

デジタル社会の新たな「読み・書き・そろばん」： 教育現場におけるデジタルリテラシー育成の設計図



田中康平（教育 ICT デザイナー）

デジタル社会の到来が、 教育に新たな「基礎学力」を要請している



デジタルリテラシーは、21世紀の生活において不可欠なスキルである。

日常的な活動（情報検索、SNS、オンラインサービス）から、新たな技術（生成AIの評価）まで、あらゆる場面で必要とされる。

GIGAスクール構想と学習指導要領が、デジタル教育の国家的な基盤を構築した

The Infrastructure
GIGAスクール構想
(since Reiwa 2 / 2020)

+

The Mandate
学習指導要領



全ての児童生徒に1人1台の学習者用コンピュータと高速ネットワーク環境を整備し、日常的なICT活用を推進。



「情報活用能力（情報モラルを含む。）」を「学習の基盤となる資質・能力」の一つとして明確に位置付け。

文部科学省は調査とKPI設定により、児童生徒のデジタルリテラシー向上を具体的に促している

令和3年（2022.1-2）



調査研究の実施

「児童生徒の情報活用能力の把握に関する調査研究」を実施。キーボード入力、情報読解、プログラミング知識等をCBTで調査。

令和6年（2024.2）



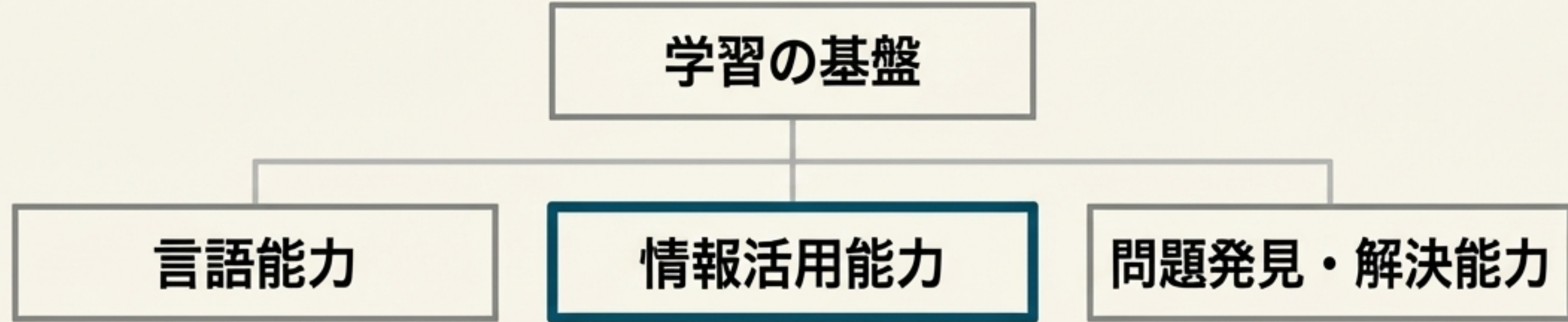
KPIの方向性を提示

調査結果を踏まえ、「教育DXに係るKPIの方向性」を提示。児童生徒のデジタルリテラシー向上に向けた取り組みを加速。

Part 2: 育成の設計図

学習指導要領が示す「情報活用能力」をいかに育むか

学習指導要領は「情報活用能力」を、言語能力などと並ぶ教科横断的な「学習の基盤」と位置付けている



学習指導要領（総則）より

“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。”

これは特定の教科の目標ではなく、すべての学習活動を支える土台である。

デジタルリテラシーは、相互に関連する5つの構成要素から成る



「情報活用能力」の育成は、特定の専門教科ではなく、すべての教科活動に組み込まれている

教科等	デジタルリテラシーの要素と関連する記述内容
国語	コンピュータで文字を入力する基本操作の習得。インタビューで情報を集め、発表する活動。
算数	表やグラフ作成にコンピュータを活用。プログラミング体験を通じた論理的思考力の育成。
社会	情報の送り手と受け手の立場から考え、正しく判断し責任をもつことの重要性を学ぶ。
理科	観察・実験においてコンピュータや情報通信ネットワークを適切に活用する。
総合的な学習の時間	探究学習において、情報の収集・整理・発信にコンピュータ等を効果的に活用する。

