児童生徒の情報活用能力の把握に関する調査研究

情報活用能力育成のための

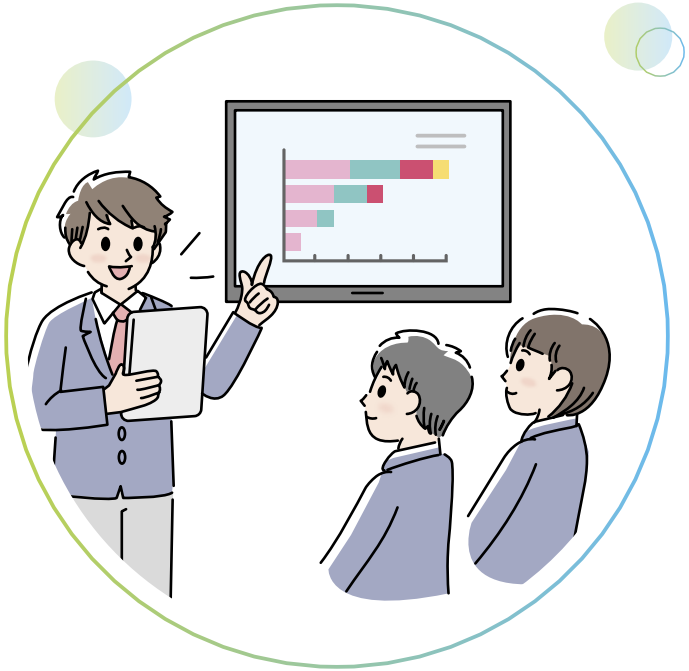
アイデア集

「情報活用能力調査」の結果から見る指導改善のポイント

令和8年11月











文部科学省

目次

情報活用能力育成とは …… p.1

情報活用能力調査の概要と調査問題例 …… p.2～3

情報活用能力調査の結果 …… p.4

調査結果からみた児童生徒の姿の例 …… p.5～6

調査問題からみた前回調査からの改善点 …… p.7

調査問題からみた前回調査との比較による
情報活用能力育成のためのアイデア …… p.8～10

文字入力調査結果からみた前回調査との比較による
情報活用能力育成のためのアイデア …… p.11

質問調査からみた情報活用能力育成のためのアイデア …… p.12～14

家庭等における情報活用能力の育成 …… p.15

情報活用能力育成の参考となる資料 …… p.16

情報活用能力育成とは

あらゆる情報やコンピュータ等の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「学習の基盤となる資質・能力」です。

将来の予測が難しい社会において、情報を主体的に捉えながら、何が重要かを主体的に考え、見いだした情報を活用しながら他者と協働し、新たな価値の創造に挑んでいくために、**情報活用能力の育成が重要**です。

１人１台端末の普及や、スマートフォン等のコンピュータの活用が一般的となった**情報化社会において必要不可欠な力**といえます。

変化の激しい社会の中で、主体的に学んで必要な情報を判断できるよう、教科等横断的に情報活用能力を育成し、発揮させることにより、各教科等における**主体的・対話的で深い学びへとつながっていく**ことが期待されます。

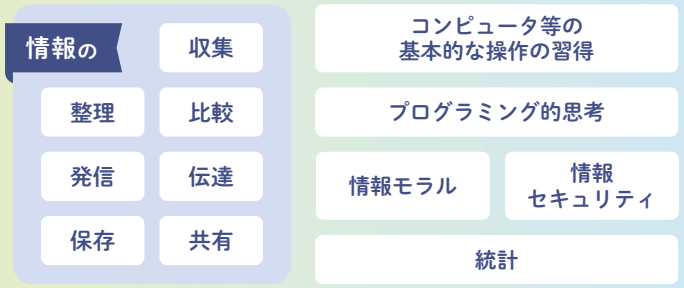
学習指導要領解説の内容

情報活用能力は、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**です。

情報活用能力をより具体的に捉えれば、**学習活動において必要に応じてコンピュータ等の情報手段を適切に用いて情報を得たり、情報を整理・比較したり、得られた情報を分かりやすく発信・伝達したり、必要に応じて保存・共有したりといったことができる力**であり、さらに、**このような学習活動を遂行する上で必要となる情報手段の基本的な操作の習得や、プログラミング的思考、情報モラル、情報セキュリティ、統計等に関する資質・能力等も含む**ものです。

【小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 総則編】　※中・高も同旨

情報活用能力に含まれる要素のイメージ



情報活用能力調査の概要と調査問題例（1）

調査概要

※小学校、中学校、高等学校を同一尺度で分析した調査は、今回が２度目となります。（前回は令和３年度に実施）

- **調査目的**：児童生徒が「情報活用能力」をどの程度身に付けているか測定する
- **調査対象**：小学５年生（167校　4,471人）、
  中学２年生（164校　4,840人）、
  高校２年生（158校（学科）　5,000人）　※抽出調査
- **実施時期**：令和７年１月～令和７年２月
- **調査方法**：CBT（Computer Based Testing）
- **児童生徒調査**：情報活用能力に関する問題調査と質問調査、キーボードによる文字入力
- **学校調査**：情報活用能力に関する質問調査

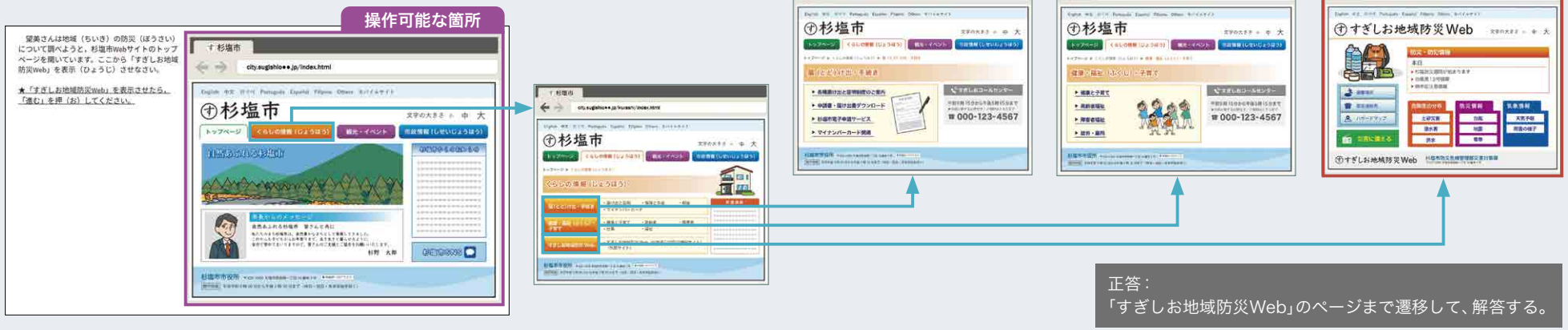
※調査問題は全校種共通に出題した問題と発達段階に合わせて中・高等学校のみに出題した問題があります。
これらの調査問題は、学習指導要領を踏まえつつ、平成 28 年度から令和元年度まで実施された文部科学省「次世代の教育情報化推進事業『情報教育の推進等に関する調査研究』」事業において、情報活用能力の育成に関わる事例を学習内容の観点から整理した、「想定される学習内容」の４分類（①基本的な操作等、②問題解決・探究における情報活用、③プログラミング、④情報モラル・セキュリティ）に基づいて作成されています。

