

Vol.137

CONTENTS

【コラム】高等学校情報科の指導体制の一層の充実を願う…中山 泰一

【解説】令和7年度大学入学共通テスト『情報Ⅰ』の実施に向けて～問題作成方針に関する検討の方向性と試作問題～…水野 修治

【解説】将来につながる小中高等学校の情報教育…文部科学省初等中等教育局学校デジタル化プロジェクトチーム情報教育振興室

基
般

COLUMN

高等学校情報科の 指導体制の一層の充実を願う

PLANNING...



筆者は、神戸大学教育学部の附属小学校で学んだ。附属小学校には、毎年、多くの教生の先生（教育実習生）がやって来るので、大学生になれば教育実習に行くのが当たり前のように感じていた。東京大学に入り、教養学部で法学、教育原理や教育心理の講義を、工学部で数学科教育法の講義を受けた。教育実習には大学院に進学してから行き、修士課程を修了した1990年に教員免許（中学校・高等学校の数学の専修免許状）を取得した。

その後、中学校・高等学校の教員に就くことなく過ごしてきたが、電気通信大学で2010年の改組にかかわる教職課程の認定のため、筆者は、角田博保先生、小原格先生（東京都立町田高等学校）とともに情報科教育法を担当することになり、初等中等教育における情報教育に深くかかわることとなった。本会では、情報処理教育委員会、初等中等教育委員会、教員免許更新講習委員会、ジュニア会員活性化委員会などの委員に就くことになった。

2014年に大学情報入試全国模擬試験^{☆1}のための合宿をした際に、高等学校情報科教員の現状を研究しようという話になった^{☆2}。文部科学省や66都道府県市への公文書公開手続きにより、情報科では免許外教科担任や臨時免許状がほかの教科に比べて突出して多用されていること、情報科のみを担当する教員（情報科専任教員）が2割しかいないことを明らかにした。これらの研究成果は、毎日新聞2015年10月29日付や2016年10月6日付の記事で取り上げられた。

文部科学省も2016年3月3日付で指導通達を出し、2015年度に情報科担当教員5,732人のうち免許外教科担任が1,580人であると公表している。その後、2018年に高等学校の新学習指導要領が告示され、情報科は情報の科学的な理解に重点を置き、「情報Ⅰ」（必修修、2単位）と「情報Ⅱ」（選択、2単位）が開講されることとなった。同じく2018年に、2025年からの大学入学共通テストで「情報Ⅰ」が出題される方向性が示されたことから、都道府県市の教育委員会での情報科教員の採用が促進されることとなった。文部科学省が本年（2022年）11月8日付で公表した「高等学校情報科担当教員の配置状況及び指導体制の充実に向けて」によると、2022年度に情報科の免許外教科担任は560人、臨時免許状は236人であり、2024年度にはどちらも0人となる見込みである。

2020年度の情報科の教員免許取得者は1,323人（一種免許状1,243人、専修免許状80人）である。大学における情報科教員の養成はされている。都道府県市の教育委員会には、積極的に教員採用をして、情報科専任教員を増やしていただきたい。情報科専任教員は発展的内容を教える「情報Ⅱ」を開講するためにも必要である。情報科が始まったときに免許を取得した教員が年代的に管理職になったり退職を迎えたりする時期にきていることも考慮に入れて、情報科の教員採用を計画的に行っていただきたいと願っている。

☆1 中野由章 他：大学情報入試の必要性と情報入試研究会の活動、<http://id.nii.ac.jp/1001/00176485/>

☆2 中山泰一 他：高等学校情報科における教科担任の現状、<http://id.nii.ac.jp/1001/00182185/>



中山泰一（電気通信大学）（正会員）nakayama@uec.ac.jp

1993年東京大学大学院工学系研究科情報工学専攻博士課程修了。同年より電気通信大学において、計算機システム、並列分散処理、情報教育の研究に従事。現在、同大学院情報理工学教授。本会では教育担当理事などを歴任。2017年度科学技術分野の文部科学大臣表彰科学技術賞受賞。日本学術会議特任連携会員。

