F!T 2026

情報活用能力の抜本的向上と小学校「情報の領域」について

2026年９月3日（木）

東京学芸大学 教育学研究科 准教授
文部科学省 初等中等教育局 教育課程課 教科調査官
登 本 洋 子

mail : noborimt@u-gakugei.ac.jp

高等学校　教科「情報」の履修者

※各年度3月末の年齢

2003年	15歳
2004年	16歳
2005年	17歳
2006年	18歳
2007年	19歳
2008年	20歳
2009年	21歳
2010年	22歳
2011年	23歳
2012年	24歳
2013年	25歳
2014年	26歳
2015年	27歳
2016年	28歳
2017年	29歳
2018年	30歳
2019年	31歳
2020年	32歳
2021年	33歳
2022年	34歳
2023年	35歳
2024年	36歳
2025年	37歳
2026年	38歳

© 2026 Yoko NOBORIMOTO

教科「情報」の科目名の変遷　※高等学校入学年度

入学年度	科目名
2003年度～	情報A、情報B、情報C
2013年度～	社会と情報、情報と科学
2022年度～	情報Ⅰ、情報Ⅱ
2032年度～	

2024年度には共通テストがスタート

© 2026 Yoko NOBORIMOTO

高等学校　教科「情報」の「情報Ⅰ」



1章 情報で問題を解決する…7

1 情報とメディアの特性 —— 8
2 問題解決の流れ —— 10
3 発想法 —— 12
4 情報モラル —— 14
5 個人情報の流出 —— 16
6 傷つかない傷つけないために — 18
7 知的財産権 —— 20
8 情報技術の発展 —— 22
9 情報化と私たちの生活の変化 — 24
10 よりよい情報社会へ —— 26

2章 情報を伝える……35

11 コミュニケーション手段の変化 — 36
12 ネットコミュニケーションの特徴 — 38
13 デジタルの世界へ —— 40
14 数値と文字のデジタル表現 — 42
15 音と画像のデジタル表現 — 44
16 色と動画のデジタル表現 — 46
17 目的に応じたデジタル化 — 48
18 情報デザイン —— 50
19 ユニバーサルデザイン — 52
20 情報デザインの流れ —— 54

章末資料 —— 56

3章 コンピュータを活用する…63

21 コンピュータとは何か —— 64
22 ソフトウェアの仕組み —— 66
23 演算の仕組みとコンピュータの限界 — 68
24 アルゴリズムの表現 —— 70
25 プログラムの基本構造 1 — 72
26 プログラムの基本構造 2 — 74
27 プログラミングの工夫 —— 76
28 発展的なプログラム —— 78
29 モデル化とシミュレーション — 80
30 シミュレーションの活用 — 82