調査問題例

本調査は、複数の調査問題で構成された「問題フォーム」を多数用意し、その中から無作為に1つのフォームを提示する方式としています。そのため、児童生徒ごとに異なる調査問題が出題されました。児童生徒に出題された調査問題例は次のとおりです。

基本的な操作等

調査問題例



疑似Webブラウザを操作して、階層構造のあるWebサイトの、
目的のページまでたどり着く問題

正答：
「すぎしお地域防災Web」のページまで遷移して、解答する。

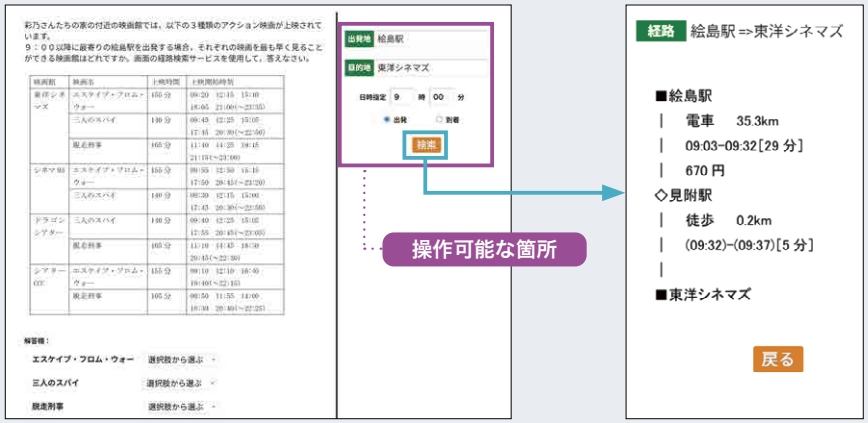
正答率※	小学校	中学校	高等学校
R６	41.6%	62.8%	74.7%

※出題される調査問題は受験者ごとに異なるため、単純な正答率では直接比較することができません。そのため本資料では、比較可能となるよう統計処理された「予測正答率」という正答率を用いています。（出題対象外の校種の正答率も算出可能）

情報活用能力調査の概要と調査問題例（2）

問題解決・探究における情報活用

調査問題例



経路検索サービスを活用して観たい映画の時間を検討する問題

正答：エスケイプ・フロム・ウォー：シネマ93
三人のスパイ：東洋シネマズ
脱走刑事：ドラゴンシアター

正答率※	小学校	中学校	高等学校
R6	3.7%	11.2%	21.7%

プログラミング

調査問題例



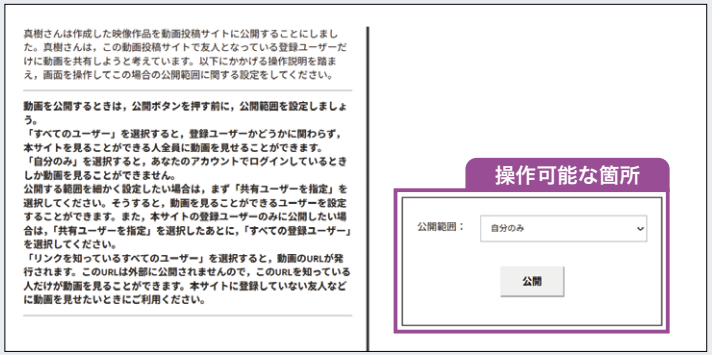
ドローンを想定どおりの経路で動かすよう、プログラムを完成させる問題

正答：2、4

正答率※	小学校	中学校	高等学校
R6	8.0%	19.4%	31.9%

情報モラル・セキュリティ

調査問題例



動画投稿サイトに作品を公開する場面において、疑似クラウドサービスを操作して、公開範囲を特定のカテゴリーに絞って設定する問題

正答：「共有ユーザーを指定」を選択し、「友人となっている登録ユーザー」を選択する。

正答率※	小学校	中学校	高等学校
R6	37.1%	53.7%	64.6%

※出題される調査問題は受験者ごとに異なるため、単純な正答率では直接比較することができません。そのため本資料では、比較可能となるよう統計処理された「予測正答率」という正答率を用いています。（出題対象外の校種の正答率も算出可能）

情報活用能力調査の結果

本調査は、IRT※1という統計的手法を用いて分析することで、児童生徒の情報活用能力を小学校から高等学校までを同一尺度※2で測定しました。

- この表は、調査結果の分析から得られた児童生徒の情報活用能力の９段階※3を、その特徴をもとに４つの層に整理したものです。（第１層から第４層に向かってレベルが高くなる。第４層が最上位）
- 調査の結果、小学校、中学校、高等学校と校種が上がるにつれて情報活用能力が高くなる傾向がみられました。
- 令和３年度の調査結果と比較すると、いずれの校種においても、統計的分析の結果、子どもたちの情報活用能力の平均得点に、差はみられませんでした。

※１　「IRT（Item Response Theory、項目反応理論）」とは、受検者の能力を測る統計的手法の一つで、異なる問題セットに解答した児童生徒の能力を同一尺度で得点化することができます。なお、国際的な学力調査（PISA、TIMSS等）や英語資格・検定試験（TOEIC、TOEFL等）にも採用されています。

