



2. 特活WG、道徳WGにおける 総合に関わる議論の状況について

※ 関係WGでの議論を踏まえて一部修正

「道徳」、「総合」、「特活」の三者の関係と、「総合」と「特活」の両者の境目が曖昧となり、それぞれの特質を踏まえた教育活動が必ずしも行われていない課題がある中で、相互の関係性について以下のとおり整理してはどうか。

- 「総合」と「特活」は、自己の興味・関心に関わる課題や学級・学校や自己の生活に関わる課題、すなわち「生きた課題」に取り組む特質を有していることから、よりよく生きるための基盤としての道徳性の発揮が期待される、道徳教育の「実践の場」と整理できるのではないか。
- 「総合」と「特活」双方の特質を有する取組は、現行学習指導要領でも想定されているものの(※)、「総合の時間が安易に行事に使われている」との指摘もある中、**分かりやすい整理**を行うべきではないか(詳しくは今後のWGで検討)。



(※)総則第2, 3(2)エ



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

×

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

「総合的な学習・探究の時間」

「自己の興味・関心に関わる課題」等に取り組む

興味・関心等に関わる

- ・ 現代的な諸課題
- ・ 地域や学校の特色に応じた課題 等



「総合」と「特活」の 双方の特質を有する取組

- 例
- ・ 探究活動として実施する学校行事
 - ・ キャリア教育 等



「特別活動」

「学級・学校や自己の生活に関わる課題」等に取り組む

- ・ 学級活動
- ・ クラブ活動
- ・ 児童会・生徒会活動
- ・ 学校行事 等



実社会・実生活との「生きた関係」に根差した道徳教育の「実践の場」

内面的資質としての「道徳性」を養う

「特別の教科 道徳」

「答えが一つではない道徳的課題」と向き合う

- ・ 主として自分自身に関すること
- ・ 主として集団や社会との関わりに関すること
- ・ 主として人との関わりに関すること
- ・ 主として生命や自然、崇高なものとの関わりに関すること



※道徳教育は、特別の教科 道徳を要として各学校の教育活動全体を通じて行う



具体的な論点

令和8年5月25日
教育課程部会
特活ワーキンググループ
資料より抜粋

① 「学びに向かう力・人間性等」を踏まえたキャリア教育を通じて育む力【補足イメージ1】

- 「基礎的・汎用的能力」について、資質・能力の3つの柱との関係が整理されておらず、教科等での指導に落とし込みにくいといった指摘や、「基礎的・汎用的能力」の各要素は、「学びに向かう力・人間性等」の新たな整理と重なりが多いこと等を踏まえ、「学びに向かう力・人間性等」の各要素に基礎的・汎用的能力を照らし合わせて「育む力の要素」を例示することで、各教科等を通じて育む資質・能力と整合させた整理が可能になるとともに、学校現場にとってより分かり易い形で伝えることができる可能性について、どう考えるか。
- その上で、幅広い概念が多岐にわたる「力」として列挙されている「基礎的・汎用的能力」については、社会状況の変化等も踏まえつつ、学習指導要領が掲げる資質・能力とのシンプルで分かり易い整理を含め、今後、その在り方を検討することとしてはどうか。

「基礎的・汎用的能力」及び「学びに向かう力・人間性等」の整理を踏まえた、キャリア教育を通じて育む力の要素の例：

- ① 自己の役割を踏まえた多様な他者との対話・協働
- ② 社会との関わりでの「好き」や「得意」の発見・伸長
- ③ 社会や職業とのつながりを意識した学びの主体的な自己調整
- ④ 豊かな人生やよりよい社会に向けたキャリアの主体的な形成

(※) 各教科で育む資質能力との関係を捉え易くする観点から上記の要素を示しているが、キャリア教育で育む力としては、知識・技能や思考力・判断力・表現力も観念できることに留意

② 各教科等におけるキャリア教育の全体像の再整理等【補足イメージ2】

- 総合的な探究の時間にキャリア教育を実施しているとの学校現場の受け止めがあることや、各教科等で育む資質・能力について「広く社会において、いつ、どのような文脈で活用できるのか」を共通で重視する議論がされていること等を勘案し、以下のとおり、役割分担を含むキャリア教育の全体像を整理してはどうか。
 - **特別活動**：各教科・科目等における学習の見通しを立て、学んだことを振り返りながら、新たな学習への意欲につなげたり、将来の生き方を考えたりするキャリア教育の「要」の役割（学級活動、児童会・生徒会活動や学校行事等を通じて実践する役割も担う）
 - **各教科等**：探究的な要素を持つ学びの充実や社会や職業とのつながりを意識した学びの一層の充実、学びに向かう力・人間性等の育成等を通じてキャリア教育の実践の場としての役割（「好きや得意」の「芽」を育てることを含む）
 - 特に総合：実社会との関わりの中で、自己の興味・関心に基づく課題を探究することを通じて、キャリア教育を実践
 - 特に家庭科：結婚や子育てその他ライフスタイルも含めた生涯設計について、職業選択やワークライフバランス等との関連を図りながら、主体的に考え見通しを持たせる、ライフキャリアに関わる教育を実践
 - 特に社会：子供主体の実践的な活動や外部機関等との連携を含む主権者教育を実践

(※) 特に高校の「公共」では、「キャリア教育の充実の観点から、特別活動などと連携し、自立した主体として社会に参画する力を育む中核的機能を担うことが求められる」とされていることに留意。

(※) これらは例示であり、各教科等の特質に応じて、多様なキャリア教育の実践の在り方が考えられることに留意。

- その上で、各学校におけるキャリア教育の推進を支える条件整備として、以下の取組を併せて推進することとしてはどうか。
 - 学校と地域や産業界等との連携を一層推進するための仕組みづくりの推進
 - 自らのキャリアを主体的に考えるために、様々な大人や先輩との出会いや経験が重要であることを踏まえ、学校運営協議会や企業、大学等と連携してキャリア教育の充実に取り組む好事例・留意事項の提供、実践的な教員研修等の充実

「学びに向かう力・人間性等」を踏まえたキャリア教育を通じて育む力

- 「基礎的・汎用的能力」の各要素は、「学びに向かう力・人間性等」の新たな整理と重なりが多いことを踏まえ、「**学びに向かう力・人間性等**」の各要素に**基礎的・汎用的能力を照らし合わせて「育む力の要素」を例示**することで、各教科等を通じて育む資質・能力と整合させた整理が可能になるとともに、学校現場にとって**より分かり易い形で伝えることができる可能性**について、どう考えるか。
- その上で、幅広い概念が多岐にわたる「力」として列挙されている「基礎的・汎用的能力」については、社会状況の変化等も踏まえつつ、学習指導要領が掲げる資質・能力とのシンプルで分かり易い整理を含め、今後、その在り方を検討することとしてはどうか。

【キャリア教育で涵養される4要素】

＜基礎的・汎用的能力＞

1. 人間関係形成・社会形成能力

多様な他者の考えや立場を理解し、相手の意見を聴いて、自分の考えを正確に伝えることができるとともに、自分の置かれている状況を受け止め、役割を果たしつつ他者と協力・協働して社会に参画し、今後の社会を積極的に形成することができる力 (①)

2. 自己理解・自己管理能力

自分が「できること」「意義を感じること」「したいこと」について、社会との相互関係を保ちつつ、今後の自分自身の可能性を含めた肯定的な理解に基づき**主体的に行動する (②)**と同時に、**自らの思考や感情を律し、今後の成長のために進んで学ぼうとする力 (③)**

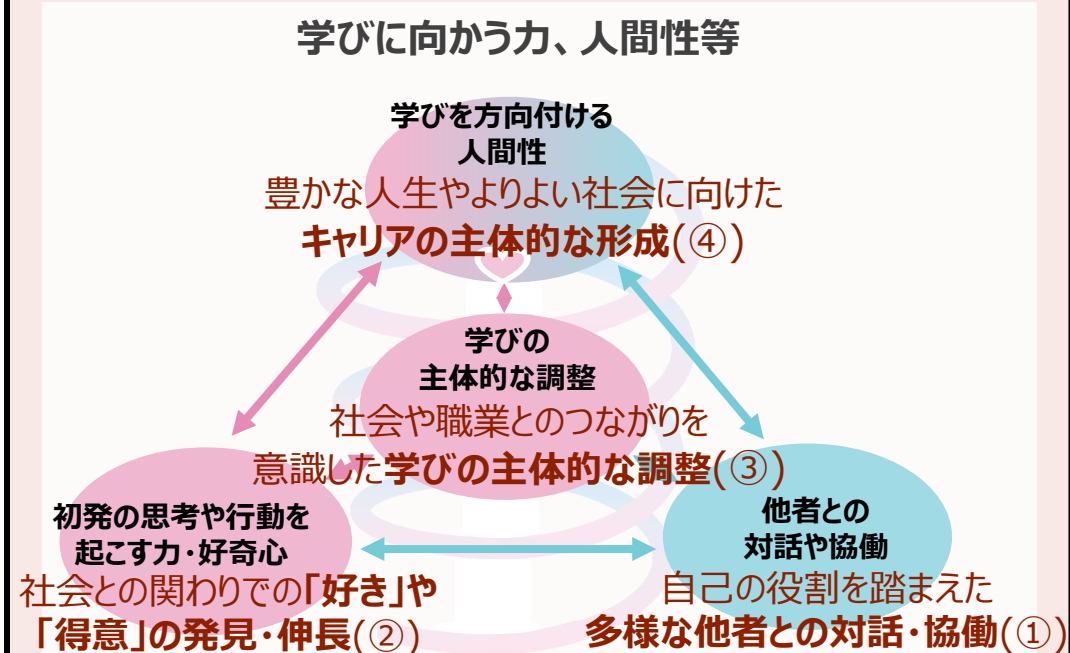
3. 課題対応能力

仕事をする上での様々な課題を発見・分析し、**適切な計画を立ててその課題を処理**し、解決することができる力 (③)

