テクノロジーの善き使い手を育てるデジタル・シティズンシップ教育とは？

2024/2/2

第 3 回いいね、保護者研修会
豊福晋平（国際大学GLOCOM）

本資料は当該の研修/講演の用途に限って利用を許諾する物です。
二次配布・上映・講演等へのご利用はお控えください。
なお、資料の引用については、
それぞれの学術領域の作法に従って出典表記をお願いいたします。

豊福晋平プロフィール

国際大学グローバル・コミュニケーション・センター（GLOCOM）主幹研究員・准教授

日本デジタル・シティズンシップ教育研究会
共同代表理事

1967年生まれ 北海道出身

専門は学校教育心理学・教育工学・学校経営。一貫して教育情報化をテーマとして取り組み、近年は、北欧諸国をモデルとした学習情報環境（1:1/BYOD）の構築とデジタルシティズンシップの普及に関わる。

© Shimpei Toyofuku 2023 許諾なき再配布・再上映はご遠慮ください

本日お話しすること

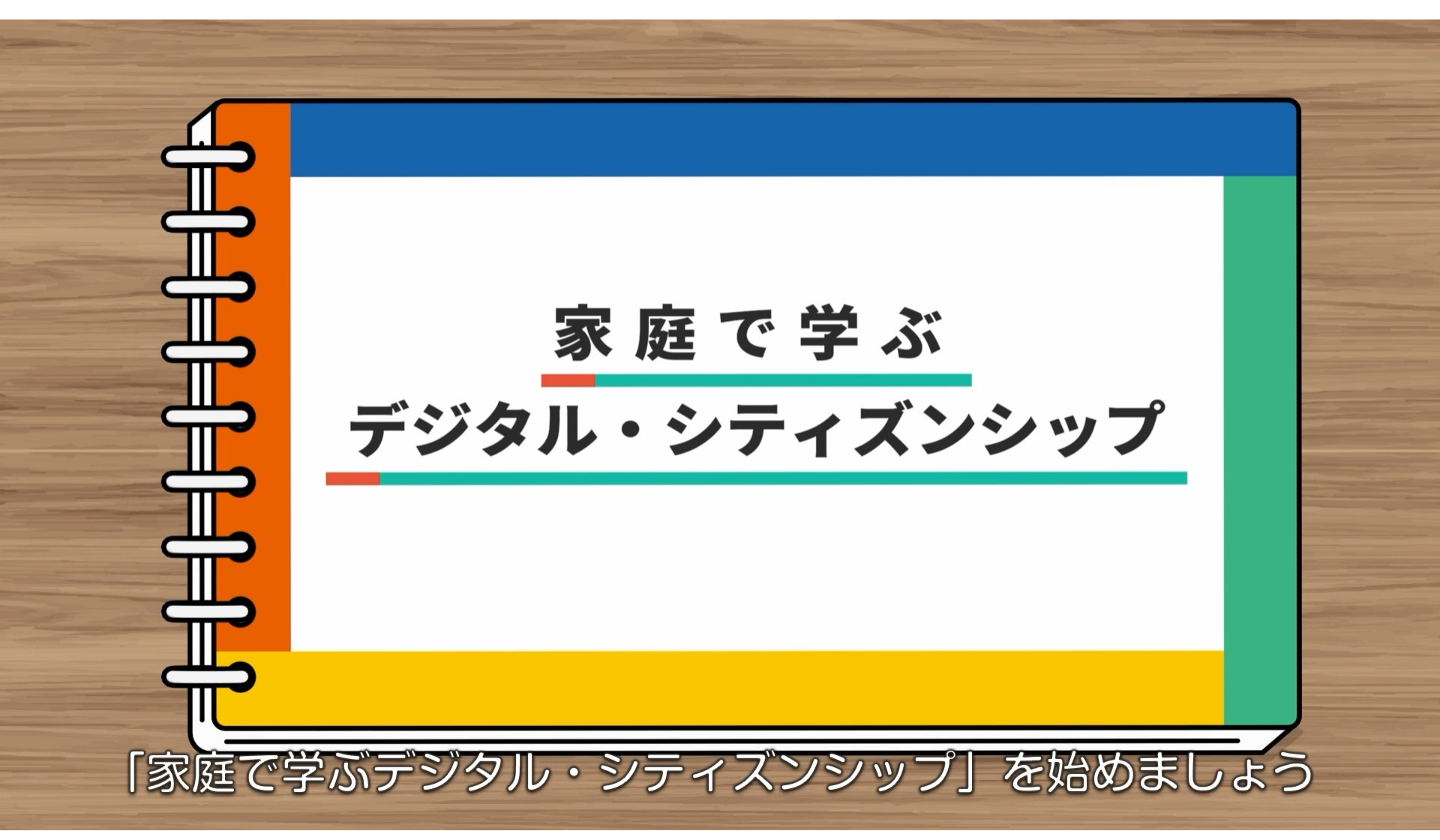
- デジタルシティズンシップ
  とはなんだろう？
- メディアバランスと
  ウェルビーイング