東京書籍「情報Ⅰ」

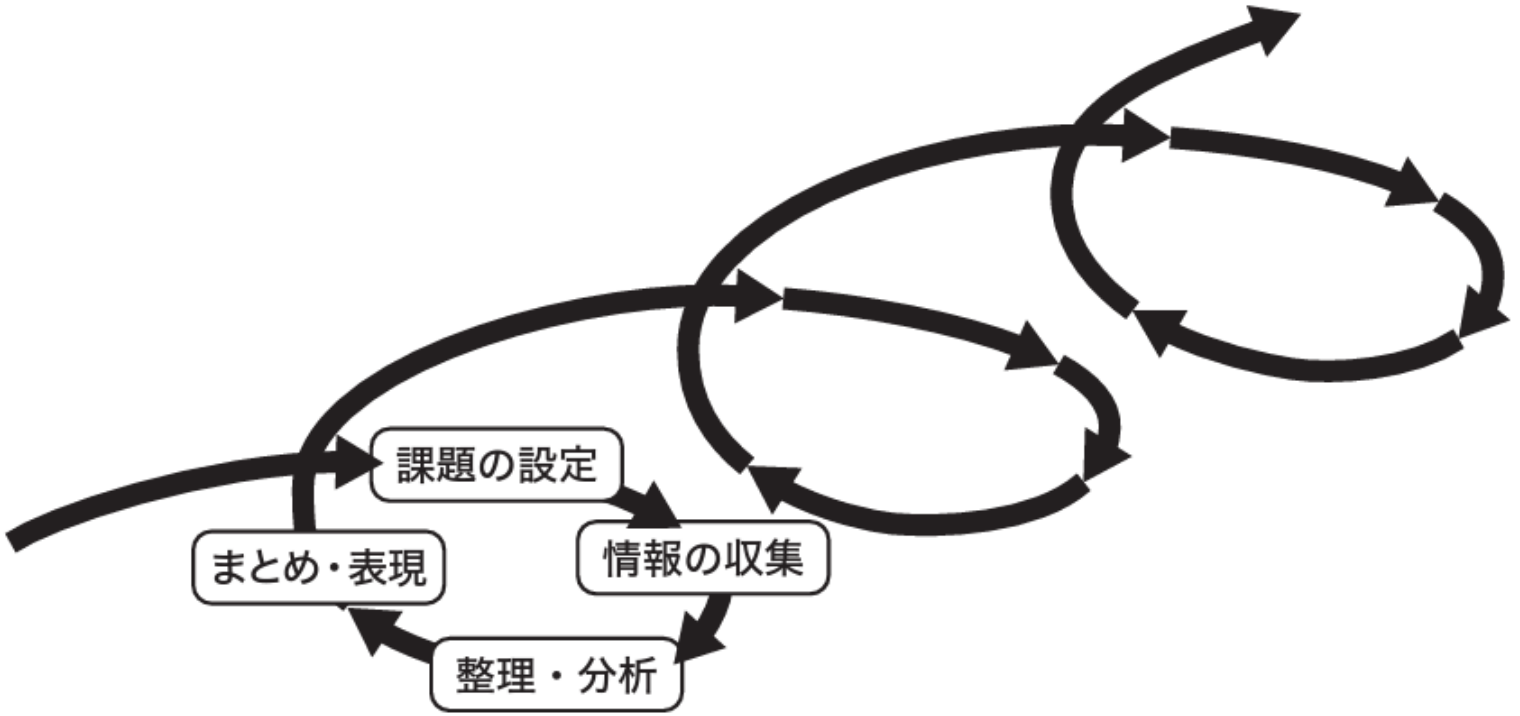
© 2026 Yoko NOBORIMOTO

総合的な学習の時間・総合的な探究の時間

小・中学校２００２年度
高等学校　２００３年度
スタート

© 2026 Yoko NOBORIMOTO

総合的な学習の時間・総合的な探究の時間



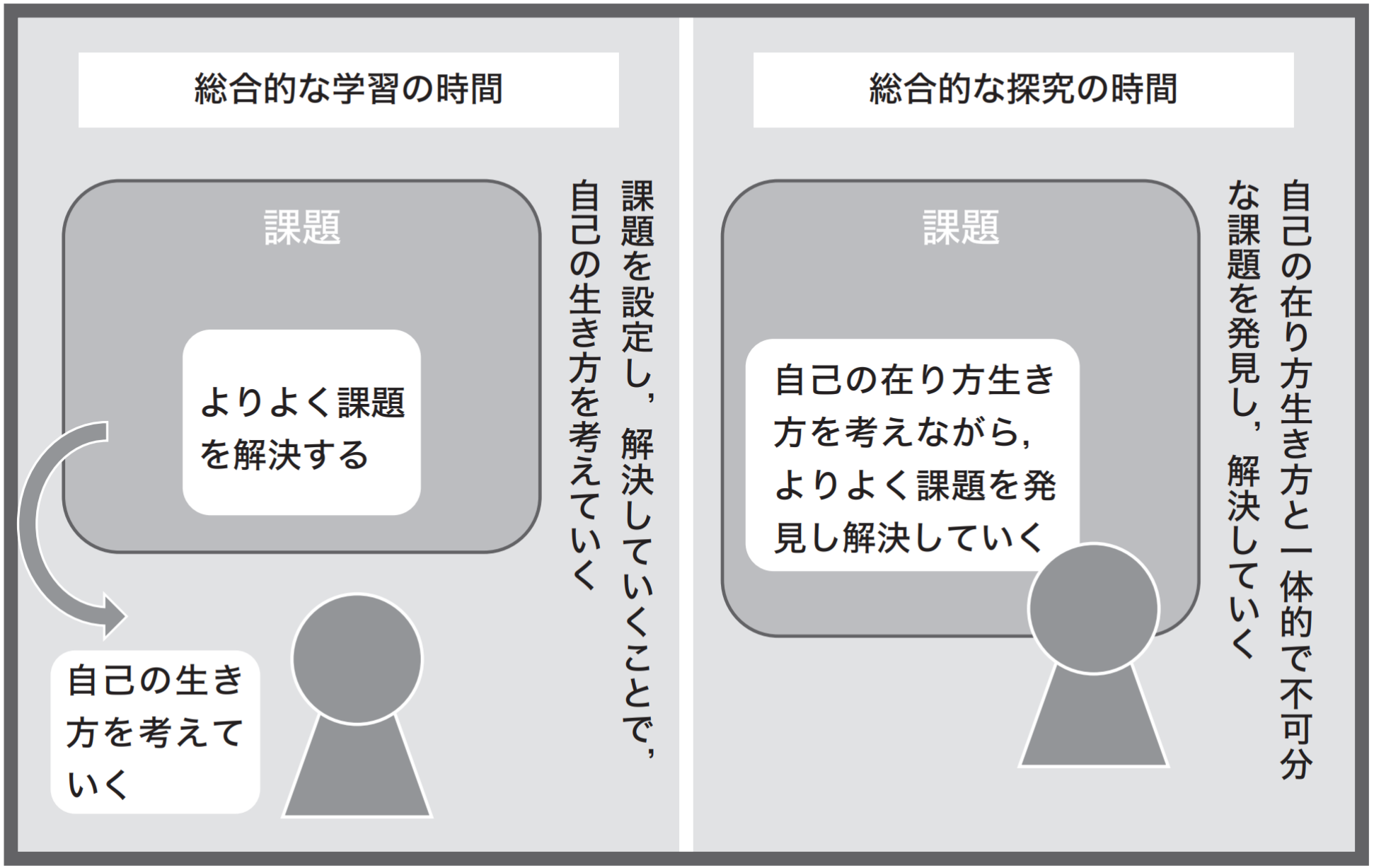
学習指導要領解説「総合的な学習の時間編」「総合的な探究の時間編」

総合的な探究の時間

探究とは問題解決的な学習が発展的に繰り返されていくこと。物事の本質を自己との関わりで探り見極めようとする一連の知的営み。

© 2026 Yoko NOBORIMOTO

課題と生徒との関係（イメージ）



文部科学省

会議後修正

（2026年7月3日）

生活、総合的な学習・探究の時間WG

取りまとめ（案）　②総合的な学習・探究の時間

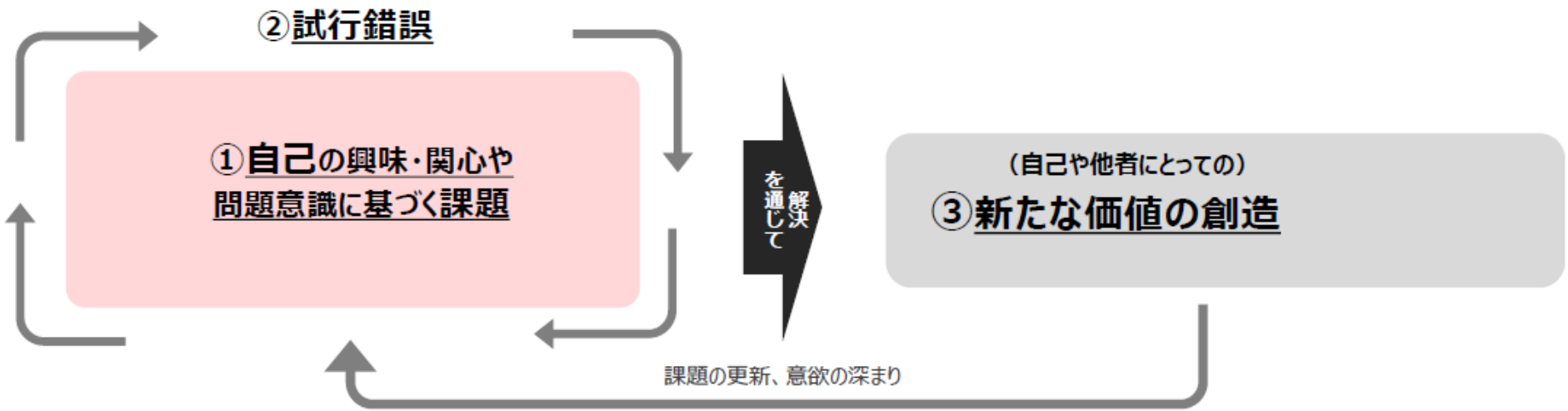
補足イメージ2

令和８年７月３日
教育課程部会
生活、総合的な学習・探究の時間
ワーキンググループ
資料２－１

「探究の質」を考える視点について（イメージ）

- 「探究」の考え方の整理を踏まえ、探究の質について、「**①課題の質**」「**②プロセスの質**」「**③成果の質**」の３つの**視点**での整理を検討し、参考資料等の形で示すことが適当である。

※学校が目標を定めることとされている中で、学校の目標に即して質の観点は判断されるべきものであることが現行指導要領上の前提
※例えば「課題の質」であれば探究のプロセスでどのように洗練されたか、を含め、質の観点は一貫して成長を捉えることが重要であることに留意



質の観点

①課題の質

体験や経験に基づき設定した課題が、
(1)自己
(2)他者、社会
にとってどのような意味をもっているか
という、自己の在り方生き方との関わり
の視点

②プロセスの質

課題解決に向けた試行錯誤の過程において、どのように
(1)必要な知識や方略を用いているか
(2)自己の学びを主体的に調整しているか
(3)必要に応じ他者と協働しているか
という視点

③成果の質

探究の成果として、どのように
(1)自己にとっての新たな意味・理解の構築
（※）や更なる探究への意欲
(2)他者や社会にとっての新たな価値の創造
につながっているかという視点

（※）好きや得意の伸長を含む

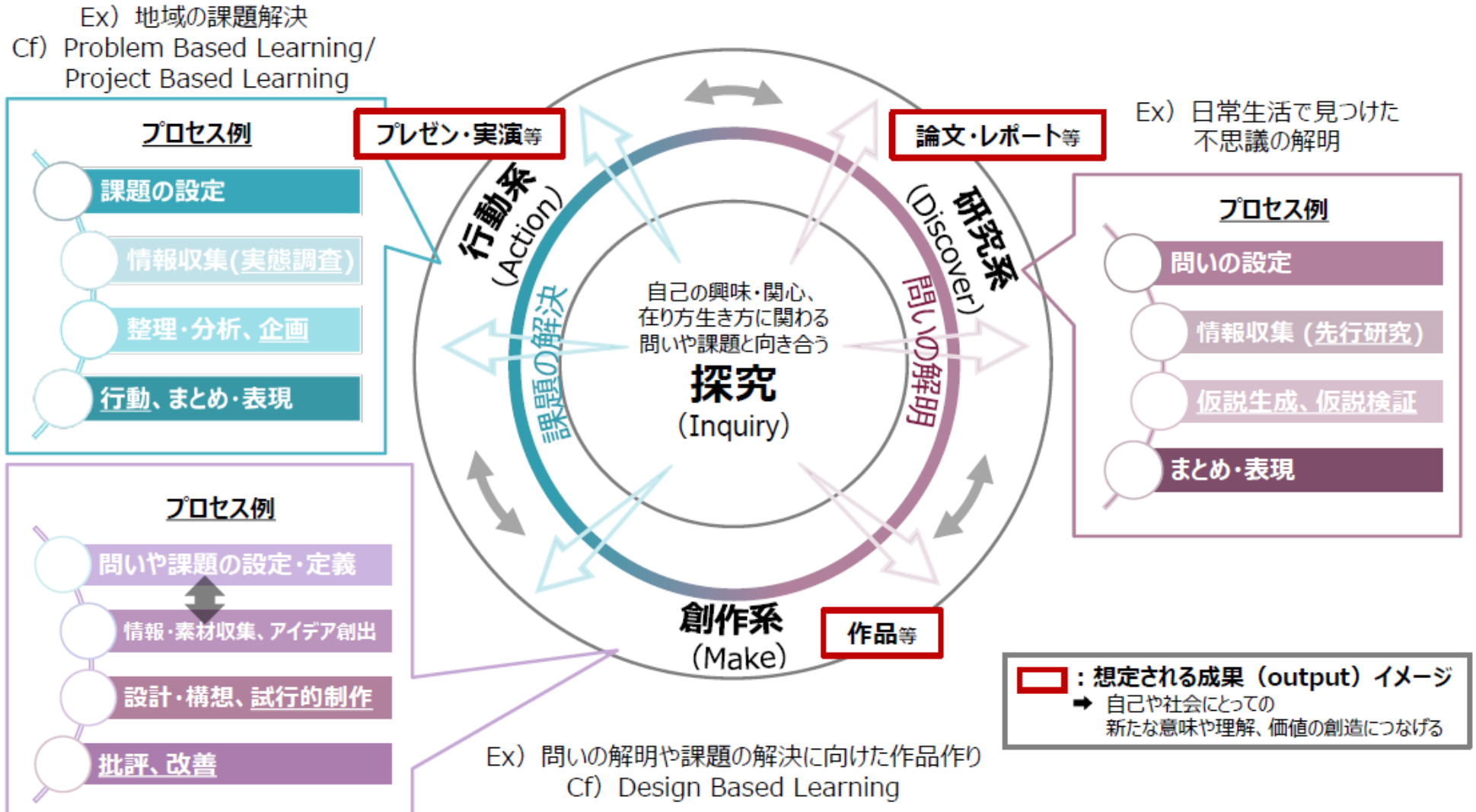
補足イメージ7

令和８年７月３日
教育課程部会
生活、総合的な学習・探究の時間
ワーキンググループ
資料２-１

「課題」に着目した探究の形態について（イメージ）

- 総合の創設から約30年が経過する中での**多様な実践の蓄積**や、**テーマの偏りからの脱却**、**情報活用能力を効果的に発揮した探究の質の向上**が目指されること等を踏まえ、探究の**「課題」に着目した場合に、「研究系」「行動系」「創作系」**といった探究の形態が考えられることや、そうした**形態に応じて探究のプロセスが異なること**について、参考資料等の形で示していくことが適当。