4. キャリアプランニング能力

「働くこと」の意義を理解し、自らが果たすべき様々な立場や役割との関連を踏まえて「働くこと」を位置づけ、多様な生き方に関する様々な情報を適切に取捨選択・活用しながら、**自ら主体的に判断してキャリアを形成していく力 (④)**

基礎的・汎用的能力に照らした キャリア教育を通じて育む力の要素の例

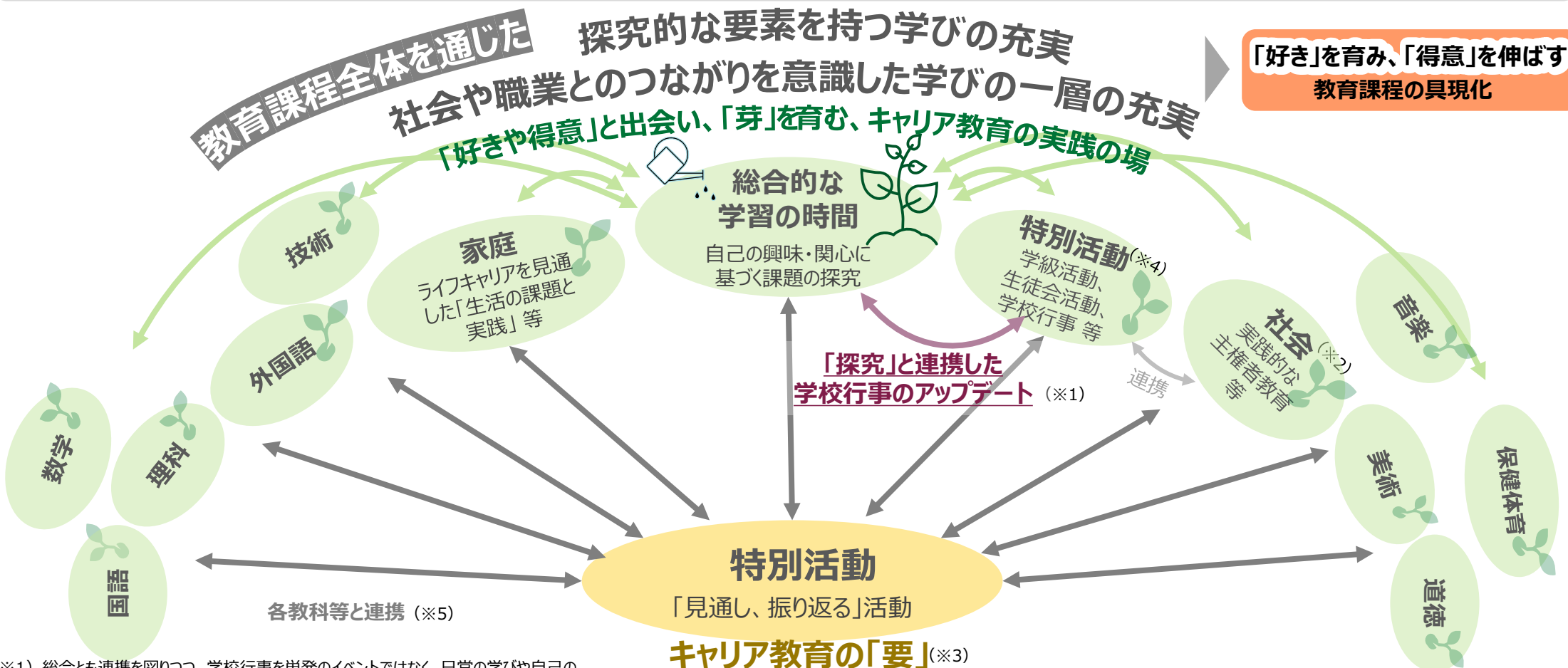


※ 各教科で育む資質能力との関係を捉え易くする観点から上記の要素を示しているが、キャリア教育で育む力としては、知識・技能や思考力・判断力・表現力も観念できることに留意 72

各教科等におけるキャリア教育の全体像の再整理

● **総合的な探究の時間にキャリア教育を実施**しているとの学校現場の受け止めがあることや、**各教科等**で育む資質・能力について「**広く社会において、いつ、どのような文脈で活用できるのか**」を**共通で重視**する議論がされていること等を勘案し、以下のとおり、役割分担を含むキャリア教育の全体像を整理してはどうか。

- **特別活動**：各教科・科目等における学習の見通しを立て、学んだことを振り返りながら、新たな学習への意欲につなげたり、将来の生き方を考えたりする**キャリア教育の「要」**の役割（学級活動、児童会・生徒会活動や学校行事等を通じて**実践**する役割も担う）
- **各教科等**：探究的な要素を持つ学びの充実や社会や職業とのつながりを意識した学びの一層の充実、学びに向かう力・人間性等の育成等を通じて**キャリア教育の実践の場**としての役割（「**好きや得意**」の「**芽**」を育てることを含む）
- **特に総合**：実社会との関わりの中で、**自己の興味・関心に基づく課題を探究**することを通じて、キャリア教育を実践
- **特に家庭**：結婚や子育てその他**ライフスタイルも含めた生涯設計**について、職業選択やワークライフバランス等との関連を図りながら、主体的に考え見通しを持たせる、**ライフキャリアに関わる教育**を実践
- **特に社会**：子供主体の実践的な活動や外部機関等との連携を含む**主権者教育**を実践（※）これらは例示であり、各教科等の特質に応じて、多様なキャリア教育の実践の在り方があることに留意。



(※1) 総合とも連携を図りつつ、学校行事を単発のイベントではなく、日常の学びや自己の興味・関心と社会とをつなぐものとして位置付け、キャリア教育の機能を強化する等

(※2) 特に高校の「公共」では、「キャリア教育の充実の観点から、特別活動などと連携し、自立した主体として社会に参画する力を育む中核的機能を担うことが求められる」とされている

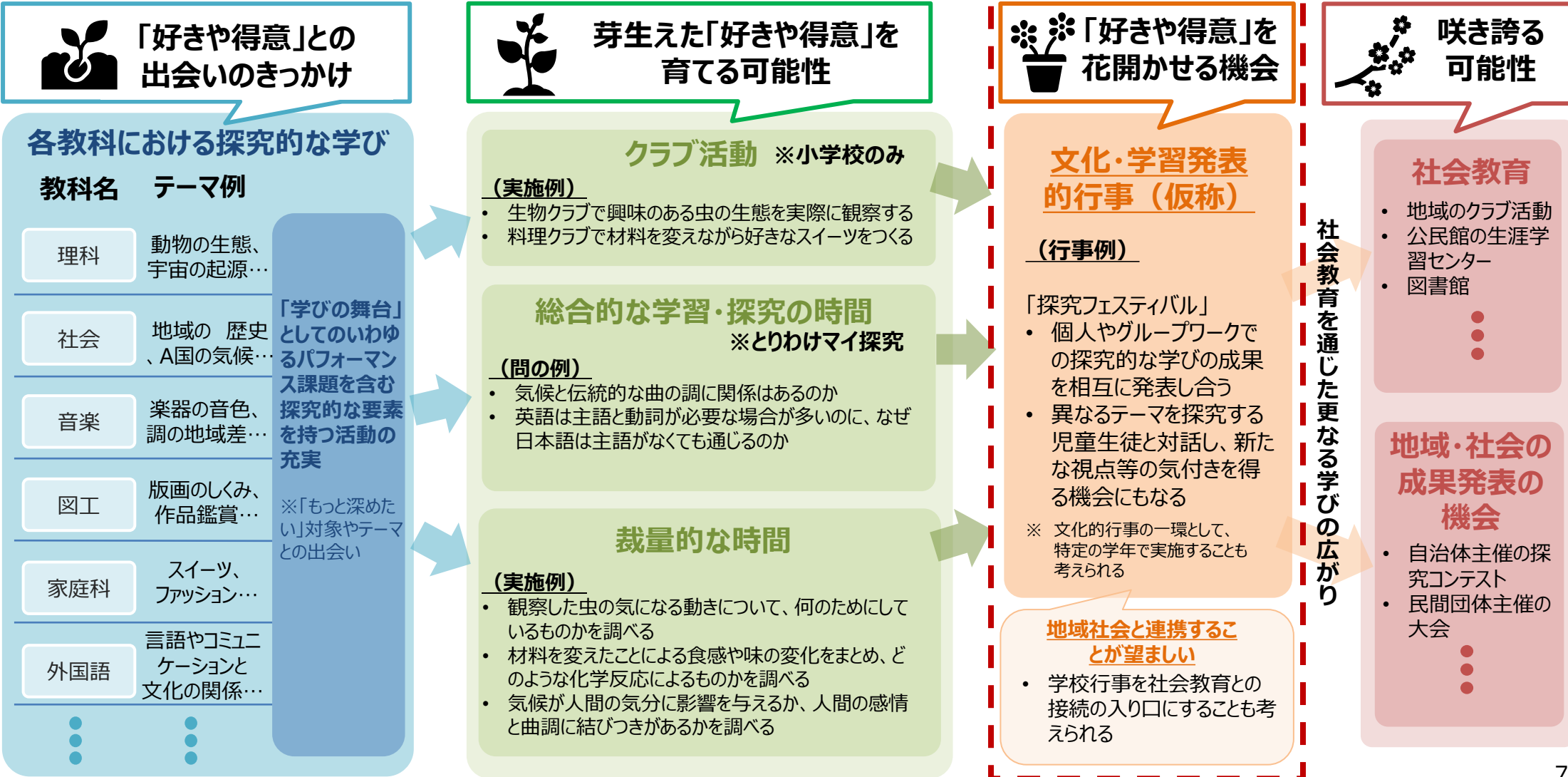
(※3) 各教科等と連携し、学校教育全体を通じたキャリア教育を補充、深化、統合し、将来との関わりでの「意思決定」につなぐ役割を担う

