

令和8年8月7日（金）
GIGA StuDx推進チーム プチ学習会

知りたい！ 情報モラル教育

文部科学省 初等中等教育局参事官（デジタル学習基盤）付
情報教育振興室 専門職

日高 渚紗



文部科学省

MEXT

MINISTRY OF EDUCATION,
CULTURE, SPORTS,
SCIENCE AND TECHNOLOGY-JAPAN

10歳以上の小学生でも、98.5%がインターネットを利用

4

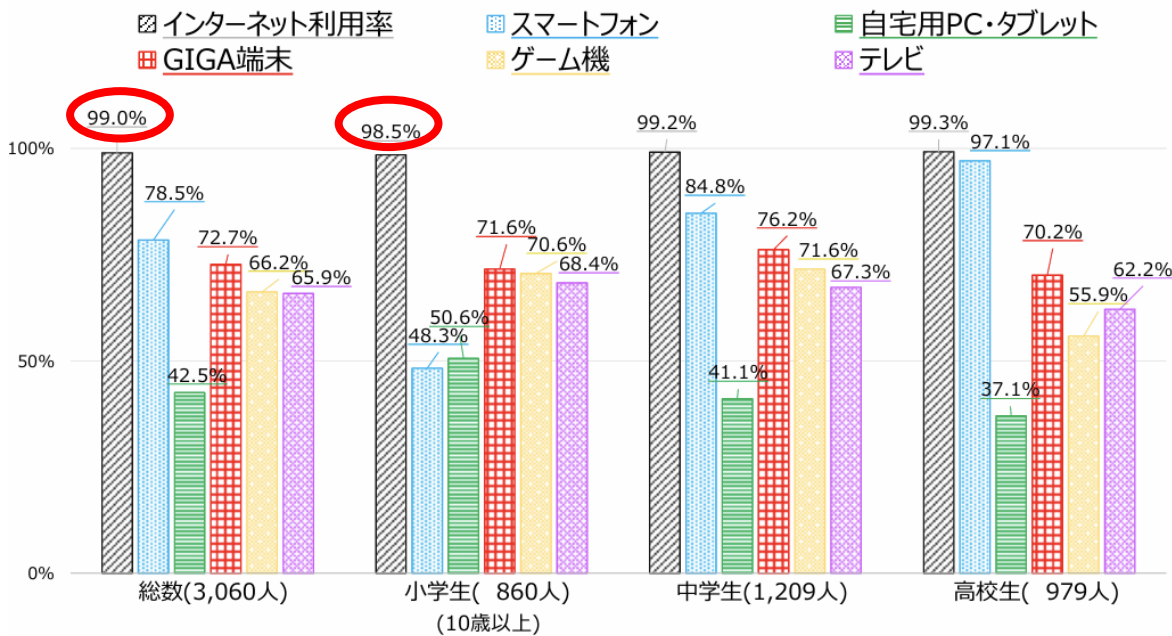
ポイント1 青少年のインターネットの利用状況 - 1（インターネット利用率）

回答した青少年全員をベースに集計

- 青少年の99.0%が、インターネットを利用していると回答。
- インターネットを利用する機器は、スマートフォン（78.5%）、学校から配布・指定されたパソコンやタブレット等（GIGA端末）（72.7%）、ゲーム機（66.2%）、テレビ（地上波・BS等は含まない）（65.9%）、自宅用のパソコンやタブレット等（42.5%）と続く。
- 学校種別でみると、小学生（10歳以上）の98.5%、中学生の99.2%、高校生の99.3%がインターネットを利用していると回答。

インターネット利用率（学校種別／機器／令和7年度）

○ インターネットを利用している機器（3,060人）
（令和7年度）



スマートフォン	78.5 %
契約していないスマートフォン	13.4 %
携帯電話	5.4 %
自宅用のパソコンやタブレット等	42.5 %
学校から配布・指定されたパソコンやタブレット等(GIGA端末)	72.7 %
ゲーム機	66.2 %
テレビ (地上波、BS等は含まない)	65.9 %

(注) 「インターネット利用率」及び「インターネットを利用している機器」は、回答した青少年全員をベースに集計。

※（人）の数字は回答者数を示す。（青少年 Q1-1、Q1-2）

- 現在の情報モラル教育の取組み
- 次期学習指導要領に向けた検討

学習指導要領、解説における「情報モラル教育」に関する主な記述

小学校学習指導要領(平成29年3月告示)抜粋

第1章 総則 第2

2 (1) 各学校においては、児童の発達の段階を考慮し、言語能力、**情報活用能力（情報モラルを含む。）**、問題発見・解決能力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ものとする。

小学校学習指導要領解説 総則編

第1章総則第2の2(1)においては、「情報活用能力（情報モラルを含む。）」として、情報活用能力に情報モラルが含まれることを特に示している。携帯電話・スマートフォンやSNSが子供たちにも急速に普及する中で、インターネット上での誹謗中傷やいじめ、インターネット上の犯罪や違法・有害情報の問題の深刻化、インターネット利用の長時間化等を踏まえ、情報モラルについて指導することが一層重要となっている。

情報モラルとは、「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」であり、具体的には、他者への影響を考え、人権、知的財産権など自他の権利を尊重し情報社会での行動に責任をもつことや、犯罪被害を含む危険の回避など情報を正しく安全に利用できること、コンピュータなどの情報機器の使用による健康との関わりを理解することなどである。このため、**情報発信による他人や社会への影響について考えさせる学習活動、ネットワーク上のルールやマナーを守ることを意味について考えさせる学習活動、情報には自他の権利があることを考えさせる学習活動、情報には誤ったものや危険なものがあることを考えさせる学習活動、健康を害するような行動について考えさせる学習活動などを通じて、児童に情報モラルを確実に身に付けさせるようにすることが必要**である。その際、情報の収集、判断、処理、発信など情報を活用する各場面での情報モラルについて学習させることが重要である。また、情報技術やサービスの変化、児童のインターネットの使い方の変化に伴い、**学校や教師はその実態や影響に係る最新の情報の入手に努め、それに基づいた適切な指導に配慮することが必要**である。併せて児童の発達の段階に応じて、例えば、インターネット上に発信された情報は基本的には広く公開される可能性がある、どこかに記録が残る完全には消し去ることはできないといった、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が重要である。さらに、情報モラルに関する指導は、道徳科や特別活動のみで実施するものではなく、各教科等との連携や、さらに生徒指導との連携も図りながら実施することが重要である。