経済産業省：STEAMライブラリ DC教材
総務省：家庭で学ぶデジタル・シティズンシップ

© Shimpei Toyofuku 2023 許諾なき再配布・再上映はご遠慮ください

デジタル・シティズンシップとはなんだろう？

© Shimpei Toyofuku 2023 許諾なき再配布・再上映はご遠慮ください



「家庭で学ぶデジタル・シティズンシップ」を始めましょう

© Shimpei Toyofuku 2023 許諾なき再配布・再上映はご遠慮ください

学校・家庭日常のデジタル化と広がる用途

© Shimpei Toyofuku 2023 許諾なき再配布・再上映はご遠慮ください

GIGAスクール以降のICT利用は 学校・家庭の枠を超えて日常的に使われる

	GIGAスクール以前（分断）	GIGAスクール以降（統合）
学校	デジタルは非日常 教員が使わせる教具 	デジタルは日常 文具・連絡・共有手段
家庭	情報消費中心 学び以外の利用 私的交流	情報消費＋知識構築 生活と学びに不可欠 私的公的交流

分断

統合

学校の影響を受ける

© Shimpei Toyofuku 2023 許諾なき再配布・再上映はご遠慮ください

ネット利用は
校外の厄介事ではない

すでに学校内外の日常でネットは不可欠

用語解説：

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”

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers’ Pack

デジタル技術を用いて積極的に社会に参加し、
健全で責任ある市民となるためのスキルやマインドセットを指します。

安全・責任・相互尊重のもと

自身の力でデジタル世界を
歩めるよう支援すること

でも 社会参加 って何？

デジタル・シティズンシップの社会参加とは

デジタルによって加速される
コミュニケーションやメディアを通じて
社会にはたらきかけ貢献すること

デジタル・シティズンシップを必要とするのは子どもだけではない

大人もまたデジタルの経験を十分持たない

デジタル・シティズンシップは社会全体に必要とされるもの

本教材の対象範囲：

デジタル・シティズンシップ教育のテーマ

メディアバランスと
ウェルビーイング

対人関係と
コミュニケーション

ニュース
メディアリテラシー

デジタル足あとと
アイデンティティ

セキュリティと
プライバシー*

ネットいじめ
もめごと
ヘイトスピーチ

デジタル・シティズンシップ教育には、6つのテーマがあります。

出典：James, C., Weinstein, E., & Mendoza, K. (2021). Teaching digital citizensin today's world: Research and insights behind the Common Sense K–12 Digital Citizenship Curriculum. (Version 2). San Francisco, CA: Common Sense Media.

たとえば

魅力的なメディアと
じょうずに付き合えていますか？

メディアバランスとウェルビーイング

たとえば

ネットで知り合った友達はどこまで
信用できますか？

対人関係とコミュニケーション

たとえば

陰謀論やフェイクニュースに
惑わされていませんか？

ニュース・メディアリテラシー

たとえば

ネットのあなたのプロフィール
他の人からどう認識されていますか？

デジタル足跡とアイデンティティ

たとえば

個人情報とプライバシーの違いを説明できますか？

プライバシーとセキュリティ

たとえば

ネットの悪口に
どう対処したらよいでしょう？

ネットいじめ・もめごと・ヘイトスピーチ

GIGA/デジタル・シティズンシップ・プログラム

ネットは「校外の厄介事」から「学校内外の日常」へ、毎日のことだから手厚く学ぶ機会を

GIGA以前の 情報モラル教育	GIGA以降の デジタルシティズンシップ教育
抑制・他律・心情主義の教育	活用・自律・行動規範の教育
効果のないアリバイ的授業/教材の横行 ・ 生徒指導事案・校外の厄介事扱い ・ 数年に1回 外部講師の講話 ・ 自習教材の丸投げ・放置	今日の課題解決に役立つ学習機会 ① 学級での課題即応型指導 ② 教科学習でのDC要素 ③ 発達段階に応じた対話型授業 （6領域に対し毎年3校時以上を推奨） ④ 学校・保護者の共通認識づくり

