

3 デジタル・シティズンシップ教育に関する研究

デジタル社会において、自ら判断し、行動する子供の育成をするために ーデジタル・シティズンシップ教育の視点からー

《研究の概要》

本研究は、「自立した学習者」を「デジタル社会において、正しい知識やスキルをもってICTを積極的に活用し、自分自身で判断をし、責任をもって行動していく子供」と捉え、その育成にデジタル・シティズンシップ教育がいかに有効であるかを検討したものである。本市の実態調査では、デジタル・シティズンシップ教育に関する教師の認知度が低く、1人1台端末タブレットPC（以下「ギガタブ」という）の活用において、子供の主体性を重視した教師の関わりや具体的な指導事例が少ない現状が分かった。そこで本年度は、デジタル・シティズンシップ教育の視点から「自立した学習者」に求められる資質・能力を明確にし、その力を育成する指導事例の開発と有用性について分析した。その結果、子供の主体性を重視したICT活用のためにはデジタル・シティズンシップ教育が効果的であることと、開発した指導事例の有用性が確認できた。

1 問題の所在

現在のデジタル社会では、子供たちを取り巻く環境の目まぐるしい変化が起きている。GIGAスクール構想のもと、令和3年度より本市においても本格的にギガタブの活用が進み、現在はギガタブの日常的な活用や学習における効果的な活用、さらに情報教育の一層の充実を目指している。

学校生活において、ギガタブが文房具としての活用の広がりを見せる一方で、子供の活用状況について教師の目が届かない状況が見られるなど、安全な活用や適正な活用について新たな課題が見られるようになった。しかし、それらの課題に対して、大人が決めたルールや規則を守らせていくという一方的な指導だけでは、子供たちが安全で適正に活用していくことはできない。そこで、子供一人一人が主体的に責任をもってICTを活用していくために、これまでの情報モラル教育の在り方を振り返ることで課題を整理し、「デジタル・シティズンシップ教育」へと認識を転換していくことが必要であると考えた。それは今後、デジタルの力を最大限に活用しながら、多様性、公正、個人の尊厳、新たな価値創造を大切にしながら学んでいくためには、子供の「デジタル・シティズンシップ」を育成していくことが必要不可欠だからである。この「デジタル・シティズンシップ教育」（以下「DC教育」という）によって育成を目指す「一人一人が主体的に責任をもってデジタ

ル技術を活用していく姿」とは、令和の日本型学校教育で求められる「自立した学習者」に他ならない。しかし、学校現場では、DC教育に関する認識が不足している。そこで、DC教育の必要性を確認し、効果的な指導事例を開発することが求められていると考えた。

2 研究の目的と方法

(1) 研究の目的

本市におけるDC教育の認知度やICT活用に関する現状を調査・分析する。これをもとに、子供が自ら価値判断をして、行動していく力を育成していくための効果的な指導事例を開発する。

(2) 研究の方法

- ① DC教育の推進に関する国の動向や先行研究を探り、本研究におけるDC教育の定義をする。
- ② 本市教職員のICT活用に関する意識やDC教育に関する理解の現状について、調査・分析する。
- ③ ①の定義に基づく効果的な指導事例を開発する。
- ④ ③の事例を実践し、有用性を分析する。

3 研究内容

(1) DC教育の現状と本研究におけるDC教育の定義

① 情報モラル教育からDC教育の視点への転換

現在の学習指導要領総則には、情報モラルとは、「情報社会で適正な活動を行うための基となる考え方や態度」と記されている。これまでの情報モラル教育の実践では、情報活用の課題に向けた注意を喚起したいとい

う指導者の願いが強い。それによって、子供が慎重に活用していこうという意識は強まっていくが、自ら判断をしてよりよく活用していこうとする主体性を育成することは難しい傾向が見られた。また、令和4年6月に内閣府が発表した政策¹においては、「デジタル社会の負の側面を最小限にするための知識・理解が必要だが、『させない、触れさせない指導の情報モラル教育』に留まっている。」と問題提起がされている。

情報モラル教育からDC教育への転換に向けて、豊福(2021)は、デジタル・シティズンシップを「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・シティズンシップ教育を「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」と定義している。また、情報モラルとDC教育の違い、GIGAスクール構想の前後によるデジタル社会との関わりについては、以下のように比較している〔表1〕〔表2〕。

