

## デジタル社会において、自ら判断し、行動する子供の育成

### ーデジタル・シティズンシップ教育の視点を取り入れた指導事例の開発ー

#### 《研究の概要》

本研究は、「自立した学習者」を育成するためには、デジタル・シティズンシップ教育が有効であるかどうかを検討し、その効果を探ったものである。具体的には、デジタル・シティズンシップ教育の視点で示された六つの領域について、発達段階に応じた適切な指導事例を開発し、その指導による効果を調べた。その結果、自ら判断し、行動する子供が育成されていることが認められ、「自立した学習者」の育成にも有効であることがわかった。

#### 1 問題の所在

人工知能（AI）、Internet of Things（IoT）等の先端技術が高度化してあらゆる産業や社会生活に取り入れられたSociety5.0時代が到来しつつある現代、社会の在り方がこれまでと劇的に変わる状況が次々生じている。先行き不透明な時代を子供が将来にわたって主体的に生き抜いていくために、デジタル社会と向き合った教育を考えていくことは必須である。

このような時代背景を受け、内閣府の総合科学技術・イノベーション会議（2022年6月）では、教育界における方向性として「自分たちの意思で自律的にデジタル社会と関わっていくためのデジタル・シティズンシップ教育を充実させるため、（中略）次期学習指導要領の改訂の検討においても、デジタル・シティズンシップ教育（以下「DC教育」という）を各教科等で推進することを重視」と言及している。ここでいう「シティズンシップ（＝市民性）」とは、よりよい社会の実現のために周りの人と積極的に関わろうとする意欲や行動力を意味する。

本市教育においても、子供が1人1台端末タブレットPC（以下「ギガタブ」という）を活用し、よりよい社会の実現に向けて行動しようとする子供の育成を目指した授業展開を一層進めていくことが求められる。

令和4年度の本研究の課題として、「さらなる指導事例の開発」と「カリキュラム構築の必要性」を挙げた。そこで、令和5年度は、子供の実態に応じてDC教育の視点で身に付けさせたい力を明確にして実践をし、その効果を検証しながら、よりよい指導事例を開発して

いくことが必要であると考えた。

また、これから学校で学ぶ子供は、小学校1年生からギガタブを使用している、言わば「ギガタブネイティブ世代」となる。このような状況を想定すると、開発した指導事例は、どの発達段階から学習し始めることが妥当なのか、カリキュラムの構築についても検討する必要があると考えた。

#### 2 研究の目的と方法

##### (1) 研究の目的

予測困難な時代において、子供が新たな課題に直面しても、自ら判断し、行動していく力を育成するために効果的な指導事例を開発する。これは、「自立した学習者」の育成にもつながる。さらに、指導事例を基に小学生から中学生にかけて発達段階に応じて指導すべき内容について整理する。

##### (2) 研究の方法

- ①令和4年度の本研究の成果と課題、及び国の動向や先行研究を基に、DC教育の視点で扱う領域と内容を明確にする。
- ②DC教育の視点で、発達段階に応じた指導内容を考え、授業実践し、その結果を分析する。
- ③②の実践について成果と課題を明らかにし、その妥当性を検討する。

#### 3 研究内容

##### (1) DC教育で扱う領域と実践内容

今後、本市としてDC教育を推進していくためには、発達段階を考慮しつつ、意図的にDC教育を積み重ねていく必要がある。



実践後の生徒に対する調査結果は[図1]のとおりである。「自分や他の人の責任や影響を考えてとるべき行動を考えることができる」の問いに対し、肯定的回答が6.7ポイント向上した。

授業後の生徒の感想の一部を[資料3]に示す。

- ・スクリーンショットなどを人に送る時、これは送信して大丈夫なのか、判断できるようになった。①
- ・プライバシーに関する情報かどうかを冷静になって考えるようにすることを、気を付けるようにした。①
- ・相手の気持ちを考えて行動すること。②
- ・もし見付けたりしたら先生に報告かその子に注意する。②

[資料3]「授業を受けて、①気を付けるようになったことは何ですか。②今後どのような行動をとれるようになりますか」に対する生徒の回答

以上の結果や生徒の回答より、身近な具体例を提示して授業を展開したことで、自分だけでなく周りへの影響も考える、悪影響が広がらないようにする、といったシティズンシップについても考えるようになった。

