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

PDF issue: 2025-07-04

# デジタルのよき使い手を育てるための環境づくり

赤尾，綾子

(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)
4
(号 / Number)
2
(開始ページ / Start Page)
15
(終了ページ / End Page)
19
(発行年 / Year)
2023-09
(URL)
https://doi.org/10.15002/00030058

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4巻2号、015-019
特集：デジタル・シティズンシップ教育最前線

# デジタルのよき使い手を育てるための環境づくり

赤尾綾子
洗足学園小学校

## 1．はじめに

デジタルのよき使い手を育てるためには、周囲の大人が同じ意識でデジタル活用を推進することに加え、児童がデジタルを使える環境も必要である。洗足学園小学校（2019 年に Apple Distinguished School に認定）では 2018 年度から一人 1 台 iPad の環境を整え始め、現在 iPad は「生活の中にあるのが当たり前の道具」になっている。学びの道具として当たり前のように鉛筆や消しゴムが机上にあるように、児童の側に iPad があるのが日常である。

このようなデジタルのよき使い手を育てるための環境づくりについて、本校の児童の様子も交えながら紹介する。

## 2．iPad があるのが当たり前の学校になるまで

### （1）ゴールの共有

ICT の導入は、従来の教育活動を変化させる。本校にも、今まで行なってきた教育活動を変化させることに対する不安を抱いている教員が少なからずいた。しかし、同時に新しいものを使い始めることに対する期待を持っている教員も大勢いた。

そのような状況の中で、本校ではまず、具体的な最終目標を設定した。「子どもたちが iPad を特別な道具ではなく文房具のように使えるようになる」という目標である。そして、まずは、この目標を全教員で共有した。

この目標に掲げた「文房具のように」とはどういう状態を指すのかを、文房具の一つであるコンパスを例に説明する。

小学校では算数の授業でコンパスという文房具について学ぶ。
・コンパスは、どんなことができる道具なのか。
　→基本は円を描く道具だが、それだけではなく長さを測りとることもできる。
・コンパスを使う時の注意点は何か。

→針の部分は刺さると痛いので、持ち方を工夫し、使わない時には針にカバーをつけると安心。
・コンパスは、どうやって使うとよいのか。
→すこし柔らかいものを敷いた方が針を刺しやすい。
力の入れ具合を調整すると素早くきれいな円が描ける。

これらのことを授業で学び、児童は練習を重ね、コンパスを使ってきれいな円を描けるようになる。そして、そのうちに、算数の授業以外の時間であっても、きれいな円を描きたい時には誰の許可を得るわけでもなく、自分の判断でコンパスを使って円を描くようになる。しかも、針の部分は刺さると痛いことを知っているので、注意をしなくても、針先を誰かに向けたりはしない。コンパスを投げてはいけないとは教えなくても、自らの判断で投げることもない。消しゴムを友達に貸す時には投げて渡す児童もいるが、コンパスを投げて渡す児童はいない。それは、道具の特徴を知った上で、自分で投げてはいけないと判断していると考えられる。

つまり「文房具のように」とは道具の特徴や注意点を知った上で、練習を重ねて使い方を習得し、そして自らの判断で使うということである。iPad もコンパスのように、何ができる道具なのかを知り、注意点を知り、より良い使い方を知った上で、練習を重ね、最終的には自らの判断で利用する、そのような道具にすることを目標とした。

目標の共有に加え、一人 1 台の iPad を持つことで、数年後にはどのような学校になっているのか、具体的な学校生活のイメージも共有した。例えば、1 年後には全ての学級通信はデータ配信になっている、2 年後には授業でプリントは配布しなくなっている、3 年後には完全に連絡帳がなくなり児童は予定を iPad 上で管理している、持ち物がお弁当と体操着と iPad だけになっているなど、具体的にどのような状態を目指すのかを共有することで、教員間の認識の差を減らすことができた。

