

神奈川県教育文化研究所 2023年12月16日  
14:05~14:50 (45 min)

## デジタル・シティズンシップ教育の現状と課題

坂本旬(法政大学)

日本デジタル・シティズンシップ教育研究会共同代表理事  
ユネスコ・メディア情報リテラシーと異文化間対話大学ネットワーク  
ACCUユネスコスクール・アドバイザー  
グローバルプロジェクト推進機構(ジェイアーン)理事





グローバルエデュケーションモニタリングレポート概要

2023

教育におけるテクノロジー

誰のためのツールなのか？



## 世界中の研究成果を調査

- 授業でのICT活用が学力向上に効果をもたらさずというエビデンスはほとんどない
- ICTの過度な利用は教育的効果をもたらさない
- 学校内外で宿題にICTを活用している生徒の読解力は高い
- 教育におけるテクノロジーの可能性を実践で示す必要がある

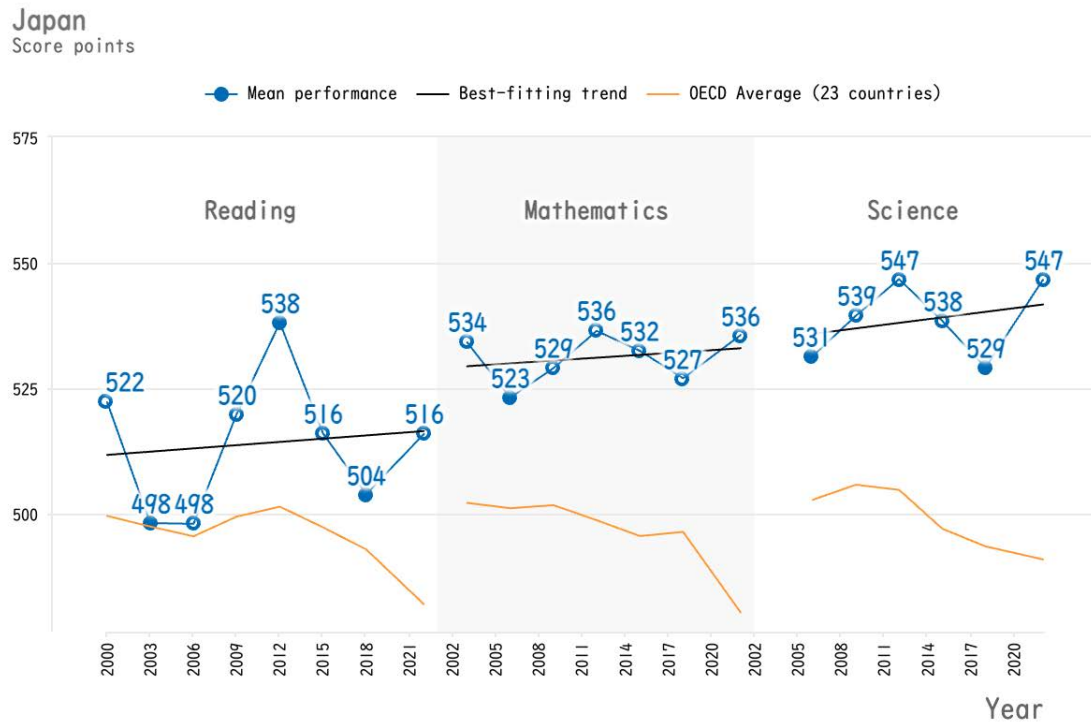
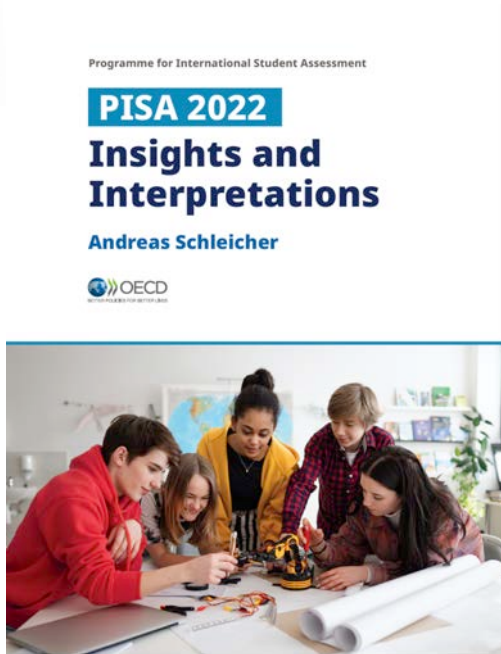
ICTを導入しただけでは学力は向上しない