※子供の興味・関心に基づく（内側から外側に広がっていく）ことが前提であり、「型にはめる」といった探究につながらないよう留意



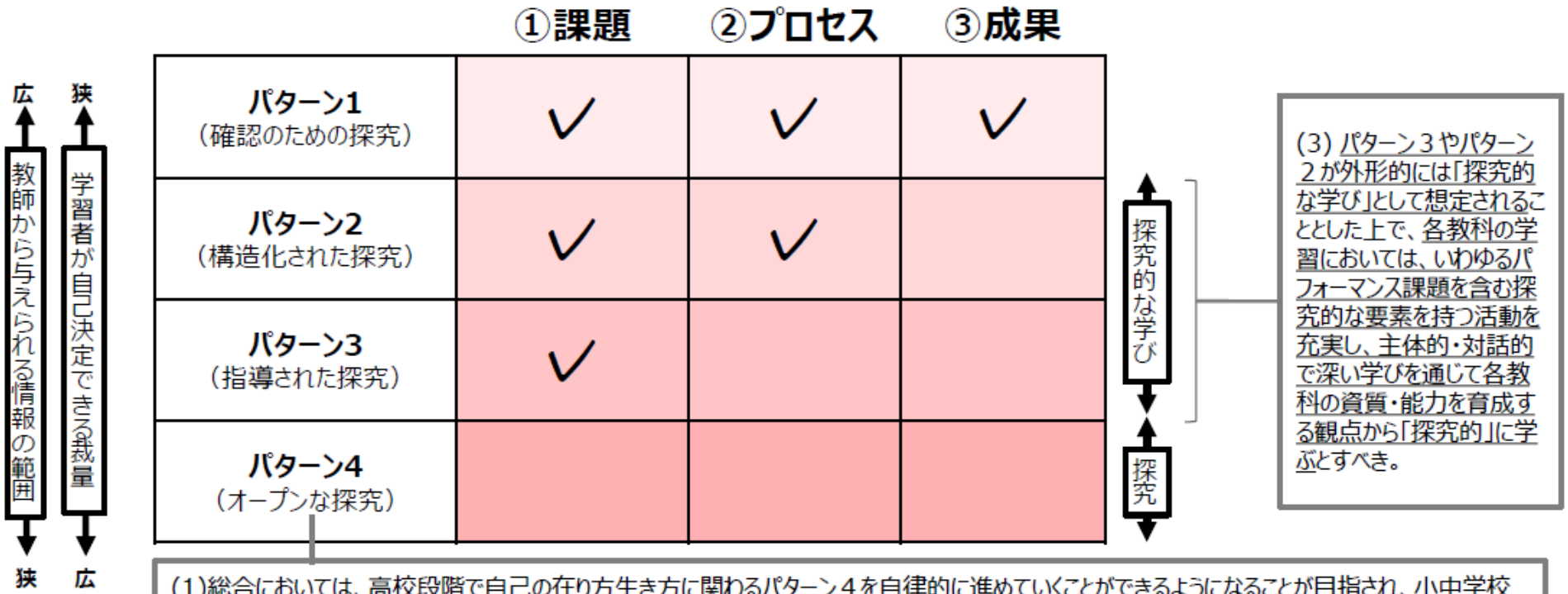
補足イメージ12

学習者の裁量に着目した「探究」「探究的な学び」の考え方について（イメージ）

令和８年７月３日
教育課程部会
生活、総合的な学習・探究の時間
ワーキンググループ
資料２－１

- 「探究的な学び」は総合のみならず、各教科においても実施されているが、**総合と各教科における探究の違い**や**「探究」と「探究的な学び」との違い**については、必ずしも明確に整理されてこなかった。
- このことについて、「①課題」「②プロセス」「③成果」の視点から、**学習者が自己決定できる裁量**に着目して、以下のように**参考資料等の形で示す**ことを検討すべき。

（※）学習者の裁量が広がるほど探究的な学びが深まるものではなく、安易な学習者任せにつながらないよう留意



(3) パターン３やパターン２が外形的には「探究的な学び」として想定されることとした上で、各教科の学習においては、いわゆるパフォーマンス課題を含む探究的な要素を持つ活動を充実し、主体的・対話的で深い学びを通じて各教科の資質・能力を育成する観点から「探究的」に学ぶとすべき。

(1)総合においては、高校段階で自己の在り方生き方に関わるパターン４を自律的に進めていくことができるようになることが目指され、小中学校段階においては、発達の段階や子供の実態も踏まえつつ、パターン４を適切に取り入れることを明確化すべき。
※ いずれのパターンにおいても、教師の適切な指導性の発揮が必要
(2)パターン４であり、「①課題が自己の興味・関心や問題意識に基づく」「②プロセスが試行錯誤を伴う」「③成果として新たな価値の創造を目指す」ものを「探究」として用語を整理してはどうか。

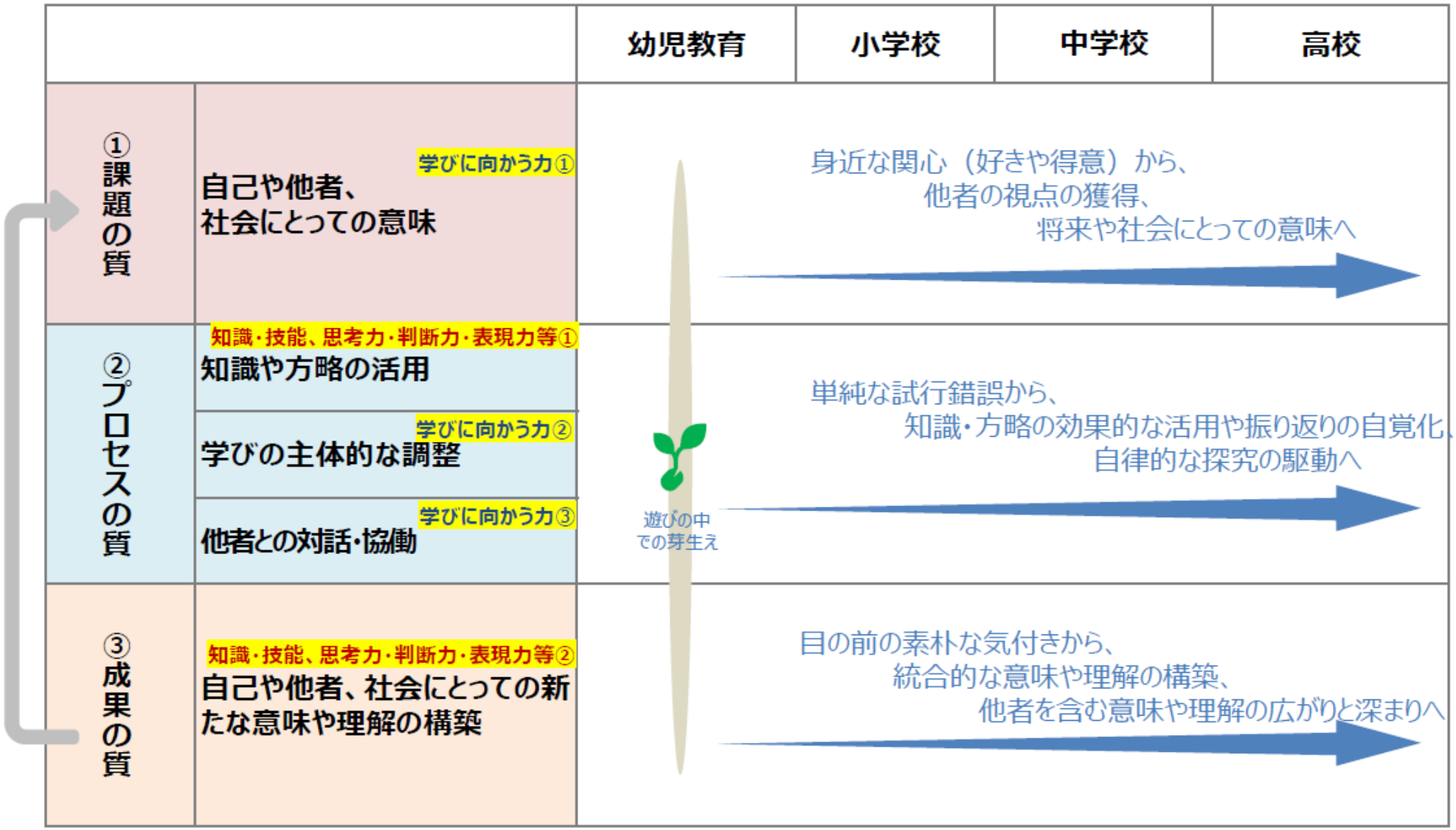
※ イメージ中の「✓」は、教師からどの範囲の情報が与えられているかを表している
※ 出典元において、パターン１～４はそれぞれ、「Confirmation Inquiry」、「Structured Inquiry」、「Guided Inquiry」、「Open Inquiry」、①課題、②プロセス、③成果はそれぞれ「Question」「Procedure」「Solution」と表されている
※ 「✓」には濃淡があり得ることを含め、実際の指導にあたっては、上記の４パターンのみならず様々なパターンが存在し得ることに留意
（出典） Banchi & Bell（2008）、白井俊「世界の教育はどこへ向かうか 能力・探究・ウェルビーイング」をもとに作成

