

中学校に「情報・技術科」 が新設へ

小・中の情報教育が どう変わるか

2026年8月、次期学習指導要領に向けた審議まとめの素案が公表されました。中学校に「情報・技術科」、小学校の総合的な学習の時間に「情報の領域」を新しくつくる方向です。いつから、何が変わるのか。文部科学省の公表資料をもとに、保護者の皆さまに向けて整理しています。



情報・技術科

情報の領域

次期学習指導要領

家庭でできること

IoT × AI プログラミング専門スクール Swimmy

保護者向けガイド／2026年9月

「中学校に新しい教科ができるらしい」という話を、耳にしたことはありませんか。

2026年8月31日、中央教育審議会の教育課程企画特別部会が「次期学習指導要領等に向けた審議まとめ（素案）」を示しました。次の学習指導要領で何をどう学ぶかを議論してきた、その中間的なまとめにあたる資料です。

そこで改訂の重要な柱として挙げられたのが、小学校の「情報の領域」と中学校の「情報・技術科」の創設をはじめとする、**情報活用能力の抜本的な向上**でした。

小・中・高でどう積み上がるか

次期学習指導要領で構想されている情報教育の体系（2026年8月時点の資料より）

小学校（第3～6学年）

情報の領域 （新設）

- 総合的な学習の時間に付加
- 操作・検索・ファイル管理
- プログラミングを体験
- 生成AIの仕組みを知る

体験する

Swimmy.

IoT×AIプログラミング専門スクール

中学校

情報・技術科 （新設）

- 情報技術と生産技術を一体で
- センサーと条件分岐
- 課題を解決するプログラム制作
- データの統計的な分析

作って解決する

高等学校

情報Ⅰ・情報Ⅱ （充実）

- 情報デザインとデザイン思考
- 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では「AI」を独立項目に

設計する

出典：中央教育審議会 教育課程部会 情報・技術WG「取りまとめ（案）」（令和8年8月4日）、
文部科学省「情報活用能力の抜本的向上について」（令和8年8月18日）

中学校の「情報・技術科」は、いまの「技術・家庭科」の技術分野を土台に組み直される教科です。文部科学省が8月18日に報告した「学習指導要領改訂を見据えた情報活用能力の抜本的向上について」によると、情報技術と生産技術を一体的に学び、技術によって課題を解決したり新しい価値をつくったりする経験を重ねる教科として構想されています。

同じ資料は、いまの技術分野では「コンピュータやネットワークの仕組み理解やデータ活用が十分に扱われていない」ことを課題に挙げています。**名前が変わるのではなく、扱う中身を組み合わせる話**だと受け取るのが近そうです。

小学校側の変化も見えておきましょう。

新しくつくられるのは「情報の領域」です。教育課程部会の情報・技術ワーキンググループが8月にまとめた取りまとめ（案）では、総合的な学習の時間に付加される領域として、探究の領域と並ぶ位置づけが示されました。

学び方は2通りです。探究の流れのなかで使う「ミニ探究ユニット」と、基礎を独立して扱う「情報ブロック」を組み合わせる形が想定されています。

第3学年から第6学年にかけて広がる内容

タイピング

クラウドの使い方

検索

ファイルの作成と管理

プログラミングの体験

メディアリテラシー

第6学年では、生成AIに質問や画像生成をさせてみて、**入力の仕方**で**結果が変わること**や、**誤りが含まれる場合があること**を**確かめる**学習も例に挙がっています。

小学校ではいま、総則での取扱いのみで教科等に明確な位置付けがなく、地域や学校による差が大きいとされています。そこに共通の土台を置こうという趣旨だと考えられます。

03

いつから変わるのか、学年で言うと誰が対象か

気になるのは時期でしょう。

いつから変わるのか

2026年8月時点で公表されている全面実施の予定（年度）



2030年度に中学1年生になるのは、2026年度にいま小学3年生のお子さん。いまの小学3年生あたりから下の学年が、中学校で「情報・技術科」を学ぶ見通しです。

Swimmy.

IoT×AIプログラミング専門スクール

出典：文部科学省「次期学習指導要領の改訂・実施スケジュール」（令和8年7月8日）、
「情報活用能力の抜本的向上について」（令和8年8月18日）
学年の当てはめは全面実施年度からの算出

文部科学省が7月に示した改訂スケジュールの資料では、全面実施は小学校が令和10年度（2028年度）、中学校が令和12年度（2030年度）、高等学校が令和16年度（2034年度）と示されています。高等学校は令和14年度（2032年度）の入学生から順次とされています。

そのうえで、8月18日の資料は経過措置について「小学校は令和10年度から、中学校は令和11年度から段階的に講ずる方向で具体的内容等は今後精査」としています。まだ動く余地のある部分です。

学年に置き換えてみます。2030年度に中学1年生になるのは、いま小学3年生のお子さんです。つまり**いまの小学3年生あたりから下の学年は、中学校で「情報・技術科」を学ぶ見通し**ということになります。小学校の「情報の領域」は2028年度からなので、いま小学生のお子さんの多くが在学中に新しい内容に触れそうです。

