

I 研究について

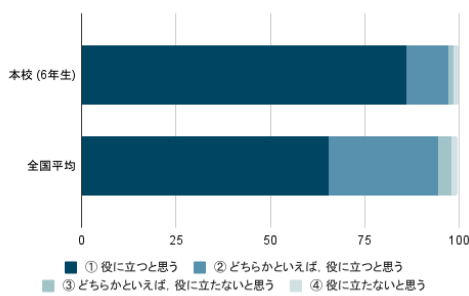
1 児童生徒と本校の情報活用の実態

令和4年度 全国学力・学習状況調査において、全国平均と比較すると、本校の児童生徒は「学習における ICT 機器の高い有用感」を感じている（図1）一方で、「授業における ICT 活用の頻度は低い」と評価（図2）している。この傾向は、前年度も同様であった。

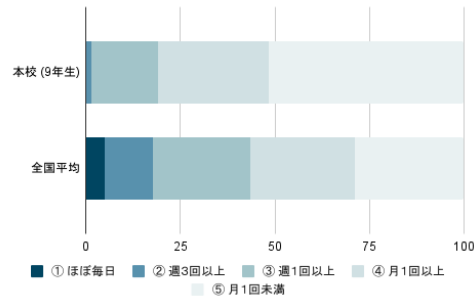
内閣府による青少年のインターネット利用環境実態調査（内閣府 2021）によれば、青少年の年齢別のインターネットの利用率は、5歳（小学校入学前）で8割を超え、年齢が上がるごとに上昇することが示されている。この傾向は、本校における調査でも見ることができる（図3）。

これらの状況は、学校外で日常的に ICT に慣れ親しんでいる児童生徒が学習における ICT の活用にも高い期待を持っているのに対して、学校が十分に応えきれていない状況を示唆していると捉えることができる。

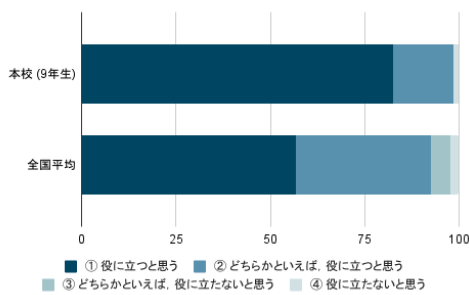
学習の中でPC・タブレットなどのICT機器を使うのは勉強の役に立つと思いますか



学校で、学級の友達と意見を交換する場面で、PC・タブレットなどのICT機器を、どの程度使っていますか



学習の中でPC・タブレットなどのICT機器を使うのは勉強の役に立つと思いますか



学校で、学級の友達と意見を交換する場面で、PC・タブレットなどのICT機器を、どの程度使っていますか

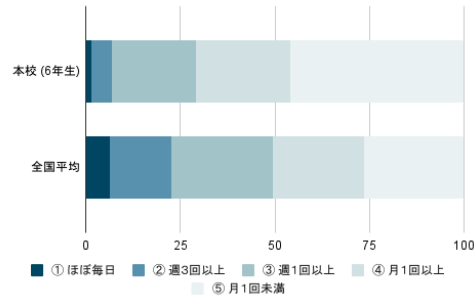


図1 学習における ICT 活用の有用感

図2 学校の授業における ICT 活用の頻度

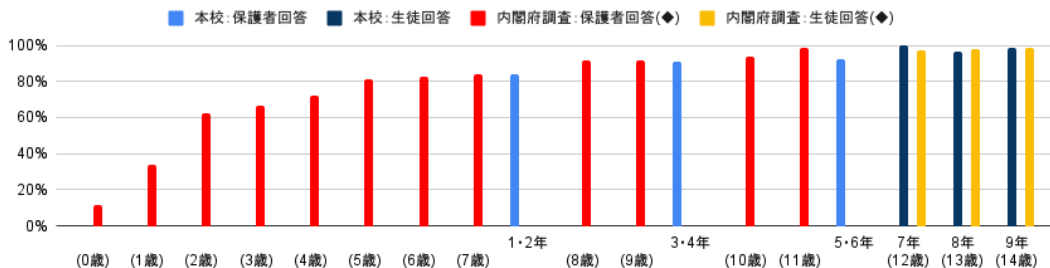


図3 インターネット利用率の比較

また、全国学力・学習状況調査において「携帯電話・スマートフォンやコンピュータの使い方について、家の人と約束したこと」を守ろうとする意識が、本校の児童生徒では全国平均並（6年生）か全国よりも高い（9年生）ことが現れている。一方で、「テレビゲーム」や「SNS や動画視聴など」をする頻度が全国平均よりも低く、スマートフォンやコンピュータなどの ICT 機器を「勉強のために」使う頻度も、全国平均よりも低くなっていることも分かっている（表 1）。

つまり、本校の児童生徒の ICT 活用頻度は、学校であろうと家庭であろうと「使い過ぎ」というようなことはなく、むしろ大人との約束のもと、同世代の子どもに比べて強く抑制されていることが考えられる。

豊福（2015）は、「テクノ不安症候群やゲーム脳といった ICT 忌避主張や保護者側のあいまいな不安を学校側が取り込み、学校での ICT 利用の禁止・制限を正当化する共犯関係が成立している」と指摘しており、本校における状況は、**子どもを取り巻く大人の ICT 活用に対する忌避感が、子どもの ICT 活用に抑圧的な作用を与え、娯楽利用の制限のみならず、ICT の学習利用も遠ざけている可能性を推察することができる。**

学習指導要領において、情報活用能力は言語能力や問題発見・解決能力に並ぶ、「学習の基盤となる資質・能力」（文部科学省 2017）として位置付けられている。この情報活用能力は「情報モラルを含む」と定義付けられている。本校においては、**情報を取り巻く環境を実社会に即して強化し、学習環境を改善しながら、実践に取り組む必要がある。**

