



総務省

ICTリテラシーロードマップに基づく取組状況と 今後の検討課題

令和8年5月

情報流通行政局 情報流通振興課
情報活用支援室

- ロードマップの策定および公表から3年ほどが経過し、総務省ではこれまで様々な取組を実施してきた。
- 本検討会においては、
 - ① これまでの取組状況や、生じた課題を整理するとともに、
 - ② 課題への対応策を整理・検討し、
 - ③ ロードマップのゴールについて共通認識を図るという観点からご議論いただきたい。

ICTリテラシーロードマップに基づく取組状況

- R5.6に、**今後取り組むべき課題の全体枠組み**をロードマップとして以下のように整理。
- ロードマップに基づき、これまで、まず**①必要な能力や到達すべき習熟度レベルの整理**を行うとともに、当該整理を踏まえて、**②教材開発**、**③地域における高齢者支援**、**④官民連携した意識啓発**、**⑤青少年のインターネット利用環境の整備の推進**（青少年・保護者）等を実施してきた。

<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。

① 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

② 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

⑤

青少年層

保護者層

対象層の特徴分析

② 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

② 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

③

高齢者層

② 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

③ 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

④

短期的に
取り組む
事項

中長期的に
取り組む
事項

⑤

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

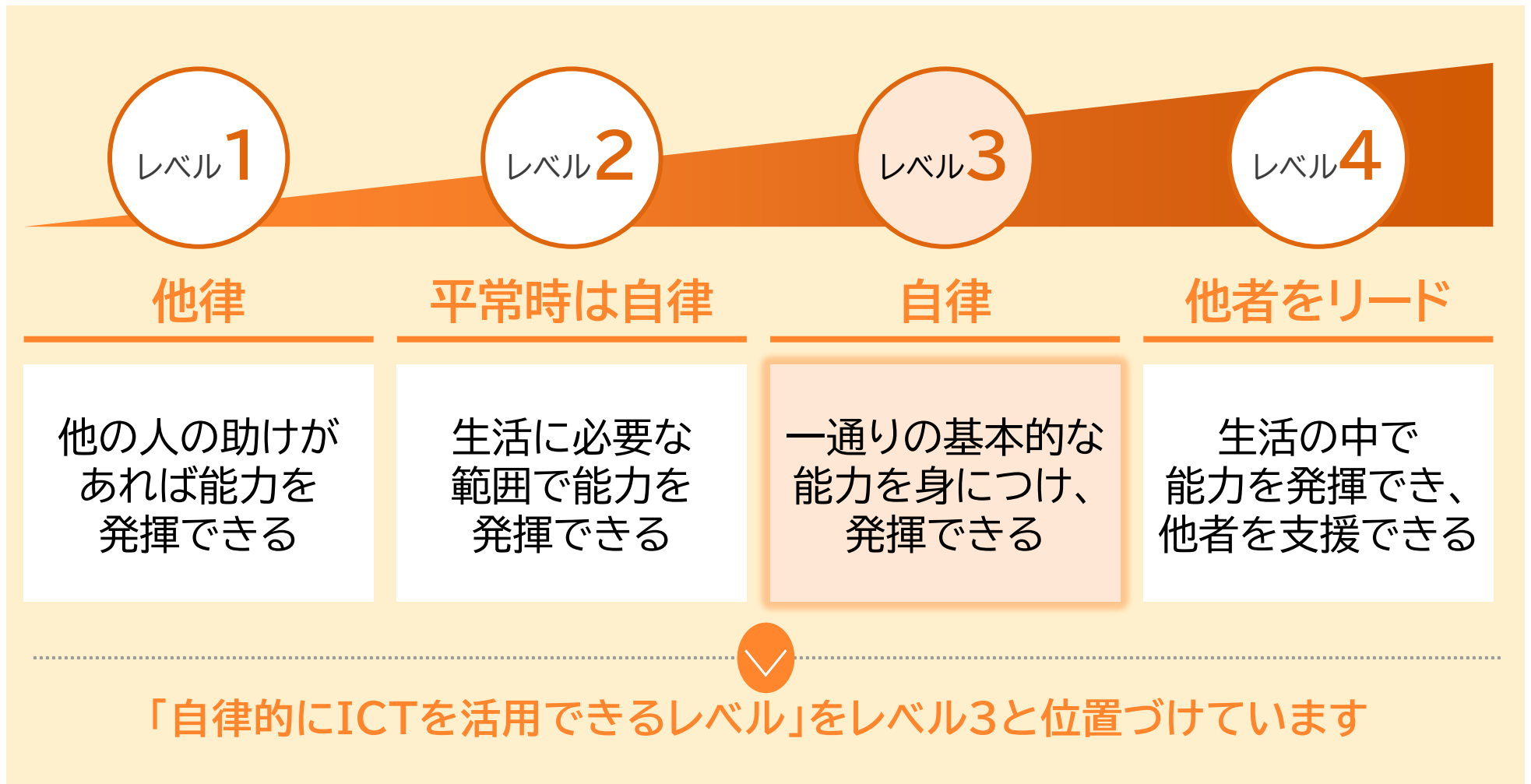
保護者層

青少年のインターネット
利用環境の整備の推進

「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

①ICTリテラシー指標（5分野22能力）

- ICTリテラシー指標（5分野22能力）を策定し、身につけるべき能力分野ごとに、①他律、②平常時は自律、③自律、④他者をリードの4つの習熟度レベルを設定。
- このレベル3を目指すべき目標と整理。（詳細の例は次頁）



