

Ⅲ 学校教育課題部会

デジタル・シティズンシップ教育の在り方を求めて

1 はじめに

現代社会において、コンピュータやインターネットは不可欠な存在であり、子どもたちは、生まれたときからICTを活用するデジタル環境の中にある。このデジタル環境の進展に伴い、これまでも多くの課題が指摘されてきたが、これらの課題に対応して、「情報モラル教育」の考えで、子どもたちに必要となる力を身に付けようとしてきた。しかし、「情報モラル教育」においては、デジタル環境との関わりの中で、子どもたちに行動の自制を促すという点において課題が見出され、ICTの利活用への否定にもつながりかねない「情報モラル教育」の課題を踏まえ、「デジタル・シティズンシップ教育」の視点を取り入れた教育が重要となる。

2 研究主題について

「デジタル・シティズンシップ教育」は、デジタル社会において、個人の安全な利用のためだけに学ぶのではなく、人権と民主主義のための情報社会を構築する善き市民となることを目指す教育である。つまり、デジタルツールを用いて責任ある市民として社会に参加するための知識や能力がデジタル・シティズンシップであり、それらの知識や能力を身に付けることを目的とした教育が「デジタル・シティズンシップ教育」だと言われている。

この「デジタル・シティズンシップ教育」には、(1)メディアバランス/日常的なICTの利活用を前提とすること、(2)プライバシーとセキュリティ/インターネットという公共空間における公共のマナーを学ぶこと、(3)デジタル足跡とアイデンティティ/同じ答えに導くのではなく、個々の価値観の違いを尊重し、多様な捉え方があることを理解すること、(4)対人関係とコミュニケーション/ICTの特性を善き利用に結びつけること、(5)ネットいじめ・オンライントラブル/メリットとデメリットを検討し、悪い特性や悪い結果だけを強調しないこと、(6)ニュース・メディアリテラシー/オンライン上で立ち止まり、批判的思考の視点から考え、行動するための方法と理由を学ぶこと の6領域があり、今年度、本部会では、これらの領域の各領域に焦点をあてた実践研究に取り組んできた。

3 研究内容

(1) 実践事例「小学校 第3学年 学級活動」

1 単元名 デジタルの手がかり

2 単元について

本単元は、デジタル・シティズンシップを学ぶ場として設定した。児童が、これからの情報社会を作るという責任をもち、主体的に判断、行動できる能力を身につけることができるよう指導していくことが求められる。

3 育成したい力・ねらい

- ・ オンライン上でやりとりをしたり、書き込みをしたりしていると、共有した情報が足あと（手がかり）となって残り、自分のことが特定される可能性があることを知る。
- ・ オンライン上に載せてもよい（共有してもよい）情報と、載せるべきではない（共有するべきではない）情報を判断し、行動できるようになる。

4 本時における児童の姿

学習活動と児童の意識

- 1 インターネットをどのように活用しているか、普段の生活から振り返る。

オンラインでゲームをしたり、LINEをしたりするよ。



ゲームで知らない人からフレンド申請が来て、こわいと思ったことがあるよ。

- 2 「デジタル足あと」について知り、手がかりシートから、カズオとモリオがインターネットで書いたり伝えたりした内容を見て、2人のことがよくわかる情報は何か考える。



カズオさんもモリオさんもいっぱい情報を書き込んでいるね。カズオさんの方がよくわかるよ。本当の名前も住所も両方書き込んでいるから、1番こわいと思うな・・・

- 3 他の人に知らせてもよい情報と、知らせてはいけない情報について考える。

教師の支援

- インターネットは、やりたいことがやれたり、知りたいことが知れたりして便利で楽しいものである一方、知らない人とも繋がりができ、少しこわい面もあることを共有しておく。

モリオさんとカズオさん、どちらのことが、よくわかりますか？



★ 当てはまる人に、丸（○）をしよう！

	カズオ	モリオ
1 本当の名前が分かるのはだれ？		
2 住んでいる家が分かるのはだれ？		
3 たん生日が分かるのはだれ？		
4 タブレットのパスワードが分かるのはだれ？		
5 ペットの名前が分かるのはだれ？		
6 家ぞくのひみつを教えているのはだれ？		
7 すきなこと・すきなものが分かるのはだれ？		
8 自分の作品を見せているのはだれ？		



名前は、ニックネームならよいけれど、フルネームはだめだと思うよ。自分が描いた絵は、名前を書かなければ載せてもよいと思うな。

パスワードは絶対にだめだよ。知らない人に、悪く使われたら大変なことになるよ。



ペットの名前はどうか。知らせても大丈夫な気がするな・・・

ペットの名前だけならよいけど、写真だとどうかな。家や周りの様子分かるような写真は知らせてはいけないと思うよ。



- 4 本時のまとめをする。



家や名前を知らない人に知られると、危ないし、こわいと思ったよ。

ぼくは、自分や家族のことを知らない人に知られないようにこれからも気をつけたいよ。



- 5 本時を振り返る。

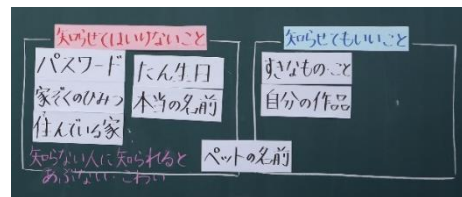
インターネットは便利だけど、知らない人に自分の情報を言わないようにしたいと思いました。考えて、安全に使いたいです。

