

第11章 ICTの活用の推進

総論

Society 5.0の到来など、私たちは大きな社会の変革期にいます。Society 5.0は、人工知能（AI）、ビッグデータ、Internet of Things（IoT）、ロボティクス等の先端技術が高度化してあらゆる産業や社会生活に取り入れられ、社会の在り方そのものが「非連続的」と言えるほど劇的に変わること示唆する社会の姿です。

今や、社会のあらゆる場所で、ICTの活用が日常のものとなっており、Society 5.0時代を生きる子供たちにとって、スマートフォンやタブレット、パソコンなどのICT端末は鉛筆やノートと並ぶ「マストアイテム」であり、1人1台端末環境は、もはや令和の時代の学校の「スタンダード」です。文部科学省では、「GIGAスクール構想」を推進するなど、Society 5.0時代を生きる子供たちにふさわしい、全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと協働的な学びの実現に向けた取組を進めています。

第1節 教育の情報化

1 学習指導要領の改訂と情報活用能力の育成

平成29年3月に小学校及び中学校の学習指導要領が、30年3月に高等学校の学習指導要領が公示されました。この改訂により、「情報活用能力」*1が、言語能力などと同様に「学習の基盤となる資質・能力」と位置づけられ、各学校におけるカリキュ

ラム・マネジメントを通じて、教育課程全体で育成するものとなりました。前述の学習指導要領総則では、各学校において、コンピュータや情報通信ネットワークなどのICT環境を整備し、これらを適切に活用した学習活動の充実に配慮することを新たに明記するとともに、小学校学習指導要領では、コンピュータでの文字入力など情報手段の基本的な操作を習得する学習活動を充実することについて明記しています。加えて、小学校段階でのプログラミング教育を必修化するなど、小・中・高等学校を通じてプログラミングに関する内容も充実しています。

文部科学省では、これらの学習指導要領の下で、教育の情報化が一層進展するよう、教師による指導をはじめ、学校・教育委員会の具体的な取組の参考にしていただくため、「教育の情報化に関する手引」*2を作成・公表しています。

(1) 情報活用能力の育成

情報活用能力をより具体的に捉えれば、学習活動において必要に応じてコンピュータ等の情報手段を適切に用いて情報の収集・整理・比較・発信・共有等を行うことができる力であり、さらに情報手段の基本的な操作の習得や、プログラミング的思考、情報モラル、情報セキュリティ、統計等に関する資質・能力等も含むものです。これを確実に育てていくためには、各教科等の特質に応じて適切な学習場面で育成を図ることが重要です。

前述のとおり、情報活用能力はカリキュラム・マネジメントにより教育課程全体で

*1 世の中の様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、情報及び情報技術を適切かつ効果的に活用して問題を発見・解決したり、自分の考えを形成したりしていくための必要な資質・能力

*2 参照：https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00117.html

育成することが必要であり、各学校は、児童生徒や学校、地域の実態を適切に把握し、情報活用能力育成の観点から教育課程を編成して、組織的かつ計画的に教育活動の質の向上を図ることが求められます。文部科学省では、情報活用能力を体系的に整理し、情報活用能力の育成事例やカリキュラム・マネジメントモデルに基づく取組を整理、公表しています。さらに、令和3年度に児童生徒の情報活用能力の定量的測定のための調査を実施し、4年12月に調査結果の速報を公表し、分析結果及び一部の問題を公表しています。また、各教科において求められる具体的な能力・目安やその育成に必要な指導例等、児童生徒に身に付けさせるべき情報活用能力を提示するための準備をしています。