LOGOTYPE DESIGN...Megumi Nakata, ILLUSTRATION&PAGE LAYOUT DESIGN...Miyu Kuno

令和7年度大学入学共通テスト『情報Ⅰ』の 実施に向けて ～問題作成方針に関する検討の方向性と試作問題～

水野修治

(独) 大学入試センター

2022年11月9日、大学入試センターは、令和7年度大学入学者選抜に係る大学入学共通テスト（以下「令和7年度大学入学共通テスト」という）の問題作成方針に関する検討の方向性および新科目『情報Ⅰ』を含む試作問題等を公表した¹⁾。これらの検討には、本会の関係者も含め多くの有識者（大学や高等学校関係者）にこれまで献身的にご尽力いただいた。限られた紙面であるが、この場を借り、深い敬意と感謝の意を込めて、その公表内容の一部を解説とともに寄稿する。

これまでの公表内容の整理

大学入試センターでは、平成30年告示高等学校学習指導要領に対応した令和7年度大学入学共通テストの出題教科・科目について、「情報」を含む7教科21科目に再編成するという検討中案を2020年10月20日に大学等や高等学校の関係団体に示し、意見を求めた。また、「情報」については、関係団体における検討に資するよう、「『情報』試作問題（検討用イメージ）」を参考として提供した。

その後、2021年3月に出題教科・科目についての一定の結論を示すとともに、『情報Ⅰ』などのサンプル問題を公表し^{☆1}、同年7月30日に文部科学省が「令和7年度大学入学者選抜に係る大学入学共通テスト実施大綱の予告」を通知し、正式に令和7年度大学入学共通テストに新科目『情報Ⅰ』が出題されることになっ

☆1 水野修治：べた語義：大学入学共通テスト新科目「情報」～これまでの経緯とサンプル問題～、情報処理、Vol.62, No.7, pp.326-330 (July 2021), <http://doi.org/10.20729/00211554>

た。さらに、同年9月に通知された「令和7年度大学入学者選抜に係る大学入学共通テスト実施大綱の予告（補遺）」の中で試験時間を60分とすることと、旧教育課程の「社会と情報」「情報の科学」に対応する経過措置を講じることが示された。これを受けて、同年12月に大学入試センターから、経過措置科目『旧情報（仮）』を出題すること、試験問題の難易差により『情報Ⅰ』と著しい点差が生じた場合は得点調整されることが示された。

問題作成方針に関する検討の方向性

平成30年告示高等学校学習指導要領では、新しい時代に必要な資質・能力の育成やその実現のために「主体的・対話的で深い学び」に向けた授業改善を行うことの重要性が示されている。そして、今日、多くの高等学校等の先生方は、この新しい学習指導要領に基づいて、授業改善に取り組んでいる。そのことを踏まえ、11月に公表した、令和7年度大学入学共通テストの問題作成方針に関する検討の方向性については、大学教育を受けるためにふさわしい能力・意欲・適性等を多面的・総合的に評価判定することに資するよう、以下を基本的な考え方としている。

- (1) 大学入学志願者が高等学校教育の成果として身に付けた、知識・技能や思考力・判断力・表現力等を問う問題作成
- (2) 各教科・科目の特質に応じた学習の過程を重視した問題作成
- (3) 多様な受験者の学力を適切に評価する試験問題の

作成

また、2025年から始まる新科目『情報Ⅰ』の試験もどのような試験にするか、これまで有識者によって検討を重ねてきた。そして、全体の問題作成方針に関する検討の方向性を踏まえて、具体的な試作問題とともに図-1のような方向性で検討すると公表した。