また、よりよく行動していくために、立ち止まり、振り返って考えてから行動する、といった思考をしている生徒が実践前よりも増えた。ここから、本実践の効果が示されたと考える。

## ②領域D：対人関係とコミュニケーション

### 小学3年：社会科

単元：わたしたちのくらしと市の人々のしごと  
 育成したい力：ICTを活用して協働的に学習することのよさを知り、よりよく行動する力。他者の意見を尊重し、新たな価値判断をする力。

#### ア 課題

友達と協働する際、友達の考えを取り入れることについて「勝手に友達の考えを使うと、相手を傷つけるかもしれない」「人のものを写しているから、自分のためにならない」といった回答があるなど、デジタル上の情報共有や共同編集など、協働することに前向きな考えをもっていない子供がいる。

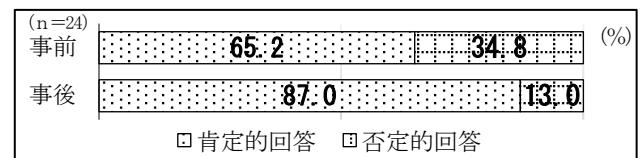
#### イ 実践内容

単元を通して、ICTにおける共同編集について扱い、共同編集に関する指導や実践を重ねていくことで、その効果を検証していく。

展開として、消費者としての自分たちの生活と、生産や販売の仕事との関連を考え、Yチャートを背景にしたギガタブ内Jamboardを使用し、考えをまとめるようにした。その際、友達のどの意見を参考にしたのかがわかるように線を引くことを伝え、新たな視点で考えるよさがわかるようにした。また、SKYMENU「発表ノート」も使用し、全員の考えを共有できるように設定することにより、友達の意見を参考にして、自分の考えを精査したり、新たな考えを見いだしたりできるようにした。

## ウ 結果

実践後の子供に対する調査結果及び子供の具体的な姿は以下のとおりであった（[図2][資料4]）。



【図2】「友達の考えを取り入れて自分の新たな意見をつくることについてどう思いますか」に対する子供の回答

- 【肯定的回答の一部】
  - ・別の人の回答を見て自分のものをよりよくできるようになる。
  - ・丸写しはいけないけど、その考えを自分の考えに取り入れるのはいいと思う。
  - ・友達の意見を取り入れると自分の考えがさらによくなるから。
- 【否定的回答の一部】
  - ・自分の実力でできないと意味がないから。

[資料4]「友達の考えを取り入れて自分の新たな意見をつくることについてどう思いますか」に対する子供の意見

以上のことから、他者の意見を取り入れることのよさに気づき、子供が共同編集に対して、実践前よりも肯定的に考える回答が21.8ポイント上昇した。行動面でも、以前より共同作業に前向きに取り組む子供が増加し、変容が見られた。このことにより、この発達段階で本実践に取り組むことの妥当性があると考えた。トラブルに関しても、禁止するのではなく、子供同士の対話を重ね、根気強く考える時間を設けたことで減少したことは、成果の一つであると考えられる。

## ③領域E：ニュース、メディアリテラシー

### 小学校6年：総合的な学習の時間

単元：夢に向かって

育成したい力：情報の出どころや内容をよく確かめ、正しい情報かどうかを確かめることができる力

## ア 課題

授業中、子供はICTを利用して情報を集める機会が多くあるが、出てきた情報の真意を確かめずに、全ての情報が正しいと受け入れている。また、フェイクニュースの存在は知っているが、インターネット上の情報は正しいと思ってしまっているため、インターネットで検索をした際、子供はフェイクニュースに出会うことを自分のこととして考えていない。

## イ 実践内容

調べ学習の際、子供が様々な情報を集めていく過程で「この情報は正しいのか。」という視点（情報元、更新日、複数のサイトを調べていく等）をもちながら調べるようにし、より確かな情報を集めていくようにした。集めた情報は、その出典を記録しておき、いつでも情報の利活用ができるようにしておく。また、集めた情報の真偽を確認したり、情報の正確さを判断する素材としても扱ったりすることができるようにする。