このようなゴールの共有をすることで、全教員が目指すところが明確になり、同じゴールに向かって、全員が同じ意識でデジタル活用を推進できた。

### （2）教員の変化

前述のように、本校は「iPad を文房具のように使う」ことを目標に掲げていたが、導入当初は、子供たちの iPad の利用は大きく制限されていた。それは、教員が iPad のことをよく理解しておらず、不安な要素が多かったためである。「この機能を使うと、こんな大変なことが起こってしまうのではないか」という不安がある中で、児童に自由に使わせることは難しい。また、授業の中でどのように iPad を活用すればよいかわからない教員も多くいた。その原因としては、iPad でどんなことができるのかを知らないことが大きいようだった。

そのような状況を踏まえ、まずは教員が iPad でできることを知り、楽しみ、使ってみたいと思えるようになることが重要であると考え、気軽な勉強会（通称 ICT_café）を頻繁に開催し、教員が自信を持って使える、楽しんで使えることを目指した。「教員という立場」や「授業で使

う」ことから一旦離れ、一人一人の教員が単に iPad を楽しむ時間を作ったことで、それぞれの教員が「これは授業で使える」、「これは授業を良い方向に変える」と実感できたことが教員全体の変化につながった。そして、教員の自信と共に、児童に対する制限が減っていった。

## 3. デジタルのよき使い手を育てるための環境づくり

本校は小学校であるため、入学時の児童は文字も読めない状態であり、学校という場での学習に慣れる必要がある。そのため、入学当初は「話を聞く時は相手の方を向こう」、「筆箱はここに置くとよい」、「鉛筆はこうやって持とう」など、学習規律や学習を円滑にするための工夫、道具の使い方から学ぶ。当然 iPad についても同様に学んでいくため、全児童が一斉に同じように使うことになる。しかし、学年が上がると、授業中、筆箱をどんなタイミングで開いてもいいように、iPad も児童が自分で自由に活用する場面が増える。教員の説明の中にわからない言葉があれば、誰の迷惑にもならないようにそっとその場で検索したり、その時の学習に使うアプリケーションを自分で決めたり、学びの際に iPad を使うか使わないかの選択もしている。当たり前にそこにある文房具だからこそ、教員からの「では iPad 出して」という言葉が減った。

もちろん、授業中だけではなく、休み時間や校外学習、宿泊行事でも使用し、自宅で使うのも当たり前のことになっている。

デジタルシティズンシップ教育のもと「デジタルのよき使い手」を育てるためには、まず児童が「デジタルの使い手」としてデジタルをつかえる環境を整えることが不可欠である。児童が ICT を使う場として著者は「練習の場」と「実践の場」の 2 つの場が必要だと考えている。

### （1）練習の場

授業中、ICT を活用するタイミングを教員が決め、全児童が一斉に決められた方法で ICT を使わせるのではなく、児童が ICT の活用を自分で選んだり決めたりすることがデジタルシティズンシップを育むために必要である。また、ICT を使った特別な授業展開の中でだけ ICT を活用するのではなく、日常的に使う環境も必要である。例えば、話し合いをしている時に、自分にとって最適な方法で内容を記録したり、立体図形に関する課題に対して、工作用紙に展開図を書き、ハサミで切って立体をつくるのか、AR を使うのか、自分が最も課題を解決しやすい方法を自分で選択して学びを進めたりすることができる環境である。授業中の学びを自らの判断で休み時間にも続けたり、帰宅後に学校での学習をさらに深めたりする時間も含め、このような場は「ICT 活用の練習の場」であり、「デジタルのよき使い手になることを目指している時間」と考えている。

### （2）実践の場

練習の場で学んだことを活かし、自分自身の生活の中で、大人の目を離れて真の自分ごととして ICT を使う場が「実践の場」であり、「よき使い手として活用している」時間であると考えて

いる。

この実践の場の有無が、児童のデジタルシティズンシップの育成に大きく寄与するのではないかと考えている。

本校には「実践の場」となる自分の iPad を自分のために活用できる環境があるが、その中で児童がどのように活用をしているのかを紹介する。

**①　3 年生の活用**

本校の 3 年生のあるクラスで「授業や、課題、大人に言われたことではなく、iPad を自分で決めて使ったことはありますか？」と聞くと、その場にいた児童全員が「ある」と答えるくらいに、自分で iPad を使うことが当たり前となっている。具体的には次のようなことを自分の判断で行なっているようである。