この方向性を基に、今後最終的な共通テスト『情報Ⅰ』の問題作成方針を決定することになる。

試作問題『情報Ⅰ』

今回公表した試作問題は、2021年3月公表のサンプル問題とともに共通テスト『情報Ⅰ』について具体的なイメージを共有する1つの形であり、2025年の実施に向けて引き続き検討する基となる。

試作問題『情報Ⅰ』は、配点100点の問題セットとして次のような4つの大問で構成されている。

第1問…情報や情報技術に関する問題(小問×4)

第2問…テーマ別の問題(中間×2)

第3問…プログラミングに関する問題

第4問…データの活用に関する問題

これらの問題は、見ていただければ分かるように、図-1の検討の方向性に従って、さまざまな事象を情報とその結び付きの視点から捉え、単なる知識・技能ばかりではなく、探究的な活動の中で生きて働く知識を生かした思考力・判断力・表現力等を発揮して解く問題となっている。これは、言うまでもなく、長年実施されてきた情報処理に関する資格試験で測ろうとする資質・能力とは本質的に異なるものである。ここでは、紙面の都合もあり、問題の発見・解決と関係の深い第2問のシミュレーションを扱った問題と、第3問のプログラミングに関する問題について紹介する(図-2、いずれも抜粋)。

第2問は、独立した2つの中間で構成されており、その1つは、待ち行列のシミュレーションを用いた問題解決に関する問題である。この問題では、文化祭で出店したクレープ店(模擬店)を題材に、生徒が主体的に学習し探究する場面を設定している。短時間

で解答を導き出す試験であることを鑑み、より簡潔なモデルとして設定し、客の到着間隔の記録から各到着間隔の累積相対度数を確率と見なした考え方と乱数を発生させたデータを基に、模擬店の待ち行列の状況を考察できるかなどを問うている。

第3問は、日常的な買い物において、代金を支払う際の「上手な払い方」を考えるとという身近な問題解決を題材としたプログラミングの問題である。この問題では、先生と生徒の会話を通して、基本的なプログラミングにおける変数の使い方や繰り返しによる処理、算術演算の活用法を理解しているか、また、示された要件を踏まえたアルゴリズムについて論理的に考察できるかを問うている。

これらの問題は、知識・技能のみでは解くことができない問題となっており、日ごろの授業の中で実習を通して培われる問題解決を目的とした科目の本質を追究する学びができていれば、受験者はしっかり対応できるものとする。そのために、指導者は学習指導要領の趣旨を理解し、授業を通してどのような資質・能力を生徒に身につけさせたいかを明確にした授業計画が必要となる。

新学習指導要領で示されている「情報Ⅰ」で育成を目指すこととされている資質・能力を重視したものとなるよう検討する。

今回公表する試作問題は以下の考えの下で作成した。

- 日常的な事象や社会的な事象と情報の結び付き、情報と情報技術を活用した問題の発見・解決に向けての探究的な活動の過程、及び情報社会と人の関わりを重視する。
- 社会や身近な生活の中の題材や受験者にとって既知ではないものも含めた資料等に示された事例や事象について、情報社会と人の関わりや情報の科学的な理解を基に考察する力を問う問題などとともに、問題の発見・解決に向けて考察する力を問う問題も含めて検討する。
- 試作問題の中にあるプログラム表記は、授業で多様なプログラミング言語が利用される可能性があることから、受験者が初見でも理解できる大学入試センター独自の日本語でのプログラム表記を用いた。令和7年度試験問題も同様の方向性で検討する。

図-1 『情報Ⅰ』問題作成方針に関する検討の方向性



第2問 次の問い(A・B)に答えよ。(配点 30)

B 次の文章を読み、後の問い(問1~3)に答えよ。

Mさんのクラスでは、文化祭の期間中2日間の日程でクレープを販売することにした。1日目は、慣れないこともあり、客を待たせることが多かった。そこで、1日目が終わったところで、調理の手順を見直すなど改善した場合に、どのように待ち状況が変化するかシミュレーションすることにした。なお、このお店では同時に一人の客しか対応できないとし、客が注文できるクレープは一枚のみと考える。また、注文は前の客に商品を渡してから次の注文を聞くとして考える。