(※4) 特別活動は「要」としての役割のほか、「社会創造」に関わる活動等を通じて実践とも関わる

(※5) 中学校段階の教科等名を表記しており、表記の大きさ等によって優劣や程度の差があるものではないことに留意

学校行事を通じた「好きや得意」の発表の機会の明確化（イメージ）

- 今次改訂で「好きを育み、得意を伸ばす」を掲げる中、各教科での探究的な要素を持つ学びにおいて見出された興味・関心や好奇心の芽を、総合やクラブ活動、さらには裁量的な時間において育むことが可能な方向で検討が進む一方、こうした学習の成果を学校内外に発信する機会（真正な学びに繋がる発表の舞台）は限られている。
- このため、「『好き』を育み、『得意』を伸ばす」教育を推進する観点から、学校行事の内容である「(2) 文化的行事」の名称に、現行の解説でも具体例として挙げられている学習発表会の要素を追加し、「文化・学習発表的行事（仮称）」とすることで、地域社会や社会教育部局等とも連携しつつ、「好きや得意」の更なる伸長に繋げる観点から、選択肢の明確化を図ってはどうか。



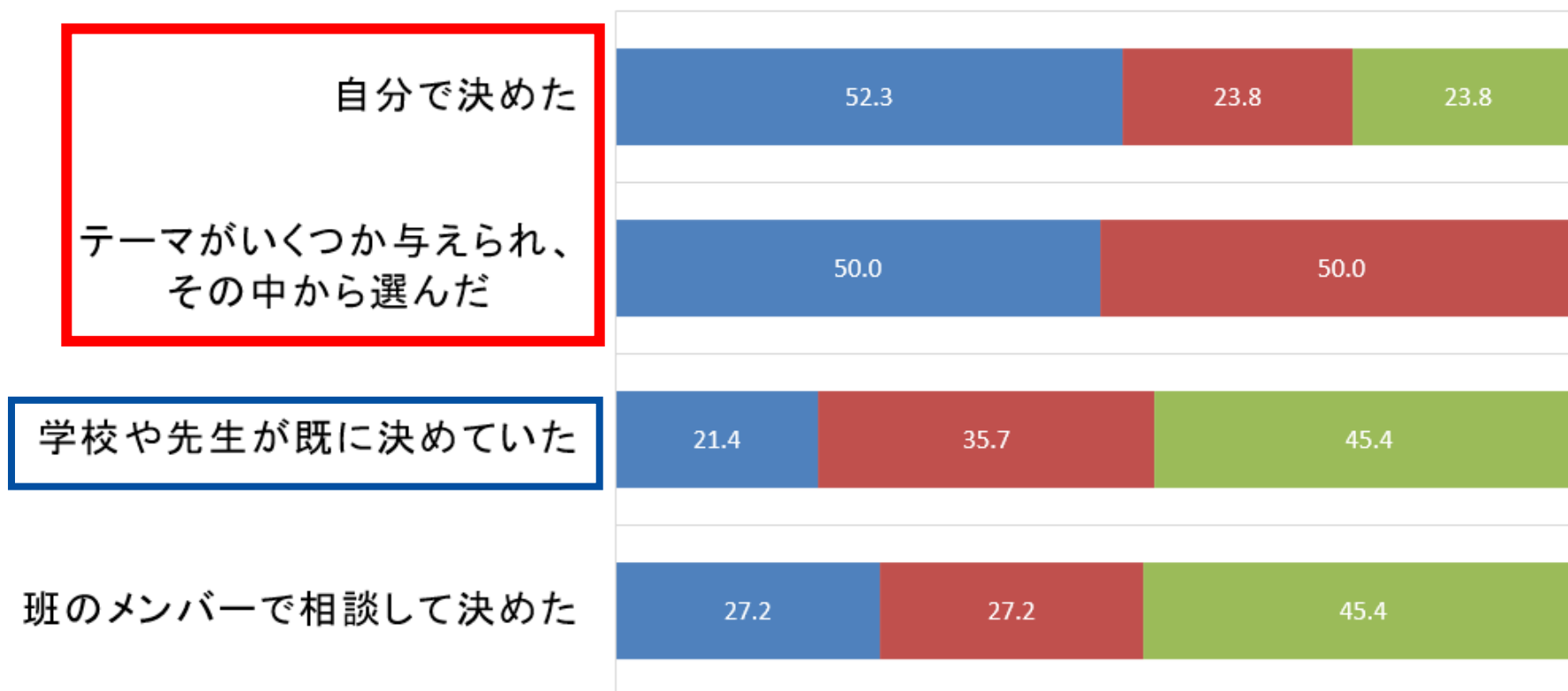
探究テーマの設定とキャリア観の関係

探究テーマを自分で決めた・選んだ場合に、
探究活動が将来のキャリア形成により大きな影響を与えるとの調査結果

テーマの決め方とキャリア観の関係

【質問】 探究活動が将来のキャリア選択に影響を与えましたか？

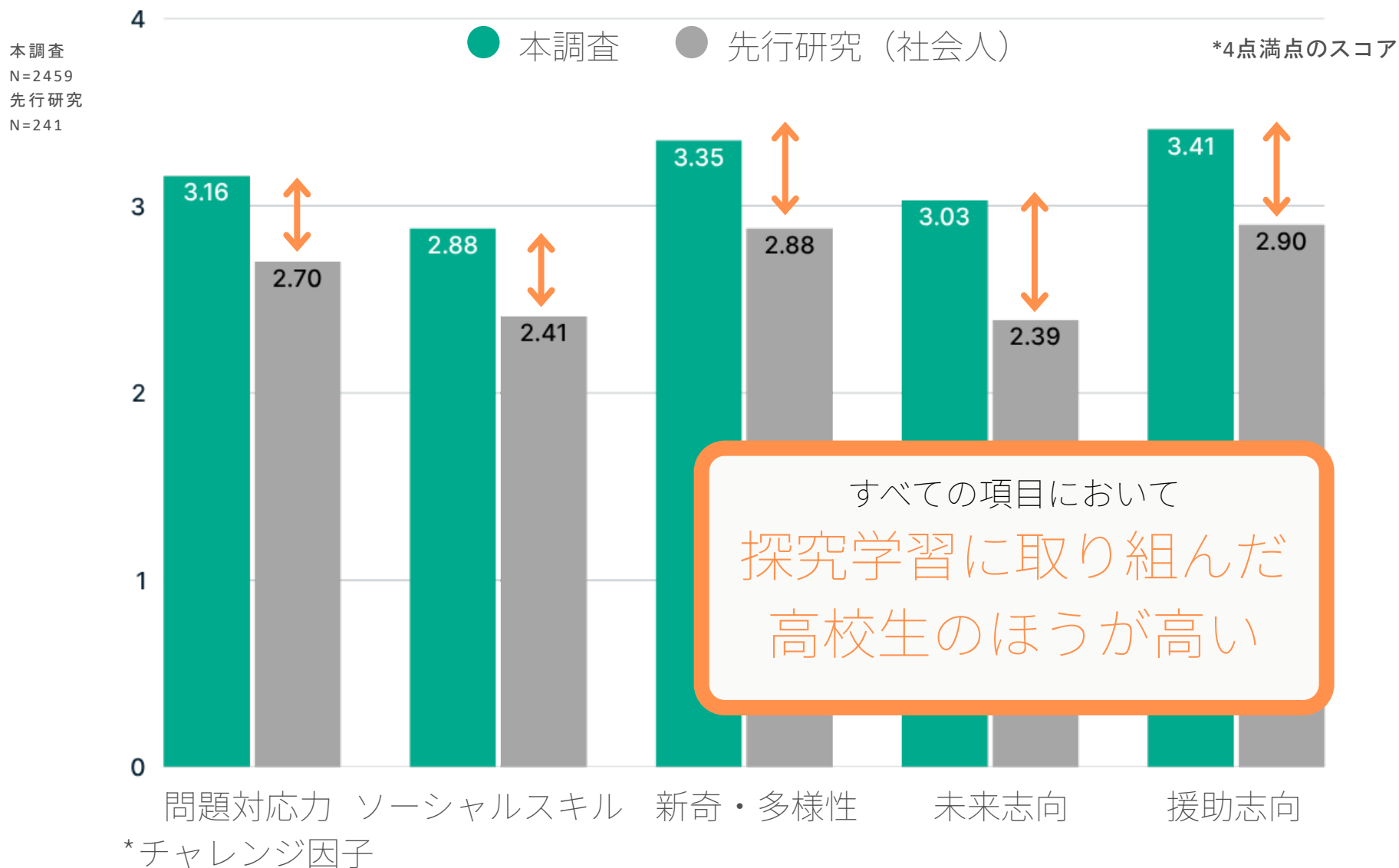
■ はい ■ いいえ ■ わからない



「キャリアレジリエンス尺度」と探究学習の関係（高校生）

探究学習に取り組んだ高校生は、「キャリアレジリエンス尺度」(*)
に関わるすべての項目において、社会人と同等かそれ以上という調査結果

(*) 予測不可能な出来事が避けられない中で、仕事や進路の変化にも柔軟に対応し、前向きに行動できる力



(出典) 認定特定非営利活動法人カタリバによる調査結果2024

(対象: 全国高校生マイプロジェクトアワード2024に出場した、探究学習に取り組む高校生2,459名)

「道徳」、「総合」、「特活」の関係について(イメージ)

※ 関係WGでの議論を踏まえて一部修正

「道徳」、「総合」、「特活」の三者の関係と、「総合」と「特活」の両者の境目が曖昧となり、それぞれの特質を踏まえた教育活動が必ずしも行われていない課題がある中で、相互の関係性について以下のとおり整理してはどうか。

- 「総合」と「特活」は、自己の興味・関心に関わる課題や学級・学校や自己の生活に関わる課題、すなわち「生きた課題」に取り組む特質を有していることから、よりよく生きるための基盤としての道徳性の発揮が期待される、道徳教育の「実践の場」と整理できるのではないか。
- 「総合」と「特活」双方の特質を有する取組は、現行学習指導要領でも想定されているものの(※)、「総合の時間が安易に行事に使われている」との指摘もある中、**分かりやすい整理**を行うべきではないか(詳しくは今後のWGで検討)。



