

安心安全な利活用と デジタル・シティズンシップ教育







2021/8/30

GIGAスクール構想に基づく1人1台端末の円滑な利活用に関する調査協力者会議

国際大学GLOCOM 豊福晋平

日常のデジタル化を達成して はじめて圧倒的な学習効果が得られる

Puentedula(2010) SAMRモデルに豊福が加筆

	S Substitution 代替	A Augmentation 増強	M Modification 変容	R Redefinition 再定義
活用特徴	教員の 教具的活用	学習者の 文具的活用	知的生産と蓄積編集	学習プロセスの転換
活用頻度	 <p>日常への急坂</p> 	 <p>日常利用の踊り場</p>   		

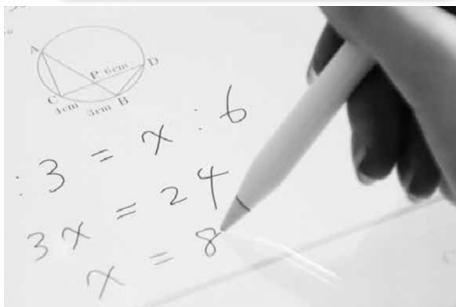
持続性のない使い方
たまに使っても効果がないから
トラブル続きで授業に支障を来すから

持続利用を前提に学習効果への転換をはかる
手間いらずで効果が実感出来るから
トラブルが起こらないから

GIGAスクールで広がる 学習者中心の文具的用途



学びの個別化
個別最適な学び



分かる授業
提示説明



知的生産・協働・公表発表
学びのポートフォリオ形成



公的コミュニケーション
デジタル連絡帳



日常のデジタル化によるICT位置付けの変化

4

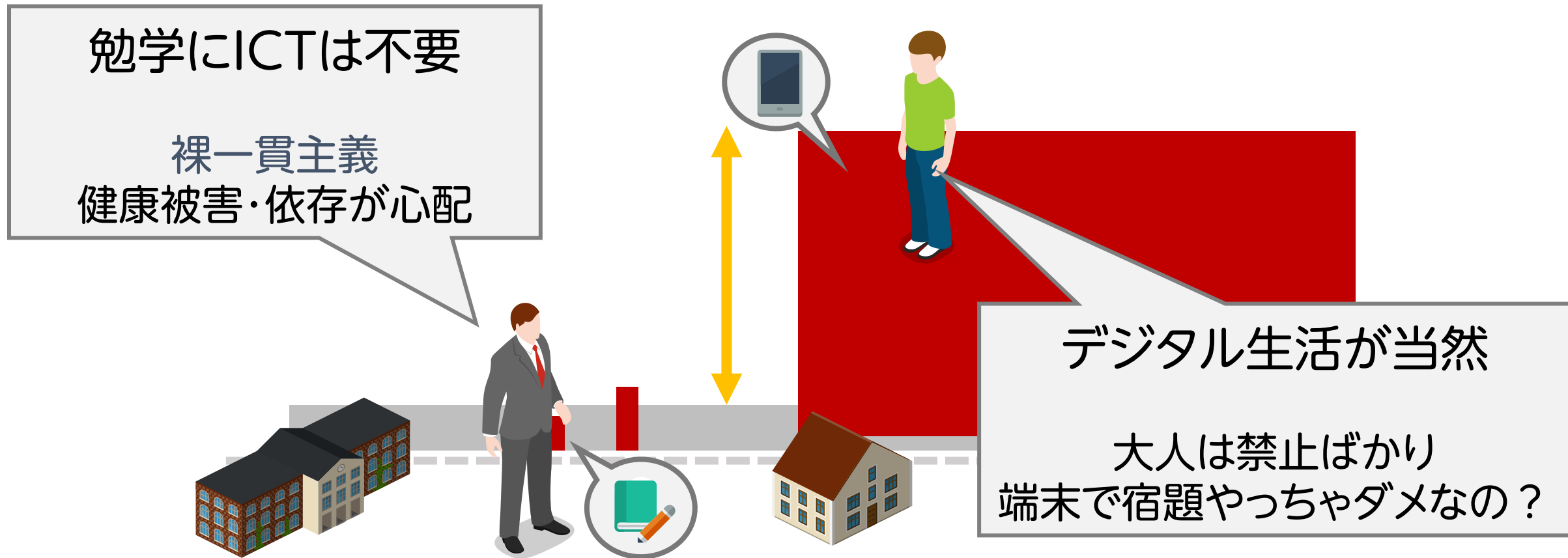
	これまで(GIGA前)	これから(GIGA後)
学校	デジタルは 非日常 教員が使わせる 教具 ネットコミュニケーション なし	デジタルは 日常 子どもが道具立てる 文具 情報 ライフライン
家庭	日常はデジタル化 生活に 不可欠 私的 コミュニケーション 勉強 以外 の情報消費	日常デジタル利用の 深化 生活と学びに 不可欠 私的 公的 コミュニケーション 情報消費+知的生産
	大人の指導 >子どもの活用	子どもの自律 >大人の介入