「ICTの肯定的な影響は、  
強力な教育実践の連携と教師の指導力に依存する。」



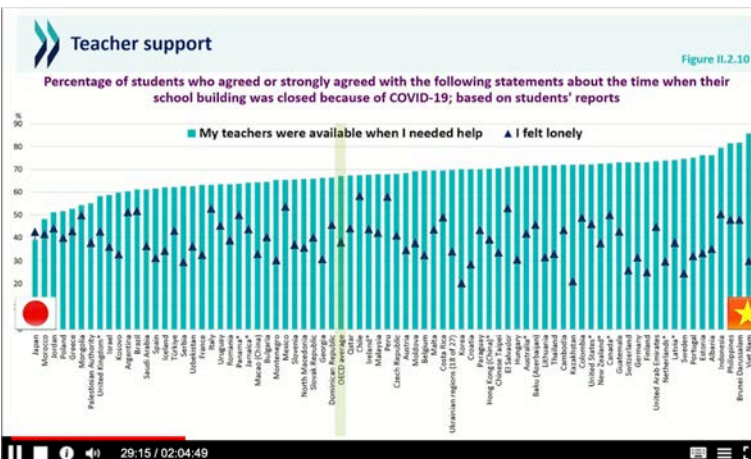
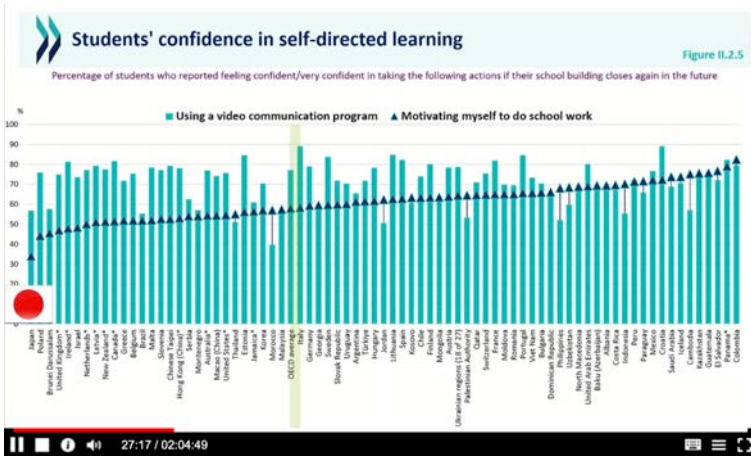
## OECD PISA2022 (2023)