（中略）

さらに、児童が安心して情報手段を活用できるよう、情報機器にフィルタリング機能の措置を講じたり、個人情報の漏えい等の情報セキュリティ事故が生じることのないよう、学校において取り得る対策を十全に講じたりすることなどが必要である。

※中学校の場合は、小学校の学習指導要領、同解説にある「児童」が「生徒」となる。



文部科学省

MINISTRY OF EDUCATION,
CULTURE, SPORTS,
SCIENCE AND TECHNOLOGY JAPAN

情報モラル教育推進事業

令和8年度予算額 0.4億円
(令和7年度予算額 0.4億円)

- ▶ 情報活用能力（情報モラルを含む）を、言語能力と同様に「**学習の基盤となる資質・能力**」と位置付け
- ▶ **情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度**

- ・ 情報発信による他者への影響を考え、人権、知的財産権など自他の権利を尊重し情報社会での行動に責任をもつこと
- ・ 犯罪被害を含む危険の回避など情報を正しく安全に利用できること
- ・ コンピュータなどの情報機器の使用による健康との関わりを理解すること
- ・ 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 など

- ・ 自他の権利を尊重し、**ICT端末等を適切に扱う責任**を児童生徒が自覚できるよう指導を充実
- ・ 課題に対処するために**児童生徒が自分で考え、解決**できるように指導を工夫

1 情報モラル教育ポータルサイト <https://www.mext.go.jp/zyoukatsu/moral/index.html>

児童生徒、教員、保護者を対象とした情報モラルに関するコンテンツをまとめたサイト



(1) 動画コンテンツ・啓発資料

- ▶ これまでに**35本**の動画を作成（R7は4本追加）
- ▶ 「NHK for school」「経済産業省 STEAM Library」などの動画も掲載
- ▶ R7年度は**生成AI、オンラインカジノ、ディープフェイク、長時間利用**をテーマとしたコンテンツを追加

【動画カテゴリー】

タブレットを初めて使う

インターネットを活用する

情報を発信する

オンラインで交流する

【動画教材】



作品を作る

マナーを守って使う

健康に気を付けて使う

SNSなどを使う



【啓発資料】



(2) 問題コンテンツ

- ▶ 情報モラル学習サイト～スマホ・タブレットやネットを上手に活用できるかな？～
<https://www.mext.go.jp/moral/>

【問題 画面】



【結果発表 画面】



- ▶ **活用場面ごと**に様々な問題に取り組める
- ▶ 動画・写真・イラストで、**実践的**に学べる
- ▶ 学びを**振り返り**、日常に活かせる

(3) 授業実践・事例コンテンツ

- ▶ 情報の拡散に関して考える（中学対象）
- ▶ 検索した情報の真偽を考える（小学高学年）
- ▶ 動画内の情報の真偽を考える（小学低学年）
- ▶ 生成AIの上手な活用を探究的に考える（高校）



(4) 他省庁のリンク等

- ▶ 情報モラル教育関連サイトの情報を掲載
(文化庁・内閣府・警察庁・消費者庁・総務省・法務省)

2 情報モラル教育指導者セミナー

教員等を対象の実践等を含めた
オンラインセミナー・アーカイブ動画を配信

【令和7年度実績】

・ 総参加者数
1,439名

- 第1回 どうすればいいの？子どものネットトラブルがなかなか減らない！
- 第2回 どうすればいいの？学校の情報モラル教育の進め方が分からない！
- 第3回 どうすればいいの？保護者に伝わらない・届かない！
- 第4回 どうすればいいの？生成 AI の上手な使い方が分からない！

3 教師のためのミニ研修シリーズ

教師が**短時間で知識をアップデート**できる！
有識者による解説動画を配信

- 第1回 「SNS上の情報は偏っている？～フィルターバブル・エコーチェンバー～」
- 第2回 「偽情報・誤情報で惑わされないためにーデータで見る現状と『情報を確かめる力』の育成ー」
- 第3回 「家庭での使い過ぎをどう考える？」
- 第4回 「暴行動画の投稿・拡散とSNS炎上ー教職員が知っておくべき仕組みと留意点ー」

主に教員向け

情報モラル教育ポータルサイト

学習コンテンツ・
啓発資料

授業実践・
活用事例

やりたいことから
動画教材を探す

教員向け
動画コンテンツ

情報モラル教育
関連サイト

タブレットを初めて使う



教材

情報化社会の新たな問題を考える動画教材（教材②）端末を用いて家庭学習を行う（小学1年生～小学4年生）

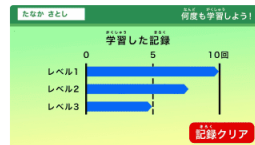
掲載元：文部科学省

問題2: オンラインのグループワークでされたら嫌なことは？	
(1) 夜遅い時間にチャットしてくる	(2) グループの誰も返信してくれない
(3) たくさんのメッセージを送ってくる	(4) すぐに返信を求めてくる
(5) 自分の知らないところでグループを作られる	

教材

情報化社会の新たな問題を考える動画教材（教材①）タブレットを活用した学習活動について考えよう（小5～中1）

掲載元：文部科学省



教材

情報化社会の新たな問題を考える動画教材（教材③）学習用タブレットの上手な使い方（小学1年生～小学4年生）

掲載元：文部科学省

事例一覧



生成AIの結果をそのまま使ってよいのか

校種・学年：中学校・高等学校



生成AIにも著作権は関係するのかな

校種・学年：中学校・高等学校



生成AIにどんな情報でもいいのか

校種・学年：中学校・高等学校

生成AIを活用する

- ・授業に取り入れることのできる短い動画教材を多数掲載
 - ・教材によっては、一部、指導案やワークシートも掲載
- 児童生徒の実態に合った授業の組み立てが可能

じょうほう がくしゅう 情報モラル学習サイト

～スマホ・タブレットやネットを上手に活用できるかな?～



タブレットを初めて使う

気になる問題に挑戦してみよう! (各コンテンツの学習時間: 約5分～10分)

01

学習用タブレットを上手に使う



推奨: 小1～小4

この問題に挑戦!