習熟度 身に付けるべき能力	Lv.1 他人に助けをもらえばできる (自分自身で生活に必要なデジタルサービスを十分に活用できない) 【他律】	Lv.2 自分自身でデジタル技術を利用できる (生活に必要なデジタルサービスを活用できる) 【平常時は自律】	Lv.3 基礎的なリテラシーを一通り理解 (主体的に学ぶ、善し悪しを判断、インターネットの特性を理解) 【自律】	Lv.4 デジタル空間の公共性を踏まえてデジタルを生活の中で使いこなす (発信者としての責任、公共への貢献) 【他者をリード】
a. データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力 【取得管理】	他人の補助があればインターネットで必要な情報を検索して見つけることができる。	必要な情報をインターネットで自分で検索して見つけることができる。	インターネットの特性を理解し、インターネットで検索して得た情報について、事実と意見の区別ができる。	インターネットで検索して得た情報の情報源の信頼性を確認するなどその正しさを確認でき、他者を支援できる。
b. デジタル空間において安全を確保する能力 【安全確保】	他人の補助があれば個人情報などのインターネット上のリスクに注意が払うことができる。	容易に個人を特定できる情報をインターネット上に流出させないなど、基本的なリスクに注意できる。	写真に含まれる位置情報から自宅を特定される、偽情報を信じてしまうなどのリスクに十分に注意してインターネットを活用できる。	先端技術に係る新しいリスクを含め、インターネット上のリスクに十分注意した上で活用でき、他者を支援できる。
c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力 【他者・社会とのコラボ】	他人の補助があればSNSなどのデジタルサービスを利用して他者と交流することができる。	SNSなどのデジタルサービスを利用することができる。	他者の権利を尊重し、デジタル空間での自己のプレゼンスに意識しつつ、SNSなどのデジタルサービスを利用できる。	他者の権利を尊重し、デジタル空間での自己のプレゼンスに意識しつつ、SNSなどで他者と交流し、支援できる。
d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力 【作成編集】	他人の補助があればデジタルコンテンツを作成する方法が分かる。	テキスト入力や画像を用いた簡単な資料作成ができる。	各種法令の適用に留意しながら、動画・音声などを用いたデジタルコンテンツを作成できる。	社会課題の解決のために他者と協力してデジタルコンテンツを作成したり、新たなコンテンツを作るなど創造力を発揮したりできる。
e. デジタル技術の利用に当たっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力 【活用】	他人の補助があればインターネットやスマートフォンを使うことができる。	デジタルツールの使い方を自分自身で調べ、使うことができる。 (例) 自分でマニュアルを参照し、使うことができる。	デジタルツールを用いて身の回りの課題を解決できる。 (例) 自分の業務を効率化するためのツールの選択や使い方を考えることができる。	デジタルツールを活用して他者や社会の課題を解決できる。 (例) 業務を効率化するツールの使い方や選択方法を他者に共有できる。

- ICTリテラシー全体像の解説書の作成のほか、令和7年度には青少年向けのリテラシーチェッカーを開発し、習熟度の計測方法の検討に取り組んできた。

●身に付けるべき能力の具体化・精緻化、習熟度に関する指標策定、当該習熟度の計測方法の検討

＜令和5年度＞
ICTリテラシー指標（5分野22能力）の策定
https://www.soumu.go.jp/main_content/000953692.pdf


●「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

- 1. 基礎知識
データや情報を検索・管理する力
- 2. 安全確保
自分の身を自分で守る力
- 3. 社会との関わり
他者や社会と関わる力
- 4. デジタルコンテンツを有効に活用する力
デジタルコンテンツを有効に活用する力
- 5. 活用
デジタル技術で課題を解決する力



＜令和6年度＞
ICTリテラシー全体像の解説書の作成
https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/Ictliteracy_for_yps/

リテラシー全体像の解説書



＜令和7年度＞
ICTリテラシーチェッカーの開発（青少年向け）
<https://ict-leveltest.soumu.go.jp/>

ICTリテラシーレベル自己測定ツール
ICTリテラシーチェッカー



●優先的にリテラシーの底上げが必要なセグメント（青少年・保護者・高齢者）に関する習熟度の水準の調査・分析

＜令和4年度＞
アンケート調査・年齢層ごとの課題分析、メディア利用等の特徴分析
https://www.soumu.go.jp/main_content/000849710.pdf

●施策を検討・実施する際の目標設定（対象能力領域や目指す習熟度レベル）での指標の活用

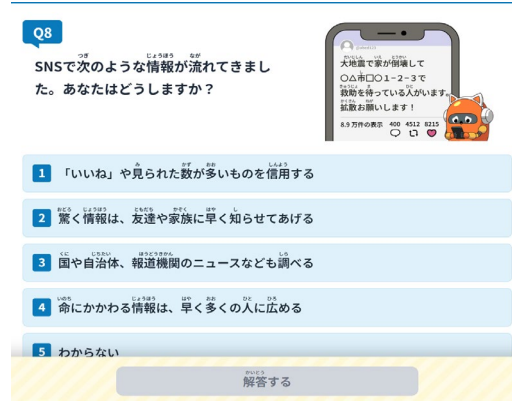
＜令和4年度＞
各年齢層ごとの実態調査および、世代ごとの目指す習熟レベルの設定
https://www.soumu.go.jp/main_content/000849710.pdf

＜令和7年度＞
ICTリテラシーチェッカーの開発（青少年向け）
<https://ict-leveltest.soumu.go.jp/>

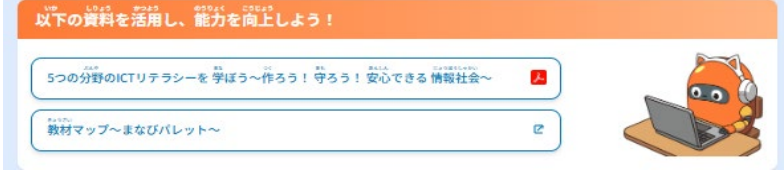
●習熟度等の継続的な実態調査

＜平成24年度～令和7年度＞
ILASとSNS等の活用状況等のアンケート
（令和6年度調査結果）
https://www.soumu.go.jp/main_content/001017445.pdf

- 令和7年度、青少年への実証を行い、ICTリテラシーレベルを測定できるツールのプロトタイプを開発。小学5年生から高校3年生までの、リテラシー指標の分野ごとの正答率・リテラシーレベルが把握できるようになった。
- 設問ごとに専門家による解説を表示させたことに加え、「ふりかえり」には設問に応じた教材を表示させる機能を実装し、適切な教材を参照しながら学習できるようになった。



設問に応じた教材の提案



測定結果表示 (5分野・総合評価)