補足イメージ39

令和８年７月３日
教育課程部会
生活、総合的な学習・探究の時間
ワーキンググループ
資料２－１

発達段階に応じた探究の質の高まりについて②

（記載をシンプルにしたイメージ）

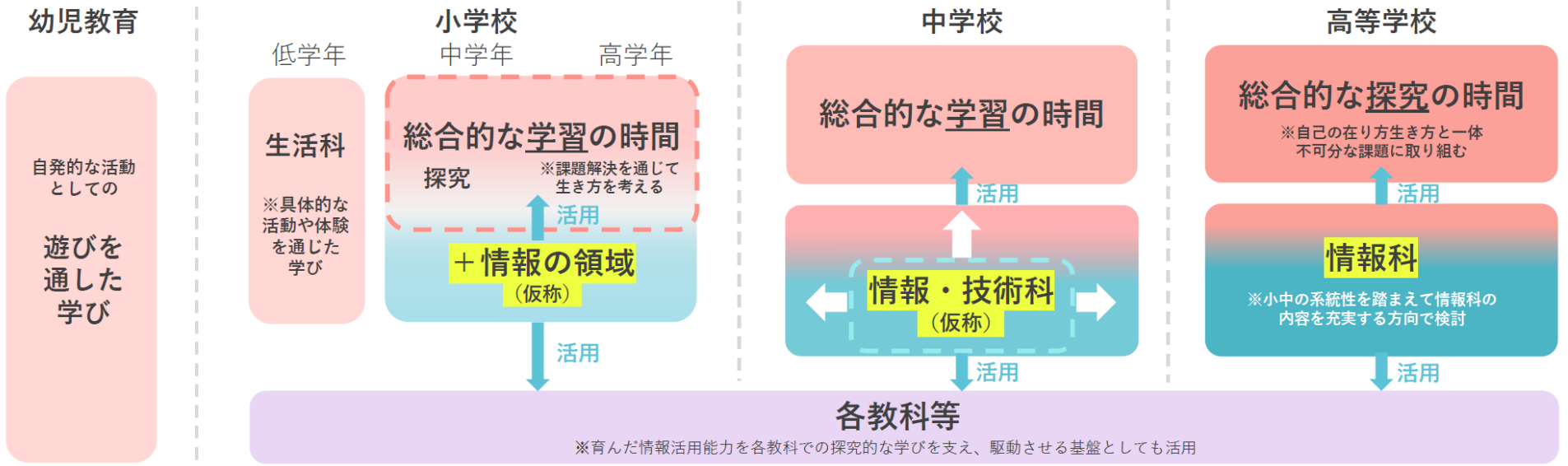


© 2026 Yoko NOBORIMOTO

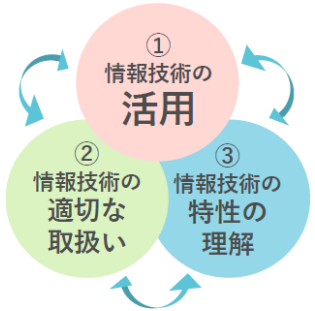
4.情報活用能力の抜本的向上を図る方策とは？

情報活用能力の抜本的向上と質の高い探究的な学びの実現

情報活用能力を各教科も含めた探究的な学びを支える基盤と位置づけ、小中高を通じた体系的・抜本的な教育内容の充実を行う。
デジタルの負の側面にも対応しながら情報技術を自在に活用して課題解決ができる人材を育成する。



情報活用能力を構成する各要素



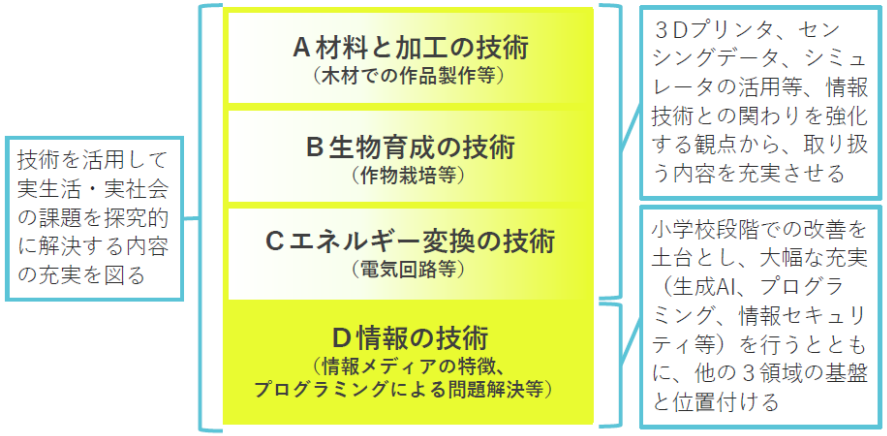
①情報技術の活用
情報技術の基本的な操作及び情報技術を活用した情報の収集、整理・比較、発信・伝達等に関すること

②情報技術の適切な取扱い
情報技術を扱う際の留意事項に関すること
（情報モラル、権利と責任等）

③情報技術の特性の理解
情報技術の特性の科学的な理解に関すること
（コンピュータの仕組み、データ活用等）

小学校段階
体験的な活動を重視し、「①活用」を中核としながら、「②適切な取扱い」、「③特性の理解」と相まって培う
中学校段階以降
各要素の内容を深めつつ、より抽象的・科学的な理解を必要とする「③特性の理解」を一層重視

中学校 情報・技術科（仮称）イメージ



ポイント資料：概要版

教育課程企画特別部会

論点整理

（令和７年９月25日）

文部科学省

会議後修正

（2026年7月30日）

情報・技術WG
取りまとめ（案）

情報活用能力として育成すべき資質・能力を体系的に整理するイメージ

補足イメージ⑧

情報・技術WG
取りまとめ（案）

- 情報活用能力の学習の基盤としての位置付け、情報活用能力の範囲、情報技術の変動性に留意しつつ、情報活用能力の構成要素別に（情報技術の①活用、②適切な取扱い、③特性の理解）、各学校段階で育成すべき主な資質・能力の例を以下のとおり「知識及び技能」と「思考力、判断力、表現力等」に整理してはどうか