02

学習用タブレットを学習活動に使う



推奨: 小5～中1

この問題に挑戦!

03

パスワードを管理する



推奨: 小5～中1

この問題に挑戦!



生成AIを活用する

気になる問題に挑戦してみよう! (各コンテンツの学習時間: 約5分～10分)

01

生成AIの情報が正しいか確かめる

気になる問題に挑戦してみよう!

02

生成AIに個人情報を入力するリスクについて考える

03

生成AIでの著作権の取扱いについて考える

気になる問題に挑戦してみよう!

01

学習用タブレットを上手に使う

問題1



タブレットを使うときに、良くない使い方だと思うのはどれですか。
当てはまるものを、1つ選んでください。

① 他の人に自分のID
やパスワードを教
える

② いろいろなことを
調べたりまとめた
りする

③ タブレットを決め
られた場所にかた
づける

- ・児童生徒が問題を解きながら情報モラルを学べる内容を多数掲載
- ・「情報モラル教育ポータルサイト」の学習動画と問題が連動

情報モラル教育ポータルサイト



情報モラル教育ポータルサイト

情報モラル教育

ポータルサイト

学習指導要領では「情報活用能力」を「学習の基盤となる資質・能力」と位置付け、その育成を図るために「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」となっています。この情報活用能力の重要な要素である情報モラルは「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」であり、具体的には、情報発信による他者への影響を考え、人権、知的財産権など自他の権利を尊重し情報社会での行動に責任をもつことや、犯罪被害を含む危険の回避など情報を正しく安全に利用できること、コンピュータなどの情報機器の使用による健康との関わりを理解することなど様々な事柄を含んでいます。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が重要です。

情報モラル教育ポータルサイトの掲載内容

情報モラル教育ポータルサイト

学習コンテンツ・
啓発資料

授業実践・
活用事例

やりたいことから
動画教材を探す

教員向け
動画コンテンツ

情報モラル教育
関連サイト

生成AIを活用する ▾

タブレットを
初めて使う ▾

インターネット
を活用する ▾

情報を発信する ▾

オンラインで
交流する ▾

作品を作る ▾

マナーを
守って使う ▾

SNSなどを使う ▾

情報を確かめる ▾

その他 ▾

学習コンテンツ・啓発資料を豊富に掲載

学習コンテンツ・
啓発資料

授業実践・
活用事例

やりたいことから
動画教材を探す

教員向け
動画コンテンツ

情報モラル教育
関連サイト

生成AIを活用する ▾

タブレットを
初めて使う ▾

インターネット
を活用する ▾

情報を発信する ▾

オンラインで
交流する

情報を確かめる

生成AIを活用する



教材

情報化社会の新たな問題を考える動画教材（教材⑧ 全部正しい？ 生成AIって（小学生））

掲載元：文部科学省

フェイクニュースやAIによるディープフェイクも出現している中で、子どもたちがこれらを信じ、扇動され、誤った行動を起こしてしまわないよう、先生がGIGA端末を用いた学習活動を行う際に指導し、子ども自身が学習のために活用できる動画教材を作成しました。

コンテンツ内容：

情報技術の特性（生成AIの仕組み）と「ファクトチェック」について、小学生がイメージしやすいような内容となっています。例えば、どのように情報が出力されるのか、その情報には誤ったものもあることを理解し、その上で情報の正確さを判断する「ファクトチェック」が大切であることを学びます。



教材

情報化社会の新たな問題を考える動画教材（教材⑨ うっかり入力？ 個人情報を守るには～生成AI編～（中学生））

掲載元：文部科学省

フェイクニュースやAIによるディープフェイクも出現している中で、子どもたちがこれらを信じ、扇動され、誤った行動を起こしてしまわないよう、先生がGIGA端末を用いた学習活動を行う際に指導し、子ども自身が学習のために活用できる動画教材を作成しました。

コンテンツ内容：

情報技術の特性（生成AIの仕組み）と個人情報・プライバシーについて、入力する情報や出力された情報をどのように扱うかを学べる内容となっています。例えば、利用規約やプライバシーポリシーをよく読み、入力した情報がどう使われるかを理解すること、出力された情報に誰かの個人情報が含まれていた場合、勝手に使用するとプライバシー侵害等のトラブルになる可能性にも注意が必要だとい



教材

情報化社会の新たな問題を考える動画教材（教材⑩ あなたが作るもの「著作権侵害」してない？～生成AI編～（中学生））

掲載元：文部科学省

フェイクニュースやAIによるディープフェイクも出現している中で、子どもたちがこれらを信じ、扇動され、誤った行動を起こしてしまわないよう、先生がGIGA端末を用いた学習活動を行う際に指導し、子ども自身が学習のために活用できる動画教材を作成しました。

コンテンツ内容：

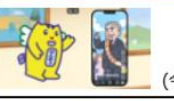
生成AIを活用したイラスト作成を題材とし、生成AIの作成した回答には、他者の権利を侵害する情報もあるという性質を踏まえ、自分で考えながら活用する大切さを考えさせる内容となっています。例えば、マンガや絵、音楽、動画などを、著作権者に無断でコピーしたり、WebサイトやSNSなどにアップロードしたりすることは著作権法で禁止されていること、生成AIで自分が作ったとしても、結果

SNSなどを使う ▾

文部科学省情報モラル教育ポータルサイト【動画コンテンツ一覧】（35本）

情報モラルに関する喫緊の課題に幅広く対応しており、**文部科学省がこれまで作成した教材と関連**しています。**子供たちのスマホ・タブレットやネットの活用場面に応じて学習することが可能**です。各コンテンツには、推奨学年を設定しています（小1～小4，小5～中1，中2～高3など）。