〔表1〕情報モラル(教育)とデジタル・シティズンシップ(教育)の比較

| | |
|----------------------|------------------------------|
| 情報モラル(教育) | デジタル・シティズンシップ(教育) |
| 情報社会の特別な道徳・態度 | 社会に共通に必要な市民性 |
| 心情・態度の育成 | 社会的責任・共通理解 |
| ～しない・～できる・～しようとする | ～を考える(検討する)・～を議論する・～について対話する |
| 安全、健康、道徳 | 市民性・社会性・公共性(公共道徳) |
| 教師による注意喚起・しつけ | 教師の模範的行動・態度の表明と社会参加 |
| 行動に慎重・非行動 | 冷静な行動 |
| 教師中心主義的・教授指導 | 社会的構成主義的・学習者中心主義 対話的な学び |
| 危険、恐怖、不安等の負の刺激のインプット | 視野の拡大による気付きのアウトプット |
| 悪行や過失とその帰結のインプット | 最適解(最善策・最善の選択) |
| 他律的・抑圧的 | 自律的・促進的 |
| 問答による直線的な心理解 | 自由対話による多様性の理解 |

〔表2〕日常のデジタル化によるICT位置付けの変化

| | 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>子供の活用 | 子供の自律>大人の介入 |

二つの表から、これまでの学習者は「教えられる側の

子供」と捉えていたのに対して、DC教育では、学習者を「デジタル社会へ主体的な参画を目指していく社会の一員」と捉えていることが分かる。これは、子供の主体性を育む指導において必要不可欠な「シティズンシップ教育」の視点である。つまり、DC教育は、デジタル社会における「自立した学習者」の育成に向けた重要な視点と言える。

しかし、学習指導要領には、DC教育の記載はなく、カリキュラムや教材、指導事例が少ない現状である。そこで、本研究では「自立した学習者」の育成に必要な不可欠と捉えるDC教育に関して効果的な指導事例を開発していこうと考えた。

②本研究における「DC教育」の定義

本研究の講師である藤川は、第2回研究協力員会において、DC教育を進めるためのポイントを以下のように述べている〔資料1〕。

| |
|--|
| <p>児童生徒のギガタブ利用</p> <p>①市民として適切な意識を持っていると認識しているか。</p> <p>②児童生徒が①のような意識をもてるように、教師はどのような指導をしているのか。</p> <p>ネット社会の一員として</p> <p>①自他の権利を尊重する(著作権も含む)。</p> <p>②他者を傷つけるような発信をしない。</p> <p>③誰かが傷つくような状況を知ったときに、被害防止のために適切な対応ができる。</p> <p>ネットを利用する学校の一員として</p> <p>①端末が学習目的で支給されていることを踏まえ、適切な目的のために利用する。</p> <p>②端末の利用が授業等の妨害にならないように留意する。</p> <p>③端末を大切に扱い、故障や紛失等がないようにする。</p> <p>④必要な利用方法を習得し、端末を効率よく利用できるようにする。</p> <p>⑤端末利用に関わる問題について、積極的に解決に貢献しようとする。</p> |
|--|

〔資料1〕DC教育を進めていくためのポイント

これを参考に国や先行研究を踏まえ、本研究におけるDC教育を「デジタル社会において、正しい知識やスキルをもってICTを積極的に活用し、自分自身で判断をし、責任をもって行動していく子供を育成するための教育」と定義した。

(2) ICT活用に関する意識やDC教育に関する理解

①本市の学校の現状

令和4年度のICT活用状況やDC教育の認識などを

¹ 内閣府 総合科学技術・イノベーション会議「Society 5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ」

² 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「安心

安全な利活用とデジタル・シティズンシップ教育

https://www.mext.go.jp/content/20210827-mxt_jogai01-000017383_01.pdf

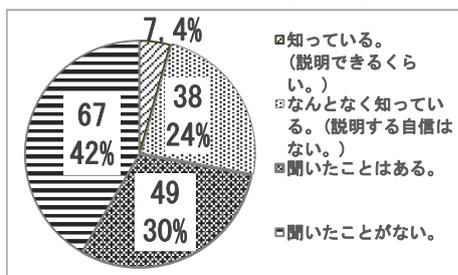
探るために、次のようなアンケートを行った（〔資料2〕）。

調査対象：1人1台端末活用研修参加の教職員（各校1名）
 (小学校108校・中学校56校 特別支援学校3校 161名回答)
 実施日時：令和4年6月13日・29日 Google フォームによる回答
 調査内容 I 「デジタル・シティズンシップ教育」を知っていますか。
 II 今後の児童生徒のギガタブ活用に関して、不安・心配なことはどのようなことですか？