授業時数はまだ検討段階です。7月8日の検討資料には、小学校で各学年最大30～35コマ程度、中学校で1・2年に各学年最大70コマ程度という案が示されました。ただし「年間の標準総授業時数を現在以上に増加させない」ことが前提です。何かを足すぶん、どこかを整理する設計になります。

04

授業の中身は「体験する」から「作って解決する」へ

新しい教科で、プログラミングはどう扱われるのでしょうか。

ワーキンググループの取りまとめを読むと、段階の違いがはっきりしています。小学校は「プログラミングを体験」、中学校は「身近な課題を解決するプログラムを制作」、高等学校は「アルゴリズムとシステム開発」。**体験から制作へ、制作から設計へ**という順で積み上がる形です。

中学校では、センサーを使った条件分岐や、手作業とコンピュータで並べ替えを比べてアルゴリズムの工夫を考える学習が例に挙がっています。高等学校の情報Ⅰには「PBLによる課題解決の実践」という項目名も見えます。

知識を覚える方向ではなく、手を動かして課題を解く方向へ寄っていく。ここが今回いちばんの変化だと考えられます。



センサーや条件分岐は、手を動かして試すほど腑に落ちていく分野です。

05

学校で学べることと、その先に残るもの

とはいえ、時間には限りがあります。小学校で各学年30コマ前後という規模のなかで、操作もメディアリテラシーものづくりも扱うことになります。学校が担うのは、どの子にも必要な土台の部分です。

「体験する」と「作って、直す」

学校が担う土台と、その先で厚みになっていくもの

学校で学ぶ土台

体験する

- 用意された手順どおりに動かす
- 仕組みや用語を知る
- どの子にも共通の入口をつくる

「できた」がわかる

+

その先の時間

作って、直す

- 思ったとおりに動かない場面に出会う
- どこまで合っているか1行ずつ確かめる
- 直して、もう一度動かす

「自分で直せる」が残る

Swimmy.

IoT×AIプログラミング専門スクール

学習内容の段階は、中央教育審議会 教育課程部会 情報・技術WG
「取りまとめ（案）」（令和8年8月4日）の記述をもとに整理

いっぽうで、プログラミングで身につく力の多くは、**うまくいかなかったときに立ち止まった回数**から生まれます。思ったとおりに動かない。1行ずつ確かめる。直してもう一度動かす。この往復をくぐった数、そのまま「自分で課題を解く」感覚の厚みになっていきます。

だからこそ、土台の上に「自分でつくってみる時間」をどこで確保するかが、これからの家庭の関心事になっていくのではないのでしょうか。

06

Swimmyが大切にしている「作る・試す・発表する」

IoT×AIプログラミング専門スクールのSwimmy（スイミー）は、「**CS for ALL (Computer Science for ALL)**」を教育理念に掲げています。どんな進路を選んだとしても必要になる、自分で考え、試し、課題を解決する力を育てることを重視しています。

レッスンは「作る・試す・発表する」の繰り返しです。思いどおりに動かなかったことを失敗と呼ばず、原因を探すTrial&Errorの時間として扱います。



「どこまでは思ったとおりに動いた？」と一緒に切り分けていきます。

メンターはすぐに答えを教えません。「どこまでは思ったとおりに動いた？」と一緒に切り分けていきます。答えを渡せばその場は進みますが、次に自分で直せるようにはなりにくいためです。

つくったものを人に見せ、なぜそうしたのかを言葉にする時間も置いています。説明しようとする、自分がどこで迷い何を選んだのかを、自分でも整理することになります。

07 ベーシックからエキスパート、そして実践へ

Swimmyのカリキュラムは、興味の入口から本格的なコードまで段階でつながっています。

ベーシック センサーやブロックで「思ったとおりに動かす」

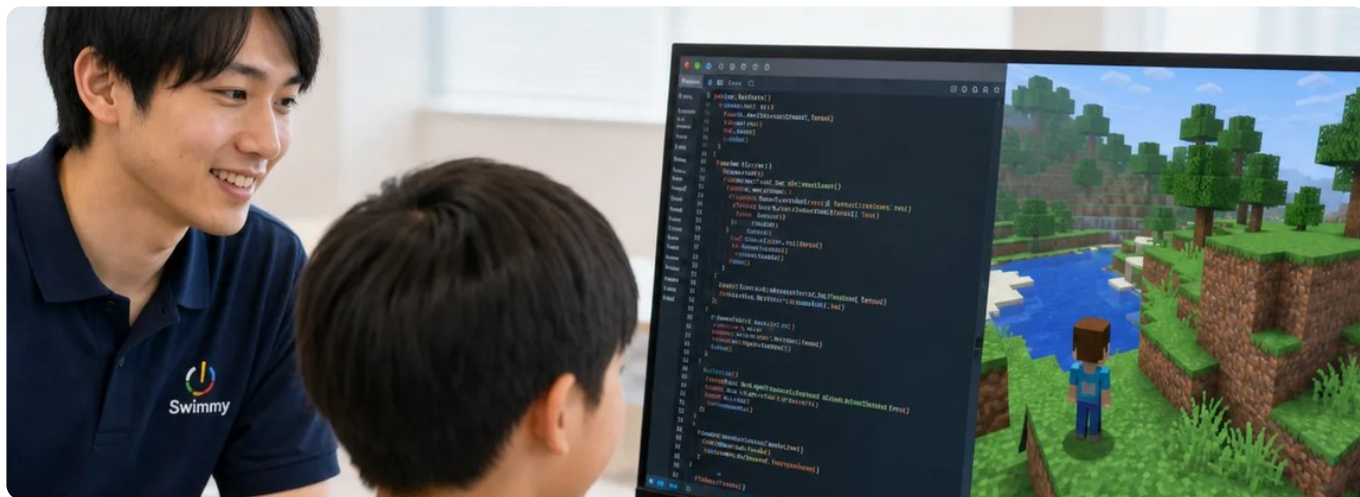
MESHやScratch、Springin'、micro:bitを使い、ブロックやセンサーで動かす経験を重ねます。中学校の「情報・技術科」で扱われる予定のセンサーや条件分岐と、地続きの内容です。