タブレットを初めて使う インターネットを活用する 情報を発信する オンラインで交流する 作品を作る マナーを守って使う 健康に気を付けて使う SNSなどを使う 情報を確かめる 生成AIを活用する

学習用タブレットを上手に使う  動画教材19 小1～小4 (令和2年度作成)	学習用タブレットを学習活動に使う  動画教材21 小5～中1 (令和3年度作成)	パスワードを管理する  動画教材11 小5～中1 (平成28年度作成)	大切な情報を守る  動画教材12 中2～高3 (平成28年度作成)	個人情報について考える  動画教材3 小5～中1 (平成26年度作成)
ネット交流について考える  動画教材5 小5～中1 (平成28年度作成)	ネット詐欺について考える  動画教材4 中2～高3 (平成26年度作成)	SNSを上手に使う  動画教材9 小5～中1 (平成28年度作成)	SNSでどう伝えるか考える  動画教材20 小5～中1 (令和2年度作成)	写真や動画を上手に使う  動画教材6 中2～高3 (平成28年度作成)
情報の公開について考える  動画教材8 中2～高3 (平成26年度作成)	SNSの影響を考える  動画教材10 中2～高3 (平成28年度作成)	相手のことを思いやる  動画教材7 小5～中1 (平成26年度作成)	上手にコミュニケーションをとる  動画教材13 小5～中1 (平成26年度作成)	SNSで知り合った人とやりとりする  動画教材15 小5～中1 (平成31年度作成)
立場の違う相手を思いやる  動画教材14 中2～高3 (平成26年度作成)	著作物を上手に扱う  動画教材18 小5～中1 (令和元年度作成)	使いすぎ/利用マナーについて考える  動画教材16,17 小1～小4 (平成31, 令和元年度作成)	ゲーム依存について考える  動画教材1 小5～中1 (平成26年度作成)	ネット依存について考える  動画教材2 中2～高3 (平成26年度作成)
端末を用いて家庭学習を行う  動画教材22 小学校低学年 小学校中学年 (令和2年度公開)	SNSなどを使う  動画教材23 小学校高学年 中学生 (令和2年度公開)	情報を確かめる  動画教材24～27 小1～高3 (令和5年度作成)	生成AIの情報を確かめる  動画教材28・29 中学生・高校生 (令和6年度作成)	生成AIを上手に使う  動画教材30・31 中学生・高校生 (令和6年度作成)
NEW 生成AIの正しい活用の仕方  動画教材32 小学生 (令和7年度作成)	NEW オンラインガジン  動画教材33 中学生 (令和7年度作成)	NEW ディープフェイク  動画教材34 中学生 (令和7年度作成)	NEW 情報機器の長時間利用  動画教材35 小学生 (令和7年度作成)	情報の真偽を確かめる～選挙編～  その他 高校生 (令和7年度作成)

■教員の皆様に活用いただく方法

動画コンテンツは、**子供たちが家庭学習などにおいて、情報モラルについて自ら学習**する際に役立てることを想定し、制作しております。

1コンテンツの学習時間は約5～10分となっており、いつでもどこでも、パソコン・タブレット・スマートフォンなどから学習が可能です。

本コンテンツは、授業の中などで活用いただくことも可能です。情報モラルに関する授業の**導入・まとめの場面**や、**予習・復習**において活用いただくのと合わせて、

コンテンツを学習してみてどのように感じたか、**子供たち同士で話し合う機会**や、**先生から説明する機会**を設けることで、より深い学びに繋がります。

文部科学省が作成した、動画教材と合わせて手引書も活用することができます。「**情報モラル教育ポータルサイト**」 <https://www.mext.go.jp/zyoukatsu/moral/index.html>

情報モラルに関する指導の充実を図る

情報モラル教育ポータルサイト

学習コンテンツ・
啓発資料

授業実践・
活用事例

やりたいことから
動画教材を探す

教員向け
動画コンテンツ

情報モラル教育
関連サイト

タグ検索はこちら >

事例一覧



自ら考えよう。タブレットの使い方
校種・学年：小学校中学年



その情報、本物？それともウソ？
校種・学年：高等学校



その情報、本当？オンラインカジノ
編（中学生向け）
校種・学年：中学校

やりたいことから動画教材を探す

学習コンテンツ・
啓発資料

授業実践・
活用事例

やりたいことから
動画教材を探す

教員向け
動画コンテンツ

情報モラル教育
関連サイト

やりたいことから教材を逆引きできるマップ

本マップは、先生方の多様な要望に応えるために、情報化社会の新たな問題を考える教材を、目的や対象学年から探せるよう整理したものです。

「特定のトラブル事例を扱いたい」「ネットの特性に着目した授業を行いたい」「育成したい力から教材を選びたい」といった
"やりたいこと"から、該当する教材を確認することができます。

[情報化社会の新たな問題を考える教材一覧はこちら](#)

使い方

PCからご覧いただく場合、マップ上のカテゴリにマウスカーソルを合わせると教材名が表示されます。
また、クリックしていただくことで、対応する教材の詳細ページをご覧いただけます。

縦軸：扱うテーマ（トラブル、ネット特性、身に着けたい力 など）

横軸：対象学年（小学校低学年～高校）

[トラブルで調べる](#)

[ネット特性で調べる](#)

[身につける力で調べる](#)

[新しい技術トラブル](#)

[家庭での活用保護者への啓発](#)

やりたいことから動画教材を探す

トラブルで調べる

ネット特性で調べる

身につける力で調べる

新しい技術トラブル

家庭での活用保護者への啓発

トラブルで調べる	小学校低学年	小学校中学年	小学校高学年	中学校	高校
ネット依存・健康	●	●	●	● ●	●
コミュニケーション			● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ●
セキュリティ・個人情報	●	●	● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
著作権			●	● ● ●	● ●
課金			●	●	
出会い・有害情報	●	●	● ● ●	● ● ●	
誤情報・フェイクニュース	● ●	● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ●
破損・汚損	●	●			