※2　共通問題（アンカー項目）の結果に基づき、受検者集団や実施年度、問題の構成が異なっていても能力を比較できるようにした共通の尺度（ものさし）です。

※3　令和３年度の調査を行った全児童生徒の平均点を500点（得点の上限や下限は存在しない）に換算したうえで、スタナインという分割方法（分布を上位から４%、７%、12%、17%、20%、17%、12%、７%、４%の割合で9分割する手法）を用いてレベル分けしたものです。令和６年度の調査結果も、同一尺度で示しています。また本年度においてはそこから更に分析等を行いやすくするため、情報活用能力の特徴を基に有識者の見解を踏まえて４つの層に分けたもので整理しています。

各校種における令和３年度の結果との比較

小学校では、半数近くの児童が第１層に留まる

中学校では、第３・４層への伸び悩みが見られる

高等学校では、ややばらつきが見られる

層	年度	小学校	中学校	高等学校
第4層（レベル：8～9）	R6	0.4%（レベル9：0.1%、レベル8：0.3%）	7.7%（レベル9：3.6%、レベル8：4.1%）	25.3%（レベル9：15.5%、レベル8：9.8%）
	R3	0.5%（レベル9：0.1%、レベル8：0.4%）	7.8%（レベル9：1.9%、レベル8：5.9%）	24.2%（レベル9：9.7%、レベル8：14.5%）
第3層（レベル：6～7）	R6	8.9%（レベル7：2.1%、レベル6：6.8%）	31.9%（レベル7：12.4%、レベル6：19.5%）	38.5%（レベル7：19.0%、レベル6：19.5%）
	R3	8.2%（レベル7：1.8%、レベル6：6.4%）	35.0%（レベル7：13.1%、レベル6：21.9%）	42.3%（レベル7：20.4%、レベル6：21.9%）
第2層（レベル：4～5）	R6	44.7%（レベル5：11.9%、レベル4：32.8%）	44.1%（レベル5：19.0%、レベル4：25.1%）	28.0%（レベル5：14.0%、レベル4：14.0%）
	R3	41.4%（レベル5：15.6%、レベル4：25.8%）	42.7%（レベル5：24.9%、レベル4：17.8%）	26.7%（レベル5：17.4%、レベル4：9.3%）
第1層（レベル：1～3）	R6	46.0%（レベル3：15.3%、レベル2：18.8%、レベル1：11.9%）	16.3%（レベル3：6.9%、レベル2：6.2%、レベル1：3.2%）	8.2%（レベル3：3.3%、レベル2：3.2%、レベル1：1.7%）
	R3	49.9%（レベル3：23.6%、レベル2：15.9%、レベル1：10.4%）	14.4%（レベル3：9.2%、レベル2：3.9%、レベル1：1.3%）	6.8%（レベル3：4.1%、レベル2：1.8%、レベル1：0.9%）

※四捨五入により表示しているため、合計値と内訳の合計に差異が生じる場合があります。

調査結果からみた児童生徒の姿の例（1）

調査結果から想定される児童生徒が身に付けている情報活用能力をもとに、各層における児童生徒の姿を例示します。

第1層
（レベル：1～3）

指示に従い、コンピュータの基本的な機能を活用して学習できる。

小学校 5年生：46.0%、中学校 2年生：16.3%、高等学校 2年生：8.2% の児童生徒



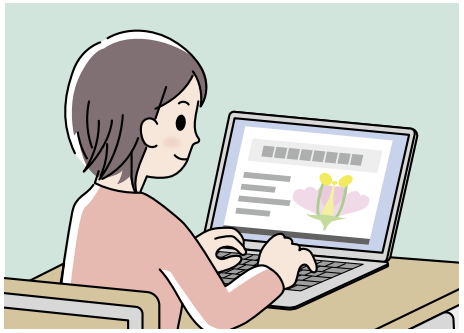
- 指示に従ってコンピュータの基本的な操作ができる。
- パスワードの役割や重要性を理解している。



指示された課題に必要な情報を、コンピュータに提示された資料から読み取ることができる。



コンピュータを活用して、情報を比較したり、情報から特徴を見つけたりすることができる。

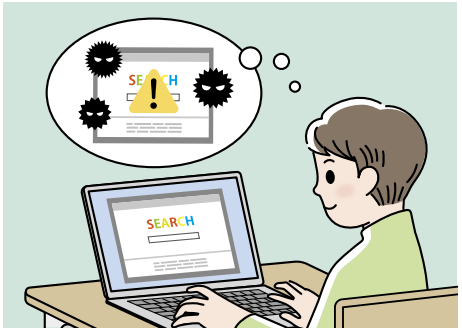


指示に従ってアプリケーションの基本的な機能を活用し、情報をまとめることができる。

第2層
（レベル：4～5）

目的に応じ、コンピュータを活用して学習できる。

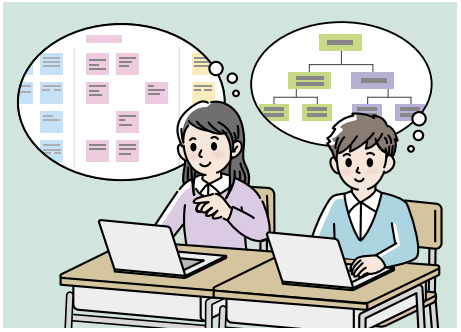
小学校 5年生：44.7%、中学校 2年生：44.1%、高等学校 2年生：28.0% の児童生徒



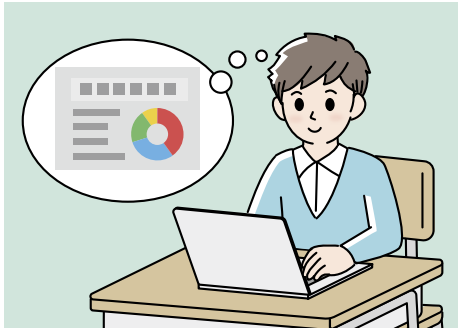
- 目的に応じてコンピュータの基本的な操作ができる。
- コンピュータウイルス感染のリスク、健康へのリスク等を理解している。