小中学校での育成は、高等学校の必修修科目「情報Ⅰ」を通じて高等教育の基盤を形成する

小中学校 (Elementary & Jr. High)

各教科で「情報活用能力」の基礎を育成



高等学校 (High School)

必修修科目「情報Ⅰ」で実践的・発展的に学習

- ・ 情報社会の問題解決
- ・ コミュニケーションと情報デザイン
- ・ プログラミング
- ・ データの活用



大学入試 (University Entrance)

2025年1月から大学入学共通テストの試験科目に

教育現場で活用できる体系的なフレームワークや資料が、国や関連団体から提供されている

情報活用能力の体系表例		
情報活用能力の体系表例は、文部科学省「次世代の教育情報化推進事業（IE-School）」の成果として提供されています。		
領域	項目	内容
基礎的な能力	情報活用能力の基礎	1. 情報の収集と整理
		2. 情報の整理と活用
		3. 情報の活用と発信
		4. 情報の活用と評価
		5. 情報の活用と創造
		6. 情報の活用と共有
	情報活用能力の応用	1. 情報の活用と評価
		2. 情報の活用と創造
		3. 情報の活用と共有
		4. 情報の活用と評価
		5. 情報の活用と創造
		6. 情報の活用と共有
応用的な能力	情報活用能力の応用	1. 情報の活用と評価
		2. 情報の活用と創造
		3. 情報の活用と共有
	情報活用能力の応用	1. 情報の活用と評価
		2. 情報の活用と創造
		3. 情報の活用と共有