日本の順位は上がり、レジリエンスの高い国と認定されたが…

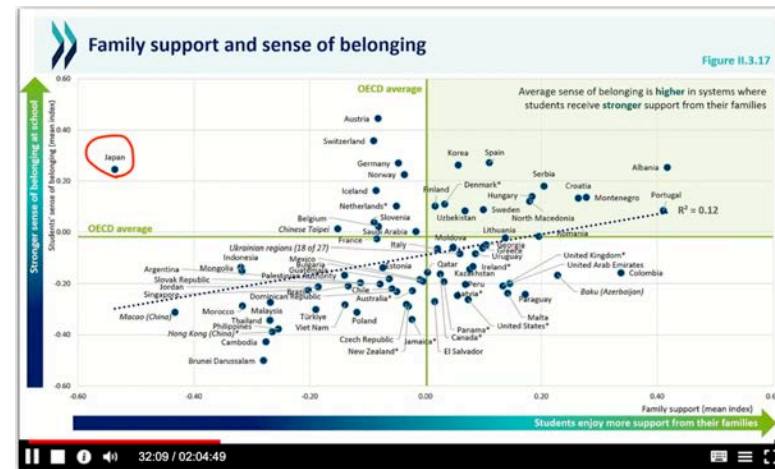


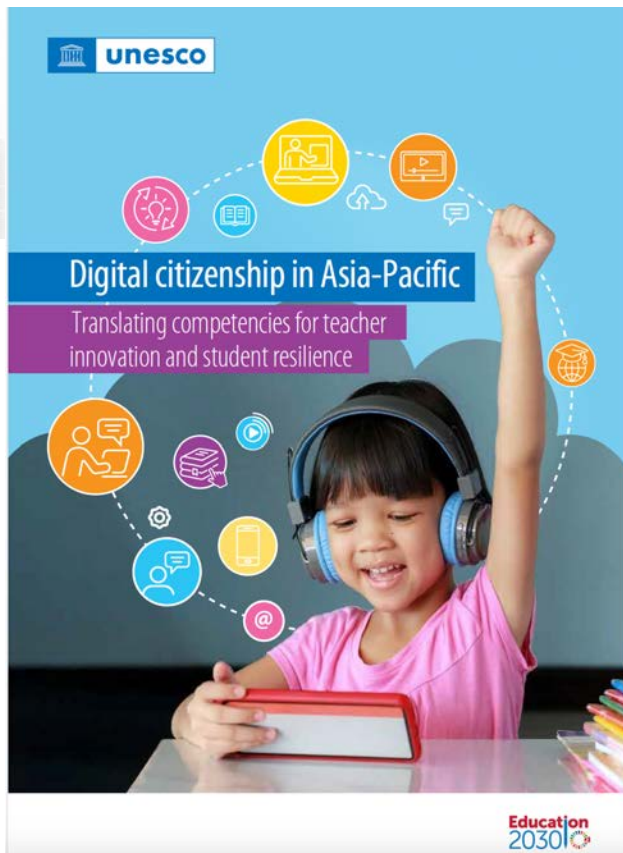
順位が上がったのはデジタル機器に慣れたからではなく、相対的に学校閉鎖をしなかった(できなかった)から

## OECD PISA2022 (2023)



- ・ビデオ会議ソフトを使う自信・学習の自己動機づけができると答えた割合は30%で、最下位
- ・COVID-19流行で学校閉鎖中に、先生が自分のために助けてくれたと答えた子どもの割合は40%で最下位
- ・帰属意識は高いのに、家族からのサポートを感じることができない





## アジア太平洋地域におけるデジタル・シティズンシップ 教職員のイノベーションと児童生徒のレジリエンスのためのコンピテンシーの構築(2023)

デジタル・シティズンシップ=情報を効果的に見つけ、アクセスし、利用し、創造し、他のユーザーやコンテンツに、積極的、批判的、慎重かつ倫理的な態度で関わり、安全かつ責任を持ってオンラインやICT環境を航行し、自分自身の権利を認識する能力

### 1 デジタルリテラシー

情報に基づいた意思決定を行うために、デジタルツールや情報を探し、批判的に評価し、効果的に利用する能力

### 2 デジタル安全とレジリエンス

デジタル空間における危害から、自分自身や他者を守る能力

### 3 デジタル参加と主体性

ICTを通じて社会と公平に関わり、積極的に影響を与える能力

### 4 デジタル感情知能

個人内および個人間のデジタル交流における感情を認識し、表現する能力

### 5 デジタルの創造性と革新性

ICTツールを活用したコンテンツ制作を通して、自己を表現し探究する能力

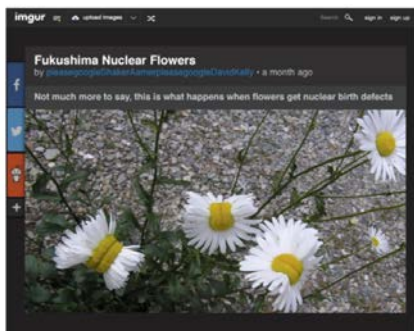
## ICT活用教育からデジタル・シティズンシップ教育へ転換

# 偽情報に対抗する「横読み」

## ●情報源を意識しない子どもたち

下の写真は2015年7月に「福島原発花」というタイトルで写真共有サイトに掲載されたものです。「何もいう必要はありません。花の生育が原発の影響を受けるとようになります。」と書かれています。この写真は原発の影響を証明していると思いますか。

### 評価基準



マスター	強力な証拠を認めず、情報源に対して疑問を持つ
萌芽段階	強い証拠を認めないが、情報源については無考慮
初級者	強い証拠を認めるか、不正確な理由づけを考える

「マスター」レベルに達している生徒は  
217人中3人(1.4%)  
法政第二中学校(2020)

スタンフォード大学歴史教育グループ(SHEG, 2016) <https://purl.stanford.edu/fv751yt5934>

## ●縦読みから横読みへ(内容を調べても真偽はわからない)



### ファクトチェッカーの手法

ブラウザのタブを開いて  
元情報の評価を調査

- 1.情報の背後に誰がいるのか?
- 2.エビデンスは何か?
- 3.他の情報源は何と言っているのか?

