

アメリカのデジタル・シティズンシップ教育 教材の日本における学習実践の可能性

今度, 珠美 / 豊福, 晋平 / 坂本, 旬 / 芳賀, 高洋

(出版者 / Publisher)

法政大学図書館司書課程

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

The Journal of Media and Information Literacy / メディア情報リテラシー研究

(巻 / Volume)

1

(号 / Number)

2

(開始ページ / Start Page)

33

(終了ページ / End Page)

38

(発行年 / Year)

2020-03

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00023048>

特集：デジタル時代のシティズンシップ教育
**アメリカのデジタル・シティズンシップ教育教材の
日本における学習実践の可能性**

今度 珠美 坂本 旬 豊福 晋平 芳賀 高洋
鳥取県教育委員会 法政大学 国際大学 岐阜聖徳学園大学

1. 研究の目的

本研究は、デジタル・シティズンシップ教育の日本の教育現場での実現の可能性と、実現のための条件の提案、課題について明らかにすることを目的とする。なお、本研究は、「アメリカのデジタル・シティズンシップ教育教材の検討と日本における学習実践の可能性についての研究」(今度ら 2019) の前段階の報告と位置づける。

2. デジタル・シティズンシップ教育とは

デジタル・シティズンシップ教育は、米国での日本の情報モラル教育に代わる概念といえる。デジタル・シティズンシップについては、国際工学教育学会 International Society for Technology Education (ISTE) が構成要素を示し、次のように定義が説明されている。

「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」

この国際工学教育学会 (ISTE) の構成要素は、生活、学習、仕事の基盤としてのソーシャル・メディアを強く意識し、スマホなどの端末の利用も肯定的かつポジティブに捉えていることが特徴的である。また、この構成要素は、ソーシャル・メディア時代の情報教育として重要な指摘が含まれる。私たちは、個人情報のみならず管理する情報全ての未来に渡る影響を意識し、ネットを介したコミュニケーションでは、積極的に安全に倫理観を持って行動する能力が求められている。また、創造者として知的財産を使用、共有する権利を態度で示せることや、プライバシー管理のスキルも求められていることがわかる。

国際工学教育学会 (ISTE) は、学習者のためのデジタル・シティズンシップ基準を、表1のように定めている。この基準では、学習者に対しては、主体的、かつ積極的に安全で責任を持った行動を取る能力を、教師に対しては、実践を通じて合法的で倫理的な行動を示すこと、学習者中心の教育方法を示すこと、そしてグローバルな意識づけを展開し模範となることを明確に求めている。

表1 国際工学教育学会 (ISTE) 学習者のためのデジタル・シティズンシップ基準

学習者がすべきこと
テクノロジーに関わる人間的、文化的、社会的諸問題を理解し、合法的、倫理的行動を行う。 情報とテクノロジーの安全で、合法的かつ責任ある利用を他者に薦め、実行する。協働や学習、制作のためのテクノロジー利用に対するポジティブな態度を示す。
教師がすべきこと
発展するデジタル文化におけるローカルおよびグローバルな社会問題と責任を認識し、自らの実践の中で合法的かつ倫理的な行動を示す。 著作権、知的財産の尊重、情報源の適切な文書化を含む情報とテクノロジーの安全で合法的、倫理的な使用を推奨し、模範となり教える。 適切なデジタル・ツールとリソースへの公平なアクセス環境を用意し、学習者中心の教育方法によってすべての学習者の多様なニーズに対応する。 テクノロジーと情報の利用に関わるデジタル・エチケットと責任ある社会的交流を促進し、模範となる。デジタル時代のコミュニケーションやコラボレーション・ツールを用いて他教師や他文化に属する生徒たちと関わることにより、文化理解やグローバルな意識づけを展開し模範となる。

3. 情報モラルとデジタル・シティズンシップ

ここで、日本の情報モラルとデジタル・シティズンシップの違いについて解説する。

「情報モラル」とは、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で、「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」と定義されている。

この定義は、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」の中で示され、現在まで踏襲されている。

情報モラルの実践では、「日常のモラルを育てる」「仕組みを理解する」「日常モラルと仕組みを組み合わせ考えさせる」という視点を踏まえ、多くは導入（課題をつかむ）、展開（原因を追求する、解決法を考える）、まとめ（個人目標を自己決定する）という構成となっている。

情報モラルは、学習の目標を「思いやりを持って行動する」「悪いことをしない」「危険な目に遭わないよう安全な利用に必要なスキルと知識を学ぶ」などの内面の問題、個人の問題として扱うことが一般的である。

対して、デジタル・シティズンシップは、「原因の特定」「選択肢の議論」「状況に対処する方法を見つける」という構成を通して、学びの目標としては下記の通りである。

1. 永続的に残り続ける可能性のある個人情報のみならず管理する情報全ての未来に渡る影響を意識して行動する。
2. ネットを介したコミュニケーションでは、積極的に安全に倫理観を持って行動する能力が求められる。
3. 創造者として知的財産を使用、共有する権利を態度で示せることやプライバシー管理のスキルが求められる。

