次期学習指導要領 教科別まとめ　　高校 No.08

審議まとめ（2026年10月5日）を高校の先生向けにまとめ直しました

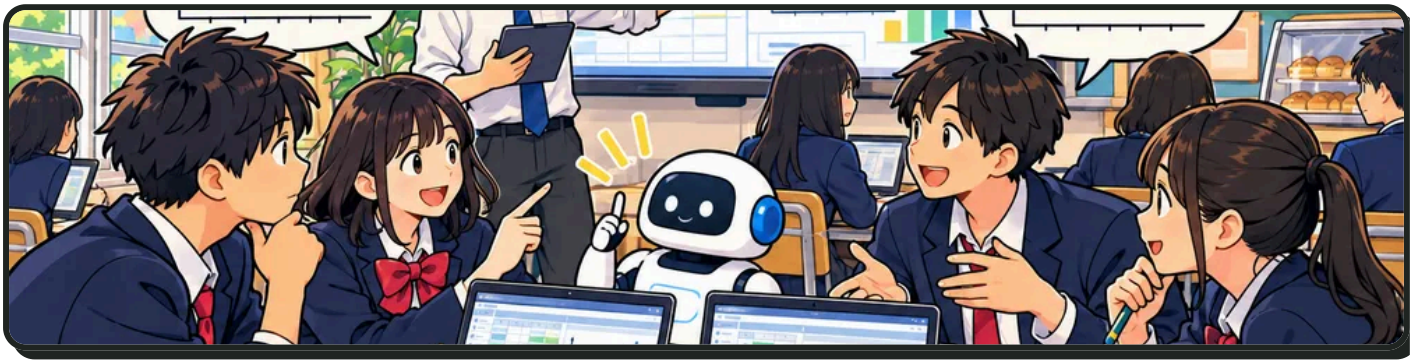
情報

次期学習指導要領で、どう変わる？

小は総合に「情報の領域」、中は新教科、高は情報科を充実

高校版





10秒でいうと　情報Ⅰ・Ⅱの構成は維持。AI・データサイエンスを加え、両科目の最後にPBL（課題解決学習）

やさしく言うと

高校の情報科は、情報Ⅰ（必履修）と情報Ⅱ（選択）の構成を維持する方向です。そのうえで、AIやデータサイエンスに関する内容を新たに加えます。情報Ⅰ・Ⅱとも、最後に学んだことを総合的に使うPBL（課題解決型の学習）の項目を置く案です。情報Ⅱは、一定の幅で単位数を柔軟に配当できる方向です。AI時代でも、プログラミングの学習は大切とされています。

高校はいつから？

全面実施	2032年度の入学生から（学年ごとに。2034年度に全学年）（見込み）
移行期間	2029～2031年度
告示	2027年度末の予定
教科書	2032年度から学年ごとに新しい教科書（2030年度から検定）

この冊子の中身

1 情報のポイント　4つ
2 主な変更点　6項目
3 現行と次期の比較（新旧対照）　4項目
4 高校の科目と単位
5 授業時数
6 生成AI・ICTとの付き合い方　7項目
7 今からできる準備チェックリスト　4項目
8 次期を先取りする授業アイデア　1本
9 指導案（試案）　1本
10 現行の学習指導要領・解説（高校）

無料 原田英語.com 次期学習指導要領ナビ

研修・会議・授業・保護者会での印刷・コピー・配布・投影はご自由にどうぞ。ご連絡は不要です。クレジットは残してください。
審議まとめ（2026年10月5日）準拠・出典ページつき。告示前の方向性で、今後変わることがあります。2026年11月4日 版

サイトで見る

情報・技術、情報の3行要約（全校種）

1. 中学校の技術・家庭科は「情報・技術科」と「家庭科」に分け、情報・技術科は「情報技術」と「情報を基盤とした生産技術」の2領域とする案が示された。
2. 小学校の総合的な探究の時間に「情報の領域」を加え、3〜6年で情報技術の使い方・安全な扱い方・仕組みを順序立てて学ぶ方向。
3. 新しい教科・領域の時数は、総時数を増やさず他教科から広く薄く確保する方向で、現時点の試算では一律3〜4%程度の減少が見込まれる（具体の時数は今後検討）。高校は情報Ⅰ・Ⅱを維持し、AI・データと探究（PBL）を強化する案。