SHEG「横読み」で虚偽と事実を見分ける方法  
<https://youtu.be/dRHaG-gUT4I>

## ●横読みの授業は信頼性の感覚を育てる



それをするためには、信頼の感覚を用いるためのスキルが横読みなんだ

SHEG「横読み」授業の実際 <https://youtu.be/IOQLzFhMsFO>

## ●生成AIによるディープフェイクに有効な横読み



2023.9.24 NHKBS「ディープフェイクの衝撃～生成系AIの光と影～」 <https://www.nhk.jp/p/ts/DW2RJG47ZY/>

# 情報モラルとデジタル・シティズンシップ

## GIGA×ESD=デジタル時代のSDGs



### 情報モラル(考え方と態度)

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**

道徳「指導計画の作成と内容の取扱い」情報モラルに関する指導

「科学技術の発展と生命倫理との関係や**社会の持続可能な発展**などの現代的な課題の取扱いにも留意し、**身近な社会的課題を自分との関係において考え、その解決に向けて取り組もうとする意欲や態度**を育てよう努める」(中学校学習指導要領:327)

### デジタル・シティズンシップ(資質と能力)

#### 5要素(ユネスコ)

1. デジタルリテラシー
2. 安全とレジリエンス
3. 社会参加
4. 尊重と共感
5. 創造性と革新力

#### 6領域(コモンセンス)

1. メディアバランス
2. デジタル足跡とアイデンティティ
3. プライバシーとセキュリティ
4. 人間関係とコミュニケーション
5. アップスタンダー教育
6. メディアリテラシー

### 持続可能な社会の担い手(ESD) (8つのコンピテンシー)

- **地球規模の課題を自分事として捉え、その解決に向けて自ら行動を起こす力を身に付ける(ESD推進の手引)**
- 社会に開かれた教育課程
- カリキュラムマネジメント
- ホールスクールアプローチ

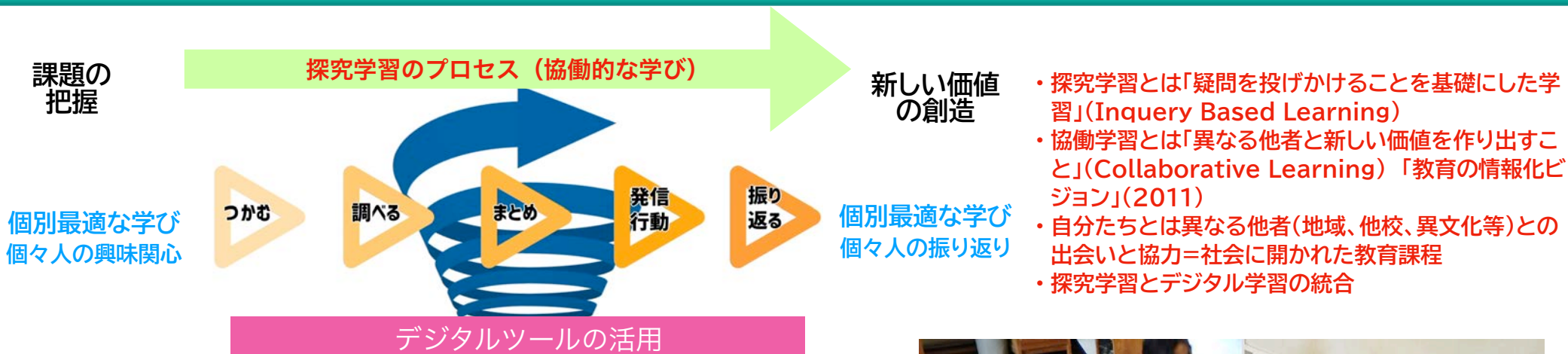
情報社会への参画  
(情報モラル)

情報モラルからESDへ

デジタル社会におけるあらゆる活動に  
参画(デジタル社会形成基本法)

文科省第2期ESD実施計画(2021): ESDがSDGs達成への貢献に資するという考え方を初めて明確化。  
ジェンダー平等、2050年カーボンニュートラル、**AI・DXの推進等**を踏まえつつ**持続可能な社会の創り手を育成**

# 探究学習と協働的な学び、デジタル教育の統合

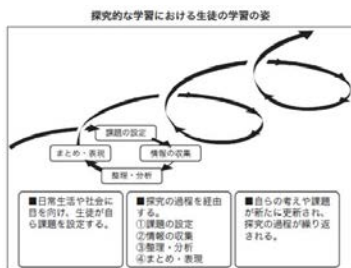


- 探究学習とは「疑問を投げかけることを基礎にした学習」(Inquiry Based Learning)
- 協働学習とは「異なる他者と新しい価値を作り出すこと」(Collaborative Learning) 「教育の情報化ビジョン」(2011)
- 自分たちとは異なる他者(地域、他校、異文化等)との出会いと協力=社会に開かれた教育課程
- 探究学習とデジタル学習の統合

個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に関する参考資料(2021)

- 「個別最適な学び」の成果を「協働的な学び」に生かし、更にその成果を「個別最適な学び」に還元
- 「持続可能な社会の創り手となることができるよう」に育成していくことが求められています