やりたいことから動画教材を探す

トラブルで調べる

ネット特性で調べる

身につける力で調べる

新しい技術トラブル

家庭での活用保護者への啓発

新しい技術・トラブル

小学校低学年

小学校中学年

小学校高学年

中学校

高校

生成AI

教材²⁴ そのじょうほう、ほんとう？ どうがへん（小学1年生～小学3年生）

フェイクニュース

闇バイト

なりすまし

不適切行為（バイトテロ）

カーソルを合わせると、関連する動画教材が浮かび、クリックすると動画詳細につながる

教材

情報化社会の新たな問題を考える動画教材（教材²⁴ そのじょうほう、ほんとう？ どうがへん）（小学1年生～小学3年生）

提供元:文部科学省

学校における情報モラルに関する指導の一層の充実を図るため、先述した新たな問題について、教員が指導する際に役立つ児童生徒向けの動画教材と手引書を作成しました。

コンテンツ内容：

インターネット等で得た情報を鵜呑みにせず、情報が正しいかどうか確かめることの大切さを学ぶ。小学1年生～3年生を対象に、動画から得た情報の真偽を確かめる方法を紹介し、保護者と一緒に考えられる内容となっている。

教師の研修用動画も豊富に掲載

学習コンテンツ・
啓発資料

授業実践・
活用事例

やりたいことから
動画教材を探す

教員向け
動画コンテンツ

情報モラル教育
関連サイト

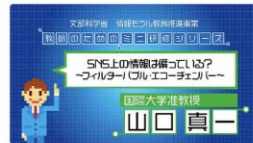
令和7年度 情報モラルミニ研修シリーズ アーカイブ動画



家庭での「使いすぎ」をどう考える? ~「使いすぎ」を指導する3つのポイント~



偽情報・誤情報で惑わされないために~データで見る現状と『情報を確かめる力』の育成~



SNS上の情報は偏っている? ~フィルターバブル・エコーチェンバー~



暴行動画の投稿・拡散とSNS炎上: 教職員が知っておくべき仕組みと留意点

投影資料

令和7年度 情報モラル教育指導者セミナー アーカイブ動画



【第4回】どうすればいい? 生成AIの上手な使い方がわからない!

投影資料①

投影資料②



【第3回】どうすればいい? 保護者に伝わらない・届かない!

投影資料①

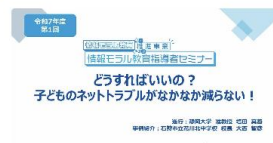
投影資料②



【第2回】どうすればいい? 学校の情報モラル教育の進め方がわからない!

投影資料①

投影資料②



【第1回】どうすればいい? 子どものネットトラブルがなかなか減らない!

投影資料①

投影資料②

情報モラル教育ポータルサイト

\ 児童生徒向けはこちら! /

じょうほう

がくしゅう

情報モラル学習サイト

～スマホ・タブレットやネットを上手に活用できるかな?～

学習コンテンツ・
啓発資料

授業実践・
活用事例

やりたいことから
動画教材を探す

教員向け
動画コンテンツ

情報モラル教育
関連サイト

文部科学省

情報モラル学習サイト（e-learningコンテンツ）

<https://www.mext.go.jp/moral/index.html#/>

学校のみならず、家庭においても子供たちが情報モラル教育を学べるコンテンツを掲載しています。

子どもたちが情報モラルを学ぶコンテンツを掲載

じょうほう 情報モラル 学習サイト

～スマホ・タブレットやネットを上手に活用できるかな?～

- 情報モラルとは、みなさんが情報社会の中で上手に生きていくために必要な考え方や態度のことです。
- このサイトでは、写真やイラスト、動画を見ながら約3つの問題に挑戦することで、情報モラルについて学ぶことができます。
- 活用場面ごとに、いろいろな問題に挑戦することができます。それぞれ約5分～10分で学習できます。
- 小学校1年生～高校3年生が対象です。推奨学年にこだわらず、学びたいものを自由に学んでみましょう。



タブレットを
初めて使う



インターネット
を活用する



情報を
発信する



オンラインで
交流する



作品を作る



マナーを
守って使う



健康に気を
付けて使う



SNSなどを
使う



情報を
確かめる



NEW



生成AIを
活用する



なにからはじめれば良いかわからないときはコチラ!



おすすめコンテンツ診断



[本サイトのコンテンツ一覧表はこちらです。](#)

写真やイラスト、画像を見ながら問題に挑戦



生成AIを活用する

気になる問題に挑戦してみよう! (各コンテンツの学習時間: 約5分~10分)

01

生成AIの情報が正しいか確かめる



推奨: 小学生

この問題に挑戦!



02

生成AIに個人情報を
入力するリスクについて考える



推奨: 中学生・高校生

この問題に挑戦!



03

生成AIでの著作物の
取扱いについて考える



推奨: 中学生・高校生

この問題に挑戦!



04

生成AIを上手に使う



推奨: 中学生・高校生

この問題に挑戦!



写真やイラスト、画像を見ながら問題に挑戦

03 生成AIでの著作物の取扱いについて考える

ストーリーを確認した後、3つの問題に回答してください。

アオイさんは、生成AIを使用して文化祭のポスターを作成しようとしています。



← 戻る

問題に進む →

写真やイラスト、画像を見ながら問題に挑戦

03 生成AIでの著作物の取扱いについて考える

問題1



03 生成AIでの著作物の取扱いについて考える

問題1



イラストに関する著作権について、正しいものはどれですか。
当てはまるものを、1つ選んでください。

- ① どんな場合でもイラストを自由に利用することはできない
- ② 著作権を侵害しても、特に罰則はない
- ③ 学校の授業で使う必要性が認められれば、イラストを使用できる

正解!

