



総務省

# ICTリテラシーロードマップに基づく取組と ICTリテラシー向上に係る教材・コンテンツについて

---

ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会  
事務局

# 1. ICTリテラシーロードマップに基づく取組

---

- **ロードマップの位置付け**  
検討会の議論を踏まえ、今後の取組の柱を整理した資料であり、短期的又は中長期的に取り組む事項の方向性を整理。
- R5年度においては、「リテラシーの全体像と指標の作成」、「世代共通課題」に対応した教材開発、「AIの活用におけるリテラシーの整理」を実施。R6年度以降においては、「各年齢層の特徴を踏まえた教材開発」等を実施。

## <ロードマップ概要：令和5年6月策定>

### 検討会における議論の全体枠組み（フレームワーク）

#### 目指すべきゴール像

- ① デジタル社会で様々なリスクに対処して安全を確保しつつ、自身の目的に応じて、適切に情報やICTを理解・活用し、課題を発見・解決できること。
- ② デジタル社会の構成員として、他者への影響に配慮し、健全な情報空間確保のための責任ある行動を取ることができること。（情報の批判的受容、責任ある情報発信、プライバシー・著作権への配慮等）
- ③ ICTやオンラインサービス、社会的規範の変化に的確に捉え、①②ができること。

#### リテラシーの全体像と指標の作成

- ゴール像実現のために必要な能力や到達すべき習熟度レベルの整理
- 測定方法としてのリテラシー指標の作成

#### 世代共通課題

- 共通課題の深掘り
- 教材開発
- 届け方の整理（プラットフォーム事業者との連携方策など）

#### AIの活用におけるリテラシーの整理

- AIの特徴及び課題の整理、重点的に取り組むべき能力の検討
- AI向けの教材開発

#### 青少年層

#### 保護者層

#### 高齢者層

#### 対象層の特徴分析

#### 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

#### 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

#### 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

#### 教える人材の育成/関係者の取組の連携・協働推進

- 候補者の整理
- 教える人向けの教材のあり方
- 関係者の取組のマッピング
- 関係者の連携方策検討

短期的に  
取り組む  
事項

#### 継続的に取り組む事項

#### 青少年層

青少年のインターネット  
利用環境の整備の推進

#### 保護者層

青少年のインターネット  
利用環境の整備の推進

中長期的に  
取り組む  
事項

「青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関する新たな課題及び対策」等を踏まえ、フィルタリング・ペアレンタルコントロール等の青少年のインターネット上のサービス利用を前提とした環境整備を引き続き推進

# 令和6年度の取組

## <ロードマップ概要：令和5年6月策定>

### 検討会における議論の全体枠組み（フレームワーク）

#### 目指すべきゴール像

- ① デジタル社会で様々なリスクに対処して安全を確保しつつ、自身の目的に応じて、適切に情報やICTを理解・活用し、課題を発見・解決できること。
- ② デジタル社会の構成員として、他者への影響に配慮し、健全な情報空間確保のための責任ある行動を取ることができること。（情報の批判的受容、責任ある情報発信、プライバシー・著作権への配慮等）
- ③ ICTやオンラインサービス、社会的規範の変化に的確に捉え、①②ができること。

#### リテラシーの全体像と指標の作成

- ゴール像実現のために必要な能力や到達すべき習熟度レベルの整理
- 測定方法としてのリテラシー指標の作成

#### 世代共通課題

- 共通課題の深掘り
- 教材開発
- 届け方の整理（プラットフォーム事業者との連携方策など）

#### AIの活用におけるリテラシーの整理

- AIの特徴及び課題の整理、重点的に取り組むべき能力の検討
- AI向けの教材開発

短期的に  
取り組む  
事項

#### 継続的に取り組む事項

##### 青少年層

青少年のインターネット  
利用環境の整備の推進

##### 保護者層

青少年のインターネット  
利用環境の整備の推進

中長期的に  
取り組む  
事項

「青少年の健全なインターネット利用環境の整備に関する新たな課題及び対策」等を踏まえ、フィルタリング・ペアレンタルコントロール等の青少年のインターネット上のサービス利用を前提とした環境整備を引き続き推進

#### 青少年層

#### 保護者層

#### 高齢者層

#### 対象層の特徴分析

##### 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

##### 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

##### 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

#### 教える人材の育成/関係者の取組の連携・協働推進

- 候補者の整理
- 教える人向けの教材のあり方
- 関係者の取組のマッピング
- 関係者の連携方策検討

# 世代別ICTリテラシー啓発教材

- 対象: 青少年、保護者、シニア層。デジタル社会において必要となるICTリテラシーについての教材。
- チェックテスト: ICTを自律的に使えるレベルに達しているか、実戦形式の確認問題。解説を通して理解促進。
- リテラシー全体像の解説書: 5分野22領域のリテラシーの解説。教材作成や講座準備の前にも利用可能。