PISA2022「実社会の問題や現象についての情報を、オンラインで見つける」「毎日またはほとんど毎日」・「週に1~2回」と答えた児童生徒は16.8%。29カ国中最下位。(平均34.9%)  
**日本の子どもは探究学習が苦手**



文科省「教育の情報化に関する手引」より

## How to Promote ESD — ESDの取り組み方—

公開年月日：2022年4月6日、2023年5月31日

各校の指導に役立ててもらうことを目的に、ESDの取り組み方について、具体例を基に解説した動画を作成しています。ユネスコ北京事務所との協力の下、全国小中学校環境教育研究会 元会長 櫻橋乾氏の標、法政大学根本旬ゼミの撮影協力を得て制作しました。  
 2021年度より開始した本プロジェクトでは、シリーズ化して合計5本の制作を計画しており、数年かけ順次公開していく予定です。



How to Promote ESD — ESDの取り組み方— vol.1 学び方・指導方法 探究学習のプロセスで学ぶ



How to promote ESD 「ESDの取り組み方」より

<https://www.unesco-school.mext.go.jp/information/video-collection-for-promoting-esd-how-to-promote-esd-esd-evol-vol-1-to-learn-in-the-process-of-learning-teaching-and-learning/>



# 情報モラル(デジタル・シティズンシップ)と情報活用能力

- ・ 道徳における情報モラルの位置付けを重視する
- ・ デジタル教育の目的は、持続可能な社会の担い手の育成(学習指導要領の理念)
- ・ 情報活用能力にデジタル・シティズンシップの要素を位置付ける
- ・ 怖がらせる教育・ダメダメ教育から励ます教育への転換(怖がらせる教育には限定的な効果しかない)

「生成AIの利用に関する暫定的なガイドライン」(2023)

- ・ 「ファクトチェック」の重視
- ・ 批判的思考の重視

情報モラル  
(デジタル・シティズンシップ)

情報モラル

持続可能な社会の発展のために、身近な社会的課題を自分との関係において考え、その解決に向かう態度

情報活用能力(資質・能力=コンピテンシー)

1. デジタルリテラシー(デジタルツールの活用)
2. メディア情報リテラシー(情報の分析・評価と発信)
3. 安全とレジリエンス(デジタル社会におけるリスクへの対処)
4. 社会参加(デジタルツールを活用した社会への参画)
5. 他者の尊重と共感(アップスタンダー教育)
6. 創造性と革新力(新たな価値の創造)

学校教育法の教育目標:「健全な批判力(批判的思考力)」の育成

- ・ 情報モラル=Digital Citizenship
- ・ 情報モラルは情報活用能力の上位概念
- ・ 批判的思考力は「一歩立ち止まって考える力」
- ・ いじめ予防教育としてのアップスタンダー教育を重視  
(NHKスペシャル「いじめから、逃げない 3年2組の挑戦」2023.5.6)

「学校教育法」中学高校の教育目標  
「健全な批判力」  
=批判的思考力の育成

## デジタル・シティズンシップをカリキュラムに導入するために

1. デジタル・シティズンシップを教育の土台とすることを学校全体で共有する
2. デジタル・シティズンシップは前向きな学校文化の創造であることを確認する
3. 正規の授業として、デジタル・シティズンシップ教育を年に数回実施する
4. 日常の授業でデジタル・シティズンシップのスキルを教える
5. 探究学習や創造・発信活動、社会課題の解決(ESD)にデジタル・シティズンシップを導入する
6. 授業だけではなく、学校外を含めた生活全体でデジタル・シティズンシップを意識させる

アメリカの中学校のデジタル・シティズンシップ教育の導入



デジタル・シティズンシップは、  
私たちが中学校で教えるすべてのものの一部です

## アメリカの中学校教員のインタビューから

- 1.すべての授業にデジタル・シティズンシップのスキル育成を重視
- 2.正規の授業として、デジタル・シティズンシップ教育の実施
- 3.前向きな（ポジティブな）学校文化の創造を目標にする
- 4.問題が起これば、子どもたち自身が話し合っ解決
- 5.創造・発信活動にデジタル・シティズンシップを導入（映像制作）
- 6.学校だけではなく、日常生活全体を前提としたデジタル・シティズンシップ教育
- 7.デジタル足跡を意識することによって前向きな人生を創造する



## まとめ

- デジタル・シティズンシップとメディア情報リテラシー教育をICT教育の中心に置く
- 子どもたちの日常生活まで範囲に入れ、前向きな学校文化を創造する
- 探究学習や異文化交流学習、社会の課題解決学習を通じて、デジタルだからこそできる学習に重点を置く