問1 次の文章および表中の空欄[ケ]~[シ]に当てはまる数字をマークせよ。

まず、Mさんは、1日目の記録を分析したところ、注文から商品を渡すまでの一人の客への対応時間に約4分を要していることが分かった。

次に、クラスの記録係が1日目の来客時刻を記録していたので、最初の50人の客の到着間隔を調べたところ、表1の人数のようになった。この人数から相対度数を求め、その累積相対度数を確率とみなして考えてみた。また、到着間隔は一定の範囲をもとに集計しているため、各範囲に対して階級値で考えることにした。

表1 到着間隔と人数

到着間隔(秒)	人数	階級値	相対度数	累積相対度数
0以上~30未満	6	0分	0.12	0.12
30以上~90未満	7	1分	0.14	0.26
90以上~150未満	8	2分	0.16	0.42
150以上~210未満	11	3分	0.22	0.64
210以上~270未満	9	4分	0.18	0.82
270以上~330未満	4	5分	0.08	0.90
330以上~390未満	2	6分	0.04	0.94
390以上~450未満	0	7分	0.00	0.94
450以上~510未満	1	8分	0.02	0.96
510以上~570未満	2	9分	0.04	1.00
570以上	0	-	-	-

そして、表計算ソフトウェアで生成させた乱数(0以上1未満の数値が同じ確率で出現する一様乱数)を用いて試しに最初の10人の到着間隔を、この表1をもとに導き出したところ、次の表2のようになった。ここでの到着間隔は表1の階級値をもとにしている。なお、1人目は到着間隔0分とした。

表2 乱数から導き出した到着間隔

	生成させた乱数	到着間隔
1人目	-	0分
2人目	0.31	2分
3人目	0.66	4分
4人目	0.41	2分
5人目	0.11	0分
6人目	0.63	3分
7人目	0.43	3分
8人目	0.28	2分
9人目	0.55	3分
10人目	0.95	[ケ]分

表2の結果から10人の客の待ち状況が分かるように、次の図1のように表してみることにした(図1は6人目まで記入)。ここで、待ち時間とは、並び始めてから直前の人の対応時間が終わるまでの時間であり、対応時間中の客は待っている人数に入れれないとする。このとき、最も待ち人数が多いときは[コ]人であり(これを最大待ち人数という)、客の中で最も待ち時間が長いのは[サ][シ]分であった。

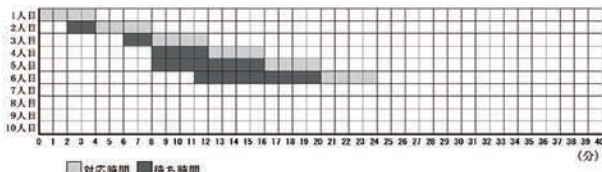


図1 シミュレーション結果(作成途中)

図-2 試作問題『情報Ⅰ』(一部抜粋)

第3問 次の問い(問1~3)に答えよ。(配点 25)

S: この前、お客さんが460円の商品を買うのに、510円を払って、釣り銭を50円受け取っていたのを見て、授業で勉強したプログラミングで、そんな「上手な払い方」を計算するプログラムを作りたいと思いました。

T: いいですね。まず、「上手な払い方」とは何かを考える必要がありますね。

S: 普通は手持ちの硬貨の枚数を少なくするような払い方でしょうか。

T: そうですね。ただ、ここでは、客が支払う枚数と釣り銭を受け取る枚数の合計を最小にする払い方を考えてみませんか? 客も店も十分な枚数の硬貨を持っていると仮定しましょう。また、計算を簡単にするために、100円以下の買い物とし、使う硬貨は1円玉、5円玉、10円玉、50円玉、100円玉のみで500円玉は使わない場合を考えてみましょう。例えば、46円をちょうど支払う場合、支払う枚数はどうなりますか?

