

デジタル・シテイズンシップ

芳賀 高洋 (はが たかひろ)

岐阜聖徳学園大学・教育学部・教授

デジタル・シティズンシップとは？

- デジタル時代の民主的な社会の善き担い手となる市民を育成するための考え方です。
- 近年、OCED,ユネスコ、欧州評議会、国際教育技術協会など世界的な規模で盛んにその重要性が叫ばれているグローバル・スタンダードの教育観です。
- その教育観は、日本の情報教育、とりわけ「情報モラル教育」で行われてきた教育観の転換を促します。

デジタル・シティズンシップとは？

- 1980年代末に提言され、実践されてきた「情報モラル教育」は、ネットの危険やスマートフォンを使い過ぎによる悪影響等を恐れるあまり、「～しない」、「～禁止」等、ネットやデジタル機器の利用を規則によって制限し、遮断する後ろ向きの指導に陥りがちでした。
- そうした指導は、トラブルの予防として本当に機能していたのか？ 児童生徒が抱える問題を解決できていたのか？ 児童生徒の反発は生まなかったのか？など、議論の余地は多く残されています。
- これに対して**デジタル・シティズンシップ教育**は、前向きで積極的な、そして、創造的なデジタル技術の利用を促進しつつ、
- デジタル時代の様々な課題、問題、トラブル等に対して、**教師、児童生徒、保護者が同じ市民として、また、学びのパートナーとして、主体的自律的に考え、対話を重ねて人の多様性を認識し、最善の行動を選択することで、トラブルを自ら予防し、自ら問題の解決を図っていく実践力を身につけるための教育**です。

デジタル・シティズンシップとは？

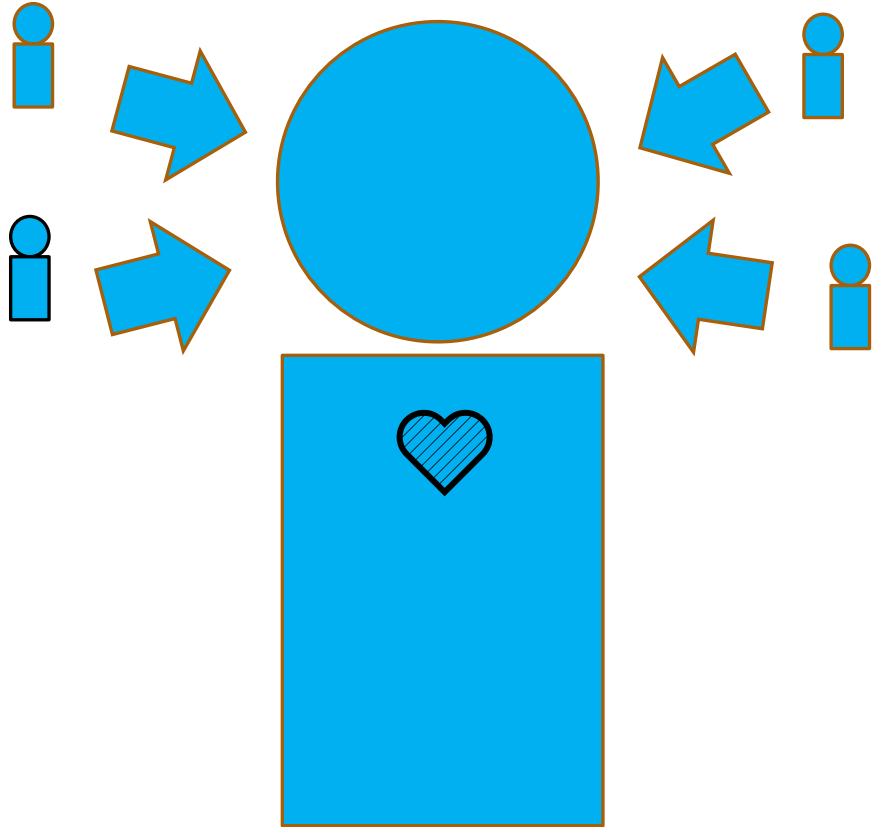
- スマートフォンが低年齢層まで普及し、予防、予想しにくいトラブルや問題も発生しています。
- 一方、学校ではGIGAスクール構想によって児童生徒コンピュータ1人1台、1人1アカウントの環境が実現しました。
- こうした大きなうねりの中で、SDGs時代をたくましく生き抜かねばならない子どもたちから、子どもを守るという名目でテクノロジーを遠ざけようとする旧来の教育観からは脱却し、様々な問題に対して**当事者**として積極的に考えていく必要があります。その新しい道の一つが**デジタル・シティズンシップ教育**である。