(※)総則第2, 3(2)エ



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

×

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

「総合的な学習・探究の時間」

「自己の興味・関心に関わる課題」等に取り組む

興味・関心等に関わる

- ・現代的な諸課題
- ・地域や学校の特色に応じた課題 等



「総合」と「特活」の 双方の特質を有する取組

- 例
- ・探究活動として実施する学校行事
 - ・キャリア教育 等



「特別活動」

「学級・学校や自己の生活に関わる課題」等に取り組む

- ・学級活動
- ・クラブ活動
- ・児童会・生徒会活動
- ・学校行事 等



実社会・実生活との「生きた関係」に根差した道徳教育の「実践の場」

内面的資質としての「道徳性」を養う

「特別の教科 道徳」

「答えが一つではない道徳的課題」と向き合う

- ・主として自分自身に関すること
- ・主として集団や社会との関わりに関すること
- ・主として人との関わりに関すること
- ・主として生命や自然、崇高なものとの関わりに関すること



※道徳教育は、特別の教科 道徳を要として各学校の教育活動全体を通じて行う

具体的論点（案）

1. 高校の道徳教育の改善に向けた見直し

（「中核的な指導の場面」への総合の追加）【補足イメージ1】

- H30年改訂において、高校における道徳教育の全体計画の作成にあたり、公民科（公共、倫理）及び特別活動が、「人間としての在り方生き方に関する中核的な指導の場面」であることに配慮することが示された。
- また、総合の目標でも、「自己の在り方生き方についての考えを深める」ことを示しており、実態としても、各学校が定めることとしている道徳教育の全体計画で総合を位置付けている場合も多いとの指摘がある。
- 更に、道徳、総合、特別活動の各WGでは、「生きた課題」に取り組む特質を有している「総合」と「特活」を、よりよく生きるための基盤としての道徳性の発揮が期待される、道徳教育の「実践の場」と考えることについて議論してきた。
- こうした現行の規定及び実態、今回の各WGでの審議を踏まえ、高校の総則で示している「人間としての在り方生き方に関する中核的な指導の場面」について、特別活動と公民科（公共、倫理）に加え、総合を新たに位置付けることとし、より一層、実態に即した形で道徳教育を進めていくこととしてはどうか。

（※）例えば総合において、社会における相互理解や公正性についてテーマにする場合や、「研究系」の探究を進めるにあたって研究倫理を取り扱うことも各学校の判断により考えられるが、そうしたことも含め、総合において、「自己の在り方生き方」についての考えを深める学びを一層推進していく過程で、道徳教育の一環としての機能を果たすことが期待されることを確認的に位置付けるもの。このため、「人間としての在り方生き方に関する中核的な指導の場面」に総合を位置付けたとしても、個別に道徳教育の指導のための時間をかける必要があるものではないことに留意。（小中学校も同様）

2. 初等中等教育全体を通じた道徳教育の改善

（特に特別活動との連携）【補足イメージ2】

- 各教科等の中でもとりわけ特別活動は、学校を身近な社会と捉え、「合意形成」や「意思決定」のプロセスを通じて、実社会・実生活をよりよいものに創りかえていく特質を有しており、多様な価値観を有する他者との協働を通じて、内面的資質としての道徳性を養う道徳教育と深い関わりがある。（※1）
- また、「複数時間」と相まって更なる充実が期待される「問題解決的な学習」では、「自己内葛藤（価値と自己との葛藤）」や「価値の対立（複数の価値間の葛藤）」と向き合うことを例示しており、こうした活動を通じた学びが、特別活動における「個人の意思決定」や「集団の合意形成」における道徳的実践に活かされるとともに、こうした実践が、道徳的諸価値に関わる考えの深まりに資することが期待される。
- このため、学校現場の実践の改善に加え、関連の研究の推進にも資する観点から（※2）、道徳科での学びと特別活動での学びの有機的な関係性や優れた取組事例等を参考資料等の形で分かりやすく示してはどうか。

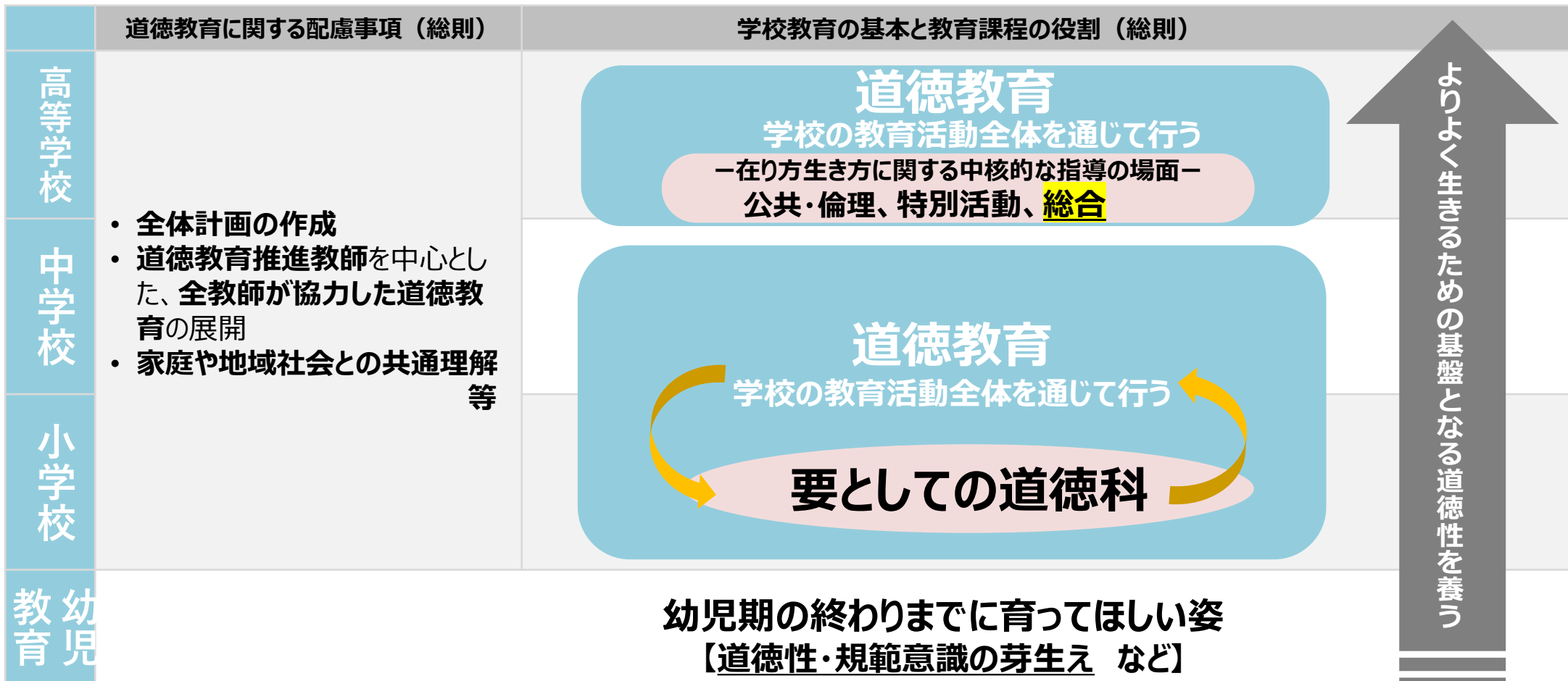
（※1）例えば、道徳科で「公正、公平、社会正義」について考え、議論したことを踏まえて、実生活上の「公正、公平、社会正義」に関わる課題を特別活動で設定し、学級や学校のルール形成といった「合意形成」や、価値観に照らして行動を選択する「意思決定」につなげていくことが考えられる。

（※2）各学校や実践者による研究はもとより、研究団体の一層の対話・連携に資することも期待できる。

各学校段階を通じた道徳教育のイメージ

- H30年改訂において、高校における道徳教育の全体計画の作成にあたり、公民科（公共、倫理）及び特別活動が、「人間としての在り方生き方に関する中核的な指導の場面」であることに配慮することが示された。
- また、総合の目標でも、「自己の在り方生き方についての考えを深める」ことを示しており、実態としても、各学校が定めることとしている道徳教育の全体計画で総合を位置付けている場合も多いとの指摘がある。
- 更に、道徳、総合、特別活動の各WGでは、「生きた課題」に取り組む特質を有している「総合」と「特活」を、よりよく生きるための基盤としての道徳性の発揮が期待される、道徳教育の「実践の場」と考えることについて議論してきた。
- こうした現行の規定及び実態、今回の各WGでの審議を踏まえ、高校の総則で示している「人間としての在り方生き方に関する中核的な指導の場面」について、特別活動と公民科（公共、倫理）に加え、総合を新たに位置付けることとし、より一層、実態に即した形で道徳教育を進めていくこととしてはどうか。

(※) 「人間としての在り方生き方に関する中核的な指導の場面」に総合を位置付けたとしても、個別に道徳教育の指導のための時間をかける必要があるものではないことに留意。



道徳科と特別活動との連携

- **各教科等の中でもとりわけ特別活動**は、学校を身近な社会と捉え、「合意形成」や「意思決定」のプロセスを通じて、**実社会・実生活をよりよいものに創りかえていく特質**を有しており、多様な価値観を有する**他者との協働**を通じて、**内面的資質としての道徳性を養う道徳教育と深い関わり**がある。(※1)
- また、「複数時間」と相まって更なる充実が期待される「**問題解決的な学習**」では、「**自己内葛藤**（価値と自己との葛藤）」や「**価値の対立**（複数の価値間の葛藤）」と**向き合うこと**を例示しており、こうした活動を通じた学びが、**特別活動における「個人の意思決定」や「集団の合意形成」における道徳的実践に活かされる**とともに、こうした**実践が、道徳的諸価値に関わる考えの深まりに資することが期待される**。
- このため、学校現場の実践の改善に加え、**関連の研究の推進にも資する観点から** (※2)、**道徳科での学びと特別活動での学びの有機的な関係性や優れた取組事例**等を参考資料等の形で分かりやすく示してはどうか。

