

---

保護者にも知ってほしい  
1人1台端末時代の学びと  
情報モラル教育  
デジタル・シティズンシップ

2022/1/12 教育情報化カンファレンスinおおいた  
国際大学GLOCOM 豊福晋平

# GIGAスクール構想 子どもへの1人1台環境に対する不安

- そもそも勉強にICTは必要なのか？
- 勉強以外のことにばかりICTを使わないか？
- ICTの長時間利用は健康に悪影響  
依存やトラブルが増えるのではないか？

# 本日お話しすること

- 世界の教育が展望すること
- GIGAで何が変わるの？
- デジタルシティズンシップとは？
- 依存・長時間利用の懸念と向き合う



# 世界の教育が展望すること

2030年代の社会と公教育はどうなるのか

キーコンピテンシー？  
エージェンシー？

いったいどこから…

# 公教育の4観点と情報社会への対応

	工業社会 19-20c	情報社会 21c
社会要請	安定的な社会と 規格化された労働力	予測不可能な社会と 職能変化への柔軟な対応
公教育	標準化された教育課程	個別最適な学び
要求知識	要求知識は一定	カリキュラムの爆発
能力観	ICTスキルは能力と無関係 裸一貫主義	ICTスキルは 個人の資質・能力と一体化

# いまは工業社会から情報社会への 公教育の転換点にある

世界的なトレンドとしての教育情報化は  
教育側のニーズよりも  
政治的・社会的な要請によるもの

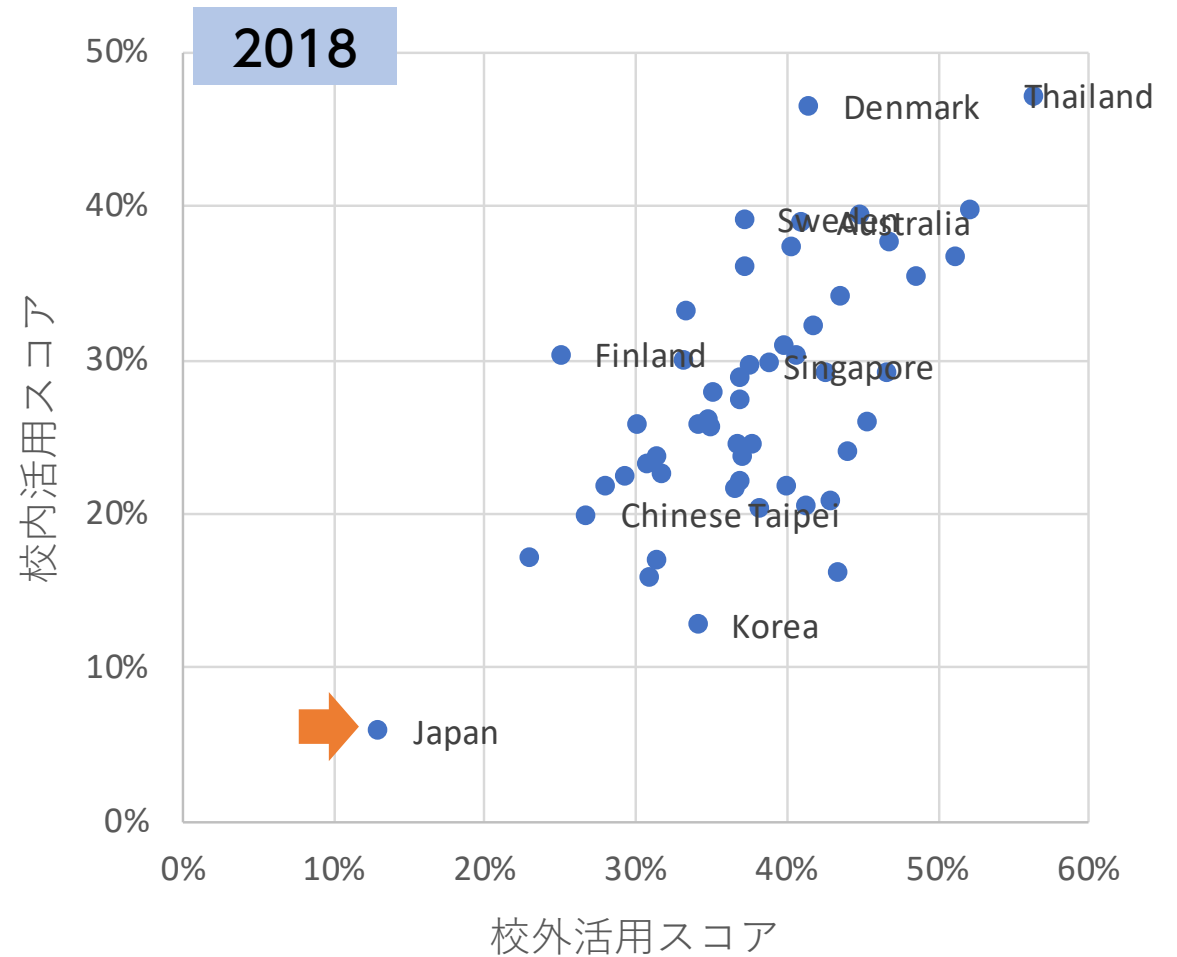
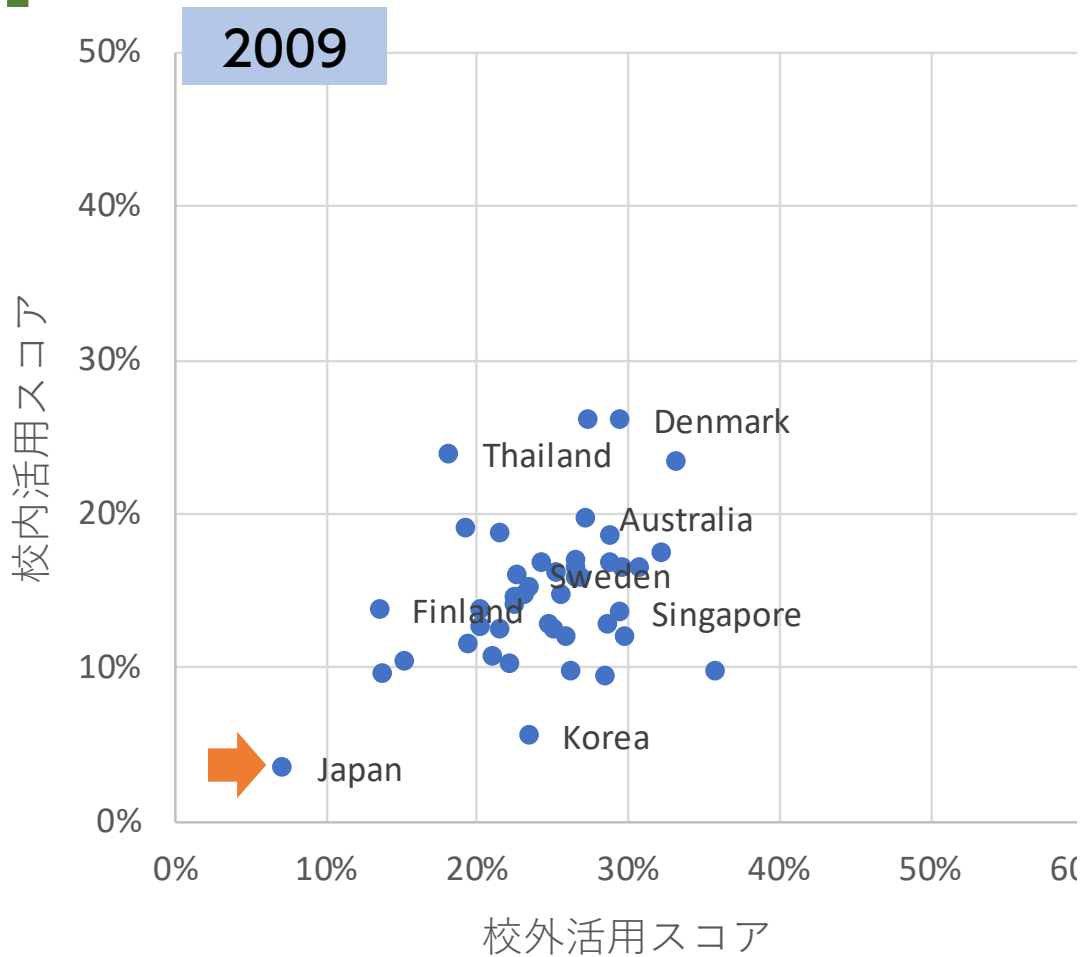