デジタル・シティズンシップには、「学習者の知的創造を阻害することなくオンライン及び

ICT 環境において安全かつ効果的で責任を持った行動ができるよう構成されている」「ICT の利活用が前提である」「選択肢のメリットとデメリットを検討している（悪い特性や悪い結果だけを強調していない）」「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の学びである（個人の安全な利用のためだけに学ぶのではない）」といった特徴がある。

情報モラルとデジタル・シティズンシップの定義と必要とされる要素を比較すると表2のように整理できる。

表2 情報モラルとデジタル・シティズンシップの定義と必要な要素

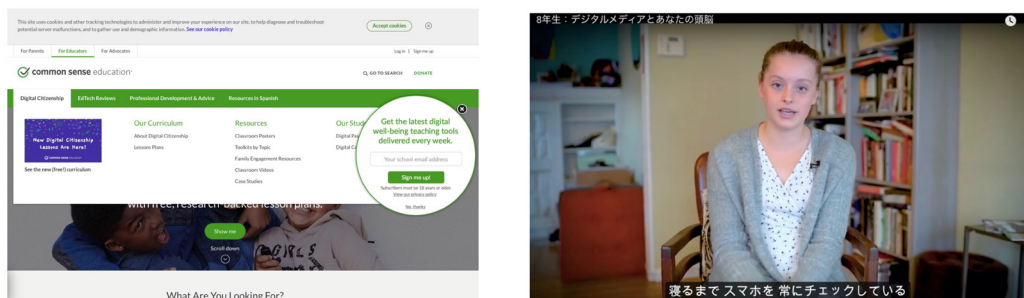
情報モラル	デジタル・シティズンシップ
情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度	生徒は相互につながったデジタル世界における生活、学習、仕事の権利と責任、機会を理解し、安全で合法的倫理的な方法で行動し、模範となる
日常モラル（節度・思慮・思いやり・礼儀・正義・規則） 仕組みの理解 （インターネットの特性・心理的身体的特性・機器やサービスの特性）	情報技術に関連する人的、文化的、社会的諸問題を理解し、法的・倫理的にふるまうこと
心情（内面・過程）規範、他律的	行動（行為・帰結）規範、自律的

4. Common Sense Education

ここで、デジタル・シティズンシップ教育の具体的な実践例として米国 Common Sense Education 財団の教材を紹介する。

Common Sense Education は、ハーバード大学大学院の Project Zero で研究され、米国で最初の「デジタル・シティズンシップ教育」カリキュラムといえる。本教材は、動画、スライド、授業用資料等から成り、幼児期～高校3年生までのデジタルライフで直面する課題と関心に焦点を当て、デジタルジレンマの視点から作成されている（図1）。

図1 Common Sense Education トップページと動画教材の一場面



扱うテーマは「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」「ヘイトスピーチ」「メディア・リテラシー」などである。

Common Sense Education は、表3の5つの中核的資質をサポートしている。この5つの資質は、デジタルライフで行動する際に必要なスキルを学ぶだけでなく、その行動の「理由」と「方法」を学ぶことができるよう設計されている。デジタルライフの中で「スローダウンして、立ち止まって、考えて、進む」ことの意味を教えている。

表3 デジタル市民性の5つの中核的資質

資 質	手 順
落ち着いた内省する	気持ちの反応に注意する 第一印象を乗り越える 状況が複雑化する可能性を認識する 習慣を定期的に検討する レッドフラッグな気分に注意
見通しを探求する	好奇心とオープンマインドを持つ 他者の視点について考える 他者の気持ちに気を配る 自身のモラル・倫理・市民責任（責任のリング）と同様、様々な人々の価値や優先順位を考える
事実と根拠を探す	関連する事実を調査し明らかにする 複数の信頼できるソースから情報を探して評価する さまざまなソースからの証拠を量る
可能な行動方針を想定する	可能な行動方針を想定する さまざまな選択肢があなたの価値と目標をどう反映しているか検討する 自分と他者への責任に留意する 考えられる影響を評価する
行動を起こす	積極的かつ生産的だと感じる行動方針を決定する 幸福をサポートするためにデジタル習慣を変更する 必要なときに助けを求める 他者の味方であり支持者になる

また、Common Sense Education では、5つの資質を発達させるための行動中の思考ルーチンも提案している。ネット利用で、悲しい、不安、心配、不快な気持ちになるような状況に直面した際、思考ルーチンを利用して、上述したように「スローダウンして、立ち止まって、考えて、進む」方法を学ぶことができるよう設計されている

そして、Common Sense education では、「ヘイトスピーチ（人種差別、偏見）」「市民のコミュニケーター（ネット上での社会的な活動）」などのテーマも扱っている。これは、デジタル・シティズンシップが単に個人の利用の安全や規範を学ぶのではなく、情報社会を生きる善き市民

