

学校教育DXと デジタル・シティズンシップ^o DC

芳賀 高洋（はが たかひろ）
岐阜聖徳学園大学



DIGITAL CITIZENSHIP
IN SCHOOL EDUCATION

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

坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・
今度珠美・林一真【著】

推薦します！

デジタルを
怖がってばかりいる
時代はとうに過ぎた。
子どもたちが主体的に
使いこなすために
教育関係者、必読。

妹尾昌俊さん
【教育研究家】

1人1台
PC時代の今、
「デジタル・
シティズンシップ教育」で、
子どもに「真の協働精神」を
育もう！

玉置崇さん
【岐阜聖徳学園大学教授／
文部科学省
「ICT活用教育アドバイザー」】

デジタル
という言葉が
意味をなさないほどに
デジタルとアナログが
溶け合う現実。
そんな子どもたちと共に生きる
すべての大人が読むべき教科書。

今村久美さん
【認定NPO法人
カタリバ代表理事】



大月書店 定価【本体1,700円＋税】

2020年12月18日刊行 DC デジタル・シティズンシップの書籍

- 日本でははじめてデジタル・シティズンシップを取り扱った本
- この本の出版とGIGAスクールの実施をきっかけに、この言葉が流行を見せている。

坂本 旬（法政大学）
芳賀 高洋（岐阜聖徳学園大学）
豊福 晋平（国際大学GLOCOM）
今度 珠美（鳥取県・情報モラルアドバイザー）
林 一真（名古屋市小学校教員）

第二弾を2022年4月刊行予定

<推薦文>

妹尾 昌俊さん（教育評論家）
玉置 崇さん（岐阜聖徳学園大学）
今村 久美さん（NPOカタリバ）

前半： **DX**を含めた少し大きな話
概念的、観念的な話

みなさんに、たまに私から質問します

後半： **DC**のもう少し具体的な話
デジタル・シティズンシップ教育の基本コンセプト

前半

DXの3つの段階

と

学校教育DXの現状

DXの定義

2004年

E. ストルターマン & A. クルーン
スウェーデン・ウメラ大学

ICTの浸透が、人々の生活（人生）を
あらゆる面でよりよい方向に変化させること

- 哲学的（ソクラテス的）な概念
- 松尾芭蕉の「不易流行」（流行にこそ不易の本質がある）
- SDGs、ウェルビーイング、ウェルネスなどの考え方に共通点

45

INFORMATION TECHNOLOGY
AND THE GOOD LIFE

Erik Stolterman
Anna Croon Fors
Umeå University

Abstract

The ongoing development of information technology creates new and immensely complex environments. Our lifeworld is drastically influenced by these developments. The way information technology is intertwined in our daily life raises new issues concerning the possibility of understanding these new configurations. This paper is about the ways in which IS research can contribute to a deeper understanding of technology and the ongoing transfor-

DXに至る 3つの段階

第 1 段階

アナログの情報を、**デジタル情報に変換**する

★日本社会、とりわけ、日本の学校教育は
長らく、この第1段階で停滞してきた



第 2 段階

組織や構造の**プロセスをデジタル化**する



第 3 段階

社会と私たちの生活が**よりよい方向に変化**

DX

私たちの社会や生活を「**よりよい方向**」へ変化させる

DXを達成するには、単なるICTの普及ではなく
「**ICTの健康的で、幸福な普及**」が必要

そのためには、**教育の力**も必要



DC

デジタル・シティズンシップ教育
(デジタル時代のよき市民を育む教育)

図書館を例にDXとDCを考えます



30年前は、図書館では、紙の書籍だけではなく、
音楽・音声レコードを収集し、音楽・音声レコードの
貸出サービスを提供していました。

いわゆる「アナログレコード」



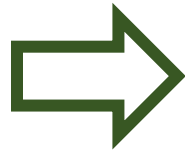
ところが、1982年、CD（コンパクト・ディスク）が発売開始され以降、図書館は、レコード収集ではなく、CD収集をするようになります。

したがって、図書館は、
1982年以降、徐々に、
音楽・音声資料は、
アナログからデジタルに変換された。

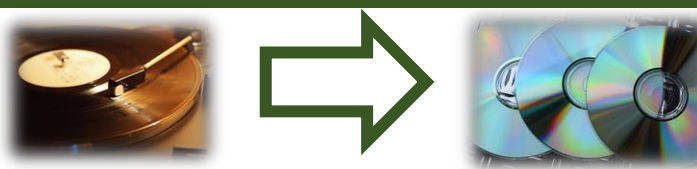
DXの第 **1** 段階
CDは、デジタル技術です。

【皆さんに質問】

30年前、図書館が収集する音楽資料は、アナログのレコードから、デジタルCDに変化しました（第1段階）。それによって、**図書館、職員、利用者**は何か**変わった**のでしょうか？
反対に、**変わらなかったもの**は何でしょうか？



第1段階



デジタル化によって変わったこと変わらなかったこと

■変わったこと（流行）

- サイズが小さくなったため、図書館が、たくさんの音源資料を所蔵できるようになった
- 収集のしやすさが向上した
- 管理も楽（熱による変形等もしにくくなった）。レコードはカビが生える、割れるなど、取り扱いが難しかった
- 劣化（摩耗）してくのがなくなった（多少、傷はつく）
- レコード再生ブースではなく、ポータブル（携帯）プレーヤーで再生できるようになった（再生の多様化）ので、ヘッドフォンで音楽をききながら本を読む、といったことができるようになった。
- 利用者の利便性が向上した。
- 保存の仕方が少し変わった（ケースだけを展示しておいて、実際に保管しておく場所は別）

■変わらなかったこと（不易）

- ・ 図書館が「所蔵」すること ・ 物理的な「もの」を所蔵する
- ・ 貸し出すという行為（1枚しかないものは、誰かが借りたら、返ってくるまで借りられない。
- ・ もどってこない（紛失）、未返却

第 1 段階

- 図書館の運用が少し楽になった
- 利用者の利便性もあがった

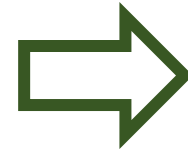
第 2 段階の入り口にたった

図書館という組織や構造のプロセスがデジタル化されるまでには至っていない。



ところが近年のデジタル化は

物理的なメディアは不要



音楽・音声は、CDではなく、
ネットワークを通じた
ストリーミング配信やダウンロード
が主流となる。

ストリーミング再生の場合、
データの保存も一時的

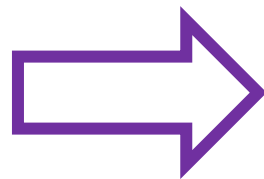


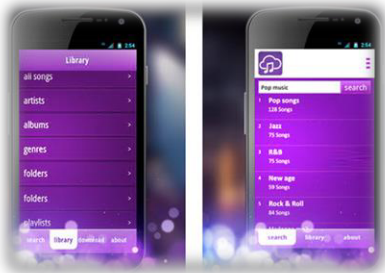
専用の再生機は購入せずとも、
スマートフォンで再生が可能。

【みなさんに質問】

今後、図書館が、紙の書籍やCDではなく、すべて、ネットワークによるストリーミング配信やダウンロードコンテンツとして提供することになったら、図書館は、何が変わるのでしょうか？