# GIGAで何が変わるの？

20年分を取り戻すためのラストチャンス

# 日本の教育情報化は世界最底辺

## PISA2009/2018校内外のICT学習活用度スコア



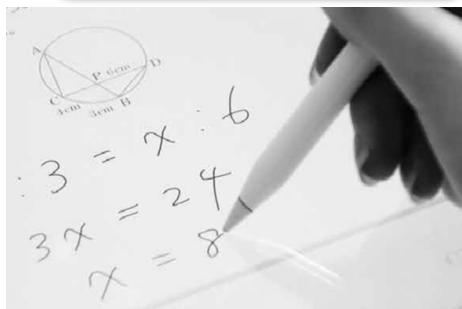
OECDの公表データを尺度化集計して表示 <http://www.oecd.org/pisa/data/> 2009版と2018版とでは質問項目がやや異なる

# 学習者中心の文具的ICT活用

GIGAスクールの情報環境があれば利用頻度・時間・用途は大幅に拡大する



くりかえしドリル  
学びの個別化



教材提示  
わかる授業



知識  
習得

デジタル創造・制作・共有  
学びの個性化・社会化



知識  
構築

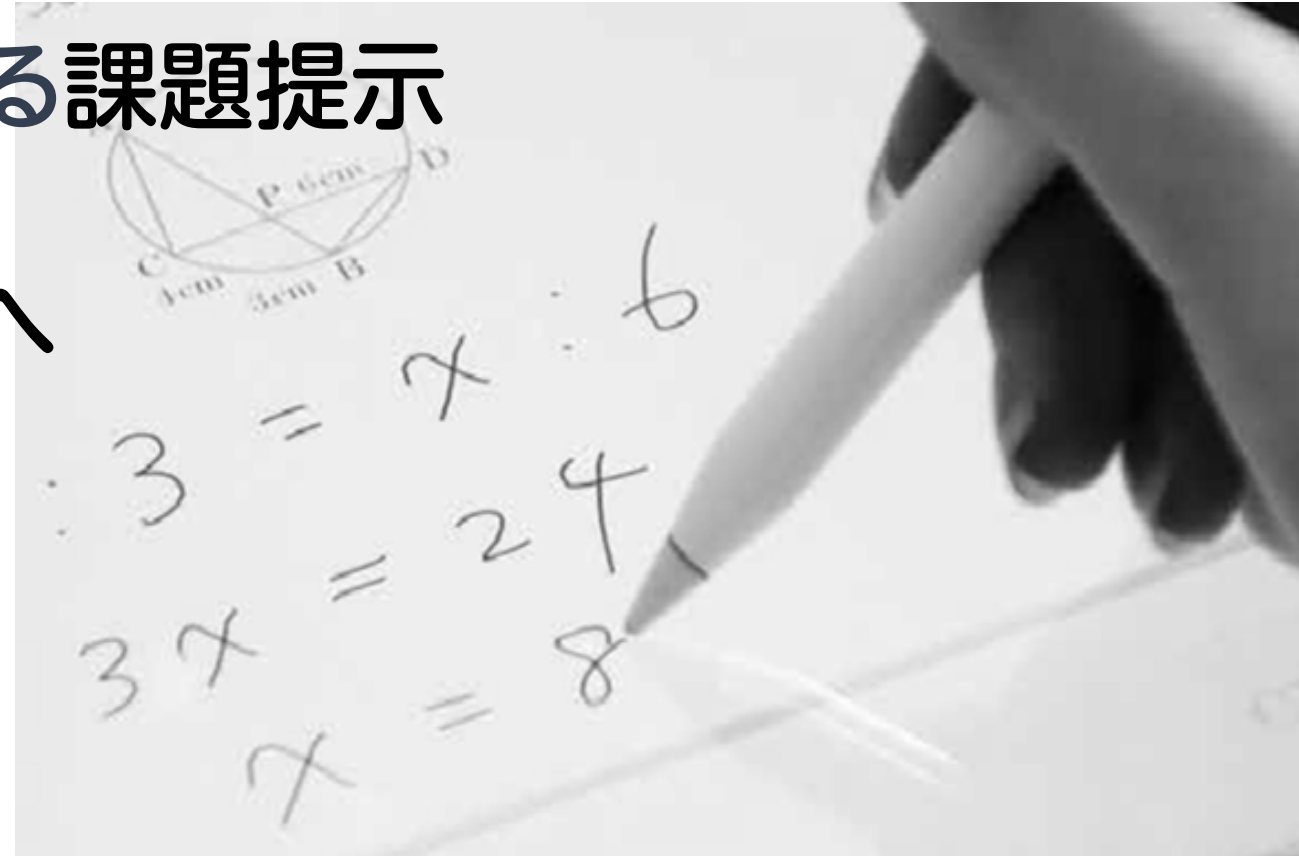
共有  
発表

連絡・やりとり  
迅速・柔軟な連絡と対話



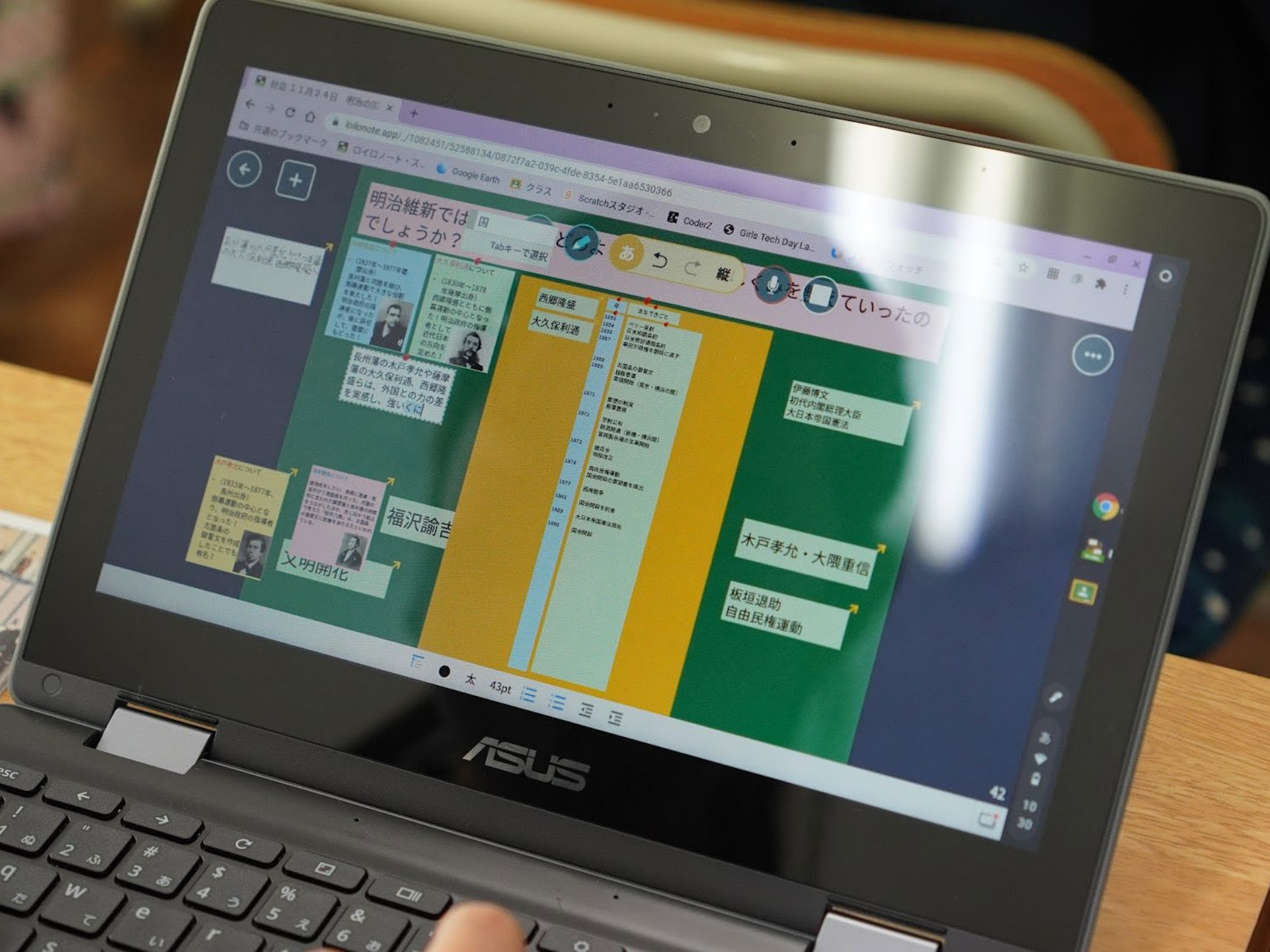
公的  
連絡

- AIで学習者特性に適応する課題提示
- 進度の個別化と効率化  
…単元・学年枠の撤廃へ



- 日々の活動で写真・音声・文章などを蓄積
  - デジタル素材を自分の領域に記録
- 授業内外で作品を編集・制作
  - オンラインでの個別・チーム作業





明治維新では国  
でしょうか？

Tabキーで選択

どろあ

縦

ていったの

明治維新の中心となった  
長州藩の中心となっ  
た！明治政府の指導  
者になったが、藩に  
属して、藩政に  
もつた！

西郷隆盛  
大久保利通

長州藩の木戸孝允や薩  
摩の大久保利通、西郷  
隆盛らは、外国との力  
の差を克服し、強いに

明治維新の中心とな  
った！明治政府の指導  
者となった！  
五箇年の  
製鐵工を完成  
したことも  
有名！

福沢諭吉  
文明開化

年	主なできごと
1838	ペリー来航
1854	日米和親条約
1858	日米友好通商条約
1867	幕府が権力を朝廷に返す
1868	五箇年の製鐵工
1869	幕府が権力を朝廷に返す
1871	富強の策謀
1872	学制公布
1873	参事官制
1874	参事官制
1875	参事官制
1876	参事官制
1877	参事官制
1878	参事官制
1879	参事官制
1880	参事官制
1881	参事官制
1882	参事官制
1883	参事官制
1884	参事官制