### 啓発教材(世代別)

デジタル空間の特徴やトラブルへの対処法、  
便利な使い方を学ぼう

青少年
保護者
シニア



### チェックテスト

○×クイズで自分のリテラシーを  
チェックしよう

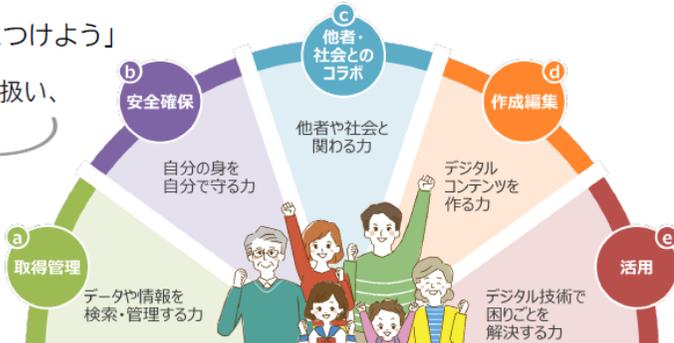
全世代共通



### 啓発教材の一部を紹介します！

- 「5つのICTリテラシーを身につけよう」
 

各世代に合わせた最新事例を扱い、  
分かりやすく解説

- ✓ 闇バイト
  - ✓ なりすまし詐欺
  - ✓ ロマンズ詐欺
  - ✓ ニセ・誤情報  
など
- 「デジタル空間の特徴を知っていますか？」

<b>情報の保存性</b> 一度投稿した 情報は残り続ける	<b>情報の匿名性</b> 年齢・性別などを 出さなくてもよい	<b>パーソナライズ</b> 興味を持ちそうな 内容が表示される	<b>エコーチェンバー/ フィルターバブル</b> 受け取る情報が かたよっているかも	<b>アテンション・ エコノミー</b> 極端な情報ほど 注目される
-------------------------------------	---------------------------------------	--	---	--

# 偽・誤情報に関する啓発教育教材等の開発

- 令和3年度に、偽・誤情報に関する留意点や対策について記載した啓発教育教材として「インターネットとの向き合い方～ニセ・誤情報に騙されないために～」とその講師用ガイドラインなどを開発、公表。
- 令和6年度は、災害時に広まる偽・誤情報など最新事例や生成AIの影響、民主主義への影響等を踏まえて改訂。

## 概要

- 【対象者】 若年層～成年層の幅広い年齢層
- 【内容】 ①ニセ・誤情報の概要、具体例 ②ニセ・誤情報が拡散する背景 ③だまされないためのチェック項目
- 【所要時間】 60分程度の講義を想定。
- 【形式】 編集が容易なパワーポイントで、講師の裁量により事例を追加することも可能（オンライン実施可）。
- 【教材と共に】 ○講師用ガイドライン：各スライドの説明内容を詳細に記載。どなたでも講師が可能。  
○講座実施の手引き：講師の準備項目、受講生用の事前テスト、事後の意識調査の様式も掲載。

**インターネットとの向き合い方**  
**ニセ・誤情報**  
にだまされないために  
第2版  
2025年2月10日

**PART 01**  
ニセ・誤情報ってなに？

**災害時に広まるニセ・誤情報**

1. 実際の被害とは異なるニセ・誤情報
2. 根拠のない犯罪情報
3. 助けを求めるニセ情報
4. 募金詐欺
5. 科学的にありえない

**PART 04**  
ここまでまとめ  
だまされないためのチェック項目

基本	応用
<input checked="" type="checkbox"/> 情報源はある？	<input checked="" type="checkbox"/> 「知り合いだから」という理由だけで信じていないか？
<input checked="" type="checkbox"/> その分野の専門家？	<input checked="" type="checkbox"/> 表やグラフも疑ってみた？
<input checked="" type="checkbox"/> 他ではどう言われている？	<input checked="" type="checkbox"/> その情報に動機はある？
<input checked="" type="checkbox"/> その画像は本物？	<input checked="" type="checkbox"/> ファクトチェック結果は？

**3. 講座の進め方・効果検証・カスタマイズ** 3-1. 講座の進め方の例

本講座は、講師用ガイドラインに沿って進めることで、さまざまな受講者層に対応できる構成となっている。以下に、講座の時間に応じて3つのパターンの進行例を紹介する。

コース	項目	時間
60分コース (基本コース)	1. 講義	50分
	2. 質疑応答	10分
90分コース (効果検証テスト付き)	1. ニセ・誤情報の事例紹介+事前テスト	15分
	2. 講義	50分
	3. 質疑応答+事後テスト	25分
120分コース (アクティブラーニング型)	1. ニセ・誤情報の事例紹介+事前テスト	15分
	2. 講義	50分
	3. グループディスカッション	30分

**4. 効果検証テストの詳細** 4-2. 効果検証テストの詳細 (1)

**問題 1**  
次のうち、正しいものをすべてお選びください。

- 意図的に作られた虚偽の情報のみが、ニセ・誤情報とみなされる
- ニセ・誤情報は、内容の正確性よりも感情を刺激する要素が強いため、真実・事実よりも拡散しやすい
- 面白くない情報、興味をひかない情報をニセ・誤情報と呼ぶ
- 人々の善意や正義感を利用することで、ニセ・誤情報は広まりやすくなる
- この中に正しいものはない

