Swimmy

次の学習指導要領で変わること

小学校に「情報の領域」ができます

3〜6年生は何を学ぶ？
時間・中身・始まる時期を整理

2026年10月5日、文部科学省の中央教育審議会が「次期学習指導要領等に向けた審議まとめ」を公表しました。小学校の「総合」の中に、情報を扱う力を育てる「情報の領域」を設ける方向が示されています。何年生が、どのくらいの時間、何を学ぶのかを、審議まとめの記述をもとに保護者の目線で整理しました（いずれも審議段階の案です）。



3〜6年生　3つの柱　2028年度から先行　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11月発行

01 小学校の「総合」の中に、新しく「情報の領域」ができます

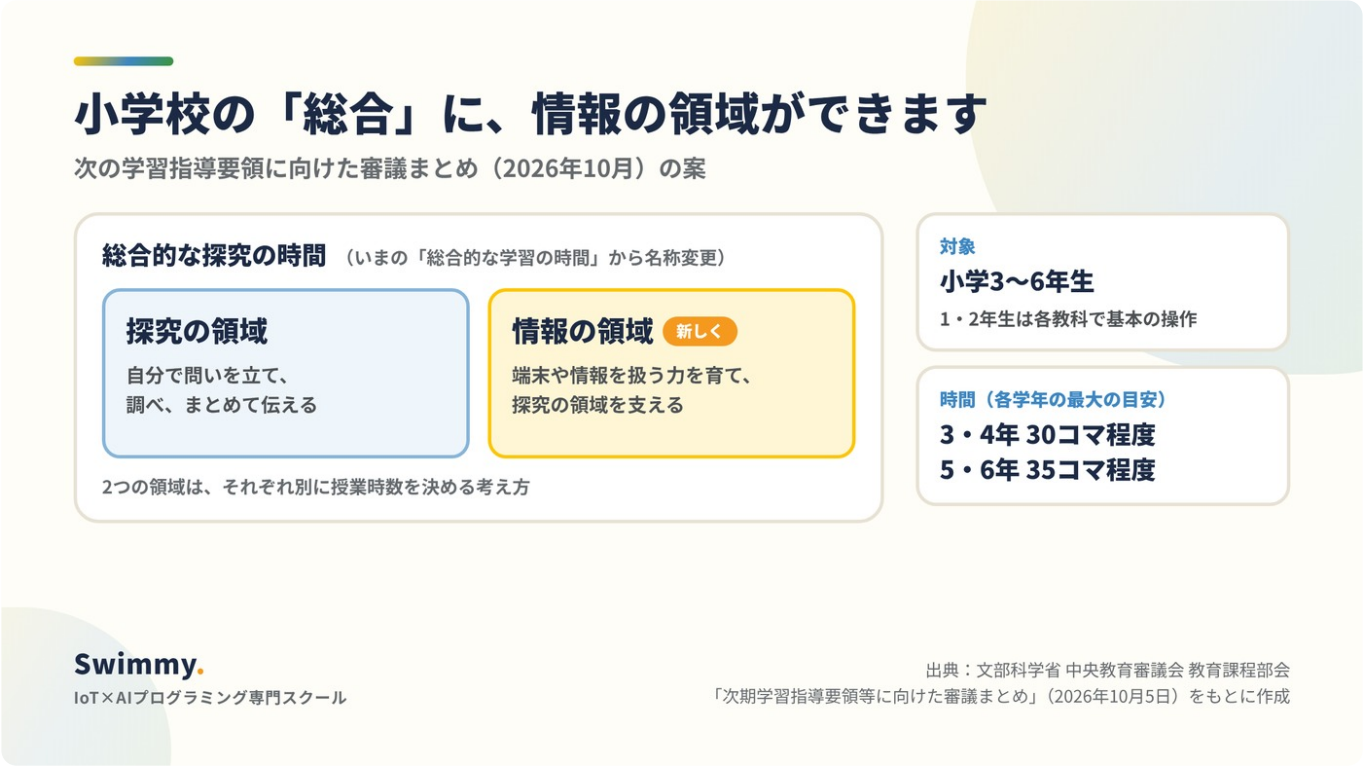
「中学校に新しい教科ができるとは聞いたけれど、小学校はどうなるの？」と気になっている方もいるのではないでしょうか。