1885	参事官制
1886	参事官制
1887	参事官制
1888	参事官制
1889	参事官制
1890	参事官制

伊藤博文  
初代内閣総理大臣  
大日本帝国憲法

木戸孝允・大隈重信

板垣退助  
自由民権運動

ASUS



# 学習成果の社会化 電子図書館や学校ブログへの投稿

- 創作作品の 電子書籍公開
- 児童会生徒会活動による外部発信



ÄRSTASKOLAN | STHLM

NYHETER ROMAN- OCH SKRIVPROJEKT HJÄLP MIN LÄSLISTA

BIBBLIS

HEM ALLA BÖCKER SKÖNLITTERATUR UTBILDNING FÖRFATTARE

LÅNA HUR MÅNGA DU VILL - SÅ LÄNGE DU VILL

E-BÖCKER TILL DIN PLATTA, MOBIL ELLER DATOR

302544 utlånade böcker

SENASTE BÖCKERNA

Livet är orörtvist

Bella och Draken

Pingvinen träffade en drake

Riddaren som räddade kaninen

Ludde och Anna

Våra mardrömmars stad

## 尾道のオススメスポット⑦

こんにちは。ミナです。

今回は尾道のオススメスポット「尾道本通り商店街」をしょうかいします。それは、JR尾道駅前に設置されてある、林芙美子像から東にある約1.6キロメートル続く、6つの商店街によって構成されている商店街です。約300店舗近いお店が軒を連ねています。そして夏には「土曜夜店」、秋には「お祭り尾道」など多くのイベントがあるので、新型コロナウイルスがおさまったらぜひ、行ってみてください!!



ミナ(6年生)



✧ 2021/07/11 ✧ [令和3年度]土堂っ子日記 ✧ コメント(0) 見る▼ ✧ トラックバック(0)

Pagetop

## スイミング再開!

こんにちは。かじです。

7月になって、僕が通っているスイミングスクールが再開しました。僕は今、背泳ぎの練習をしています。足首を真っすぐにするこや、ひざを曲げないようになんかとても難しいです。

緊急事態宣言の関係で屋内プールが使えなくなり、スイミングスクールが5月から2か月間中止になりました。僕は毎週楽しみにしていたのでとても悲しかったけど、7月に再開出来たので良かったです。