大幅に
変わる

学校の影響
を受ける

2つのデジタル・デバイド解消が急務

- ①学校・家庭間のデバイド/②大人・子ども世代間のデバイド(モラルパニック)



デジタル・シティズンシップとは

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

“デジタル技術の利用を通じて、
社会に積極的に関与し、参加する能力のこと”

デジタル・シティズンシップは、コンテンツの作成や公開、交流、学習、研究、ゲームなど、あらゆるタイプのデジタル関連の活動を通じて表現することができます。効果的なデジタル・シティズンシップは、幅広いデジタル・コンピテンシーに加え、オンライン消費者意識、オンライン情報とその情報源の批判的評価、インターネットのプライバシーとセキュリティの問題に関する知識など、デジタル・シティズンシップに特化した能力も求められます。また、他者の尊重、共感、民主主義や人権の尊重など、幅広い一般的な市民活動能力にも依拠します。

デジタル・シティズンシップ教育とは

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

7

“優れたデジタル市民になるために
必要な能力を身につけることを目的とした教育”

デジタル・シティズンシップ教育は、若者に特定の信念を受け入れたり、オンライン上の特定の政治活動に参加するよう説得することではありません。むしろ、新しいテクノロジーがもたらす機会を考慮し、情報に基づいた選択ができるようになることを目的としています。

なぜデジタル・シティズンシップ教育なのか

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

8

“効果的なデジタル・シティズンシップ能力は
自然に身に付かず、学んで実践する必要がある”

若者は「デジタルネイティブ」でも、新しいテクノロジーが生活にもたらす影響について、市民・社会の一員として理解しているとは限りません。また、テクノロジーの恩恵を受けると、中途退学やいじめ、ネット荒らし、過激化の犠牲になる人との間に格差が広がっています。

教育は、若者がインターネットのリスクや落とし穴から身を守るだけでなく、有能なシティズンとして、社会のためにデジタル技術を積極活用する方法を理解させ、若者たちの能力習得を支援する重要な役割を担っています。

デジタル・シティズンシップの10領域

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

9

オンラインであること Being Online

- アクセスと包摂
- 学習と創造性
- メディア情報リテラシー

快適なオンライン生活 Well-being Online

- 倫理と共感
- 健康と福祉
- e-プレゼンスとコミュニケーション

オンラインの権利 Rights Online

- 積極的参加
- 権利と責任
- プライバシーとセキュリティ
- 消費者としての気付き

デジタル・シティズンシップ教育の方法

10

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

“学校の責任はインフォーマル教育の基盤を構築・
構造化し、学習者を高水準の理解と実践へ導く事”

若者が市民、社会の一員になるための準備は、家庭での家族、仲間、地域社会で始まります。同様に、責任あるオンライン上での行動のための教育は、インフォーマル教育を含む数多くの機会が想定できます。学校は、保護者と協力しながら、生徒がオンライン・オフライン双方でより責任を伴った優秀な市民や社会の一員になるために、より積極的な学習の方向性を示します。

学校がアプローチすべき方法とは

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

“デジタル・シティズンシップ教育は、学校の 統合アプローチ(whole-school approach)として捉えるべき”

デジタル・シティズンシップ能力は、スキル・知識のみならず、価値観・態度も含まれます。そのため、学校でのデジタル・シティズンシップ教育は、カリキュラムの教科以上のものであるという認識が必要です。学習機会は、市民教育やICT教育と同様、日常の教科の中で生まれます。また、生徒会や保護者、外部・地域社会との連携など、より広い学校活動でも生まれます。したがって、デジタル・シティズンシップ教育は学校の年間教育計画に統合し、あらゆる場面に関わる必要があります。

「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」

小学校, 中学校, 高等学校及び特別支援学校 学習指導要領解説総則編

- 他者への影響を考え, 人権, 知的財産権など自他の権利を尊重し
情報社会での行動に責任をもつこと
- 危険回避など情報を正しく安全に利用できること
- コンピュータなどの情報機器の使用による
健康とのかかわりを理解すること

1999年告示 高等学校学習指導要領で新設された教科「情報」で示され現在まで踏襲

“理念として体系化されてきた情報モラル教育
と指導の実際にはギャップがあり続けてきた”

(稲垣 2021)

稲垣忠(2021) 情報活用能力のこれからを考える,学習情報研究 2021.9,pp16-19.