(2) プログラミング教育の実施に向けた取組

小学校においては、学習指導要領で、プログラミングを体験しながら、コンピュータに意図した処理を行わせるために必要な論理的思考力を身に付けるための学習活動を計画的に実施することを明記し、算数、理科、総合的な学習の時間において、プログラミングを行う学習場面を例示しています。小学校段階で体験的にプログラミングに取り組む狙いは、プログラミング言語を覚えたり、プログラミングの技能を習得したりといったことではなく、論理的思考力を育むとともに、プログラムの働きやよさ、情報社会がコンピュータをはじめとする情報技術によって支えられていることなどに気付き、身近な問題の解決に主体的に取り組む態度やコンピュータ等を上手に活用してよりよい社会を築いていこうとする態度などを育むこと、さらに、教科等で学ぶ知識及び技能等をより確実に身に付けさせることにあります。

また、プログラミングに関する内容が既に必修となっている中学校技術・家庭科

(技術分野)において内容の充実を図るとともに、高等学校においては、共通必修科目として「情報Ⅰ」を設定し、全ての生徒がプログラミングのほか、ネットワーク(情報セキュリティを含む)やデータベースの基礎等について学ぶなど、小・中・高等学校の全ての学校段階を通じてプログラミング教育を実施することとしています。

文部科学省は、小学校プログラミング教育については、学習指導要領や同解説で示している基本的な考え方を分かりやすく解説した「小学校プログラミング教育の手引(第三版)」*3を公表するとともに、文部科学省、総務省、経済産業省が連携して、民間企業・団体等とともに平成29年3月に「未来の学びコンソーシアム」を設立し、現在はポータルサイトにおいて、民間企業・団体等による取組などの紹介を通じて、着実な実施に向けた支援を行っています。また、中学校・高等学校においては、「中学校技術・家庭科(技術分野)のプログラミングに関する実践事例集」や「高等学校情報科に関する特設ページ」(情報Ⅰの授業動画等)の作成・公開を行っています。文部科学省においては、引き続き、小・中・高等学校を通じたプログラミング教育の円滑な実施のため、実践事例等の有益な情報提供等を行うこととしています。

2 学校のICT環境整備

学校のICT環境は、「教育のICT化に向けた環境整備5か年計画(2018年(平成30年)から2022年(令和4年))」に基づき、単年度1,805億円の地方財政措置が講じられており、文部科学省ではこの地方財政措置の積極的な活用の促進に向けた取組を実施してきました。

さらに、令和元年度及び2年度補正予算において「GIGAスクール構想の実現」として合計4,819億円を計上し、義務教育段階における1人1台端末の整備や、学校における高速大容量のネットワーク環境の整

*3 参照：https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1403162.htm

備を行うとともに、3年度補正予算において、指導者用端末の確保や大型提示装置の整備など、ICTを活用した授業を高度化するために必要となる機器の追加整備の支援を実施しました。また、学校ICT運用を広域的かつ組織的に支援する「GIGAスクール運営支援センター」については、端末活用の日常化を一層進めるため、4年度補正予算、5年度予算において、自治体の状況に応じたメニューなど、機能強化のための予算を計上しています。

また、高等学校においては、令和4年度から新学習指導要領が実施され、「情報I」の実施のみならず、広く教科等を通じて情報活用能力を学習の基盤となる資質・能力の一つとして育成していくことが必要となります。さらに、3年度までに1人1台端末環境で学んできた4年度の1年生が、義務教育段階同様の環境で切れ目なく学ぶ上でも、高等学校段階における端末整備は重要です。これらのことを踏まえて、4年度内に全ての都道府県で自ら設置する学校の1年生の1人1台端末環境整備の完了に向けて取組を進めてきたところです。

また、「教育のICT化に向けた環境整備5か年計画（2018～2022年度）」については、計画期間を令和6年度まで2年間延長することとしています（[図表2-11-1](#)）。

教員のICT活用指導力の向上については、文部科学省において、教科等の指導におけるICTの活用について記載した「教育の情報化に関する手引」を作成・公表するとともに、教職員支援機構において「学校教育の情報化指導者養成研修」を実施しているところです。また、各教科等のICTの効果的な実践事例等の作成・周知や、「ICT活用教育アドバイザー」による専門的な助言や研修支援の実施などの取組を進めています。