(※1) 例えば、道徳科で「公正、公平、社会正義」について考え、議論したことを踏まえて、実生活上の「公正、公平、社会正義」に関わる課題を特別活動で設定し、学級や学校のルール形成といった「合意形成」や、価値観に照らして行動を選択する「意思決定」につなげていくことが考えられる。

(※2) 各学校や実践者による研究はもとより、研究団体の一層の対話・連携に資することも期待できる。

道徳教育の「実践の場」

合意形成

価値観の対立や葛藤と向き合いながら**納得解**を創造

「特別活動」

「学級・学校や自己の生活に関わる課題」等に取り組む

意思決定

自己の**価値観**に照らし**行動**を選択

例

学級活動や児童会・生徒会活動において、「公正、公平、社会正義」の観点から生活の中の**問題**や**納得解**を見出し「**ルールの形成**」等の「**社会創造**」につなげる

実践が考えの深まりに資する

考え、議論したことを実践に活かす

問題解決的な学習、道徳的行為に関する体験的な学習 等

(1)**自己内葛藤**、(2)**価値の対立**に対する**自分なりの答え**を見出す、道徳的行為に関する**実体験**や**実感を伴う活動**を取り入れる 等

「複数時間」の学び（問題を自分事として捉え、学びを深める）を活かす

「特別の教科 道徳」

「答えが一つではない**道徳的課題**」と向き合う

例

「公正、公平、社会正義」の内容項目について考え、議論し、**自分なりの答え**を見出す

道徳的諸価値の理解

※道徳教育は、特別の教科 道徳を要として各学校の教育活動全体を通じて行う

「道徳性」を養う



3. 情報・技術WGにおける 総合に関わる議論の状況について

情報の領域（仮称）、情報・技術科（仮称）、情報科の体系再整理の方向性

- 情報活用能力の抜本的向上に関し論点整理で示された方向性について、2040年頃の社会を踏まえた重視すべき方向性や、そのために必要な資質・能力としての情報活用能力、育成の核となる教科等(※)の在り方等を踏まえ、以下1.～4.のとおり再度整理したうえで、

- ① 各領域・内容項目が相互にどのような関係にあるのかの整理
- ② 各内容項目の学習内容イメージを踏まえ、より具体化した内容のまとめごとの整理

について検討することとしてはどうか

(※)小学校 総合的な学習の時間（情報の領域）、中学校 情報・技術科（仮称）、高等学校 情報科

1. 2040年の社会の想定

✓ AI・ロボットによる雇用構造の変化

- ・ 生産年齢人口の約1,100万人の不足
- ・ AI・ロボット等の活用を担う労働者が約339万人不足

✓ 偽・誤情報の拡散による社会の分断

- ・ フィルターバブル等による価値観の偏りが増大
- ・ 負の側面の理解、適切に対応する力が不十分

✓ 流動化する労働市場と

マルチステージ型社会への転換

- ・ 社会や産業のニーズに応じて柔軟に学び続け働く姿勢の重要性の高まり

教育政策の遅れが、新たな価値創出を阻み、我が国の経済・民主主義の基盤を揺るがす

2. 重視すべき方向性

日々の情報を見極め、ゆるぎない健全な民主主義社会を支える主権者の育成

- 情報技術やメディアの正負の側面を捉え、日常にあふれる情報の真偽や偏りを吟味して、意見を形成したり、判断を留保したり、異なる他者と対話したりする →イメージ①



我が国の経済の維持・発展を担うアドバンスト・エッセンシャルワーカーの育成

- AI、DX等のスキルを駆使し、自身の生産性を向上したり、安全性や信頼性を踏まえ現場で協働的に課題解決を進めたりする →イメージ③



社会の変化に積極的に対応し探究し学び続けるアクティブラーナーの育成

- 情報技術を活用して自ら問いを立て、多様な情報を収集、整理・分析し学び続ける →イメージ②



社会革新を生み出す世界トップレベルのイノベーターの育成

- 多様な情報を統合して新たな価値を創造したり、AI等を用いて新たな仕組みやサービスを構想する →イメージ④



すべての人々に情報活用能力が必須となる

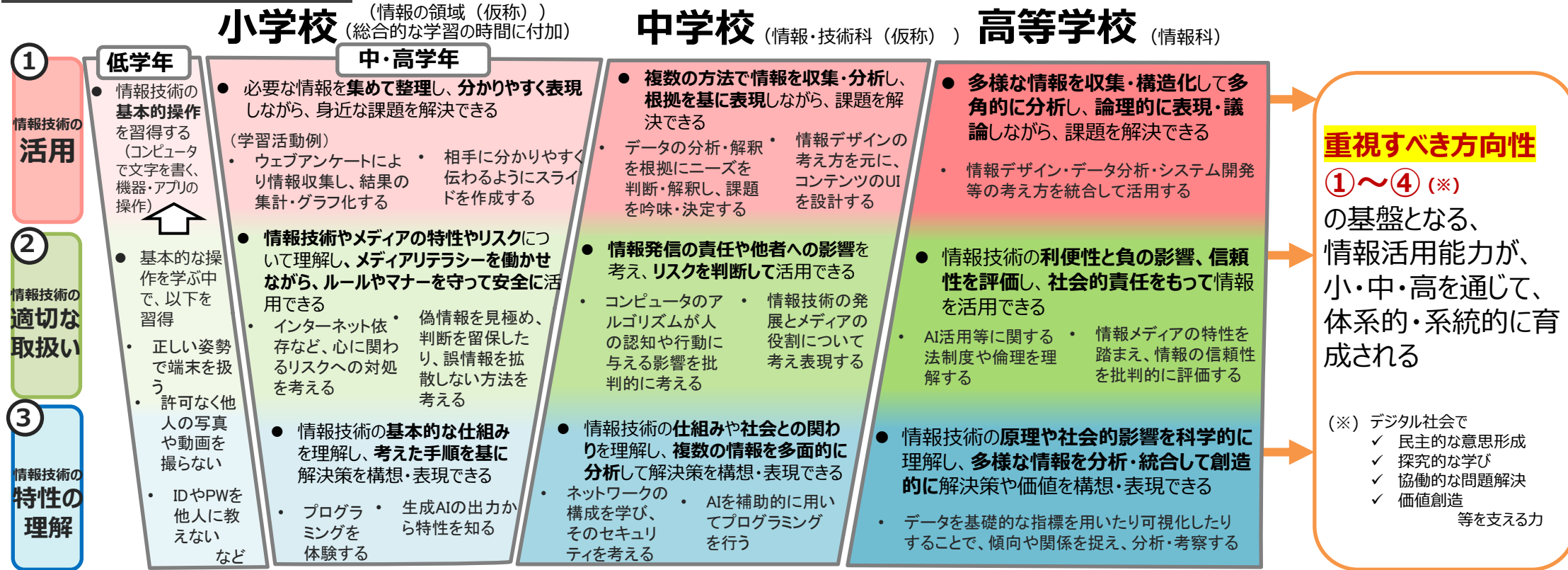
①～④に繋げるため、すべての子供たちに一定程度以上の情報活用能力を育み、

- ✓ 情報技術の賢い使い手を育てる（広い裾野）とともに、
- ✓ できる限り多くの情報技術を活用したイノベーションの創り手を育てる（高い頂）方向で改善

具体的には、高校卒業生全員に対し、数理・データサイエンス・AIを「日常生活や仕事等の場で使いこなす」ことができる「リテラシーレベル」の学習を保障する枠組みを構築する。各学校段階において育成を目指す資質・能力は次頁のとおり

情報の領域（仮称）、情報・技術科（仮称）、情報科の体系再整理の方向性

3. 育成を目指す資質・能力



※上記は論点整理の考え方を資質・能力の観点から再整理。なお、学習活動の例は網羅的に示したものではありませんことに留意

4. 体系化整理に向けた観点

小学校

小学校では、初めて探究的な学びや情報技術の活用に取り組む段階であり、発達段階を踏まえても、体験的な活動を通して一体的に育成することが効果的 (ゆえに総合的な学習の時間に「情報の領域（仮称）」を付加する)

中学校・高等学校

中学校では、小学校段階で育成された情報活用能力を基盤として、情報技術の適切な取扱いや特性の理解をより専門的・体系的に高めていくことが必要 (ゆえに情報・技術科（仮称）や情報科といった教科で学ぶ)

「①活用、②適切な取扱い、③特性の理解」の枠組みを前提に、**情報活用能力の体系的な整理に基づいて、**

「③特性の理解」をはじめとする**情報活用能力の体系的な整理と教科固有の内容を統合して、**

「情報の領域」（仮称）の体系を構造化する ⇒ p5～

各教科の体系として構造化しなおす ⇒ (中)p15～、(高)p24～

※ 情報活用能力の三つの構成要素は、再構造化後も、各教科の学習内容を支える基盤的観点として位置付ける

※ 3構成要素の整理は、従来の「情報活用能力の3観点8要素」の系譜でアップデートされたものであり、引き続きこの整理に基づくことの妥当性があることを前提に検討を進める

総合的な学習の時間 ①情報の領域の内容項目間の関係

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

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)

- 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

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って安全に活用**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

②内容のまとめり間の関係（総合情報の領域）

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

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

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って安全に活用できる

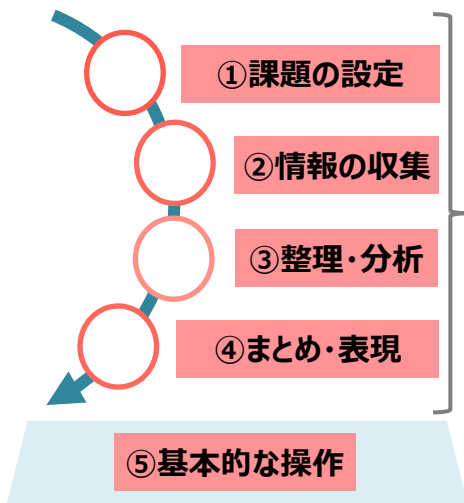
3つの分野を偏りなく相互に関連付け、メディアリテラシーや情報モラルを身に付け、正負の側面に対処する

