

GLOCOMワークショップ

デジタル・シティズンシップとは何か

坂本旬（法政大学）

2020年6月19日

初等中等教育分科会(第125回)・新しい時代の初等中等教育の在り方特別部会(第7回)合同会議 会議資料

会議資料

- 議事次第 (PDF:51KB)
- 資料 全国の学校教育関係者のみなさんへ(案) (PDF:677KB)
- 参考資料1 今村委員提出資料 (PDF:228KB)
- 参考資料2 岩本委員提出資料 (PDF:284KB)

開催日

令和2年4月27日(月曜日)

お問合せ先

初等中等教育局初等中等教育企画課教育制度改革室

3. デジタル前提世代の子どもたちに、デジタル・シティズンシップ教育を推進すべき。

ネットやICTデバイスを子どもたちに利用させることに対する不安感を持つ人は少なくない。それ故、教育のICT化や1人1台デバイスを持って学ぶことに対して懐疑的で、今回の一斉休校後であっても、取り組まないことを宣言している自治体もある。しかし、98%の高校生は携帯電話を所持している。デジタルか、アナログかという2項対立の中で大人が躊躇しているうちに、子どもたちはネットを使いこなし、リスクを理解せぬまま、無防備に振る舞う。

GIGAスクール構想を実現する上で、デジタル前提社会で生きる子どもたちがそのリスクを理解し、安心安全に利用しながら可能性を広げられるように、『デジタル・シティズンシップ教育』の推進が必要。

現在の『情報モラル教育』は、個々の安全な利用を学ぶものであるのに対し、『デジタル・シティズンシップ教育』は人権と民主主義のための善き社会を創る市民となることを目指すものである。それは、個人のモラル教育ではなく、パブリックなモラル教育とも言える。利用を躊躇させる情緒的抑制から、賢く使う合理的活用ができる人材育成へと、転換をすべきである。

参照：[日本におけるデジタル・シティズンシップ教育の可能性](#)

朝日新聞デジタル &M(2020.5.25)

ネットのリスクと利点伝えるデジタルシティズンシップ教育を

もちろん、こうした教育のオンライン環境を整えるには、ツールの浸透だけでなく数々の課題があることも確かだ。今村はこう語る。

「これまで教育現場では、ゲーム依存やネット依存を恐れて『ネットは怖いぞ』という教育がなされてきました。でも大人が躊躇しているうちに、98%の高校生は携帯電話を持っているし、小学生にもチューナーは人気です。むしろ問題は、子どもたちがネットのリスクを理解しないままに無防備に振る舞っていることです」

「子どもたちには『ネット上では行動が履歴になって永遠に残る、簡単にデータがコピーされる、情報が拡散される』ということを教えて、リアルとネットを行き来しながら生きていくことを教えないといけない。まさに『デジタルシティズンシップ教育』を推進すべきです」

「大人たちにも課題があります。今回のコロナ禍で、職員室にある二本の電話を先生同士で取り合うようにして子どもたちに連絡しているケースもあると聞きました。しかも先生が把握しているのは親の携帯電話だから、親が外出していたら子どもと直接繋がれません。そんな状態では、子どもの命の危険すらあります。もはやオンラインネットワークは必須なのです」

「情報ネットモラル教室」を実施 インターネット上でのマナーとモラルについて学ぶ



近年のスマートフォンやSNSの普及に伴い、中学生にとってもインターネットは大変身近なものになりました。本教室を通じて、生徒たちを取り巻くインターネットの現状を知り、ネット上でのマナーやモラルについて学びます。

- 【本件のポイント】
- 和歌山県立少年センター 西條道徳館による「情報ネットモラル教室」を開催
- インターネット上でのマナーとモラルについて学ぶ
- インターネットを利用する際に、適切な対応ができる能力を身に付ける

Digital Citizenship Week: 6 Resources for Educators

By Matt Davis
October 16, 2013 Updated September 14, 2016



スマホが普及したことを考えると、とりわけ高校や中学校では、その管理やデジタル・エテケット教育は教師にとっても大きな関心事です。

コモンセンスDC教材 高校1年生：オンラインのヘイトスピーチに対抗する



5:54

オンラインのヘイトスピーチと外国人嫌悪に対抗するにはどうすればよいでしょう？
我々人間は社会的つながりとグループとの関係によって繁栄します。しかし、この傾向は、外の人々に対して疑い深くなることにもつながります。この恐怖—外国人嫌悪—は、我々とは異なる人々と触れることで克服出来ますが、インターネットはしばしば克服をより困難にします。生徒がこの課題を認識し、オンラインのコンテンツを舵取りする戦略を見つけられるようになります。