**解答** b, d

**学習目標の対応**  
ニセ・誤情報の特徴を理解する

- 子育てや教育の現場での保護者や教職員の活用に資するため、インターネットに係るトラブル事例の予防法等をまとめた「インターネットトラブル事例集」を、2009年度より毎年作成・公表。  
2023年版からは、わかりやすいマンガ形式で事例を紹介。
- 本年4月14日に2025年版を公表。

## インターネットトラブル事例集の特徴

### ①わかりやすいマンガ形式



▲ 長時間利用(使いすぎ)

### <掲載事例>

- ・ コミュニケーショントラブル
- ・ 闇バイト
- ・ 自画撮り
- ・ 個人情報
- ・ 誹謗中傷
- ・ ネットショッピング、定期購入
- ・ サイバーセキュリティ
- ・ 著作権、海賊版

・・・など

### ②子どもとネットに関する最新のトピックの解説を掲載

身近な人と一緒に考えよう  
オンラインカジノは犯罪です！

日本国内から、オンラインカジノに接続して賭博を行うことは犯罪（賭博罪など）です。知らないうちに罪に犯してしまわないよう、気を付けましょう。

01 オンラインカジノとは

オンラインカジノは、オンライン上でゲームなどを行い、その結果に現金・電子マネーなどを獲得できる。青少年の身近に・・・  
「カジノ」でイメージするスロットやカードゲームだけでなく、パズルや格闘技・スポーツの勝敗を競うものも。

02 海外で運営されていても日本から利用すれば犯罪です！

その国で合法なサイトでも、日本からアクセスして行くと「賭博罪」などの犯罪行為にあたります。友達を誘ったり、広めたりするのも犯罪です（賭博罪、常習賭博罪、賭博ほう助罪など）。  
※国内で合法なのは、法律に基づく公営競技（競馬、競輪、競艇、オートレース）や、広くは、 totoなどのスポーツ振興くじだけです。（ただし、20歳未満による投票券の購入等は法律で禁止されています。）

### <掲載トピック>

- ・ **オンラインカジノ（新規追加）**
- ・ 生成AIの特徴、留意点
- ・ ネットの特性と人の行動心理（フィルターバブル、エコーチェンバー）
- ・ ペアレンタルコントロール、フィルタリング
- ・ オンラインゲームを楽しむときの注意点

### ③パソコン・スマホ・タブレットのどれでも見やすいホームページ



### ④授業等でご活用いただくための教職員用参考資料を提供

考えてみよう

○どんなトラブルでしたか？

○どうすればトラブルが起きなかったでしょうか？

○あなたがネットを使うとき、どんなことに気をつけたいですか？



## 2. ICTリテラシー向上に係る教材・コンテンツについて

---

総務省では、国民一人一人のリテラシー向上に向け、官民の幅広い関係者による取組を推進するため、令和7年1月より、**官民連携プロジェクト「デジタル ポジティブ アクション」を始動。**

## 1. プロジェクトの推進体制

- プラットフォーム事業者、通信事業者、IT関連企業、関連団体と、総務省が連携して推進。ICTリテラシー向上のための取組を継続的に実施し、社会的機運の醸成を図る。

<ロゴ・スローガン>

つくろう！守ろう！安心できる情報社会



<参加企業・団体> ※参加する事業者・団体の順次拡大を目指す。

Google	LINEヤフー	Meta	TikTok	X
KDDI	docomo	SoftBank	Rakuten Mobile	
Gunosy	Studios	SmartNews	Microsoft	
安心ネットづくり促進協議会 Japan Internet Safety Promotion Association (JISPA)	一般社団法人 草の根サイバーセキュリティ 推進協議会 Grassroots Cyber Security Council for Cyber Security	SIA 一般社団法人 インターネットフォーインターネット協会 Safer Internet Association		
SMAJ Social Media Association of Japan	JETA 一般社団法人 日本ケーブルテレビ連盟 Japan Cable and Broadband Operators Association	一般社団法人 マルチメディア振興センター FIMC Foundation for Multimedia Communication		
一般社団法人 日本新聞協会				



「DIGITAL POSITIVE ACTION」  
のWebサイト  
<https://www.soumu.go.jp/dpa/>

## 2. 取組の方向性

<p><b>世代に応じた多様な普及啓発</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 多様な関係者の取組を集約した総合的なWEBサイトの開設</li> <li style="border: 2px solid red; padding: 5px;">○ 多様な関係者によるセミナー開催と、普及啓発教材の作成・活用</li> <li>○ 幅広い広報活動</li> </ul>	<p><b>SNS・デジタルサービスにおけるサービス設計上の工夫</b></p> <p>画面上での注意・警告等、事業者による自主的なサービス設計上の工夫</p>	<p><b>信頼性の高い情報にかかる表示上の工夫</b></p> <p>信頼性の高い情報が偽・誤情報に埋もれないよう、事業者による自主的な表示上の工夫</p>
--	--	---

