

研究課題	ソサイエティ5.0社会に積極的に参画できるデジタル市民の育成
副題	～知識の習得と積極的な利活用で育成するデジタルシチズンシップ～
キーワード	デジタルシチズンシップ デジタルアイデンティティ
学校/団体名	公立静岡市立南藁科小学校
所在地	〒421-1223 静岡県静岡市葵区吉津 400
ホームページ	https://minamiwara-e.shizuoka.ednet.jp

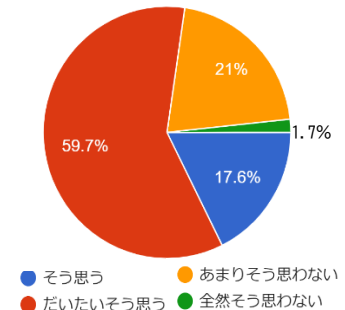
1. 研究の背景

近年、社会のデジタル化は急速に進み、インターネットは日常生活に欠かせないものとなった。子ども達を取り巻く環境も変化し、GIGA スクール構想に基づく1人1台端末の配布により、学習環境は格段に進歩し、時間や空間の効率化が図られ学習効果も上がってきた。しかし、インターネットが子供達の日常となればなるほど、子供達はデジタル世界の様々な危機にさらされる。また、子供達の間関係も、デジタルの世界に24時間にわたって広がり、SNSに関するトラブルも増加してきている。こうした心配に加え、ゲーム依存や視力の低下など、ゲームやテレビも含めたメディアとの付き合い方に関する保健面での保護者の悩みは尽きないというのが現状である(円グラフ「令和3年度学校評価保護者アンケート」より)。

こうした社会的な背景から、「子ども達とインターネットは切り離せないもの」という大前提にたち、禁止や制約で安心安全な活用を指導する「情報モラル教育」から、デジタルの良さに着目し、より良い利活用について自ら考え、積極的なデジタル社会への参画を目指す「デジタルシチズンシップ教育」への転換が求められている。これからの社会に生きる子ども達は、デジタル世界での知識や振る舞いを身につけ、自分で考え、正しく判断していかなければならない。デジタル社会で、適切に行動できる自立した個人を育成していくことが喫緊の課題となっている。

R3学校評価保護者アンケート

「おさんは規則正しい生活ができています。」(早寝、早起き、メディア時間)



2. 研究の目的

本校は、令和3年度より、これまでの「ノーメディアデー」を「メディアについて考える日」と改め、月1回メディアの自己管理や生活習慣について考える取組をしてきた。その成果と課題を踏まえ、端末の家庭への持ち帰りに際して、家庭との連携を強化し、内容をメディアのより良い利活用に広げ、子ども達のデジタル社会での自立意識を高めていく必要があると考えた。

学校の「共に学ぶ場」というメリットを生かした効果的なデジタルシチズンシップの育成にはどんな方法があるか、学校外でも24時間にわたって広がるデジタル社会で子供たちが自律した個として適切に判断し行動できるようにするにはどんな力をつけるべきか、学校におけるデジタルシチズンシップ教育のあり方を考えるため、この研究に取り組んだ。

3. 研究の経過

小学校で、全ての児童に基本的なデジタル知識とスキルを学ぶ場を設定すると同時に、友達とトライ&エラーしながらデジタル世界で実践する場を設定すれば、子ども達のデジタルアイデンティティを磨き、効果的にデジタルシチズンシップを育成できると考えた。

そこで、以下のような経緯で研究を進めた。

1) 基本的なデジタル知識とスキルの学習、デジタルアイデンティティの育成

- ・月1日の「メディアについて考える日」

全校で、身近なトピックを取り上げたミニ講座でデジタル知識を学ぶ。その後対話をする事により、デジタル社会での行動に対して考えを持つ。

- ・デジタルドリル教材の活用

高学年はデジタルドリル教材を利用して8つのデジタルスキルについて学ぶ。

- ・道徳の時間の活用

道徳の時間にデジタル社会での行動についてテーマを決めて対話し、一人一人がデジタル社会での行動に対して意識を高める。

2) デジタルアイデンティティを磨き行動様式を身に付ける実践的な活動

- ・子どもの手による学校HPへの記事の掲載

友達と内容を検討しながら、学校HPに自分たちの児童会活動や授業での学びを発信する。何を、何のために、どのように情報公開するのかを考えて話し合い、判断する手順を学ぶ。

3) 保健教育の側面から家庭との連携

- ・「メディアについて考える日」「生活リズム見直し週間」

デジタル社会での健康について知識を持ち、自律した生活ができるよう、家庭と連携しながら健康教育を進める。

4. 代表的な実践

1) 基本的なデジタル知識とスキルを学び、デジタルアイデンティティを育成する

① 「メディアについて考える日」の取組

月に一回「メディアについて考える日」を設定し、朝学習の時間を使ってデジタル知識について学ぶミニ講座を実施した。前期は養護教諭、後期は情報担当が主となり、気になるトピックを取り上げ Google Meet で動画やスライドを各教室に提示し全校で取り組んだ。その時学んだ知識を確かなものにするよう、低学年は学級で、高学年は縦割りグループで話し合う場を設け、友達と意見交換をすることで自分の考えを持ったり、意識を高めたりするようにした。

