法政大学学術機関リポジトリ
HOSEI UNIVERSITY REPOSITORY

PDF issue: 2025-07-13

# デジタル・シティズンシップのメディアリテラシー ： 日本の学校における学習実践

今度，珠美

(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)
3
(号 / Number)
2
(開始ページ / Start Page)
69
(終了ページ / End Page)
73
(発行年 / Year)
2022-03

法政大学図書館司書課程
メディア情報リテラシー研究 第3巻2号、069-073
特集　インクルーシブなメディア教育とデジタル・シティズンシップ
（第2 回韓日メディア情報リテラシーフォーラム）

# デジタル・シティズンシップのメディアリテラシー
# 日本の学校における学習実践

今度珠美
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

本稿では、日本の学校におけるデジタル・シティズンシップのメディアリテラシーについての学習実践を報告する。

私は、国際大学グローバル・コミュニケーション・センターの客員研究員としてデジタル・シティズンシップの研究をしている。また、鳥取県教育委員会の講師として、年間 150 校近い学校を回り、デジタル・シティズンシップとメディアリテラシーの授業実践を行っている。その日々の実践から、幼稚園、小学校、中学校の事例を報告する。

## 1．メディアリテラシーの役割

デジタル・シティズンシップの定義は、国際工学教育学会が次のように定義している。

「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」(1)

デジタル・シティズンシップには、2016 年、メディアリテラシーが包摂された。その経緯には、次のような社会的背景があった。

2016 年当時の米国は、大統領選挙を機に「フェイクビジネス」が出現し、多くのデマや陰謀説、ヘイトスピーチがメディアに登場した。フェイクニュースサイトはクリック数などで多額の収入を得た。これらの事象は、社会の分断を招き、民主主義の根幹を揺るがしかねないと多くの教育者、メディア関係者も危惧するところとなった。若者の政治参加が注目され、リアルでも対面でも同じ価値観の人とのみ交流する状況が強まる中、寛容さを学び、多様な考えの人と議論する場面を教育現場に作ることが急務ではないかとされた。

このような経緯から、デジタル・シティズンシップにメディアリテラシーが包摂された。

デジタル・シティズンシップの中で、メディアリテラシーは、「現実社会の諸課題と向き合う上で、どのようなメディアの特性をどのように理解するか、ソーシャル・メディアにおけるメッ

セージやアルゴリズムの批判的読解と創造者としての責任を学ぶ」役割を果たすようになった。

では、デジタル・シティズンシップ教育ではどのような実践を行なっているのか、簡単に紹介する。

## 2. コモンセンスエデュケーション

米国には、著名なデジタル・シティズンシップ教育の教材がある。「コモンセンスエデュケーション（Common Sense Education)」である [(2)]。2020 年には、米国の 60,000 以上の学校に勤務する 60 万人以上の教育者が本教材を利用した。本教材は、ハーバード大学大学院の研究機関 Project Zero が 2010 年より研究､開発した教材である。幼稚園児から高校 3 年生までを対象とし、6 領域のテーマをカバーするように作成されている。（表 1）

**表1　コモンセンスエデュケーション 6領域のテーマ**

| | |
|---|---|
| 1. | メディアバランス |
| 2. | プライバシーとセキュリティ |
| 3. | デジタル足あととアイデンティティ |
| 4. | 対人関係とコミュニケーション |
| 5. | ネットいじめとオンラインのもめごと |
| 6. | ニュースとメディア・リテラシー |

## 3. 幼稚園での実践

アメリカでは、デジタル・シティズンシップ教育は幼稚園から学ぶ。日本の幼稚園で、「オンラインの約束」という学習を行っている。（図 1）

**図1**

まず、具体的な事例を挙げ、インターネットを活用することで、できることや創造的な活用の可能性が広がることを確かめる。その上で、オンラインを安全に利用するための 3 つの約束を考える。1 つ目は、利用にあたっては大人に聞いてから使うこと。2 つ目はインターネットで話

す相手は知っている人だけということ。3 つ目は子どもが見てもいいところだけを見ること。この 3 つの約束を教え、その理由を考えるという流れで進める。

## 4．小学校での実践

小学校低学年、中学年では、「オンラインの約束」と合わせ、「デジタルにのこる足あと」についても学習する。インターネットに残してもいい足あと、残してはいけない足あとについて整理し、その理由を考える、という学習である。創造的活用を阻害しないよう、やってはいけないことだけではなく、やっていいことも学ぶことが特徴である。