## 目的

総務省、各企業・団体 作成の既存の教材を一覧化することで、

- 利用者が、より適切に教材を選択できるようにする。
- 既存の教材のカバー領域を可視化することで、企業や団体が、今後、効率的に教材を作成できるようにする。

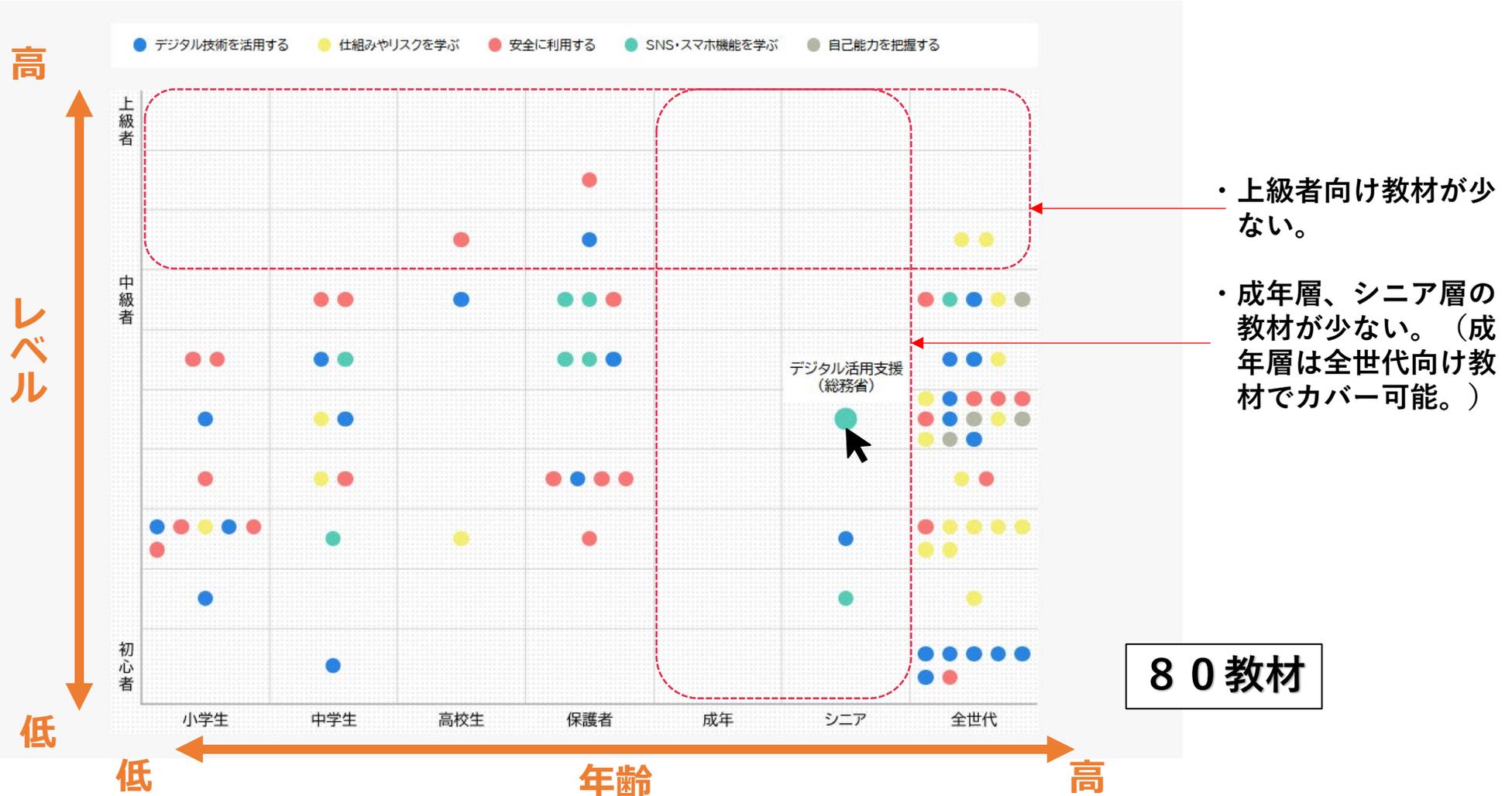
## 方法

- DPA参加企業・団体からICTリテラシー教材・コンテンツを集約
- マッピング座標軸：【年代】×【レベル】
- 対象教材：ICTリテラシーに関する教材・講座関係のコンテンツを幅広く対象

## スケジュール

- 6月20日（金）  
「DIGITAL POSITIVE ACTION」プロジェクトに関連する総合Webサイトにて公表

- 教材ごとにドット。ドットは目的（分野）別に色分け。  
 （青：デジタル技術を活用する 黄：仕組みやリスクを学ぶ ピンク：安全に利用する  
 緑：SNS・スマホ機能を学ぶ 灰：自己能力を把握する）
- ドットにマウスをかざすと、教材名（略称）・事業者名が表示される。