僕は、背泳ぎが早く上手にできるようになって、次の級で平泳ぎに挑戦できるようにがんばりたいです。



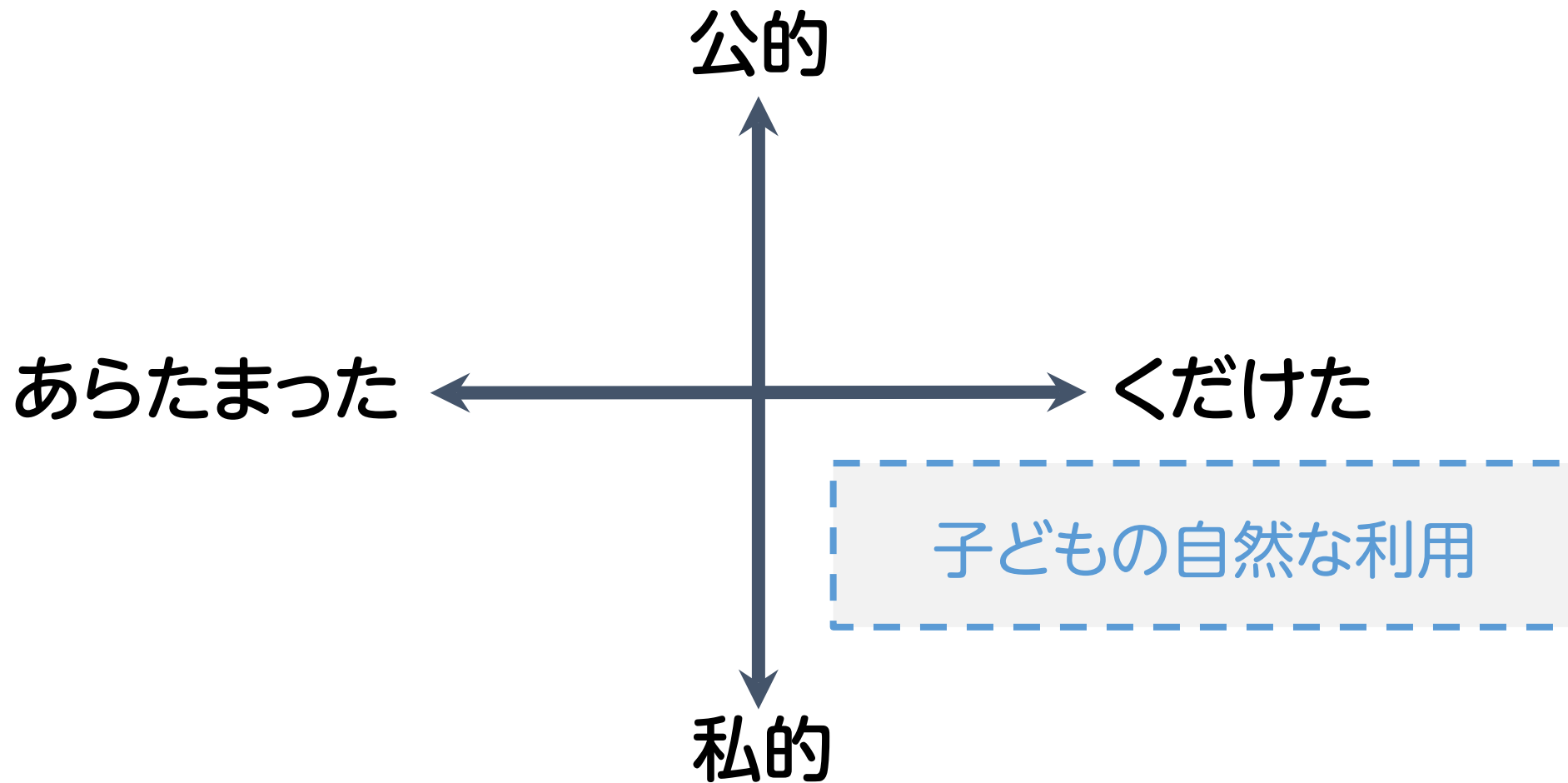
かじ(6年生)



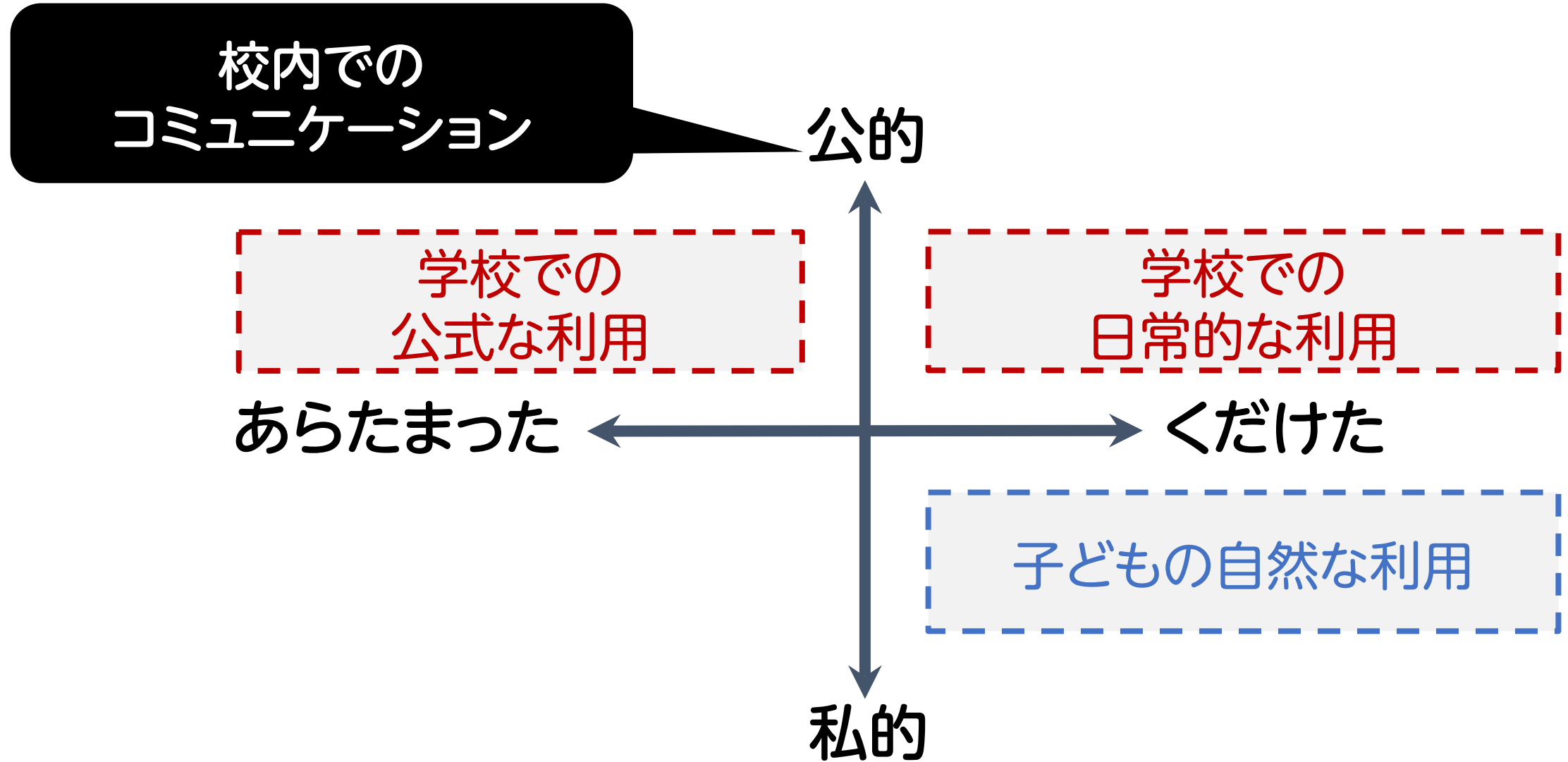
- 迅速な連絡応答手段
  - コロナ禍での休校対応
- デジタル連絡帳・資料の配布
  - オンライン朝の会・リモート保護者会



