

# デジタル・シティズンシップ教育が目指すもの

ーコンピュータ1人1台時代の善き使い手になるための市民教育・人権教育ー

この配布資料は講演スライドの抜粋です  
講義内容とは一部異なります  
配布資料を引用の際は引用元を必ず明記ください

鳥取県デジタル・シティズンシップエドゥケーター  
国際大学グローバル・コミュニケーション・センター客員研究員

今度 珠美

# 情報モラルの定義

- 小学校，中学校，高等学校及び特別支援学校  
学習指導要領解説総則編  
「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」
- 「他者への影響を考え，人権，知的財産権など自他の  
権利を尊重し情報社会での行動に責任をもつこと」  
「危険回避など情報を正しく安全に利用できること」  
「コンピュータなどの情報機器の使用による健康との  
かかわりを理解すること」  
1999年告示の高等学校学習指導要領で新設された教科  
「情報」で示され現在まで踏襲.

- 2007年に文部科学省日本教育工学振興会委託「情報モラル指導実践キックオフガイド」「情報モラルのモデルカリキュラム」が作成.
- このモデルは2009年に文部科学省が公表した「教育の情報化に関する手引き」でも引用され現在まで引き継がれている。  
「教育の情報化に関する手引」では、情報モラル教育の内容は「情報社会における正しい判断や望ましい態度を育てること」とされている.

# 「教育の情報化に関する手引」(2009)

- 「心を磨く領域」として、自分を律し適切に行動できる正しい判断力と、相手を思いやる心、ネットワークをよりよくしようとする公共心を育てることが求められる。
- 健康への意識は、生活習慣の領域だが、昼夜逆転やネット依存など健全な生活を維持することへの悪影響がないよう適切な指導が望まれる。
- 危険を回避し安全に生活するための知識を身につける必要がある。

# デジタル・シティズンシップとは

批判的に考え，責任をもって  
テクノロジーを使用して  
学習，創造参加すること

# デジタル・シティズンシップの定義と構成要素

国際工学教育学会

International Society for Technology Education

(ISTE Standards for students) 2016年版

<https://www.d15.org/cms/lib/IL01904836/Centricity/Domain/464/ISTE%20Standards%20for%20Students.pdf>

「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」

# デジタル・シティズンシップ教育

「オンラインおよびICTの**利活用を前提**」とし、

その環境で安全かつ責任を持って「行動するための理由と方法」を主体的に学び、（行動規範）

仕組みを理解するだけでなく  
「情報技術に関連する人的、文化的、社会的諸問題を理解し、法的・倫理的にふるまう」ための  
「**能力とスキル**」を育成する教育。

## 情報モラル

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

- ・自分を律し適切に行動できる正しい判断力と、相手を思いやる心、ネットワークをよりよくしようとする公共心を育てる。
- ・昼夜逆転やネット依存など健全な生活を維持することへの悪影響がないよう適切な指導が望まれる。
- ・危険を回避し安全に生活するための知識を身につける。

心情（内面・過程）規範。  
他律的 安全教育

## デジタル・シティズンシップ

学習者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

- 批判的に考え、責任を持ってテクノロジーを使用して、学習、創造、参加すること。  
人権と民主主義のための情報社会を担う善き使い手となることを目指す。
- ・ネット上に残る可能性のある個人情報や管理する情報の未来に渡る影響を意識して行動すること。
  - ・ネットを介したコミュニケーションでは、ネットという公共の倫理、作法を意識し行動する力が必要であること。
  - ・創造者として責任を理解し、行動できること。

行動（行為・帰結）規範。  
自律的 市民教育



# デジタル・シティズンシップの教材 コモンセンス・エデュケーション

Common Sense Education

- ・ 米国Common Sense Education財団の教材.
- ・ ハーバード大学大学院のProject Zeroで研究開発された, 幼稚園から高校3年生までの「デジタル・シティズンシップ学習教材」
- ・ 若者の道徳的, 倫理的問題への取り組みに関するProject Zeroの研究に基づいており, 米国で最初の「デジタル・シティズンシップ教育」カリキュラム.

# デジタル・シティズンシップ教育教材

## Common Sense Education

### •扱うテーマ

「メディアバランス」

「プライバシーとセキュリティ」

「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」

「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」

# デジタル・シティズンシップ 実践の特徴

- ・ 日常的なICTの利活用を前提とすること
- ・ ネットという公共空間における公共のマナーを学ぶこと
- ・ 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。
- ・ ICTの特性を善き利用に結び付ける。
- ・ 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。

# デジタル・シティズンシップ 実践の特徴

- ・ オンライン上で立ち止まって考え、行動するための方法と理由を学ぶ.
- ・ 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.