- さらにドットをクリックすると、該当の教材の詳細情報が表示される。  
「詳細を見る」から教材の詳細ページへ遷移。

● デジタル技術を活用する ● 仕組みやリスクを学ぶ ● 安全に利用する ● SNS・スマホ機能を学ぶ ● 自己能力を把握

上級者

## ラベル

SNS・スマホ機能を学ぶ  
対象世代:シニア 対象レベル:初心者

- 生成AI
- アテンションエコノミー
- ニセ・誤情報
- 誹謗中傷
- デジタル足あと
- なりすまし広告/詐欺広告
- フィルターバブル
- エコーチェンバー
- セキュリティ対策
- スマホの基本操作
- SNSの使い方
- SNSの利用マナー
- アプリ管理
- 位置情報設定

### デジタル活用支援

高齢者をはじめとした様々な方に向けて、携帯ショップや公民館などの身近な場所で、スマートフォンを利用したオンライン行政手続等に対する助言・相談等を行う講習会を実施しています。

教材形式:講座・講習 / 利用条件:無償

総務省

詳細を見る >

- 全体マップに加えて、下記5つに分類。
- 各教材には、内容を踏まえて、ラベル付けして、利用者が内容を推測しやすく工夫。

### ① デジタル技術を活用する

- 日常生活で円滑にデジタル技術を活用する意義などに関するもの。
- 新たなデジタル技術に関するもの（生成AIなど）。

### ② 仕組みやリスクを学ぶ

- 仕組みや背景(商業的な観点も含む)に関するもの。
- 違法・有害情報や二セ・誤情報等に対する理解や対処法に関するもの。
- 情報発信にかかるリスク、権利や対処法に関するもの。

### ③ 安全に利用する

- 安全・安心に利用する機能などに関するもの。
- 個人情報を守るための機能等に関するもの。
- 心身の健康を保つ機能などに関するもの。

### ④ SNS・スマホ機能を学ぶ

- 事業者のサービス設計上の工夫に関するもの。
- 事業者の情報表示に係る工夫に関するもの。

### ⑤ 自己能力を把握する

- 自身のICTリテラシーレベル測定に関するもの。
- リテラシー維持・向上の必要性や意義に関するもの。
- リテラシー維持・向上を支援するためのもの。

#### <ラベル>

デジタルシチズンシップ 賢く使う メディアリテラシー 生成AI  
デジタルプラットフォーム理解 クラウドサービスの利活用 検索スキル

アテンションエコノミー 情報の匿名性/保存性 ニセ・誤情報 誹謗中傷  
闇バイト デジタル足あと オーバーシェアリング なりすまし広告/詐欺広告

ディープフェイク アルゴリズム フィルターバブル エコーチェンバー  
選挙と情報操作 オンラインカジノ ファクトチェック 認知バイアス

#### 著作権/肖像権

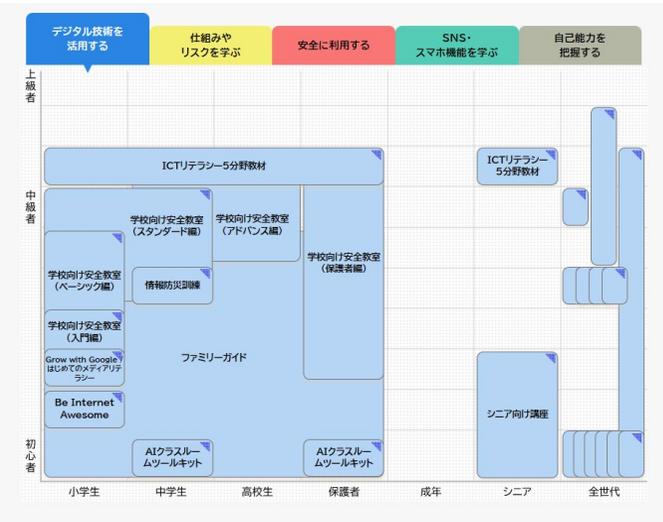
パソコン フィルタリング セキュリティ対策 プライバシー設定  
ゲーム→オンラインゲーム 健康上の影響 個人情報保護