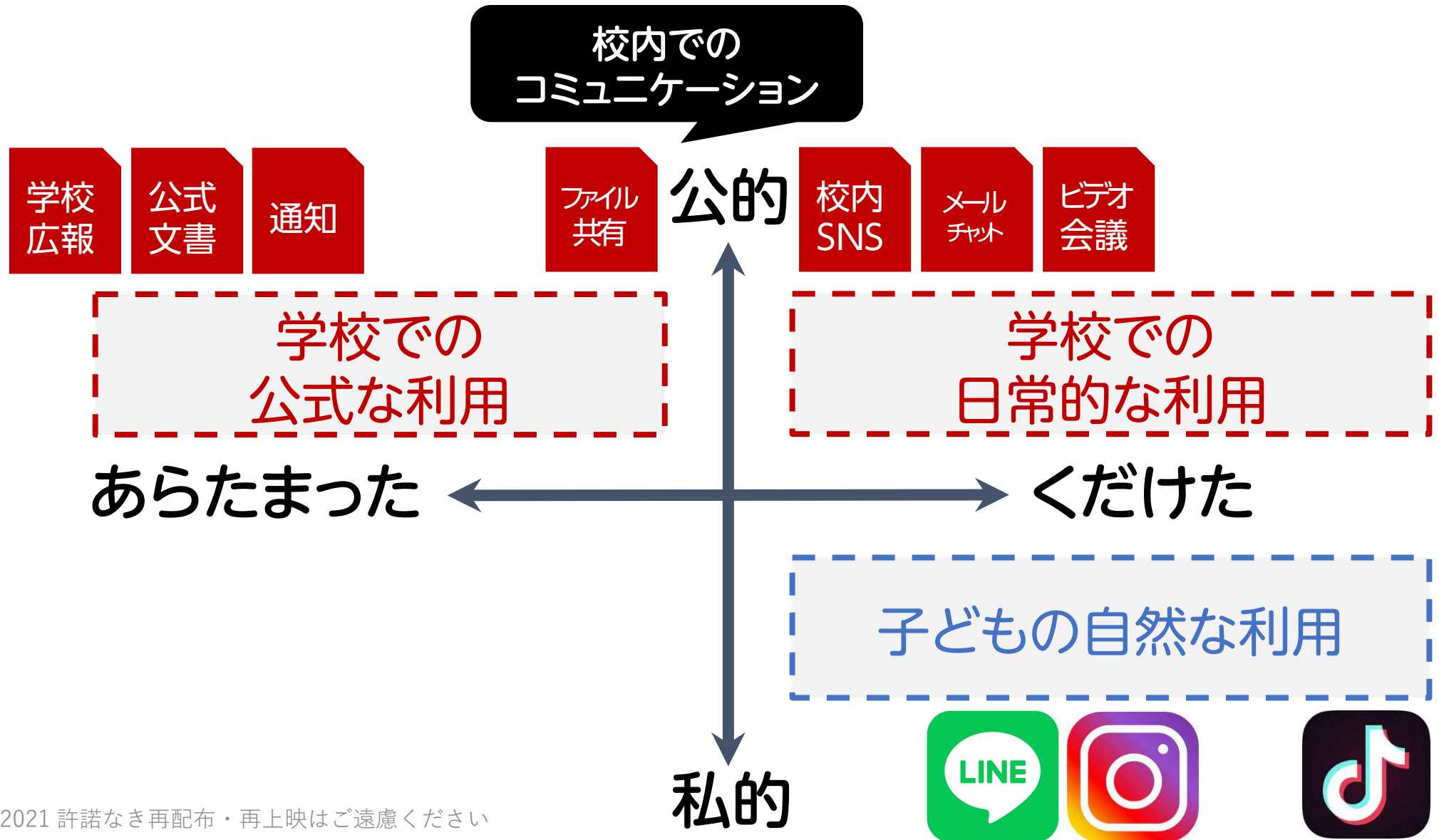
# 日本の学校のICT活用には コミュニケーションの要素がない



# 学校のICT活用が本来担うべきこと



# 学校のICT活用が本来担うべきこと



# 学校でデジタル・コミュニケーションを 扱う理由

- パブリックなデジタル・コミュニケーションの  
TPOと作法を学ぶ貴重な機会だから
- デジタル・コミュニケーションは  
発展的な学習活用の基礎になるから
- 安全で見守りのある場所で  
発達に応じた練習経験が積めるから

# 日常のデジタル化と 利用頻度・時間・用途の 大幅な拡大

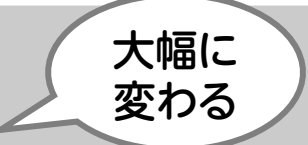
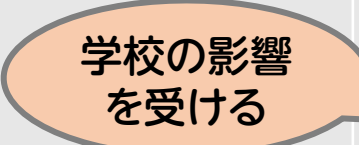
# デジタルシティズンシップ 教育とは何か

# テクノロジーは 道徳のない増幅器である

C・ファデルほか(2016)