※「情報・技術科」は資料編では仮称で、2領域で構成する案。小・中のコマ数は学習活動を積み上げた「各学年最大」の見込みで、標準授業時数の実数は今後示される。新教科・領域は小学校が令和10年度、中学校が令和11年度から段階的に先行実施。

1 情報のポイント

4つ

1 科目構成は維持し、AIとデータを加える

情報Ⅰが必履修になったのは前回の改訂で、共通テストへの追加は令和7年度です。安易な変更は現場の混乱を招くとして、情報Ⅰ・Ⅱの構成は維持する方向です。大学などの数理・データサイエンス・AI教育とのつながりをふまえ、AIやデータサイエンスの内容を加えます。P242

授業では、たとえば 身近なデータを集めて簡単な予測モデルを作り、予測が外れる理由もグループで話し合う、といった授業が考えられます。

2 新しい内容項目の案

情報Ⅰは5項目の案です（仮称）。「情報の仕組みと社会との関わり」「情報デザインとデザイン思考」が入ります。さらに「データ分析とモデル化・シミュレーション」「アルゴリズムとシステム開発」「PBLによる課題解決の実践」です。情報Ⅱには、単独でAIを扱う項目などが加わります。P242 P255

授業では、たとえば 学校行事の案内を使う人の立場で作り直し、アンケートの声をもとに改善する、といった情報デザインの授業が考えられます。

3 PBLで作って、使って、直す

情報Ⅱは、学校の実情に応じて一定の幅で単位数を柔軟に配当できる方向です。差が出るのは主に「PBLによる価値創造の実践」で、作ったものを実際に使い、改善を重ねる過程を学ぶとされています。評価も、課題解決や価値創造の過程を重視する方向です。P242 P256 P261

授業では、たとえば 学校の困りごとを解決するアプリを作って実際に使ってもらい、意見をもとに何度も改良する、といった授業が考えられます。

4 AI時代のプログラミングと科目の組み替え

AIでプログラムを作れる時代でも、プログラミングの学習は不要にならないとされています。AIへの指示や、できたコードの妥当性を確かめる力が一層大切だからです。単位の柔軟化で、情報Ⅰと数学Ⅰの一部を一体化した科目などの工夫例も示されています。P249 P259

授業では、たとえば 生成AIが書いたプログラムを動かして誤りを見付け、直した経緯を記録して提出する、といった授業が考えられます。

2 主な変更点

6項目

1. 新教科・領域の時数は、他の教科から「広く薄く」減らして生み出す方向

年間の総授業時数は増やさない前提のため、新教科・領域の時数を特定の教科から削るのではなく、小学校3年以上で今35コマを超える教科等から、同じ割合で時数を減らして確保する方向が示された。減らす幅は、現時点の試算で一律3～4%程度と見込まれている。35コマ以下の教科等は「週1コマ程度は必要」として減らさない。具体的な数字は今後、教育課程企画特別部会で検討して示される。P78 P79

2. タイピングや端末操作など、各教科で教えていた内容を新教科・領域へ移す方向

これまで各教科でばらばらに教えていたタイピング、映像の操作、グラフの作り方、データ分析の方法などは、新教科・領域で順序立てて学ぶ。プログラミングやデータ活用、産業と情報の関わり、情報機器と健康の関わりなども新教科・領域へ移す方向で、各教科はその分の内容を減らし、教科ならではの学びに時間を使えるようにする。メディアリテラシーはこれまで国語科や社会科でも扱ってきたが、新教科・領域で大きく強化する方向。どの内容を移すかは、教育課程全体を見ながら今後整理する。P243 P257

3. 教員不足への対策：研修・免許講習・遠隔授業など

令和7年度時点で、中学校の技術分野の担当教員のうち臨時免許状の人が543名、免許外で教えている人が1,863名、高校情報科でもそれぞれ47名・97名いて、「危機的な課題」とされている。国は、新課程の研修コンテンツを小学校向けは令和9年度末、中学校向けは令和10年度末までに作り、小・中・高のすべての担当教員に研修を行う。オンラインの免許法認定講習の充実、複数校をまとめて教える・遠隔授業の実証、企業などからの外部講師の活用、免許制度の検討も進める。P239 P261 P262