いま小学校3年生から学んでいる「総合的な学習の時間」は、次の学習指導要領で「総合的な探究の時間」という名前に変わる方向です。小学校から高校まで、同じ名前でそろえる考え方です。

この「総合的な探究の時間」を、自分で問いを立てて調べる「探究の領域」と、情報を扱う力を育てる「情報の領域」の2つで組み立てる、というのが今回の案の中心です。

総合的な探究の時間 ＝ 探究の領域 ＋ 情報の領域（新しく）

ポイントは、情報の領域が「探究の領域を支えるもの」と位置づけられていることです。調べる、整理する、まとめて伝える。そのときに端末やインターネットをうまく使えると、探究がぐっと進みます。**情報の学びを、ほかの学びのための土台として育てる**という発想です。



02 対象は3〜6年生。1・2年生は各教科で「基本の操作」から

情報の領域で学ぶのは、小学3年生から6年生です。学年が上がるにつれて内容が少しずつ発展していくように、4年間を通して組み立てる方針が示されています。

では、1・2年生は何もしないのかというと、そうではありません。低学年では、ふだんの各教科の授業の中で、デジタルに体験的に慣れ親しむことが大切だとされています。

低学年で身につける「基本の操作」と約束の例

- ✓ 文字の入力、写真や動画の撮影、録音
- ✓ IDやパスワードをきちんと管理する
- ✓ 正しい姿勢で端末を使う
- ✓ 許可なく人の写真や動画を撮らない

3年生からの情報の領域に、なめらかにつなぐための準備期間といえそうです。



03 時間は年に最大30〜35コマ程度。ほかの教科を少しずつ減らして確保

授業の時間は、3・4年生が各学年で最大30コマ程度、5・6年生が各学年で最大35コマ程度が目安とされています。週に1コマ前後のイメージです。探究の領域とは別に、それぞれの授業時数を決める考え方です。

3・4年生	5・6年生	ほかの教科から
30コマ程度	35コマ程度	3〜4%程度
各学年の最大の目安	各学年の最大の目安	一律に「広く薄く」減らす方向

一方で、1年間の授業時数の合計は、いまより増やさないことが前提になっています。そこで、ほかの教科の時間を一律に3〜4%程度（時数がもともと少ない教科を除く）、いわば「広く薄く」減らして確保する方向が示されました。

時間が減る教科の側でも、内容を見直す案が出ています。たとえば、いま小学3年生の国語で扱っているタイピングは、情報の領域に移す例が挙げられています。具体的な時数は、今後あらためて示される予定です。

04 学ぶ中身は3つの柱。「使う」「正しく扱う」「仕組みを知る」

情報の領域の中身は、3つの柱で整理されています。

柱1　活用

必要な情報を集めて整理し、わかりやすく表現しながら、身近な課題を解決する力です。小学校ではこれを中心に置き、**体験的な活動を重視する**としています。

柱2　適切な取扱い

情報モラル、情報セキュリティ、個人情報や著作権、メディアリテラシー、そしてAIの適切な利用まで、安全に、責任をもって情報を使うための内容です。

柱3　特性の理解

情報やコンピュータの仕組み、AI、アルゴリズムとプログラミング、デザイン、データの扱いなど、情報技術がどう動いているのかを知る内容です。

使い方だけでなく、仕組みまで学ぶところが、これまでとの大きな違いといえるかもしれません。



05　ロボットを動かす、AIの答えを鵜呑みにしない。学びの具体例

審議まとめには、授業のイメージも示されています。小さな単元の中で、情報のスキルと探究の進め方を行き来しながら学ぶ「ミニ探究ユニット」です。

「ミニ探究ユニット」として挙がっている活動の例

- ✓ デジタル技術の良い面と気をつけたい面を踏まえて、自分たちのルールをつくる
- ✓ プログラムでオリジナルのロボットを動かす
- ✓ 生成AIの特性やリスクを踏まえて作品をつくる