情報モラルとデジタル・シティ ズンシップの課題に対する アプローチの違い



情報モラル

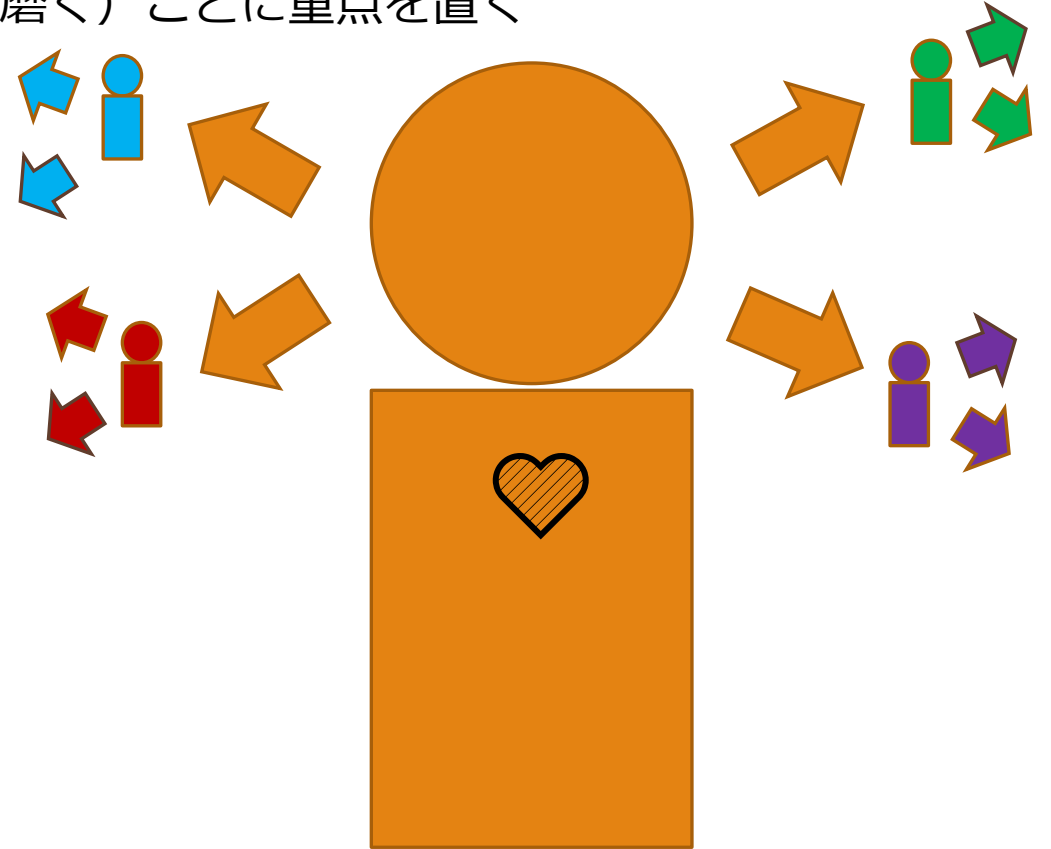
外からの指導（他律的刺激）のインプットによって内面（精神性）を鍛える（磨く）ことに重点を置く