4. 国が授業でそのまま使える動画・教材を作り、年1回以上更新する

先生が過度な負担なく授業できるよう、国が授業動画を含む学習者用教材を作っており、技術の進歩で古くならないよう少なくとも年に1回程度アップデートする。公表時期は前もって学校に伝える。「技術の統合」については、教材だけでなく指導計画の例・参考資料・研修をセットで提供する。3Dプリンターなどの整備状況の見える化や、PC教室の維持・更新に向けた財政措置の整理も進める。P240 P251 P254 P262

5. 高 高校情報科：科目構成は維持し、AI・データサイエンスとPBLを強化する案

情報Ⅰ（共通必履修）と情報Ⅱ（選択）の構成は、情報Ⅰが共通テストに入ったのが令和7年度で混乱を避けるため変えない方向。内容は、大学の数理・データサイエンス・AI教育につながるよう、AIやデータサイエンスを加え、両科目とも最後に「PBL（課題解決型の学習）」の項目を置く案。情報Ⅱは学校の実情に応じて単位数を柔軟に増やせるようにする方向。一部の内容は中学校の情報・技術科へ移すが、全体の学習量は現行を上回らないようにする。P242 P255 P256 P258

6. メディアリテラシー・AI・プログラミング的思考を小中高でつなげて育てる

うその情報や偏った情報を見きわめる「メディアリテラシー」、AIを使いこなす力、「プログラミング的思考」を、情報活用能力の中心として小・中・高で系統的に育てる。プログラミング的思考は、AIに指示してプログラムを作らせる場合も含め、出てきたものを論理的・批判的に確かめて直し、責任を持って使うところまでを含む考え方に広げ、中学・高校でも育てる。AIの使い方のポイントは改訂を待たずガイドラインで示し、生成AIのガイドラインは令和8年度中に改定する。P248 P249 P262

3 現行と次期の比較（新旧対照）

4項目

黄色のマーカー＝次期で新しく入る・強く打ち出される言葉　~~取り消し線~~＝現行から消える・言い方が変わる言葉

項目	現行	次期（審議まとめの方向）
情報活用能力のとらえ方	「情報及び情報技術を活用する力」として、学習の基盤となる資質・能力に位置付け。	情報活用能力は「**情報技術の活用**」に絞って整理し、「情報の活用」は各教科で育てる。「活用」「適切な取扱い」「特性の理解」の3要素で小中高を通して整理。 P238 P239
高校情報科の科目と単位	情報Ⅰ（共通必履修、2単位）と情報Ⅱ（選択、2単位）。	情報Ⅰ・情報Ⅱの構成は維持し、標準単位数はともに**4新単位**（1新単位=17コマ）。情報Ⅱは追加で単位を配当できる例を解説等で示し、柔軟に配当できるようにする案。 P80 P82 P242 P256
高校情報科の内容項目	情報Ⅰは「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」「コンピュータとプログラミング」「情報通信ネットワークとデータの活用」の4項目。AIやデータの学習、探究的な学びが十分でなく、仕組みやセキュリティが複数項目に分散。	情報Ⅰは「情報の仕組みと社会との関わり」「情報デザインとデザイン思考」「データ分析とモデル化・シミュレーション」「アルゴリズムとシステム開発」「**PBL**による課題解決の実践」。情報Ⅱには「社会課題と**データサイエンス**」「**AI**」などを新設する案（すべて仮称）。 P242 P255
プログラミング的思考	前回改訂で小・中・高を通じたプログラミング教育を充実したが、内容や指導にばらつきがあり、問題解決にプログラミングを使う学習も十分でない。	**AIへの指示**も含め、作ったものを論理的・批判的に**評価・改善**し、責任を持って使うまでを含む考え方に捉え直し、小学校だけでなく中学・高校でも育てる。 P249