〔資料2〕意識調査の概要

結果は以下のとおりであった（〔図1〕〔資料3〕）。

I 「デジタル・シティズンシップ教育」を知っていますか。



〔図1〕DC教育の認知度の結果

〔図1〕から、「知っている」が7名（4%）、「なんとなく知っている」が38名（24%）と知っている学校が3割以下であり、DC教育が十分認識されていないことが分かる。

II 今後の児童生徒のギガタブ活用に関して、不安・心配なことはどのようなことですか？（一部抜粋）

- ・子供がギガタブの扱いに慣れているが、教師側でそれに追いついていない部分がある。
- ・子供のギガタブの活用状況について教師の目が届かない状況がある。
- ・誰かを傷つけることはないか、誤った使い方をしないか等のギガタブを使ってのトラブルがあるか。
- ・子供たちがギガタブの使い方のルールを守って使っているか心配である。

〔資料3〕意識調査の自由記述の結果（一部抜粋）

〔資料3〕からは、ギガタブの活用が進んできたからこそ、生じている子供の適正な活用に関する不安や戸惑いがあることが分かる。

②研究協力員の現状や意識

本研究を始めるにあたり、DC教育推進に関する学校現場での具体的な課題を探るために、研究協力員10名によるディスカッションを行った。その結果、DC教育の必要性は感じているものの、校内で周知させていくことや教師の意識改革を進めていくことには困難があることが分かった。その要因として、学校現場では様々な課題への対応が多く、DC教育へ割く時間の優先順位は決して高くないことも明らかになった。そこで、教師が無理なく取り組める指導事例を開発し、その有効性を検討していくこととした。

(3)DC教育で求める力を育成する指導事例の開発

①実践に向けた共通認識・ポイント

指導事例の開発に向けて、押さえるべき共通認識を以下のとおりとした（〔資料4〕）。

前提とすること

- ・日常的なICTの積極的な活用を推奨していく。
- ・教師の共感的な関わりを大切にしながら、ICT活用に関する子供たちの意識や思いについて探る。
- ・個々の価値観の違いや多様な考え方を尊重し、互いの権利を守りながら活用していく。
- ・デジタルの力を活用しながら民主的な問題解決を目指していく。

実践の展開におけるポイントとなる思考プロセス

- ・子供が、自分で考えたり意見を主張したりしながら、自分で行動していくことができるような場を設定する。

- ①定義を示す。
- ②行動の前に、立ち止まるための手順を学ぶ。
立ち止まる一考える一相談する
- ③行動していくために思考を整理する。
立ち止まり、振り返って(考え)、行動する
- ④家庭と学びを共有する。

〔資料4〕実践に向けて押さえるべき共通認識

上記の共通認識を踏まえてDC教育の指導事例を開発し、インターネットという公共の社会基盤利用に関するマナーの習得を目指した。今年度は、子供に育成したい力を〔表3〕に示したA～Dとし、各教科等でそれぞれ実践することにより開発した指導事例の効果を検討した。

〔表3〕DC教育の視点によって子供に育成したい力（A～D）と指導事例一覧

| A ICTを主体的に活用しようとする力 | | |
|------------------------|-----------|---------------------------------|
| 学年 | 教科 | テーマ |
| 小学1年 | 特別活動 | ギガタブのつかいやすさについてかんがえよう |
| 小学2年 | 特別活動 | ギガタブとの関わり方について |
| B 責任をもって情報発信していく力 | | |
| 小学4年 | 社会 | ごみとすみよくらし |
| 小学6年 | 総合的な学習の時間 | 魅力発見！いいね！行こうよ！〇〇のまち |
| 中学1年 | 技術・家庭 | 「不正ログインなりすましを防ぐためのパスワードを作ろう」 |
| 中学2年 | 特別活動 | 体験！オンライン販売シミュレーション！ |
| C 自ら価値判断をしていく力 | | |
| D メディアのよりよい活用方法を考えていく力 | | |
| 小学6年 | 特別活動 | 自分のメディアバランスを考えよう |
| 小学6年 | 特別活動 | インターネットを通じた上手なコミュニケーションについて考えよう |
| 中学3年 | 道徳 | メディアバランスを見直そう |
| 中学1年 | 技術・家庭 | 「不正ログインなりすましを防ぐためのパスワードを作ろう」 |

また、研究協力員を校内の推進者として、DC教育に関する研修を抽出した学校で実施し、教職員の意識が変化するかどうかを調べた。

②DC教育の指導事例の検証（手立てと変容の分析）

ア 小学1年 特別活動 [2時間]