さらに、令和3年度から引き続き、日々子供達と向き合う教師の方々や教育委員会等の学校設置者に対する継続的な支援を充実するため、教育委員会や学校現場から迎え入れた10名の教師の方々に構成された

「GIGA StuDX（ギガ スタディーエックス）推進チーム」が専属で指導面での支援活動に当たっています。

これらの取組を進める等、現場の状況を踏まえた取組を進めることにより、今後は、整備した環境を実際に活用につなげていくための取組を進め、ICT活用を通じて個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図る取組を進めていくことを目指しています。

学校のICT環境整備に係る地方財政措置

教育のICT化に向けた環境整備5か年計画

現行の学習指導要領において、情報活用能力が、言語能力、問題発見・解決能力等と同様に「学習の基盤となる資質・能力」と位置付けられ、「各学校において、コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を活用するために必要な環境を整え、これらを適切に活用した学習活動の充実を図る」ことが明記されるとともに、小学校においては、プログラミング教育が必修化されるなど、学習活動において、積極的にICTを活用することが重要となっています。

このため、平成29年度に「平成30年度以降の学校におけるICT環境の整備方針」を取りまとめるとともに、当該整備方針を踏まえた「教育のICT化に向けた環境整備5か年計画(2018～2022年度)」が策定され、**単年度1,805億円の地方財政措置**が講じられています。

なお、学校のICT環境整備を持続的・継続的に進めていくことは重要であり、GIGAスクール構想を踏まえた成果や課題について検証等を行い、新たなICT環境整備方針の策定について、令和7年度に向けて検討を進めることとしていることから、**当該計画期間を令和6年度まで2年間延長**することとしています。

計画において措置されているICT環境の水準

- 学習者用コンピュータ **3クラスに1クラス分程度整備**
- 指導者用コンピュータ **授業を担当する教師1人1台**
- 大型提示装置・実物投影機 **100%整備**
各普通教室1台、特別教室用として6台
(実物投影機は、整備実態を踏まえ、小学校及び特別支援学校に整備)
- インターネット及び無線LAN **100%整備**
- 統合型校務支援システム **100%整備**
- ICT支援員 **4校に1人配置**
- 上記のほか、学習用ツール(※)、予備用学習者用コンピュータ、充電保管庫、学習用サーバ、校務用サーバ、校務用コンピュータやセキュリティに関するソフトウェアについても整備



(※) ワープロソフトや表計算ソフト、プレゼンテーションソフトなどをはじめとする各教科等の学習活動に共通で必要なソフトウェア

3 遠隔教育の推進

遠隔教育は、多様性のある学習環境や専門性の高い授業の実現など、質の高い学習の実現に資することが期待されます。文部科学省では、令和2年度に「遠隔教育システムの効果的な活用に関する実証」を行い、「多様な人々とのつながりを実現する遠隔教育」、「教科等の学びを深める遠隔教育」、「個々の児童生徒の状況に応じた遠隔教育」、「家庭学習を支援する遠隔・オンライン学習」、「遠隔教員研修」をテーマとした実証事業に取り組み、遠隔教育システムの効果的な活用方法に関するノウハウの収集・整理とその効果及び情報通信技術等に関する検証を行いました。

また、令和元年8月より、学校教育法施行規則第77条の2等に基づき、中学校等において、生徒の教育上適切な配慮がなされているものとして、一定の基準を満たしていると文部科学大臣が認める場合、受信側の教員が当該免許状を有していない状況でも、遠隔にて授業を行うことを可能として

います(遠隔教育特例校制度)。高等学校については、平成27年4月より、全日制・定時制課程における遠隔授業を正規の授業として制度化し、対面により行う授業と同等の教育効果を有するとき、受信側に当該教科の免許状を持った教員がいなくても、同時双方向型の遠隔授業を行うことができますこととしています。令和3年2月には、高等学校段階における遠隔授業の一層の推進を図る観点から、高等学校等におけるメディアを利用して行う授業の実施に係る留意事項を改正し、遠隔授業を活用して修得する単位のうち、主として対面により授業を実施するものは、36単位までとされる単位数の算定に含める必要はないこととしました。

