


2022-07-16 (Sat.) 日本高校教育学会 第29回大会

麗澤大学  
Reitaku University

## GIGAスクール時代の高等学校におけるデジタル・シティズンシップ教育



発表資料はこちらから参照できます  
https://zono.e4serv.net/shelf/jsshse29.html

麗澤大学 国際学部  
NAKAZONO Nagayoshi  
中園 長新  
nnakazon@reitaku-u.ac.jp

本研究は、JSPS科研費JP17K14048ならびにJP21K02864の助成を受けたものです

1

## Summary

- GIGAスクール構想による1人1台端末の普及
  - 学校・教師が管理するICT活用 → 生徒が自らICT活用
  - 「べからず集」に陥った情報モラル教育からの脱却
- デジタル・シティズンシップ教育
  - デジタル社会における「善き社会の担い手」を目指す教育
  - 抑圧的ではなく、生徒自らが前向きにデジタル社会を生きる
- デジタル・シティズンシップ教育推進に向けた提言
  - まずは教職員の意識改革 「管理」から「支援」「共育」へ
  - 生徒を信じるため、生徒に考えさせる活動を充実

2022-07-16 (Sat.) 日本高校教育学会 第29回大会

3

## GIGAスクール構想

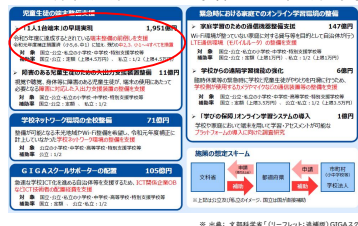
- GIGA = Global and Innovation Gateway for All
  - 1人1台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備することで、特別な支援を必要とする子供を含め、多様な子供たちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化され、資質・能力が一層確実に育成できる教育ICT環境を実現する
  - これまでの我が国の教育実践と最先端のICTのベストミックスを図ることにより、教師・児童生徒の力を最大限に引き出す
- 当初は2023年度までに段階的整備を行う予定であったが、コロナ禍対応のため、2020年度中に整備完了となるよう前倒し

※ 青字部分の出自(下線は引用元による)：文部科学省「(ワーキング) GIGAスクール構想の実現へ」  
https://www.mext.go.jp/content/20200625-mxt\_syota01-000003278\_1.pdf

4

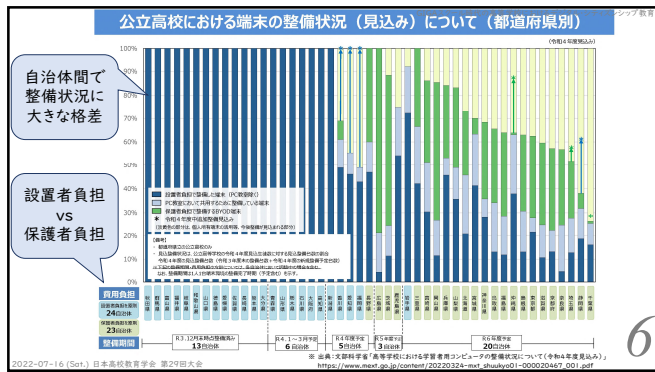
## GIGAスクール構想の対象

- GIGAスクール構想では、高校への言及もあり
  - ただし、1人1台端末設備のための予算は小・中・特支等のみ



2022-07-16 (Sat.) 日本高校教育学会 第29回大会

5



6

## 高校1人1台端末整備の方針例

- BYOD (Bring Your Own Device)
  - 利用者が自分の好きな端末を購入・活用(費用は生徒・保護者負担)
  - PCだけでなくスマホやタブレットを選択肢に含めることも考えられる
- CYOD (Choose Your Own Device)
  - 学校が指定した仕様や機種の枠内で、利用者が端末を選択(費用は生徒・保護者負担)
- BYAD (Bring Your Assigned Device)
  - 学校が利用する端末を完全に指定(費用は生徒・保護者負担)
- 学校・自治体による機器貸与
  - 小中学校と同じ方式(費用は学校・自治体負担)