表 1 ICT 活用に関わる児童質問紙・生徒質問紙の回答状況

6年生平均*			9年生平均*			質問 番号	質問内容
本校	全国	差†	本校	全国	差†		
2.47	2.60	-0.13	2.48	2.18	0.30	4	携帯電話・スマートフォンやコンピュータの使い方について、家の人と約束したことを守っていますか
3.33	3.97	-0.64	3.44	3.61	-0.17	5	普段（月曜日から金曜日）、1日当たりどれくらいの時間、テレビゲーム（コンピュータゲーム、携帯式のゲーム、携帯電話やスマートフォンを使ったゲームも含む）をしますか
4.41	5.12	-0.71	3.44	3.81	-0.37	6	普段（月曜日から金曜日）、1日当たりどれくらいの時間、携帯電話やスマートフォンで SNS や動画視聴などをしますか（携帯電話やスマートフォンを使って学習する時間やゲームをする時間は除く）
2.36	2.64	-0.28	2.51	3.03	-0.52	32	5年生（中学校調査では1、2年生）のときに受けた授業で、PC・タブレットなどの ICT 機器を、どの程度使用しましたか
3.01	2.72	-0.29	2.86	3.12	-0.26	33	学校で、授業中に自分で調べる場面で、PC・タブレットなどの ICT 機器を、どの程度使っていますか（インターネット検索など）
3.47	4.08	-0.61	3.62	4.31	-0.69	34	学校で、学級の生徒と意見を交換する場面で、PC・タブレットなどの ICT 機器を、どの程度使っていますか
3.51	3.90	-0.39	3.77	4.31	-0.54	35	学校で、自分の考えをまとめ、発表する場面で、PC・タブレットなどの ICT 機器を、どの程度使っていますか
1.41	1.18	0.23	1.53	1.21	0.32	36	学習の中で PC・タブレットなどの ICT 機器を使うのは勉強の役に立つと思いますか
4.56	4.96	-0.40	4.57	4.90	-0.33	37	普段（月曜日から金曜日）、1日当たりどれくらいの時間、スマートフォンやコンピュータなどの ICT 機器を、勉強のために使っていますか

※ 平均は、等間隔尺度による調査結果について、質問内容が示す事柄の頻度の高さに応じて点数化したものを集団ごとに平均して求めている。値が大きいほど、質問内容に関する頻度が低い（または、「当てはまらない」の回答が多い）ことを表している。

† 平均の差は、本校-全国の差を求めたもの。

## 2 メディア・リテラシー教育と情報モラル教育

本実践に関わる内容として、「メディア・リテラシー教育」と「情報モラル教育」を次のように捉えている。

メディア・リテラシーの定義について、山脇（2021）によれば、「広義のメディアリテラシーは、例えばフェイクニュースを見極めるといった情報リテラシー、ニュースについてのリテラシー、デジタルのスキルも含めたリテラシーなど、さまざまなリテラシーを含んでいる」と説明されている。また、狭義のメディア・リテラシーとしては、坂本（2021）は、「民主主義社会におけるメディアの機能を理解するとともに、あらゆる形態のメディアメッセージへアクセスし、批判的に分析評価し、想像的に自己表現し、それによって市民社会に参加し、異文化を超えて対話し、行動する能力」として定義している。

このことから、**メディア・リテラシー教育では、メディアの機能についての理解、批判的思考、創造的思考、市民社会への参加、対話、行動するスキルや能力の獲得を視野に入れた実践が望まれる。**

学習指導要領は、情報モラルを「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」と定義している。情報モラル教育については様々な実践が行われているが、情報モラル教育研究の立場からも「現状の指導法は、基本的に、『葛藤場面を設け、心情に訴えかけて、よくない行為を思いとどませる心情重視型』や、『ルールを覚え込ませるルール重視型』の指導法である。これら現状の指導法の問題点は、指導に多くの時間を要すること、技術の進歩や状況の変化に柔軟に対応する考え方を提供できていないこと、禁止事項を強調することで情報技術の活用にはネガティブな印象を与える」ことが課題として挙げられている（玉田 2015）。

政府のGIGAスクール構想（GIGA：Global and Innovation Gateway for All）により、学校の情報環境が大きく様変わりしている状況においては、「考え方と態度」の育成に留まる旧来の情報モラル教育が、より複雑化する社会において求められる行動規範やスキルを身につけるためのカリキュラムを提供できていない可能性が考えられる。

### 3 デジタル・シティズンシップ教育

デジタル・シティズンシップは、1990年代初期に米国で誕生したとされている。2015年には国際教育工学会（International Society for Technology Education：ISTE）が、次のような定義を示している。

生徒は相互につながったデジタル世界における生活、学習、仕事の権利と責任、機会を理解し、安全で合法的倫理的な方法で行動し、模範となる。

このような定義にあるように、デジタル・シティズンシップ教育は、学校や日常に限らず、社会全般に広がるデジタル世界を、児童生徒や大人を含む一人一人が行動する指針を身につけ、主体的に行動できるためのスキルを獲得することを目指している。

米国には、デジタル・シティズンシップ教育の教材を提供しているNPO団体Common Sense Mediaがある。この団体は、サイト「Common Sense Education」において、幼稚園から高等学校の全ての学年におけるデジタル・シティズンシップ教育の教材を網羅的に提供している。この教材群をもとに、今度・林（2021）は、デジタル・シティズンシップ教育のポイントや教材の特徴を次のように紹介している（表2）。