① 発達心理の視点

- ・ 子どもたちの年齢に応じたメディア生活(切実感)への共感が不十分。
- ・ 指導の前提認識よりも子どもの現実が先行しており、直面する課題に合理的対処ができない。

② シティズンシップの視点

- ・ 市民社会への参画や多様性への寛容といった観点が希薄。場面設定や目標の視野が狭い。
- ・ 公共空間への情報発信を危険視する一方、発信の社会的影響・良質なコンテンツの生成やビジネスモデル等についての考察が足りない。

③ メディアリテラシーの視点

- ・ メッセージのクリティカルな読み解き、受け取る側のバイアス、創造者・消費者としての責任、といった、現代のオンライン・コミュニケーションに求められる知識・スキルが十分に扱えていない。

④ 実践的課題

- ・ 校内でブログやSNS等を使わせる事を想定していない。
- ・ 外部講師に任せきりで、校内活用や指導との分断が起こりがち。

これまで(GIGA前)

抑制・他律・心情規範の教育

- 校内からの排除・危険性周知
(学校外での利用が前提)
- 仕組みの理解
(機器/ネット・心理/身体の特徴)
- 心情的側面の強調
(節度・思慮・思いやり・礼儀)

これから(GIGA後)

活用・自律・行動規範の教育

- 学校内外に関わる課題
(校内外の日常利用を前提)
- ICTに関連する人的・文化的・社会的諸問題の理解と、法的・倫理的なふるまい
- 安全・責任・相互尊重の行動規範とスキル

デジタル・シティズンシップの指導

テクノロジーの善き使い手になるための教育

16

- デジタルコミュニケーションの積極的な道具的社会的意義を認める
- 学習者の自律と課題解決を促す
- 子ども達が直面するデジタルジレンマへの共感と真正の問いがある
- 実態に即した幅広い発達視点で構成する
- 統合的・合理的指導法を選択する

デジタル・シティズンシップ教育の段階的育成

Common Sense教材の6つの領域と配置



PRIVACY & SECURITY
We care about everyone's privacy.

プライバシーとセキュリティ
みんなのプライバシーに気を配る




RELATIONSHIPS & COMMUNICATION
We know the power of words & actions.

対人関係とコミュニケーション
言葉と行いの力を知る




NEWS & MEDIA LITERACY
We are critical thinkers & creators.

ニュース・メディアリテラシー
批判的思考と創造




MEDIA BALANCE & WELL-BEING
We find balance in our digital lives.

メディアバランスとウェルビーイング
デジタル生活にバランスを見出す



DIGITAL FOOTPRINT & IDENTITY
We define who we are.

デジタル足跡とアイデンティティ
私が誰なのかは自分で決める



CYBERBULLYING, DIGITAL DRAMA & HATE SPEECH
We are kind & courageous.

ネットいじめ・もめごと・ヘイトスピーチ
親切と勇気

利用のルール(利用規約・AUP)の例

豊福(2021)

- ① わたしは、テクノロジーのよき使い手として日々の生活や学びに役立ってます。
- ② わたしは、テクノロジーの特性を理解し、①安全に ②責任をもって ③互いを尊重する使い方を身に付けます。
- ③ 自分の学校公式ID・パスワード・コンピュータは、わたしが責任をもって管理します。
- ④ 違法なまたは不適切な使用を避けるため、学校公式IDを用いたコンピュータの活動は「いつ」「だれが」「何を」したか、学校ですべて確認出来るようになっていることを、わたしは理解しています。
- ⑤ 不適切な使い方をしたときは、コンピュータやネットワークの利用が制限され、連絡や学習活動等にも影響が及ぶことを、わたしは理解しています。
- ⑥ わたしは、コンピュータに故障や破損が生じた時、または、何か心配なことや困ったことが起こった時、自分では判断が出来ない時は、すぐに保護者や先生に相談します。
- ⑦ わたしは、生活の適切なメディアバランスについて考え、自身の健康を保ちます。
- ⑧ 保護者は、子どもの健全な育成のため、家庭においてもコンピュータの扱いやネットワーク活動について適切な監督と関与が求められることを理解しています。心配なことがあったら、すぐに学校へ相談します。