		小学校		中学校		高等学校	
		知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等
① 情報技術の活用	課題の設定 情報の収集 整理・分析 まとめ・表現 基本的な操作	・多様な情報収集の方法を身に付ける ・情報やデータを整理し傾向を把握する方法を身に付ける ・目的に応じた表現技能を身に付ける ・情報技術の適切な操作を身に付ける	・適切な方法で情報やデータを収集・整理し傾向を明らかにしたうえで、目的に応じて効果的に表現し、身近な課題を解決できる	・効率的な情報収集の方法を身に付ける ・情報やデータの統計的な分析の方法を身に付ける ・複数の情報技術の組み合わせた表現技能を身に付ける	・複数の手段により効果的に収集した情報やデータを統計的に分析し根拠を判断したうえで、適切な情報の加工をもって課題を解決できる	・組み合わせによる効果的な情報収集の方法を身に付ける ・情報やデータを構造化し科学的に分析し論理的に考察する方法を身に付ける ・情報技術を統合した効果的な表現技能を身に付ける	・情報技術の特性や信頼の多面性を踏まえ、情報やデータを統計的・多角的に分析し根拠を判断したうえで、解決策を論理的に構成・適切に表現し、効果的な議論を経て課題を解決できる
② 情報技術の適切な取扱い	法や制度 倫理 安全・メディア理解	・自他の権利やルール、マナー、セキュリティを理解する ・生活や健康への影響、安全管理を理解する ・メディアにより情報や印象が異なること、誤情報・悪意のある情報もあることを理解する	・権利と責任、ルールとマナー、セキュリティ、情報技術の活用による影響等を踏まえて適切に行動することができる	・権利に係る基本的な法・制度や責任を理解する ・倫理的配慮や情報セキュリティの基本を理解する ・心身を含むリスク評価と適切な対処を理解する	・法や倫理等を多面的に考え、情報セキュリティを踏まえつつ、情報技術のリスクを評価して適切に行動することができる	・法・制度の意義や責任を理解する ・倫理的な配慮を踏まえた適切な活用に関し理解する ・情報セキュリティを踏まえたリスクと利便性の評価・管理を理解する	・法・制度の意義や倫理的課題を考察し責任をもつことや、情報セキュリティを踏まえつつ、情報技術のリスク、利便性、信頼性等を評価して適切に行動することができる
③ 情報技術の特性の理解	情報及びコンピュータの原理 AI アルゴリズム・プログラミング デザイン データの扱い コミュニケーションやメディア 社会的役割	・生成AIを含む情報技術の基本的な仕組みや特性を理解する ・コンピューターに指示するために必要な手順を理解する	・情報技術の特性を踏まえ、プログラミング的思考に基づき、身近な課題の解決策を表現することができる	・情報技術の仕組みを理解する ・AIの仕組みと社会での活用を理解する ・アルゴリズムの理解と構造的な表現方法を身に付ける ・ユーザ視点の情報デザインを理解する ・データの効率的な管理・活用の仕方を身に付ける ・メディア特性が受信・発信に与える影響を理解する ・技術による社会のシステム化を理解する	・情報技術の仕組みや特性を踏まえ、AIやアルゴリズム、情報デザイン、データ分析、メディアの活用と社会的視点を統合し、生活や社会における課題を多面的に分析して解決策を構想・表現することができる	・情報技術の原理を科学的に理解する ・AIの特性と課題を踏まえた活用の方法を身に付ける ・アルゴリズムやシステム構築の設計と評価の方法を身に付ける ・ユーザ中心の情報設計・評価の方法を身に付ける ・データの科学的分析・解釈や、モデル化、シミュレーションを理解する ・メディア・ツールの統合・活用の方法を身に付ける ・技術発展の影響を多面的に理解する	・先端技術を含む情報技術の原理や特性を踏まえ、AIやアルゴリズム、情報デザイン、データ分析、モデリング、シミュレーション、メディア・ツールの活用と社会的視点を統合し、生活や社会における専門的な課題を分析し的確に捉えて、解決策を創造的に構想・表現することができる

情報活用能力とは？

情報活用能力（現行の学習指導要領）

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に必要な資質・能力

© 2026 Yoko NOBORIMOTO

補足イメージ⑥

論点整理

情報活用能力の抜本的向上に係る主な課題

情報・技術WG
取りまとめ（案）

- 小中高を通じた育成体系が不明確であることや、他国と比べ指導内容が不十分であること等の課題を踏まえれば、情報活用能力の抜本的向上に向けた内容面の充実の方向性については、**（１）どのように情報技術の活用の実態を高めていくか**（主に①活用）、**（２）内容として不足している部分をどう充実するか**（主に②適切な取扱い、③特性の理解）という観点で総合的に整理することが重要

情報技術の
※コンピュータ、情報通信ネットワーク、AI、メディア等

①活用

情報技術の基本的な操作及び情報技術を活用した情報の収集、整理・比較、発信・伝達等に関すること

＜具体的な課題＞
- 小学校において教科等に明確に位置付けがなく、地域や学校による差が大きい
- 探究の学習の過程において情報技術の活用が十分ではない

②適切な取扱い

情報技術を扱う際の留意事項に関すること（情報モラル、権利と責任等）

＜具体的な課題＞
- メディアリテラシーについて学校の取組差が大きい（発信源の確認、複数媒体の比較、ファクトチェック等）
- 急激なスピードで広がる負の側面への対応が不十分（フィルターバブル、エコーチェンバー、デジタルとアナログの適切な使い分け、長時間利用の影響の理解を含むデジタルとの適切な距離の置き方に関する自己調整）

③特性の理解

情報技術の特性の科学的な理解に関すること(コンピュータの仕組み、データ活用等)

＜具体的な課題＞
- 小学校では扱われていない
- 中学校では技術分野の一部での取扱いにとどまる（産業や職業との関連が弱い）
- 学校種通じ、生成AI等の先端技術に関わる内容が明確に位置付けられていない

※指導体制の整備と併せて、技術の進展に伴い、教育内容が妥当性を失うことを防ぎ、教師の負担を可能な限り減らす仕組みを構築する必要

総合的な学習の時間　①情報の領域の内容項目間の関係

補足イメージ㉚

情報・技術WG
取りまとめ（案）

目標

よりよく課題を発見・解決し、自己の生き方を考えていくための資質・能力について、**情報活用能力を効果的に発揮した探究**を通して、育成することを目指す

領域

「情報の領域」について「探究の領域」を基盤として支えるものとして位置付ける

- 探究の領域：**探究活動**（従来行われてきた総合の学びが情報の領域の付加により、活動内容・活動成果ともに充実）
- 発揮することで育む ⇄ 基盤として支える
- 情報の領域：**ミニ探究ユニット**（探究のプロセスにおいて情報活用能力の諸要素を学びながら活用する小単元）／**情報ブロック**（情報技術に関する基礎的な内容を学ぶ小さなまとまり）

内容項目（情報の領域）

① 情報技術の活用

必要な情報を**集めて整理**し、**分かりやすく表現**しながら、**身近な課題を解決**できる

課題の設定 ／ 情報の収集 ／ 整理・分析 ／ まとめ・表現 ／ 基本的な操作

- 情報モラルやメディアリテラシーを含む情報技術の適切な取扱いを身に付けることで、情報技術に関するリスクを回避・低減し、安心して効果的に活用することができる
- 情報技術の科学的な特性を理解することで、情報技術の利点と弊害、限界を踏まえ、より効果的に活用することができる

体験的な活動を重視し、①を中核としながら、
②、③と相まって培うことで、
「探究の領域」を支える**情報活用能力を総合的に育成**
（「探究の領域」で情報活用能力を発揮することが前提）

② 情報技術の適切な取扱い

情報技術の特性やリスクについて理解し、メディアリテラシーを働かせながら、ルールやマナーを守り、他者や社会への責任を考え、安全に活用できる

法や制度 ／ 倫理 ／ 安全・メディア理解

③ 情報技術の特性の理解

情報技術の**基本的な仕組みを理解**し、**考えた手順を基に**解決策を構想・表現できる

情報及びコンピュータ ／ AI ／ アルゴリズム・プログラミング ／ デザイン ／ データの扱い ／ コミュニケーションやメディア ／ 社会的役割

- 情報技術の特性を理解することで、限界やリスク、影響を正しく捉えることができ、より適切に取扱える
- また、適切な取扱いを踏まえた情報技術の活用の経験が、特性の理解を深めることにもつながる

補足イメージ⑫

総合的な学習の時間の構成要素について（イメージ）

情報・技術WG
取りまとめ（案）

「情報の領域」の具体的な学びの在り方については、**「ミニ探究ユニット」として探究のプロセスに位置付けられるものは位置づけつつ、難しいものについては独立**した形で柔軟に学ぶことで、
① **探究的な学びの特質が十分に発揮されるよう配慮しつつ、探究的な学びと一体的・重点的に指導する**
② **情報活用能力の着実な育成を図る**
という、**論点整理で示された２つの考え方を両立させることとしてはどうか。**

総合的な学習の時間

探究の領域

探究活動
（従来行われてきた総合の学びが情報の領域の付加により、活動内容・活動成果ともに充実）

基盤として支える

情報の領域

ミニ探究ユニット
（探究のプロセスにおいて情報活用能力の諸要素を学びながら活用する小単元）

情報ブロック
（情報技術に関する基礎的な内容を学ぶ小さなまとまり）

「ミニ探究ユニット」のイメージ （ミニ探究ユニット例❸）

補足イメージ29

情報・技術WG⑪ 資料１ p.11

※ 実際には現場での実証も含め継続的に検討。以下同じ

単元名 「**みんなの『好き』をポスターにまとめよう**」（４年）

概　要 友達の好きなものなどについてアンケート調査を行い、結果をグラフ化して分析し、ポスターにまとめて相互交流することで、クラスの興味・関心の傾向等を明らかにする。



学習活動のイメージ

①課題の設定

友達は何が好きなのかな？

○ 自分の好きなものを出し合いながら、友達の好きなものには、食べ物、スポーツ、アニメなどいろんな種類があることに気付く。**クラスの友達の興味・関心にはどのような傾向があるのか**をランキングで明らかにすることを課題として設定する。