## ウ 結果

実践中の子供の姿を[資料5]にまとめた。多くの子供が調べ学習の際、情報の正確さを確認する習慣が身に付き、比較したり信頼できる情報元を探したりして、より確かな情報を得ようとする態度が育っていた。

- ・子供が誤情報に関する視点をもって調べ、好事例については、クラス内で繰り返し共有したことで、教師が指示をしなくても、調べた情報元の参照を作成するようになった。
- ・本で調べる時と異なり、インターネット上で調べる際は、複数の情報から比較することができるようになり、より正確な情報を探そうとする態度が養われていった。
- ・国語や理科、社会などの他教科で調べ学習を行う際にも、複数のサイトを見て比較したり、情報の発信元を調べたりして、情報の正確さを確認しながら学習に取り組む姿が見られるようになった。
- ・情報元のリンクを挿入し、参考にしたページを誰でも閲覧できるように作成する子供もいた。

[資料5]調べ学習の際、扱う情報に対して、自ら判断し、よりよく行動していた子供の姿

## ④領域F：ネットいじめ、もめごと、ヘイトスピーチ

### 中学3年：社会科

単元：公民「ヘイトスピーチ」とどう向き合うか

育成したい力：ネット上のヘイトスピーチに対する課題について、社会科で学んだ人権に関する知識を活用

しながら考察し、社会へ与える影響について考える力。

## ア 課題

事前調査によると、ネット上の差別や人権侵害の投稿を見たことがある、もしくは存在は知っている、という生徒は多い。一方、差別やいじめはいけないという認識や警戒心はもっているが、自分事として捉えていない現状があった。ヘイトスピーチのような人権問題に向き合うことやネット上の書き込みが社会へ与える影響について自分事として考える機会がない。

## イ 実践内容

ヘイトスピーチについて全体で確認した。また、ヘイトスピーチ解消法について確認し、一定の効果はあるが、ネット上でヘイトスピーチが多様化していることを伝えた。ヘイトスピーチを規制する法律を作ることに對して、賛成意見と難しいとする反対意見がある理由をギガタブの発表ノートを活用して個々で考える。

その後、海外でヘイトスピーチを理由に大学の入学が取り消しとなった事例を伝え、この決定に同意できるかできないか、これからネット上のヘイトスピーチにどのように向き合えばよいか考える。

## ウ 結果

実践後の生徒の意見を[資料6・7]にまとめた。

- ・自分から不用意な発言をしないように、投稿する内容を一度見直す。
- ・もしも、何かをネットに書き込みする時は、周りの人の気持ちを考えて書くようにする。
- ・相手が見えないネット上だからこそ、相手の立場に自分を置き換えて考える視点をもつようにする。
- ・一度送ってしまった内容はほぼ消えないので、その一言を送ることで、どうなるかを考えていくべきだと思った。

[資料6]「自分がネット上での人権侵害を起こさないため、あるいは加担しないためにできることは何ですか」に対する生徒の意見

- ・まず、自分が加害者側にならないように、普段のインターネット上の会話で、常に相手のことを考えて使用する。次に、自分の周りの人でそういったインターネットで困っている人を見つけた時は、気軽に声をかけるなどして自分ができる最低限のことをやっていきたい。
- ・ネット上で人権侵害する人が多くて驚いた。批判している人は多分自分が今発言したことが人権侵害にあたることを知らずに発言しているのだらうと思った。そういうことが人権侵害にあたるならば、より一層自分の発言には注意しないといけないと再認識した。

[資料7]「授業を受ける前と比べて、考えが変わったことを記入してください」に対する生徒の意見

実際に起きた具体的事例を扱ったことで、DC教育で育成する「立ち止まって考え、判断し、行動すること」の意識付けに係る発言や記述が多く見られた。授業後の生徒の感想には、1年生の時から学んできた情報モラルや情報リテラシーに関する記述も見られるなど、教科等横断的な指導や継続的な取組の効果が見られた。

⑤その他：特別活動（生徒会活動）における取組

六つの領域外ではあるが、生徒が生徒会活動を推進するためにICTを活用した取組を行った。

ア 課題

学校をよりよくするための手立てとしてICTが活用されていない。また、ICTを活用する際、情報発信することや他者への影響について考える力を育成したいが、学校としてそれらを育成する機会が少ない。