「メディアについて考える日」ミニ講座年間計画

日付	内容
4/15	私のメディアバランスを見つけよう(健康にメディアを使う)
5/16	ちょっとひとやすみ(気持ちの切り替え)
6/15	生活リズムを見直そう
7/13	オンラインの安全(デジタルの危険性)
9/16	ことばの力(デジタル世界での表現)
10/17	自分でめあてを決めて取り組もう(中学校区共通)
11/16	インターネットの便利さとは
1/16	インターネットの畏(個人情報の扱い)
2/15	フェイクニュースって何?(正しい情報を得るには)

6月は、生活リズム見直し週間でもあったため、自分が立てたメディア時間の目標が、実現可能な目標となっているか、メディアバランスを考えて立てられているかについて考えた。Jamboardのワークシートにその目標にした理由や生活リズムの帯グラフを書き込み、異学年の縦割り班でワークシートを見合って意見交換した。

2月は、「フェイクニュース」をテーマに考えを深めた。クイズやビデオを使ってフェイクニュースについて知り、様々なニュースをどのように受け止めたらよいか考えた。情報の発信元を確かめる、情報を見比べる、疑ってみるなど、デジタル社会で情報を受け取る時の心構えを学び、その後友達と意見交換して「正しい情報を得ること」について理解を深めた。また、意見交換の記録は全校が目にする場所に掲示し、意識の継続を図った。

メディアについて考える日は、感想や今後のめあてをワークシートに記入し、家庭に持ち帰って保護者からもコメントをもらうようにした。家庭での話題にしたり、家族と一緒にめあて取り組んだりすることで、より確かな実践ができた。

② デジタルドリル教材の活用

サイバーフェリックス社のデジタルインテリジェンス（DQ）を育成するデジタル教材「DQ World」を5,6年生で活用した。デジタルインテリジェンス（DQ）とは、デジタルライフに不可欠な社会的、感情的、認知的能力を体系化したものであり、「DQ World」は、デジタル時代の課題や要求に対処するために、自分の感情や行動を調整するために必要な知識、スキル、能力など8つのデジタルシチズンシップの育成を目指している。

デジタル社会の課題は多岐にわたり、その分野の知見がまだ十分でない教員が多く、研修が追いついていない。そのため、指導内容や方法について、教員自身が子どもと一緒に学びながら学習を進めた。本教材は、ゲームを通して、バーチャル世界を体験しながらデジタル世界での知識や価値観を学ぶことができる教材であり、子ども達が意欲的に学習を進めることができた。

③ 道徳の授業の活用

デジタルドリル教材は、ゲームを取り入れた自立学習型の教材である。基本的には各自で学習を進めるため、それだけではなかなか理解が深まらない。そのため、道徳の授業を活用し、一つのテーマを友達と話し合う中で、自分なりの考えをはっきりさせ、価値観を確立できるよ

「メディアについて考える日」の様子



「メディアについて考える日」の掲示物



「DQ World」に取り組む様子



うにした。

【6年生道徳「デジタルリーダーになろう」】※サイバーフェリックス社「DQ World」活用

6年生では、ネットいじめやスクリーンタイムについて、あらかじめデジタルドリルで個々に学習を進め、共通の知識を持った上で、道徳の時間に学級で話し合うという活動を行った。

授業では、動画を視聴した後に自分の普段の生活やメディアとの使い方を振り返り、これからどのように情報機器やSNSと付き合い合っていけばよいのか考え、友達と意見交流をした。自分の課題も明らかになり、デジタルリーダーとして適切な利活用をしていこうとする意識の高まりが見られた。

6年生の道徳の様子



スクリーンタイムについては、保護者との連携を図りたいと考え、参観会で授業を公開し、家庭でも話題にしてもらった。

【2年生道徳「気持ちに気づく」】※Google「Be Internet Awesome」活用

リアルの世界での「気持ちを表す言葉」を確認し、ワークシートに描かれている人物の様子から、気持ちを想像し、その理由を話し合った。友達の意見も参考にしながら、普段の生活の中でも相手の気持ちを想像できるヒントがたくさんあることを学んだ。



2年生の道徳の様子

その後、ネット上のゲームで困っている人、悲しんでいる人を見分け、適切に行動する練習を行った。リアルでもネット上でも、相手が出しているヒントから相手の気持ちを想像し、共感しようとする態度を養うことができた。

2) 実践的な活動でデジタルアイデンティティを磨き行動様式を身に付ける

① 学校HPに児童会活動を掲載する

児童会の子どもたちが児童会活動の様子を記事にし、学校HPで発信している。掲載する文を考えたり、写真を選んだりする時に、教員がチェックをする前に、子ども達同士で吟味、検討する活動を取り入れた。ネット上の情報は、世界中の人が受け取る可能性があることを確認し、掲載する文や写真の情報公開に問題はないか、学校外の人を読んでもわかりやすい文になっているかなどを話し合い、自分達の考えで修正をした。デジタルシチズンシップ教育で学んだことを生かしながら検討し、記事を作成することができた。