#### サイバーセキュリティ

スマホの基本操作 SNSの使い方 SNSの利用マナー アプリ管理  
スクリーンタイム 位置情報設定

能力チェック リテラシー向上支援 クリティカルシンキング  
情報選別能力

## ① デジタル技術を活用する

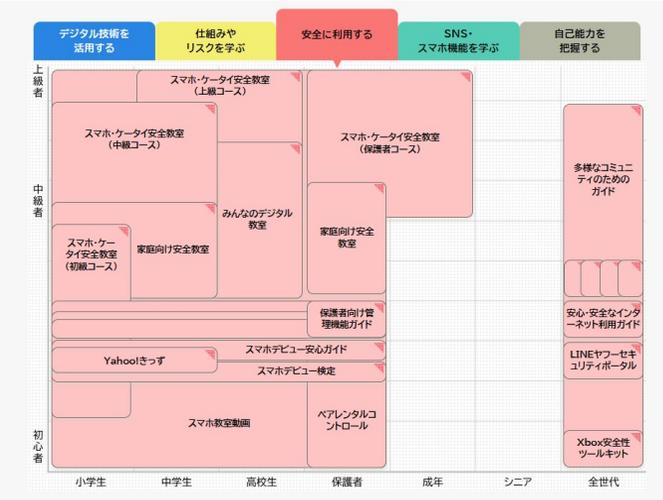


## ② 仕組みやリスクを学ぶ

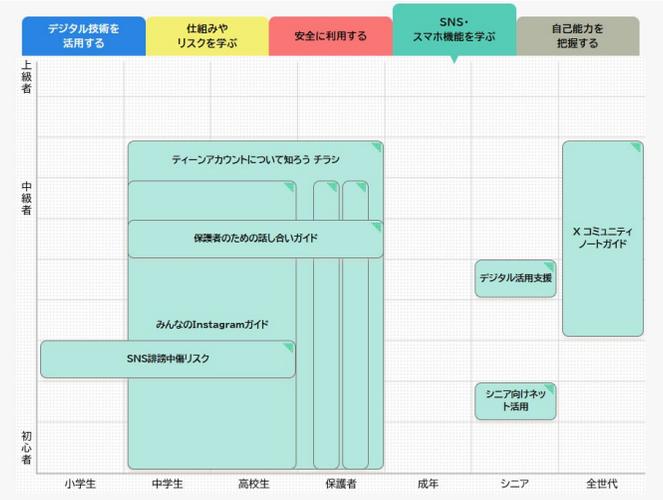


● 目的（分野）別のマップを掲出。  
● 枠内をクリックすると、P11同様に該当の教材の詳細情報が表示される。