「情報活用能力の体系表例」

文部科学省「次世代の教育情報化推進事業（IE-School）」

各自治体の実情に応じて活用できる能力体系のモデル。



「情報活用能力ベーシック（小学校版）」

（一社）日本教育情報化振興会（JAPET&CEC）

小学校向けに無償で配布されている実践的な資料。



タイピング練習から探究的なポスター作成まで、 多様な学習活動を通じて実践的に育成する



タイピングスキルの育成

ローマ字学習前（小1・2年）からホームポジションの運指を繰り返し練習。競争させず、個人の成長を重視。



ポスター作成によるスキル育成

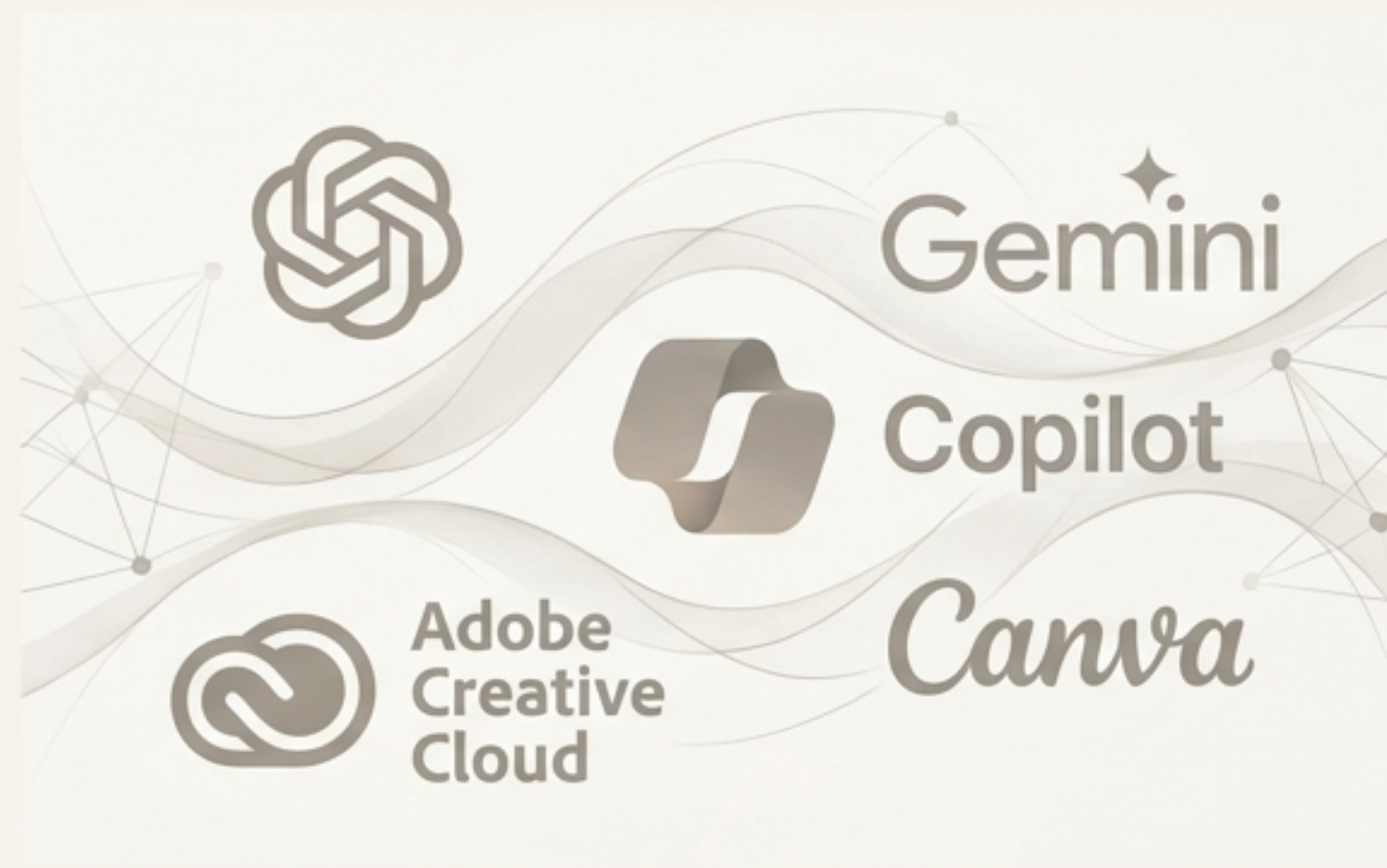
アンケート調査からグラフ作成、考察、発表までを行うパフォーマンス課題。情報活用能力、言語能力、問題解決能力を統合的に育む。

Part 3: 未来への展望

生成AI時代の教育をデザインする

生成AIの急速な普及と進化が、教育における「リテラシー」の定義を再び問い直している

- 2022年11月 OpenAI「ChatGPT」リリース以降、ユーザーが急増。
- テキスト生成から、画像、音楽、映像など「マルチモーダル」化へ進化。
- Adobe, Canvaなど既存ツールへの組み込みが進み、誰もが意識せずに活用する時代へ。



文部科学省はガイドラインとパイロット校事業を通じて、生成AIの教育利用を慎重かつ積極的に模索している

ガイドライン策定

名前：「生成AIの教育利用に関する暫定的なガイドライン」

詳細

- 2023年7月公表
- 教育利用の方向性や留意点を示す
- 「暫定的」表記は、継続的な議論と改訂を示唆

パイロット事業

名前：「生成AIパイロット校」事業

目的

- リーディングDXスクール事業の一環として、校務や学習活動での活用事例を収集・公開



これからの教育者に最も求められるのは、自らのリテラシーを高め、変化を主体的にデザインする力である

- 新たなツールの普及は、児童生徒の学びを大きく変える可能性がある。
- 家庭学習でのAI活用が当たり前になる未来も見据え、学校教育で必要な対応を精査し、適切な学習をデザインすることが求められる。
- 教師自身がデジタルツールを積極的に活用し、自らのリテラシーを高め続けることが、これからの教育の鍵となる。