あなたの総合レベル

レベル3 自律
一通りの基本的な能力を身につけ、発揮できる

レベル2 平常時は自律
生活に必要な範囲で能力を発揮できる

レベル1 他律
他の人の助けがあれば能力を発揮できる



【今後の課題】


- これまで、目指すべきゴール像を踏まえ、リテラシー指標の整理を行い、4段階の指標のうちレベル3を目指すことと整理したが、**各世代など属性別に、どの程度の割合の国民がレベル3を目指すことが現実的な目標であるか、政策目標としてのKPIについて一層の深掘りが必要ではないか。**
- このKPIを設定するためにも、これまでのリテラシー測定の取組をさらに拡張・深化させ、**幅広い世代を対象にリテラシーレベルを測定できるものとするなど、より正確な現状の実態把握を行えるようにするとともに、何度でも測定が可能なツールとしていく必要があるのではないか。**

②教材開発

- これまで、世代別にICTリテラシー啓発教材を作成したほか、本教材を活用して講座を開催される方等に向けて、リテラシー全体像の解説書や、教える人向けのガイドラインを作成。

- 世代に共通するICT活用に当たっての課題に対応した能力の要素を引き上げるためのコンテンツの開発


＜令和3・6年度＞
偽・誤情報に関する教材作成
https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/nisegojohou/



＜令和5年度＞
生成AIに関する教材作成
https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/generativeai/



＜令和7年度＞
SNS上の特徴に関する教材作成
https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/filterbubble_echochamber/




- 生成AIの特徴、課題の整理により既存の課題と新たな課題とを分析、重点的に取り組むべき能力を踏まえた上でコンテンツ開発、コンテンツの対象者や届け方、効果測定の検討

＜令和5年度＞
生成AI使用時に生じ得る課題や必要となるリテラシー能力の整理等の調査

＜令和5年度＞
生成AIに関する教材作成
https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/generativeai/

- 優先的にリテラシーの底上げが必要なセグメント（青少年、保護者、高齢者）向けのコンテンツの開発

＜令和6年度＞
青少年・保護者・高齢者向け教材作成
https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/IcTliteracy_for_yps/



＜令和7年度＞
各世代で特に課題となるテーマのゲーム型教育プログラム開発
<https://ictliteracy-game.soumu.go.jp/>



＜～令和7年度＞
青少年を対象としたインターネットトラブル事例集の作成
https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/trouble/

- 当該セグメント固有の課題やメディア利用等の特徴を踏まえた、効果的なコンテンツの届け方の検討

＜令和4年度＞
啓発講座の実証

＜令和6年度＞
青少年・保護者・高齢者の課題の調査、各年齢層の特徴を踏まえた届け方の整理
https://www.soumu.go.jp/main_content/001003519.pdf

●開発するコンテンツによる啓発活動の実施・推進

<令和6・7年度>

関係機関・団体等への周知啓発

<令和7年度>

DPA参画企業や関係省庁の
教材をまとめた「教材マップ」の作成<https://www.soumu.go.jp/dpa/efforts/mapping/>

【今後の課題】

- 青少年・保護者・シニア層別に、現代的課題も踏まえた教材を多数作成した。
- 他方で、教材の内容は充実しているが、**ターゲティングが必ずしも十分でなく、教材の長さや、必要なレベル感が個人によって様々であること、利用者がどれを選んだらいいか必ずしもわからないといった課題があり、誰にどのように届けるかについて一層の整理が必要ではないか。**
- 具体的には、以下のような工夫が考えられないか。

(学習方法の工夫 (案))

- リテラシーレベルの測定のものち、測定結果に基づき、2 2 項目のうち**自身がレベル3に達していない項目について学べる教材が分かりやすくレコメンドされる機能**
- 当該教材が、例えば1項目5～10分程度で、**負担感なく「学びたくなる」ような内容やポップアップ等の工夫**
- **個人が学習に利用する場合と、社会教育等の場で教育する形態で利用する場合の、それぞれにおける使い方の明確化**
- 上記のような工夫を施したうえで、**学習の成果を測定し、再度学習に取り組むというサイクルの確立**

- 令和7年度に、フィルターバブル・エコーチェンバー等のSNS上の特徴について学べる啓発教材、講師用ガイドラインなどを開発、公表(令和8年2月)。
- また、偽・誤情報、セクストーション、SNS型投資・ロマンス詐欺といった、近年の様々な課題に対応したICTリテラシー向上のためのゲーム型教育プログラムを開発、公表(令和8年2月)。