単元名：ギガタブのつかいかたについてかんがえよう

【育成したい力】

A ICTを主体的に活用しようとする力

小学1年生は、義務教育とギガタブの活用が共に始まる。そこで、ギガタブの安全な使い方や便利な機能の理解に加え、子供たちがICTの活用に意欲的になることをねらいとした。どのように活用していきたいのかを話し合う場を設けたり、様々な機能に自由に触れたりする場を設けた。また、事前に行った保護者への意識調査の結果を基に保護者の願いや希望を紹介した。さらに、上学年（2年生・6年生）がギガタブの活用で意識していることについて映像で紹介した。

これまでのギガタブ活用の指導においては、「してはいけない」という具体的なルールを意識させる指導に偏りがちであった。そこで、「どのようなギガタブの使い方がよいか」について子供が自分事として考えていくため、学級全体で話し合う際や様々な機能に触れる際には、子供の考えや思いに対して教師が共感的に関わることを意識した。

【結果】効果的で積極的なギガタブ活用への変容

学習中には、ギガタブを正しく活用していこうと友達と相談しながら操作する姿が見られた。振り返りでは、「新しい使い方をたくさん知りたい。」「やってみると意外とできることが分かった。」など、意欲的な感想が多かった。また、保護者の願いや上学年のギガタブ活用の工夫を紹介することで、周りの人たちが大切にギガタブを使って欲しいと願っていることや具体的に気を付けるべき点を理解することができた。

学習後には、学校生活の様々な場面において、ギガタブを効果的で積極的な活用をしていこうとする姿が増えた。自由な活用時間を設けたことから、アプリ内（Jamboard）で落書きをする問題が発生したが、教師主導で制限をかけるのではなく、子供自身が活用の仕方を考える機会として教師が問いかけながら話し合うことで、解決することができた。ここから、子供の活用においてある程度の問題は起こるという意識を教師がも

つことが必要となることが分かった。

イ 小学6年 総合的な学習の時間

単元名：魅力発見！いいね！行こうよ！〇〇のまち

【育成したい力】

B 責任をもって情報発信していく力の育成

まちの魅力をよりよく伝えていくというめあてに向けて、情報を発信する際に気を付けるべきことについてグループで整理する場を設定した。正しい情報を発信していく責任がある場面で、発信をする前に立ち止まって考え、行動すること（意思決定）ができるように展開した。話し合いを基にしてGoogle スライドにまとめた

発信する前にちょっと待って！2班

- ・個人情報流出するようなものを載せない
理由 情報が悪用されないようにするため
- ・似たようなキャラクターを作らない
- ・許可が必要なものは事前に許可を取る
理由 著作権侵害になるかもしれないから
- ・パンフレットに間違った情報を載せない
理由 見た人が勘違いしてしまうかもしれないから
- ・色々なサイトを見比べて情報を載せる
理由 報道被害を出さないため

まとめ 個人情報の流出、著作権侵害、報道被害に気を付ける。

（[資料5]）。

〔資料5〕グループで整理した気を付けるポイント

【結果】民主的な課題解決と責任ある情報発信への移行

子供自身に明確な目的意識をもたせるようにしたことにより、グループで情報発信に向けて活発に意見が交わされた。話し合いでは、Google スライドによる共同編集を行ったことで全員が参加しながら、自分の意見を主張したり、友達の意見を尊重したりと民主的な課題解決が行われた。次に、各グループが導き出した情報の発信に向けて気を付けるべきことを整理したことで、①情報の正確性や信頼性、②個人情報の取扱注意、③著作権を守ること、④情報元への確認等の大切さを理解することができた。授業後には、「大人になっても、自分の情報を発信するときに気を付けていきたい。」「プライバシーは大事だということが分かった。」などの感想があり、責任ある情報発信に向けた大切な視点をもつきっかけとなった。学習後の学校生活の中では、具体的な子供の行動の変容の見取りが難しいが、情報発信やデジタル画像を扱うことは、教科を問わず、また家庭でも経験することが多い。情報発信において考慮すべき内容を子供が主体的に考えていくためには、教科横断的に取り組んだり、家庭と連携をしたりすることが必要であることが分かった。