① 導入支援

- **管理職・情報教育担当者向け研修（60～120分）**
- 研修計画・教育計画へのデジタル・シティズンシップ位置付け・系統表

② 教員研修

- **教職員向け研修・ワークショップ（60～120分）**

③ 学校生活への適用

- GIGA環境の利用許諾文書・利用ルール策定支援
- GIGAびらき・GIGAじまい（端末貸与/返却のイニシエーション活動）
- **保護者向け講演・ワークショップ（保護者同士・親子）45～120分**

④ TT授業指導・授業研究

- **モデル教材実践（T1 外部講師・T2 担任 授業）**
- **モデル教材実践（T1 担任・T2 外部講師 授業）**
- 授業研究・指導案立案・学会報告等のサポート

④ 効果測定・学校サポート

- ICT利用実態把握/利用ログ解析・DC知識/スキル測定

導入/支援実績

島根県・雲南市教育委員会（R3～）
東京都・「島しょ地域におけるデジタル技術を活用した教育推進モデル事業業務委託」（R4～）

講演・授業サポート等実績（一部）

北海道教委・森町・木古内町・知内町、宮城県教委、福島県大玉村・会津若松市・西会津町・いわき市、福井県教育総合研究所、埼玉県久喜市・鴻巣市、千葉県教育センター・船橋市・浦安市、東京都世田谷区・目黒区・大田区・渋谷区、神奈川県鎌倉市、名古屋市、三重県桑名市
京都府長岡京市、奈良県教育研究所、奈良県川西町、大阪府吹田市・豊中市・八尾市・枚方市・茨木市・堺市、福岡市、宮崎県教育センター・宮崎市、岡山県津山市、愛媛県四国中央市、鳥取県教育センター・鳥取市・琴浦町、島根県教育センター、長崎県佐世保市、鹿児島県肝付町
東京都消費生活総合センター、東京私学財団、聖学院中高、女子聖学院中高、成城学園初等学校・和光学園中高・国立音楽大学附属小中高・洗足学園小・西武文理中高・千葉大学附属中・学芸大学附属小金井小・新潟大学附属新潟中・北海道教育大学附属函館中