2022-07-16 (Sat.) 日本高校教育学会 第29回大会

7

### PC教室から1人1台端末へ

PC教室の端末	利用者	1人1台端末
校内のすべての人	利用者	自分のみ
PC教室に固定	設置場所	学校内外に持ち運び可能
教員の管理下で利用	利用シーン	児童生徒の責任で利用
許可制または非推奨	授業外活用	自由、推奨
端末管理ソフトによる管理	管理	自由利用
教師主導	学習スタイル	学習者中心
「借り物の端末」	利用者の感覚	「自分の端末」

8

### これまでの情報モラル教育

- 「べからず集」に陥っている事例が多い
  - 問題を起こさせないための管理的思考
  - 危機・不安・不健康といった負の側面を強調
  - ICTは大人が許可したときだけ、許可された範囲内でのみ使うもの
  - ルールを作り、守らせることを重視

抑圧的・管理主義的な立場からの指導により  
学習者の自主的なICT活用・情報活用が阻害される

9

### デジタル・シティズンシップ

- シティズンシップ (citizenship): 公民権、市民権
  - 政治的意図はあまり強調されない(政治参加だけが市民ではない)
  - この世界を生きる「市民」として、どのような資質・能力が必要か、どのように振る舞うことが「善い」ことなのか、を考えること
- デジタル・シティズンシップ (digital citizenship)
  - シティズンシップをデジタル (ICT活用など) の文脈で考える
  - 1人1台端末のようにデジタルが当たり前になった社会において、一人ひとりが善き市民としてどのように考え、行動していくかを考えること
  - 「コンピュータの善き使い手」を目指す学びであるとともに「善き社会の担い手」を目指す学び

10

### デジタル・シティズンシップの考え方

- 情報社会は私たちの生活の一部
- ICTは日常的に文具として利用する
- トラブルを恐れて抑圧的になるのではなく、トラブルを避けながら社会に積極的に参加し、前向きに進んでいくことを意識
- 多様性を受容する態度

「問題を起こさないために禁止」ではなく  
「問題を乗り越えて活用することを考えよう」への転換

11

### デジタル・シティズンシップの9つの要素

1. デジタル・アクセス
  - 情報技術や情報源へのアクセスの公平な分配
  - 授業やデータ収集のための、教職員や児童生徒への無料アクセスや家庭環境の提供
2. デジタル・コマース
  - 商品やサービスの電子の売買
  - デジタル空間で得らるお金の使い方に用いるツールや安全対策
3. デジタル・コミュニケーションと協働
  - 電子的な交流と共有された創造活動
  - 他者が理解できるように、自分の思いをどのように伝えて共有すればよいか
4. デジタル・エチケット
  - 電子的な行動基準や手順
  - デジタル機器を使用する際の他者への配慮
5. デジタル・フル・エンジャー
  - 情報技術の利用方法を理解し、活用すること
  - メディア・リテラシー、情報リテラシー、ニュース・リテラシーを含む
6. デジタル健康と福祉
  - デジタル世界における身体的・心理的な幸福
  - 情報技術の使い方をコントロールし、健康でバランスの取れた生活を営む
7. デジタル規範
  - デジタル世界での行動に対する責任、問題に対処するための規範の基礎
  - デジタル機器を利用する人々をリスクから守るための仕組み
8. デジタル権利と責任
  - デジタル世界のすべての人に保障される権利と、そのために求められる条件
  - 著作権などについて自分が理解するとともに、身の回りの大人にも教え、それをサポートする
9. デジタル・セキュリティとプライバシー
  - 安全性を確保するための電子的な予防
  - ウイルス、ワーム、ボットなどによる攻撃を理解し、それを防ぐ方法を意識する

M. Ribble (2015) Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know (3rd ed.). International Society for Technology in Education. M. Ribble & M. Park (2019) The Digital Citizenship Handbook for School Leaders. Routledge. Krotke, Interaction Design, International Society for Technology in Education.