情報の目的や意図を理解し、拠り所となる情報や不足した情報をインターネットを用いて収集できる。



コンピュータを活用して、多様な情報を分類・要約したり、フローチャートに整理したりすることができる。



目的に応じてコンピュータを活用し、分かりやすい表現を意識してまとめることができる。

調査結果からみた児童生徒の姿の例（2）

第3層
（レベル：6～7）

情報を主体的かつ適切に扱い、コンピュータを活用して学習できる。 小学校 5年生：8.9%、中学校 2年生：31.9%、高等学校 2年生：38.5% の児童生徒



- 他者への影響を意識してコンピュータの基本的な操作ができる。
- システムの基本的な仕組み、情報の権利、インターネット上でのリスクを踏まえた行動等を理解している。



インターネット上の複雑な情報を構造的に理解して、自分の目的に応じた情報を抽出することができる。



コンピュータを活用して、複数の情報を用いて分析し、自分の目的に応じた情報の整理ができる。



適切なグラフを用い、理由を説明しながら、自分の主張に基づいた表現ができる。

第4層
（レベル：8～9）

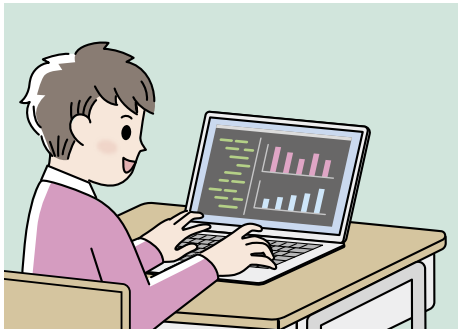
複雑な課題に対応するため、コンピュータを活用して学習できる。 小学校 5年生：0.4%、中学校 2年生：7.7%、高等学校 2年生：25.3% の児童生徒



- 情報技術の特性を理解したうえでコンピュータの操作ができる。
- インターネット上の不適切な情報の受発信を避ける方法等を理解している。



情報発信者の意図を踏まえ、複数の情報を比較して、より信頼できる情報を収集することができる。



シミュレーションやプログラミングでの試行を踏まえ、根拠に基づいた整理・分析ができる。



情報の特性や意図を踏まえ、根拠となる情報を引用し、適切な表現でまとめることができる。

調査問題からみた前回調査からの改善点

例えば、特に小学生で 基本的なソフトウェアの理解や インターネットへの情報のアップロードの留意点に関する理解が進んだと考えられます。

調査の結果、令和３年度の結果と比較して、コンピュータで使用するソフトウェア（アプリ）の種類とその説明を結びつける問題の正答率※について、小学５年生では５ポイント以上増加しました。
また、SNSの特性として、公開された情報を完全に削除することが難しいことを問う問題の正答率※について、小学５年生では７ポイント以上増加しました。

※出題される調査問題は受検者ごとに異なるため、単純な正答率では直接比較することができません。そのため本資料では、比較可能となるよう統計処理された「予測正答率」という正答率を用いています。

基本的な操作等

調査問題例

次の選択肢（せんたくし）①から⑤をドラッグして，表の空欄（くうらん）にあてはめ，表を完成させなさい。

＜選択肢＞

① ブラウザ ソフトウェア
② 表計算 ソフトウェア
③ 文書作成 ソフトウェア
④ プレゼンテーション ソフトウェア
⑤ メール ソフトウェア

	ソフトウェアの種類	ソフトウェアの説明
A		表から計算したり，グラフを作成したりすることができる。
B		発表のためのスライドを作ることができる。
C		web ページを検索（けんさく）したり，見たりすることができる。
D		余白（よはく）や文字数，行数など書式を整えた文書を作成できる。
E		電子メールを読んだり，書いたりすることができる。

ソフトウェア（アプリ）の種類が書かれたカード（図左）をドラッグアンドドロップで操作して、ソフトウェアの説明に結びつける問題

正答：A：②、B：④、C：①、D：③、E：⑤

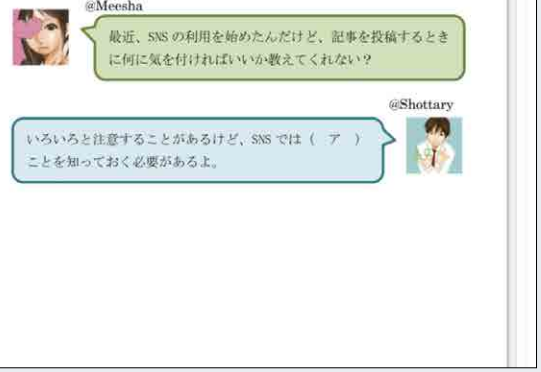
正答率※	小学校	中学校	高等学校
R３	70.1%	88.4%	93.3%
R６	75.7%	88.2%	92.8%

情報モラル・セキュリティ

調査問題例

村島高校の美咲さん（@Meesha）はSNSに詳しい翔太さん（@Shottary）に，インターネット上のメッセージサービスを通じて，質問をすることにしました。右のメッセージの（　ア　）にあてはまるものとして最も適切なものを，１つ選んでください。

○1 一度公開した画像や記事を完全に削除するのは難しい
○2 投稿した記事の公開範囲が設定できないので全世界に公開されてしまう
○3 友人の画像をアップロードしたら、その後に友人に知らせればよい
○4 実名制ならば「なりすまし」のユーザがいない
○5 匿名で利用すれば、だれの投稿記事かばれない



問題文や会話文を読み、最近SNSを始めた美咲さんへのアドバイスとして、会話文の空欄に当てはまる適切な内容を選択肢から選ぶ問題

正答：選択肢１

正答率※	小学校	中学校	高等学校
R３	58.5%	78.3%	85.7%
R６	66.3%	80.3%	86.7%

- すべての子どもたちが理解している訳ではありません。引き続き、指導を続けましょう。
- ほかにも、コンピュータに関する基礎理解や情報モラルに関する重要な内容はあります。子どもたちの実態に応じて指導してください。

調査問題からみた前回調査との比較による情報活用能力育成のためのアイデア（1）

疑似Webブラウザを操作し、階層構造をもつWebサイトの中から目的のページへ到達する問題を通して、Webサイトの操作や情報の階層性の理解等に課題がみられました。

情報活用能力育成のためのアイデア

1 インターネットの特徴を理解した情報収集

- コンピュータを活用することで多様な種類の情報を容易に作ることができます。また、それらの情報は、インターネットを通じて多くの人に公開することもできます。
- このような特徴により、インターネット上には、制作者の目的や意図が異なる多様な情報が公開されており、中には誤った情報もあります。
- １つの情報だけでなく複数の情報を比較する等して、自分の目的や意図にあった情報や、信頼できる情報を収集できるようになることが大切です。
- そのため、インターネットを活用した体験的な活動を通じて、Webサイトの基本的な操作方法を含め、インターネットの特徴を理解し、情報収集の方法を学ぶことが重要です。