関連：③b. コンピュータの有用さ

関連：④a. 情報の可視化

関連：⑤b. データの可視化

②情報の収集

アンケートツールを使って、情報を収集しよう

○ 情報収集のためにはアンケート調査が有効であることや、**ウェブアンケートを使った情報収集の方法**を学ぶ。

（ **①b. クラウドの仕組みや特徴** ）

関連：②a. ルールを守る大切さ

○ 各グループで、何を調べたいのかを話し合い、アンケートの質問項目を考える。グループで**ウェブアンケートを作成**し、URLを共有して友達の好きなものについて情報を収集する。

（ **ウェブアンケートの作成・回答** ）

③整理・分析

表計算アプリでアンケート結果を集計して、グラフ化しよう

○ 集めた情報を整理・分析する方法としてグラフ化することの意義を理解する。アンケート結果を**表計算アプリで集計し、グラフ化する方法**を学ぶ。

（ **④a. 情報の整理・可視化** ）

関連：③a. メディアの比較

○ アンケート**結果をグラフ化**し、グループでグラフから読み取れること、数値だけの表よりも傾向を捉えやすくなること、データの表し方によって印象が変わることをできるだけ多く挙げ、整理・分析する。

（ **表・グラフの作成** ）

関連：⑤b. データの可視化

④まとめ・表現

ランキングをポスターにまとめて交流しよう

○ グラフや文字を用いて分析結果を**ポスターにまとめる方法**を学ぶ。クラウドでスライドを共有し、分析したことを**共同編集しながらポスターにまとめる**。

（ **④a. 情報の整理・可視化** ）

関連：⑤a. データの安全な共有

○ ポスターをオンライン授業ツールで**相互に共有する方法**を学ぶ。他グループのポスターを参照しながら、**コメントを付け合う**などして交流する。

（ **作品の共同編集・交流** ）

関連：②a. ルールを守る大切さ

○ クラスの友達の興味・関心にはどのような傾向があるかポスターにまとめ、活動全体を振り返る。

情報の領域
内容のまとまりごとの学習イメージ

第３学年

補足イメージ㉜

情報・技術WG
取りまとめ（案）

情報技術の適切な取扱い

① 法や制度

a. 著作権
・ファイルの共有や共同編集をしながら、勝手に消さないなどの使い方のルールを考え、人のデータの扱い方を確かめる

b. 情報に関わる権利
・作品をコピーしたり書き換えたりする体験を通して、デジタルでは簡単に複製できることや、人の作品を大切に扱う必要性について考える

② 倫理

a. ルールを守る大切さ
・クラスメイトと文章やスライドを共同編集した記録を見ながら、文章を誰かが消したり、書き換えることで困ることなどに気づき、情報を大切に扱う理由やルールについて話し合う

③ 安全・メディア理解

a. 受け取る情報の特徴
・文章や画像それらを組み合わせたものを例に、全ての情報は切り取られており、受け取る印象が異なることや、情報は再構成されていること、情報の真偽を意識することについて考える

b. 利用時間と影響を知る
・1日の端末の利用時間やその内容を振り返りながら、長時間利用による目の疲れなど健康や生活への影響を知り、自分なりの賢い付き合い方を考える

c. ID・パスワード管理
・ID・パスワードの変更や管理を体験しながら、情報を守るために秘密にして大切に扱うことについて考える

情報技術の特性の理解

① 情報及びコンピュータの原理

a. コンピュータと生活の関わり
・学校や家庭で便利だと感じる場面を振り返り、コンピュータやAIが使われているものをスライドにまとめて発表しながら、身近な生活との関わりを確かめる

b. コンピュータとアクセシビリティ
・画面の明るさや文字の大きさ、音量などを調整することで情報機器が多くの人にとって使いやすくなる工夫がなされていることを知る
・スライドに合わせてナレーションを録音・修正し、音声を加えることで内容が伝わりやすくなることを知る

③ アルゴリズム・プログラミング

a. コンピュータに意図した処理を行わせる
・プログラムを使って、命令の順番によって動きが変わることを確かめる
・作った作品を見せ合い、感想を伝え合いながら動きや表現を工夫してプログラムを改良する
・好きな楽器の音を組み合わせてリズムを作るプログラミングを体験し、自分の考えた表現をコンピュータで実現する活動を行う

④ デザイン

a. 情報の整理・可視化
・スライド編集ソフトで情報を整理し、表や図、画像等を用いて情報を分かりやすく伝えるための表現方法を知る

⑤ データの扱い

a. データの保存・管理・検索
・写真や動画・文書等を作成し、保存しながら、クラウド上の保存ファイルの場所の確認や、ファイルの複製、フォルダに整理・保存・検索する方法を知る

⑥ コミュニケーションとメディア

a. メディアの仕組みを知る
・文字・画像・音について、単独の場合と組み合わせた場合の伝わり方を比較し、コンピュータではそれらを組み合わせたり加工したりできることを知り、情報の組合せ方によって分かりやすく相手に伝えられることを確かめる

※［　］［　］内の情報ブロックは、ミニ探究ユニットにおいて、探究のプロセスに位置付けて学ぶ（以下 ■ ■ で記載）

※情報ブロック：情報技術に関する基礎的な内容を学ぶ小さなまとまり
ミニ探究ユニット：探究のプロセスにおいて情報活用能力の諸要素を学びながら活用する小単元

情報技術の活用

適切な取扱いや特性の理解で学んだことを総合的に活用し、リアルな課題を解決しながら、生活や将来に繋がる力にする

ミニ探究ユニット例❶「おもしろい生き物の図鑑をつくろう」

①課題の設定 総合的に活用（ ①b. ④a. ⑤a. ）
・おもしろい生き物についてインターネット検索で情報を集め、図鑑にまとめることを課題として設定する

②情報の収集 総合的に活用（ ①a. ③b. ①a. ）
・インターネットで情報を検索したり、文書作成ソフトで貼り付けてファイルを作成し、適切かつ効率的にデータやファイルやフォルダを整理・管理する方法を知る
・インターネット検索を通して情報を集め、ファイルに名前を付けて保存し、整理し蓄積する
インターネット検索 ⑤a. データの保存・管理・検索 ファイルの作成

③整理・分析 総合的に活用（ ①b. ①b. ）
・収集したおもしろい生き物の画像や説明などを共有フォルダに整理して保存する
・スライド編集ソフトを使って、蓄積した情報を整理して入力したり、文字の大きさや形、配置等を工夫して見やすくしたりする
フォルダの整理 ④a. 情報の整理・可視化

④まとめ・表現 総合的に活用（ ②a. ⑥a. ）
・スライド編集ソフトを使って、表や図をつくり、画像と説明文を組み合わせて、わかりやすく表現する方法を知る
・おもしろい生き物図鑑を作成し、友達と共有フォルダを活用して交流する
④a. 情報の整理・可視化 スライドの作成・交流

ミニ探究ユニット例❷「学校の自慢を写真や動画で紹介しよう」

①課題の設定 総合的に活用（ ③a. ⑥a. ）
・学校の自慢を写真や動画を使って紹介することを課題として設定する

②情報の収集 総合的に活用（ ③c. ①a. ）
・学校の自慢を写真や動画で撮影して情報を集め、ファイル名を付けて整理し記録する
・撮影した写真や動画を保存・蓄積したり、トリミングして整えたりする方法を知る
写真・動画の撮影 ⑤a. データの保存・管理・検索

③整理・分析 総合的に活用（ ②a. ）
・スライドの構成を工夫して、情報を効果的に伝えるための文字・写真・動画・音を配置する方法を知る
・写真を思考ツールを使って整理したり、写真にコメントを付けて分類したりしながら選定する
④a. 情報の整理・可視化 コメント・分類

④まとめ・表現 総合的に活用（ ③a. ⑥a. ）
・スライドに合わせてナレーションを録音し、聞き取りやすさを確認しながら撮り直す方法を知る
・作成したスライドを分かりやすく修正・工夫し、学校の自慢を複数のスライドを使って発表する
①b. コンピュータとアクセシビリティ スライドの作成・発表

・基本的な操作

a. タイピング ・キーボードで文字を入力する基本的な方法を学ぶとともに、Web上の練習サイト等を使ってみながら、慣れるまで反復することが大事であることに気付く

b. クラウドの使い方 ・各教科等の学習活動で活用するクラウド上の汎用的なアプリケーション（文書作成ソフト、表計算ソフト等）について、基本的なアクセス方法や簡単な操作をまとめて学ぶ