外の刺激のインプットを重視
他者（指導者）の考えを浸透させていく

デジタル・シチズンシップ

社会や他者との対話、外への情報発信などアウトプットによって自分のアイデンティティ（自律性）を鍛える（磨く）ことに重点を置く



アウトプットを重視
他社に自分の考えを伝えていく
さらに、受け取った人は別の人に
自分の考えを伝えていく

情報モラル教育

トラブル予防のために、まず、ネットの**恐ろしいトラブル事例**を見せた後で、何がいけないのかや、他人の気持ちを考えようと呼びかける。そして、自分がされて嫌なことは他人にしない（黄金律、忖度）など「～しない」と禁止事項について**注意喚起**する。

デジタル・シティズンシップ教育

まず、ネットの利点を十分学び、その上で、ネットのトラブル事例について、クラスメイトと自分の考えを述べあうなど「対話する」。対話によって、自分がされて良いと思ったことでも、他の人が良かったと思うとは限らないことを知る。他の人がどう思っているかを聞いてみたり、話してみても、**いろいろな考え方や価値観があることを知る**ことからはじめ、そうした多様な価値観、複雑な現状、ジレンマの多い状況をどうやったら解決できるかをみなで**考えていく**。

DIGITAL CITIZENSHIP
IN SCHOOL EDUCATION

デジタル・シティズンシップ

コンピュータ1人1台時代の
善き使い手をめざす学び

坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・
今度珠美・林一真〔著〕

推薦します！

デジタルを怖がってばかりいる時代はとうに過ぎた。子どもたちが主体的に使いこなすために教育関係者、必読。

妹尾昌俊さん
〔教育研究者〕

1人1台PC時代の今、「デジタル・シティズンシップ教育」で、子どもに「真の協働精神」を育もう！

玉置崇さん
〔岐阜聖徳学園大学教授 / 文部科学省 ICT活用教育アドバイザー〕

デジタルという言葉が意味をなさないほどにデジタルとアナログが溶け合う現実。そんな子どもたちと共に生きるすべての大人が読むべき教科書。

今村久美さん
〔認定NPO法人カタリバ代表理事〕

大月書店 定価 本体1,700円+税

デジタル・シティズンシップの書籍

大月書店 [デジタル・シティズンシップ](#)

2020年12月18日発売で現在3刷 売上4000部程度

- 日本でははじめてデジタル・シティズンシップを取り扱った本
- この本の出版(とGIGAスクール構想)をきっかけに、現在、国内の教育界の一部でデジタル・シティズンシップは大きな話題となっています

デジタル・シティズンシップ教育の挑戦

アドバンテージサーバ



参考：「教師と生徒は学びのパートナー」の考え方 小さい学校だが、教師と生徒がともに試行錯誤している

白川郷学園（義務教育学校） オンライン教育100日の挑戦

https://youtu.be/UqJdJC_MioU



白川郷学園のホームページにビデオが掲載されていますので、ぜひご覧になってください（1時間20分）。

海外の デジタル・シティズンシップ の捉え方





OECD

教育システムは、最も不利な立場にある人々のアクセスを確保し、すべての子どもたちがデジタル技術の積極的かつ倫理的な利用者になるために必要なスキルを育成するために、包括的かつ全体的なアプローチをとる必要があります。

デジタル・シチズンシップは、子どもたちに以下の力を与えます。

- 積極的かつ責任を持って社会に参加できるようにします
- デジタル技術へのアクセスを可能にする
- デジタルスキルと社会的・情緒的スキルの向上
- デジタル・シチズンシップの育成




 OECD Education and Skills Today f t

Global perspectives on education and skills Home Coronavirus and education OECD Education Webinars