ウ 小学6年 特別活動

単元名：自分のメディアバランスを考えよう

エ 中学3年 道徳

単元名：メディアバランスを見直そう

【育成したい力】

C 自ら価値判断をしていく力の育成

D メディアのよりよい活用方法を考える力の育成

先行実践を基にしながら、指導案やワークシートを実態に合わせて修正し、小学6年・中学3年で同様の展開を行った。STEAMライブラリー³の「私のメディアバランスを見つけよう」の動画を視聴することで、メディアバランスについて確認した。そこから、①自分のメディアバランスを考える②グループで自分の計画を紹介し、意見を交換する③友達の見解を参考にしながら、自分のメディアバランスを再考していく場を設けた。



【資料6】STEAMライブラリー
の動画の解説をする様子



【資料7】自分のメディアバランス
について紹介する様子

【結果】価値判断を伴うメディア活用意識が醸成

始めに「メディアバランスとは何か」について、知識として指導すべきこと捉え、定義した。次に、子供たちが感じているメディアの便利さについて、教師が共感しながら意見を聞いたことで、子供がメディアとの付き合い方を考えていこうと意識を高めることができた。小学6年では「自分の無理のない範囲でメディアの時間を考えたい。」中学3年では「ただアプリの使用を禁止するのではなく、使うときの時間を少し工夫するだけで、よりよい使い方ができることに気付くことができた。」などの感想があった。また、ワークシートに保護者の記入欄を設けたことで、子供のメディアとの付き合い方に関する保護者の願いを子供自身が知る機会となった。

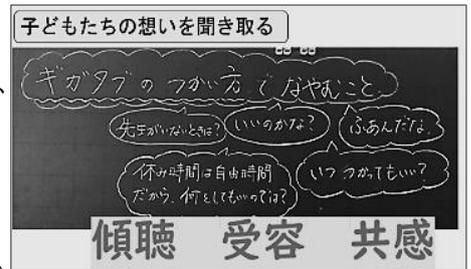
小学6年では、本事例を生かし冬休み中の家庭生活に向けて、自分のメディアバランスについて振り返った。そこでは、活用時間や健康面に気を付けながら、メディアと上手に付き合うために工夫をしようとしていた。題材が家

庭における活用であるが、学校生活において価値判断を伴うメディアの活用意識を高めていくためにも、継続的な実践が必要であることが分かった。

オ 教職員全体で意識を高めていく校内研修

～子供の主体性を大切にしたい教師の関わりを求めて～

研究協力員の在籍校において、教職員でDC教育について共通認識をすることを目的に、職員打合せ後に校内研修を2回実施した。第1回では、DC教育の定義を示し、子供たちのギガタブ活用への教師の関わりについて振り返った。そして、子供の考えや思いに寄り添うという視点の共通理解を図った。第2回では、実際に学級内で起きていた具体的な課題（ギガタブ内のゲーム機能の使用可否）を取り上げ、子供への共感的な関わりについて考える場を設けた（【資料8】）。



【資料8】第2回校内研修の説明資料

【結果】子供の思いに寄り添う大切さの認識

DC教育について初めて知る教職員が多い中でも、説明スライドを活用し、DC教育の概念を共有することができた。また、教職員の意識が学習におけるICTの活用方法に向けられがちである状況で、子供たちのギガタブ活用状況について、子供目線で振り返る機会となった。第2回の研修で具体的な課題を取り上げたことで、子供たちにもギガタブ活用に対して教師とは異なる側面の悩みがあることに気付くことができた。そして、教師も子供と一緒に振り返ることの大切さや次に行動をする際に、一旦立ち止まり適切な価値判断をした上で行動することの必要性を認識することができた。研修後には、「ギガタブの操作をもっと子供に任せてもよいのではないかと感じた。」「子供への声掛けを工夫したい。」などの感想があり、子供の主体性を大切にしていこうとするきっかけとなった。また、「子供の活用について些細なことでも禁止させてしまったりであったが、子供がどのような活用をしているのか、

³ 国際大学 GLOCOM×NEP がコンテンツ提供している STEAM ライブラリー内の「GIGA スクール時代のテクノロジーとメディア～デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学

びの社会化【小学校中～高学年向け】メディアの使い方、自分でバランスをとるには?』の動画資料

どのようなことに興味をもっているのか、自分自身が立ち止まって考えることができた。」という感想があり、関わり方の変容が見られた。子供のギガタブ活用においては、トラブルや失敗をさせてはいけないという教師の思いから、ルールを守らせるという意識も高くなってしまいがちである。しかし、研修後には、ギガタブ活用における子供の思いに寄り添うことの大切さに気が付くことができた。また、DC教育を校内で広めていくためには、目指す子供像を具体化させることが必要だという意見が寄せられ、育成したい子供の力を明確にする必要があることが分かった。