正解です。著作権とは、自分が創作した著作物を誰かに勝手にコピーされたり、インターネットなどで利用されない権利のことです。著

イラストに関する著作権について、正しいものはどれですか。
当てはまるものを、1つ選んでください。

① どんな場合でもイラストを自由に利用することはできない

② 著作権を侵害しても、特に罰則はない

③ 学校の授業で使う必要性が認められれば、イラストを使用できる

← 戻る

回答する →

写真やイラスト、画像を見ながら問題に挑戦

03 生成AIでの著作物の取扱いについて考える

■ 問題2



生成AIを使ってポスターを作る時、どのような考え方で取り組みますか。
当てはまるものを、全て選んでください。

① 自分が生成AIで作ったものは、自分のオリジナル作品だからSNSで公開してよい

② SNSに公開する前に、著作権のある画像やデザインに似ていないか確認する

③ 生成AIのサービスの利用規約を確認する

← 戻る

回答する →

写真やイラスト、画像を見ながら問題に挑戦

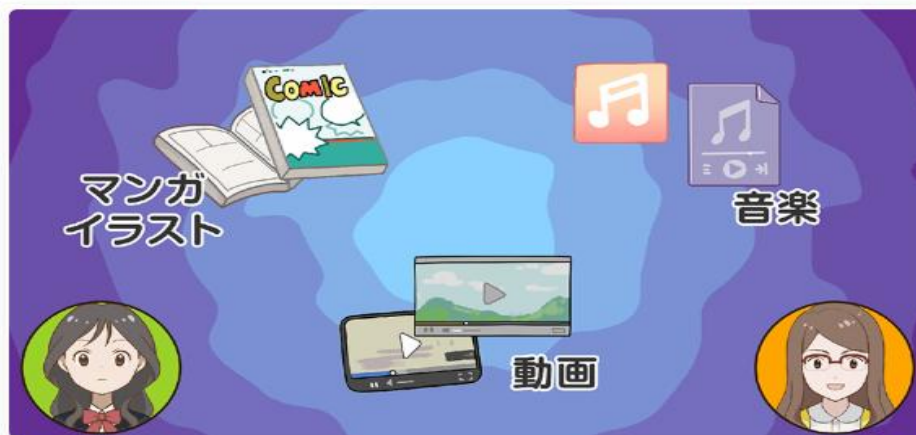
■ 問題3

次の問題は、あなたの考えを深めるための問題です。

あなただったらどう思うか、まずは一人で考えてみましょう。

また、周りに他の人がいる場合は、回答した後で、他の人がどう思ったかもきいてみましょう。

※なお、この問題に正解はありません。



自分が画像生成AIをつかって、「著作権を侵害してしまいそうだな」と思うときはどんな時ですか？

下のカードを、あなたがやってしまいそうだなと思う順番に、並び替えてください。

侵害してしまいそう ←

→ 侵害しなさそう

①
自分のSNSのアイコンをつかって公開する

②
授業で作るスライドにイラストを使って、サイトで公開する

③
イラストを作って動画共有サイトの再生数を増やそうとする

④
文化祭のポスターにイラストを使う

写真やイラスト、画像を見ながら問題に挑戦



生成AIを活用する

気になる問題に挑戦してみよう！(各コンテンツの学習時間:約5分～10分)

01

生成AIの情報が正しいか確かめる



推奨：小学生

この問題に挑戦!



02

生成AIに個人情報を 入力するリスクについて考える



推奨：中学生・高校生

この問題に挑戦!



03

生成AIでの著作物の 取扱いについて考える



推奨：中学生・高校生

この問題に挑戦!



04

生成AIを上手に使う



推奨：中学生・高校生

この問題に挑戦!



情報モラルを指導する際に活用を

情報モラル教育

ポータルサイト

- ・授業に取り入れることのできる短い動画教材を多数掲載
- ・教材によっては、一部、指導案やワークシートも掲載
児童生徒の実態に合った授業の組み立てが可能
- ・教員用の研修用動画も掲載

じょうほう がくしゅう
情報モラル学習サイト

～スマホ・タブレットやネットを上手に活用できるかな?～

- ・児童生徒が問題を解きながら情報モラルを学べる内容を多数掲載
- ・「情報モラル教育ポータルサイト」の学習動画と問題が連動

次期学習指導要領における
情報活用能力の検討状況
(情報モラルに特化して)

諮問

論点整理

審議のまとめ (WGまとめ)

次期学習指導要領における 情報活用能力の検討状況 (情報モラルに特化して)

諮問

1. 諮問文と国際的潮流

「諮問」（諮問理由 冒頭 P.1）

- 生成AIなどデジタル技術の発展は、変化に伴う困難や負担を個人や社会に強いるだけではなく、多様な個人の思いや願い、意志を具現化し得るチャンスを生み出している側面もあります。生産年齢人口が急減する中、テクノロジーを含むあらゆる資源を総動員して、全ての子供が多様で豊かな可能性を開花できるようにすることが、我が国の未来のために不可欠です。
- …日本社会の内なるグローバル化が進展し、デジタル化の負の側面等が顕在化する中、社会の分断の芽を指摘する声もあります。異なる価値観を持つ多様な他者と、当事者意識を持って対話を行い、問題を発見・解決できる、「持続可能な社会の創り手」を育てる必要性がこれまで以上に高まっていると考えられます。

「諮問」（審議事項③ P.4）

令和7年5月12日教育課程企特別部会
資料 1 - 1 （一部追記）

- 生成AIをはじめデジタル技術が飛躍的に発展する中、**小中高等学校を通じた情報活用能力の抜本的向上**を図る方策についてどのように考えるか。
- 小学校では各教科等において、中学校では技術・家庭科、高等学校では情報科を中心として情報活用能力の育成が行われているが、その現状と課題、海外との比較を踏まえた今後の具体的な充実の在り方をどのように考えるか。
- その際、**生成AI等の先端技術等に関わる教育内容**の充実のほか、**情報モラルやメディアリテラシーの育成強化**について教科等間の役割分担を含めどのように考えるか。
- **質の高い探究的な学びを実現**するための「総合的な学習の時間」、「総合的な探究の時間」の改善・充実の在り方をどのように考えるか。その際、**情報活用能力の育成との一体的な充実や教科等横断的な学びの充実**をどのように考えるか。

次期学習指導要領における 情報活用能力の検討状況 (情報モラルに特化して)