となるための学びであることを鮮明に示している。(図3)。

図3 10年生用動画教材の一場面「オンラインのヘイトスピーチに対抗する」



5. Common Sense Educationの可能性

ところで筆者らは、これまでの研究で、新たな情報モラル教育をメディア・リテラシーの一部として位置付け、新たな情報モラル教育とは「情報社会を形成する市民に必要な能力と資質の育成を目標とし、人とメディアとの善きあり方を探り、ソーシャル・メディアを仲介した人と人との善き関係を構築するためのすじ道を学ぶこと」と定義し、実現のための要件を表4のように提案してきた(今度ら2018)。

表4 新たな情報モラル教育を実現するための要件

①	メディア・リテラシーと関連させ市民教育としての要素を取り入れる。
②	メディア・ツールやソーシャル・メディアの仕組み(特性)、インターネットなどの技術的、科学的性質、メカニズム、影響を分析、検討し、その理解を必要と思えるルールに結びつける。
③	情報倫理学の知見を取り入れ、法律や技術だけでは解決できない問題を学習の題材とし、どのような方針でその問題に対応するのが適切かを考え、対話、議論する教育を実践する。
④	「情報モラル」は特別な場面だけのモラルの教育ではなく日常生活の基礎を育む教育として、児童生徒の日常生活に即した具体的な題材を取り上げて行う。
⑤	動機の発達を段階的に意識できるカリキュラムを構築する。

この要件を満たす教育方法として、デジタル・シティズンシップ教育教材である Common Sense Education は、その具体的モデルとなり得ると考える。

Common Sense Education の特徴は、生徒自身がデジタルライフの「良さ」と「難しさ」を自身の言葉で語り合い課題解決の選択に向かうことにある。その議論は、思考のルーチンを用いることで、友人に配慮しながら倫理的にふるまうための具体的提案を検討することができる。

「不快に思う原因を明らかにする」→「対処するための考えられる選択肢の利点と欠点を明ら

かにする」→「前向きで生産的と思われる方法を見出す」

日常には、正論では解決できないジレンマがあり、コミュニティには多様な価値観、文化的背景の人が集まる。「相手を思いやる」ことや正しい行いを学んでも、悪い事例を知っても、模範解答のように行動できない場面に直面することはある。そのような場面で、互いの合意形成を図りながら新たなルール（規則）を作り実行できる能力を育成する学びを、公共圏における善き市民になるための教育として提案していく必要があるのではないだろうか。

6. まとめと課題

以上の議論を踏まえ、新たな情報モラル教育のモデルとなるデジタル・シティズンシップ教育を日本の教育現場において実現するために、次の5点の条件を提案したい。

1. 現実的な課題や日常の困難な問題に柔軟に対応し価値観の違いに配慮できること。
2. ICTの特性を善き利用に結びつけること。
3. ICTの効果的かつ責任を持った使い方が学べること。
4. 情報技術に関連する人的、文化的、社会的な諸問題を理解し、法的・倫理的にふるまえるようになること。
5. ソーシャル・メディアなど公共空間へ参加する意味を段階的に学び、他者を受け入れ対話できるスキルや人権意識を育むために、公共圏（パブリック世界）におけるモラル、つまり日常の基礎ともいえる市民道徳（モラル）教育として扱うこと。

今後は、デジタル・シティズンシップ教育の先行教材を踏まえつつ、具体的なカリキュラムを学術的に検討し、日本の学校現場での実践と科学的検証につなげることを課題としたい。

注)

公開されている動画は Common Sense Media. に CC BY-NC-ND 4.0 でライセンスされている。Lessons are shareable with attribution for noncommercial use only. No remixing permitted.

参考文献

- Common Sense Education (2019更新)
<https://www.common sense.org/education/> (参照日2019.11.09)
- International Society for Technology Education (ISTE) (2016年版)
<https://www.d15.org/cms/lib/IL01904836/Centricity/Domain/464/ISTE%20Standards%20for%20Students.pdf> (参照日2019.09.30)
- 今度珠美,坂本旬,豊福晋平,芳賀高洋 (2019) アメリカのデジタル・シティズンシップ教育教材の検討と日本における学習実践の可能性についての研究.日本教育工学会研究会論文集,JSET19-5,pp27-32
- 今度珠美,坂本旬,豊福晋平,芳賀高洋 (2018) デジタル・シティズンシップ教育をモデルにした新たな情報モラル教育を実現するための理論的要件の検討.日本教育工学会研究会論文集, JSET18-5,pp.285-290
- 文部科学省 (2009) 平成11年高等学校学習指導要領1990年3月
 ワシントン州デジタル・シティズンシップ法
<http://lawfilesexternal.wa.gov/biennium/2015-16/Pdf/Bills/House%20Bills/2595.pdf> (参照日2019.08.31)