❶ 書籍・指導案
JDiCE（日本デジタル・シティズンシップ教育研究会編）

2021年 大月書店

2022年 大月書店

2023年 日本標準

❷ 動画・指導案
国際大学GLOCOM×NHKエンタープライズ

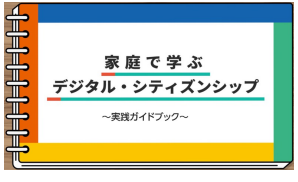
2021年度
経済産業省 STEAMライブラリ
デジタル・シティズンシップ教材

2022年度
総務省 保護者向け
デジタル・シティズンシップ教材

2023年度
GLOCOM FuLL
デジタル・シティズンシップ教材

学校教材・保護者向け教材の関連

経産省 STEAMライブラリ



総務省 デジタルシティズンシップ啓発教材

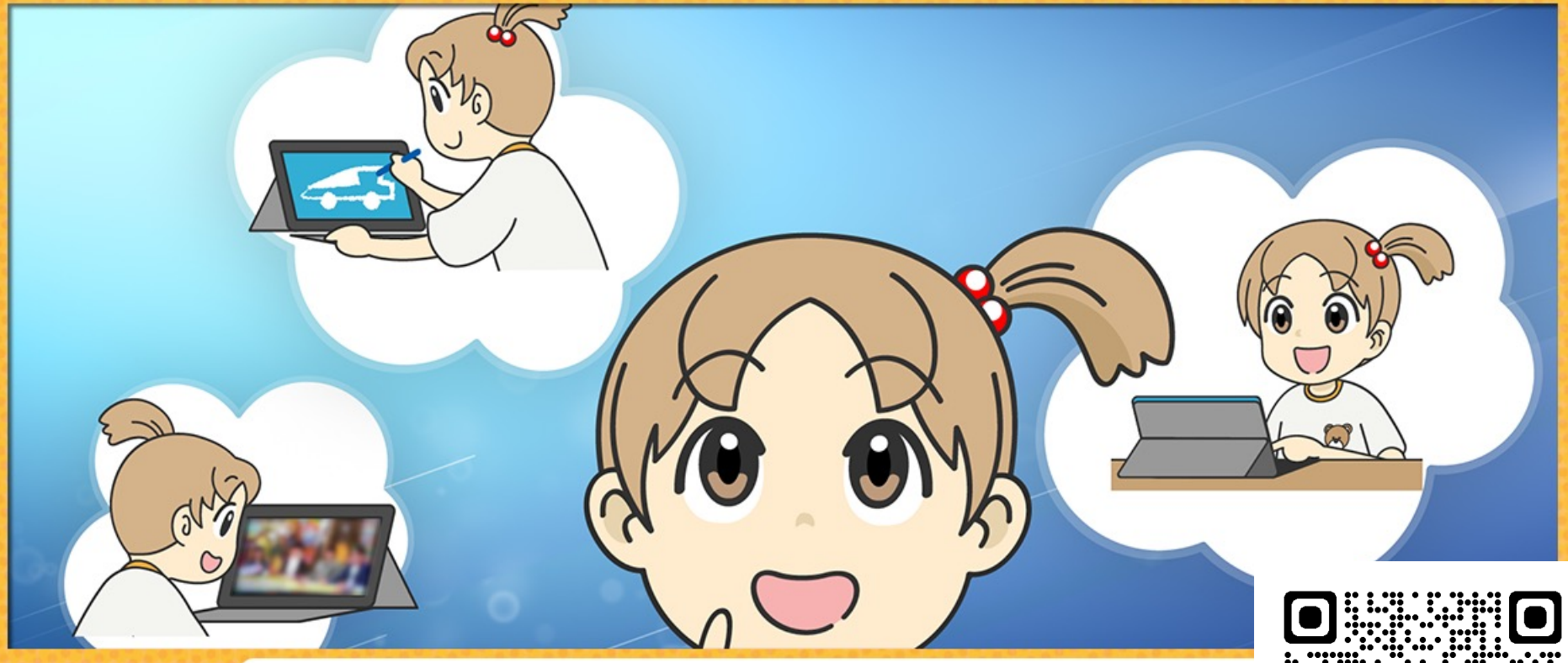
© Shimpei Toyofuku 2023 許諾なき再配布・再上映はご遠慮ください

❶ 子どもの発達段階に応じた声かけをする

小学校低学年

小学校中・高学年

中学生・高校生



小学校
低学年

“じぶんの”パソコンと
じょうずにつきあうには

こまったときは

❶ ひとやすみ

こまったとき、つらいときは、ひとやすみしよう

❷ かんがえる

なにをしてほしいか、なにをするべきか、かんがえよう

❸ たずねる

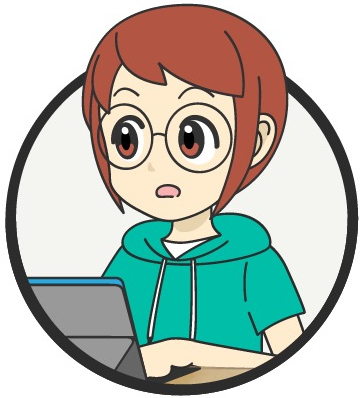
それでもだめなら まわりのひとに たずねよう

ワークシート ❷

目次
Agenda

1 メディアバランスとウェルビーイング

＜小学校 中・高学年の場合＞



小学校
中高学年

メディアの使い方
自分でバランスをとるには？

メディアとはなんでしょう？

用語解説：

「メディア」とは

- 情報を記録、伝達、保管する手段のこと。（＝媒体）
  テレビやネットのようなデジタルのメディアのほかに、本や新聞などの紙、音楽や映像のパッケージやオンライン配信されるコンテンツもメディアに含まれる。

- テレビ
- 新聞
- ラジオ
- 書籍
- 音楽

- ゲーム
- ネットニュース
- ネット動画
- SNS
- チャット

- 教科書
- 学級新聞

・・・など

用語解説:

「メディア・バランスとウェルビーイング」とは

- 心身ともに健康で幸せな生活を送るために、メディアの利用と、睡眠や食事、趣味、家族との時間などを、バランスよく両立させること。

目次
Agenda

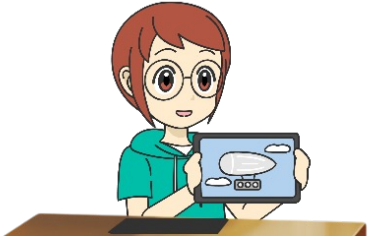
2 対人関係とコミュニケーション

＜小学校 中・高学年の場合＞

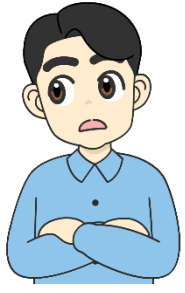
小学校中･高学年の場合：

こんな不安や疑問、お悩みはありませんか･･･

1. デジタル･メディアばかりに没頭していて大丈夫？
   - 心身の健康に悪影響がでてしまいそうで心配
   - 本を読んだり、外にも遊びにいくように勧めるべきか
   - 保護者は子どもの時間をどれだけ管理するべきか



2. 子どもについ小言を言ってしまう。本人に任せていいの？
   - デジタル機器の利用について、いつも子どもをとがめてしまう
   - 子どもに注意しても、なかなか守ってくれない



小学校中･高学年の発達段階の特徴から
子どもの行動の理由をひもといてみましょう

メディアバランスとウェルビーイング：

小学校中・高学年の子どもの特徴

小学校中・高学年ごろの発達段階の特徴として、次のようなことが挙げられます。

- 興味や関心に個性がでてくるようになる。
- SNS・オンラインゲーム・創作など特定の活動にこだわりを持つ子がでてくる。
- 私有のデジタル機器がある／ない子どもの間で、利用経験差が著しくなる。
- デジタル世界への関わりが強くなるにつれ、
  保護者との衝突や本人の葛藤・不安が生じやすくなる。
- 自我の芽生えとともに、自分自身で行動や時間を管理する
  重要性が理解できるようになる。

発達段階の特徴を理解したうえで、
適切な対応について考えてみましょう

メディアバランスとウェルビーイング：

小学校中・高学年の子どもへの理解と対応（1）

心配していることは伝えても、大人の思い通りにならない前提で考える

- デジタル・メディアは生活を豊かにするもので、必要不可欠
- 長時間利用は、薬物・ギャンブル依存症のような
  重篤な事案につながる事は多くない。
- 過剰な規制は自律につながらない。

「最近、夜遅くまでタブレットで何かやってるけど大丈夫？
　何かあったらいつでも教えてね」

メディアバランスとウェルビーイング：

小学校中・高学年の子どもへの理解と対応（2）

デジタル世界を自分自身の力で歩めるよう促し、

子どもにあったメディア・バランスを一緒に「計画・実行・ふりかえる」

- 最適なメディアの利用時間とバランスは、ひとりひとり違う。
- メディアの利用計画は自分自身で考え、ふりかえることに意義がある。
- デジタル（PC・タブレット） VS アナログ（新聞や書籍）ではなく
  健康な生活のために必要な事柄とメディア利用との時間配分。
- スクリーンタイム機能を効果的に使う

  自分でメディア・バランスをふりかえる時に、
  どのアプリにどの程度の時間を費やしたか、知ることが出来ます。

小学校中・高学年の子どもへの理解と対応（3）

大人もより良いメディアバランスとウェルビーイングを考える

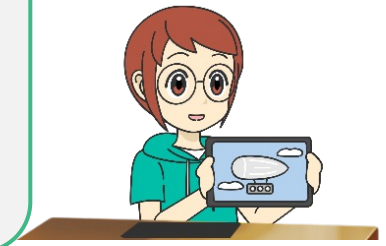
- 子どもたちは、最も身近な年長者である保護者のメディアの使い方をみています。子どもの善きお手本になれるように、ご自身のメディアバランスについて考えてみましょう。