# ICT日常利用による変化

	これまで(GIGA前)	これから(GIGA後)
学校	デジタルは <b>非日常</b> 教員が使わせる <b>教具</b> ネットコミュニケーション <b>なし</b>	デジタルは <b>日常</b> 子どもが <b>道具立てる文具</b> ネットの <b>情報ライフライン化</b> 
家庭	日常はデジタル化 生活に <b>不可欠</b> <b>私的交流</b> 勉強 <b>以外</b> の情報消費	日常のデジタル <b>深化</b> 生活と <b>学びに不可欠</b> <b>私的公的交流</b> 情報消費 + <b>知識構築</b> 

# 世代間の情報格差とモラルパニック

子ども世代は、大人世代が未経験のメディア生活に慣れている

**知識習得**  
学びの個別化

**共有文化**  
学びの社会化

健康被害が心配

YouTubeばかり

**情報消費**

**知識構築**  
学びの個性化



**公的連絡**  
迅速・柔軟な連絡と対話

ネット依存だ！

LINEでトラブル起こす

**私的交流**



- 身近な信頼や寄り添いの関係を維持する
- 試行錯誤や探索を許容する
- 社会や他者との接点を持つ

ICTにはポジティブな側面がある  
ただし、リスクにも向き合わねばならない

# 大人都合の一方的利用抑制から 子どもの実態に即した活用へ

- 大人が常時監視指導することは困難に
- 日常の連絡・宿題・制作がデジタル化する  
“タブレット/パソコン利用＝遊び”ではなくなる

情報モラル教育

ネット利用は校外の厄介事  
利用抑制と時間制限



デジタル・シティズンシップ教育

ネット利用は校内外の日常  
自律と課題解決を促す

## これまで(GIGA前) 情報モラル教育

## これから(GIGA後) デジタルシティズンシップ教育

### 抑制・他律・心情規範の教育

- 校外の厄介事対応と危険周知
- 仕組みの理解  
(機器/ネット・心理/身体の特徴)
- 心情的側面の強調  
(節度・思慮・思いやり・礼儀)

### 活用・自律・行動規範の教育

- 学校内外の日常的課題
- ICTの人的・文化的・社会的諸問題理解と、法的・倫理的ふるまい
- 安全・責任・相互尊重の行動規範とスキル

# 依存・長時間利用の 懸念と向き合う

それぞれの課題と対応方法

# 依存・長時間利用の懸念と向き合う

1. ネット・スマホ利用と背景問題は分けて考える
2. 年齢に応じた対応を考える
3. デジタル・シティズンシップを共に学ぶ

①  
ネット・スマホ利用と  
背景問題は分けて考える



# WHO ゲーム障害(ゲーム依存症)

国際疾病分類ICD-11(2018)

## 診断基準

1. ゲームをする頻度や時間の**コントロールが出来ない**
2. 日常生活でゲームを最優先してしまう
3. 悪影響が出ているにもかかわらず、  
ゲームを続けたり、エスカレートしたりする
4. 個人・家族・社会・教育・職業やその他の重要な機能に  
著しい問題が生じている

これら全てが**12ヶ月以上続く場合**

# 家庭環境が依存傾向に影響

- 保護者の習慣
- 兄弟関係の影響
- 家庭(地域)の経済的事情と文化資本格差
- 子どもが傾聴・受容・共感される環境にあるか

# いじめ加害やトラブルの背景

- 自己有用感の低い子は、寂しさや不満、自信のなさが、他者への妬み、怒りとして向けられてしまうことが多い。
- ネットやゲームの問題ではなく人との関わりが根本的問題

# ② 年齢に応じた対応

# 発達段階で課題と対応は変わる

- 幼児～小学低
  - 保護者への依存度が高い、行動判断がまだ未発達
  - 保護者の積極関与、機能制限が有効
- 小学中～小学高
  - 善悪判断と他者評価、援助行動
  - 自律と約束、ふりかえり
- 中高生
  - 心理的不安定、自己との葛藤、承認欲求
  - 居場所、社会参加、影響と責任

# 上手につきあうために

- 使わない時間帯や場所を決めましょう
  - ひと休みする習慣を（連続視聴への留意）
  - 創造活動につながる、年齢相応のゲームやアプリを選ぶ
  - 探索や知的生産の学びは大切
  - さまざまなメディアをバランス良く利用しましょう
- 
- デジタル環境を自己管理出来る能力をつけましょう。

③  
デジタル・シティズンシップを  
共に学ぶ

# デジタル・シティズンシップの指導

テクノロジーの善き使い手になるための教育

41

- ①安全 ②責任 ③相互尊重 の原則
- デジタルコミュニケーションの  
道具的意義を認め、  
社会(公)への参加を促す
- デジタル環境の持続的利用を前提に  
自律と課題解決を促す
- 直面するデジタルジレンマへ  
の共感と真正の問いがある





# デジタル・シティズンシップ教育

Common Sense教材の6つの領域を理解する



PRIVACY & SECURITY  
We care about everyone's privacy.



プライバシーとセキュリティ  
みんなのプライバシーに気を配る



RELATIONSHIPS & COMMUNICATION  
We know the power of words & actions.




対人関係とコミュニケーション  
言葉と行為のパワーを知る



NEWS & MEDIA LITERACY  
We are critical thinkers & creators.




ニュース・メディアリテラシー  
批判的思考と創造



DIGITAL FOOTPRINT & IDENTITY  
We define who we are.




デジタル足跡とアイデンティティ  
私は誰なのかを自分で決める



MEDIA BALANCE & WELL-BEING  
We find balance in our digital lives.



メディアバランスとウェルビーイング  
デジタル生活にバランスを見出す



CYBERBULLYING, DIGITAL DRAMA & HATE SPEECH  
We are kind & courageous.