各学校が一律に行うものではなく、地域や子どもの様子に合わせて工夫する前提とされています。

学年ごとの発展の例もあります。情報の受け取り方でいえば、次のような流れです。

学年	情報の受け取り方で学ぶこと（例）
3年生	情報の特徴や、うそ・誤りの情報があることを知る
4年生	自分で情報を発信する体験を通して、AIの出力も含めて情報を鵜呑みにしない姿勢を育てる
5・6年生	SNSの特性や、似た意見ばかりが集まりやすい仕組みも踏まえて、多角的に判断する

国は、授業でそのまま使える動画や教材をつくり、少なくとも年に1回は内容を更新する方針も示しています。技術の変化が速い分野だからこその工夫といえそうです。

06 いつから？2028年度から先行し、2030年度に全面実施の想定

小学校の新しい学習指導要領は、2030年度からの全面実施が想定されています。ただ、新しい教科や領域は、全面実施を待たずに2028年度から段階的に先行して扱えるようにする方向です。

家庭の目線に置きかえると、**2028年度は、いまの小学1年生が3年生になる年**です。2030年度の全面実施のときに3〜6年生なのは、いまの年中さんから小学2年生の子どもたちです。いまの小学3年生以上は、先行実施の始まる時期によっては、一部を経験することになるかもしれません。



審議まとめについては、2026年10月6日から11月5日までパブリックコメント（意見募集）が行われました。今後、答申や学習指導要領の告示を経て、中身がさらに具体的になっていきます。

07 先取りより、「使ってみて、話してみる」

新しい学びが始まると聞くと、「何か準備しておかないと」と感じるかもしれません。けれど、急いで何かをしなければ、という話ではありません。小学校の情報の領域が重視しているのは、知識の先取りよりも、体験的な活動を通して身につけることです。

家庭でできること

- ✓ 調べものをするとき、検索結果やAIの答えを「本当かな？」と一緒に確かめてみる
- ✓ 写真を撮ったり、短い発表スライドをつくったりと、端末で「つくる」体験を少しずつ増やす
- ✓ 家での端末の使い方のルールを、親子で話し合って決める

どれも、情報の領域で扱う「活用」「適切な取扱い」「特性の理解」に、そのままつながる体験です。



この冊子のポイント

- ✓ 小学校の「総合」が「総合的な探究の時間」になり、その中に「情報の領域」ができる方向
- ✓ 対象は3〜6年生。時間は3・4年が最大30コマ程度、5・6年が最大35コマ程度
- ✓ 柱は「活用」「適切な取扱い」「特性の理解」。ロボットやAIを使った活動の例も
- ✓ 2028年度から先行、2030年度に全面実施の想定。いずれも審議段階の案

> **急いで先取りするより、使ってみて、話してみる。家庭での小さな体験が、新しい学びの土台になります。**

Swimmyでは、「作る・試す・発表する」を繰り返しながら、プログラムでロボットやセンサーを動かす経験を積み重ねています。学校で学ぶ基礎の、その先を少しだけ体験してみたい方は、無料体験レッスンをのぞいてみてください。





掲載写真はすべてSwimmyのイメージ写真です。



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	公式サイトの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

Swimmy

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

出典・注記：文部科学省 中央教育審議会 初等中等教育分科会 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）／文部科学省 報道発表「『次期学習指導要領等に向けた審議まとめ』に関するパブリック・コメント（意見公募手続）を実施します」（2026年10月6日）／文部科学省 教育課程部会 総則・評価特別部会 資料2（2026年6月1日）をもとに作成しています（2026年11月時点）。
本冊子の内容は、次期学習指導要領に向けた「審議まとめ」の段階の資料にもとづくものです。今後の答申・告示等を経て変更される可能性があります。授業時数・実施年度は審議まとめで示された目安・想定です。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。
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。掲載写真はすべてSwimmyのイメージ写真です。
発行：株式会社エス・エー・アイ　プログラミングスクール Swimmy