4 次世代の校務DXの推進

統合型校務支援システムの整備率は年々上昇し、校務の効率化に寄与してきましたが、多くの自治体ではシステムを自前サーバに構築し、閉域網で稼働させているた

め、校務用端末も職員室に固定されていることが多く、1人1台端末の整備とクラウド活用を核とするGIGAスクール時代の教育DXや働き方改革の流れに適合しなくなっています。

こうした問題意識の下、令和3年12月から「GIGAスクール構想の下での校務の情報化の在り方に関する専門家会議」を計11回開催し、5年3月に、令和の日本型学校教育を支える基盤としての校務DX（次世代の校務DX）の在り方について、具体的なビジョンや講じるべき施策を盛り込んだ提言を取りまとめました。また、その提言内容も踏まえ、次世代の校務デジタル化推進実証事業を進め、次世代の校務DXのモデルケースの創出に取り組みます。

5 教育データや先端技術の利活用の推進

(1) 教育DXの基本となる共通のルールの整備（教育データの標準化）

全ての子供たちの可能性を引き出す「個別最適な学び」と「協働的な学び」の実現に向け、GIGAスクール構想による1人1台端末環境において、教育データを効果的に利活用することが重要となります。デジタル化されたデータを有効活用し、個に応じたきめ細やかな学習支援や分析などを行うために、文部科学省では、教育データの意味や定義をそろえる「標準化」を行っています。教育データの標準化によって、デジタル教科書・デジタル教材をはじめとする様々なデジタルコンテンツの連携が可能になる等、様々なメリットがあります。

令和2年度に公表した「教育データ標準1.0^{*4}」、3年度に公表した「教育データ標準2.0^{*5}」を受け、4年12月には、主体情報の改訂を行うとともに、「何を行ったのか」を定義する活動情報を「教育データ標準3.0」として公表しました。さらに、学

習ソフトウェア間のデータの相互運用性を確保する観点から、「学習eポータル^{*6}標準モデル」を策定しており、4年度には「学習eポータル標準モデル Ver.3.00」として改訂しました。

(2) 教育DXを支える基盤的ツール（MEXCBT・EduSurvey）の整備・活用

文部科学省では、教育DXを強力に推進するため、全国の学校等で共通に活用できる基盤の整備・活用を進めています。

学校や家庭においてオンライン上で学習やアセスメントができるCBT（Computer Based Testing）システムである「文部科学省CBTシステム（MEXCBT：メクビット）」の開発を令和2年度から行っています。国や公的機関等が作成した問題約4万問が搭載されており、日々の学習や教員による問題作成、令和5年度全国学力・学習状況調査の中学校英語「話すこと」調査や地方自治体独自の学力調査のCBT化等、様々な用途での活用が広がっています。5年5月現在、約2.5万校、約800万人が登録しています。

また、文部科学省では、令和3年度に、学校等が回答したアンケート調査結果の自動集約が可能となる「文部科学省WEB調査システム（EduSurvey：エデュサーベイ）」を開発しました。各学校等の回答結果の自動集約により、経由機関（教育委員会等）における回答の統合作業が不要となるほか、リアルタイムで回答状況を把握できるようになり、調査負担の一層の軽減及び効率的な調査実施が期待されます。4年度は40の調査を実施し、今後、更に調査数を拡大する予定です。

(3) 教育データの利活用

教育委員会・学校において教育データの利活用が進む中で、セキュリティや個人情報

*4 学習指導要領の各内容にコードを付す「学習指導要領コード」及び全国の学校に番号を付す「学校コード」を公表

*5 児童生徒、教職員、学校等のそれぞれの属性等の基本情報（「主体情報」）を公表

*6 日本の初等中等教育（学校教育）に適した共通で必要な学習管理機能を備えたソフトウェアシステム

報等に関して心配の声があることを受け、文部科学省では、令和5年3月に、「教育データの利活用に係る留意事項（第1版）*7」を公表しました。個人情報の適正な取扱いやプライバシーの保護は大前提としながら、「教育データの利活用」と「安全・安心」の両立が実現されるよう、初等中等教育段階の公立学校の教職員、教育委員会の職員等が、児童生徒の教育データ（デジタルデータ）を取り扱う際に留意すべきポイントをまとめています。