※メディアリテラシーに関する内容は、個別の情報ブロックで指導したうえで、すべての情報ブロックやミニ探究ユニットにおいて働かせることに留意

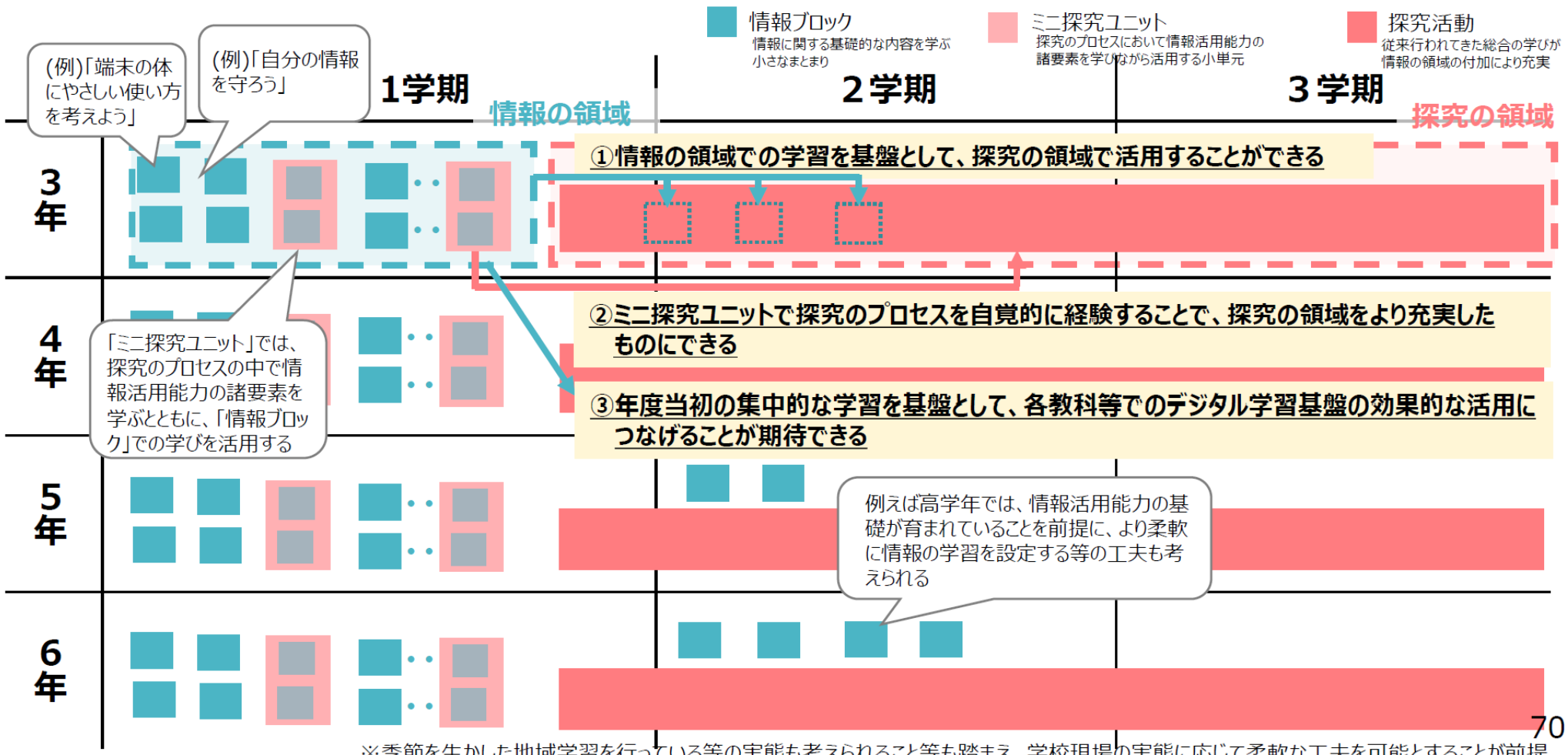
※ミニ探究ユニットは仮のイメージであり、予算事業等を通じた教材の検討過程で具体化を図る

小学校総合 情報の領域 配置イメージ例

補足イメージ㉝

情報・技術WG
取りまとめ（案）

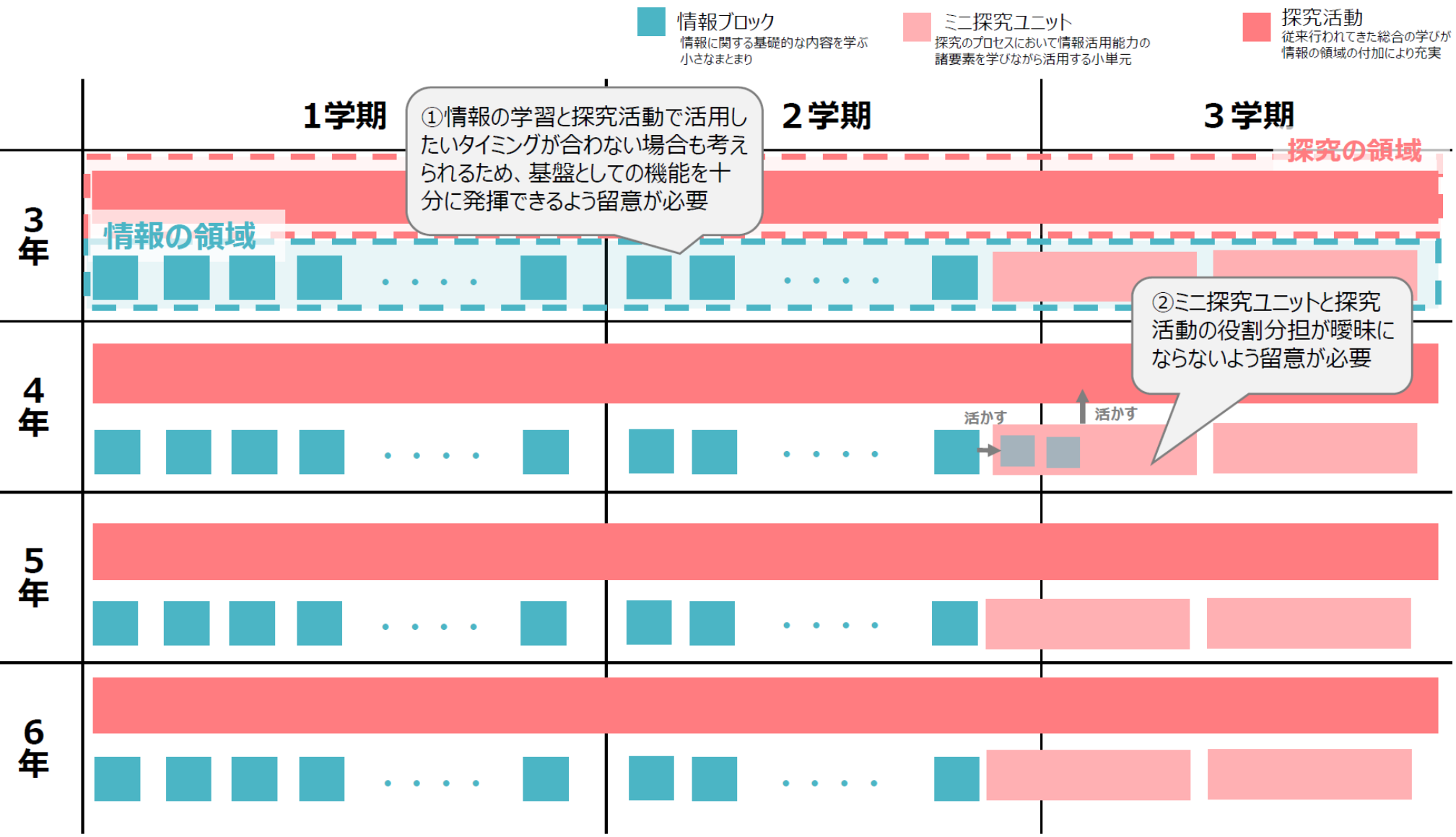
- 総合に情報の領域の学習を付加するにあたり、**各学校において指導計画を作成する際の参考**として、以下の観点から、**例えば１学期に情報の領域を集中的に配置**する等、**探究の基盤として情報の領域をより良く生かすための工夫例を示す**ことについて、どう考えるか。
  - ① 情報の領域での学習を基盤として、探究の領域で活用することができる
  - ② ミニ探究ユニットで探究のプロセスを自覚的に経験することで、探究活動をより充実したものにできる
  - ③ 年度当初の集中的な学習を基盤として、各教科等でのデジタル学習基盤の効果的な活用につなげることが期待できる