## ③ 安全に利用する



## ④ SNS・スマホ機能を学ぶ

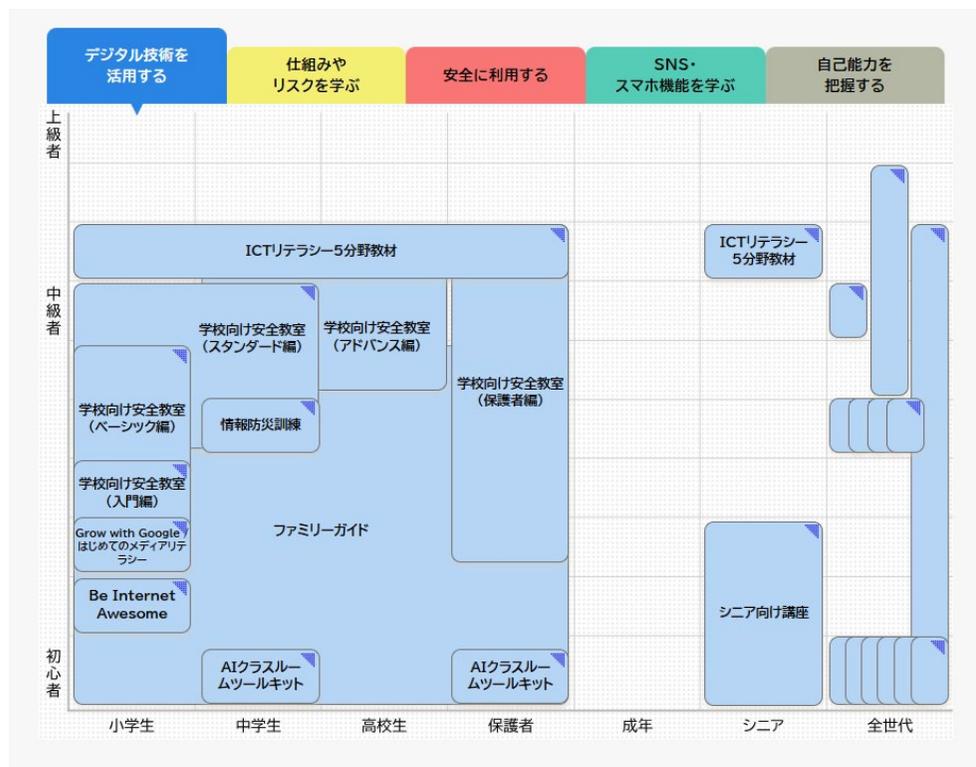


## ⑤ 自己能力を把握する



## ① デジタル技術を活用する

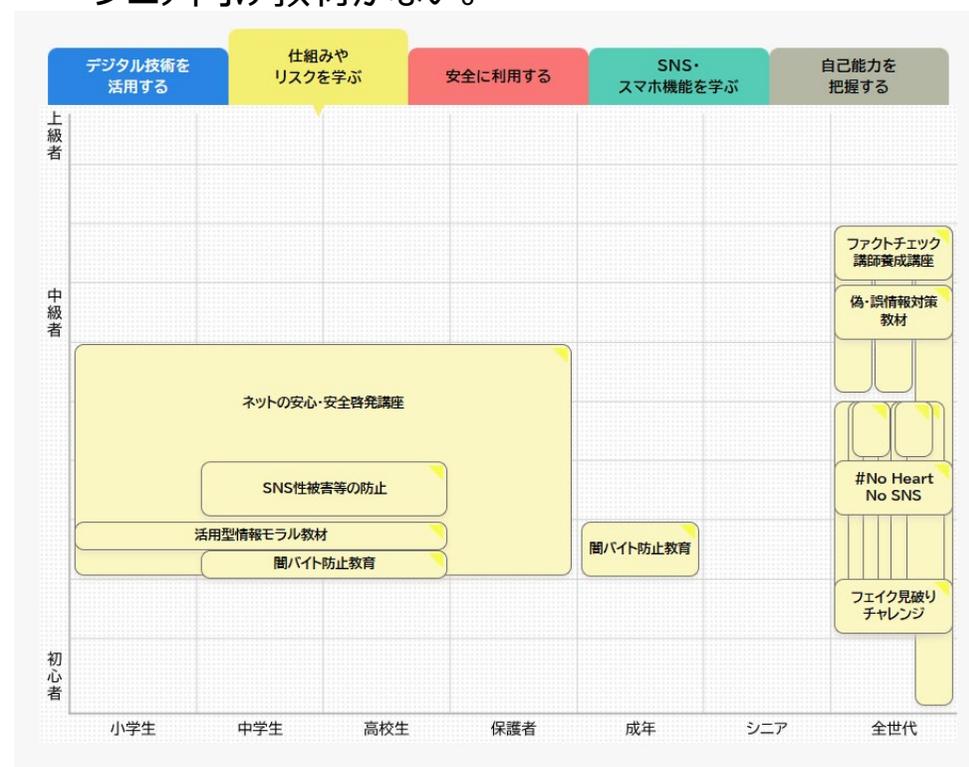
- 教材数が多い。
- 初～中級者向け教材が多く、上級者向け教材が少ない。



24教材

## ② 仕組みやリスクを学ぶ

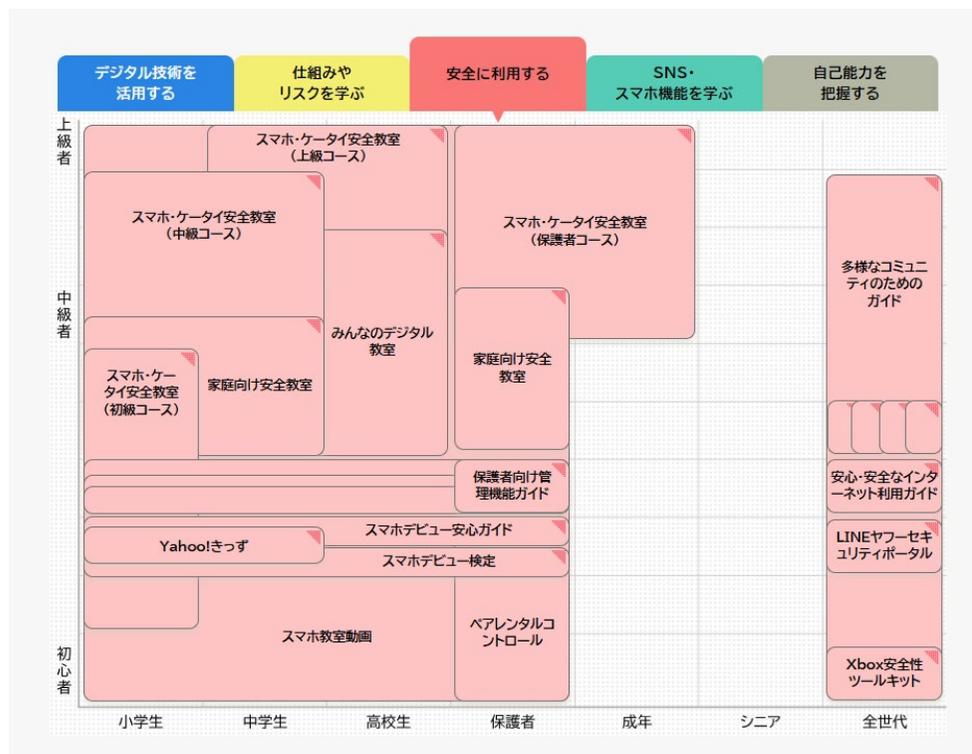
- 個別トピックに特化した教材が多い。
- 中級者向け教材が多く、初心者・上級者向け教材が少ない。
- シニア向け教材がない。