イ 実践内容

A中学校：委員会強化月間に、活動内容を動画で学校全体へ発信することで理解を深め、意見を募り、委員会活動の活性化を図る。

B中学校：ギガタブ版目安箱を活用し、活性化を図る。

ウ 結果

A 中学	①言葉の説明だけで伝わりにくいものは、動画配信するとよいことがわかった。 ①新しい企画は、動画配信を利用すると効果がある。 ②誰にでも伝わるような説明にすると共に、聞き手が飽きないように話の内容を工夫する。
B 中学	①ギガタブ上でも善悪を考えた発信ができていた。 ①要望は、適切な表現で書き込みができていた。 ②人を不快にさせないようにする ②無断転載をしない。（無断で）コピペもしない。

【資料8】生徒会役員への事後調査結果 ①実践後の意見・感想、②今後発信する際に気を付けること

【資料8】より、生徒会役員は、ICTの利便性を実感し、活用に一定の効果を見いだしていた。また、受信者を考慮した視点で、今後の発信について気を付けることを回答していた。このような意見が出るようになったのは、デジタル上で全校へ斉配信する影響の大きさを強く感じた結果だと考える。また、受信者を考慮した意見は、発信する経験を重ねるごとに増加する傾向があった。B中学校における目安箱の取組は、投稿内容とアカウントが紐付けられる点で、生徒の責任ある投稿につながっていると考える。一方で、この紐付けの影

響からか、意見が集まりにくいという課題もあった。

この実践から、学校全体などの多数を対象にICTを活用して情報発信する経験は、発信後の影響を考える力を育むために効果があることがわかった。実践を継続することで、今後のSNSへの発信など、日常に通じる思考力・判断力の育成への効果が期待でき、[資料1]のCやD領域の内容の補完にもつながると考える。

4 研究のまとめ

(1) 指導内容と育成する資質・能力

実践を踏まえ、DC教育における六つの領域に関する学習を、子供の発達段階を考慮し、どの時期にどのような指導をすべきかをまとめたのが【資料9】である。

【記号とその領域】 A：メディアバランスとウェルビーイング B：セキュリティとプライバシー C：デジタル足あととアイデンティティ D：対人関係とコミュニケーション E：ニュース、メディアリテラシー F：ネットいじめ、もめごと、ヘイトスピーチ					
領域	内 容 (例)	低	中	高	中学
A	自分のパソコンを、学びに使うってどういうことなのかを知る メディアの使い方、自分でバランスをとるにはどうすればいいのかを考える	◎	○		
B	・自分のパソコンと上向き付き合うことについて考える ・パスワードの大切さや扱い方について知る ・アカウントのサインインやSNSへの情報提供について考える ・自分及び他者のプライバシーの保護について考える	◎	○		
C	・デジタル社会への発信やSNSへの投稿(画像や動画、コメント等)は、デジタル足あとであり、オンラインでの活動記録でもあることを知る ・個人アカウント、アプリやゲーム内で使用するアバターなどは、オンラインでつながっていることを知る ・デジタル社会へ発信することに対し、自分自身の責任、これから起こりうることの予測、考えられる影響、責任を知る		○	◎	○
D	・インターネット上のやりとりをする時、どうすれば相手にもうまく伝わるのかを考える ・相手や周りの人の視点を考え、適切なコミュニケーションをとるために大切なことを考える		○	○	◎
E	・誤情報、偽情報について知り、分析するスキルを学ぶ ・情報や動画等の編集、発信する責任について考える ・見たい情報しか見えなくなるフィルター・ブルや反響(いいねやアクセス数)などについて知り、そこから抜出す方法や対応の仕方を考える ・オンライン上で知り得た情報やフェイクニュース等から、情報源を調べることや、複数の視点で比較・分析することの大切さを知る ・情報バイアスについて知り、インターネット上へ発信する時慎重に行動することを知る		○	◎	○
F	・いじめがオンラインでどのように発生し、いじめにつながるかを知る ・オンラインにおけるいじめ、もめごと、ヘイトスピーチ等に関して考えられる影響の想定、さらに、他者を支持したり、助けたりする方法や戦略を考える		○	○	◎