表2 デジタル・シティズンシップ教育のポイントや教材の特徴

<p><b>デジタル・シティズンシップの6領域</b> (Common Sense Education による)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>メディアバランス</li> <li>プライバシーとセキュリティ</li> <li>デジタル足あととアイデンティティ</li> <li>対人関係とコミュニケーション</li> <li>ネットいじめ、オンライントラブル</li> <li>ニュース・メディアリテラシー</li> </ul>	<p><b>デジタル・シティズンシップの実践のポイント</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>日常的なICTの利活用を前提とすること</li> <li>インターネットという公共空間における公共マナーを学ぶこと</li> <li>同じ答えに導くのではなく、個々の価値観の違いを尊重し、多様な捉え方があることを理解すること</li> <li>ICTの特性を善き利用に結びつけること</li> <li>メリットとデメリットを検討し、悪い特性や悪い結果だけを強調しないこと</li> <li>オンラインで立ち止まって考え、行動するための方法と理由を学ぶこと</li> <li>個人の安全な利用のためだけに学ぶのではなく、人権と民主主義のための情報社会を構築する善き市民となるために学ぶこと</li> </ul>	<p><b>デジタル社会で善き市民（デジタルシティズン）となるための5つの中核的資質</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>落ち着いて内省する（自分の気持ちを確かめる）</li> <li>見通しを探究する（他者の気持ちに気を配り、市民としての責任を考える）</li> <li>事実と根拠を検討する（さまざまな情報源や要素を検討し、根拠を確かめる）</li> <li>可能な行動を想定する（自分や他者への責任、影響を考えたうえで行動方針を考える）</li> <li>行動を起こす（前向きな行動方針を決定する、必要ときは助けを求める）</li> </ul>								
<p><b>デジタル・シティズンシップの教材の特徴</b></p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="194 1258 363 1323">① 定義を示す</td> <td data-bbox="370 1258 788 1323">学習者が用語の意味を正確に理解するために、言葉を大切にし、学ぶ用語を定義する。授業者によって解説、解釈が異なることを防ぐ。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="194 1332 363 1420">② 立ち止まるための手順を学ぶ</td> <td data-bbox="370 1332 788 1420">インターネット上では、誰もが十分に考えることなく、行動しがちであるため、オンラインで行動するときの「立ち止まる」ための手順と方法を学ぶ。行動する前に「立ち止まる（ひと休み）」「考える」「相談する（たずねる）」の3つの手順を学び、学習の最後にも確認する。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="194 1429 363 1494">③ 思考ルーチンをベースに展開する</td> <td data-bbox="370 1429 788 1494">授業は、思考ルーチンをもとに展開していく。子どもたちは、オンラインで困難に直面した際、この思考ルーチンを活用して、「立ち止まり、考え、行動する」方法を検討する。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="194 1503 363 1525">④ 家庭と学びを共有する</td> <td data-bbox="370 1503 788 1525">ワークシートの保護者記入欄や保護者向けの文書で、授業での学びを、家庭と共有する。</td> </tr> </table>		① 定義を示す	学習者が用語の意味を正確に理解するために、言葉を大切にし、学ぶ用語を定義する。授業者によって解説、解釈が異なることを防ぐ。	② 立ち止まるための手順を学ぶ	インターネット上では、誰もが十分に考えることなく、行動しがちであるため、オンラインで行動するときの「立ち止まる」ための手順と方法を学ぶ。行動する前に「立ち止まる（ひと休み）」「考える」「相談する（たずねる）」の3つの手順を学び、学習の最後にも確認する。	③ 思考ルーチンをベースに展開する	授業は、思考ルーチンをもとに展開していく。子どもたちは、オンラインで困難に直面した際、この思考ルーチンを活用して、「立ち止まり、考え、行動する」方法を検討する。	④ 家庭と学びを共有する	ワークシートの保護者記入欄や保護者向けの文書で、授業での学びを、家庭と共有する。	<p><b>5つの中核的資質を発達させるための思考ルーチン</b></p> <p style="text-align: center;">感情を確認 ↓ 原因を特定 ↓ 対応を検討 ↓ 行動の準備</p> <p>今の感情を確認：悲しい、不安、怖い、心配または不快感がありますか。</p> <p>原因を特定：その感情に繋がった原因はなんですか。それは、あなたや他の誰かが言ったことやしたことですか。</p> <p>対応を検討：考えられる対応を検討：どのような行動の選択肢が実行可能ですか。その選択肢を実行した際の良い点と欠点はなんですか。</p> <p>行動の準備：前向きな方法で行動し、対応するための準備を考えましょう。</p>
① 定義を示す	学習者が用語の意味を正確に理解するために、言葉を大切にし、学ぶ用語を定義する。授業者によって解説、解釈が異なることを防ぐ。									
② 立ち止まるための手順を学ぶ	インターネット上では、誰もが十分に考えることなく、行動しがちであるため、オンラインで行動するときの「立ち止まる」ための手順と方法を学ぶ。行動する前に「立ち止まる（ひと休み）」「考える」「相談する（たずねる）」の3つの手順を学び、学習の最後にも確認する。									
③ 思考ルーチンをベースに展開する	授業は、思考ルーチンをもとに展開していく。子どもたちは、オンラインで困難に直面した際、この思考ルーチンを活用して、「立ち止まり、考え、行動する」方法を検討する。									
④ 家庭と学びを共有する	ワークシートの保護者記入欄や保護者向けの文書で、授業での学びを、家庭と共有する。									

国内においても、デジタル・シティズンシップ教育への期待は高まっている。内閣府（2022）の総合科学技術・イノベーション会議 教育・人材育成ワーキンググループが発表した「Society 5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ（案）」の最終取りまとめでは、「子供たちの『デジタル・シティズンシップ』の育成は喫緊の課題」と示されている。