反対に、変わらないことはあるのでしょうか？





ネット配信（ストリーミングやダウンロード）

物理的なメディアは必要なくなった

- 図書館は、何も「所蔵」しない。
（物理的な「もの」の所蔵が不要）
- 図書館が「貸し出す」という行為が、デジタル化自動化される
- いままでは「CD1枚しかないものは、誰かが借りたら、返ってくるまで借りられない」が、そういった心配は不要
- 貸したら、もどってこない（紛失）、未返却などを心配しなくてよい。
- 何時何分何秒に誰がどんな音楽を借りたか自動的に記録される。

第2段階



図書館の組織や構造プロセスがデジタル化される。

第2段階

図書館の組織や構造プロセスがデジタル化される

- 司書や図書館員の働き方が一変する可能性
- さまざまなコストダウンが図られる可能性
(輸送、所蔵コストは0に近い)
- 購入したメディアの受け入れ(納入)業務もなくなる可能性
- 督促作業、返却、貸出履歴の操作なども不要となる可能性

第2段階 → 第3段階

では、図書館は、
第1段階の「情報のデジタル化」
第2段階の「組織や構造プロセスのデジタル化」を経れば
必ずよりよい方向に変化するのでしょうか？

第2段階 → 第3段階

よりよい方向に変化するまでの過程
(過渡期)では、利害関係もまた変化
し、不易(変わらないと思っているもの)
と流行(変わりゆくもの)の衝突、
対立、混乱が生じます。

第2段階 → 第3段階

いままで収集してきたメディアをどうするか？

現所蔵物（紙媒体、レコード、CD等）を捨てるか、残すか、引き続き、活用するのか？

<地方の図書館を巡る議論>

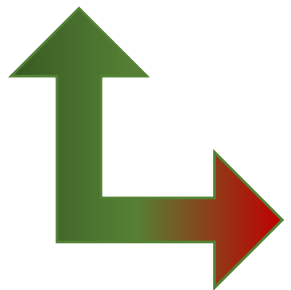
郷土音楽・音声資料のみを残せばいいのでは？
いや、地方の図書館でもこれまでと同じように
網羅的に資料収集すべきでは？

第2段階 → 第3段階

これまでの価値観との衝突

音楽に加えて、図書もすべてデジタル化したら？

本を手にとって読むのではなく、スマホでイヤホンをつけながら、モニターを見て本を読む。本に少し飽きたらYouTubeを視聴したりする。



図書館に足を運ばなくなるのでは？

図書館での時間が特別な時間じゃなくなるのでは？

図書館のムードがない。

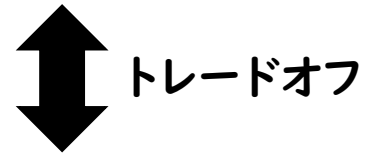
図書館に温かみや人間味がない。

図書館ぽくない。

第2段階 → 第3段階

図書館そのものの在り方が問われる

ものがなくても市民が図書館に足を運ぶにはどうする？
ラウンジなどコミュニケーション空間が中心になるのか？



図書館のよさは、逆に、社会的弱者にとっての不自由さでもある

→ デジタル化が社会的弱者にとっての幸福感の変化をもたらす

ずっと病院に入院している人や家から出られない人など
図書館に気軽に行けない市民にとっては、デジタル化は福音



第2段階 → 第3段階

デジタル化リスク（権利侵害や情報の偏りなどの危惧）

<例1> 利便性の良さにより著作権意識の低下を招き、**悪気のない著作権侵害行為**が横行してしまう心配

<例2> 自動で個人情報取得されるため、本人のコントロール下にならないところ（あずかり知らぬところ）で**個人情報が活用されてしまうのではないか**という不安

<例3> 利用者の貸し出し履歴等が解析され、利用者の好みにあう情報のみが提供されることによって、**利用者がうけとる情報が偏ってしまうフィルターバブル現象**等が心配

学校教育DXの現状は？

< 1人1台情報端末の整備 >

まだ第 1 段階の途中

第 1 段階 アナログの情報を、デジタル情報に変換する



第2段階がうっすらと見えつつあるかな?というような状況

第 2 段階 組織や構造のプロセスをデジタル化する



第 3 段階 社会と私たちの生活がよりよい方向に変化

今後の変化（期待）

PC
教室

これまでの
情報化

- ・「学校の中だけ」で使う
- ・「授業で必要となったときだけ」使う
- ・利用権限（選択権）は教員のみにある
- ・「共有物」としての扱い
- ・「教具」としての扱い
- ・使い方が「画一的」
- ・すべて学校におまかせ
- ・集団最適
- ・保護者には、ほぼ説明不要

1人
1台

これからの
情報化

- ・学校や家庭を含む「社会的活用」
- ・授業を含めた「日常での活用・日常的な活用」
- ・利用権限（選択権）は児童生徒にもある
- ・「自分の持ち物」としての扱い
- ・「文具的」
- ・使い方は「多様」で「自由」
- ・保護者との協力が不可欠
- ・個別最適
- ・事前に保護者に説明し、共通理解を図り、利用規約等の同意契約を結び（インフォームド・コンセント）、常に協力していく体制を作る

これまでとは全く異なる

学校教育DX先行事例：白川郷学園の生徒の変化

ICTがもたらした「学びの幅」「情報の量」

ICTがあるのとないのでは「学びの幅」がぜんぜん違う、一気に広がったと感じていて、「情報の量」も違うので、もし、ICT環境が十分じゃなかったら、私たちの個性と可能性も伸びなかった」

ICTの「多様な活用」

9年生が2年生に算数を教える授業では、児童を喜ばせるためにKeynoteアプリで資料を作って見せたりした人もいれば、楽器アプリを使って児童を喜ばせたりするなど、「人によって、活用方法が全く違っていた。ICTは、個性と可能性を伸ばすきっかけをつくってくれた存在だと思っています」

ICTによるコミュニケーションの「嬉しさ」

「他の学校では、たくさんプリントをもらって一人で学習したようですが、一人で学習するよりも、（オンラインでつながることによって）意欲的に学習できました。オンラインで集まれて嬉しかったです。」



図5 オンラインシンポジウムで自律的な学習者について説明する9年生（高島弥子さん）



図6 「学習者の責任」について説明する9年生（和田美柚さん）



図7 「村の議会提案（村民学）」について説明する9年生（和田汐寿さん）（和田美柚さん）

後半

DC デジタル・シティズンシップ

第1段階 → 第2段階 → 第3段階

ICTの普及による私たちの社会、生活の変化

この変化を、前向きに捉え、**よりよい方向にするために**
子ども、教師、保護者、地域の人々が、

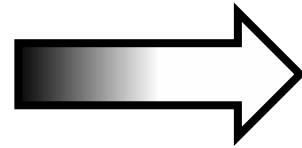
「テクノロジーを善く活用しながら
デジタル時代の善き市民として
社会の善き担い手として
幸福に生きるには、どうしたらよいか？」