※季節を生かした地域学習を行っている等の実態も考えられること等も踏まえ、学校現場の実態に応じて柔軟な工夫を可能とすることが前提

補足イメージ㉝

小学校総合 情報の領域 配置イメージ例
（通年で情報の領域に取り組む場合）



情報・技術WG
取りまとめ（案）

②内容のまとまり間の関係（総合 情報の領域）

補足イメージ㉛

情報・技術WG
取りまとめ（案）

内容項目	情報技術の活用	情報技術の適切な取扱い	情報技術の特性の理解
	必要な情報を**集めて整理**し、**分かりやすく表現**しながら、**身近な課題を解決**できる	**情報技術の特性やリスクについて理解し、メディアリテラシーを働かせながら、ルールやマナーを守り、他者や社会への責任を考え、安全に**活用できる	情報技術の**基本的な仕組みを理解**し、**考えた手順を基に**解決策を構想・表現できる
内容のまとまり	探究のプロセスの中で、課題解決に向けた各場面で必要な情報技術の活用方法や技能を身に付ける	３つの分野を偏りなく相互に関連付け、メディアリテラシーや情報モラルを身に付け、正負の側面に対処する	発達の段階に応じて、７つの分野の仕組みや科学的な特性を偏りなく、多面的に理解する

＜探究のプロセス＞

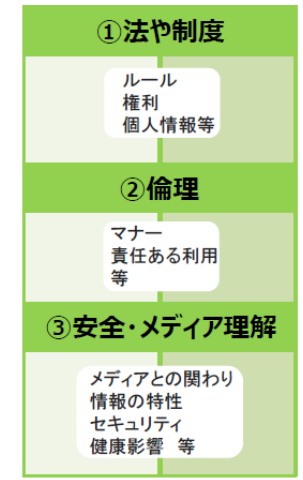
①課題の設定
②情報の収集
③整理・分析
④まとめ・表現
⑤基本的な操作

各場面で方法・技能を一体的に学習する関係

必ずしも探究のプロセスに限らない学習活動の中で、必要に応じて未習得の情報技術の操作方法等を学ぶ

相互に補完し合う関係

3分野を結び付け身に付ける情報モラルとともに、メディアリテラシーを働かせる



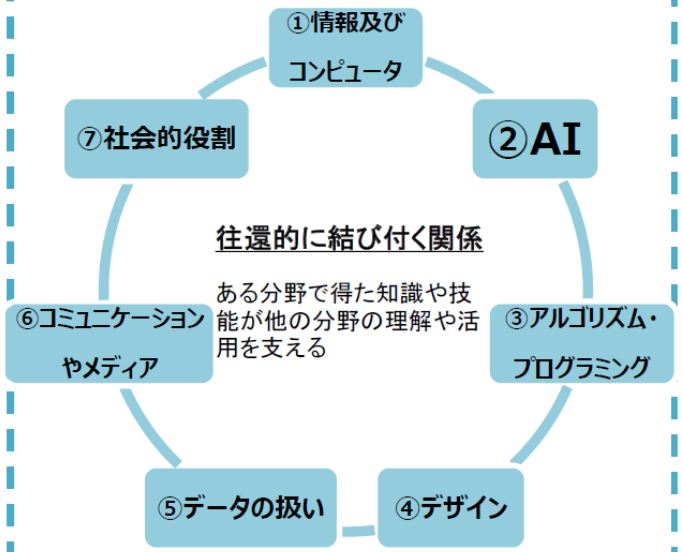
（例）
・ルールやマナーを守る
・偽情報や誤情報があることを知る
・アルゴリズムが人間の認知に与える影響を知る

（例）
・情報を吟味することの重要性を理解する
・情報の信頼性を確認したり、判断を留保したり、誤情報を拡散しないようにする
・多様なメディアを比較して、情報を吟味する

情報モラル　メディアリテラシー

「クリティカル・シンキング（情報の吟味）」
※各教科等の学習過程の中で具体的に働くもの

※「メディアリテラシー」は、各教科等の学習過程の中で育まれた「クリティカル・シンキング」を統合的に働かせて育成するものとして整理。



往還的に結び付く関係

ある分野で得た知識や技能が他の分野の理解や活用を支える

※　上記7項目については、日本学術会議情報学委員会情報学教育分科会『情報教育課程の設計指針』における内容・範囲を参照して整理（第2回情報・技術WG）

※ 上記の内容は、「ミニ探究ユニット」（探究のプロセスにおいて情報活用能力の諸要素を学びながら活用する小単元）として探究のプロセスに位置付けられるものは位置付けつつ、位置付けることが難しいものについては「情報ブロック」（情報技術に関する基礎的な内容を学ぶ小さなまとまり）として独立した形で柔軟に学ぶこととなる

「主体的・対話的で深い学び」の実現を通じた

自らの人生を舵取りする力 と 民主的で持続可能な社会の創り手 の育成

「好き」を育み、「得意」を伸ばす（興味・関心） × **当事者意識を持って、自分の意見を形成し、対話と合意ができる**

児童生徒の学習意欲を喚起するとともに主体的な進路選択にも繋げる：高 → 中 → 小 → 幼

総合

自己の興味・関心に関わる課題の設定の充実

- 「**テーマ探究**」と「**マイ探究**」をバランスよく組み合わせる

教師を起点として共通テーマを設定 ⇔ **個人を起点**として課題を設定

テーマ探究 ⇔ マイ探究

- 「プレゼン」、「レポート」等に加え、「**作品制作**」も示すなど**探究（外化）の在り方を拡充**
- 多様な興味・関心に応えるチームでの指導体制

各教科等

生きて働く「確かな知識」の習得（意味理解や知識の構造化を重視）

自分の意見や考えを根拠をもって表現する活動
（AIに依存せず、書く・話すなどの外化を通じ、習得した知識や自分の意見や考えを表現）

探究的な学びの充実
（教科においても「なぜ？」を重視し、知識の構造化や総合での課題の発見に繋げる）

興味・関心が広がる教材・学習方法の選択を促進
（デジタル学習基盤の積極的活用、紙・デジタルの双方を含む多様な教材の活用を推進）

社会・職業とのつながり・学ぶ意義の重視
（全ての教科で重視。特に中・高では「数学ガイダンス」「科学ガイダンス」を新設）

メディアリテラシーや情報モラルの育成
小・**総合の「情報の領域」**、中・**「情報・技術科」**をはじめ教育課程全体で重視（**クリティカル・シンキング**、情報の真偽や偏りの吟味、判断の留保、デジタルの賢い使い方と距離の置き方　等）

自律的な学習習慣の形成
（学習の自己調整を通じて、家庭学習の内容や学び方を自律的に決定）

特別活動

子供主体のルール形成

- 納得解を創造する**合意形成**
- **意見表明**の機会の確保
- 安易な多数決の回避や少数意見の吟味の重視
- 対話と合意の手法を活用

子供主体の学校行事

- 企画・運営を含め児童生徒が主体的に役割を担う
- 文化的行事を「好き」や「得意」を発表する機会としても明確化

※教師の適切な指導の下で行うとともに、教師の過度な負担を生じさせないことが前提

道徳

考え、議論する道徳の実装

- **価値の実現をめぐる葛藤**や**価値の対立をめぐる葛藤**と向き合う
- 道徳的行為に関する**実体験や実感を伴う活動**を重視

幼児教育における「**遊びの深まり**」（言葉を用いて考える力の基礎の育成、他者と関わり協同する力の育成、遊びの中で多様な動きを伴う体験の充実と身体感覚の育成）

※幼児教育：0歳～小学校就学前までの幼稚園、保育所、認定こども園における教育

多様な子供たちの「深い学び」を確かなものに

- 「深い学び」の実現のための「統合的な理解・総合的な発揮」に向けた授業改善
- 子供たちの多様性を踏まえた個に応じた学習過程の充実（科学的根拠に基づく学習の**自己調整**や**学習方略**の指導等、学習途中の**アセスメント**と**フィードバック**）
- 構造化に伴う必要に応じた内容の精選、教科書の精選
- 全ての活動を通じ、学びに向かう力・人間性等の育成を重視
- 情報活用能力・言語能力の育成を一体的に充実（デジタルのみならず一層身体性を重視）
- 障害や認知特性等多様な実態を踏まえた調整（全ての子供の学びやすさに繋がる授業設計・環境整備・家庭学習を含む）
- 全ての活動の基盤となる心理的安全性の確保（学級経営、教科指導）
- 複層的な包摂に向けた特別の教育課程の新設・改善（校内外教育支援センターに通う**不登校児童生徒**（新設）、特定分野に**特異な才能のある児童生徒**（新設）、**通級指導・日本語指導が必要な児童生徒**）
- 調整授業時数制度の活用（一定の要件の下、各教科等の時数を減じて、**教科への上乗せ、裁量的な時間**等に活用）

本日用いた主な資料

▶ 教育課程企画特別部会（第17回）審議まとめ（素案）
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/101/siryo/mext_00056.html

▶ 教育課程企画特別部会における論点整理について（報告）
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/004/gaiyou/mext_00010.html

▶ 情報・技術ワーキンググループ
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/118/index.html

▶ 生活、総合的な学習・探究の時間ワーキンググループ
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/115/index.html

© 2026 Yoko NOBORIMOTO