# 1・言葉，定義を大切にする

デジタル・シティズンシップは，言葉を大切にします．学習では，学ぶ用語を定義します．

（例えば「プライバシー」とは何か、「ネットいじめ」とは何か、というように）

定義を大切にする理由は，授業者により解説，解釈が異なることを防ぐためであり，学習者が用語の意味を正確に理解するためでもあります．

## 2・立ち止まる手順を学ぶ

デジタル・シティズンシップの授業は、オンラインで行動するとき「立ち止まる」ための手順と方法を学びます。

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す。

だから、道路を渡るときと同じように、行動する前に「立ち止まる（ひと休み）」

「考える」「相談する（尋ねる）」

3つのステップを学びます。

### 3・思考ルーチンをベースに展開

善きデジタル市民となるための5つの中核的資質

落ち着いて内省する

(自分の気持ちを確かめることができる)

見通しを探求する (他者の気持ちに気を配り, 市民としての責任を考えることができる)

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ことができる)

可能な行動を想定する (自分や他者への責任、影響を考えた上で行動方針を考えることができる)

行動を起こす (前向きな行動方針を決定する、必要なときは助けを求めることができる)

# 5つの資質を発達させるための思考ルーチン

今の感情を確認する：  
悲しい、不安、排除、心配  
または不快感がありますか

感情を確認

その感情につながった  
原因は何ですか  
原因を特定する：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

原因を特定

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  
その選択肢の利点  
または欠点は何ですか

対応を検討

前向きな方法で行動し、  
対処するための準備を  
考えましょう。

行動の準備

思考ルーチンを基本とし応用しながら  
立ち止まり、考え、行動する方法を対話、議論する。



## 4・家庭と学びを共有する

デジタル・シティズンシップの授業は、家庭と学びを共有することを大切にします。

保護者向け文書や家庭でのアクティビティが用意されています。

小学校用の教材には、ワークシートに保護者の記述欄も設けています。

児童は保護者に学びを伝えることで学習を振り返り、保護者と共に学びを深めます。

# 「子どもたちのメディア生活のバランスを整える」 Help Kids Balance Their Media Lives

## メディアバランス 家庭での約束

- インターネットを使わない時間と場所を作る
  - ペアレンタルコントロール（機器の機能制限）を試す
  - 大人が良きモデルを示す  
どのようなメディアをいつ使用してもよいか一緒に決めて統一する
  - 一緒に見ても大丈夫な良質なメディアを与える
- 子どもが様々な文化的，健康的な体験を知ることができる機会を作る。

身体的，感覚的，文化的に体験できる機会を作る

Common Sense Education Help Kids Balance Their Media Lives

「デジタル・シティズンシップ+」大月書店 2022

Copyright©2021 Tamami IMADO All Rights Reserved.

# 保護者の方へ 一貫性と共感性

- ごほうびシールやスタンプで達成感や自信につなげる.
- 約束は簡潔に.
- 叱らない. 譲らない. できたことを褒める.
- ゴネたら自分の思い通りになる, という誤学習を避ける.
- 「本当はもっと遊びたいのに我慢できて偉いね」  
受容, 共感.

# デジタル・シティズンシップで 善き行動を学ぶ

行動規範

- ・ ネット上に残り続ける可能性のある個人情報や管理する情報の未来に渡る影響を意識して行動すること。
- ・ ネットを介したコミュニケーションでは、ネットという公共の倫理、作法を意識し行動する力が必要であること。
- ・ 創造者として責任を理解し、行動できること。

どのような社会を構築する  
善き市民となるのか

目指す社会像のある学び

デジタル・シティズンシップ

# デジタル・シティズンシップ教育の 段階的育成

利用について  
同意書作成  
メディア  
バランス

ファーストステップ

オンラインの  
基本的な約束

ネットいじめ  
対人関係・著作権

ICTで  
できることが  
広がる

成長過程の  
トラブル

活動が広がる  
法的, 倫理的に  
振る舞うための  
能力とスキルの育成

デジタル足跡  
プライバシー  
セキュリティ

安定期へ  
自律

創造活動へ

デジタルジレンマへの  
前向きな対処の方法

メディア  
リテラシー

信頼と自律

## デジタル・シティズンシップ教育は

- ・モラルジレンマへの前向きな対処の方法を価値観の違い（多様性）に配慮し検討する。
- ・生徒を信頼し，ネットという公共空間のマナーをポジティブに学ぶ。
- ・人権と民主主義のための社会を創る善き市民，善き使い手となるために学ぶ。
- ・批判的思考と創造者としての責任を学ぶ。創造性の育成へつなげる学び。