「デジタル・シティズンシップ教育」

デジタル・シティズンシップの考え方

予防型倫理から 志向型倫理への転換

～しない、
～するべからず
～禁止



～しよう
～をするべきだ
～を推奨

ブラックリスト型の指導

ホワイトリスト型の指導

デジタル・シティズンシップの考え方

「〇×教育」や「ダメダメ教育」からの脱却

<重視すること>

- 他者との対話（コミュニケーション）
- 他者との協働（コラボレーション）
- 批判的思考（クリティカル・シンキング）
- 創造的思考（クリエイティブ・シンキング）

デジタル・シティズンシップの考え方

多様性の理解と寛容

テニスプレイヤーの大坂なおみ選手の記者会見拒否問題の際に、
米セリーナ・ウィリアムス選手が記者会見で述べた見解

「人はそれぞれ違うし、誰も同じではない。

みんな違い、いろんなことに異なる方法で対処しようと努める。

彼女（大坂）のやり方で乗り越えさせてあげればいい。

彼女（大坂）が思うベストな方法で。

それが私の言えること。

彼女（大坂）はベストを尽くしていると思う」

デジタル・シティズンシップの考え方

旧来の指導（単一の価値観、心情の想像）

- 自分が人からされて嬉しいと思ったことを他人にしよう
- 自分が他人にされて嫌だと思ったことは他人にはしない
- 相手（人）の気持ちを考えよう

DCの指導（多様な価値観、コミュニケーションの創造）

- 自分がされて嬉しいと思ったことでも、別の人は嬉しいと思わないかもしれない。
- 自分がされて嫌だと思ったことでも、他の人にとっては必ずしも嫌とは限らない。
- 人の気持ちや他人がどう思っているかは、積極的に対話をして、話を聞いてみないとわからない。そうした対話を通じて、人の多様な考えを認めあおう。

デジタル・シティズンシップの考え方

- 自分がされて嬉しいと思ったことでも、別の人は嬉しいと思わないかもしれない。場合によっては迷惑かもしれない。

- ① 以前、私の写真をAさんが「新しいクラスメイトです!」とインスタグラムで紹介してくれたとき、「いいね」がたくさんついたので、とてもうれしかった。なので、転校生のBさんの写真を、私もインスタグラムに「新しいクラスメイトです!これからよろしく!」として載せた。
- ② すると、「いいね」がたくさんついた。Bさんも喜んでくれると思った。
- ③ ところが、Bさんの保護者が「実は、私たちの家族は、あるストーカーから逃げて引っ越してきた。なので、Bのインスタグラムの写真はすぐに削除してほしい」と苦情を学校経由で伝えてきた。
- ④ 私は良かれと思ってしたことが、Bさんにとってはとても迷惑なことだということを知った。

デジタル・シティズンシップの考え方

- 人の気持ちや他人がどう思っているかは、積極的に対話をして、話を聞いてみないとわからない。そうした対話を通じて、人の多様な考えを認めあおう。

- ① 漫画やイラストが上手で仲良しのAさん、Bさん、Cさんがいました。
- ② Aさんは、自分が描いた漫画やイラストは、どんどん広まってほしいと思っています。なので、SNSでどんどん自分のイラストが拡散することはとてもうれしいです。
- ③ Bさんは、自分が描いた漫画やイラストは、広まってほしいとは思いますが、自分の許可なく、勝手にSNSでどんどん広まっていくのは嫌だと思っています。
- ④ Cさんは、自分が描いた漫画やイラストは、仲の良いAさんとBさんにしか見せたくないので、SNSに自分で掲載しないし、勝手に掲載されることは絶対に嫌だ
- ⑤ Aさんも、Bさんも、Cさんも、それぞれの考えを非難するのではなく、いろいろな気持ち、感情があることを認め合うことが大切。

デジタル・シティズンシップの考え方

責任

デジタル市民としての「責任」を考える
デジタル社会では、子どもにも大きな「権限（力）」
が与えられ、情報の利用者としてだけでなく、
情報発信者としての責任が伴うことを理解する

デジタル・シティズンシップ教育で 取り扱う様々な文脈（テーマ）の一例

取り扱う課題の例

デジタル・シティズンシップのアプローチ

ネットいじめ問題



アップスタnderの育成

（いじめ行為に対して傍観者ではなく行動を起こす人の育成）

メディア依存問題



メディア・バランス（健康的なメディア選択）

（いじめ行為に対して傍観者ではなく行動を起こす人の育成）

学校の校則・ルール



社会的契約・約束・セルフチェック

メディア依存問題（ICT依存、使い過ぎの予防指導）

これまでの一般的な指導

利用制限ルールを作ろう

<例> 夜9時以降は使わない、1日1時間以上はつかわない
〇〇の時には使わない、ルールをやぶったらとりあげる

メディア依存問題（ICT依存、使い過ぎの予防指導）

デジタル・シティズンシップ

自分なりのメディア・バランスを作ろう

「どんなメディアを？ いつ？ どのくらい？」
を説明して、

「健康的なメディア選び」を評価する

健康的なメディア選びの実際の教材



<https://www.commonsense.org/education/>



[commonsense.org/education](https://www.commonsense.org/education)

Shareable with attribution for noncommercial use. Remixing is permitted.



MEDIA BALANCE & WELL-BEING

We find balance
in our digital lives.