例 インターネット上の情報について話し合おう　小学校中学年～高学年を想定

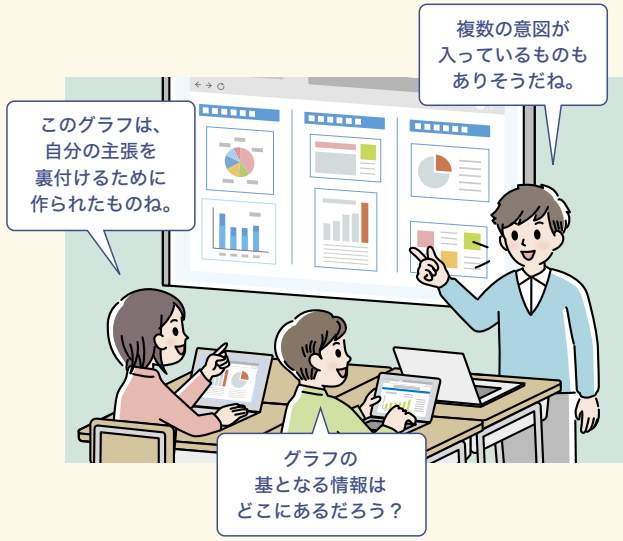
1 発表資料を作成するために、自分の目的や意図に合った情報（表やグラフ）をインターネットで収集する。
- その際、国や自治体等のWebサイトを含む複数の情報源から情報を収集する。

2 収集したそれぞれの表やグラフにどのような目的や意図があるか考える。

3 目的や意図について、表やグラフを分類する。
（分類例：説明を分かりやすくするため／情報を比べやすくするため／すごいと思わせる（強調する）ため／安心して買ってもらうため　等）

4 分類した結果を話し合う。

5 自身の目的・意図にあった表やグラフを用いて発表資料等を作成する。



POINT　活動を通じて、次の内容についても学習しましょう。

- ▶ インターネット上には、悪意のある情報（コンピュータウイルス含む）もあること。
- ▶ 国や自治体等のWebサイトで公表されている情報については、一定程度の信頼性があること。
- ▶ 調べた情報を発表資料に載せる場合、引用や出典の表記をすること。

調査問題からみた前回調査との比較による情報活用能力育成のためのアイデア（2）

疑似クラウドサービス（動画投稿サイト）を操作する問題や、並び替え機能を活用して複数の物件データから条件に当てはまる物件を選択する問題を通して、公開範囲を限定したクラウド上への情報公開や、データを処理して必要な情報を選択すること等に課題がみられました。

情報活用能力育成のためのアイデア

1 コンピュータを活用した情報の多角的な分析

- コンピュータを活用することで、大量の情報を整理することができます。
- 表計算ソフト等を活用することで、情報の並び替え、フィルタリング、集計等が簡単にできるため、情報を多角的に分析することができます。
- 情報社会では、大量の情報を扱う必要があるため、これからの子どもたちにとって、大量の情報を分析する活動は必要な活動と言えるでしょう。

例 公開されているデータを用いて分析してみよう　小学校高学年～中学生を想定

1. 「全国体力・運動能力、運動習慣等調査結果」のデータを表計算ソフトで加工可能なデータ形式でダウンロードする。
   ※児童生徒の情報活用能力に応じて、情報量を調整して提示しましょう。
2. 表計算ソフトを操作して、複数の条件がある課題を考える。
   （課題例：「50m走で、全国平均より速くて、男女差が小さい都道府県はどこ？」 等）
3. 表計算ソフトを操作して、全国の傾向についてグラフを作成する。
4. どのグラフが伝わりやすいかグループで話し合う。
5. 公式に公開されている、「調査結果の概要」を確認して、どのように表現されているかを考える。

POINT ▶ この例の他、「全国学力・学習状況調査（質問紙）」の結果を用いて、「毎日朝ごはんを食べていて、家で勉強する時間が長い子が多い都道府県はどこ？」等の課題も考えられます。



2 クラウドサービスの特性理解とリスクに配慮した情報公開

- 情報には、著作権や肖像権等の様々な権利があります。
- また、個人情報等の保護すべき情報もあるため、インターネット上に情報を公開する際には、注意が必要です。
- 情報社会では、インターネット上に情報を公開する機会も多いため、リスクを理解して情報公開を行う体験をしましょう。

例 教育用クラウドサービスを活用した情報公開　小学校高学年～中学生を想定

1. インターネットから、自分の気に入った川柳を見つける。
2. 著作権について調べ、見本をもとに、引用や出典を表記し、気に入った理由等をスライドにまとめる。
3. 作成したスライドを、公開範囲を設定して教育用クラウドサービスにアップロードする。

調査問題からみた前回調査との比較による情報活用能力育成のためのアイデア（3）

ドローンを想定どおりの経路で動かすプログラムを改善する問題や、経路検索サービスを活用して観たい映画の時間を検討する問題を通して、目的に沿ったプログラムの改善や、経路検索サービスを活用して計画を立てること等に課題がみられました。

情報活用能力育成のためのアイデア

1 シミュレーション等を活用した情報の統合的な活用

- 多様な条件や制約のなかで、複雑な情報を扱うためには、シミュレーションを活用することも重要です。
- また、コンピュータを活用することで、多様な種類の情報（動画・音声・写真・文章等）を統合的に整理しやすくなります。

例 最適な鉄道旅行を計画しよう　中学生～高校生を想定

1. 条件を基に実現可能で「最適」な鉄道旅行の計画を考える。
   （条件の例：四国（必ず４県）をまわる、徳島駅をスタート・ゴールとする、１人旅、季節は夏、４泊５日、鉄道を基本とするがバスも可　等）
2. 自分にとっての「最適」を考える。
   （例：無駄がない旅程にする、できるだけ多くの観光地をめぐる、移動時間をできるだけ少なくする、可能な限りコストをおさえる　等）
3. インターネット等を活用して情報を収集し、経路検索サービスでシミュレーションしながら旅程を計画する。
   （例：営業時間や混雑状況等の基本情報を収集しながら、デジタルマップにプロットしたり、表計算ソフト等に情報を整理する　等）
4. 条件に合っており、実現可能な旅程であることの根拠を示しながら、自分にとっての「最適」な計画を発表し、グループで話し合う。