## 4 研究計画

### (1) 研究の目的

本研究では、課題を踏まえ、学校の情報環境を日常の状況に近づけ、児童生徒も、教師も、ICT利用者が主体的に判断して行動できるための態度とスキルを獲得することを目的とし、デジタル・シティズンシップ教育の方法を用いながら、課題解決に取り組むプロセスを次のように仮定した。

- ① デジタル・シティズンシップ教育の基本的な考えを教職員で共有する。
- ② 日常的なICT活用状況の改善を図りながら、テクノロジーの特性を理解する。

- ③ デジタル・シティズンシップ教育の授業実践を行い、カリキュラムを検討する。
- ④ 次年度の教育課程にデジタル・シティズンシップ教育に関するカリキュラムを導入する。

また、このプロセスにおいて、児童生徒の実態調査、教師の実態調査と授業実践についての振り返りの記述を集め、本研究の実践についての評価を行う。

## (2) 研究の方法

### ① 授業実践と授業研修会

デジタル・シティズンシップ教育のポイントを教職員で共有するための先行実践ののち、全 4 回の授業実践と授業研修会を計画した(表 3)。

各実践は、次に示す先行事例を参考にしている。

- A. 経済産業省. 「GIGA スクール時代のテクノロジーとメディア～ デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学びの社会化」. STEAM ライブラリ - 未来の教室.  
( <https://www.steam-library.go.jp/content/132> )
- B. 坂本旬・豊福晋平・今度珠美・林一真・平井聡一郎・芳賀高洋・阿部和広・我妻潤子 (2022) . 『デジタル・シティズンシップ プラスーやってみよう! 創ろう! 善きデジタル市民への学び』. 大月書店.
- C. Commons Sense Media. 「Digital Citizenship」. Common Sense Education.  
( <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship> )

表 3 授業実践の概要

対象学年	デジタル・シティズンシップの領域	参考実践
4-9 学年 (先行実践)	メディアバランス	A, B
9 学年	プライバシーとセキュリティ	B
6 学年	ネットいじめ、オンライントラブル	B
4 学年	ニュース・メディアリテラシー	C
7 学年	メディアバランス	B, C

授業研修会では、議論のツールとしてオンライン・ホワイトボード Miro を活用した(図 4)。Miro は、広大なホワイトボードをフレームで区切ることができる。これにより、グループごとの協議の議事録を残している。また、協議のための資料を同じ画面内に並べながら共有することもできる。付箋や図、スライド資料などを垣根なく柔軟に扱うことができる。



図 4 Miro による授業研修会の議事録

授業実践と授業研修会には講師を招き、指導助言を得た。

【講師】会津大学 教授 先端情報科学研究センター長 中村 章人 様

## ② 日常的な ICT の利活用の促進

教師自身の、オンライン・コミュニケーションの不得手や情報活用能力の不足を克服するため、日常的な校務の中で ICT 活用の頻度を向上することで、**執務の中での職務訓練 OJT** (On the Job Training) の機会とした。

また、ICT を活用する学習機会の提供不足を補うため、ICT 活用に関する**自主研修会**を開催したり、**企業と連携した学習者向けアプリ開発の実証事業に参画**し、授業で活用できるコンテンツの増強を図ったりした。

さらには、児童生徒の日常的な ICT の利活用を促進するため、保護者に段取りを案内しながら、**端末の日常的な持ち帰り**を開始した。また、授業支援システム (Google Classroom) を用い、**学級担任との日記交換、授業連絡の共有、部活動・委員会活動**における連絡手段や活動のためのツールとして役立てた。

## (3) 研究の評価方法

本研究の評価方法として、以下の方法 (表 4) で教師の記述を収集したり、アンケートによって児童生徒の実態を把握したりしながら、その内容や傾向を分析する。その際、より客観的な評価を行うため、**既存の調査指標に基づいたアンケート項目を採用し、全国的な傾向と比較しながら評価**を行うことにした。

また、学習者用端末からの**児童生徒のインターネットアクセス**のログを集計し、評価材料の一つとした。

表 4 研究の評価方法

対象	方法	参考にする調査指標
教師	・授業研修会の議事録 (記述分析)	-
	・デジタル・シティズンシップ教育の実践の振り返り (記述分析)	-
	・教員の ICT 活用指導力 (段階評定法)	教員の ICT 活用指導力チェックリスト (文部科学省)
児童生徒 (保護者)	・インターネットアクセスログ (アクセス数、ブロック数)	-
	・インターネット利用実態調査 (段階評定法)	青少年のインターネット利用環境実態調査 (内閣府)

## (4) 研究の時期

### ① 授業実践・授業研修会

- ・ 先行実践「メディアバランス」: 令和 4 年 6 月 17 日
- ・ 9 学年「プライバシーとセキュリティ」: 令和 4 年 9 月 7 日
- ・ 6 学年「ネットいじめ、オンライントラブル」: 令和 4 年 10 月 26 日
- ・ 4 学年「ニュース・メディアリテラシー」: 令和 4 年 11 月 2 日
- ・ 7 学年「メディアバランス」: 令和 5 年 2 月 16 日

### ② 日常的な ICT の利活用の促進

- ・ 令和 4 年 4 月から、随時 (端末の持ち帰りは、令和 4 年 5 月より開始)

### ③ 研究の評価 (アンケート)

- ・ インターネット利用実態に関するアンケート: 令和 4 年 11 月
- ・ デジタル・シティズンシップ教育の実践の振り返り、教員の ICT 活用指導力チェックシート: 令和 4 年 12 月