19教材

### ③安全に利用する

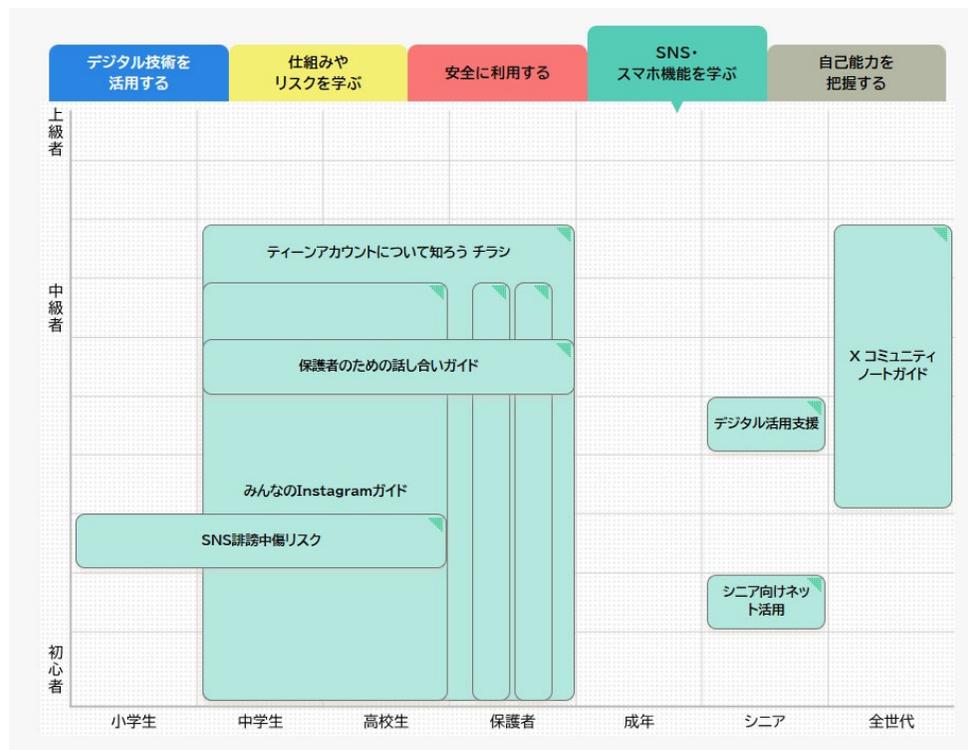
- ・コース別の教材が多く、上級者向け教材も多い。
- ・シニア向け教材がない。



24教材

### ④SNS・スマホ機能を学ぶ

- ・SNSをよく使う年代層を対象とした教材が多い。
- ・小学生向け、シニア向け教材が少ない。



9教材

## ⑤ 自己能力を把握する

- ・レベル別の教材がない。
- ・全世代向け教材のみ。



4 教材

## 目的

- DPA参加企業・団体のリテラシー教材を一覧化することにより、
- ①利用者が、より適切に教材選択をすることが可能になる。
  - ②既存教材の領域が可視化され、企業・団体が効率的に教材作成ができるようになる。

## ICTリテラシー「教材マップ」の概観

### 対象層

- 全世代向けの教材が多い傾向。
  - シニア層の教材が少ない傾向。
- 多種多様な教材を、どの世代も、どのレベルの者も、学ぶことができる状態であることが望ましい。
  - リテラシーを「学ぶ、勉強する」という意識ではなく、日常的に、能力向上・維持できるような教材であることが望ましい。

### 取扱内容・ 教材の分野

- 事業者、関係団体、省庁など多様な主体がそれぞれの目的で作成。
  - 各社のサービスの性質上、生じやすい課題に特化した内容であり、各社ごとに多種多様。
- 偽・誤情報、選挙、闇バイト、自画撮り被害など、新たな課題を扱う教材もある。
  - 教材の更新時期については、必ずしも明らかではない(最新の状態かどうか不明瞭)。

### 教材の形式

- Web形式・PDFなど、自力で読む形式のものが多く。  
(利用者が能動的に参加できる形式は、なかなか見受けられない。)
- よく使用するデバイス(スマートフォン・PC)で閲覧しやすい教材であることが望ましい。
  - 学習が手間にならず、ユーザーの自発的な学習のハードルにならないものであることが望ましい。

## 1. ICTリテラシー教材の対象年齢層、分野、レベル感について

- ✓ 対象年齢層: 不足している年齢層はあるか。
- ✓ 分野: さらに充実させる分野はあるか。最新トピックはカバーできているか。
- ✓ レベル感: 過不足はないか。

## 2. より適切に利用者へ届けるための工夫について

- ✓ 教材の周知手段やアクセス方法について、どのような工夫ができるか。

## 3. 利用者の理解を深め、行動変容につなげる工夫について

- ✓ 没入感、追体験ができるなど、形式にどのような工夫ができるか。
- ✓ 例えば、理解度を把握するチェックテストのようなものを活用するのはどうか。

## 4. 最新課題、利用者ニーズ、新規性を踏まえた教材を提供する工夫について

- ✓ 教材の構想段階や作成過程で、何らかの工夫できることはあるか。
- ✓ 利用者のコメントを教材改善につなげるような仕組みは可能か。