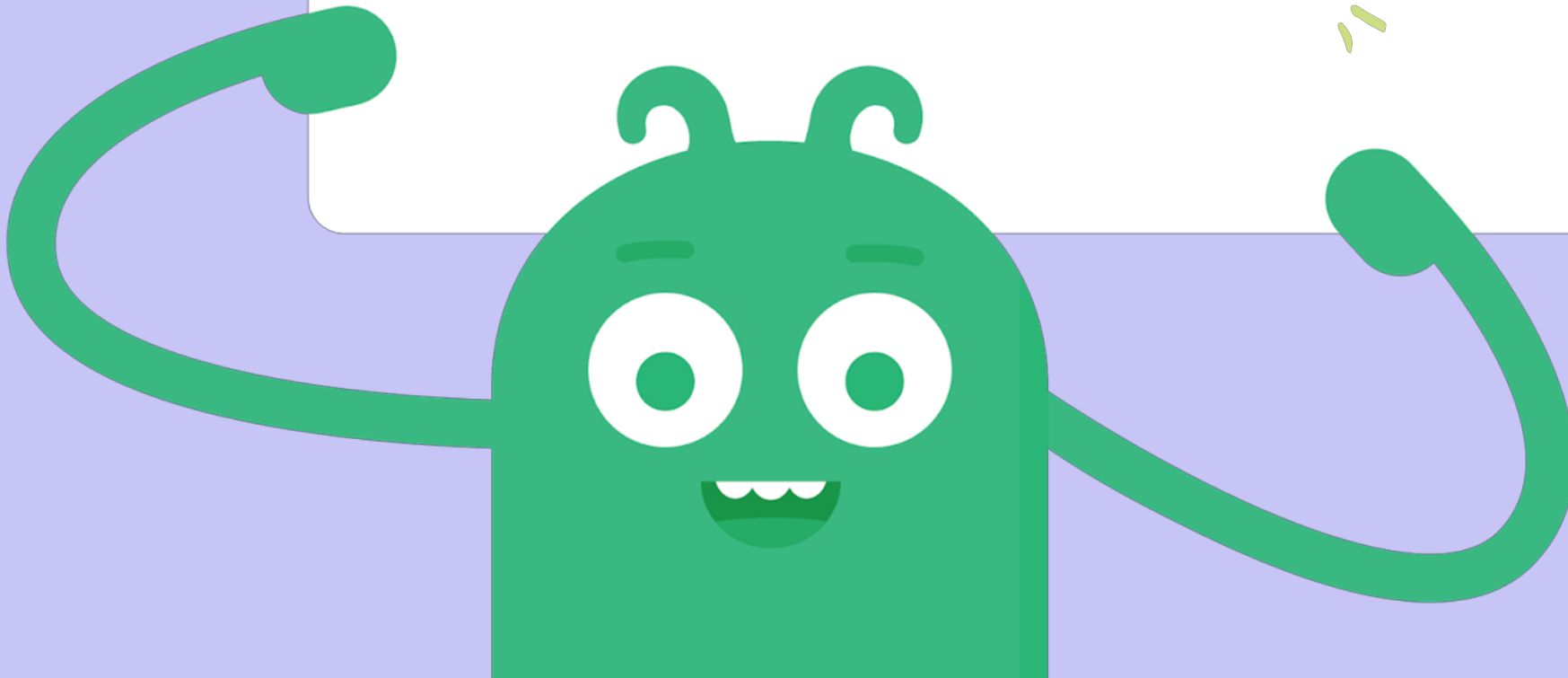
デジタル・シティズンシップ | 4年生

私の メディアえらび

 common sense education®



健康的な
「メディアえらび」とは？



学習目標

1

どんなメディアを？いつ？どのくらい？
いろいろな「メディアえらび」を説明できる。



2

何を？いつ？どのくらい？の説明と自分の感情から、メディア選びがどの程度「健康的か」を評価できる。



3

健康的なメディアの「バランス」について、
自分なりの定義を見つけて作ることができる。



WARM UP: THINK, PAIR, SHARE



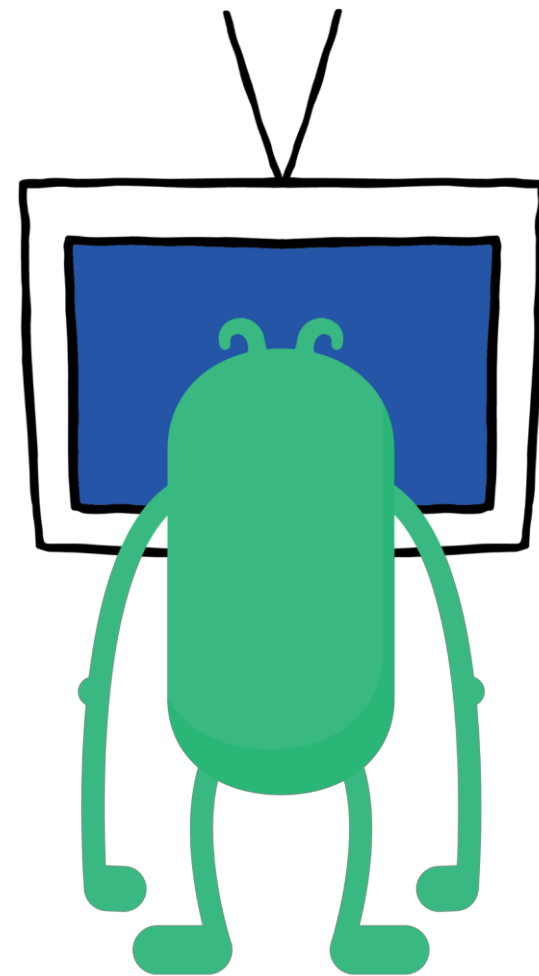
「メディア」という言葉は、どのような意味だと思いますか？
また、「メディア」には、どのような例がありますか？

1. この質問について、少し時間をとって静かに考えてください。
2. 次に、あなたの答えをお友達と交代で発表してください。





メディア



たくさんの人が情報を入手し、共有
(きょうゆう) するためのあらゆる
方法 (テレビ、本、インターネット、
新聞、電話など)



メディアをえらぶ

メディアを見る、聴く、読む、創るこ
とに費やした時間





<話し合い>

次の6枚のスライドを見てください。それぞれ、他の人が行った「メディアえらび」が書かれています。

1. 各スライドを見ながら、このメディアえらびが「自分の選択」だったらどう感じるか、考えてみましょう。
2. そして、あなたの考えをみなに発表しましょう。

なにを？

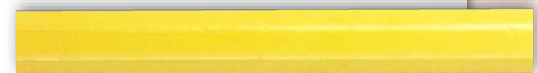
いつ？

どのくらい？

お母さんの
iPhoneで
YouTubeの猫
動画を見て
いました。

月曜日の朝
学校に行く
前に。

20分く
らい



なにを？

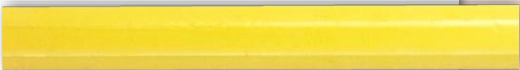
いつ？

どのくらい？

テレビで
「アナと雪
の女王」を
見た

水曜日の夜
遅く、寝る
部屋のテレ
ビで眠りに
落ちるまで

2時間
半くら
い



What?

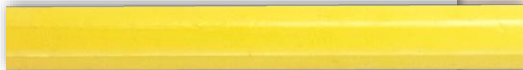
When?

How Much?

お父さんの
パソコンで
ゲームをや
りました。

土曜日、ほ
とんど一日
中

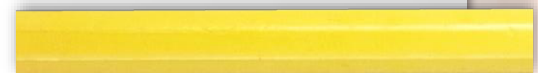
6時間
くらい



What?	When?	How Much?
おばあちゃん とネット テレビ通話 をした	火曜日の夕 方、夜ご飯 の前に	10分 くらい



What?	When?	How Much?
TickTokの動画を作って、友達に送った。	火曜日の放課後	1時間くらい



What?

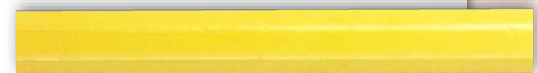
When?

**How
Much?**

いまはまっ
ている本を
読んだ

夕食前に

1 時間
くらい



健康的なメディアの選択とは？

何を？

- あなたが消費（または作成）しているメディアは何ですか？
- メディアを消費するために使っているプラットフォームは何？
- メディアを消費（または制作）するために、どのようなデバイスを使用していますか？

いつ？

- ・ いつそのメディアを消費（または作成）していますか？
- ・ 1日のうち何時頃ですか？何曜日ですか？
- ・ この時間帯に他に何が起きているか（夕食時か、寝る直前か、など）？

どれくらい？

- あなたはどれくらいのメディアを消費していますか？
- 一度にどれくらいの時間、メディアを利用していますか？
- どのくらいの頻度でメディアを消費していますか？



WATCH + DISCUSS



To watch this video on the Common Sense Education site, click [here](#).