文部科学省としては、こうした教育データの利活用を推進するために必要な取組を更に進めていきます。

（4）学校における先端技術の効果的な活用

「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実のためには、1人1台端末等の学校ICT環境を基盤としつつ、先端技術を効果的に活用していくことが重要です。ICT環境や先端技術を活用する意義としては、①学びにおける時間・空間などの制約を取り払うこと、②個別最適できめ細かな学びや支援、③学びの知見の共有や知見の生成、④学校における働き方改革の推進などが挙げられます。

文部科学省では、令和元年度から4年度に、先進自治体や企業等と協働で、様々な先端技術の効果的な活用に関する実証*8を行い、その成果等の普及を通じて、学校現場での先端技術の利活用を促進しています。

6 障害のある子供たちの支援

GIGAスクール構想の実現に向け、特に、障害のある児童生徒に対しては、令和2年度から3年度において、障害のある児童生徒が1人1台端末を効果的に活用できるよう、一人一人に応じた入出力支援装置の整備を併せて支援するとともに、1人1

台端末の一層の利活用を推進するため、特別支援教育就学奨励費等においてオンライン学習に必要な通信費についても支援を行っています。

なお、国立特別支援教育総合研究所（NISE）は、平成26年度から障害の状態や特性等に応じた教材や支援機器の活用に関する様々な情報を集約・管理し、発信するためのポータルサイトを開設しています*9。また、障害のある児童生徒等の教育に携わる教職員の資質能力向上を図る主体的な取組を支援するため、インターネットによる講義配信（「NISE学びラボ」）を実施しており、これについて広報し、活用の推進を図っています。

さらに、障害のある子供たちの指導における適切なICTの活用を目的に、各地域における指導・支援の充実を図るため、ICT活用について指導実績がある教職員等に対し、特別支援教育におけるICT活用に関わる指導者研究協議会を実施しています。加えて、学校現場で活用されているICT機器の基本的な情報を収集し整理を行うとともに学校現場に役立てた事例を紹介したリーフレットの作成等を通じて障害のある児童生徒のICT活用の支援を行っています*10。

7 青少年を有害情報から守るための取組の推進

（1）学校における情報モラル教育の推進

スマートフォンやSNS（ソーシャルネットワークワーキングサービス）などが児童生徒に急速に普及しており、これらの利用によってトラブルや犯罪に巻き込まれる事例が発生しています。こうした背景を踏まえ、児童生徒が犯罪被害などの危険を回避し、情報を正しく安全に利用できるようにするとともに、人権、知的財産権などの自他の権利を尊重し、情報社会での行動に責任を持

*7 参照：https://www.mext.go.jp/a_menu/other/data_00007.htm

*8 参照：https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416148.htm

*9 参照：<http://kyozai.nise.go.jp/>

*10 参照：<http://www.nise.go.jp/cms/resources/content/12589/20161205-143141.pdf>

ち、健康に留意して情報機器を利用することができるようにするため、情報モラル教育の充実が求められています。

小・中・高等学校の学習指導要領では、情報モラルを含む「情報活用能力」を教科等横断的に育成することとしています。これを踏まえて、学習指導要領解説においては、インターネット利用に伴う犯罪被害の防止の必要性や、児童生徒の発達段階に応じて情報や情報技術の特性についての理解に基づく情報モラルを身に付けさせ、将来の新たな機器やサービス、あるいは危険の出現にも適切に対応できるようにすることの重要性を示しています。