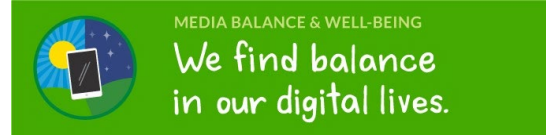


ネットいじめ・もめごと・ヘイトスピーチ  
親切と勇気



stressed out





## ・概要

子ども達の健康的なメディア選択を支援することは良いきっかけになります。ただ、現実世界で彼らが実際に責任ある選択をするにはどう支援したらよいでしょうか。この授業では、個別化されたメディアプランを作成する機会を与えます。

## ・子どもたちが出来るようになること

- ・ 日常生活でどの程度バランスがとれているかふりかえる
- ・ 「メディアバランス」が何を意味するのか、どのように適用されるか検討する
- ・ 健康でバランスのとれたメディア利用のための計画を作成する

## ・学校向け教材と家庭向けTips

➤ 幼稚園～5年 家族ヒント

### ネットいじめやもめごとを防ぐためにできること



ほとんどの子ども達はデジタル生活のどこかで意地悪な行為に出会います。それは一瞬のことですぐに忘れてしまう子もいれば、長い期間深い影響を与えてしまう子もいます。保護者にとって重要なのは、オンラインでもオフラインでも、つねに子どもの生活に関わり続け、必要に応じて助けてあげられるようにすることです。保護者や教育者がガイドすることで、子ども達はもめごとを避け、他者のために立ち上がる方法を学ぶことができます。

6つのヒントをチェックしましょう 



#### 定義を明確にする

ネットいじめとは何かを子ども達に理解させます。ネットいじめとは、ネット上(メール・ソーシャルメディアへの投稿、オンラインチャットなど)で繰り返される望ましくない意地

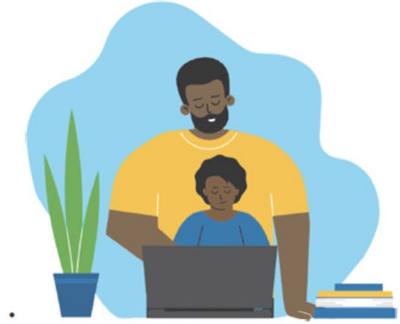
# Parents' Decision Guide to YouTube for Young Kids



# YouTubeについて親子でできること

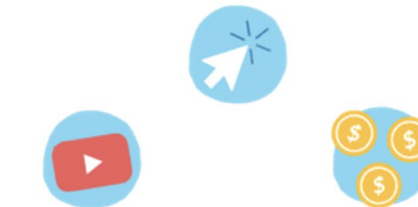
## ステップ1: 動画の一覧を理解する

- 「魅力的」「トレンド」だからといって、それが必ずしも子どもにとって良いものとは限らないことを覚えておきましょう。
- 保護者が一覧を見るときは、お子さんが適切な判断が出来るようサポートしてあげましょう。誤解を招くような紹介画像(サムネイル)になっていないか、「クリック稼ぎ(クリックベイト)の釣りタイトル」になっていないか? YouTubeはなぜこの動画をおすすめにしたのか、それは本当に大丈夫なのか?ということです。
- 検索ボックスを使ってみましょう。そうすれば隠れた名作を発見でき、YouTubeのアルゴリズムに頼らず、子どものアイデアに寄り添うことが出来ます。
- 制限付きモードをONにしましょう。ホームにあるこのスイッチをONにすると、YouTubeは子どもにふさわしくない動画を一覧から削除します。完璧ではありませんが何もしないよりはよいでしょう。



## ステップ2: 広告とお金儲けに気をつける

- 広告は動画のように配置されることがあります。子ども達がそれを識別できるか、そして、なぜそうなるようになったと思うか、確認してみてください。
- 広告をクリックしないように教えましょう。かわりに、広告は×ボタンを押して消すようにしましょう。
- 広告をスキップしたりミュートしたりする方法を教えてください。
- YouTuberが視聴者に「いいね!」「コメント」「チャンネル登録」を求めるとき、登録するかどうかを子どもと一緒に決めるのは良いことですが、コメントを書込むことは止めておきましょう。
- お子さんにたくさん広告を見せないチャンネルを選びましょう。



## ステップ3: 最高の動画を見つける

- お手本になるような人物が登場するチャンネル、科学や発見を教えてくれるようなチャンネル、素敵な物語を提供してくれるチャンネル、新しい手作りや芸術の方法を紹介するチャンネルなどを登録します。子ども達がこれらのチャンネルに夢中になるようなやりとりをしましょう。
- 様々なバックグラウンドからユニークな視点や経験をもつクリエイターを探しましょう。
- お子さんが不安になったり、混乱したりする内容に遭遇したときには、あなたに相談出来ることを伝え、できるだけ一緒に視聴するようにしましょう。たとえば、次のようなものが含まれます。
  - 肉体的な暴力、アニメ・バーチャル(ゲーム)・実写を問わない
  - いじわるな行動、ユーチューバー同士のいたづらや無礼な態度など
  - 暴力・ホラーゲームのプレイヤーや悪口を言うゲーマー
  - 性・人種・体格・能力についてのステレオタイプ
  - 浪費志向、特に子どもには大量の玩具や豪華な家、不健康な食べ物が必要だという誤った期待
  - 商品購入やアフィリエイトコードの使用を求める人気ユーチューバーからの圧力

# まとめ

- 公教育は工業社会から情報社会への転換期
- 日常のデジタル化と利用頻度・時間・用途の大幅拡大
- ネットの日常化を前提とした活用・自律・行動規範の教育
- 長時間利用課題の
  - 背景問題の分離
  - 年齢に応じた対応
  - デジタル・シティズンシップを共に学ぶ





ご質問をどうぞ  
toyofuku@glocom.ac.jp