## II 研究の実際について

### 1 先行実践

#### (1) 第 1-9 学年「メディアバランスを考えよう週間」(メディアバランス)

児童生徒が自身のメディアバランスを記録しながら振り返るための活動週間を、年間で 3 回(7 月、10 月、2 月)設定し、全学年で実施した(低学年では、保護者に協力を依頼しながら、保護者が記録しながら子どもと一緒に振り返った)。年度はじめの活動週間の前には、先行実践として次の授業を実施している。

#### (2) 第 4-9 学年 学級活動(2)「自分のメディアバランスを見つけよう」(メディアバランス)

この授業では、メディアバランスの定義を「健康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」と知る。自分のメディア利用について「いつ」「何を」「どのくらい」使うのかを考えながら、健康的でバランスのとれたメディア利用のための個人の計画を作成する。児童生徒は、この計画表を手がかりに、7 月の「メディアバランスを考えよう週間」に臨んだ。

### 2 授業実践と授業研修会

以下に、本研究の授業実践の概要と評価をまとめる。

実践の評価では、User Local 社が提供する「AI テキストマイニング」を用いて、授業研修会の議事録としてオンライン・ホワイトボード Miro で残した参加者全員による振り返りの記述から、ワードクラウド(図 6、9、13)、係受け解析の結果を得て分析を行った。係受け解析については、スコアと出現頻度の積を求め、その値の上位 3 つの係受けが、どのような文脈で登場しているかに注目して考察した。

#### (1) 第 9 学年 学級活動(2)エ「自分のプライバシーをどのように守りますか」(プライバシーとセキュリティ)

個人情報に関する用語として「プライバシー・ポリシー」「利用規約」「プライバシー設定」「クッキー Cookie」などの定義を確認し、企業による情報収集に対して向き合う手段を考え、個人情報を守る作戦を考え、どの個人情報を提供するかは主体的に制御できる(オプトアウトする)ことを学びながら、自身の個人情報の取り扱いについて方針を検討した。

#### 本時のポイント

- プライバシーや個人情報の定義を確認
- 企業による情報収集などに対して、向き合う手段を考え、個人情報を守る「作戦」を考える。
- 小学校段階【テキスト実践 3】
  - 個人情報とは何か?
  - 個人情報を共有しないようにしよう。
- 中学校段階(13歳以上)【テキスト実践 8】
  - 個人情報を共有したり、共有しなかったりする設定を主体的に制御できるようにしよう。

図 5 本時のポイント(プライバシーとセキュリティ)

#### 【実践の評価】

事後研修会において議論のために教師が用いたオンライン・ホワイトボードの記述(以下、議事録)で多く出現した係受けは、上位 3 つが、【プライバシー-守る】【生徒-多い】【生徒-一緒に】であった。

本時のテーマである「プライバシー」を守ることにに関して、その具体的な方法や用語が生徒から多く発表されていたことが指摘されていた。また、個々の生徒の知識が共有されたことで、対話的な学びを通して学級内の理解が深まった可能性があることが指摘されていた。

また、教師の予想以上に、プライバシーに関する考え方や行動のために必要な知識を生徒が既に持っていることに気付く記述が見られた。さらに、ICT の活用については、生徒と一緒に教師自身が学んでいくことについて指摘している記述も見られた。

一方で、授業の構成として、動機付けに課題を指摘している記述も見られた。

授業において子どもの実態を目の当たりにした教師の反応からは、子どもの既有知識を低く予想していたことがうかがえる。先入観によって、オンラインにおける児童生徒の実態を教師が的確に捉えていなかったことが示唆されている可能性がある。教師の記述の中には「私よりも 9 年生のほうがいろいろ詳しい。」との指摘も

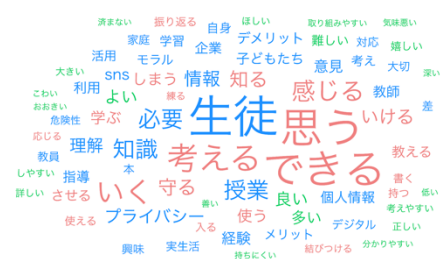


図 6 議事録のワードクラウド(第 9 学年)

あり、教師が子どもの実態から学び、教師が子どもに正解を一方向的に教授するのではなく、共に学ぶ姿勢を示す必要性が指摘されたものと考えられる。



図7 授業風景（第9学年）

〔講師による指導助言〕

本時のテーマである「プライバシーとセキュリティ」は、生きていくために必要なリビングスキル。今まで教えてこなかったことではあるが、子どもが小さいうちから教えていかなければならないこと（お金と同じ）。

「道路は危ない」と教えられても、実際に歩いてみないとわからないのと同じように、知識をもってインターネットを使う経験をしなければ学びを得られない。知っていることとできることのギャップを埋める。

自分はどこまでプライバシーを共有できるかの学びには、学校ホームページなどで、児童生徒自身が情報発信する機会を得ることも必要。

「正解のない問いについて考えている」という課題について、教師がより理解する必要がある。

(2) 第6学年 学級活動(2)ウ「ネットいじめと行動する人」  
(ネットいじめ、オンライントラブル)

チャットを通して学級内で起こる、いじめの物語をもとに「ネットいじめ」の定義を共有し、傍観者としてではなく、課題を解決するために行動する人（アップスタンダー）になることを確認し、その具体的な方法を検討した。

本時のポイント

- 「ネットいじめ」の定義を共有する。
- 課題を解決するための方針（行動する人になる）を確認し、具体的な方法を検討する。
- 小学校段階【テキスト実践5】
  - ネットいじめとは何か？
  - 傍観者ではなく行動する人になる手立てを得る。
- 中学校段階（13歳以上）【テキスト実践9】
  - 動画サイトやコメント欄が関わるより複雑な状況で、行動の手立てを得る