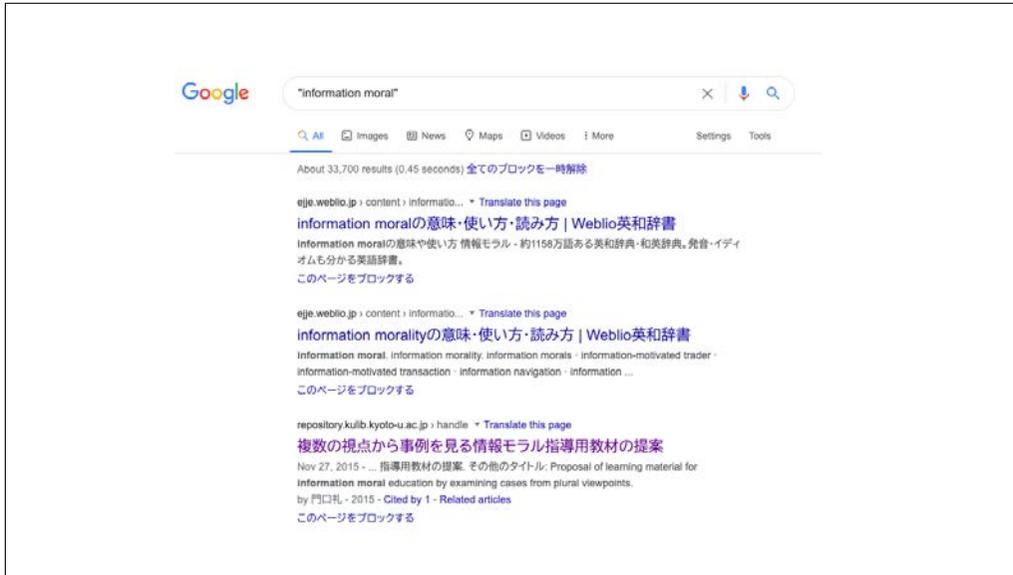
文科省情報モラル教材 ネット依存 (中2～高3) 身近にひそむネット依存



いわゆる「ネット依存」と呼ばれる状態に陥ることを未然に防ぐために、健康や社会生活等を意識しながら、インターネットの適切な活用方法を考えさせる。

「情報モラル」とデジタル・シティズンシップ教材ビデオの比較 (学生の意見)

- 日本の情報モラルの授業は”大人が”決めた約束を守ることを教えているのに対して、アメリカのデジタル・シティズンシップ教育では”自分で”行動するスキルを獲得させるものだと感じました。日本の授業では当事者意識が育たないと感じますし、自分で考えて行動することを想定出来ていないと思います。
- 全体的にみて日本のものはソーシャルメディアは悪いものだという偏った思考を押し付けるような生産性のないもので、これを見せられても何の解決にもならないと感じました。それに対して、アメリカのものは実際に生徒と同じ世代の子供達が動画にたくさん登場し、実際に自分の周りで起こったこと、そしてそれに対して思ったこと、してしまったことを共感を得るように話されていました。そしてソーシャルメディアのいい面も話されていて、こういうことに気をつけながら、正しく付き合っていこうと、前向きな動画でした。



ユネスコとデジタル・シティズンシップ

数多くの国の教育政策を担う政治家や行政担当者は、子どもたちのICT教育をそのリスクを少なくすることから、子どもたちがICTを効果的かつ責任を持った使い方ができるように、子どもへの意識づけと批判的思考の育成を支援する方向へと進化してきた。もっとも新しいアプローチは「デジタル・シティズンシップ」への支援政策である。

「デジタル・シティズンシップ」とは次のように定義できる。すなわち、情報を効果的に見つけ、アクセスし、利用、創造する能力であり、他の利用者とともに積極的、批判的、センシティブかつ倫理的な方法でコンテンツに取り組む能力であり、そして自分の権利を意識しつつ、オンラインおよびICT環境に安全かつ責任を持って航行する能力である。