Citizenship and education in a digital world

[« Previous / Next »](#) OECD Education and Skills Today / December 15, 2017 /

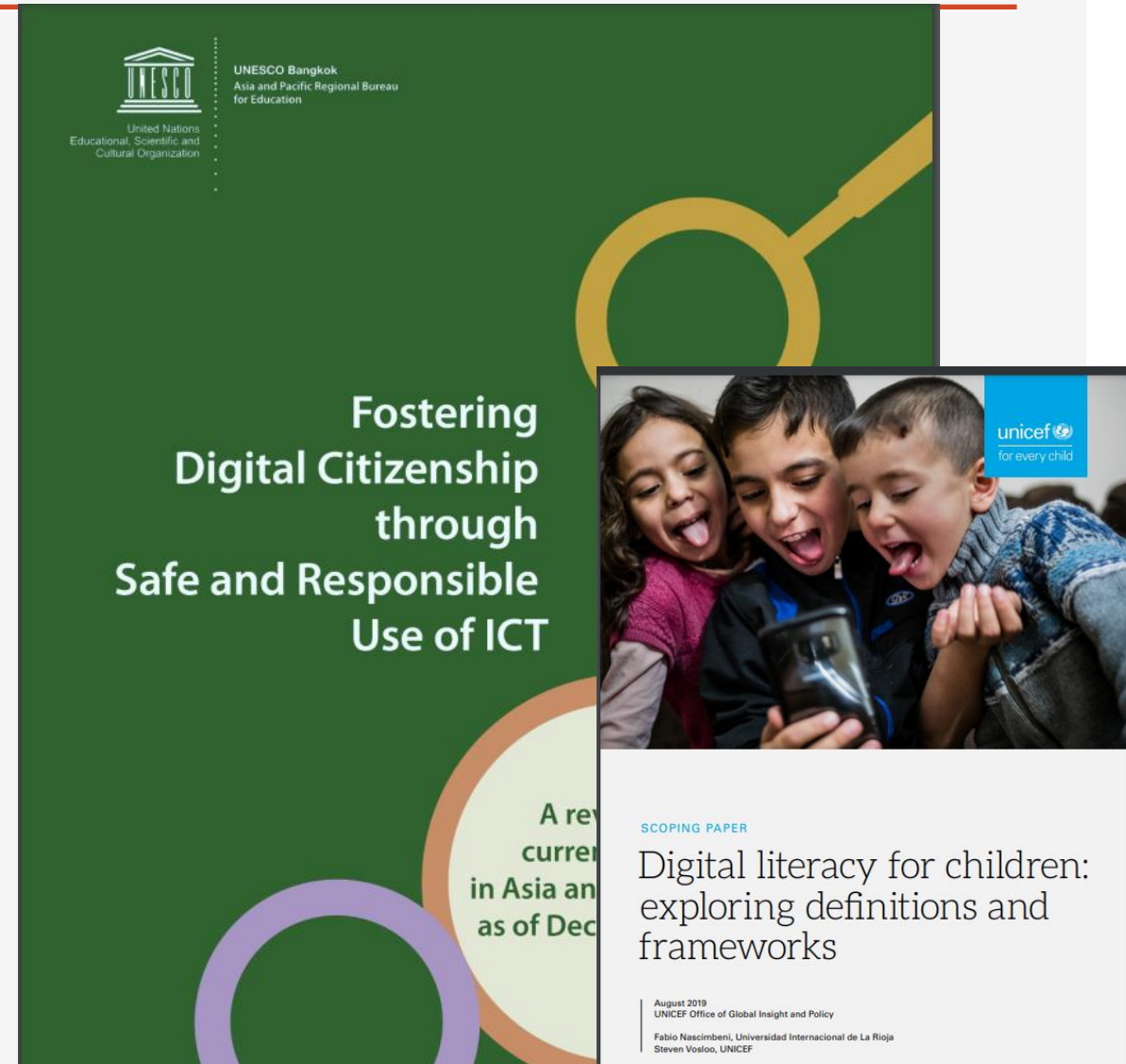




UNESCO

デジタル技術は急速に変化しており、ICT利用に伴うリスクを防止・軽減するための対策に追いつくことは非常に困難です。したがって、積極的なアプローチとしては、**子どもたち、教師、保護者にデジタルリテラシーとシティズンシップの教育を行うことです。**