図8 本時のポイント（ネットいじめ、オンライントラブル）

〔実践の評価〕

議事録で多く出現した係受けは、上位3つが、【感情-確認】【意見-多い】【行動-準備】であった。

学級で起こりうるチャットを使った「ネットいじめ」のショートストーリーを通して、登場人物の感情が確認できていたことが指摘されていた。また、加害者と被害者の周りにいる人の立場として、どのように振る舞うかの行動指針に関する意見を多くの児童が持ち、グループワークや全体への発表で共有されていたことが指摘されていた。さらに、解決のために誰かを支えて立ち向かおうとするアップスタンダーとしての「行動の準備」がなされていたとの指摘もあった。

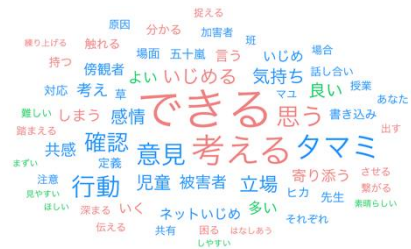


図9 議事録のワードクラウド（第6学年）

対照的に、「行動の準備」の印象については、懐疑的な意見も見られた。

いじめを解決するための行動として、児童がオンライン・ホワイトボード上に記述した初発の意見を、行動の対象と内容で分類したものを図10に示す。これを見ると、児童が考えた行動は、いじめの「加害者に注意する」をはじめとした、加害者に直接働きかける意見が最も多いことがわかる。

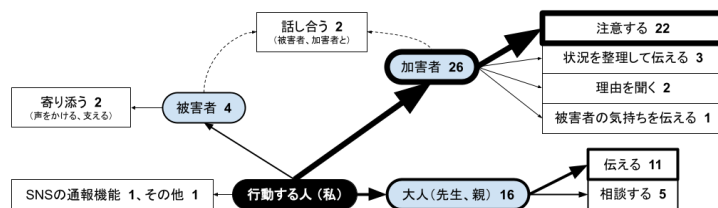


図10 初発で児童が考えた行動指針、対象、出現数

初発の意見をもとに、グループ・ワークでどのような行動が取れるかを検討している。本時の終末には、困ったときの3つの行動ステップ（① トラブルに巻き込まれていると思ったら、その場を離れ、ひと休みする。② 気持ちを落ち着かせて、何をしたらよいかを考える。③ どうしたらよいか分からないときは、信頼できる大人に相談する。）を確認し、まとめとして個人の振り返りを記述している。つまり、本時の構成では、児童がネットいじめに対してどのように立ち向かうかの**行動指針を考える段階は、(1)初発：ショートストーリーを確認した直後、(2)グループ・ワーク、(3)終末の振り返り**の3つの段階を踏んでいることになる。



図 11 授業風景（第 6 学年）

授業者の振る舞いについて、「児童の発言やワークシートから看取って確認していた」との指摘がある通り、**個々の児童の考えが丁寧に共有されており、思考を深める手立ても行われていたと捉えることができる。**

しかし、「行動の準備」に対する懐疑的な意見については、授業を参観している教師の見取りを追跡して、慎重に検討する必要がある。

例えば、「授業は見ていないがホワイトボードに入力することが中心になってしまい話し合いの深まりまでにはいたらないように思う」「ジャムボードでそれぞれの意見の共有はできると思うが、そこから思考の深まりまで持っていくのは難しい。」という教師の記述においては、オンライン・ホワイトボードの活用が、発話の減少を招き、思考の深まりを阻害しているのではないかと捉えていることが考えられる。

しかし、オンライン・ホワイトボードは、発話による意見交換よりも児童により多くの情報（他者の記述）を提供し、発話の少なさは記述をじっくり読み取ろうとしている状況だと考えることもできる。実際に、児童の考えは図 10 に現れている通り、多様である。**子どもの思考の実態を捉えることは、視覚的に捉えにくいと言う点で非常に難しいことであるが、教師個人の主観によって、その認識が子どもの実態からずれてしまい、複雑で豊かな子どもの思考の機微を見落としてしまう可能性があることを危惧しなければならない。**

なお、終末の振り返りに記述される児童の行動指針は図 10 の状態から変容している可能性があるが、この記述は手書きであったため、分析できていない。このことは、今後の授業研究において、**手書きとタイピングの記述の是非について、教師自身の信念を再考する余地のある課題**である。

### 【講師による指導助言】

本時のキーワードとして登場した「共感」は、後天的な能力として身につけ、他者の立場を想像して理解することでできるようになるスキルである。想像できる能力がないとできない。シンパシー（同情）とエンパシー（共感）は異なる。共感のスキルを高めるには、いろいろな経験をするしかないが、物語を通して様々な立場を仮想的に体験することができる。

### (3) 第 4 学年 総合的な学習の時間「著作権とは？～クリエイターの責任と権利」（ニュース・メディアリテラシー）

「著作権」とはどのようなものか、どのような場合に生じるのか、それが創作活動にどのように適用されるか、物語の音読や穴埋め課題の解決を通じた定義の理解を踏まえながら理解し、自身の作品に対する「ライセンス」（他者にどのように利用して欲しいかの意思）の示し方を検討し、他者の著作物を利用するときの行動規範について理解した。