<話し合い>

あるメディアの選択が、他のメディアに比べてどのように健康的であるか、あるいは健康的でないか。

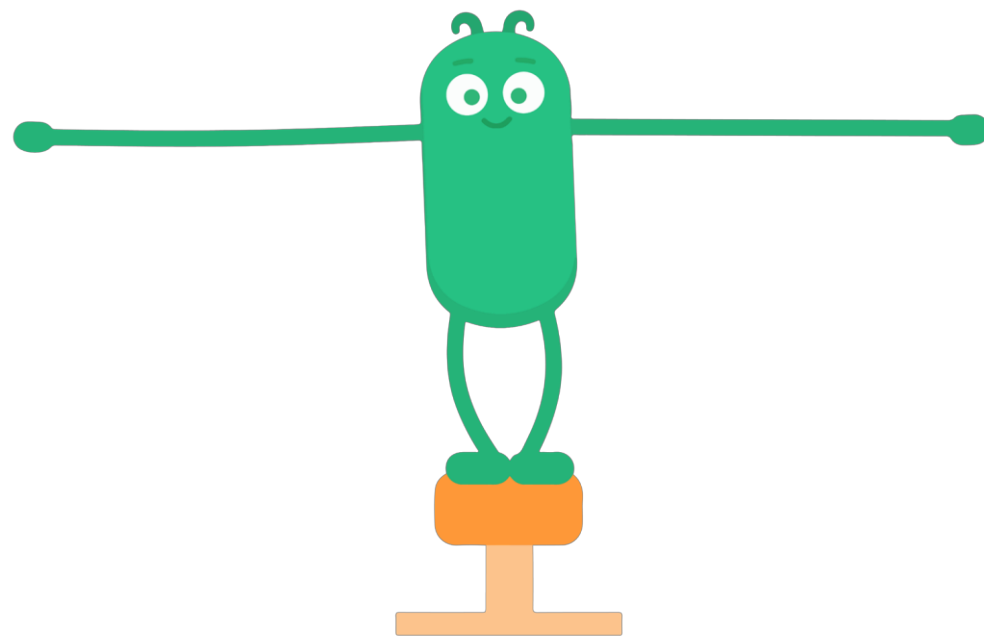
「メディアのバランス」とは何だろう？

それは人によってどう違うのだろうか？



メディア・バランス

他の生活活動（家族、友人、学校、趣味など）とバランスを取りながら、健全と感じられる方法でメディアを利用すること。



デジタルライフで
「バランス」を
見つけよう!



その他

参考資料

米国の NPO Common Sense Education財団の映像教材 日本語字幕付き (豊福晋平)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLNoOLCJNPgDdox0vBJ-V4FMyDLWUob829>

検索

1 本の利用できない動画が非表示になっています

幼稚園：メディアのつりあいは大切
Shimpei Toyofuku
1:58

幼稚園：ちょっとひとやすみ！
Shimpei Toyofuku
1:11

幼稚園：オンラインのあんぜん
Shimpei Toyofuku
3:32

幼稚園：オンラインのあんぜん (日本語吹き替え Ver2)
Shimpei Toyofuku
3:31

1年生：インターネットの交通信号
Shimpei Toyofuku
1:09

インターネットの交通信号 (日本語吹き替え版)

インターネットの交通信号 (日本語吹き替え版)

インターネットの交通信号 (日本語吹き替え版)

デジタルシティズンシップ教材 (日本語字幕版)

37 本の動画 • 28,007 回視聴 • 5 日前に更新

CCライセンスに基づき、米国Commonsense Education財団が制作したデジタルシティズンシップ教材動画に日本語字幕をつけています。オリジナルの教材はこちらにあります。
<https://www.commonsense.org/education...>

Shimpei Toyofuku

チャンネル登録

国際大学GLOCOMの豊福先生による映像教材の翻訳があります。

経済産業省「未来の教室 STEAMライブラリ」に2月以降に教材が掲載される予定です。



[ログイン](#)[新規登録](#)





新しい学びの プラットフォーム STEAMライブラリー Ver. 1

[詳しく知る](#)

STEAM教材を探してみよう

STEAMライブラリー Ver.1は、「学びのSTEAM化」を具現化する第一歩として開発された
デジタルコンテンツライブラリーです
コンテンツの内容、並びにライブラリー自体のUI/UXは、実際にお使いいただく教員や生徒の皆様のフィードバックを頂きながら

2022年2月以降に
デジタル・シティズンシップ
の教材が公開されます。

デジタル・シティズンシップの考え方の 具体的な例

学校の

ICTの利用方針と個別の約束事

を例に

デジタル・シティズンシップとは
どんなものかを見ていきます。

旧来の学校のICT利用方針

ブラックリスト型の「利用制限方針」

- (1) 授業と関係のないことに**使わない**
- (2) ～**しない**
- (3) ～を**禁止する**

※倫理学用語で「**予防倫理（綱領）**」と言う。

※米国のK-12（幼稚園～高校）では、昔からこうした「厳しい」ブラックリストをもとに「**ゼロ・トレランス**」の**生徒指導方針**がとられてきました。

デジタル・シティズンシップの利用方針

教育ビジョンを示しつつ、単なる利用制限方針から「**責任ある利用方針**」（Responsible Use Policy）に転換していく。社会の善き担い手にふさわしい利用を推奨する「**利用ガイド**」を策定する。

※倫理学用語で志向倫理（綱領）と言う。

もちろん、利用ガイドだからといって、**禁止事項や学校の免責事項**を一切書いていけないわけではない。

デジタル・シティズンシップの利用方針

ダメなことを教えるのではなく、「善き市民としてやるべきこと」を推奨する**ホワイトリスト型の利用方針**

- (1) ○○のためには、～をする。
- (2) △△のため、～をしよう。
- (3) □□により、～をするべきである。

米国では、学年ごとに利用方針を作る例も多い

デジタル・シティズンシップの約束事

学校としての利用方針の他に、
児童生徒一人ひとりが、
個人目標・個人の約束事を定期的に決める。
こちららも基本的にはホワイトリスト

- (1) ○○のためには、～をする。
- (2) △△のため、～をしよう。
- (3) □□により、～をするべきである。

◆子どもが主体的に責任をもってICTを活用する「自律」を促すセルフ・チェックの例

あなたの情報端末の使い方は、あなた自身がその使い方が良いか悪いかを自分で判断しなければいけません。自分の使い方をチェックしましょう。

- 教室での授業中のあなたのタブレットの使い方は「授業に必要なことだ」、「善い使い方だ」と先生やクラスメイトに説明できる使い方ですか？
- 休み時間に、なぜ情報端末を使っているかを先生やクラスメイトに聞かれたときに理由を話すことができる使い方をしていませんか？
- 映像を見たり、調べ物をしたりする消費的な使い方だけではなく、文章を書いたり、CG作品を作ったりなど、創造的生産的な使い方もできていませんか？

【注意】偽物のデジタル・シティズンシップ

そもそも利用方針などは設けない。
学校でも家庭でもルールは設けず、ネットを自由に、積極的に使わせ、子どもには（危険行為を伴う）失敗から学んでほしいという考え方がDCである。