ユネスコ(2016)「アジア太平洋地域におけるICTの安全で効果的で責任ある利用によるデジタル・シティズンシップの構築」

リブル(2015)
『学校におけるデジタル・シティズンシップ』 (3版)

リブル&パーク(2019)
『学校リーダーのためのデジタル・シティズンシップ・ハンドブック』

デジタル・シティズンシップの9つの要素

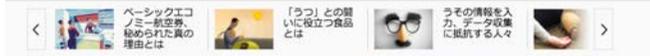
テクノロジー利用に関する適切かつ責任ある行為の規範

1. **デジタル・アクセス** 平等なテクノロジーへのアクセス
2. **デジタル・コマース** ネットでの安全な売買
3. **デジタル・コミュニケーション&コラボレーション**
情報をネット上で適切かつ安全に共有・協働
4. **デジタル・エチケット** 礼儀正しい行動規範によるテクノロジーの利用
5. **デジタル・フルーエンシー** デジタル・テクノロジーの利用
メディアリテラシーと情報リテラシーを含む
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健康
7. **デジタル法** ネット上で見つけたテクノロジーやコンテンツの合法的な利用
8. **デジタル権利と責任** インターネットの自由と責任
9. **デジタル・セキュリティ** ネット上の安全

DOW JONES, A NEWS CORP COMPANY
 ダウ平均 ▼ 24360.14 -0.50% ナスダック ▼ 7106.65 -0.47% 米10年債 ▲ 4/32 Yield 2.825% 原油 ▲ 67.39 0.48%

THE WALL STREET JOURNAL

有料会員登録 | サインイン
 今なら3ヵ月100円
 ホーム 経済 マーケット ビジネス テクノロジー 国際 日本 オピニオン・社説 ライフ バロンス



編集長 D&C テクノロジー - Facebook
 コミュニケーション革命が、働き方を変える

偽のニュース、10代の多くは見分けられず = 米調査

By SUE SHELLENBARGER
 2016年11月22日 13:10 JST

10代の若者はソーシャルメディアを自在に使いこなし、自撮り写真をアップロードし、友人とやりとりしているように見える。だが、インターネット上で見つけた情報の正確性や信頼性を評価できるだけの知識を持ち合わせていない場合が多い。

米スタンフォード大学が中学生から大学生までの7804人を対象に行った調査によると、中学生の約82%は、ウェブサイト上にある「スポンサー付きコンテンツ（広告）」とニュース記事を判別できなかった。



デジタル・シティズンシップ法

ワシントン州 2017年4月6日可決
 2017年7月23日発効

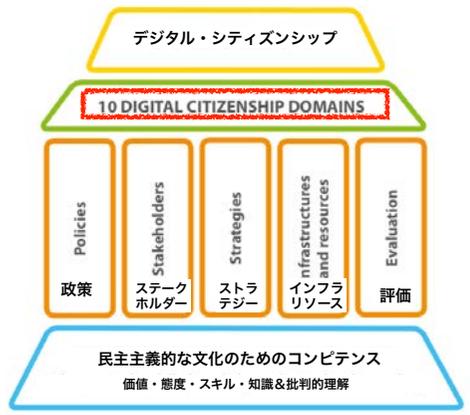
2017年4月米国ワシントン州で成立
 → 全米へ拡大
 メディア・リテラシー教育との統合

メディア・リテラシー メディア・メッセージに関する批判的思考を可能にするスキル
 デジタル・シティズン メディア創造の主要な方法であるデジタルツールを効果的かつ深く考えて活用するリテラシー・スキルを持った市民