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

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＞



各場面で方法・技能を一体的に学習する関係

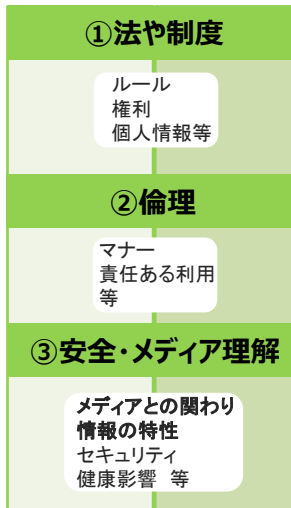
必ずしも探究のプロセスに限らない学習活動の中で、必要に応じて未習得の情報技術の操作方法等を学ぶ

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)

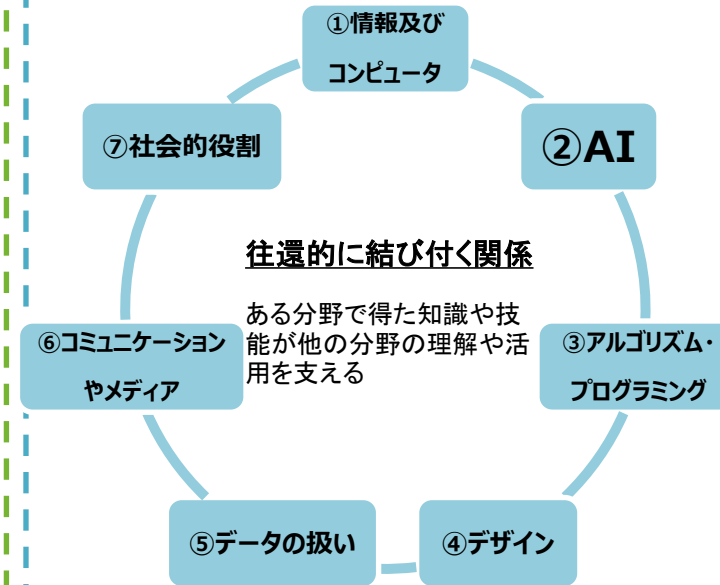
- ・情報を吟味することの重要性を理解する
- ・偽誤情報を見極め、判断を留保する
- ・多様なメディアを比較して、情報を吟味する

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。→参考資料p29,30



※ 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めり）として独立した形で柔軟に学ぶこととなる

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

切り取られた文章や画像、それらを組み合わせたものを例に、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日の自分の端末の利用時間を振り返りながら、長時間利用すると健康や生活にどのような影響があるかを知る

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

※ [] 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る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

写真や動画を保存・整理・編集しながら、文書作成ソフトでファイルを作成し、クラウド上に整理して保存する方法を知る

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

※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めり
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① 「おもしろ生き物の図鑑をつくらう」

① 課題の設定 総合的に活用 (①b. ④a. ⑤a.)

・おもしろ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

インターネット検索

② 情報の収集 総合的に活用 (①a. ③b. ④a.)

・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

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.)

・収集したおもしろ生き物の画像の種類や説明などを共有フォルダごとに整理する
・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、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、わかりやすく表現する方法を知る
・おもしろ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

・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

ミニ探究ユニット例② 「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. ④a.)

・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

第4学年

情報技術の適切な取扱い

① 法や制度

a. 著作権

©マークやWebページの注意書きを調べ、作品には作った人の権利があることや使う際の配慮について考えた上で、引用や出典の書き方を確かめながら、情報を正しく扱う意味について考える

② 倫理

a. ルールを守る大切さ

インターネットで情報を調べたり発信したりする場面をもとに、写真の公開や書き込みの影響について考えるとともに、投稿内容が長く残る事例を確かめながら、自分や他人の情報を安易に公開しないことの大切さについて考え、自分の行動が社会にどのような影響を与えるかについて考える

③ 安全・メディア理解

a. 受け取る情報の特徴

同じ写真をもとに、全体や一部を切り出して情報を伝えようとする体験を通じて、同じ事物でも伝え方や内容が変わり、受け手の印象も変わること確かめる。また、偽・誤情報の例をもとに、情報を鵜呑みせず立ち止まって考えたり、真偽がはっきりしない情報は活用しないことも含めて考える

SNSと対面での情報交換を比較し、発信した情報が拡散していく速さなど、情報技術の特性による便利さと危険性を整理し、その仕組みが生活に与える影響について考える

b. 計画的な利用

家庭などでの端末やデジタル機器の使い方を振り返り、使い過ぎや夜遅くまで使っている課題に気づき、使う時間や場面を見直ししながら、端末の利用計画を立てる

c. セキュリティ

フィッシングサイトの疑似体験を通して、情報を鵜呑みにせず、偽サイトの見分け方を確かめ、安全な行動や相談の仕方について考える

※ [] 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)

情報技術の特性の理解

① 情報及びコンピュータの原理

a. インターネットやSNSの仕組みや特徴

動画教材などでSNSの種類や基本的な仕組みを調べ、便利な点と問題点を出し合いながら、使い方による影響の違いについて考える

インターネットやSNSの特徴を知り、複数の情報を比較して判断することの大切さを知る

b. クラウドの仕組みや特徴

クラウド上で回答形式を工夫したウェブアンケートを作成し、共有して情報を集める方法を知る

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

センサやスイッチで動く機器を調べたり簡単なプログラミングを体験したりしながら、情報を受け取って判断し、動作する仕組みを確かめる

b. コンピュータの有用さを知る

作ったプログラムの動きを確かめながら不具合を修正することを通して、コンピュータを使った問題の解決を体験する

④ デザイン

a. 情報を整理して可視化する

表計算アプリでデータをグラフ化し、複数の種類のグラフを比べながら、目的に応じたグラフの表現の方法を知る

クラウド上でグラフを作成し、分かりやすく表現して共有し、情報の伝わり方の違いを確かめる

⑤ データの扱い

a. データを安全に共有する工夫

共同編集や閲覧・編集の権限設定を体験しながら、設定による違いを確かめ、権限設定によって目的に応じて安全に共有する方法について考える

b. データの種類に合わせ可視化する

・可視化した表や様々なグラフをもとに分析して考察する
・データの種類や分析の目的に応じた表や様々なグラフを適切に可視化する

⑥ コミュニケーションとメディア

a. 情報を写真や動画に加工する

端末のカメラやマイクで集めた情報を写真や動画に編集しながら、加工によって情報の伝わり方が変わることを確かめる

※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③ 「みんなの『好き』をポスターにまとめよう」

① 課題の設定 総合的に活用 (③b. ④a. ⑤b.)

・クラスの友達に興味・関心の傾向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

② 情報の収集 総合的に活用 (②a.)

・ウェブアンケートで、記述式や選択式などの回答の種類や回答数を設定し、答えやすい質問を考えて作成する。その際、SNSなどでURLを共有し情報を集められることを知る **①b. クラウドの仕組みや特徴**
・ウェブアンケートを作成して回答を募集したり、友達のウェブアンケートに回答したりする **Webアンケートの作成・回答**

③ 整理・分析 総合的に活用 (③a. ⑤b.)

・様々なグラフを比較しながら、どのグラフを使うと分かりやすいのかを考え、データの表し方によって印象が変わることを知る **④a. 情報の整理・可視化**
・アンケート結果を表計算ソフトを使ってグラフにし、傾向を比較・検討する **表・グラフの作成**

④ まとめ・表現 総合的に活用 (②a. ⑤a.)

・クラウド上で共同編集しながら、グラフや文字を用いて分析結果をポスターにまとめる。オンライン授業ツールで、ポスターを相互に参照し、コメントを付け合うなどして交流する方法を知る **④a. 情報の整理・可視化**
・整理・分析したみんなの好きに関する情報をポスターで表現して発表する **作品の共同編集・交流**

ミニ探究ユニット例④ 「デジタル技術の正と負の側面を踏まえたマイルールをつくろう」

① 課題の設定 総合的に活用 (②a. ③b.)

・端末の使用傾向から問題状況を見出し、マイルールをつく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 (③a.)

・インターネットやSNSの大まかな特徴や、生活や学習で役立つことや困ったことを出し合う。また、複数のウェブページを閲覧・比較しながら情報の内容が異なることを知る **①a. インターネットやSNSの仕組みや特徴**
・SNSに関する情報を学習支援ツールの掲示板機能やチャット機能、インターネットを使って収集する **掲示板・チャットの閲覧・収集**

③ 整理・分析 総合的に活用 (②a. ⑤b.)

・クラウドで類型化や序列化をして整理・分析する方法を知る **④a. 情報の整理・可視化**
・「こうしたら気持ちよく使える」「こうすると困りごとが起きやすい」などをグループで話し合いながら、収集した情報を整理し、SNSの使い方を表計算ソフトを使って表・グラフ化して分析する **表・グラフの作成**

④ まとめ・表現 総合的に活用 (③b. ④a. ⑤a.)