S: 46円を支払うには、10円玉4枚、5円玉1枚、1円玉1枚という6枚で払い方が最小の枚数になります。

T: そうですね。一方、同じ46円を支払うのに、51円を支払って釣り銭5円を受け取る払い方では、支払いに2枚、釣り銭に1枚で、合計3枚の硬貨のやり取りになります。こうすると交換する硬貨の枚数の合計が最小になりますね。

S: これが上手な払い方ですね。

T: そうです。このように、客と店が交換する硬貨の合計が最小となる枚数、すなわち「最小交換硬貨枚数」の計算を考えましょう。

S: どうやって考えればいいかなあ。

T: ここでは、次の関数のプログラムを作り、それを使う方法を考えてみましょう。目標の金額を釣り銭無くちょうど支払うために必要な最小の硬貨枚数を求める関数です。

【関数の説明と例】

枚数(金額)… 引数として「金額」が与えられ、ちょうどその金額となる硬貨の組合せの中で、枚数が最小となる硬貨枚数が戻り値となる関数。
例: 8円は「5円玉が1枚と1円玉が3枚」の組合せで最小の硬貨枚数になるので、枚数(8)の値は4となる。

Sさんは、図2のようなプログラムを作成した。変数kakakuに与えられる商品の価格に対して、釣り銭を表す変数tsuriを用意し、妥当なtsuriのすべての値に対して交換する硬貨の枚数を調べ、その最小値を求めるプログラムである。なお、ここでは例として商品の価格を46円としている。

```

(1) kakaku = 46
(2) min_maisu = 100
(3) [サ] を [シ] から 99まで1ずつ増やしながら繰り返す:
(4) shiharai = kakaku + tsuri
(5) maisu = [ス] + [セ]
(6) もし [ソ] < min_maisu ならば:
(7) [タ] = [ソ]
(8) 表示する(min_maisu)
    
```

図2 最小交換硬貨枚数を求めるプログラム

[サ]・[ソ]・[タ]の解答群

① maisu ② min_maisu ③ shiharai ④ tsuri

[シ]の解答群

① 0 ② 1 ③ 99 ④ 100

[ス]・[セ]の解答群

① 枚数(shiharai) ② 枚数(kakaku) ③ 枚数(tsuri)
④ shiharai ⑤ kakaku ⑥ tsuri

将来につながる 小中高等学校の情報教育

文部科学省初等中等教育局学校デジタル化プロジェクトチーム情報教育振興室

近年の情報教育の動向

近年、知識・情報・技術をめぐる変化の速さが加速度的となり、情報化やグローバル化といった社会的変化が、人間の予測を超えて進展するようになってきました。とりわけ、第4次産業革命ともいわれる、人工知能（AI：Artificial Intelligence）、ビッグデータ、IoT（Internet of Things）、ロボティクス等の技術の急速な進展に伴い、これら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現在とは「非連続的」と言えるほど劇的に変わる「Society 5.0」時代の到来が予測されています。

このように急激に変化し、将来の予測が難しい社会においては、情報や情報技術を受け身で捉えるのではなく、主体的に選択し活用していく力が求められます。加えて、今後の我が国においては、少子高齢化の進展、生産年齢人口の減少による労働力の不足や公共サービスの低下などが懸念されており、現代の子供たちが活躍する時代の社会では、AIやロボット、IoTなどをはじめとする情報技術が身の回りの生活の中で当たり前なものとして定着することとなることを踏まえると、ICT（Information and Communication Technology：情報通信技術）の活用は経済社会水準の維持のためにも不可欠です。一方で、スマートフォンやソーシャル・ネットワーク・サービス（SNS）が急速に普及し、その利用も低年齢化する中、これらの利用をめぐるトラブルなども増大しており、子供たちには、情報や情報技術