ゲームをしていて、知らない人からフレンド申請がきたら、すぐに許可せずに考えて、家の人に相談したらよいのだとわかりました。

「カズオさんの足あとの方がこわい」とは？もしかして、この中に、他の人に知らせてはいけない情報がありますか？



- カズオとモリオの投稿した情報の中で、オンラインで載せるべきではない情報は何かと問いかけ、その理由も確認する。
- ワークシートで、知らせてもよい情報には青線、いけない情報には赤線を引かせる。板書では、カード操作をしてなま分けをさせる。



- インターネットを使うときの3つのステップを確認する。インターネット上では、「立ち止まる」「考える」「(困ったときは)大人にたずねる」という3つのステップが大切であることを確認する。

5 成果と課題

- オンライン上に掲載する情報について、他の人に「知らせてはいけないのか」、「知らせてもよいのか」を考える活動は、児童が自らの経験を活かしながら理由を説明し、活発に話し合うことができた。

- 導入で「インターネットでこわい経験をしたことがある」とつぶやく児童がいた。どんな経験をしたのか、児童や保護者へのアンケートを実施するなど、詳しく実態把握をしておく、本時のめあてと繋げやすくなると考えられる。
- オンライン上に掲載する情報について、「ペットの名前」と「自分の作品」は他人に知らせてもよいのかいけないのか判断が曖昧となった。ネットトラブルを防ぐためのスキルとして、「個人を判断できる情報はのせない」など、児童なりの基準や結論を話し合わせる時間を設定すると、より自分事として考えられ、今後の生活に生かすことができるのではないかと考える。

(2) 実践事例「小学校 第5学年 学級活動」

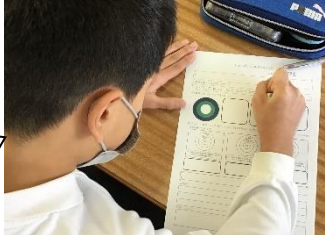


- 1 単元名 社会に対しての責任を考えよう
- 2 単元について

ひとりの行動がもつ影響やその責任について考えることを「責任のリング」を通して、デジタル市民としての意識を高め、自らの行動が社会にもたらす波及効果、責任を認識できるようにしていく。自分に対する責任だけでなく、他者や広い世界の人に対する責任を理解することで、児童がコミュニティの中でよりよい行動がとれるひとりの市民としての意識を高めることができるようにする。

3 育成したい力・ねらい

- ・自分の行動が、自分自身と他者にどのように影響を与えるかを「責任のリング」で説明することができる。

4 本時における児童の姿

学習活動と児童の意識	教師の支援
<p>1 「責任」の言葉の意味を確認する。</p> <div data-bbox="279 1209 534 1422" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <p>しなければみんなに迷惑がかかるもの。最後までやり遂げること。</p> </div>  <p>2 「責任のリング」のイラストを見せながら、ひとりの行動は、3つの輪の人に影響を与えることを確認する。</p> <div data-bbox="335 1534 880 1841" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">責任のリング</p>  <p>A. 自分自身に対してどのような責任がありますか？ B. 周りの人々に対してどのような責任がありますか？ C. 世界に対してどのような責任がありますか？</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">common sense education</p> </div> <p>3 「デジタル市民の責任」とは、どのような行動なのかを事例をもとに具体的に考え共有する。</p> <div data-bbox="470 1982 1268 2072" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <p>「デジタル市民」とは、学び、創造し、社会参加をするために責任をもってテクノロジーを使う人です。</p> </div>	<p>・子どもたちの言葉をつながげながら、キーワードとなる言葉を取り上げ、「責任」について解説をし、定義付けする。</p> <div data-bbox="909 1344 1396 1433" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <p>「責任」とは、自分や他の人に対してしなければいけないことです。</p> </div> <p>・「なぜ、自分の行動に責任をもつことが大切なのだろうか」と問いかけ、「責任のリング」のイラストを見せながら、考えさせる。</p> <p>・ネットでの発言や投稿、共有、作ったものをアップロードすることもまわりに影響を与えるため、行動する前には必ず一度立ち止まって、「責任」について考える必要があることを確認する。</p> <p>・「デジタル市民」という言葉の意味を確認し、デジタル市民としての意識を高める。</p> <div data-bbox="1276 1960 1396 2094" style="text-align: right;">  </div>