デジタルリテラシーとシティズンシップ、言い換えれば、**デジタルの世界で良い市民になるにはどうすればよいか**、ということをお子たちや教師、親に教育することが積極的なアプローチとなるでしょう。

世界中のさまざまな政府や組織が、デジタルリテラシーやシティズンシップの向上に向けた取り組みを行っています。ICTがもたらす機会とリスクを理解するためにICTが若い世代にもたらすチャンスとリスクを同時に認識し、インターネットの普及率が高く、テクノロジーの整備が進んでいる国では、最近、この問題に大きな関心を寄せています。



UNESCO Bangkok
Asia and Pacific Regional Bureau
for Education

United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

unicef
for every child

Fostering
Digital Citizenship
through
Safe and Responsible
Use of ICT

A review of current trends
in Asia and the Pacific
as of December 2018

SCOPING PAPER

Digital literacy for children:
exploring definitions and
frameworks

August 2019
UNICEF Office of Global Insight and Policy
Fabio Nascimbeni, Universidad Internacional de La Rioja
Steven Vosloo, UNICEF

欧州評議会

デジタル・シティズンシップとは、**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**のことです。

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。

DIGITAL
CITIZENSHIP
EDUCATION
Trainers' Pack



ISTE（国際教育技術協会）

International Society for Technology in Education

デジタル・シチズンシップに必要な5コンピテンシー

■ **包括的であること**—複数の視点に耳を傾け、敬意を持ってそれを認め、敬意と共感を持ってオンラインで他者と関わります。

■ **情報を得る**—デジタルメディアやソーシャルポストの正確性、視点、妥当性を評価する。

■ **関与する**—テクノロジーとデジタルチャネルを市民活動に活用し、物理的・仮想的なコミュニティにおいて問題を解決し、良い方向に導く力となります。

■ **バランスのとれた行動**—私は、自分の時間と活動の優先順位を、オンラインとオフラインの両方で、十分な情報に基づいて決定します。

■ **注意深い**—自分のオンラインでの行動に気を配り、安全に過ごす方法や他の人に安全な空間を提供する方法を知っている。



Areas of Focus

Professional Development

Membership

DIGITAL CITIZENSHIP

Can Minecraft teach team building?

Mon, 02/12/2018 - 16:00 Digital Citizenship

It was October. My Introduction to Computer Science class had been meeting for two months, and we were deep into a discussion about game design. One of my students gestured casually at the student across the room. "That's right! I agree with what... what's-his-name said over there."...

MORE

ISTE デジタル・シティズンシップの要素

最新のデジタル・シティズンシップの「要素」は次の9つの要素

1. デジタル・アクセス
2. デジタル・コマース（商取引）
3. デジタル・コミュニケーションとコラボレーション
4. デジタル・エチケット
5. デジタル・フルエンシー（流暢さ）
6. デジタル・ウェルネス（健康福祉）
7. デジタル・法と規範
8. デジタル・権利と責任
9. デジタル・セキュリティ


< 今後、加わりそうなキーワード >

デジタル・ウェルビーイング（幸福）

デジタル・**レジリエンス**（強靭さ・回復力）

※困難や逆境の中にあっても心が折れることなく、状況に合わせて柔軟に生き延びようとする力

< 基礎となる5Cコンピテンシー >
クリティカル・シンキング
クリエイティブ・シンキング
コミュニケーション
コラボレーション
シチズンシップ



**GIGAスクール構想
1人1台端末と
デジタル・シティズンシップ**

1人1台は、過去の情報化と何が違うのか？

PC
教室

これまでの
情報化

- ・「学校の中だけ」で使う
- ・「授業だけ」で使う
- ・「必要なときだけ」使う
- ・学習時の**利用権限（選択権）は教員のみ**
（学習時に教員の許可があったときだけ使う）
- ・「共有物」としての扱い
- ・「教具」としての扱い
- ・使い方が「画一的」
- ・保護者には、ほぼ**説明不要**
- ・すべて学校におまかせ
- ・集団最適