を適切かつ安全に活用していくための情報モラルも身に付けさせていく必要があります。

このように、社会生活の中でICTを日常的に活用することが当たり前の世の中となる中で、社会で生きていくために必要な資質・能力を育むことは、将来、どのような進路に進むとしてもすべての子供たちが身に付けなければならない能力となっています。このように社会が複雑多様化する時代において、将来企業が求める人材もICTの専門的な知識はもとより、どんな職種においてもICTの基礎的な知識を持った人材が求められることから、学校における情報教育もその期待に応えられるよう改訂が行われました。

また、国立大学協会は2022年1月28日、「2024年度以降の国立大学の入学者選抜制度（国立大学協会の基本方針）」を発表し、2024年度以降の国立大学の一般選抜試験において、これまでの5教科7科目に高等学校共通必修科目「情報I」を加えた6教科8科目を科すことを原則とする方針を示しました。

次の章から小学校から高等学校までの新しい情報教育の内容について触れることとします。

学習指導要領における情報教育の位置づけ

2016年中央教育審議会答申においては、「言語能力」等と同様に「教科等を越えた全ての学習の基盤として生まれ活用される資質・能力」の1つとして「情報活用能力」を掲げ、「教育課程全体を見渡して組織

的に取り組み、確実に育てていくことができるようにすることが重要である」とされました。

この「情報活用能力」は、「世の中の様々な事象を情報とその結びつきとして捉え、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に必要な資質・能力」と規定しています。

これを踏まえ、小・中・高等学校の学習指導要領では、「児童・生徒の発達の段階を考慮し、情報活用能力（情報モラルを含む。）等の学習の基盤となる資質・能力を育成していくことができるよう、各教科等の特質を生かし、教科等横断的な視点から教育課程の編成を図る」こととされました。

小学校における情報教育

小学校学習指導要領の「総則」では、情報活用能力の育成を図るため、「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の充実を図る」こと、また、「各種の統計資料や新聞、視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ること」とされました。併せて、「児童がコンピュータで文字を入力するなどの学習の基盤として必要となる情報手段の基本的な操作を習得する」および「児童が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、各教科等の特質に応じて、計画的に実施することとされました。

小学校のプログラミングを体験する学習活動については、算数、理科、総合的な学習の時間において例示していますが、この3教科および例示の学年に限定せず、「各教科等の特質に応じて計画的に実施する」とされていることを踏まえ、すべての教科等において、プログラミング教育を始めとする情報活用能力の育成を図ることが重要である、としています。

中学校における情報教育

中学校学習指導要領の「総則」では、小学校と同様に「情報活用能力」の育成を各教科等横断的に取り組むこととしています。さらに、従前より情報教育の中核として、情報技術の内容が必修として取り扱われていた技術・家庭科（技術分野）では、小学校でプログラミング教育の必修化を踏まえ、これまでの計測・制御のプログラミングによる問題の解決の項目に加え、ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラミングによる問題の解決の項目が「情報の技術」の内容に追加され、内容の充実が図られました。

この学習では、プログラムの命令の意味を覚えさせるよりも、課題の解決のために処理の手順（アルゴリズム）を考えさせることに重点を置くなど、情報の技術によって課題を解決する力の育成を意識した実習を行っています。

高等学校における情報教育

高等学校学習指導要領の「総則」における取り扱い

小学校プログラミング教育導入の経緯

小学校段階における論理的思考力や創造性、問題解決能力等の育成とプログラミング教育に関する有識者会議「議論の取りまとめ」

（平成28年6月16日）



中央教育審議会「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」

（平成28年12月21日）



小学校学習指導要領（平成29年3月31日公示）



小学校学習指導要領解説 総則編（平成29年6月21日公表）

図-1 小学校プログラミング教育導入の経緯
未来の学びコンソーシアムによる「小学校を中心としたプログラミング教育ポータル」

URL： <https://miraino-manabi.mext.go.jp/>



は小学校および中学校と同様に各教科等横断的に取り組む方向性は同じであるが、生徒の卒業後の進路等を問わず、情報の科学的な理解に裏打ちされた情報活用能力の育成が一層重要であることから、2022年4月より新たに共通必修科目「情報Ⅰ」が新設されました。これまで2科目から選択必修とされていた、「社会と情報」「情報の科学」の両方の内容を盛り込み再整理され、学習内容がより高度化しました。