文部科学省は、パソコン・タブレット・スマートフォンなどを活用して、学校だけではなく家庭でも、いつでもどこでも、子供たちが写真やイラスト、動画を見ながら、情報モラルについて学ぶことができるe-learningコンテンツ（情報モラル学習サイト）を公開しています。また、教員等を対象としたセミナーの実施等により、情報モラル教育の一層の充実を図ることとしています。

(2) インターネットをめぐる問題に関する取組

内閣府の令和4年度「青少年のインターネット利用環境実態調査」によると、小学生では約98%、中学生及び高校生では約99%がスマートフォン等のいずれかのインターネット接続機器でインターネットを利用しているとされており、平日（月曜から金曜）の平均利用時間は約4時間40分となっています。

スマートフォン等をはじめとした様々なインターネット接続機器の普及に伴い、SNS等の利用によるトラブルや犯罪被害の発生、長時間利用による生活リズムの乱れが深刻な問題となっています。

このような状況を踏まえ、情報化社会の危険性とその対処法などについて、子供たち自身と保護者などが正しく認識し、適切に行動していくことがますます重要となっ

ています。

文部科学省は、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」や、令和3年6月に決定された「青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策に関する基本的な計画（第5次）」などを踏まえ、関係府省庁等と連携しつつ、青少年をインターネット上の有害情報から守るための取組を推進しています。具体的には、①フィルタリングやインターネット利用のルールに関する学習・参加型のシンポジウム「ネットモラルキャラバン隊」の開催、②メディアリテラシー指導員養成講座の実施やフィルタリング普及活動などの各地域における先進的な取組の支援としての「ネット対策地域スタートアップ事業」の実施、③いわゆるネット依存傾向の青少年を対象とした自然体験や宿泊体験プログラムの実施を通じたネット依存対策の推進、④通信関係団体や総務省などと連携した、保護者、教職員及び児童生徒を対象とする、インターネットの安全・安心な利用に関する講座（e-ネットキャラバン）の実施などに取り組んでいます。

さらに、多くの青少年が初めてスマートフォンなどを手にする春の卒業・進学・入学の時期に合わせ、関係府省庁等が連携して、「春のあんしんネット・新学期一斉行動」を展開し、全国の教育委員会や学校、保護者等に協力を依頼しています。

第2節

映像作品やICTを活用した教材の普及・奨励

文部科学省は、教育上価値が高く、学校教育又は社会教育に広く利用されることが

適当と認められる映画その他の映像作品や紙芝居を「文部科学省選定」として選定し、そのうち特に優れたものは「文部科学省特別選定」として選定しています。選定された作品については、文部科学省ウェブサイトでの掲載やメールマガジンでの配信を通じて、教育現場への普及・奨励に努めています（図表2-11-2）。

図表 2-11-2 令和4年度文部科学省選定作品一覧

一般劇映画・一般非劇映画

作品名	種別	対象	選定日
エンドロールのつづき	DVD	青年向き、成人向き	令和4年12月16日
丘の上の本屋さん	DVD	青年向き、成人向き	令和5年2月3日

学校教育教材・社会教育教材

作品名	種別	対象		選定日
		学校教育	社会教育	
結城紬 一本場結城紬技術保存会のわざー	DVD	中学校生徒向き 高等学校生徒向き	少年向き、青年向き、 成人向き	令和4年4月27日
おつきさまと おつきみ	紙芝居	幼稚園等幼児向き	幼児向き	令和4年8月9日
さきみみずきん	紙芝居	幼稚園等幼児向き	幼児向き、少年向き	令和4年8月9日
グレート・グリーン・ウォール	DVD		青年向き、成人向き	令和5年3月7日

第3節

ICTを活用した情報発信

1 文部科学省の取組に関する情報発信

文部科学省ウェブサイトは、教育、科学技術・学術、スポーツ、文化の各分野における最新の動向や調査結果のほか、報道発表資料や文部科学省の施策に関する情報を随時更新しながら発信しています。また、定例の文部科学大臣の記者会見の動画を、即日文部科学省ウェブサイト上に掲載しています。