事例1

私は自分の年齢でも問題のないアプリやゲームだけを使います。



自分が安心して使えるから、
ぼくは自分の年齢でも問題のない
アプリやゲームだけを使いま

事例2

私は本当かどうかわからない情報はネットに投稿、共有しません。



4 本時のまとめをする。



5 本時を振り返る。

ぼくは、インターネット上で対戦ゲームをよくするので、
世界の中に入っていると感じました。気をつけながら、楽し
んでいきたいです。

自分や相手を傷つけないように、3つのステップを大切に
しようと思いました。

誰にとって影響があると思うか
考えて色をぬりましょう。複数の
リングが当てはまる場合もありま
す。



- 理由を考える際、選んだリングで、その責任を果たす行動によって、引き替えに得られる良い点を考えられるように声かけをする。
- 学習支援アプリの共有機能を使って、自分の責任のリングと友達との責任のリングを比べさせる。その際、リングの違いや理由の違いに注目させ、気になる友達のところに交流に行けるようにする。
- インターネットを使うときの3つのステップを確認する。インターネット上で行動するときには、「立ち止まる」「考える」「相談する」という3つのステップが大切であることを確認する。
- 本時を振り返り、自分なりに考えたことや本時の取り組み方などについて、ワークシートにまとめる。
- 本時で使用したワークシートを持ち帰り、家庭と学びを共有する機会を設ける。

5 成果と課題

- 「責任のリング」を使いながら、自分の行動がどのような影響を与えていくのか、しっかりと考えることができた。
- 振り返りの中に、「気をつけながら、楽しみたい」という言葉があった。インターネットの利活用を推進できたように感じる。
- インターネットを用いて、情報を得る機会が多いのに対して、自ら発信、共有する機会がない子どもも多く、具体的に考えられなかったようだった。子ども達の現実に即した事例の吟味が必要である。
- 責任のリングの色を塗る際に、「責任を果たす」とことと「影響がある」ことを同時に説明していたため、混乱している子どもがいた。言葉の定義や、責任のリングの考え方を整理する必要がある。

(3) 実践事例「中学校 第3学年 学級活動」

1 全体の流れ（詳細は指導案を参照）

- ① プライバシーと個人情報の違いをおさえる。
- ② 「ケンタさんの話」をもとに、企業による個人情報の収集の存在に気付く。

Webサイトを閲覧するだけでも、検索履歴や個人データ等の情報が共有されることを知る。

- ③ 企業による個人データの収集に対し、自分ができる対策を考える。
- ④ プライバシーを守るために必要な知識を得る。
- ⑤ 授業を振り返る。

2 生徒の様子

- ・ 家庭内で個人用スマートフォンやタブレットPCを持っていない生徒も中にはおり、アプリ同士が連動して情報を共有していることに対して実感を得にくい生徒がいた。
- ・ 定期的にデジタル機器を利用している生徒でも、利用者が意図せずとも、ネット上で第3者が検索履歴や位置情報等の情報を把握できることに対する危機意識が低い。

→プライバシーポリシー、利用規約、プライバシー管理設定、クッキー (Cookie) といった、プライバシーを守る方法や設定についての正しい知識がない。また、プライバシーポリシーや利用規約をすべて読んでからアプリを使用している生徒も少ない。(✓をしないとアプリをダウンロードできないから、✓しているという感覚)

- ・ SNSに顔写真を掲載することに対する危険性は認知している。また、フィルタリングの認知度は高い。しかし、フィルタリングをしていれば、危険なことから守ってもらえるというイメージが強く残っているため、フィルタリングだけでは不十分であるという意識が低い。

3 まとめ

授業を通して、プライバシーポリシー、利用規約、プライバシー管理設定、クッキー (Cookie) の必要性や、ネット上で第3者が検索履歴や位置情報等の情報を把握し、他のことに利用できるという危険性についておさえることができたことは、義務教育最終年となる中学校3年生には意義のあることであると感じた。

4 おわりに

GIGAスクール構想に伴うICT環境の整備によって、子どもたちが、これまではタブレットPC等の情報端末を共有して使っていた状況から占有して使う状況へと変化し、子どもたちがタブレットPC等を使用する機会が大幅に増加してきている。そこで、これまでのルールを提示して守らせる「抑制・他律・心情規範」から、これからは、子どもたちが自分ごととしてタブレットPC等の使用を管理していくための「活用・自律・行動規範」の教育が求められている。

文部科学省は「社会形成・社会参加に関する教育 (シティズンシップ教育)」を推進しており、デジタル・シティズンシップ教育はこの潮流に沿ったものであると考えられる。

今後、さらにデジタル化が推進されることが予測されているが、デジタル化やICT活用の負の側面も認識しつつ、正しく活用するためにはどのようなことが求められているのか、どのように活用すれば私たちが幸せになれるのか、そうしたことを意識し、未来志向の行動変容を目指す学びこそが、デジタル・シティズンシップ教育の本質であると考えられる。