・SNSを安全に使うためのマイルールをスライドでまとめ、オンライン掲示板で共有する **オンライン掲示板での交流**
・SNSの仕組みの良い点と悪い点について話し合い、拡散の速さと多くの人に伝わる仕組みが便利さと危険の両方につながっていることを知る **③a. 受け取る情報の特徴**

※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

情報技術の適切な取扱い

① 法や制度

a. 知的財産

身近なロゴやキャラクター、音楽などを調べて分類しながら、知的財産を守る理由や守られない場合の影響について考える

b. 個人情報

身近な情報の中から個人情報につながるもの話し合い、情報を守る方法や肖像権などについて考えながら、自分の端末設定や使い方を見直す

c. AI等に係る権利

AIが作った文章や画像を見て、著作権や利用ルールについて考え、使用時の注意点をまとめる

② 倫理

a. 責任ある利用

インターネット上のトラブル事例を調べる。また、どのような行動がそのような事態を生んだのか話し合い、情報社会で守るべき責任や行動について整理し、社会でどのように行動したらいいか考える

③ 安全・メディア理解

a. 受け取る情報の特徴

SNSや報道メディアから発信される情報を比較し、情報の信頼性や影響、情報を発信するメディアごとの特徴を整理し、多様なメディアとの接し方を考える

表現の工夫やプライバシーへの配慮、「いいね」などの受け手の反応が与える影響など、メディアの情報の特徴を考える

b. 利用時間のルールを立てる

学校や家庭での端末の使い方を振り返り、健康との関わりを整理し、適切な利用時間ルールを考える

c. セキュリティ

コンピュータウイルスや情報漏えいなどの事例をもとに危険や対策を整理し、ソフトウェア更新やメールの扱い方など、自分のできる情報セキュリティ対策を考える

※ 緑色の情報ブロックは、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 緑色のボックスで記載)

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. ネットワークやセンサー

ネットワークや海底ケーブルの図を踏まえ、情報通信の仕組みを調べる。また、身近な機器に使われるセンサーの種類や働きを確かめる

② AI

a. AIを体験する

画像判定AIに身近な物の画像を読み取らせ、AIが多くデータを学習して動くことや、判定を間違える場合があることを確かめる

③ アルゴリズム・プログラミング

a. 手順を考える

身近な生活の中で、自動で動く機械の仕組みを調べ、その手順を図に整理して説明する

自動で動く手順には、物理的な技術と情報技術が組み合わさっていることを知る

b. プログラミングを行う

プログラムによる処理の流れを考えながら作成し、命令の順序によって結果が変わることを確かめる
条件や繰り返しを用いたプログラムを作成し、結果を確かめながら改善する方法を知る
作成したプログラムを比較し、よりよいものとなるよう改善する

ロボットの基本動作を順序立ててプログラムで再現し、プログラムが身近な課題の解決に活用できることを知る

c. センサーを活用する

センサーの値をもとに条件分岐を設定し、ロボットの動きが変わることを確かめる

⑤ データの扱い

a. データの保存・管理・検索

画像、文書、音楽、動画などのファイルの種類や名前、日付などによるファイルの整理・検索方法を知る

ファイル形式や保存設定によるデータ容量の違いを知り、適切に保存する方法を知る

⑥ コミュニケーションとメディア

a. SNSの表現と特性

SNSの利便性や、文字・画像・動画・音の伝わり方の違いを比較し、表現方法による印象の違いを考える

⑦ 社会的役割

a. 身近な情報技術の役割

身近な情報技術の事例をもとに、役割や社会での働きを考え、情報社会における情報技術の役割についてまとめる

※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めり
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⑤ 「友達の好きや得意を紹介する動画をつくらう」

① 課題の設定

総合的に活用 (②a. ⑤a. ⑥a.)

・友達の好きや得意についてのインタビュー動画を使って、CM動画を作成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 (①b.)

・インタビューにおける質問、画角、音量、配慮事項(プライバシー、肖像権、話す人が安心できる環境整備、データの保存方法や取扱いなど)を踏まえて動画の撮影を計画する

・インタビュー撮影の目的や内容を説明し、撮影の許可を得ることができた友達に、動画の撮影をしながらインタビューする

③ 整理・分析

総合的に活用 (⑥a.)

・ファイルの形式ごとの種類や特性、ファイルの保存の設定や形式の違いによるデータ量の違いについて知る

・インタビュー動画から、必要な場面をカットするなどしてCM動画のパーツを作る

④ まとめ・表現

総合的に活用 (②a. ⑦a.)

・パーツを組み合わせ、テロップを入れて編集し、CM動画で表現して発表しまとめを行う

・完成したCM動画を視聴し合い、オンライン掲示板を使って、「いいね」やコメントを伝え合う。

ミニ探究ユニット例⑥ 「プログラムでオリジナルロボットを作らう」

① 課題の設定

総合的に活用 (③a. ③b. ⑦a.)

・自分のお掃除ロボットをデジタルで描き、プログラミングで動かす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. ③c.)

・ロボットの行動パターンを記録し、「センサなどで感知→プログラムに従って判断→モータなどで動作」という流れがあり、実際にプログラミングでロボットの動きとして再現できることを知る

・「前に進む」「もし〇〇なら」の手順やイベントなどのプログラムを設計し、ロボットの動きを再現する

③ 整理・分析

総合的に活用 (⑤a.)

・オリジナルロボットの動きをフローチャートにまとめることを知り、簡単なプログラムを設計・制作する

・ロボットが進む・止まる・向きを変えるなどの動きを考え、動きを確かめながらプログラムを改良する

④ まとめ・表現

総合的に活用 (③b. ⑦a.)

・友達のロボットを体験し合い、自分のオリジナルロボットのプログラムを評価し、改善する

・プログラムの操作や工夫、今後どのようなプログラムを作りたいかを考えたことをスライド動画でまとめたり発表したりして、プログラムによって身近な課題を解決できることを話し合う

情報技術の適切な取扱い

① 法や制度

a. 情報発信に係る法や制度

SNS投稿の拡散による炎上やプライバシー侵害、犯罪につながる事例を知り、誹謗中傷や個人情報の無断公開などが法律で問題となることを踏まえ、責任ある情報発信の在り方について考える

AIが作る文章や画像は、誰かが作った作品を学習している場合があることを知り、著作権など創作者を守る法や制度を通して、ルールを踏まえたAI活用について考える

② 倫理

a. AIを使うときのマナー

AIで作られた文章や画像を発表・共有する際に、出典の明記やデータの安全性、差別や偏見への配慮などの責任について整理し、自分が学習や生活でAIを使う際の注意点をまと、社会の中でどのように活用していくか考える

③ 安全・メディア理解

a. 情報の偏りと多角的な見方

動画投稿サイトなどのSNSを体験しながら、アルゴリズムによって情報の偏りを生むことに気付く。また、エコーチェンバーやフィルターバブルの仕組みを踏まえて、情報の受け止めに自分のバイアスがあることを自覚しつつ、多角的に情報を捉える姿勢について考える

c. ネット利用と生活習慣の見直し

インターネット依存の事例をもとに自分の利用を振り返り、健康的な生活のためのルールや時間の使い方を考える

b. 情報の信頼性を確かめる

偽情報や誤情報の事例をもとに、複数の情報源での確認や発信元の調査など、情報の信頼性を確かめる方法を考え、誤情報を拡散しないことや曖昧な情報を用いないことなど、情報との向き合い方についてグループでまとめ、共有する

d. 不正アクセス

サイバー犯罪の事例や影響を調べて対策をまとめる。また、不正アクセスの仕組みを振り返り、IDやパスワード管理、認証方法などの安全対策について整理する

※ 緑色の情報ブロックは、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 緑色のボックスで記載)

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. コンピュータの入出力を認識する

コンピュータの入出力の仕組みを振り返り、身近な機器の例から「入力→処理→出力」の働きを調べてまとめる

② AI

a. AIを体験する

AIに質問や依頼を入力し、その応答を読み取ったり友達と比較したりして、同じ入力でも答えが異なることや対話の仕組みに気付く

③ アルゴリズム・プログラミング

a. アルゴリズムの工夫

手作業とコンピュータによる並べ替えや検索を比較し、速さや正確さ、手順の違いで結果が変わることを確かめる

b. プログラムの作成

特定の動作に反応して複数のプログラムを作る方法を知る

b. AIの仕組みを知る

AIに質問や画像生成を行い、入力の仕方によって結果が変わることや誤情報が含まれる場合があることを確かめ、指示の工夫について考える

AIへの様々な指示による結果を比較し、AIの得意・不得意を知るとともに、人が結果を確認する大切さについて考える

④ デザイン

a. 効果的なデザインを考える

デザインや画像編集の工夫で伝わり方が変わることを体験し、わかりやすく効果的に伝える情報の表現を考える

情報を効果的に表現するために、AIの利点や注意点を理解し、責任に配慮しながら人とAIが協力して創作する方法を考える

⑥ コミュニケーションやメディア

a. 動画を編集する

音声や画像、動画・音の編集の仕方を知り、動画の表現メディアの作成等の体験を通して情報の構成と伝わり方の関係について考える

b. メディアの特性を知る

フィルターバブルやエコーチェンバーが生じる技術的な仕組みを知り、自分の経験と関連づけて考える

⑤ データの扱い

a. 分析したデータの比較

アンケート結果を共同編集で分析した後、生成AIの分析と比較し、違いや気付きを共有する

実際に集めたデータと生成AIによる情報を比較し、データを多角的に捉える方法を知る

⑦ 社会的役割

a. 未来の社会と情報技術

未来の社会での情報技術の役割や影響を考え、よりよい活用のあり方をまとめ発表する

※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① 「生成AIの特性やリスクを理解して創作しよう」

① 課題の設定 総合的に活用 (②a. ②a. ③b.)

・「AIを使って作品を制作するときには気をつけることは何か」を課題として設定する

② 情報の収集 総合的に活用 (②a.)

・AIに同じ質問でも表現を変えたり、難しい質問や曖昧な指示を出したりして結果を比較する。また、AIの得意なことと苦手なことを整理し、人が確認する必要があることを知る
②b. 生成AIの仕組み
生成AIの入出力

③ 整理・分析 総合的に活用 (②a.)

・AIの学習元となるクリエイターの意見を調べ、作品には作者の権利があることを知る
①a. 情報発信に係る法や制度
試作的な制作

④ まとめ・表現 総合的に活用 (③b. ⑦a.)

・AIを活用して作成したポスターや動画の発表会を通して生成AIの留意点を考える
④a. 効果的なデザイン
生成AIの活用・創作

ミニ探究ユニット例③ 「プログラムでデジタルガイドブックをつくろう」

① 課題の設定 総合的に活用 (①a. ③b. ③a.)

・町のおすすめスポットを紹介するデジタルガイドブックをつく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 (②a. ③a. ②a.)

・町のおすすめスポットの位置やその場所に関する情報をインターネット検索し収集する
⑤a. データの比較
インターネット検索

③ 整理・分析 総合的に活用 (③b. ③a.)