デジタル・シティズンシップでは、このような「放置」による自由や学校や家庭の保護の及ばない範囲での失敗は推奨しません。こうした極端な解釈は非常に危険です。

つぎに、たとえば、

オンライン学習で背景画像を設定する

という例から

デジタル・シティズンシップとは

どんなものかを見ていきます。

よくある方針：技術的に一律制限する

背景画像は子どもは設定できないように技術的に制限する

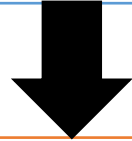
学習規律（モラル）指導

ゲームやアニメなど**学習に関係ない画像は設定しない**とする
ルールを決める。もしくは、「**学習に関係ないもの**」ってどんなもの
のかな？と子どもに問いかけ、指導する

＞ゲームやアニメの画像は禁止

デジタル・シティズンシップ教育

学校も**社会**の一部である。TPOを考えて設定しよう。



- ① まず、オンライン授業の時に、背景画像は設定すべきかどうかを考えてみよう
＞プライバシーの観点、肖像権、著作権の保護に配慮する必要があるか？
- ② みんなが集まって学習する場であるオンライン授業のときに「ふさわしい背景画面」はあるのでしょうか？あるとすれば、どのような画面だろう？
- ③ 静止画像と映像どちらがよい？
- ④ 【実習課題】授業中に表示させておくにふさわしいと思う背景画像を作る
- ⑤ なぜ、その背景画像とするのか？理由を述べて発表し、評価をしよう。

こうした学びの機会（の幅）を「制限」し、○か×かで問いかけ、思考停止させてしまいがちであるので注意が必要である。

偽物のデジタル・シティズンシップ教育

一切、制限を設けずに、完全に自由に、
自分で設定させることが学びである

このような単純な解釈は非常に危険

最後に

著作権教育

を例に

デジタル・シティズンシップとは
どんなものかを見ていきます。

一般的な著作権に関する指導（１）

◆ケーススタディ

Aさんは、あるアニメ専門のブログ記事を長年書いており、Aさんのブログ記事を楽しみにしているファンもたくさんいます。

ところが、ある時、コメント欄に「あなたはアニメの画像や映像を作者に無断で掲載しているため、著作権違反で訴えますので、覚悟してください」と書き込みがありました。Aさんは、ファンの求めに応じ、たくさんのアニメ画像や映像をブログに掲載したのは、**ファンを喜ばせる「良い事だ」**と思ってやってきましたが、**自分がやっていることが法律違反だと知り、大きなショック**をうけました。

一般的な著作権に関する指導（２）

◆心情主義

もし自分が書いた作文を、友だちのAさんが、勝手にコピーして、クラスのみんなに配ったらどう思いますか？

嫌な気持ちになりませんか？

自分がされて嫌なことは、他の人にしてはいけません。

作者の気持ちをしっかり考えて、著作権に注意しましょう。

デジタル・シティズンシップ（１）

（１）多様性の認識と寛容さ

作者にもいろいろな考え方の人がいます。

みんなにどんどん自分の作品を広めてほしいな、と考える作者、みんなに自分の作品を広めるときには、自分に連絡をしてほしいな、と考える作者、お金を払ってくれるならば、自分の作品を広めてもいいかな、と思う作者、自分の名前を表示してくれるならば、勝手にどんどんコピーしてかまわないと思っている作者。

必ず連絡してほしいとか、お金を払ってほしい、と思う作者を、性格が悪いとか、お金に汚いとか、がめついなどと非難してはいけません。

自分が作った作品に対する思い入れや感情、そして「価値観」は、ひとそれぞれ違うということを理解しなければいけません。

このように、自分が良いことだ、と思ったことでも、他の人が必ずしも良いことだと思うとはかぎりません。

自分は嫌だ、と思ったことでも、他の人も同じように嫌だとはかぎらないのです。

デジタル・シティズンシップ（２）

（２）対話を重視し、共通理解（落としどころ）を図る

作者の気持ちは、想像はできるかもしれませんが、実際に、どのような気持ちなのかは、**本人に聞いてみないとわかりません**。ですから、著作物をコピーする場合は、作者に「コピーしたいと思っていますのですが、かまわないでしょうか？」と連絡をして、よいかどうか許可をとる必要があるのです。

作者に許可を得るうえでは、作者と作品に対する敬意を表する必要があります。また、「**なぜその作品をコピーしたいのか**」という作品に対する自分の思いを作者に伝え、お金を払うかどうか、どのくらいコピーするかどうか、誰にコピーを渡すか、そういった「条件」を、作者と対話（交渉）をすることによって**共通理解を図ることが著作権の基本的な考え方**です。

デジタル・シティズンシップ（3）

（発展課題）利用者、著作者、双方の視点での著作権の学び

- ① みなさんに、作者と利用者の立場にわかれて、作者に連絡し、コピーや利用料金の交渉をする対話型ロールプレイをしてもらいます。
- ② ①が終わったら、自分の作品が、他の人にどのように利用されたいか、という自分の考えを表明（意思表示）する実習をしてもらいます。 意思表示をする仕組みにクリエイティブ・コモンズ（CC）ライセンスという決まりがありますので、自分の作品にCCライセンスをつけてみましょう。

デジタル・シティズンシップ（４）

（さらに発展課題：高校、大学で学ぶ）著作権制度の構築

- ① 先に学んだCCライセンスにも、様々な課題があります。
どのような課題があるか、議論しましょう。
- ② ①であげた課題の解決方法を考え、提案してみましょう。
- ③ 現在の日本の著作権法には、どういう問題があるかを議論し、どのような法律や制度が望まれるかを検討し、提案しましょう。