1人
1台

これからの
情報化

- ・学校や家庭を含む「**社会的活用**」（**公的活用**）
- ・授業を含めた「**日常での活用・日常的な活用**」
- ・学習時の**利用権限（選択権）は児童生徒にある**
（学習時に児童生徒が使いたいときに使う）
- ・「**自分の持ち物**」としての扱い
- ・「**文具的**」
- ・使い方は「**多様**」で「**自由**」
- ・事前に**保護者に説明**し、共通理解を図り、利用規約の同意契約等を結び（**インフォームド・コンセント**）、常に**協力していく体制**を作る
- ・個別最適

コンセプトが全く異なる

このコンセプトはデジタル・シティズンシップに親和的

1人

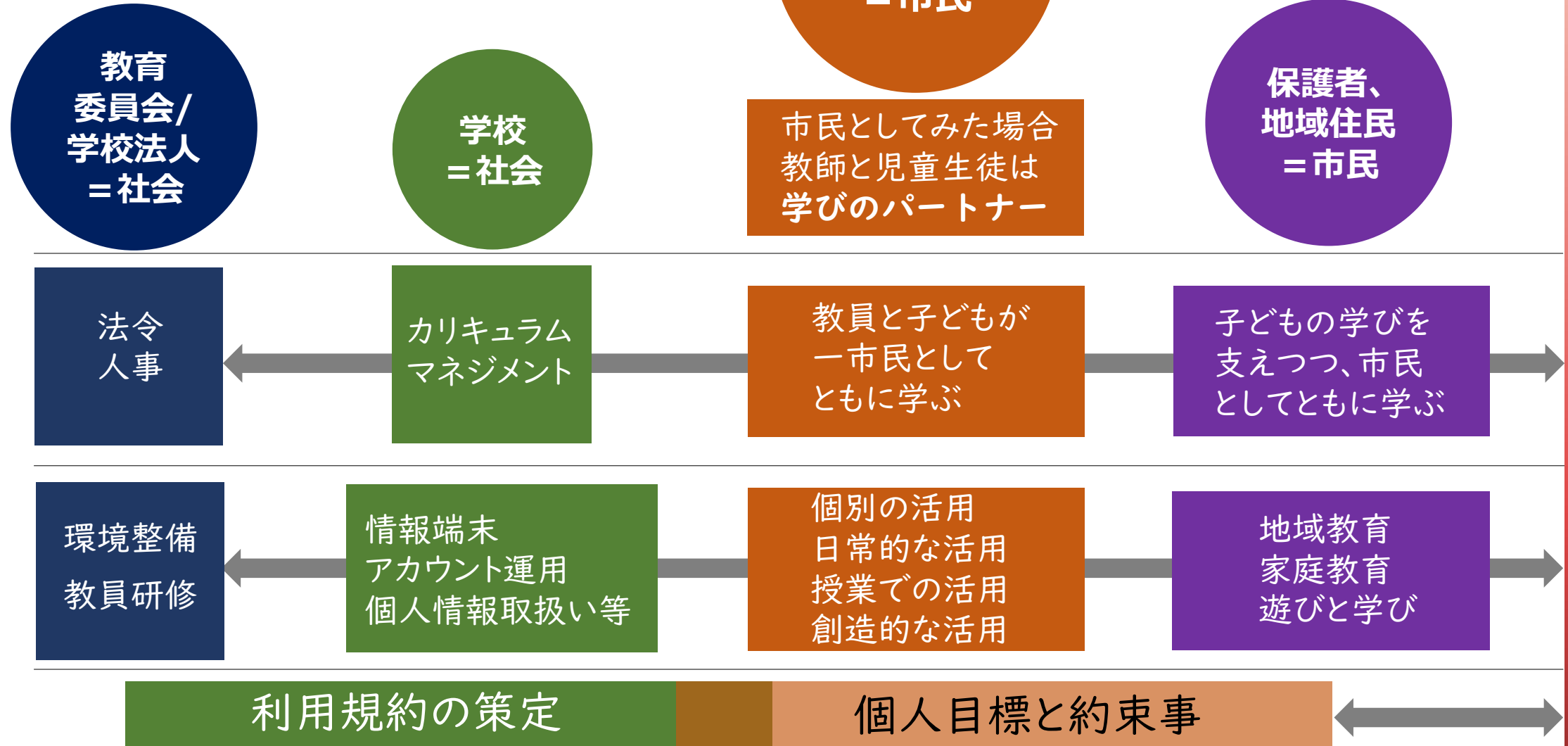
1台

これからの
情報化

- ・学校や家庭を含む「社会的活用」(公的活用)
- ・授業を含めた「日常での活用・日常的な活用」
- ・学習時の利用権限(選択権)は児童生徒にある
(学習時に児童生徒が使いたいときに使う)
- ・「自分の持ち物」としての扱い
- ・「文具的」
- ・使い方は「多様」で「自由」
- ・事前に保護者に説明し、共通理解を図り、利用規約の同意契約等を結び(インフォームド・コンセント)、常に協力していく体制を作る
- ・個別最適

1人1台政策とDCCの関係

ICTの使い方は「教員が教える」ではなく、
教員と子ども、保護者と子どもがともにスキルアップするために学びあう
ネットのトラブル等は、大人が答えを教える
のではなく、よく対話する中でともに考えて
いく



デジタル時代の社会とダイレクトに接続