小学校中・高学年の場合 まとめ：

1. デジタル・メディアばかりに没頭していて大丈夫？

心配していることは伝えても、大人の思い通りにならない前提で考える

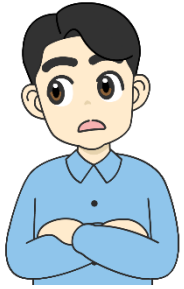
→デジタル・メディアは子どもたちの生活を豊かにする、必要不可欠なもの
→依存症など重篤な事案につながるケースは多くない
→困ったときにはいつでも相談してね、と伝える



2. 子どもについ小言を言ってしまう、本人に任せていいの？

デジタル世界を自分自身の力で歩めるよう促し、
子どもにあったメディア・バランスを一緒に「計画・実行・ふりかえる」
→ワークシート❶❷❸を活用

大人も自分のより良いメディアバランスとウェルビーイングを考える
→子どもの善きお手本になる



メディアバランスとウェルビーイング（小学校中・高学年）

一緒に話し合ってみましょう

1 家では、どのメディアをどれくらいの時間使っていますか。それぞれどんな良いところや課題がありますか。→シート❶

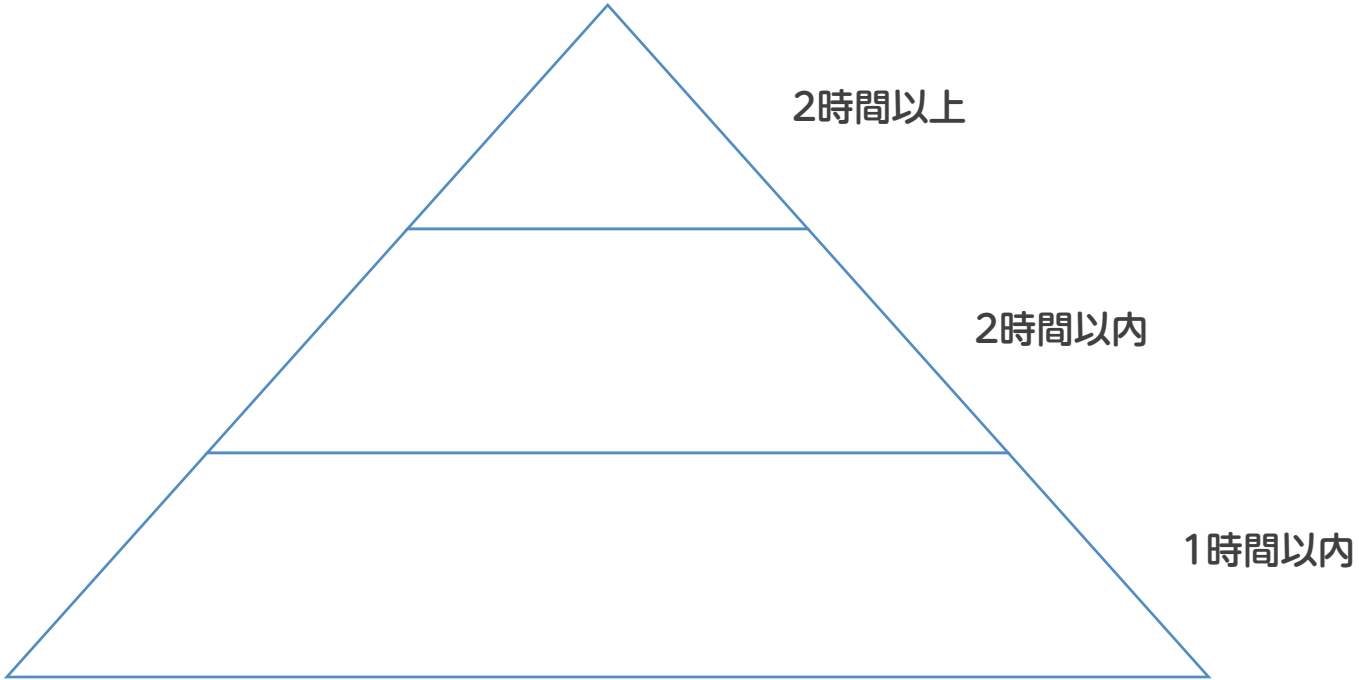
2 心身ともに健康的な生活をおくるために、どのようなメディア利用のバランスが理想的でしょうか。→シート❷