12

### デジタル・シティズンシップ教育

- デジタル社会における「善き社会の担い手」を目指す教育
- 抑圧的ではなく、生徒自らが前向きにデジタル社会を生きる
- ルールを守らせるのが目的ではなく、自分で行動するスキルを身に付ける

- 「べからず集」に陥った情報モラル教育からデジタル・シティズンシップ教育への転換

- より詳しく知りたい人は…  
「デジタル・シティズンシップ教育」とは?【知っておきたい教育用語】 | みんなの教育技術  
<https://kyoiku.sho.jp/109490/>

13

### デジタル・シティズンシップ教育の教材

- コモンセンス・エデュケーション (Common Sense Education)
  - <https://www.common sense.org/education/>
  - ハーバード大学で開発された、デジタル・シティズンシップ教育の教材
  - 幼稚園児から高校3年生までを対象に、校種別のカリキュラム
  - 「心情」ではなく「行動のための方法と理由」を学ぶ
  - 指導案、提示用授業スライド、教員用配付資料、児童生徒用配付資料、動画教材などを活用したレッスンプランが公開されている
  - レッソンの受講は無料アカウントの登録が必要
- デジタル・シティズンシップ教材動画の日本語字幕版 (by 豊福)
  - <https://www.youtube.com/playlist?list=PLNoOLCJNPgDdOx0vBJ-V4FMylDLWUob829>

14

14

### デジタル・シティズンシップ教育の推進 1/2

- まずは教職員の意識改革が必要
  - 「管理」から「支援」「共育」へ
  - 生徒を信じるため、生徒に考えさせる活動を充実
- 例1) タブレットを自宅に持ち帰らせるか?
  - 壊すといけないからタブレットの持ち帰りは禁止
    - 壊れたときの責任を取ろうとしない、後ろ向きな発想 (大人の都合)
  - 持ち帰るときにタブレットを壊さないようにする方法について、生徒自身に考えさせ、行動させる (生徒主体)
  - (実際は充電の問題など、持ち帰りで考えるべき課題は複数ある)

15

15

### デジタル・シティズンシップ教育の推進 2/2

- 例2) タブレットの授業時間外利用や、学習以外での活用は?
  - 時間外利用は許可制、学習に関係ない活用は禁止 (管理主義、生徒を信用していない)
  - 生徒自身に活用方法を考えさせ、自分たちで決めた行動様式に従って適切に活動することを促す (生徒主体)
- 1人1台端末は「個人のもの」であり、教具ではなく「文房具」
  - 学校・教員による管理はそぐわない
  - 学習外利用を含めて、生徒自身に活用方法を考えさせることが重要
  - そもそも大人は「学習」の定義が狭すぎないか?

16

16

### 「授業利用」から「学びにおける活用」へ

- 授業外の「学び」でも、1人1台端末を活用していきたい
- 「遊び」の中にも「学び」は存在する
- 「学びにおける活用」の阻害例
  - 端末へのソフトインストール禁止 → 活用範囲の制限につながる
  - YouTube等の動画サイト閲覧禁止
    - 現在は多数の優良な学習コンテンツが動画配信されている
  - ゲームでの利用禁止
    - 「ゲームを通してプログラミングを学ぶ」のはNGなのか?
  - 自宅への持ち帰り禁止 → 校外での自主的な学びが阻害される

17

17

### 1人1台端末はどこまで「管理」されるか

- パソコン室の端末
  - 授業管理ソフトや環境復元ソフトの導入は当たり前
  - 共用の資源であるから、学校や教師による管理は致し方ない
- 1人1台端末
  - 原則として、利用者自身の責任で活用するもの
  - 学校からの貸与だとしても、「管理」することは妥当か?
  - トラブルが起きて自己責任? 生徒はどこまで責任を取れる?
  - 生徒指導との兼ね合いもあり、難しい問題

18

18

### ICTは教具ではなく「文房具」

	ICT教具論 (教員主導の教具)	ICT文房具論 (学習者中心の文房具)
社会的背景と位置づけ	工業社会 (19~20c) ICTは仕事と娯楽の手段	情報社会 (21c) ICTは個人の知的活動を支える道具
利用シーン	特定場面で限定的に使わせる 逐次指示して操作応答させる	学習者が判断選択して使う 学習者が段取りして作業・構成する
ICTに求める機能	教員による集中管理・監視 反応制御・利用抑制	知的生産性の向上 学びのデジタル・モビリティ 情報ライフラインの確保
教員に求める能力	教員指導力と授業実践の熟達	学習者に対する分析と処方
学習者に求める能力	(ICTスキルを必要としない) 単純タスクへの応答 抑制的態度	学習の基盤となるICTスキル 学習の自己調整能力、自律と活用

19

19