児童会話し合いの様子

② 学習で製作した動画を発信する

6年生は、総合的な学習で作成した地域の良さをまとめた動画について、HPに掲載するか

5. 研究の成果

子ども達が、インターネットに関する知識を身につけ、デジタル世界での個人情報の扱いや正しい情報の受け取り等に関して格段に意識が高まった。特に高学年では、一人前の大人のような言動も見られ、何も考えずにインターネットを使用するのではなく、デジタル世界での振る舞いについて考えを持ち行動するという頼もしさも感じる。

今年度の実践や成果を元に、デジタルシチズンシップ教育カリキュラムも作成することができた。やってみて初めてわかることも多く、実施時間や教科とのカリキュラムマネジメントも考えることができた。

また、昨年度から、A Iドリルを導入したり、欠席児童のオンライン授業に対応したりするなど、先進的にICTの活用を進めてきた。それに合わせ、「デジタルシチズンシップ教育」の考え方を示し、保護者や職員が心配する「ネットトラブル」や「視力低下」に先手を打ったため、ICTの活用にブレーキをかけるような意見を聞くことがなく、大変良かったと考える。

6. 今後の課題・展望

今後はこの指導計画を実践しより良いものにしていく必要がある。また、教材についても、「SNSしずおか」「Google Be Internet Awesome」等いくつかあるので、吟味し、より適切なものを選択していきたい。この分野は喫緊の課題であるにも関わらず、教育課程の中にはっきり位置づけられておらず、実践が遅れている。教員研修も追いついていないというのも大きな課題である。本校の実践を市内に発信し、静岡市全体のデジタルシチズンシップ教育を前進させたい。

R5年度 南薬科小学校デジタルシチズンシップ教育カリキュラム (一部抜粋)

単元	学習目標 (1-2年生) SNS/ネット	学習目標 (3-4年生) SNS/ネット	学習目標 (5-6年生) SNS/ネット
1.情報社会の発展	約数や倍数でくまなくわかる。/SNS/ネット P5-P7 【生活場面「みんなが仲良く遊ぼう」から】	約数への影響を考えたり行動する。/SNS/ネット P7-P11/P12 Google P15-P20	個人や会社への影響を考えたり行動する。/SNS/ネット P7-P10 Google P15-P20
	人の行動の仕方を大切にすることを学ぶ。/SNS/ネット P12 2年連続「勇がったかいじやう」	自分の行動や他人の行動を大切に。/SNS/ネット P14-P15 Google P15-P20	情報にも、自分の権利があることを知り、尊重する。/SNS/ネット P7-P10 【生活場面「みんなが仲良く遊ぼう」】 【生活場面「鳥に入らなからんぞう」】 【生活場面「鳥に入らなからんぞう」】 【生活場面「鳥に入らなからんぞう」】
	大人と一緒に遊べ、危険には近づかない。/SNS/ネット P16-P19 Google P27	危険に近づかないことを、大人に意見を求め、適切に対応する。/SNS/ネット P13-P14 Google P27, P42	友達や他人の行動がわかる。/SNS/ネット P15 Google P27, P42
	友達や情報に注意を払って利用する。/SNS/ネット P16-P19 Google P123	友達や情報に注意を払って利用する。大人に意見を求め、適切に対応する。/SNS/ネット P13 Google P123	友達や他人の行動がわかる。/SNS/ネット P15 Google P27, P42
2.安全への配慮	知らない人へ連絡先を教えない。/SNS/ネット P13 Google P42, P77	他人の情報は、他人にも教えない。/SNS/ネット P14 Google P42, P77	自分の個人情報を第三者にも教えない。/SNS/ネット P13 Google P15, P42
	決められた利用時間の制限を守り、/SNS/ネット P18 Google P78	健康のために利用時間を決め、守る。/SNS/ネット P14 Google P78, P79	健康を守るような行動を判断する。/SNS/ネット P11-P12 【生活場面「みんなが仲良く遊ぼう」】 【生活場面「鳥に入らなからんぞう」】 【生活場面「鳥に入らなからんぞう」】
		情報には疑いがあることに気づく。/SNS/ネット P13-P14 Google P37, P49	情報の正確さを判断する方法を知る。/SNS/ネット P13-P14 Google P49, P55

7. おわりに

この研究は初めて学ぶ分野であるため、教員の負担が大きいと思われた。しかし、始めから完璧を目指すのではなく、「まずやってみる」「子どもと共に試行錯誤する」という姿勢を持てば、少しずつでも前進することがわかった。教育が大きく変わる今、管理職は先を見通し、職員が新たなことにチャレンジできる環境づくりを進めることが大切である。また、デジタルシチズンシップ教育は、子どもを信頼し自律を促す教育であり、これからの学校づくりの理念にマッチしていると考えられる。

8. 参考文献

- ・デジタル・シチズンシップ 坂本淳・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真／大月書店
- ・一人1台のルール～自由に情報端末を使えるようになるために～ 為田 裕行／さくら社
- ・道徳教育 2022年1月号～GIGA スクール時代の情報モラル教育～ /明治図書