国連など国際機関でのDCの捉え方

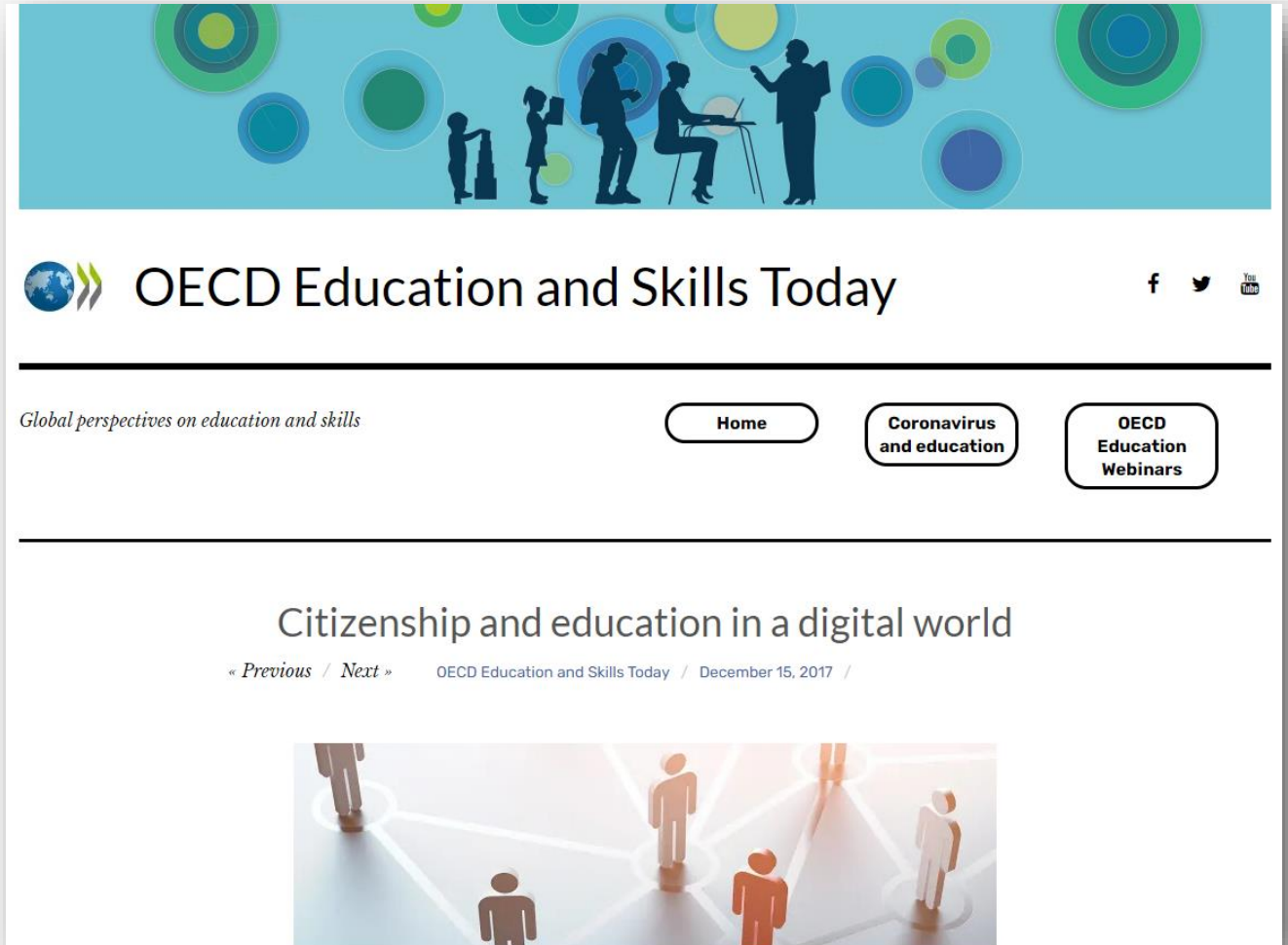


OECD

教育システムは、最も不利な立場にある人々のアクセスを確保し、すべての子どもたちがデジタル技術の積極的かつ倫理的な利用者になるために必要なスキルを育成するために、包括的かつ全体的なアプローチをとる必要があります。

デジタル・シチズンシップは、子どもたちに以下の力を与えます。

- 積極的かつ責任を持って社会に参加できるようにします
- デジタル技術へのアクセスを可能にする
- デジタルスキルと社会的・情緒的スキルの向上
- デジタル・シチズンシップの育成

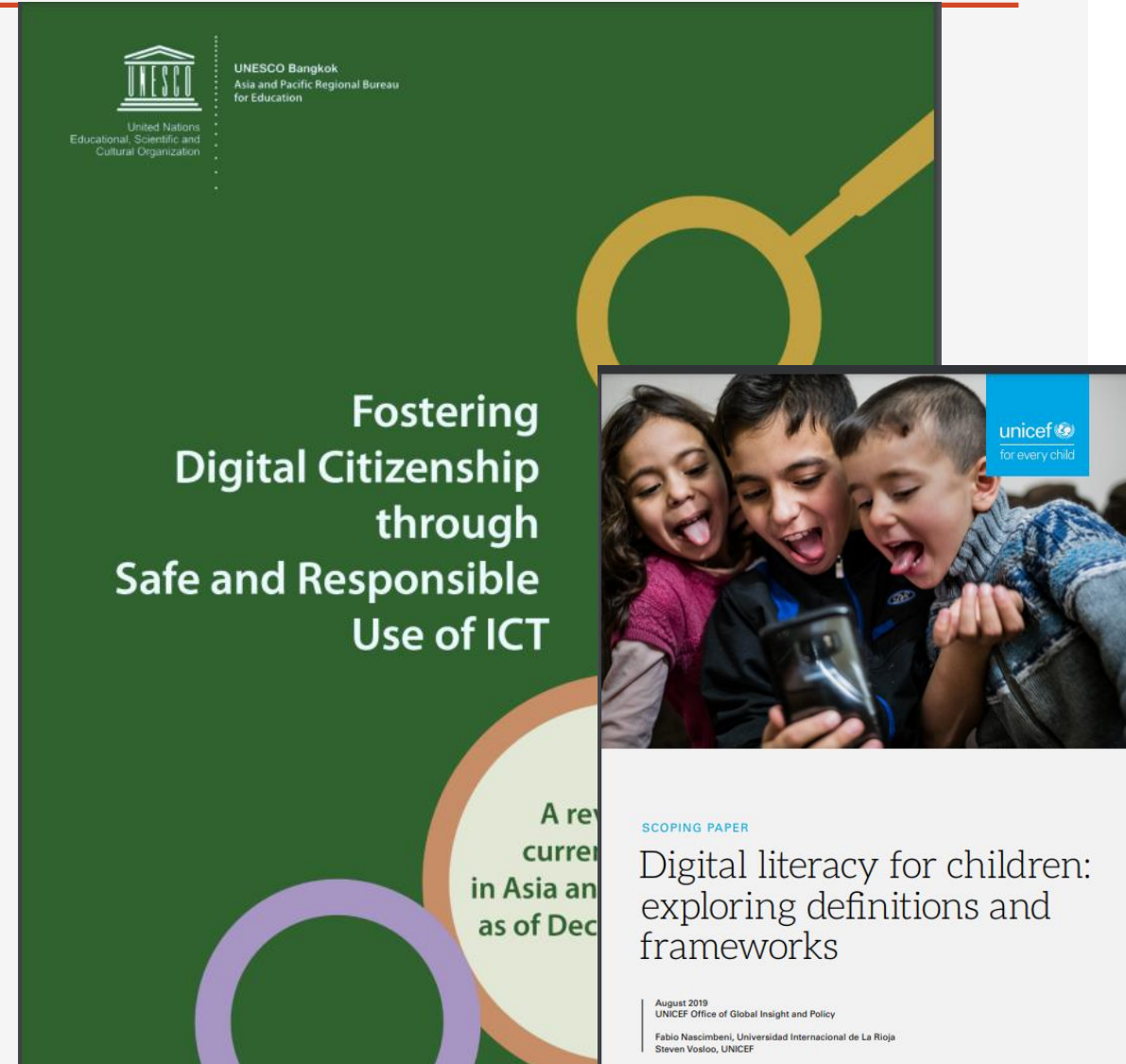


UNESCO

デジタル技術は急速に変化しており、ICT利用に伴うリスクを防止・軽減するための対策に追いつくことは非常に困難です。したがって、積極的なアプローチとしては、**子どもたち、教師、保護者にデジタルリテラシーとシティズンシップの教育を行うことです。**