# デジタル・シティズンシップの本

## 教材も掲載



「デジタル・シティズンシップ+  
やってみよう! 創ろう!  
善きデジタル市民への学び」  
2022年4月発売



「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」  
2020年12月発売



令和3年度 経済産業省「未来の教室」事業STEAMライブラリー  
「デジタル・シティズンシップを学ぼう～  
学びの社会化と創造活動」

動画，指導案，ワークシート，スライドなど  
無償でダウンロードし活用できます。

<https://www.steam-library.go.jp/content/132>



無料で  
ダウンロード  
できます

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？

系列	DCの6領域	テーマ	小学校						中学校			高等学校			保	参照先	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
経産省 STEAM	1	4:メディアバランス ウェルビーイング	"じぶんの"パソコンをまなびにつかうってどうい うこと？	1	1												<a href="https://www.steam-library.go.jp/lectures/866">https://www.steam-library.go.jp/lectures/866</a>
経産省 STEAM	2	1:プライバシー セキュリティ	"じぶんの"パソコンとじょうずにつきあうには？	1	1												<a href="https://www.steam-library.go.jp/lectures/867">https://www.steam-library.go.jp/lectures/867</a>
経産省 STEAM	3	4:メディアバランス ウェルビーイング	メディアの使い方、自分でバランスをとるには？			1	1	1	1								<a href="https://www.steam-library.go.jp/lectures/868">https://www.steam-library.go.jp/lectures/868</a>
経産省 STEAM	4	3:対人関係 コミュニケーション	ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わ る？			1	1	1	1								<a href="https://www.steam-library.go.jp/lectures/869">https://www.steam-library.go.jp/lectures/869</a>
経産省 STEAM	5	2:デジタル足跡 アイデンティティ	責任ある発信ってどういうこと？			1	1	1	1								<a href="https://www.steam-library.go.jp/lectures/870">https://www.steam-library.go.jp/lectures/870</a>
経産省 STEAM	6	2:デジタル足跡 アイデンティティ	オンラインでの発信が未来や社会に与える影響と は？							1	1	1	1	1	1		<a href="https://www.steam-library.go.jp/lectures/871">https://www.steam-library.go.jp/lectures/871</a>
経産省 STEAM	7	5:ニュース メディアリテラシー	情報を編集・発信するときの責任ってなんだろう？							1	1	1	1	1	1		<a href="https://www.steam-library.go.jp/lectures/872">https://www.steam-library.go.jp/lectures/872</a>
経産省 STEAM	8	3:対人関係 コミュニケーション	みんなが納得する社会課題解決って？										1	1	1		<a href="https://www.steam-library.go.jp/lectures/873">https://www.steam-library.go.jp/lectures/873</a>
経産省 STEAM	9	7:保護者・教員	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													1	<a href="https://www.steam-library.go.jp/content/134">https://www.steam-library.go.jp/content/134</a>
書籍 DC+	1	4:メディアバランス ウェルビーイング	自分のメディアバランスを見つけよう				1	1	1							1	指導案、ワークシート、保護者文書
書籍 DC+	2	4:メディアバランス ウェルビーイング	社会に対する責任を考えよう（責任のリング）				1	1	1								指導案、ワークシート
書籍 DC+	3	1:プライバシー セキュリティ	あなたの個人情報をどう守る？			1	1	1	1							1	指導案、ワークシート、保護者文書
書籍 DC+	4	2:デジタル足跡 アイデンティティ	デジタルの手がかり	1	1	1										1	指導案、ワークシート、保護者文書
書籍 DC+	5	6:ネットいじめ ・ヘイトスピーチ	ネットいじめと行動する人				1	1	1							1	指導案、ワークシート、保護者文書
書籍 DC+	6	3:対人関係 コミュニケーション	ゲームにおけるコミュニケーション			1	1	1	1								指導案、ワークシート
書籍 DC+	7	4:メディアバランス ウェルビーイング	あなたのメディア利用とメディアバランス							1	1	1	1	1	1		指導案、ワークシート
書籍 DC+	8	1:プライバシー セキュリティ	自分のプライバシーをどのように守りますか							1	1	1	1	1	1		指導案、ワークシート
書籍 DC+	9	6:ネットいじめ ・ヘイトスピーチ	ネットいじめに対しどのように行動していくか							1	1	1	1	1	1		指導案、ワークシート
書籍 DC+	10	5:ニュース メディアリテラシー	ヘイトスピーチとどう向き合うか							1	1	1	1	1	1		指導案、ワークシート

# 日本デジタル・シティズンシップ教育研究会

- オンラインゼミ開催
- 研修講師
- 調査研究
- 教材開発
- 書籍執筆
  
- ウェブサイト



<https://www.jdice.org/>

# ぜひ読んでください！

- ネットいじめ、どう防ぐ？  
「傍観する子ども」のジレンマ対処も重要  
保護者にできることは -  
朝日新聞EduA  
<https://www.asahi.com/edua/article/14448831>
- スマートニュースメディア研究所  
「デジタル・シティズンシップのメディアリテラシー  
/情報モラルとの違い」  
<https://smartnews-smri.com>

今度 珠美

<https://tamamiimado.net/>