(4)開発事例から見てきたDC教育推進のポイント

本研究の指導事例の開発によって明らかになった成果は、以下のとおりである（[資料9]）。

- ・ICTを積極的に活用しようという思いが育つ。
- ・自分で価値判断する力が育ち、相手の考えを尊重する気持ちが高まる。
- ・安全・安心なギガタブの使い方に向けて、自分で考え、行動していく力が育つ。
- ・責任ある情報発信をしていく力が育つ。
- ・一度獲得したデジタル活用のスキルについて、他の学習でも応用することができる。

【資料9】指導事例の開発による成果

A～Dの育成したい子供の力を明確にした指導事例の実践によって、学習後には主体的なICT活用に向けた子供の意欲的な振り返りや行動の変容が見られた。これより、DC教育の視点を取り入れた指導事例は、主体的なICT活用の能力育成に効果があると言える。また、これまでの情報モラル教育の課題に対して、DC教育の視点への転換が、デジタル社会における子供の積極的なICT活用や自分自身で判断をして責任をもって行動していくためのきっかけになると言える。

さらに、DC教育の推進に向けて重要となるポイントは、以下のように整理することができる（[資料10]）。

- ア 子供の積極的なICT活用や創造性の育成を阻害しない教師の共感的な関わり
- イ DC教育の視点で育成したい子供の力の明確化
- ウ 教師が指導すべきことと子供に考えさせていきたいことの整理
- エ ICT活用に関する課題解決において、立ち止まって振り返り、行動していくことの意識付け
- オ 教科横断的な視点によるDC教育の実践
- カ ギガタブ活用に関する保護者への積極的な連携
- キ DC教育の視点に立った継続的な取組

【資料10】DC教育の推進に向けたポイント

4 研究のまとめ

(1)成果

具体的な指導事例の開発から、ICTの活用における子供の主体性の育成には、DC教育の視点が重要となることが分かった。そして、子供が自ら価値判断をして、行動していく力を育成すること、つまり「自立した学習者」の育成に向けてDC教育は有効であり、DC教育の視点をもって開発した事例は効果的であることが明らかになった。

(2)課題

今後、より多くの教職員にDC教育を広めていくためには、段階的に育成したい力の整理やさらなる指導事例の開発とそれらの効果の検証が必要である。また、年間を通して教職員が無理のない範囲で実践を行うことができるようなカリキュラムの構築を目指していきたい。そこから、デジタル社会へ主体的な参画を目指していく社会の一員として、シティズンシップの意識を高めながら、「自立した学習者」の育成につなげたい。

【研究組織】

| | | | | | |
|---------|-------------|------------|---------|-------------|----------|
| ○通年講師 | 千葉大学教育学部 | 教授 | 藤川 大祐 | | |
| ○研究協力学校 | 千葉市立本町小学校 | 教諭 | 八田 瑞紀 | 千葉市立畑小学校 | 教諭 井澤 優香 |
| 担当者 | 千葉市立幕張小学校 | 教諭 | 郡司 恭大 | 千葉市立小中台南小学校 | 教諭 勝又 大樹 |
| | 千葉市立幸町第三小学校 | 教諭 | 大和田 こずえ | 千葉市立柏井小学校 | 教諭 松本 紘 |
| | 千葉市立小谷小学校 | 教諭 | 三浦 亮 | 千葉市立幸町第二中学校 | 教諭 新開 健司 |
| | 千葉市立幕張本郷中学校 | 教諭 | 伊原 駿 | 千葉市立真砂中学校 | 教諭 菅 整 |
| ○所内担当 | 教育研究班 | 大久保 桂 (担当) | 鳥羽 波峰 | 金子 礼明 | 井上 誠 |

【主な引用/参考文献等】

- ・坂本旬・芳賀高洋 他「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」大月書店 2020
- ・坂本旬・豊福晋平 他「デジタル・シティズンシップ+やってみよう！創ろう！善きデジタル市民への学び」大月書店 2022
- ・坂本旬・豊福晋平 他「デジタル・シティズンシップ教育の挑戦」教育文化総合研究所 2021

千葉市教育センター 研究紀要第31号

- 研究名：デジタル・シティズンシップ教育に関する研究
- 研究対象：小・中・中等教育・特別支援学校
- 研究領域：ICT活用
- 研究内容キーワード：デジタル・シティズンシップ教育、情報モラル教育、GIGAスクール構想、情報活用能力