・画面上の特定の位置を指定したら動くプログラムなど、特定の動作に反応して複数のプログラムを作る方法を知る
③b. プログラムの作成
プログラムによる創作
評価・改善

④ まとめ・表現 総合的に活用 (①a. ⑦a.)

・友達や保護者のウェブアンケートの結果を参考にして、デジタルガイドブックを改良する
③b. プログラムの作成
ウェブアンケートの作成・集計

※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

「ミニ探究ユニット」のイメージ①

※ 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、アニメなどいろいろ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。

「ミニ探究ユニット」のイメージ②

単元名 「デジタル技術の正と負の側面を踏まえたマイルールをつくろう」(4年)

概要 自分の生活の中で、デジタル端末をどのように使っているかを振り返り、デジタル技術の良い面と悪い面をウェブで情報収集したり、アンケートを行ったりする等して、自分たちが学校生活や日常生活で気をつけるべき点をまとめたスライドを作成・交流する。



学習活動のイメージ

①課題の設定

どんな時にタブレットやパソコン、スマホを使っているのかな？

- 自分の1日を振り返り、いつ、どんなときにデジタル端末を使っているか、スライドに時間軸で可視化する。クラウドで全員の情報を共有して、**使用時間や時間帯、目的などの傾向から問題状況を見出し、マイルールをつくること**を課題として設定する。

関連：②a. ルールを守る大切さ

関連：③b. 計画的な利用

②情報の収集

デジタル生活の実態や困りごとを調べてみよう

- マイルール作成に向けて情報を収集するために、インターネットやSNSの大まかな特徴や、デジタルの便利なところ、困ったところを出し合うとともに、**複数のウェブページを閲覧・比較**しながら情報の内容が異なることを理解する。
(①a. インターネットやSNSの仕組みや特徴)
関連：③a. メディアの比較
- クラス内のデジタル技術の活用状況やSNSに関する情報を、**学習支援ツールの掲示板機能やチャット機能、インターネットを使って収集**する。
(掲示板・チャットの閲覧・収集)

③整理・分析

自分にあつたマイルールを考えよう

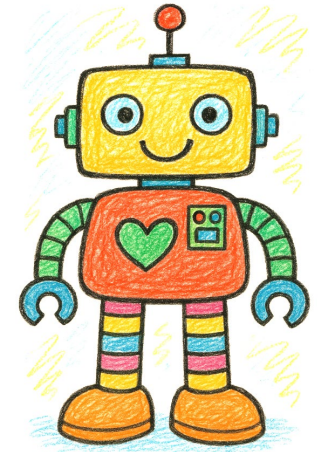
- 収集した情報を確認しながら、「こうしたら気持ちよく使える」「こうすると困りごとが起きやすい」などをグループで話し合いながら**クラウドで類型化や序列化**をしながらルールを守る大切さを理解する。
(④a. 情報の整理・可視化)
関連：②a. ルールを守る大切さ
- 端末やSNSの使い方を**表計算ソフトを使って表・グラフ化**して整理する。その際、端末や情報との距離の取り方や向き合い方など、自分に合ったマイルールを理由とともに3～5個書き出す。クラスで共有し、「いいね!」「知らなかった!」「まねしたい!」など感想を出し合う。
(表・グラフの作成)
関連：⑤b. データの可視化

④まとめ・表現

マイルールを宣言しよう

- 友達のマイルールと見比べて、いいなと思ったことを取り入れ、自分のマイルールを改善する。タイトルやイラストを加え、自分らしいマイルールを完成させ、**オンライン掲示板で共有する**
(オンライン掲示板での交流)
関連：④a. 情報の整理・可視化
関連：⑤a. データの安全な共有
- 完成したマイルールを発表し、お互いのよいところをコメントし合いながら、**SNSの良い点・悪い点を把握**し、踏まえ、自身の行動を振り返る。
(③a. 受け取る情報の特徴)
- マイルールを家族に宣言し実行する。しばらくしてから、マイルールを実践できているか、自分の行動を振り返る。
関連：③b. 計画的な利用

「ミニ探究ユニット」のイメージ③



単元名 「プログラムでオリジナルロボットを作ろう」(5年)

概要 自分でデザインしたロボットをプログラミングし、教室や家の掃除を模した動きを作成する。描画ソフトでキャラクターを作成、移動・回転・繰り返しなどの基本的なプログラムを学びながら動作の改良を行い、作品を発表・体験し合う。

学習活動のイメージ

①課題の設定

お掃除ロボットはどんな仕組みで動いているのかな？

- 教室や家の掃除の様子、ロボットの動画を見て、どんな動きや機能があるかを話し合ったり、プログラミングの基本操作を体験したりして、コンピュータはプログラム通りに動くことを理解する。
自分だけのおそうじロボットを描画ソフトで描き、プログラミングで動かすことを課題として設定する。

関連：③a. 手順の構想

関連：③b. プログラムの作成

関連：⑦a. 身近な情報技術の役割

②情報の収集

お掃除ロボットの動きや仕組みを調べて、プログラミングで試してみよう

- お掃除ロボットの動きやセンサの役割を**ウェブで調べる**。ロボットが掃除する順番や進む向き、壁やものにぶつかった時のよけ方等は、実際に**プログラミングでロボットの動きとして再現**できることを学ぶ。
(③a. 手順の構想)

関連：①a. 知的財産 関連：③c. センサの活用

- 「前に進む」「もし○○なら方向転換する」などの手順や条件の**プログラムを設計**し、ロボットの動きを再現する
- 「ゴミに触れたら消す」などのイベントの条件、繰り返しの**プログラムを設計**し、ロボットの動きを再現する。

(プログラムによる創作)

③整理・分析

自分のキャラクターを設計し、お掃除ロボットを完成させよう

- 自分のオリジナルお掃除ロボットの動きを**フローチャートにまとめる**ことを学び、おそうじロボットの基本動作の**プログラムを制作**する。

(③b. プログラムの作成)

- 繰り返すなどの動きを取り入れながら**プログラムを改良**し、自分のオリジナルお掃除ロボットの動作の質を高める。

(プログラムによる創作)

関連：⑤a. データの保存・管理・検索

④まとめ・表現

完成したお掃除ロボットを発表・体験しよう

- 友達のお掃除ロボットと体験し合い、感想を伝え合うことで、自分のオリジナルお掃除ロボットの**プログラムを評価し、改善**する

(③b. プログラムの作成)

(プログラムの評価・改善)

- プログラムの操作や工夫、今後どのようなプログラムを作りたいかを考えたことをスライド動画でまとめたり発表したりして、プログラムによって身近な課題を解決できることを話し合う。

関連：⑦a. 身近な情報技術の役割

関連：③b. 利用時間のルール

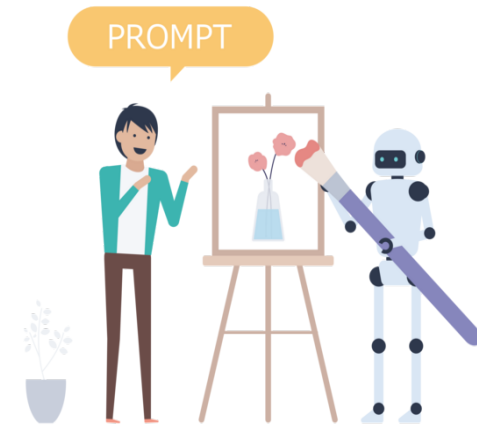
「ミニ探究ユニット」のイメージ④

単元名

「AIのリスクや限界を理解し、 今後の創作活動のあり方について考えよう」（6年）

概要

AIが絵や音楽、文章を生成する時代に、創作に関わる人の思いや権利を尊重することの必要性や、AIの仕組みと特性、可能性を学ぶ。AIがすでにある作品やデータの特徴を学習して生成することを踏まえ、自分もAIを活用して作品を制作することを通して、AIの適切な使い方を考える。



学習活動のイメージ

①課題の設定

AIを使うと、作品づくりは どう変わる？

- 教師がAIに質問したり絵を作らせたりする様子を見て、AIが文章や画像を短時間で作ることを学ぶ。自分でも簡単な指示を考えて入力し応答を確かめ、「AIを使って作品を制作するときに気をつけることは何か」を課題として設定する。

関連：②a. AIの体験

関連：②a. AIを使うときのマナー

関連：③b. 情報の信頼性

②情報の収集

AIの仕組みとリスクを知ろう

- AIに、同じ質問でも表現を変えたり、難しい質問や曖昧な指示を出したりすることによる結果の違いから、AIに得意と苦手があることに気づき、人が確認する必要があることを学ぶ。

(②b. AIの仕組み)

関連：②a. AIの体験

- 検索サービス、翻訳、動画推薦、様々な創作活動で、AIがどのように動き、使われているのかを分担して調査し、AI活用のよさや可能性に関する情報を集める。

(生成AIの入出力)

③整理・分析

AIを生かした作品づくり と気を付けたいこと

- 収集した情報をもとに、AIの学習元となるクリエイターの意見を調べ、作品には作者の権利があることを理解する。

(①a. 情報発信に係る法や制度)

関連：②a. AIを使うときのマナー

- AIの使い方に留意した創造的な活動を考え、AIを活用して絵や音楽、ポスター、動画などを試作する。

(試作的な制作)

④まとめ・表現

AIを活用して作品をつくり、その過程を まとめよう

- 作品制作にあたってAIを使うと効果的な場面（発想が拡散する等）と注意が必要な場面（著作権、バイアス、情報の不正確さ等）を学ぶ。

(④a. 効果的なデザイン)

関連：③b. 情報の信頼性

- AIを活用して、絵や音楽、ポスター、動画などの作品制作に取り組み、思い通りにならない場合には指示を変えたり、自分で加筆・修正しながら制作する。

(AIの活用・創作)

- 発表会を行い、自分の作品と創作過程を共有し、AIを使う際の工夫やリスク、AIと人が協力した創作について話し合う。

関連：⑦a. 未来の社会と情報技術