概要

【対象者】 青少年～高齢者の幅広い年齢層

【内容】①フィルターバブル・エコーチェンバーの概要

②アテンション・エコノミーの概要

【所要時間】 2～30分程度の講義を想定。

【形式】①パワーポイント形式（講座に合わせて編集可能）

②動画形式（ナレーションによる読上げ）

【講座向け】 **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。どなたでも講師が使用可能。

概要

【対象者】 青少年～高齢者層の幅広い年齢層

【内容】①偽・誤情報（青少年～高齢者層）

②セクストーション（主に青少年）

③SNS型投資・ロマンス詐欺（主に保護者・高齢者層）

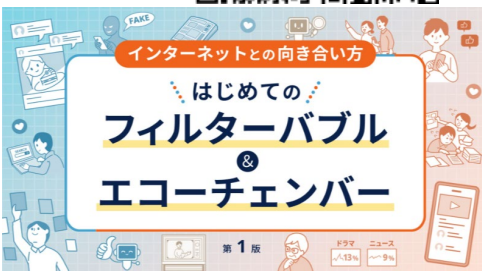
【所要時間】 2～30分程度を想定。

【形式】 ゲーム形式（主に自学自習用）



< 累計アクセス数（令和8年4月末時点） > 20149件

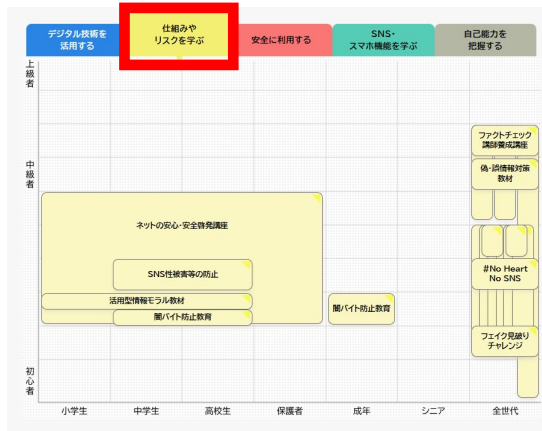
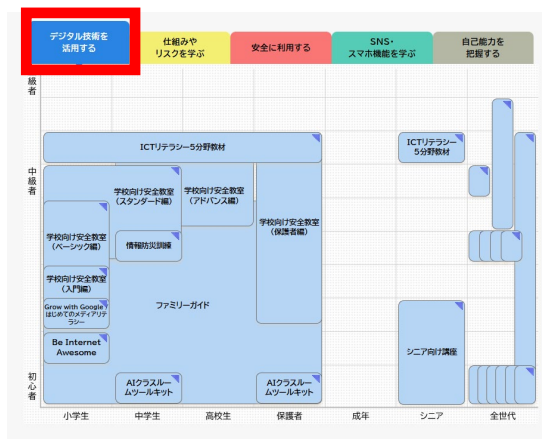
啓発教材等はこちら！



- DPA推進パートナーの企業・団体が作成した既存の教材を一覧化(計111教材)。
- 目的別に色分けし、マウスをかざすと「教材名(略称)・事業者名」が表示され、①「分野別マップ」、②全分野横断した「一覧マップ」の2種類あり、マップから各教材の詳細ページへ遷移。



分野別の教材一覧



教材マップ～まなびパレット～
<https://www.soumu.go.jp/dpa/efforts/mapping/>

③地域における高齢者支援

- 全国の都道府県・市区町村を対象に、ICTリテラシーの向上に資する講座の実施状況や、民間企業等の講師の活用実態を把握するための調査を実施。
- 上記を踏まえ、全国の民間企業等における、ICTリテラシーの向上に資する取組と教える人材の実態把握を行うための調査を実施。

●教える人材の育成・確保に関する取組事例や求められるスキル等の検討

<令和3年度～令和7年度> デジタル活用支援推進事業



<令和7年度> 民間セクターにおける教える人材の 取組状況の実態調査

地方自治体及び民間企業・団体における
「教える人材」に関する取組事例集

総務省 情報流通行政局
情報流通振興課 情報活用支援室

令和8年3月

https://www.soumu.go.jp/main_content/001067981.pdf

<令和7年度> 教える人材のスキルとリテラシー講座の あり方の検討

「教える人材」に求められるリテラシー講師像の提案

求められる人材に求められるスキルとリテラシー講師像の提案

②「教える人材」に求められるスキルとリテラシー講師像の提案

求められる講師のスキル・技術に関するスキルのポイント

1. 「教える」「伝える」ためのスキルを有し、日常生活に必要なITリテラシー（IT活用やリスクリテラシー等）に関する知識・技能を有する一定以上の知識を有することの求められる
2. 受講対象者による違いや特性を捉え、対象者に適した適切な対応ができるスキルが求められる
3. 対話を通じてフィードバック機能があると望ましい
4. 一方通行に指導するのではなく、受講者が守り続けられる「学習者の学びを支える伴走者」とあるという意識を持つことが重要

© 2024 by Soumu.go.jp

© PUPPO

●教える人材の育成のためのコンテンツの開発

<令和6年度>

偽・誤情報に関する教材の講師向けガイドの作成

https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/nisegojohou/



最近よく耳にする「フェイクニュース」という言葉。

ニセの情報、誤った情報という意味で使われることが多いですが、このふたつが混同されたり、混同されず、なぜそんなものが作られるのか、それを防ぐと社会がどうなるのか。そして私たちはどうすればいいのか。

今日はそういった内容を確認していきます。

そして、この講座が終了した時、皆さんには一つの考え方をもち帰って頂きます。

次のスライドをご覧ください。

タリク (次のスライドへ進む)

<令和7年度>

SNS上の特徴に関する教材の講師向けガイドの作成

https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/filterbubble_echochamber/
https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/attention_economy/



みなさんは「フィルターバブル」や「エコーチェンバー」という言葉をご存知ですか？

聞いたことはあるけど、詳しくは知らない、よく分からないという方も多いと思います。ですが、実はどちらも私たちの生活に深く関わっている言葉です。今日はそういった内容を確認していきましょう。

そして、この講座が終了した時、皆さんには一つの考え方をもち帰って頂きたいのですが...

タリク (次のスライドへ進む)



みなさんは「アテンション・エコノミー」という言葉をご存知ですか？

聞いたことはあるけど、詳しくは知らない、よく分からないという方も多いと思います。ですが、実は私たちの生活に深く関わっている言葉です。今日はそういった内容を確認していきましょう。

そして、この講座が終了した時、皆さんには一つの考え方をもち帰って頂きたいのですが...

タリク (次のスライドへ進む)

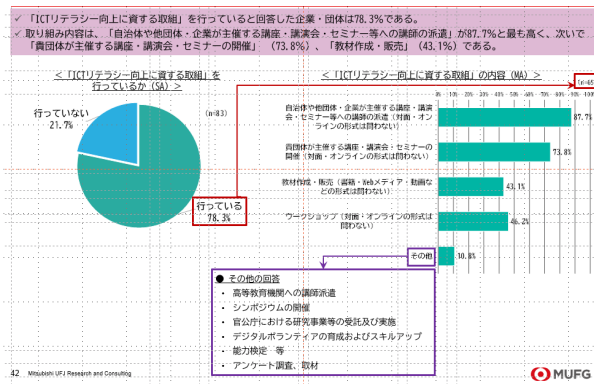
学習者が自身のスキルを磨き可能な場合は、実際のネットコンテンツを手元で確認しながら講義を聞いて頂く形式も選択のオプションです