4 高校の科目と単位

情報Ⅰ（共通必履修）と情報Ⅱ（選択）の2科目構成は維持する案（科目名も同じ）。内容項目は、情報Ⅰ「情報の仕組みと社会との関わり」「情報デザインとデザイン思考」「データ分析とモデル化・シミュレーション」「アルゴリズムとシステム開発」「PBLによる課題解決の実践」、情報Ⅱ「社会課題とデータサイエンス」「コンテンツデザイン」「AI」「先端技術と情報システムデザイン」「PBLによる価値創造の実践」（すべて仮称）。情報Ⅱは単位数を柔軟に配当できる。工夫例として「情報Ⅰと情報Ⅱを一体化した科目」「情報Ⅰと数学Ⅰの一部を一体化した科目」や、情報Ⅰを増単して中学校の内容を学び直す例が示されている（P242, P255, P259）。

5 授業時数

必要な時数の目安（学習活動の積み上げによる最大値）：小学校総合「情報の領域」は3・4年が各学年最大30コマ程度、5・6年が各学年最大35コマ程度。中学校「情報・技術科」は1・2年が各学年最大70コマ程度、3年が最大35コマ程度（現行の技術分野の内容を含む時数）。総合の「探究の領域」と「情報の領域」は別々に標準時数を設定。標準総授業時数は現行維持とし、小3以上で現在35コマを超える教科等から一律3～4%程度を減じて確保する考え方（3～4%は現時点の試算）。具体の時数は今後精査・検討（P78, P79, P257）。高校は情報Ⅰ・情報Ⅱともに4新単位（現行2単位。1新単位=17コマ）。必履修教科の合計が3新単位以下となる減単は不可（P80, P82, P259）。

6 生成AI・ICTとの付き合い方

7項目

1. AIの可能性とリスクの両方を学ぶ

AIなどの情報技術は社会のあらゆる活動の基盤になる一方、偽・誤情報の拡散、フィルターバブル、AIが人の認知や判断に与える影響などのリスクもあります。かたより・依存・学習過程の省略（認知的オフロード）などの負の側面を理解し、情報を批判的にとらえて使うメディアリテラシーが不可欠とされています。P235 P236

2. 今の課題：生成AIなど先端技術の内容が明確でない

現行の学習指導要領では、生成AIなどの先端技術に関わる内容がはっきり位置付けられておらず、情報モラルやメディアリテラシーも学校による差が大きいことが課題とされています。P72 P239

3. AIを使いこなす力の中身

「AIエージェント」や「フィジカルAI」などAIの進展が速く、子供は検索エンジンなどを通じてすでにAIに日常的に触れています。AIを使いこなす力を、単なる操作ではなく、AIを適切かつ効果的に使って問題を解決したり考えをつくったりする力と捉えます。P248

4. 高校「情報科」：情報Ⅱに単独の「AI」項目

情報Ⅰは、ネットワークやAIなどの共通的な技術を学ぶ項目を立て、すべての内容項目でAIに関わる特性や適切な取扱いを扱う方向です。情報Ⅱには「社会課題とデータサイエンス」「AI」などの項目を新しく立て、AIの仕組みやガバナンス、AIモデルの構築などを深く学ぶ方向です。P242 P255 資料編(2)P153 資料編(2)P180 資料編(2)P181

5. 資料編：校種別の「AI自体を学ぶ」内容の例

小学校では「AIの出力には誤りやかたよりがある」「AIに頼りすぎない」「最後は人間が判断する」など、中学校では「AIの出力には誤りやかたよりがあり人の判断を尊重する」「権利侵害や悪用のリスク」など、高校ではAIの分析結果がデータやモデルの選び方で変わることなどが例として整理されています。資料編(2)P153

6. 資料編：「AIを活用して学ぶ」考え方

小学校はミニ探究ユニットの中で体験的に使い、中学校はAIを補助的な役割として問題発見や設計・評価改善で使い、高校ではAIの出力を一つの情報として妥当性やかたよりを検討しながら使う、と段階的に整理されています。資質・能力の育成に効果的かどうかを吟味して使うことが前提です。資料編(2)P154

7. 授業での活用例

情報科の活用例として、生成AIとの対話でヒントを得て解決策を考えてプログラムにしたり、作ったプログラムをクラウドで共有して統合・テストしたりして、試行錯誤の回数を増やすことが挙がっています。P260