3 自分でバランスをとるために、どのような工夫ができるでしょうか。→シート❸

メディアバランスとウェルビーイング（小学校中・高学年）

一緒に話し合ってみましょう

1 家では、どのメディアをどれくらいの時間使っていますか。
それぞれどんな良いところや課題がありますか。



メディアバランスとウェルビーイング（小学校中・高学年）

一緒に話し合ってみましょう

2 心身ともに健康的な生活をおくるために、どのようなメディア利用のバランスが理想的でしょうか。

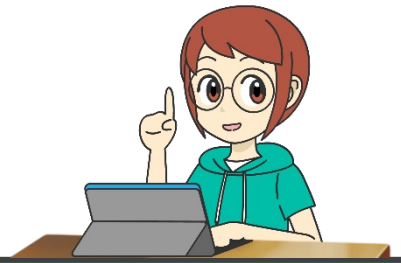
- 自分にとって、もっともすばらしいメディアバランスを計画しましょう。
- また、家族との意見交換(こうかん)で、直したいところは赤で消したり、書きくわえたりしましょう。

	どのようなメディアを	いつの時間帯に	どのくらいの時間使うか
平日の朝 朝起きてから 学校へ出かけるまで			
平日の夜 家に帰ってから ねるまで			
休日			

メディアバランスとウェルビーイング（小学校中・高学年）

一緒に話し合ってみましょう

3 自分でバランスをとるために、どのような工夫ができるでしょうか。



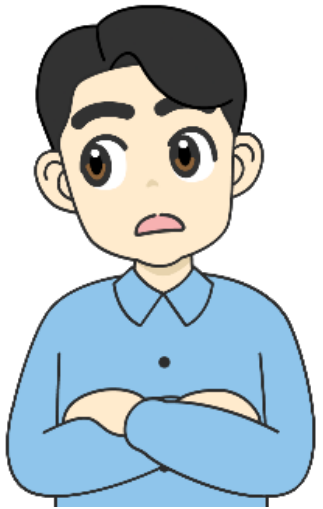
みんなで語ろう
みんなで歌おう
みんなで笑おう
自分のメディアバランスを見つけよう
メディア …… 情報を伝えるもの（デジタルも字も）
・ゲーム
・ユーチューブ
・テレビ
・グーグル
・パソコン
・スマホ
・DVD
・けいたい
・タブレット
・映画
・本
・新聞
・教科書
・宿題
・まんが
健康的な生活の時間
・食事（体温）
・すいみん
・運動
・手洗い、うがい
・おふろ
高本 夏希

まとめ

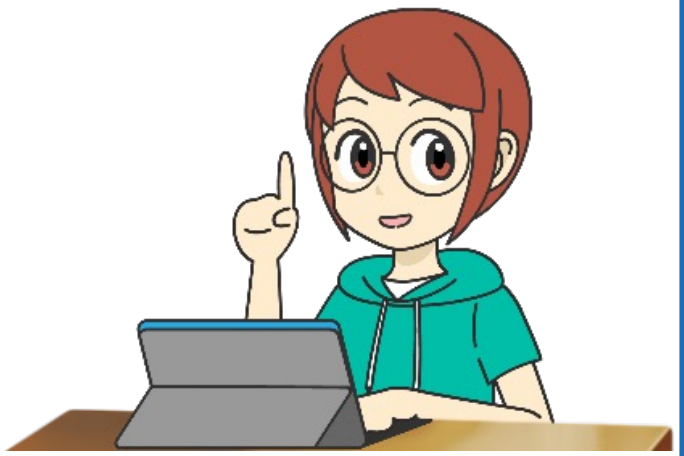
テクノロジーは
道徳のない増幅機だから
…

善き使い手として、自らの可能性を拓き
社会参加へ備えることが大切

ネットでトラブルが
起こった時
周りに大人はいない



知識が子どもたちを立ち止まらせる



どのような情報社会を創り
どのような使い手になるのか

善き社会を創る市民としての
知識・作法を身に付けるために
私達大人が、子どもたちを見守り、導く

ディスカッション：

1. 子どものデジタル端末利用に関して、抱えている悩みや課題には、どのようなものがありますか。具体的に書き出してみましょう。

2. デジタル・シティズンシップとは何かについて理解することはできましたか。また、どのような意見を持ちましたか。

3. 子どもの学校では、デジタル・シティズンシップ教育、または類似する教育を実施していますか。知らない場合には、子どもに聞いてみましょう。