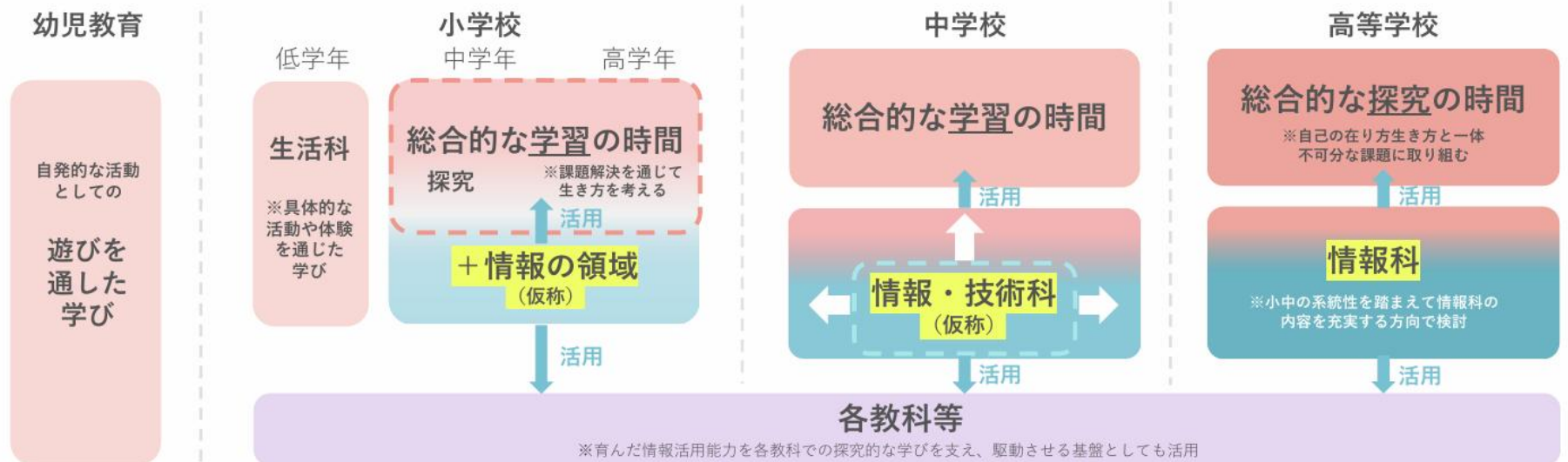
論点整理

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



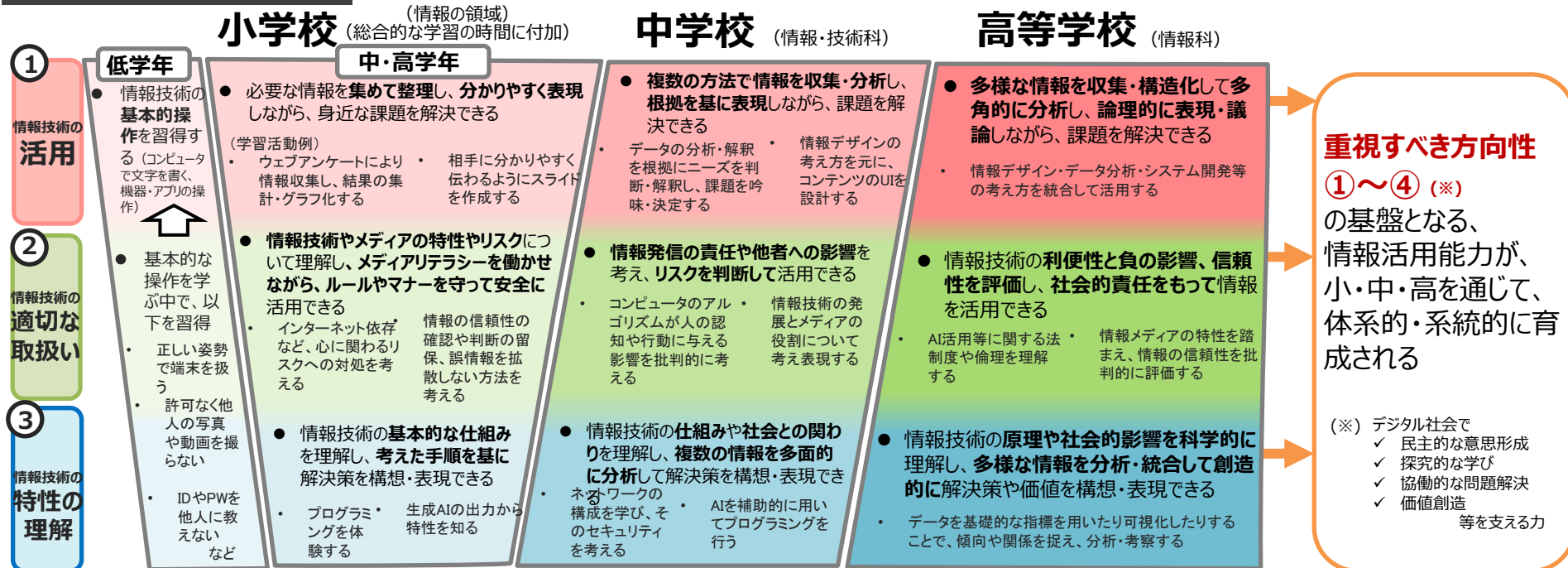
次期学習指導要領における 情報活用能力の検討状況 (情報モラルに特化して)

審議のまとめ

情報・技術WGとりまとめ案
令和8年8月4日

情報の領域、情報・技術科、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」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、「情報の領域」の体系を構造化する

「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、各教科の体系として構造化しなおす

※ 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る。

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
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
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的に捉えて、解決策を創造的に構想・表現することができる

教育課程における「メディアリテラシー」の位置づけ

- 生成AIによるハルシネーションや、人間の認知特性を踏まえたアルゴリズムによる情報の取捨選択や提示の最適化が進む中、真偽不明なものも含めて情報があふれるデジタル社会においては、真に必要な情報を吟味し、適切に取り扱う力の重要性が高まっており教育課程においてもその整理が必要
- そこで、教育課程においては、「メディアリテラシー」を情報メディアの特性が受け手に及ぼす影響を踏まえ、情報を社会的・文化的背景の中で吟味し批判的に評価したり、発信したりして、社会参画する考え方や態度であり情報活用能力の構成要素と捉え、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、情報活用能力育成の「要」となる教科等において統合的に働かせて育成するものとして位置づけてはどうか