【今後の課題】

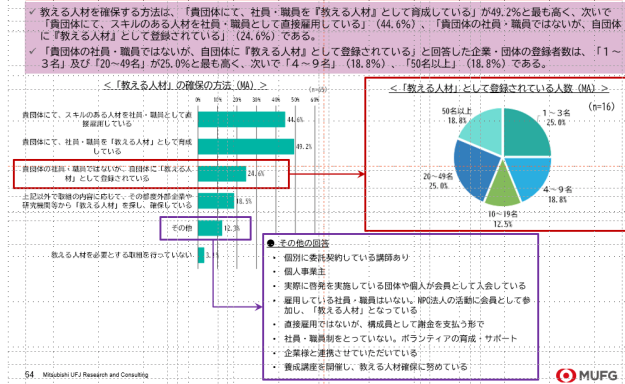
- これまでデジタル活用支援推進事業で主に高齢者層に向けたスマホ教室を実施し、各自治体で講習会の自走化が始まる等の一定の進展が見られた。さらに教える人材に関する実態調査を実施した。
- 一方、実態調査の結果によれば、必ずしも人材育成が課題ではなく、他に根本的な課題（地域におけるニーズの多寡や、それに応じたマッチング・人事管理の困難さ、人材を派遣する企業のインセンティブ等にボトルネックがある等）がある可能性を踏まえ、今後のデジタルディバイド対策として、具体的に何が課題なのか、さらなる実態調査が必要ではないか。

- 令和7年度、全国の民間企業・民間団体、地方自治体が実施する「ICTリテラシーの向上に資する取組」と「教える人材」に関する書面調査および取組事例のヒアリング調査を実施し、**取組事例集を公表**。

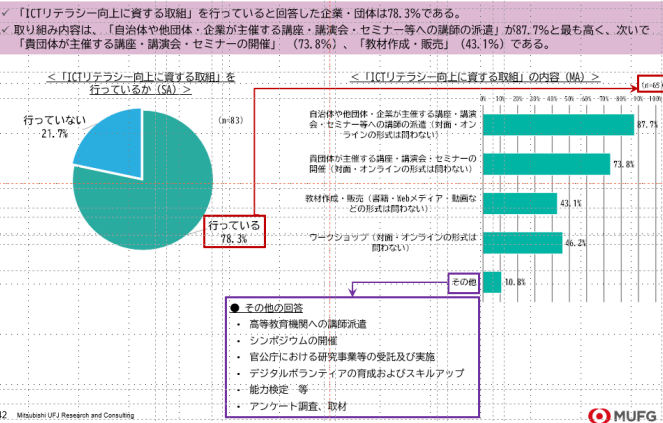
○ ICTリテラシー向上に資する取組を行う民間企業



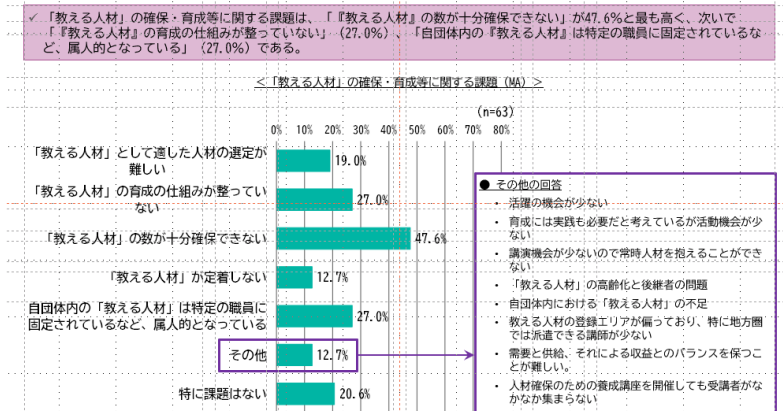
○ 民間企業における講師の属性等



○ ICTリテラシー向上に資する取組内容



○ 民間企業における課題



④官民連携

- R7.1より、官民が連携した意識啓発プロジェクト「デジタル ポジティブ アクション」を実施。
- 民間事業者の「サービス設計上の工夫」の紹介や、民間事業者のコンテンツの表彰等と併せて意識啓発を行うことで民間事業者等の幅広い関係者による自発的な取組を促進している。

●関係者の取組の連携・協働の推進

＜令和6・7年度＞
官民が連携した意識啓発プロジェクト「DIGITAL POSITIVE ACTION」での啓発活動の実施

意識啓発に関するプロジェクト (デジタル ポジティブ アクション) の概要

総務省では、幅広い世代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、**官民が連携した意識啓発プロジェクト「デジタル ポジティブ アクション」**を実施。

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。意識啓発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

DIGITAL POSITIVE ACTION

<参画企業・団体> ※2024年2月時点での主要な団体(一部省略)

2. 取組の方向性

- 世代に応じた多様な普及啓発**
 - 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
 - 多様な関係者によるセミナー開催と、普及啓発教材の活用に向けた周知
 - 幅広い広報活動
- SNS・デジタルサービスにおけるサービス設計上の工夫**
 - 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
- 信頼性の高い情報にかかる表示上の工夫**
 - 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

中長期的取組事項

【対応の方向性】

・本事業は民間事業者の自発的な取組を促すインセンティブともなっている点で重要であり、引き続き会員企業・団体と連携しながら、DPAの枠組を活用した取組を推進する。 ※DPAの取組方針は、会員企業・団体によって構成される推進会合において決定。

総務省では、幅広い世代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、**官民が連携した意識啓発プロジェクト「デジタル ポジティブ アクション」**を実施。

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。意識啓発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



<参画企業・団体> ※2026年4月時点で23の企業・団体が参画。

2. 取組の方向性

世代に応じた多様な普及啓発

- 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
- 多様な関係者によるセミナー開催と、普及啓発教材の活用に向けた周知
- 幅広い広報活動

SNS・デジタルサービスにおけるサービス設計上の工夫

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

信頼性の高い情報にかかる表示上の工夫

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



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

- リテラシー向上の官民連携プロジェクト「DIGITAL POSITIVE ACTION」(DPA)は、2025年1月の開始から、①周知広報、②教材作成・実態調査等、③企業・団体による取組の促進を実施。

①周知広報

- Webサイトの開設及び官民の取組集約。
- 社会的機運醸成に向けたTV・WebCMの展開。
- SNS等でのプレバンキング広告展開。
- ネット討論番組のタイアップ配信。