7 今からできる準備チェックリスト

4項目

- [ ] 今すぐ 各教科で教えているタイピング、写真・動画の操作、グラフの作り方、スライド作成、データ分析の方法などを学年別に棚卸しし、どの学年で何を教えているかを一覧にします。新教科・領域に移る可能性のある内容と、教科に残す内容を考える材料になります。P243 P257
- [ ] 今すぐ 生成AIの利活用に関するガイドラインは、学習指導要領の改訂を待たずに令和8年度中に改定される予定です。改定版が出たら内容を確認し、校内の生成AI利用ルールと授業での使い方を更新します。P248 P262
- [ ] 今すぐ 高校の情報Ⅰで、評価の観点を前もって生徒と共有し、端末で課題解決の過程を記録させ、ルーブリックで到達度を示す評価を試します。両科目に、(1)～(4)で学んだ内容を総合的に活用するPBLの内容項目が設けられることへの準備にもなります。P242 P261
- [ ] 先行実施まで 国が作る研修コンテンツ（小学校向けは令和9年度末、中学校向けは令和10年度末まで）や授業動画の公表時期を把握し、校内研修で事前に視聴する時間を確保します。新教科・領域は小学校が令和10年度、中学校が令和11年度から段階的に先行実施される予定です。P79 P261 P262

8 次期を先取りする授業アイデア

1本

高1（情報Ⅰ） 1単位時間（50分）

同じデータでも答えが変わる？予測モデル比べ

「明日のパンは何個？」気温だけで予測するか、曜日も入れるか。モデルの前提を問い直します。

手順・ワークシート

ねらい

同じデータから、使う要素の選び方によって予測の結果が変わることを表計算での分析を通して理解し、生成AIの分析結果も含めて予測の前提と限界を説明できる。

流れ

5分 「明日、購買のパンを何個仕入れる？」と問い、架空のデータを配ります。予想だけを言わせたあと、「根拠のある予測をしよう」と課題を示します。評価の観点もここで共有します。

12分 半数のグループは、気温と販売数の散布図をつくり、近似直線から明日の気温での予測値を求めます。残りのグループは、曜日や行事の有無ごとに平均を求め、条件別の予測値を出します。

12分 2種類の予測を黒板に並べ、なぜ結果が違うのかを話し合います。先生は「どの要素を入れて、どの要素を入れなかったか」「データにない要素（天気、テスト期間など）は？」と問い、モデルは要素の選び方で変わることを整理します。

11分 先生が示す生成AIの分析結果を読み、どの要素を使った結論か、根拠として足りないものは何か、データにない情報を推測で付け加えていないかを、グループで付箋に書き出して検討します。

10分 一人一人が「仕入れ提案書」に、予測値、使った要素と前提、外れたときのリスクを3〜4行で書きます。数人が発表し、AIの分析を唯一の根拠にしないことの意味を確かめて終わります。

評価

提案書で、予測値の根拠となる要素と前提を明示し、予測の限界やリスクに触れているかを、事前に共有したルーブリックで見取ります（思考・判断・表現）。散布図や条件別の平均を目的に合わせて作れているかは知識・技能として見ます。生成AIの分析を前提や要素の観点から具体的に検討しているかは、付箋と話し合いで形成的に見取ります。

© 原田英語.com 次期学習指導要領ナビ（https://www.haradaeigo.com/jikigakushushido/）｜情報（高校）教科別まとめ｜研修・校内での印刷・配布OK（連絡不要）

9 指導案（試案）

1本

高等学校第1学年　情報Ⅰ　全7時間（本時は第4時）

シミュレーションで改善策を試す ～購買の待ち時間を予測しよう～

中央教育審議会教育課程部会の審議まとめ（2026年10月5日）で示された、情報Ⅰの科目構成を維持しつつ内容項目を「データ分析とモデル化・シミュレーション」などに組み替え、最後に「PBLによる課題解決の実践」を置く方向（いずれも仮称）と、プログラミング的思考を、AIへの指示も含め、生成・作成したものを…