平成28年4月以降、「今日の出来事」*11のコーナーを開設して、政務三役の活動を通じて行事や施策等を発信しているほか、「YouTube」に専用チャンネルを設置しており*12、施策の紹介や学習及び研修に使

用できる動画等、国民の役に立つ情報（コンテンツ）等を公開しています。平成20年8月のYouTubeチャンネル開設後の全再生回数は令和5年3月時点で約6,451万回です。

さらに、文部科学省はソーシャルメディアも積極的に活用しています。公式Facebook（「文部科学省MEXT」*13）では、文部科学省ウェブサイトとの連携を図り、連日、動画や写真、画像などを添えて分かりやすく情報発信しています。令和4年度はファン数が9万人に達しました。公式Twitter「mextjapan」*14では、文部科学省ウェブサイトの新着情報などを発信しており、同年度はフォロワー数が43万6,000人に達しました。また、公式Instagram「mextjapan」*15を元年10月に開設し、文部科学省を更に身近に感じていただけるよ

*11 参照：https://www.mext.go.jp/b_menu/activity/index.htm

*12 参照：<https://www.youtube.com/@mextchannel>

*13 参照：<https://www.facebook.com/mextjapan>

*14 参照：<https://twitter.com/mextjapan>

*15 参照：<https://www.instagram.com/mextjapan/>

う、様々な側面から情報を発信し、フォロワー数は2万5,000人を超えました。5年3月には、リニューアルした広報誌をPDFでウェブサイトに掲載すると共に、スマートフォンでも読みやすいnote版において、PDF版では載せきれなかったことも綴っていくことといたしました。

2 我が国の文化発信の強化

文化庁は、文化行政の情報発信を強化するため、文化庁ウェブサイトなどで、文化財や美術品、舞台芸術、メディア芸術、日本語教育、国語施策、著作権、食文化などの幅広い情報提供をしています。

また、Web広報誌として「文化庁広報誌ぶんかる」^{*16}を配信し、文化庁の取組を紹介するコラム、文化庁や国立文化施設の催し物などを掲載しています。

同時に、公式Twitter^{*17}やFacebook^{*18}において、ほぼ毎日、文化施策の情報を発信し、より一層の情報発信に努めています。

さらに、公式YouTubeチャンネルでは、日本文化の紹介動画、日本遺産の高精細VR動画などを配信しています。

このほかにも「日本博」ウェブサイト^{*19}では、オンライン上の仮想空間「バーチャル日本博」やデジタルギャラリーを設けて日本の美を国内外に発信しています。また、「文化遺産オンライン」^{*20}では、全国の博物館・美術館や関係団体、地方公共団体の協力を得て、有形・無形を問わず良質で多様な文化遺産に関する情報を公開すると同時に、公式Twitter^{*21}において、文化財に関する情報などを発信しています。「メディア芸術データベース」^{*22}では、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートの作品情報や所蔵情報を提供してい

ます。

さらに、日本芸術文化振興会が運営する「文化デジタルライブラリー」^{*23}では、舞台芸術の魅力を紹介する教育用コンテンツや、国立劇場等の主催公演の公演記録や錦絵・番付などの収蔵資料に関するデータベースなどを公開しています。また、「国立オンライン劇場」^{*24}では、伝統芸能を紹介する入門動画や公演記録映像などを公開し、伝統芸能の振興・普及に努めています。

*16 参照：<https://www.bunka.go.jp/prmagazine/>

*17 参照：https://twitter.com/prmag_bunka

*18 参照：<https://www.facebook.com/bunkacho/>

*19 参照：<https://japanculturalexpo.bunka.go.jp/>

*20 参照：<https://bunka.nii.ac.jp/>

*21 参照：<https://twitter.com/bunkaisanonline>

*22 参照：<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>

*23 参照：<https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/>

*24 参照：https://www.ntj.jac.go.jp/national_theatre_online.html