



文部科学省

デジタル田園都市国家構想 当面の重点検討課題について

令和5年 6月2日

第13回デジタル田園都市国家構想実現会議

文部科学省 提出資料

GIGAスクール構想 第2期に向けて

個別最適・協働的な学び、高度なデジタル人材の育成を加速

● 1人1台端末の活用の日常化

令和5～6年度を集中推進期間と位置づけ、伴走支援を抜本強化

- 先進例の創出・横展開の加速、運営支援センターの機能強化
- 特命チームによる伴走支援体制の強化(課題がみられる自治体へのプッシュ型支援等)
- 切れ目のない研修機会の提供・充実(幅広い研修コンテンツの提供等)
- 「日常的な活用100%」に向けた計画策定を各自治体に要請 等

✓ デジタル人材育成システムの強化

- デジタルものづくり教育の推進
- 生成AI等の新たな技術への対応

✓ 次期「教育のICT化に向けた環境整備5か年計画」(現行計画:令和6年度まで)に向けた検討を含め、GIGAスクール構想を推進

- 1人1台端末を活用した「個別最適な学び」と「協働的な学び」の目指すべき姿
- 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の実現のために必要となるICT機器とその整備の在り方
- 校務のデジタル化に必要な環境整備の在り方
- 1人1台端末の活用支援体制の在り方 等



海外からの
目線・価値観

博物館で学芸員による特別解説付きの夜間開館など特別な体験の提供



法隆寺を活用した野外オペラ（令和5年5月）
写真提供：公益財団法人 さわかみオペラ芸術振興財団



文化財の活用を抜本的に推進

- ・収益を保存に再投資し、持続可能な好循環を構築
- ・世界遺産の候補などの掘り起こし



修験道体験など地域資源を活用したインバウンド向けコンテンツの造成

文化施設

マンガ・アニメ

生活文化

舞台芸術

全国各地に埋もれた
多様な文化芸術資源

食文化

アート

伝統芸能

文化財

伝統行事

近現代建築

デジタル技術



作品に没入するような世界観を体感できる博物館のデジタル展示



遺跡を訪れた観光客がかつての姿をスマホで体感できるよう、過去にあった建物群を高精細CGにより復元

魅力の再発見・磨き上げ・発信

新たな目線での活用、文化観光コンテンツの造成などによる高付加価値化

インバウンド・地方誘客の拡大による地方創生

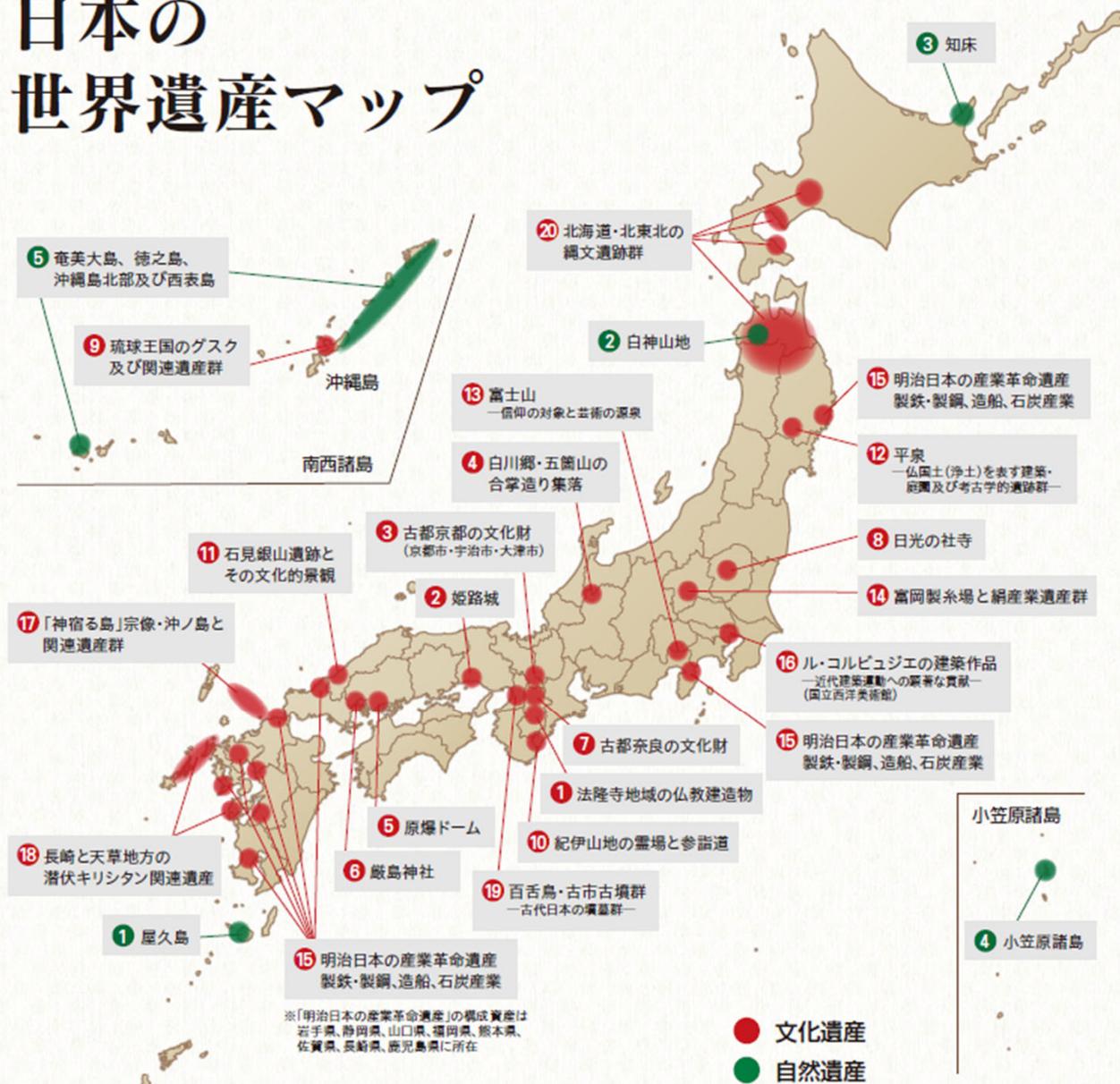
【参考】「文化庁京都移転祝賀の集い」（令和5年3月26日）岸田内閣総理大臣挨拶

（略）政府といたしましては今回の移転を機に、京都を中心に新たな文化振興に取り組んでいきたいと考えております。

（略）また2025年には大阪・関西万博が開催されます。今回の移転を機に、伝統×創造で日本を元気に、という思いで、都倉文化庁長官のイニシアティブの下、京都から食文化や文化観光などを始め、新たな価値を生み出し、広く世界に発信していきたいとも考えております。（略）

国内の世界遺産 27都道府県 25件

日本の世界遺産マップ



世界遺産登録数上位国 (R5.5月現在)

1	イタリア	58件
2	中国	56件
3	ドイツ	51件
4	スペイン	49件
5	フランス	49件
11	日本	25件

国際的に訴求力のある、
世界遺産候補の掘り起こし

世界的な観点からの価値の発見・磨き上げ

デジタルの力も用いた活用・発信

VR・AR等を用いた価値の理解促進

インバウンド・地方誘客の拡大

地方創生