POINT ▶ 口コミやSNSで情報を収集する際には、複数の情報を比較する等して、情報の真偽を判断しましょう。



2 プログラミングを通じた現実社会の問題解決

- 私たちの身の周りでは、様々な情報機器が生活や社会を支えています。
- 情報機器をプログラミングで制御することで、現実社会の問題を解決する体験をしましょう。

例 自動レジシステムを作ってみよう　中学生～高校生を想定

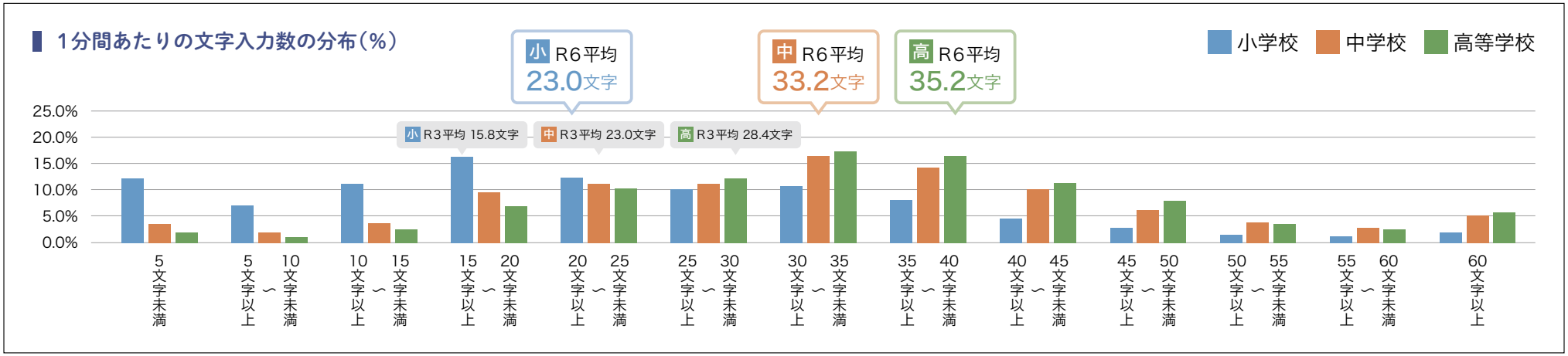
1. 商品情報を登録する。
   - 基本情報：商品コード、商品名、販売価格　等／発展的な情報：原価、販売単位、税率、商品カテゴリー　等
2. 商品をスキャンする仕組みを準備する。
   - バーコードリーダーによるバーコードの読み取り／画像診断AIによる商品画像の認識（事前に商品画像のAI学習が必要）　等
3. プログラミングで自動レジシステムを作成する。
   - 発展的な情報やスキャンの仕組みを変えることで、自動レジシステムを活用した追加の課題を提示することもできる。（例：売上を上げるためにはどうすれば良いか　等）

文字入力調査結果からみた前回調査との比較による情報活用能力育成のためのアイデア

令和３年度の結果と比較して、平均文字入力数は増加しています。

キーボードによる１分間あたりの平均文字入力数	小学校５年生	中学校２年生	高校２年生
	23.0文字 (+7.2文字)	33.2文字 (+10.2文字)	35.2文字 (+6.8文字)

↑括弧内は令和３年度から変化した数



情報活用能力育成のためのアイデア

● 最初は、ホームポジションを意識して、ゆっくり正しく入力する

- ホームポジションを意識して、正しい指使いで入力する練習をさせましょう。
- ローマ字表等を見ながら入力できる文字を増やしていき、指定された言葉や短文の入力を練習させましょう。

● 練習を繰り返し、速さと正確さの向上を目指す

- 授業の振り返りや、デジタル日記を活用し、文字入力の機会を増やしましょう。
- 隙間時間や家庭でも練習できる仕組みを整えましょう。

※練習の際には、必ず文字入力数の記録をとり、過去の自分と比較できるようにしましょう。



- 小学校の低学年段階からキーボードによる文字入力を指導している学校もあります。
- コンピュータに文字を入力する方法には、様々な方法がありますが、学習を一層充実する観点から、キーボードによる文字入力の指導をしましょう。
- キーボードを取り外せる端末でも、必ずキーボードを取り付け、タイピングの機会や練習量に差が生まれないよう気を付けましょう。

質問調査からみた情報活用能力育成のためのアイデア（1）

学校の実態 ～学校全体での取り組み～

情報活用能力に関する、児童生徒の実態把握や、教育課程の編成・評価改善が進んでいない学校がありました。

学校質問調査の結果、学校全体で実施する情報活用能力育成のための取組状況について、小中高共通して**「児童生徒の実態把握」、「教育課程の編成」、「教育課程の評価・改善」**等で「あまりあてはまらない」または「あてはまらない」と回答した学校が30%以上でした。

情報活用能力育成のためのアイデア

アンケート等を実施して、児童生徒の実態や傾向を把握する

- 年度末や新年度の初め等に、情報活用能力に関するアンケート等を実施し、児童生徒の実態や傾向を把握しましょう。
  →下の表はアンケートの例（情報活用能力調査で実施した質問調査）です。実態把握の参考にしてください。

あなたは学校で、次のようなことをどのくらいおこなっていますか。以下の（1）～（11）それぞれについて、当てはまるものを１つ選んでください。	
1	インターネットを使って情報を収集する（検索する、調べる等）。
2	コンピュータを使って文章を作成する（文字、コメントを書く等）。
3	コンピュータを使って情報を整理する（図、表、グラフ、思考ツール等を使ってまとめる）。
4	コンピュータを使ってプレゼンテーション（発表のスライド）を作成する。
5	コンピュータを使ってプログラミングをする。
6	自分で学んだことや、学んだ成果を残し、振り返るためにコンピュータを使う（授業の感想を書く、ポートフォリオに保存する等）。
7	自分が調べたことや考えたことを他の人に共有したり、他の人のものを参考にしたりするためにコンピュータを使う（クラウド上にデータを保存する等）。
8	他の人が調べたことや考えたことを参考に、自分の学習を進めるためにコンピュータを使う。
9	コンピュータを使って一つのものを他の人と協力して編集しながら作成する（共同編集する等）。
10	コンピュータやスマートフォン等を使ってデジタルのドリルや問題集等に取り組む。
11	コンピュータやスマートフォン等を使ってメッセージやコメントのやり取りをする（チャットを含む）。