【資料9】DC教育における六つの領域と発達段階に応じた指導事例表（試案）

実践を踏まえ、例えば、今年度中学生を対象に実践した内容であっても、小学生から扱える内容が多いことなどがわかった。内容は、家庭生活も含めた日常におけるICTの活用状況や実態を十分に考慮した上で扱う必要がある。今後、小学校低学年であっても、スマートフォン使用率が大半を占めるような状況になれば、今回、中学年から扱うべきと考えている[資料9]のC領域であっても低学年から扱う必要があると考える。

総じて、DC教育における資質・能力を育成するためには、時代背景や子供の実態に応じ、適切な時期に扱うよう、校内での共通理解と柔軟な対応が求められる。

## (2) DC教育を推進するための留意事項

DC教育を実践していく際、常に最新のデジタル社会の情報や課題を捉え、具体的な事例や場面を示しながら考える機会を設けることが大切である。このことを踏まえ、9年間を通じ、発達段階や子供の実態を考慮し、体系的にDC教育を行い、指導を積み重ねていくことが、実際の場面での行動につながると推測される。

## (3) 成果と課題

### ①成果

指導事例の開発から、責任をもって判断し、行動する資質・能力が育成されることがわかった。この資質・能力は、「自立した学習者」につながるものでもある。また、DC教育における六つの領域をどの段階で指導すればよいのかを示す指導事例表(試案)を作成すること

ができた。

### ②課題

[資料9]を参考にした実践の積み重ねによる効果や今回開発した指導事例の効果については、今後も引き続き追究し、検証を重ねる必要がある。

また、協力員会議の協議中、ICT活用については、子供や地域性の違いによる学級間や学校間の格差が生じていること、小中学校の学校種間連携が、学校によっては、十分にされていないことなどが話題になった。

DC教育の推進には、適切な時期に意図的に実施するよう、カリキュラム・マネジメントをすることも重要である。学校の実態を考慮し、どの学年のどの単元で取り組むべきかを検討すること、同中学校区内の小中学校の教職員が、同じ方向を向いて体系的に進めることができるよう、[資料9]を参考にして情報共有をし、具体的な方法を提示し合うことも求められる。

本センターとして、DC教育の推進を図るための機会提供も考えなければならない。例えば、各種研修においてDC教育を扱う際、本実践の成果を提示したり、小中学校の教職員がDC教育に関する情報共有をする場を設定したりし、各校で実践可能な内容を吟味する機会を設けるなどである。時代の変化に応じて子供の実態を適切に把握し、それに合致した事例の情報提供を絶えず実施していく体制の構築も必要である。

### 【研究組織】

○通年講師	千葉大学教育学部	教授 藤川 大祐		
○研究協力員	千葉市立更科小学校	教諭 山田 和幸	千葉市立山王小学校	教諭 渡辺 和也
	千葉市立小倉小学校	教諭 上村 京	千葉市立幸町第三小学校	教諭 大和田 こずえ
	千葉市立都賀の台小学校	教諭 古木 善行	千葉市立越智小学校	教諭 桂嶽 大介
	千葉市立加曽利中学校	教諭 宇都 貴裕	千葉市立菅田中学校	教諭 坂本 祐也
	千葉市立川戸中学校	教諭 西原あやめ	千葉市立幕張本郷中学校	教諭 伊原 駿
○所内担当	教育研究・総務班	勝治 雄紀(担当)	金子 礼明	井上 誠 小倉 直子

### 【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・シティズンシップ教育の挑戦」教育文化総合研究所 2021
- ・総合科学技術・イノベーション会議「Society5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ」内閣府 2022
- ・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「はじめよう!デジタル・シティズンシップの授業」日本標準 2023
- ・Mike Ribble & Marty Park 「子どもの未来をつくる人のためのデジタル・シティズンシップ・ガイドブック for スクール」教育開発研究所 2023
- ・豊福晋平・小林奈穂・菊地映輝 他「家庭で学ぶデジタル・シティズンシップ」総務省HP 2023

千葉市教育センター 研究紀要第32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、ICT