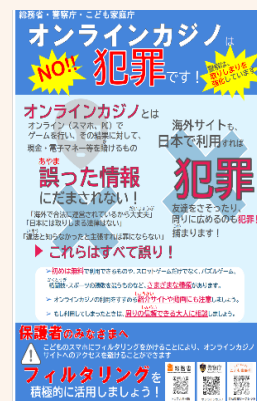


デジタルリスク対策ドキュメント vol.3 オンラインカジノ



②教材作成・実態調査等

- 「ICTリテラシー実態調査」の実施、公表。
- 事業者・団体による、自主的な教材のマッピング。
- インターネットトラブル事例集の改訂。(オンラインカジノを追加)
- 新教材を2月に公表。

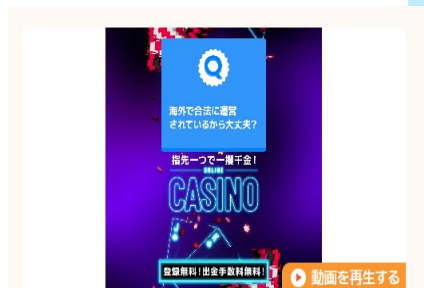


③企業・団体による取組の促進

- セミナー・シンポジウム等の意識啓発を目的とした取組。
- プラットフォーム事業者等DPAに参加する事業者等による、サービス設計上の工夫等自主的な取組の促進。



- ウェブサイトには、**関連行事の概要**や**教材**に関する官民の取組情報を集約。**コラム**や**啓発動画**、利用者がニーズに合う教材を探すための教材マップの掲載などサイトを充実化。
- 「DIGITAL POSITIVE ACTION はじめよう編」のTV・WebCM及びプレバンキング動画広告を令和7年5～7月、令和8年1～3月にかけてそれぞれ放送・配信。
- 令和7年11月には、インターネット番組において、偽・誤情報に関するICTリテラシー向上をテーマとした討論を公開。



デジタルリスク対策ドリル vol.3 オンラインカジノ

プレバンキング動画
〔「オンラインカジノ」等〕



各企業・団体等によるコラム掲載



NewsPicks The UPDATE 「インターネット上のウソ・誤情報に私たちはどう対応すべきか?」(25/11/4配信)

目的等

- ・2025年6月に、各会員のICTリテラシー向上に資する教材を集約した「教材マップ」をDIGITAL POSITIVE ACTION Webサイトで公開。
- ・上記「教材マップ」に掲載されている取組を含むDPA会員が作成した教材等のうち、特に優れたものの表彰及び積極的な情報発信を行い、教材の認知度の向上や更なる利活用を促進するため、「DIGITAL POSITIVE ACTION AWARDS 2026」（以下、アワード）を、2月16日に開催。71の教材のエントリーから大賞と4部門賞を選出。

受賞教材

大賞 (総合大賞)

「Minecraftで生成AIを責任を持って使用するためのスキルを身につけよう」(日本マイクロソフト株)



- プレイヤーがゲームベースの楽しい課題やシナリオを通じてAI 利用を疑似体験し、リスクと可能性、および、安全かつ責任ある利用のために取るべき行動を学べる教材。学校の資金調達イベントを舞台に、AIの出力を鵜呑みにせず、信頼できる情報源と照合する重要性など、現実のAI課題に即した学びを提供。「Minecraft Education」にて無料で利用可能。

School賞 (教育現場で活用したい、学生及び教職員向けに役立つ教材)

「SNSのアルゴリズムを体験しようーアルゴリズムに「自分がなってみる」ー」(スマートニュース株)



- 児童生徒がアルゴリズムのように情報を取捨選択する体験を通じ、SNS 等で利用されるアルゴリズムについて理解を深め、自分の見たい情報ばかり見てしまいがちになるフィルターバブルのリスクや、物事を多角的にみる必要性についての気づきを促すことを目的とした授業の実践例。対象は小学5年生～大学生まで。授業で利用できる投稿選択サイトも提供。

Home賞 (子どもと保護者向けに、家庭でのICTの使い方に役立つ教材)

「ニュース健診2024 (Yahoo!ニュース・朝日新聞共同企画)」(LINEヤフー株)



- ニュースや情報を正しく理解し、デマや誤情報に対する適切な予防法をクイズ形式で学ぶことができるWEBコンテンツ。「読みとく力」「見分ける力」「発信する力」の3つのコースに分けたクイズを出題し、正解数に応じて3段階の診断結果を表示。診断結果に基づき、情報判断力のレベルや課題などを記事や動画で確認できる。

Digital Use賞 (スマホやPC等のデジタル機器・サービスの活用に資する教材)

「親子のスマホデビュー安心ガイド“はじめて”の不安は、ここで解消。」(ソフトバンク株)



- 子どもたちが安心・安全にスマートフォンに触れられる社会の実現に向けて、通信教育講座「進研ゼミ」の全面監修で制作した、親子で楽しくスマホデビューについて学べるWEBコンテンツ。保護者向けの「スマホデビュー基礎知識」や、スマートフォンのルールを学べるアニメ、親子で確認できる「スマホデビュー12のお約束リスト」などを公開。

Safety賞 (情報空間等におけるリスクから利用者を守ることに資する教材)

「ほんとかな？が、あなたを守る。」(Google)



- 「ほんとかな？が、あなたを守る。」をテーマに、人気YouTube クリエイターの協力のもと、YouTubeが情報リテラシー向上を目的に展開したキャンペーン。各クリエイターがショート動画を制作し、それぞれのYouTube チャンネルで配信を実施。



- 青少年のICTリテラシー向上を目的としたワークショップ「関東スマホサミット2026」及び「近畿スマホサミット2026」を開催。
- ワークショップでは下記のような取組を実施。
 - 各学校の取組発表、保護者・教員への提言等を行い、児童・生徒とディスカッション（近畿）
 - 各学校でこれから実施してみたい取組について「行動宣言」等を発表（関東）

関東スマホサミット（開催概要）

○日時：2026年3月8日(日)13:00～16:00

○参加人数：26名(中学生6名、高校生20名)



【参加した生徒の声】

- ・ 事前に想像していた以上に活発で多様な意見が出てきて、とても楽しかったです。1日など次回は長くこのサミットをやってほしいです。
- ・ 実際に私の学校でもネットリテラシー教育を生徒主体でやってみたいです。
- ・ 参加してみて知見が広がった。学校内に広めていきたいと思った。