選択肢の例：ほぼ毎日／週３回以上／週１～２回以上／月１回以上／月１回未満／まったくか、ほとんどない／わからない



カリキュラム・マネジメントに取り組む

- 本資料の「調査結果からみた児童生徒の姿の例（p.５、６）」を参考に、育てたい子どものイメージを明確化しましょう。
- どのような力を、どの学年・教科・単元等で育成するか、全教職員で考えましょう。
  - 年間計画や指導方針を検討する際に、学校外の人材（近隣の大学、近隣の学校、教育委員会等）に評価してもらうことも考えられます。
- その際、教科等横断的に取り組むために、育成したい力をつないでみて、体系的に育成できているかを考えてみましょう。
  - 例えば、「情報の収集」という力をつないでみて、時期は適切か、関連する他の教科等はないか、等を検討しましょう。

質問調査からみた情報活用能力育成のためのアイデア（2）

学校の実態 ～日常的な取り組み～

行事、委員会活動、教師からの連絡等の学校生活での、日常的なコンピュータの活用がされていない学校がありました。

調査の結果、**「行事、委員会活動、教師からの連絡等の学校生活での児童生徒の日常的なコンピュータの活用」**を行っていると回答した学校は、**小学校35.9%、中学校53.7%、高等学校67.1%**程度でした。さらなる活用が期待されます。

授業中、学習のためにコンピュータを活用することを児童生徒自身が選択・判断することについて、あまり行われていない学校がありました。

調査の結果、**「授業中のコンピュータの活用を児童生徒が選択・判断すること」**を行っていると回答した学校は、**小学校18.6%、中学校25.0%、高等学校29.1%**程度でした。ただし、情報活用能力が十分に身についていない子どもに対しては、選択や判断を一律にゆだねることには留意が必要です。

情報活用能力育成のためのアイデア

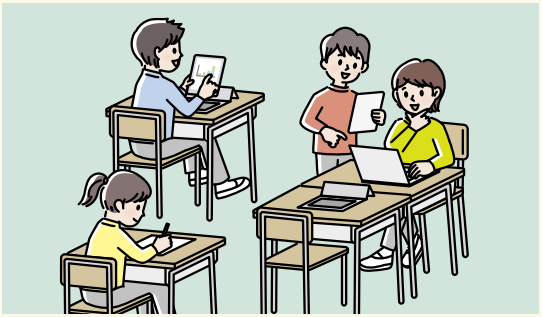
行事、委員会活動、教師からの連絡等の学校生活でのコンピュータの活用

- 係活動や委員会活動でのアンケート
  - レクリエーションの参加者を募集したり、行事の要望や感想を収集したりする際に、活用します。
  - 情報収集の体験や収集した情報を活用したデータ活用の実践にもなります。
- 校内用ホームページの作成・情報発信
  - 校内の児童生徒と教職員のみ閲覧可能なホームページの作成をします。
  - 操作の練習や、情報発信の体験的学習を通じて、情報発信時の留意点を考えるきっかけにもなります。
- チャット等でのコミュニケーション
  - 委員会活動、クラブ・部活動、学級活動等でも活用できます。
  - 文字入力や操作の練習にも役立ちますし、適切なテキストコミュニケーションの練習にもなります。



コンピュータ活用の選択・判断

- コンピュータの利点を理解させる。
  - 児童生徒自身がコンピュータの利点を理解することで、自分が取り組みたい活動に対して、コンピュータを活用した方が良いかどうかの判断ができます。
- 基本的な操作方法を習得させる。
  - 基本的なソフトウェア等の操作方法を習得することで、気軽にコンピュータを活用することができます。



質問調査からみた情報活用能力育成のためのアイデア（3）

児童生徒の実態 ～健康への配慮～

児童生徒の情報機器を活用する際の健康への配慮は、前回調査から変わっていないことが分かりました。

児童生徒質問調査では、**小学５年生の30%以上、中学２年生・高校２年生の50%以上**が、健康へ配慮した情報機器の利用に関して「どちらかといえば、当てはまらない」、「当てはまらない」と回答しました。

情報活用能力育成のためのアイデア

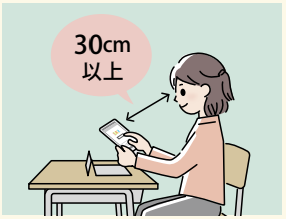
子どもたちに健康への配慮の方法を教える

- 次の３点について、子どもたちの理解を促すため、必ず一度は説明を行いましょう。

  - コンピュータやスマートフォンを利用するときは、目と画面との距離を30cm以上離すようにする。
  - コンピュータやスマートフォンを利用するときは、30分に１回は20秒以上、目を休めるようにする。
  - 夜、寝る１時間前からはコンピュータやスマートフォンの利用を控えるようにする。

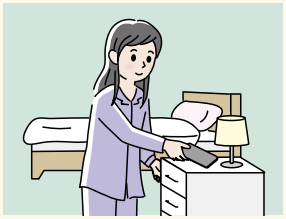
身体活動を通して具体的に理解させる

- 目と画面の距離が30cm以上とは、どのくらいの距離なのか、距離感を体験させましょう。
- 長時間端末を活用する場面では、適宜声をかけ、時間を伝えましょう。



目と画面との距離を30cm以上離す


30分に１回は20秒以上、目を休める


寝る１時間前からは利用を控える

継続的に意識するような仕組みを作る

- 掲示物を教室内等に掲示し、いつでも見れるようにしておきましょう。

自分の健康を意識したインターネットの利用について考えさせる

- 子どもたちは、楽しくてつい時間を忘れて、SNSやオンラインゲームを利用してしまいます。
- これらのサービスの作り手の立場になって「夢中になる仕組み」について考えさせる等の活動を通じて、健康と楽しさの適切なバランスを踏まえた利用を話し合う機会を作りましょう。