$$a_0 = 1 [a_0]$$

$$\arcsin(z)$$

ICTの利用規約と デジタル・シティズンシップ

$$x_{n+1} =$$

旧来のICT利用規約（米国） ゼロ・トレランス方針

Acceptable Use Policy（AUP） = 利用制限方針

「～してはならない」「～した場合には、退学処分とする」
「学校は責任を負わない」・・・ブラックリスト

日本の場合（ICT利用の10か条）

1. 授業中に授業と関係ないことに情報端末を使うことを**禁止します**。
2. 休み時間に情報端末を**使用してはいけません**。
3. **～には使いません**。
4. ～はお互い**注意しあいます**。
5. ～の場合は、**連帯責任としてクラス全員の使用を禁止**します。
6. . . .
7. . .
8. .

DCの考え方によって変わりつつあるICT利用規約（米国）

ブラックリストからホワイトリストへ

Responsible Use Policy（RUP）= 責任ある使用方針

- 一部の学区では、AUPをResponsible Use Policy（責任ある使用のためのポリシー）と呼び始めています。
- これらの学区では「責任ある」という言葉を使うことでポリシーの意味合いが変わると考えています。
- これらの学区では、ポリシー自体の表現を変更し、ルールをよりポジティブなものにしています。
- RUPは、「何をしてはいけないか」を教えるのではなく、「責任あるデジタル市民になるためには何をすべきか」を生徒に教えることに重点を置いています。
- 許容範囲から責任ある使用への言葉の変化についての詳細は、こちらのチュートリアルをご覧ください。