・先生にメッセージ送る　・読書　・パズルで遊ぶ　・お絵描き
・ホーム画面をカスタマイズする　・動画をつくる
・カレンダーに宿題を記入する　・本の POP を作る
・お天気を確認する　・わからないことを調べる　・係活動のメモ
・プログラミングでゲームを作る　・Numbers でテスト勉強　・リマインダーにメモ

**②　6 年生の活用**

6 年生に聞いてみると、自分の生活や学習のために iPad を活用するだけではなく、友達の役に立つために活用している児童も多くいた。以下が 6 年生の活用例である。

・様々な作業を短時間で行うために、iPad のショートカット作成機能を使っている。依頼があれば作ってあげて、友達にも共有している。
・ショートカットを使った歴史年号を覚える仕組みを作って、友達と共有している。
・自分のやる気アップのために、ホーム画面をカスタマイズしたり、音楽を聴いたりしている。
・自分が使いやすいアプリでスケジュール管理をしている。自宅や帰宅しないといけない時刻を登録することで、何時に学校を出れば間に合うかがわかるようにして、ギリギリまで友達と遊べるようにしている。
・ポスターを作る時や、チェックシートを使うときは、ファイルを共同編集にしてみんなで共有することで、同時に作業ができたり、瞬時に情報が共有できたりするので、それによって係や委員会の仕事の時間を減らして、遊ぶ時間を捻出している。
・アプリなどを開くこと自体が苦手なので、ホーム画面に絶対に忘れてはいけないことを大きく書いて、忘れ物を防止している。自分の苦手なことも iPad で工夫すると苦手ではなくなる。

## 4．トラブルからの学び

本校では、児童が iPad を使うことが当たり前の生活になっており、その生活の中では当然、トラブルも発生する。一つの例として、著者が対応したトラブルを個人が特定されない範囲で紹介する。

児童４名で同じファイルを共有し、共同編集で資料を作成していた際、あるグループでは各自が自宅でも担当部分を編集することになった。翌日、ある児童から「朝起きたら、自分たちの作っている資料の表紙に、『聞けよ、全部消すからな』と書いてあります。」と報告があった。確認すると殴り書きで書かれており、良い印象は受けなかった。報告した児童はせっかくみんなで作ってきたファイルを誰かが消そうとしていることに、怒りや不安を覚えていた。書いたのは同じグループの児童であることがすぐに判明したので、怒りがおさまらない報告した児童のいない場で、書き込んだ児童に事情を聞くと「みんなが家で作業をしていて、直接話せないから、表紙に目立つように「聞けよ」と書いた。そして、自分が担当していたところを全部消してやり直そうと思って、一度全部消すという意味で書いた。突然データが消えたら、みんながびっくりすると思ったから。」とのことだった。

このトラブルから、文字だけの言葉のやり取りによって誤解が生じてしまう場合があることを児童は体験し、今後どうすれば誤解が生じないかを考える機会となった。実際にトラブルを経験したグループの児童は、言葉の使い方、手書きの文字の雰囲気、絵文字の活用など、誤解のないコミュニケーションをとるための工夫を考えて実践できるようになっていった。

このように、トラブルが発生するからこそ学べることもあり、トラブルがある度に、時間をかけて対話することで、児童のデジタルシティズンシップが育まれていることを実感している。しかし、トラブルに関係する児童が多かったり、トラブルが大きかったりする場合は、担任や授業担当者だけでの対応では、時間的にも質的にも児童との十分な対話が難しい場面がある。そのような場合は、教員側がチームで対応することも必要であると考えている。

## 5．最後に

デジタルのよき使い手を育てるために、「実践の場」という環境をつくり、児童がデジタルシティズンシップの授業で学んだことを活かせる場があることで、デジタルシティズンシップが「授業の中で学んだこと」で終わるのではなく、デジタルのよき使い手として生活できるようになると考えている。