例 SNSやオンラインゲームサービスの利用について考えよう

1. サービスの作り手になりきって、利用者が利用したくなる工夫を考え、どのような夢中になる仕組みがあるかを知る。
   （自分の好きな情報が次々に出てくる／毎日ログインすると、報酬がどんどん良くなる　等）
2. 長時間使い続けることで、良くないことがあるか考える。
   （目が疲れることで視力が低下する可能性がある／夜遅くまで起きてしまい寝不足になる　等）
3. 夢中になる仕組みを知ったうえで、楽しさと健康のバランスを踏まえた利用について考える。

家庭等における情報活用能力の育成

次のことに留意して、家庭等においても情報活用能力を育成しましょう。



※「GIGAスクール構想×家庭学習」（信州大学　佐藤和紀 氏）
https://www.mext.go.jp/studxstyle/special/39.html

家庭学習における情報活用

学校生活や家庭学習等、様々な場面で端末を活用していれば、端末は特別な機器ではなく、学習や生活に便利に使えるものと感じるようになるでしょう。学習や生活が豊かになることがわかると、自然と使っていくようになります。

活用事例

- 文字入力ソフト等を活用したキーボードによる文字入力
- 簡単な反転学習のための短い動画視聴
- テーマや課題に沿った身の回りのものの撮影
- 家庭学習の予定や取組時間、一言日記等に関する家庭学習の記録
- 健康観察の記録や翌日の持ち物チェック等に関するライフログの記録
- クラウド上のデジタルノートへの学習のまとめの記載
- 苦手な内容を補う等の自己調整を目的としたデジタルドリルの活用
- クラウド上のホワイトボードの付箋機能を活用した協働学習

ポイントや留意点

- 子供たち自身に“端末でどんなことをしたいか”等を考えさせ、子供に任せる部分や考えさせる部分をもたせる。
- クラウドを活用することで、家庭等でもクラスのみんなと進捗確認や相談ができるため、モチベーションを高くしながら家庭学習に取り組める。
- 初期段階では様々な問題が出てくるため、適正なルール設定等は議論を重ねながら合意形成していく。
- 教師が、端末を活用した家庭学習を想定できるようにするために、校務での端末活用や学校外からクラウドに接続すること等に慣れておく。

保護者との連携

保護者との連携も重要な視点です。学校での使い方を保護者にも把握してもらい、家庭等で子供に声をかけてもらう、家庭等での使用ルールを子供と一緒に作る、学校だけでなく家庭等でも子供の力を育てていくために、保護者と連携していくことが大事です。

※「GIGAスクール構想×保護者との連携」（山梨大学　三井一希 氏）
https://www.mext.go.jp/studxstyle/special/321.html

保護者等と確認・共有しておくことが望ましい内容

- 児童生徒が端末を安全・安心に活用するために気を付けること
- 端末・インターネットの特性と個人情報の扱い方
- 健康面への配慮
- トラブルが起きた場合の連絡や問合せ方法等の情報共有の仕組み

保護者等への説明場面

- 就学前の説明会、学年学級懇談会
- 年度始めの学校・学年・学級経営方針の説明
- 日常的な情報発信（学校だより、学年だより、学校Webサイト等）

保護者等の理解につながる情報共有・活動等

- 保護者対象の端末の活用体験
- 学校としての端末活用方針やビジョンの共有
- 日常的な情報共有（クラウドを活用した授業や子供たちの活動動画の共有）
- 家庭学習で使える有益なサイトの共有
- 端末活用における留意点の共有

情報活用能力育成の参考となる資料

StuDX Style（スタディーエックス スタイル）

GIGAスクール構想により整備された新たな機器等を、日常的に活用するイメージをもっていただけるよう、先進的な実践事例等について情報発信していくWebサイトです。

StuDX Style（スタディーエックス スタイル）
https://www.mext.go.jp/studxstyle/

リーディングDXスクール

情報活用能力の育成を図りつつ、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実や校務DXを行い、全国に好事例を展開する、リーディングDXスクール事業について情報発信していくWebサイトです。

リーディングDXスクール
https://leadingdxschool.mext.go.jp

情報モラル教育ポータルサイト

情報モラルに関する学習コンテンツ、授業実践・活用事例、動画コンテンツ、児童生徒向けの学習サイトへのリンク等、情報モラルに関する情報を発信していくWebサイトです。

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

学校現場における生成AIの利用について

初等中等教育段階の学校現場における生成AIの適切な利活用を実現するための参考となる資料や留意事項をまとめたWebサイトです。

学校現場における生成AIの利用について
https://www.mext.go.jp/zyoukatsu/ai/

情報活用能力の抜本的向上に向けた検討

情報活用能力は「学習の基盤となる資質・能力」であり、
探究的な学習の過程で発揮されることが、ますます期待されています。
また今後、情報技術の更なる進展が想定されるなか、デジタル人材が不足することも懸念されています。

このような状況のなか、文部科学省では、
小学校・中学校・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、
中央教育審議会へ諮問（2024年12月25日）を行いました。
2026年11月現在、学習指導要領改訂に向け、
情報活用能力の整理や体系的な育成方法について、議論が続いています。

今後、コンピュータやネットワークの仕組みの理解やデータ活用、生成AI等の先端技術に関わる内容について、
地域や学校による育成の差をなくすとともに、
小学校・中学校・高等学校で体系的に育成することが望まれます。

参考資料

初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について（諮問）
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/mext_00003.html

教育課程企画特別部会における次期学習指導要領等に向けた審議まとめ
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/004/gaiyou/mext_00022.html

情報活用能力育成のためのアイデア集

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
〒100-8959　東京都千代田区霞が関3-2-2

[発行]　株式会社内田洋行 教育総合研究所
〒104-8282 東京都中央区新川2-4-7

作成に協力していただいた方々
（敬称略、五十音順、所属は令和８年３月のもの）

秋山 隆	関西大学社会学部 准教授
石原 浩一	愛知県春日井市立坂下中学校 教諭
板垣 翔大	宮城教育大学教育学部 准教授
稲垣 忠	東北学院大学文学部 教授
佐藤 和紀	信州大学教育学部 准教授
泰山 裕	中京大学教養教育研究院 教授
三井 一希	山梨大学教育学部 准教授

調査に関する詳細な報告書等はこちら

児童生徒の情報活用能力の
把握に関する調査研究

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00028.html

文部科学省