「テクノロジーを使うとどんな気持ち？」という学習も行う。 インターネットを利用していると嫌な気持ち、悲しい気持ちになることがある。そのような時、「ひとやすみ」「かんがえる」「たずねる」の 3 つのステップを通して行動することを知る。1 つ目のステップ「ひとやすみ」。これは、今。自分の気持ちがどんな気持ちなのか、自分の気持ちが分かるまで待つ。2 つ目のステップ「かんがえる」。これは、自分の気持ちがわかったら、何をしたらいいか、何がしてほしいのかを考える。3 つ目のステップ「たずねる」。これは、困ったら大人の人に尋ね、助けてもらう。このように、3 つのステップで行動する方法を学んでいく学習である。

小学校高学年になると、メディアリテラシーも扱う。（図 2）例えば「信頼できるニュースを探す」という学習では、バイアスについて考える。バイアスとは、自身の思い込みや無意識の偏ったものの見方のこと。そして、あるものを他のものよりも不公平な方法で好むことを言う。「私たちにはバイアスがある、自分の思い込みで情報を見ている」ことを知り、その上で、情報を見極める時には「注意深く読むこと」「情報源を分析すること」「裏付けとなる情報を探すこと」の 3 つのステップで情報を読み解くことを学ぶ。最近の事例としては、ワクチンデマなどを取り上げることがある。新型コロナウイルスのワクチンに関しては、さまざまなデマ情報がインターネットに流れている。こういった事例をもとに、先程の 3 つのステップを通して、信頼できるニュースを探していく。思い込み、先入観で情報を見ていないか、自身のバイアスについても考える。

**図2　小学校での学習の様子**

メディアリテラシーの授業では、「情報を見極める」ことを学ぶ学習はこれまでも行われてきたが、「自身にはバイアス（思い込み）があり、そのバイアスを通して情報を見ている」という視点を学ぶ学習は、多くはなかった。思い込みについて考える学習は、保護者の感想でも「自分自身も考えさせられた」など好評であった。

## 5. 中学校での実践

中学生は、さらにメディアリテラシーについて考えを深める。例えば フィルターバブルやエコーチェンバー、確証バイアスなどをテーマとして取り上げる。中学生は、授業中のやりとりの中でも、自分が見たい情報だけを見ることが多いと話し、対面でもオンラインでも、自分と異なった考え方や価値観に触れる機会は少ないと言う。自身の見方の偏りには、バイアスがあるということにもなかなか気づけないため、授業では、「自分に確証バイアスがあることを認識する」「自分が理解していると思っていることが、実際には理解できていないかもしれないことを考える」「自分の意見に反対する人の視点を調べ、検討する」ことをテーマに議論し、確証バイアスに挑戦する具体的戦略を立てていく。

中学校では、アップスタンダーを育てるという学習も積極的に行なっている。これは、いじめやトラブルを発見した時、傍観者から行動者になろうという教育である。

例えば、SNS を利用することが日々の負担だと考えている女子中学生の事例について、どうすればいいか話し合った。あるグループの考えは、「SNS を休みたいのであれば距離をとればいい」「休めばいい」「ほかの人に相談すればいい」というものであった。しかし、「そのような行動を取ると陰口を言われる」「現実にはそのように行動できない」という意見もあった。では、「利用を休むと悪口を言われる」という状況にどのように向き合い、解決すればいいのか。再度話し合った結果、生徒からは、「捉え方や価値観は人それぞれなのかだから、色んな使いかたがあるということを分かってあげることが大事なのではないか」という意見が述べられた。

自分の考え方、使い方が標準ではないと知り、多様な捉え方や価値観があるということを理解することは、彼らの行動に変化をもたらす。それは、授業者が教えるのではなく、彼ら自身が見つけ出すことができるよう、授業では議論を深めることを大切にしている。

## 6. デジタル・シティズンシップのメディアリテラシー

このように、メディアリテラシーは、デジタル・シティズンシップにおいて、「現実社会の諸課題と向き合う上で、どのようなメディアの特性をどのように理解するか、ソーシャルメディアにおけるメッセージやアルゴリズムの批判的読解と創造者としての子どもの責任という役割」を果たしている。

そして、デジタル・シティズンシップのメディアリテラシーは、「個人の感情と知識経験のバイアスが、メディアの理解をどのように形成するかを重視している」学習であると言える。

今後も、この視点を重視しながら、日本の学校で学びを深めていきたい。

---

（1）International Society for Technology Education（ISTE）（2016 年版）
https://www.iste.org/standards/for-students（参照日 2021.10.11）
（2）Common Sense Education（2020 更新）
https://www.commonsense.org/education/（参照日 2021.10.11）