生徒全員が、「情報社会の問題解決」「コミュニケーションと情報デザイン」「コンピュータとプログラミング」「情報通信ネットワークとデータの活用」を学習する内容に改善されました。また、「情報Ⅰ」はすべての生徒が履修することに加え、情報Ⅰの発展的な選択科目として「情報Ⅱ」が設けられました。

情報Ⅱについては、情報Ⅰにおける基礎的な内

容の履修の上に発展的な選択科目としての基本的な性格を備えていることを踏まえ、情報Ⅰを履修した後に履修させることが原則となります。

情報Ⅱについては、「情報社会の進展と情報技術」「コミュニケーションとコンテンツ」「情報とデータサイエンス」「情報システムとプログラミング」「情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究」となっており、創造性を働かせ、システムを使う側に立った物を創り出す内容となっております。

中学校「技術・家庭科(技術分野)」と高等学校共通必修教科目「情報Ⅰ」および選択科目「情報Ⅱ」の詳細は、図-2のとおりとなります。

高等学校教科情報の指導環境の改善

2022年11月に発表された高等学校教科「情報」

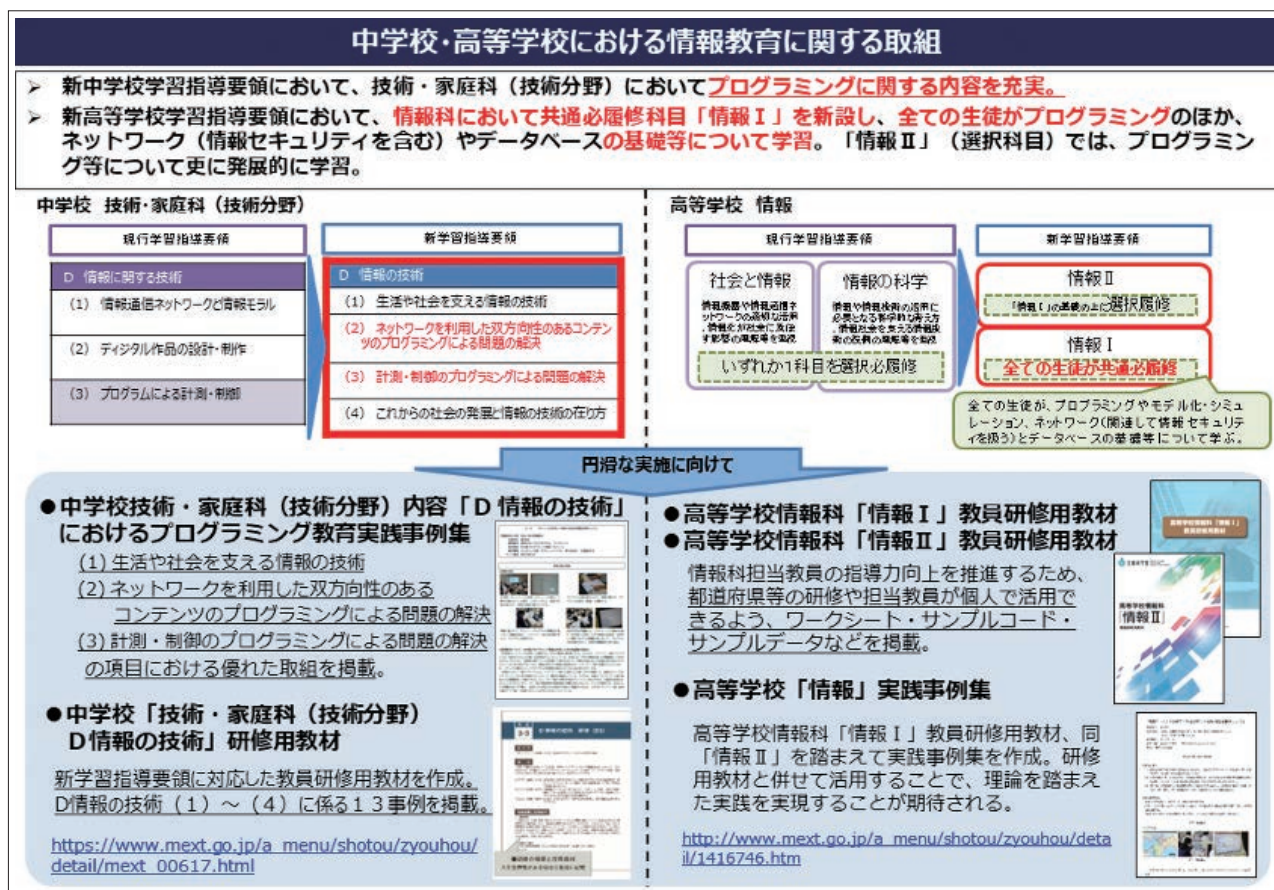


図-2 中学校・高等学校における情報教育に関する取組

の教員配置状況について、高校で情報科を指導する教員のうち 16.7%にあたる 796 名が免許外教科担任や臨時免許による教員でした。このような状況を受け、文部科学省では、①免許状保有者の計画的な採用や配置の見直し、②複数校指導の抜本的拡充、③臨時免許や免許外教科担任で指導されている先生方に対する免許状の取得促進など、具体的な方策を提示しつつ、年度内に抜本的な改善を行うよう指導しました。その結果、2023 年 4 月までに免許外教科担任および臨時免許による教員の数 が 80 名まで減少する見通しとなりました。

併せて、より一層の指導の充実を図るために、令和 4 年度に入ってから①高等学校情報科に関する特設ページ^{☆1}の開設、②情報処理学会が主催す

