションを日本ではあまりしていない。なくなるだけでなく新しい仕事も生まれる。そういうところに注目して早くから国として体制をとるべきだと話された。

AIの破壊的影響力についても言及があった。人間とAIの決定的な違いは「欲望の有無」であり、AIは有能でも指示がなければ動かない。イノベーションを起こそうと思ったら人間が「何をしたいか」を考えることが大事だと強調された。

教育に関しては、生成 AI 時代の教育は今までと違うべき。問題を解いてくれる AI に対して、解くべき問題を設定し、AI に適切な指示をすること。つまり AI の「上司」になること。その時 AI をうまく利用できること。「上司としての力」を付けることが大事だと述べられた。プログラミング教育も重要で、AI がコードを生成できるようになっても、基礎を理解していなければ正しい指示は出せない。AI にプログラムを作らせる方法を教え、手順を考え効率化を図る力を養う必要があると示された。

後半では、AI 時代の情報教育も当然変わらざるを得ない。重要なのは「何を作るか」を発想する力であり、「教養」が大事。AI 分野で **Scaling Law** が示すように、学習量が力になる。それが「問題設定力」向上につながる。そして、コンピュータ・サイエンスも基礎教養だと話された。

最後に、AI との「共創」の意識とともに「責任を取れる主体」としての人間の大切さについて触れられ、倫理教育を強化し、生成 AI の利用に関する新たな課題に対して議論のできる人材を育てることが求められると結ばれた。

(2) 分科会発表

4 会場に分かれ、2 日間で 36 件の発表が行われた。発表は授業実践が中心で、多様なテーマが取り上げられた。プログラミング(5 件)、生成 AI(5 件)、データの活用(4 件)、情報デザイン・コミュニケーション(4 件)といった発表が多く、情報Ⅱに関する発表(4 件)もあった。

今大会の特徴は、生成 AI を取り上げた発表が増えたことだろう。生成 AI を活用した授業は、今後増えてくると考えられる。参考にしてほしい。

なお、大会サイトでは発表者の許可が得られた発表のスライドが公開されており、当日の発表を振り返ることができる。

(3) ポスターセッション／企業展示

2 日間にわたり、それぞれ 1 時間ずつ 16 件と 17 件のポスター発表が行われ、会場は終始多くの参加者で賑わった。企業展示は 35 社が出展し、教材や最新技術の紹介に熱心に耳を傾ける姿が目立った。

ポスター発表の内容は多岐にわたり、プログラミング関連が 9 件と最も多く、実習教材やアプリ開発の提案もあった。生成 AI を取り入れた発表も 5 件あり、生成 AI 活用への関心の高まりがうかがえた。

また、大学や高専と高校の連携による研究発表もあり、理論的な研究と授業実践をつなぐ報告が目を見つけた。分科会と比べて、教材開発や教育研究に直結する内容が多かった。発表要旨が大会サイトに掲載されているので、ぜひ参照してほしい。

(4) 講演

2 日目には、須藤先生による講演が行われた。学習指導要領改訂の背景と意義が解説され、今後の情報教育に求められる方向性が示された。その上で、「主体的・対話的で深い学び」を実現する授業デザインの重要性が強調され、具体的な事例を交えながら、ICT や生成 AI の効果的な活用方法が紹介された。

また、個別最適な学びと協働的な学びを一体的に充実させる方策について述べられ、教師が生徒の可能性を引き出す役割を担うことの大切さが改めて訴えられた。さらに、情報活用能力の抜本的な向上や学習評価の在り方について、中教審での最新の議論が紹介され、現場の授業改善に直結する視点が提供された。講演は、参加者にとって「これからの情報科の授業をどう実践していくか」を考える機会となり、多くの示唆を与える内容であった。

4. 大会資料について

大会サイトでは、動画視聴申込をすることで、発表の様子 of 動画を見ることができる。今後、講演の資料や動画も同じページで公開予定である。

また、大会冊子は、過去の分も含めて Amazon で購入できるので、ぜひサイトを参照してほしい。

5. おわりに

全国から多くの先生方にご参加いただき、大会を盛況のうちに終えることができたことを、大会実行委員長として大変うれしく思う。

この大会の真の価値は、発表を聴くだけではなく、そこから生まれる「コミュニケーション」にある。実践の背景にある考えや想いに直接触れ、議論を深めることでこそ、その実践の本質を理解できる。ぜひ得られた学びを各学校での授業に生かしてほしい。

次回の神奈川大会で、再び全国の先生方とお会いできることを楽しみにしている。

参考文献

1) 全国高等学校情報教育研究会, <https://www.zenkojoken.jp/>