※ 「クリティカル・シンキング」・・・論理的・合理的に考察し、内省的に思考を振り返りながら、より良い判断を志向する思考の様式であり、教科や学習場面と切り離して働くものではなく、各教科等の学習過程の中で具体的に働くものと考えられる

学習の基盤となる資質・能力

各教科等において育む資質・能力

情報活用能力

情報技術を適切かつ効果的に活用し、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力（総則・評価特別部会）

「メディアリテラシー」

※具体的な学習内容イメージは次ページ

メディアリテラシーとは、以下のことを可能にする思考力・実践的スキル、知識、態度を持つことである ※ 1

- ✓ 民主主義社会におけるメディアの役割と機能を理解すること
- ✓ それらの機能が果たされる条件を理解すること
- ✓ メディアコンテンツを批判的に評価すること
- ✓ 自己表現、異文化間対話、民主的参加のためにメディアと関わること
- ✓ ICTスキルを含むスキルを応用し、ユーザー生成コンテンツを制作すること

メディアリテラシーの一部

- ・ 情報を、多角的に分析（情報源の比較等）して考える
- ・ 情報の受発信、受け止めに、社会的・文化的背景がある（自分のバイアスもある）ことを理解する
- ・ 偽情報・白黒はっきりしない情報は「活用しない」「判断を保留する」にも含まれる ※ 2

日々の学習や生涯にわたる学びを
基盤として支える

「メディアリテラシー」の文脈で、各教科等で育まれた「クリティカル・シンキング」を活用して、
デジタル社会の具体的な状況に適切に参画・対応できるようにする

「要」となる教科等

総合的な探究の時間
（情報の領域）

情報・技術科

情報科

国語

社会

算数・数学

理科

直接的に
育成に資する
場合も

「クリティカル・シンキング（情報の吟味）」

クリティカル・シンキングは、アイデアや解決策を問い直し評価すること。帰納的推論と演繹的推論、分析、推論、評価を含む。 ※ 3

クリティカル・シンキングとは「批判すること」ではなく、「吟味すること」。クリティカル・シンキングに基づく主な行動

- 1) 論理的・合理的な思考
 - 2) 内省的、熟慮的な思考
 - 3) よりよい思考を行うための目標志向的思考
- ・ 立ち止まって考える
 - ・ 賛否両方の立場から考え評価する
 - ・ 仮説を立てて検証する
 - ・ 根拠に基づき、論理的に説明する
 - ・ 目的、状況、相手の感情、文化、価値観等を考慮して実行する ※ 4

※ 「クリティカル・シンキング」について目標や見方・考え方等においてその旨を言及している教科等もある

※ 2 第5回情報・技術WG 山脇委員ヒアリング資料より抜粋一部加工

※ 4 （出所）「メディアリテラシー吟味思考を育む」（時事通信社、2022年）

※ 1 （出典）UNESCO（2013）. Media and information literacy: policy and strategy guidelinesを元に、資料作成者が和訳したものであり、原文の一部を省略している

※ 3 （出典）OECD(2023). THE FUTURE OF EDUCATION AND SKILLS : OECD Learning Compass for Mathematics.を元に、文部科学省で仮訳したものであり、原文の一部を省略している

「メディアリテラシー」に関する内容の考え方

- 「メディアリテラシー」に関する内容は、現行の情報モラルの考え方（情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度）と重複するものと、現行学習指導要領では明確に位置づけられていないものがあり不明確
- 「メディアリテラシー」に関する内容は、情報モラルとともに「②適切な取扱い」の一環として扱うことと整理し明確化してはどうか

2

情報技術の適切な取扱い

法や制度

情報技術に関わる法令・ルール、著作権等の権利、個人情報 他

倫理

情報社会におけるマナー、責任ある利用 他

安全・メディア理解

情報セキュリティ、危険回避、偽・誤情報、メディアや情報との関わり、健康影響 他

情報モラル（現行）

「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」（学習指導要領解説）

＜解説で示されている内容例＞

- ルールやマナーを守り、自他の権利を尊重し 情報社会での行動に責任をもつ
- 情報機器の使用による健康との関わりを理解する

「メディアリテラシー」（一部）

＜解説で示されている内容例＞

- 情報には誤ったものや危険なものがあることを知る
- 情報を安全に利用する
- 情報発信による他人や社会への影響について考える

「メディアリテラシー」の重要な要素である、情報の吟味や批判的な評価、デジタル社会への参画といった要素が内容として不明確

「メディアリテラシー」に関して想定される学習内容イメージ（「要」となる教科等）

小学校

- 情報メディアを介して得る情報には、誤ったものや危険なものがあることから、すぐ鵜呑みせずに吟味したうえで判断する
- 情報メディアを介して得る情報は、送り手が情報の一部を切り貼りするなど再構成して発信していたり、受け手によって情報に対する印象が異なって伝わるといった認識の下、情報を受発信する 等

中学校

- 情報メディアを介して得る情報は、アルゴリズムによって受け手の嗜好に合わせた取捨選択が行われていたり、偽・誤情報も含まれることから、メディアを比較しながら、情報の信頼性や信ぴょう性を吟味し批判的に考察する
- 情報メディアを介して得る情報には、人間の心理的傾向が働いたり、社会的・文化的な背景があるといった認識の下、情報を受発信する 等

高等学校

- 情報の発信などにおいて情報技術を活用する際には、他者の権利や社会的責任を考慮し、安全で公正な行動を考える（情報を吟味したうえで、あいまいな情報は不用意に用いない）
- 情報メディアの特性（フィルターバブルやエコーチェンバー等）を踏まえつつ得られた情報を根拠に、問題解決に向けて論理的に仮説・検証を繰り返す 等