### 【実践の評価】

議事録で多く出現した係受けは、上位 3 つが、【言葉-意味】【写真-使う】【勝手-使う】であった。

最も頻出した係受け「言葉の意味」は、ポジティブな指摘、ネガティブな指摘の両方が記述されていた。本時のキーワード

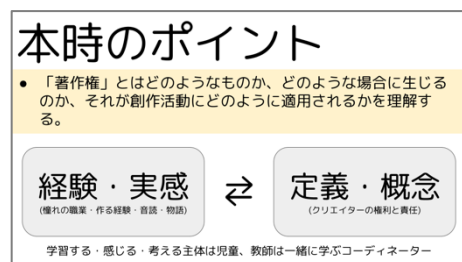


図 12 本時のポイント（ニュース・メディアリテラシー）

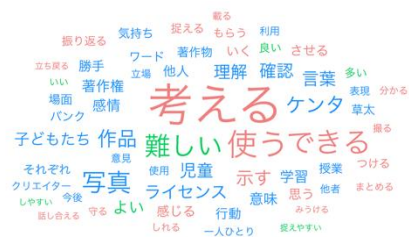


図 13 議事録のワードクラウド（第 4 学年）



である「知的財産」「ライセンス」「著作権」「出典」「盗作」について、小学 4 年生に対する難易度について意見が分かれたものであると考えられる。

本時の実践では、著作権に関わる「言葉の意味」の理解を、**児童の憧れの職業**（YouTuber、漫画家、写真家、菓子職人、歌手、建築家など）を提示したり、**学校の授業で文章や作品を作る経験**を想起させたりしながら、定義の意味をグループで**音読すること**や**物語文の穴埋め**を協力して解決する手立てを講じることで、1 人では解決が難しいが、他者の協力を得れば解決できる課題に落とし込んでいる。

この実践は、米国の Common Sense Education の提供する教材を参考に行っている。Common Sense Education の教材は、学習科学や教育工学に基づく設計がなされている。このように、1 人では解決が難しいが、他者の協力を得れば解決できる課題は、**発達最近接領域（ZPD）**や**足場かけ**で理論的に説明される。

係受けとして頻出している「写真を勝手に使う」は、教材として提示した物語（物語文の穴埋め課題）に登場する状況の一部であり、ここに注目した教師のポジティブな記述が多いことから、小学 4 年生が対象であったとしても、課題の難易度設定としては妥当であったことが推察できる。

本時の課題について、難易度が高いと感じてしまう場合、その背景には、(1) 著作権に関する概念の理解に教師自身が自信を持っていないこと、(2) 「わかる授業」を目指すあまりに課題を極度に易化しようとしてしまっていることなどが考えられる。

#### 〔講師による指導助言〕

著作権についての扱いは、インターネットが登場してから急速に変化している。リモート授業などでの公衆送信について、配慮が必要である。教材がデジタル化されていくため、スクリーンショットやカメラで許諾範囲外の使用に当たることがないように、教師自身が著作権について理解しておくことが大切。

著作権を守る意義は、単に気持ちの問題ではない。本時の活動にもあるように、「財産」（例：お金を稼ぐことができるもの）であることを理解しておきたい。

著作物には、有形無形、様々なものがあることも触れておきたい。（例：コンピュータープログラム）

#### (4) 第 7 学年 学級活動 (2) E「あなたのメディア利用とメディアバランス」(メディアバランス)

「メディアバランス」について、「ほかの生活活動（家族、友人、学校、趣味など）とバランスをとりながら、健康的だと感じられる方法でメディアを利用すること」との定義を確認し、自分のメディア選択の現状を振り返る。

他者との意見交流の中で、メディアバランスに関するガイドラインを見だし、改めて自身のメディアバランスの改善策を具体化する。具体化したアイデアを、「メディア・バランスを考える週間」を通して、家庭と協力しながら実践した。

### 3 授業実践外におけるデジタル・シティズンシップ

教師向けの「デジタル・シティズンシップ教育の実践の振り返り」アンケートでは、授業実践以外にデジタル・シティズンシップを育むことに役立ったと思われる取り組みを集約し、「AI テキストマイニング」でワードクラウド（図 15）と共起キーワードのネットワーク（図 16）を描写し、共起回数の多い単語のペアを抽出した。

共起する単語ペアは、多い順に利用-持ち帰り（12 回）、利用-端末（11 回）、持ち帰り-端末（11 回）が相互に関係して現れた。このことから、デジタル・シティズンシップ教育に「**端末の持ち帰り利用**」の**機会が大きく貢献した**ことがうかがえる。また、これに続いて緊急時-通信手段（6 回）が表れていることから、新型コロナウ



図 14 授業風景（第 4 学年）



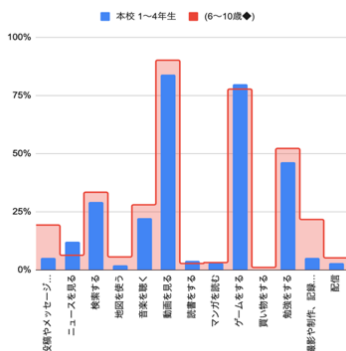


図 19 本校 1-4 年生のインターネットの利用目的

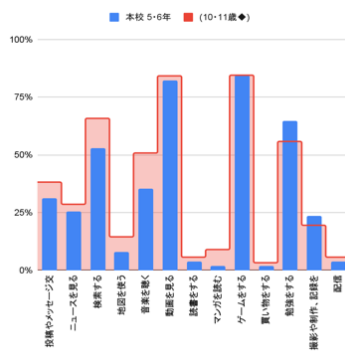


図 20 本校 5-6 年生のインターネットの利用目的

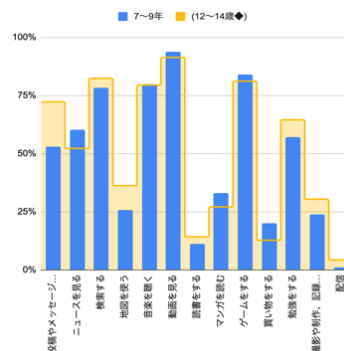


図 21 本校 7-9 年生のインターネットの利用目的

これらの傾向を踏まえ、6 年生の状況を次のように考察したい。

6 年生は、インターネットのアクセス数が最も多く、日常的な ICT 活用の頻度が他の学年よりも大きく向上している実態がある。これにより、ICT 活用に対する抑制・抑圧的なストレスがなく、多くの試行錯誤の機会を得た 6 年生は、主体的に ICT の有意義な活用方法を見出し、インターネットをよりよく使おうとする行動を選択することで、フィルタリングでブロックされるインターネット利用の割合を低減させたのではないだろうか。また、インターネットの有意義な活用方法を見出した状況は、学校だけではなく家庭での利用も含めた利用の目的調査において、「勉強する」の頻度を向上させた可能性が考えられる。