デジタル・シティズンシップ教育ハンドブック
 BEING ONLINE
 WELL-BEING ONLINE
 RIGHTS ONLINE
 2019

デジタル・コンピテンス発達のための欧州評議会モデル



デジタル・シティズンシップの10領域

- From 20 CDC competences to 10 digital domains.
- Access and inclusion** concerns access to the digital environment and includes... **アクセスとインクルージョン**
 - Learning and creativity** refers to the willingness and the attitude of citizens towards learning in digital environments over their life course, both to develop and express different... **学習と創造性**
 - Media and information literacy** concerns the ability to remember, understand and express creativity through digital media as critical thinkers. Being able to... **メディア情報リテラシー**
 - Ethics and empathy** concerns online ethical behaviour and interaction with others based on skills... **倫理と共感**
 - Health and well-being** relates to the fact that digital citizens inhabit both virtual and real spaces. For this reason, the basic skills of digital competence alone are not sufficient... **健康と福祉**
 - Presence and communications** refers to the development of the personal and interpersonal qualities that support digital citizens in building and maintaining an online presence and identity... **eプレゼンスとコミュニケーション**
 - Active participation** relates to the competences that citizens need to be fully aware of when they interact within the digital environments they inhabit in order to make responsible... **積極的参加**
 - Rights and responsibilities** are something citizens enjoy in the physical world, and digital citizens in the online world also have certain rights and responsibilities. Digital citizens can enjoy rights of privacy, security, access and inclusion, freedom of expression, with those rights come certain responsibilities to ensure a safe and responsible digital environment for all. **権利と責任**
 - Privacy and security** includes two different concepts: privacy concerns mainly the personal protection of one's own and other's online information, while security is related more to one's own awareness of online actions and behaviour. It is... **プライバシーと責任**
 - Consumer awareness** relates to the fact that the World Wide Web, with its broad dimensions, such as social media and other virtual social spaces, is an environment where often the fact of being a digital citizen also means being a consumer. **消費者アウェアネス**



ISTE政策担当 ジ・スソン氏

- ・ コロナ・パンデミックにより、何百万人もの生徒がオンラインで交流するようになったため、効果的なデジタル・シチズンシップ育成が重要
- ・ DigCitCommit連合の5つのコンピテンシーを含んだデジタル・シチズンシップ教育がいくつかの州で拡大
- ・ バージニア州では、制限を厳しくするのではなく、デジタル・シチズンシップを通じて学生の主体性の育成を中心に据えた

バージニア州教育長 ジェームズ・レーン氏

- ・ 閉校中も学校が再開したときも生徒に必要なスキルを構築
- ・ 重視するスキルの一つがデジタル・シチズンシップ
- ・ すべての卒業生が5C（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）を身に付けることを明確化
- ・ 自治体のリーダーは、教師、教員養成関係者、企業、政策立案者と一緒になって共通のビジョンを構築することに焦点を当てるべき

DigCitCommit連合の5つのコンピテンシー

1. インクルーシブ
2. 情報力
3. 活動参加
4. バランス
5. アラート



正しく理解し社会貢献 デジタルシチズンシップ教育

2020/6/9 2:00

保存 共有 印刷 通知 その他



授業時に役立つ防災アプリを児童が自ら考える授業を実施している。(2月、熊本市の塩木小学校)

スマートフォンやインターネットなど情報ツールの特性を生かし、社会に役立つ方法を考える「デジタルシチズンシップ教育」が広がってきた。ネット上のトラブルを恐れて自由な学びを制限するのではなく、適切な安全対策を取りつつ、子供たちの創意工夫を育む。

Jun Sakamoto(C) - Hosei University

シンポジウム「デジタル時代のシチズンシップ教育」(2019.11.9)



Jun Sakamoto(C) - Hosei University

提言
高等学校新設科目「公共」にむけて
—政治学からの提言—



「若者を市民教育と批判的思考によって現実世界に立ち向かうよう教育しないのは、彼らを『サメがうようよしている海へ準備なしで』放り込むようなものである。」

『高等学校新設科目「公共」にむけて—政治学からの提言—』
日本学術会議政治学委員会 (2017)

平成29年(2017年)2月3日
日本学術会議
政治学委員会

Hoggart, Richard (1999) First and Last Things

Jun Sakamoto(C) - Hosei University

ユネスコ：グローバルMILウィーク

- ・蔓延する「フェイクニュース」(虚偽情報)
- ・ヘイトスピーチと過激主義への対応

デジタル・シチズンシップ教育
メディア情報リテラシーの育成



2020年10月 韓国・ソウルで開催
2020年9月5・6日 日本でプレフォーラム開催(オンライン)

Jun Sakamoto(C) - Hosei University