近畿スマホサミット（開催概要）

○日時：2026年1月11日(日)13:00～16:00

○参加人数：40名(小学生4名、中学生16名、高校生20名)



【参加した生徒の声】

- ・ 県を飛び越え議論ができ、楽しかったし刺激になった。そもそも前提となる校則の異なる学校の意見はとてもユニークだった。
- ・ どんどん規模と年齢層を広げてどんどんネットリテラシーを人々に広げていかなければいけないなど実感しました。
- ・ 大人との話し合いの機会というのはとても貴重で有意義な時間だったと感じました。

●「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＞

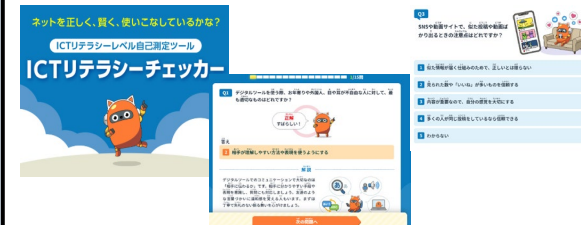
ペアコンの対応推進：保護者が青少年の成長や利用状況に即して、こどものインターネット利用を適切に管理する「ペアレンタルコントロール」の普及啓発を推進。

＜令和6年度＞

フィルタリングの利用促進：有害情報の閲覧制限などを行うフィルタリングの利用を促す取組を実施。
※啓発コンテンツの開発・周知

＜令和7年度＞

ICTリテラシーチェッカーの開発（青少年向け）
<https://ict-leveltest.soumu.go.jp/>



＜令和7年度＞

青少年保護WGにおける対応方針の検討

＜～令和7年度＞

e-ネットキャラバン（マルチメディア振興センター）

＜～令和7年度＞

全国スマホサミット

青少年に係る議論を踏まえ、対応を検討

＜論点整理＞ ※4/22 青少年保護WGで公表

- ・事業者の取組や先進事例の現場への浸透、全国一律・体系的かつ継続的な学習機会の担保、啓発コンテンツへのアクセスの容易化、生成AI等の新たなサービスへの対応について、議論を深める必要があるのではないか。
- ・プラットフォームサービスごとに青少年保護措置の内容が異なるなど、求められるリテラシーが多様化していることから、青少年及びその保護者に対して、これまでのリテラシー教育に加え、技術的な保護措置の利用を促すことも重要ではないか。
- ・インターネットの技術・サービスの進展は早いため、青少年だけでなく、保護者・教職員という枠にとらわれない「大人」のリテラシー向上に努めるべきではないか。

○ 子どもたちのインターネットの安全な利用に係る普及啓発を目的に、児童・生徒、保護者・教職員等に対する学校等の現場での無料の「啓発講座」を全国で開催。

* 実施主体：一般財団法人マルチメディア振興センター（FMMC）

○ 2025年度は、2,224件の講座を実施し、約43万人が受講。

（2006年度開始以来の実績：35,076件、のべ約585万人）

協力団体

通信事業者等の民間企業（529社）、公益法人等（25団体）、政府（総務省及び文部科学省）、自治体（82団体）、その他（61団体）

対象者

小学生（小3～小6）、中学生、高校生、保護者、教職員等

講座内容

ネットいじめ、ネット炎上、ネットの過度な利用など現在多く起こっているネット問題を動画を用いた視覚的に分かりやすい教材を使い、児童・生徒参加型（対話型）講座で学ぶ。

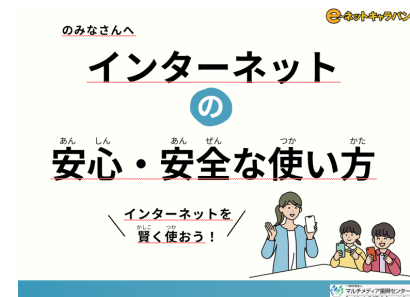
* 企業等が講師を派遣。（認定講師数：6,134名）

受講方法

従来は集合形式のみだったが、受講方法の選択肢を拡大。2020年11月にFMMCが報道発表。同年12月に総務省・文部科学省の連名で全国に周知文書を発出。

* 校内の放送設備やWeb会議システムを利用した講座、リモート講座、ビデオオンデマンド講座。

（2025年度は413件実施）



e-ネットキャラバン講座実施の様子

(参考) ICTリテラシーの向上

- ICTリテラシーについては、総務省「ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会」に対し、以下の検討事項を提案すべきではないか。
 - ・ 事業者の取組や先進事例の現場への浸透、全国一律・体系的かつ継続的な学習機会の担保、啓発コンテンツへのアクセスの容易化、生成AI等の新たなサービスへの対応について、議論を深める必要があるのではないか。
 - ・ プラットフォームサービスごとに青少年保護措置の内容が異なるなど、求められるリテラシーが多様化していることから、青少年及びその保護者に対して、これまでのリテラシー教育に加え、技術的な保護措置の利用を促すことも重要ではないか。
 - ・ インターネットの技術・サービスの進展は早いため、青少年だけでなく、保護者・教職員という枠にとらわれない「大人」のリテラシー向上に努めるべきではないか。