デジタルリテラシーとシティズンシップ、言い換えれば、**デジタルの世界で良い市民になるにはどうすればよいか**、ということをお子たちや教師、親に教育することが積極的なアプローチとなるでしょう。

世界中のさまざまな政府や組織が、デジタルリテラシーやシティズンシップの向上に向けた取り組みを行っています。ICTがもたらす機会とリスクを理解するためにICTが若い世代にもたらすチャンスとリスクを同時に認識し、インターネットの普及率が高く、テクノロジーの整備が進んでいる国では、最近、この問題に大きな関心を寄せています。

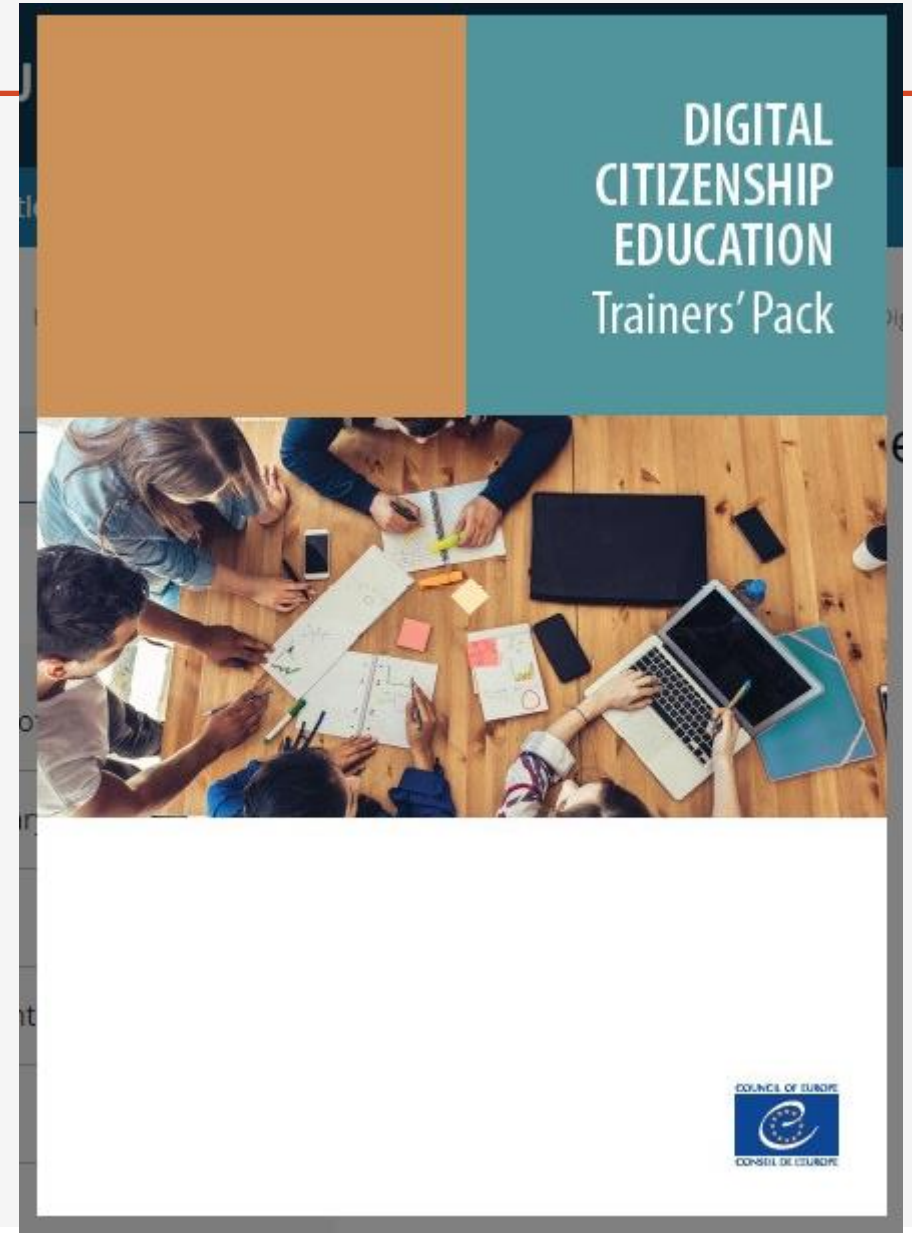


欧州評議会

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**のことです。

デジタル・シティズンシップは、コンテンツの作成や公開、交流、学習、研究、ゲームなど、あらゆるタイプのデジタル関連の活動を通じて表現することができます。

効果的なデジタル・シティズンシップは、幅広いデジタル・コンピテンシーに加え、オンライン消費者意識、オンライン情報とその情報源の批判的評価、インターネットのプライバシーとセキュリティの問題に関する知識など、デジタル・シティズンシップに特化した能力も求められます。また、**他者の尊重、共感、民主主義や人権の尊重**など、幅広い一般的な市民活動能力にも依拠します。



ISTE（国際教育技術協会）

International Society for Technology in Education

デジタル・シチズンシップに必要な5コンピテンシー

■ **包括的であること**－複数の視点に耳を傾け、敬意を持ってそれを認め、敬意と共感を持ってオンラインで他者と関わります。

■ **情報を得る**－デジタルメディアやソーシャルポストの正確性、視点、妥当性を評価する。

■ **関与する**－テクノロジーとデジタルチャネルを市民活動に活用し、物理的・仮想的なコミュニティにおいて問題を解決し、良い方向に導く力となります。

■ **バランスのとれた行動**－私は、自分の時間と活動の優先順位を、オンラインとオフラインの両方で、十分な情報に基づいて決定します。

■ **注意深い**－自分のオンラインでの行動に気を配り、安全に過ごす方法や他の人に安全な空間を提供する方法を知っている。



Areas of Focus

Professional Development

Membership

DIGITAL CITIZENSHIP

Can Minecraft teach team building?

Mon, 02/12/2018 - 16:00 Digital Citizenship

It was October. My Introduction to Computer Science class had been meeting for two months, and we were deep into a discussion about game design. One of my students gestured casually at the student across the room. "That's right! I agree with what... what's-his-name said over there."...

MORE

ISTE デジタル・シティズンシップの要素

最新のデジタル・シティズンシップの「要素」は次の9つの要素

1. デジタル・アクセス
2. デジタル・コマース（商取引）
3. デジタル・コミュニケーションとコラボレーション
4. デジタル・エチケット
5. デジタル・フルエンシー（流暢さ）
6. デジタル・ウェルネス（健康福祉）
7. デジタル・法と規範
8. デジタル・権利と責任
9. デジタル・セキュリティ

< 基礎となる5Cコンピテンシー >
クリティカル・シンキング
クリエイティブ・シンキング
コミュニケーション
コラボレーション
シチズンシップ

< 今後、加わりそうなキーワード >

デジタル・ウェルビーイング（幸福）

デジタル・**レジリエンス**（強靱さ・回復力）

※困難や逆境の中にあっても心が折れることなく、状況に合わせて柔軟に生き延びようとする力