## V 成果と課題について

### 1 成果

#### (1) 授業実践によるデジタル・シティズンシップ教育への理解の深まり

- 義務教育学校として全職員が授業実践に関わり、参観し、授業検討を行った。
- 年度当初からカリキュラムに設定していた「メディアバランス」の実践には、多くの教師が主体的に関わった。
- 「プライバシーとセキュリティ」「ネットいじめ、オンライントラブル」「ニュース・メディアリテラシー」の領域の実践についても、次年度の教育課程に組み込むための見通しを得た。

#### (2) 児童生徒の ICT 活用の頻度の向上が、デジタル・シティズンシップを育む可能性

- デジタル・シティズンシップが育まれる契機として、「端末の持ち帰り利用」「日常的な連絡手段（授業連絡や日記を含む）」「特別活動や部活動における利用」「教科の学習場面における活用」「協働的な学び」を教師が見取っている。
- 日常的な ICT 活用の頻度が大きく向上した学年では、児童生徒が主体的に ICT の有意義な活用方法を見だし、インターネットをよりよく使おうとする行動を選択する傾向が見られた。

### 2 課題

#### (1) デジタル・シティズンシップ教育の拡充

- 「デジタル足あととアイデンティティ」「対人関係とコミュニケーション」の領域は、実践に至っていない。
- デジタル・シティズンシップに対する教師自身の理解、児童生徒との共有、保護者や地域との共有においては、現状でも十分とは言えず、今後も着実に取り組む必要がある。

#### (2) 社会の変化に応じた学びの変容

- GIGA スクール構想による学校の情報環境の変化は、単に ICT 活用頻度の向上を求めているのではない。旧来の学校が担っていた一方的に行われる知識伝達型の役割は、社会の構成員どうしが協働的・対話的・相補的に結びつき、関わり合うことを提供する場として役割の転換が求められている。このような学びの場のあり方を、コミュニケーション・ツールとしての ICT が支援する可能性がある。しかし、これまで後回しにされてきた教育情報化の課題解決に対して、教師の硬直したマインドセットやバイアスが、それを阻害・抑制・回避しようとする向きに働きがちである状況が拭ききれない。

- 1人1人がデジタル・ツールを主体的に活用し、批判的で創造的な思考をもって情報と向き合いながら、よりよきデジタル市民（デジタル・シティズン）として歩み出すための資質・能力を育むことが期待されている。教師が児童生徒の実態に学び、変化の様相を建設的に見取りながら、学びの変容を実現していかなければならない。

### 引用文献・参考文献

内閣府（2021）.「令和3年度 青少年のインターネット利用環境実態調査」.

[https://www8.cao.go.jp/youth/kankyouto/internet\\_torikumi/tyousa/r03/net-jittai/pdf-index.html](https://www8.cao.go.jp/youth/kankyouto/internet_torikumi/tyousa/r03/net-jittai/pdf-index.html)（参照 2022-12-27）.

豊福晋平（2015）.「日本の学校教育情報化はなぜ停滞するの—学習者中心 ICT 活用への転換—」.

<https://www.ipsj.or.jp/magazine/9faeag000000jvu7-att/5604-01.pdf>  
（参照 2022-12-27）.

文部科学省（2017）.「小学校学習指導要領（平成29年告示）」.

[https://www.mext.go.jp/content/1413522\\_001.pdf](https://www.mext.go.jp/content/1413522_001.pdf)（参照 2022-12-27）.

山脇岳志（2021）.「メディアリテラシーはなぜ今、重要なのか」. 山脇岳志・坂本旬（編）『メディアリテラシー—吟味思考を育む』所収、3-5. 時事通信社.

坂本旬（2021）.「第3章 メディアリテラシーの本質とは何か」. 山脇岳志・坂本旬（編）『メディアリテラシー—吟味思考を育む』所収、72-94. 時事通信社.

玉田和恵（2015）.「各学校段階での情報モラル指導力を育成するための教員研修方法の開発」.  
江戸川大学紀要. 25、265.

International Society for Technology Education（2016）.「ISTE STANDARDS FOR STUDENTS」.  
<https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-students>

（参照 2022-12-27）.

今度珠美・林一真（2021）.「デジタル・シティズンシップの実践10事例」. 坂本旬・豊福晋平・今度珠美・林一真・平井聡一郎・芳賀高洋・阿部和広・我妻潤子『デジタル・シティズンシップ プラス—やってみよう！ 創ろう！ 善きデジタル市民への学び』所収、40-120. 大月書店.

内閣府（2022）.「Society5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ（案）」.

[https://www.meti.go.jp/shingikai/economy/mirai\\_jinzai/pdf/005\\_s02\\_00.pdf](https://www.meti.go.jp/shingikai/economy/mirai_jinzai/pdf/005_s02_00.pdf)  
（参照 2022-12-27）.

経済産業省.「GIGAスクール時代のテクノロジーとメディア～ デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学びの社会化」. STEAM ライブラリ - 未来の教室.

<https://www.steam-library.go.jp/content/132>（参照 2022-12-27）.

Commons Sense Media.「Digital Citizenship」. Common Sense Education.

<https://www.commonssense.org/education/digital-citizenship>  
（参照 2022-12-27）.