指導案の全文

本時のねらい

購買の待ち時間を表すモデルを要素と仮定を明示して作成し、生成AIが示したモデルの誤りを見つけて直したうえで、条件を変えたシミュレーションの結果を比較して、改善策の効果を根拠を示して説明することができる。

本時の流れ

- 5分 **導入** 前時までに整理した実測データ（平均の到着間隔、支払い方法別の平均会計時間）を振り返り、本時の問いを確かめる。
- 8分 **展開** 【モデル化】待ち時間を決める要素（客の到着間隔・会計時間・レジの数）を出し合い、単純化と仮定を決める（レジは1台、客は来た順に並ぶ、到着間隔は実測の範囲の一様な乱数、会計時間は支払い方法ごとに実測の範囲の一様な乱数）。1人目～3人目の到着・会計開始・会計終了・待ち時間の関係を、紙の上で時刻の線（タイムライン）に表す。
- 7分 **展開** 【生成AIのモデルを検証する】教師が事前に生成AIに作らせた表計算モデル（会計開始時刻を到着時刻と同じにしている）を提示し、その結果（待ち時間がいつも0）と、自分たちのタイムラインを比べて誤りを見つける。誤りの箇所と正しい式を、班で説明し合う。
- 15分 **展開** 【シミュレーション】表計算ソフトで、列に到着間隔（乱数）・到着時刻・支払い方法・会計開始時刻（1人目は到着時刻、2人目からは=MAX（到着時刻, 前の人の会計終了時刻））・会計時間（支払い方法ごとの実測の範囲の乱数）・会計終了時刻・待ち時間をとり、60人分のモデルを作る。①現金のみ ②半数がキャッシュレス（偶数番目の30人をキャッシュレスに固定）の2条件を同じシートに並べ、到着間隔の列は2条件で共用して、キャッシュレスの割合以外の条件をそろえる。再計算を10回行って、2条件の平均待ち時間を記録して比べる。早く終わった班は、レジを2台にした場合のモデルの作り方を考える。
- 10分 **展開** 【比較・検討】班の結果をクラウドの共有シートに入力し、クラス全体の結果を箱ひげ図などで比べる。結果から言える改善策の効果と、モデルの仮定による限界（客の到着は一様ではない、混雑すると買うのをやめる人がいる等）を話し合う。
- 5分 **まとめ** 振り返りシートに、本時のモデルの仮定のうち最も見直したいものとその理由、生成AIの出力を確かめるときに大切だと思ったことを書く。

PDF版：shidoan-ko1-joho1-machijikan-simulation.pdf（ダウンロードコーナー）

10 現行の学習指導要領・解説（高校）

PDF **高等学校学習指導要領（平成30年告示）（本文）**
https://www.mext.go.jp/content/20230120-mxt_kyoiku02-100002604_03.pdf

PDF **高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 情報編**
https://www.mext.go.jp/content/1407073_11_1_2.pdf

文部科学省の公式PDFです（クリックで開けます）。

ご利用について

- **研修・会議・授業・保護者会での印刷・コピー・配布・投影はご自由にどうぞ。ご連絡は不要です。**
  （校内研修・教育委員会の研修・教員養成の授業・学年会・PTAなど）
- クレジット「原田英語.com 次期学習指導要領ナビ」
  （https://www.haradaeigo.com/jikigakushushido/）はそのまま残してください。
  各ページの下に入っています。
- 中身は中央教育審議会 教育課程部会「次期学習指導要領等に向けた審議まとめ」（2026年10月5日）ほか文部科学省の資料をもとに、原田英語.comが要約したものです。**告示前の方向性**で、答申・告示で変わることがあります。（仮称）の名前も今後変わる可能性があります。
- 文中の P○ は審議まとめ本体（PDF）のページ、**資料編（1）～（3）P○** は第3部 資料編（PDF）のページです（PDFのページ番号。印刷されたページ番号とは1つずれることがあります）。PDFで見ているときはクリックで原文が開きます。
- 授業アイデア・指導案は、審議まとめの方向性をふまえた原田英語.comのオリジナルの試案です。
- 最新の情報・ほかのPDFはサイトで：
  https://www.haradaeigo.com/jikigakushushido/download/（2026年11月4日 版）

サイトで最新版を見る