エキスパート Minecraft × Python でテキストへ

遊び慣れた世界のなかで、文字でコードを書く段階に進みます。ブロックからテキストへの移行はつまずきやすいところですが、好きな題材があると乗り越えやすくなります。

実践 AI・データ分析、ゲーム開発、Web制作へ

PythonによるAI・データ分析、Unity・C#、HTML・CSS・JavaScriptによるWeb制作へと広がります。



Minecraftの世界をPythonで動かす。ブロックからテキストへの階段を、好きな題材でのぼります。

高等学校の情報Ⅱに「AI」や「先端技術と情報システムデザイン」といった項目が構想されていることを考えると、**学校の学びの先まで見通せる設計**になっていると言えます。

08 制度が動いたいま、家庭でできること

今回の資料は、小・中・高を通じた情報教育の体系を描こうとしたものです。学校で扱う内容は、これから厚くなっていきます。ただ、慌てて準備が必要という話ではありません。全面実施までには時間がありますし、学校で学ぶ内容は学校で学べます。

この冊子のポイント

- ✓ 中学校に「情報・技術科」、小学校の総合に「情報の領域」ができる方向
- ✓ 全面実施は小学校2028年度、中学校2030年度。いまの小学3年生あたりから下が対象
- ✓ 授業は「体験する」から「作って解決する」方向へ寄っていく
- ✓ 学校が担うのは土台。その先の「自分でつくる時間」は家庭の関心事になる

家庭でできるのは、お子さんが何かを「つくってみたい」と言ったときに、その時間を少し確保しておくことくらいかもしれません。うまく動かなくても放っておける環境があると、子どもは自分のペースで直しはじめます。





Swimmyでは無料体験レッスンを行っています。お子さんが実際にどう手を動かすのか、ご興味があればのぞいてみてください。

無料体験授業を実施しています

対象	小学生～中学生（コースにより異なります）
コース	ベーシック（MESH／Scratch／Springin'／micro:bit）、エキスパート（Minecraft×Pythonほか）、実践（AI・データ分析／ゲーム開発／Web制作）
教室	高田馬場・三鷹・六本木・イオン柏・品川・津田沼 ほか、全国のフランチャイズ教室
ご予約	公式サイトフォームより承っています

プログラミング スイミー **検索**



IoT × AI プログラミング専門スクール swimmy-school.jp

出典・注記：中央教育審議会 教育課程企画特別部会「次期学習指導要領等に向けた審議まとめ（素案）」（令和8年8月31日）／文部科学省 初等中等教育局 参事官（デジタル学習基盤担当）「学習指導要領改訂を見据えた情報活用能力の抜本的向上について」（令和8年8月18日）／中央教育審議会 教育課程部会 情報・技術ワーキンググループ「情報・技術WG取りまとめ（案）」（令和8年8月4日）／文部科学省「情報活用能力の抜本的向上及び柔軟な教育課程の在り方等について 検討資料②」「次期学習指導要領の改訂・実施スケジュール」（いずれも令和8年7月8日）をもとに作成しています。

本冊子の内容は、審議まとめの「素案」段階および「案」段階の資料にもとづくものです。今後の答申やパブリックコメント等を経て、教科名・実施時期・授業時数・内容が変更される可能性があります。授業時数（小学校各学年最大30～35コマ程度、中学校1・2年で各学年最大70コマ程度）は検討資料に示された案であり、確定した数値ではありません。学年の当てはめは公表された全面実施年度からの算出で、文部科学省が学年を名指ししているものではありません。最新の情報は文部科学省の公式サイトをご確認ください（2026年9月時点）。

本冊子はSwimmyが独自に作成した保護者向けの情報提供資料です。記載されている会社名・製品名・サービス名は各社の商標または登録商標です。掲載写真・画面はすべてSwimmyのイメージです。

発行：株式会社エス・イー・アイ プログラミングスクール Swimmy