(参考) ICTリテラシーの向上

【構成員のご発言(概要)】

- 生成AIの出現により、こどもが危ういコンテンツを大量かつ容易に生成しうる側になるという変化があることを踏まえて議論した方が良い。(①石戸)
- リテラシー教育が長期的には最も重要であるという認識は、行政、学校、事業者の間で、概ね共有されていると思うが、全国一律に必修で、体系的かつ継続的な学習機会が担保されているかは、依然として大きなギャップがあるのではないか。(②石戸)
- 事業者の先進的な取組が現場に十分に浸透していない。対策を教育現場へ周知徹底し、さらに連携を強めていけるような「具体的な仕掛け」を検討したい。(②米田)
- 保護者のICTリテラシーを高めていくという点で、契約(携帯事業者による年齢確認)のタイミングは必ずある。分かりやすいリーフレットや、ルール作りのポイントなどを渡すだけでも、保護者の意識は少しずつでも変わるのではないか。最新のエビデンスであったり、その研究成果を踏まえて、家庭でのルール作りや親の指導に生かせるような情報提供が大事ではないか。(③鶴田)
- 先生もこどもも保護者も一緒に学べるようになっていような機会があると、各々の自分の立場とは異なる人たちの考えや思いに気づく機会となり、それがそれぞれのリテラシーの向上にも繋がるのではないか。(③鶴田)
- ネットは、今まで年齢を重ねて自分たちで身につけてきた大人の知恵が役に立たず、大人がこどもに教えるといった今までのサイクルが適用されない世界。青少年も大人も同じように習わないといけない。大人という視点も入るといいのではないか。(③上沼)
- 個々のサービスは設計が全く異なる。当然それらのツールに向き合うリテラシーや使い方も異なってくる。機能制限などのカスタマイズの部分も同様であり、各社それぞれが異なるサービスを提供しているなかで、リテラシーとしてどうやって理解していくのか。サービスに合わせた形でのリテラシー、使い方を考えていく必要があるのではないか。(③水谷) <再掲>
- リテラシー教育が引き続き必要であることは間違いないが、頑張っ進めたとしても親の理解を高めるという意味では限界がある。そういう意味では、事業者側に一定の機能を用意していただきそれを利用していただくということが重要。(③曾我部)

今後のICTリテラシー向上の推進 のあり方について

- 前頁までに整理してきたこれまでの取組と今後の課題をまとめると以下のとおり。
- これまで**各事業ごと**に行ってきた取組を**横断的に連携させ、取組を深化**させることが必要。

		幅広い世代（青少年・保護者・高齢者等）				技術的 保護措置		
		リテラシー能力の指標	教材（コンテンツ）作成	地域における高齢者支援	官民連携			
継続的 取組事項	短期的 取組事項	令和5年度	・デジタル社会に必要な能力を整理（ICTリテラシー指標、5分野22能力） （・ILASの実施）	・各世代に共通する課題分析、ICTリテラシー特設サイト、動画教材等の開発、生成AIの課題分析・教材作成等				
	令和6年度	・ICTリテラシー指標の解説書の作成 （・ILASの実施）	・各セグメント（青少年・保護者・高齢者）の特徴を踏まえた基本的な教材作成、届け方の調査	・デジタル活用推進支援事業（令和3年～）	・官民連携の意識啓発プロジェクト（DPA）の立上げ	利用環境の整備の推進（青少年・保護者） ※青少年保護WG		
	中長期的 取組事項	令和7年度	・ICTリテラシーレベルチェッカー（青少年向け）実証 （・ILASの実施）	・SNSの特徴（エコーチェンバー等）に関する教材作成 ・情報空間の諸課題に関するゲーム型教育プログラムの作成	・「教える人材」に関する実態調査（講師・講座の目指すべき像の把握）		※DPA推進会合 ・官民連携の意識啓発プロジェクト（DPA）の各種啓発活動の推進	
	今後の取組課題		令和8年度	・幅広い世代を対象としたICTリテラシーレベルチェッカーの開発・実証（教材提案）	・重点テーマの教材作成・更新等 ・既存教材の分類・体系化（・教材を用いたモデル授業の検討）		（「教える人材」に係る実証事業）	※DPA推進会合 ・官民連携の意識啓発プロジェクト（DPA）の各種啓発活動の継続的推進
	令和9年度	<ul style="list-style-type: none"> ・幅広い世代のICTリテラシーレベル等の精緻な測定と、年代層・属性ごとの到達目標の整理 ・ICTリテラシーレベルの測定結果に応じた個人向け教材や集団向け教材の完成・届け方の実装 ・高齢者のデジタルディバイド対策としての教える人材に係る実証事業の実施（全国展開に向けた再検証） ・民間企業・団体による自発的な取組を促進するためのDPA事業の継続的推進 ・青少年保護WGにおける検討状況を踏まえ、技術的な保護措置の利用の啓発を促進 						

<ご議論いただきたいポイント>

ICTリテラシーレベル等の測定と効果的な学習方法について

政策としてのKPI

- これまで、目指すべきゴール像を踏まえ、リテラシー指標の整理を行い、4段階の指標のうちレベル3を目指すことと整理した。
- 一方、各世代など属性別に、どの程度の割合の国民がレベル3を目指すことが現実的なゴールであるか、政策目標としてのKPIについて一層の深掘りが必要ではないか。

国民のリテラシーの測定の精緻化

- 令和7年度に、リテラシーレベルを測定するICTリテラシーチェッカーのプロトタイプ（青少年向け）を作成した。
- 一方、このKPIを設定するためにも、これまでのリテラシー測定の取組をさらに拡張・深化させ、幅広い世代を対象にリテラシーレベルを測定できるものとするなど、より正確な現状の実態把握を行えるようにするとともに、何度でも測定が可能なツールとしていく必要があるのではないか。

リテラシーレベルに応じた教材・学習方法の深化

- 青少年・保護者・シニア層別に、現代的課題も踏まえた教材を多数作成した。
- 他方で、教材の内容は充実しているが、ターゲティングが必ずしも十分でなく、教材の長さや、必要なレベル感が個人によって様々であること、利用者がどれを選んだらいいか必ずしもわからないといった課題があり、誰にどのように届けるかについて一層の整理が必要ではないか。
- 具体的には、以下のような工夫が考えられないか。

(学習方法の工夫 (案))

- ・リテラシーレベルの測定ののち、測定結果に基づき、22項目のうち自身がレベル3に達していない項目について学べる教材が分かりやすくレコメンドされる機能
- ・当該教材が、例えば1項目5～10分程度で、負担感なく「学びたくなる」ような内容やポップアップ等の工夫
- ・個人が学習に利用する場合と社会教育等の場で教育する形態で利用する場合の、それぞれにおける使い方の明確化
- ・上記のような工夫を施したうえで、学習の成果を測定し、再度学習に取り組むというサイクルの確立

本ロードマップの目指す方向性

○ **本ロードマップのゴールとして、以下のようなスキームを定常的に運営していけるような体制を構築していくことを目指してはどうか。**

- リテラシーレベルの測定
- 測定結果に応じた教材のレコメンド
※時代に応じて教材を随時改訂
- レコメンドされた教材の学習
- 学習成果を再度測定