1人1台の学年ごとのホワイトリスト的なお約束の例

※米国では学年ごとに利用方針を変えている。

※ネット利用者としての責任とは？
<https://youtu.be/DbItgr9nOjw>

低学年向けの「お約束」の例

1. 私は、タブレットを、いつも、ていねいに、つかいます。タブレットを投げたり、ふんだりしません。
2. 私がタブレットを使う場合は、すわって使います。あるきながら使ったりはしません。
3. 私は、学校で、先生から、「いまはタブレットを使わないでください」と言われたときは、使いません。
4. 私は、家で、おうちの人から「いまはタブレットを使わないで」と言われたときは、使いません。
5. 私は、タブレットを使って、何をしたらよいかわからなくなったときは、先生や友だちに、そうんします。
6. 私が、もしネットで怖いものを見てしまったり、先生やお父さん、お母さんから「見てはいけない」と言われていたものを見てしまったら、すぐに、先生や、かぞくにそのことを知らせます。
7. 私は、タブレットを使って先生や友だち、かぞくとやりとりするときは、礼ぎ正しく、ていねいな言葉を使います。先生やおうちの人に言えないような悪い言葉は、友だちどうしても使いません。
8. 私は、自分の名まえとパスワードだけを使います。友だちの名前やパスワードを使いません。
9. 私は、自分のパスワードをだれにも教えないことを約束します。
10. 私は、タブレットは、先生やおうちの人に見られてもよいことだけに使います。かくしたいことには使いません。
11. 自分の写真や名まえ、動画をネットでだれかに送りたいときは、送る前にかならず先生やおうちの人に送っていいかどうか そうんします。
12. 私は、知らない人とはネットでやりとりはしません。ネットで知らない人から声をかけられたりしたとき、かならず、先生やおうちの人に知らせます。
13. 私は、いじわるなことをかかれたり、いやな気分させられたりしたときは、すぐに先生やおうちの人に知らせます。



個人の目標と約束事 セルフチェック

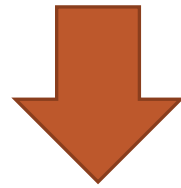
シティズンシップのお手本

「人はそれぞれ違うし、誰も同じではない。みんな違い、いろんなことに異なる方法で対処しようと努める。彼女のやり方で乗り越えさせてあげればいい。彼女が思うベストな方法で。それが私の言えること。彼女はベストを尽くしていると思う」

テニスの全仏オープン女子シングルスに第7シードで出場したセリーナ・ウィリアムズ(アメリカ)が、2021年5月31日の会見で棄権表明とうつ病を告白した第2シードの大坂なおみについて述べた言葉。

生徒会等での一律ルール（ブラックリスト） 策定は慎重さが必要

「守れなかったら、〇〇禁止」などによって、かえって生徒指導が増えたり
教員の負担が増えるだけではなく、やがて、〇〇禁止だらけになる、あるいは、
ルールの形骸化に陥る



一律の生徒指導ではなく、個別のカウンセリング

生徒ばかりではなく、教員も、保護者も利用規約に沿って、
個人ごとに目標と約束事を決め、定期的に、その約束が守
れているかどうかを「セルフチェック」する

先生、保護者、児童生徒個人の目標と約束事を作る

先生・・・ 私の2学期の目標はすべての授業でタブレットを一度は使ってみることです。そのために私は児童と・・・を約束します。

児童生徒・・・私の2学期の目標は、タブレットを使って家でプログラミングをすることです。そのためには、家でゲームをする時間を減らすことを両親と約束したいと思います。

保護者・・・私の2学期の目標は ……

◆子どもが主体的に責任をもってICTを活用する「自律」を促すセルフ・チェックの例

あなたの情報端末の使い方は、**あなた自身がその使い方が良いか悪いかを自分で判断**しなければいけません。**自分の使い方をチェック**しましょう。

- 教室での授業中のあなたのタブレットの使い方は「授業に必要なことだ」、「善い使い方だ」と先生やクラスメイトに説明できる使い方ですか？
- 休み時間に、なぜ情報端末を使っているかを先生やクラスメイトに聞かれたときに理由を話すことができる使い方をしていませんか？
- 映像を見たり、調べ物をしたりする消費的な使い方だけではなく、文章を書いたり、CG作品を作ったりなど、創造的生産的な使い方もできていませんか？