^{☆1} https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416746.htm

る教員研修への財政支援や受講の促進、③優れた指導力を有する教員による授業実践研修会の実施など、教員の指導力向上に努めてきました。

このほか、教育委員会に対する包括的な指導通知の発出や、情報 I のポイントを分かりやすく解説した授業動画の配信、2023 年 3 月から放送予定の高校情報科の講座への全面協力により、生徒が学習するだけでなく、教師が研修や授業等で活用できるものを公開していく予定です。

(2022 年 12 月 2 日受付)

文部科学省初等中等教育局学校デジタル化プロジェクトチーム
情報教育振興室

GIGA スクール構想のさらなる実現や教育の情報化のさらなる推進のために、本構想にかかわる司令塔としての役割を担うべく初等中等教育局内に設置されたプロジェクトチーム。

情報処理学会ではジュニア向け、教員向けに役立つ情報を発信しています。

下記 Web サイトをご覧ください。



ジュニア会員のページ

<https://www.ipsj.or.jp/junior/>

ジュニア会員向けの読み物やイベント紹介など役に立つ情報をお届けします。



教員のページ

<https://www.ipsj.or.jp/junior/kyoin.html>

ジュニア会員の育成に尽力している先生や保護者の皆さんをサポートするため、ジュニア会員のページ内に開設しました。

先生向け情報や質問への回答もこのサイトに掲載する予定です。ぜひご利用ください。



☆ジュニア会員サポーター募集中！☆

<https://www.ipsj.or.jp/junior/supporter.html>

本会では、将来の IT 人材として活躍するジュニア会員を育成するため、サポーターを募集しています。サポーターの方々からいただいた資金は、ジュニア会員を対象としたイベントやサービスに使用し、今後充実させていく方針です。

【サポーター特典】 1. バナー表示とリンク、2. チラシ配布

