

STEAMライブラリー動画教材「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」を活用した、デジタ ル・シティズンシップ教育実践

金澤, 浩良

(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)

42

(終了ページ / End Page)

45

(発行年 / Year)

2023-09

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00030063>

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、042-045
特集：デジタル・シティズンシップ教育最前線

STEAMライブラリー動画教材「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」を活用した、デジタル・シティズンシップ教育実践

金澤浩良
兵庫県姫路市立東小学校

1. はじめに

GIGA スクール構想により、1人1台のタブレット端末が配置されたことで、学校における教育活動が大きく変わった。タブレット端末の有効活用による授業改善。子供たちの休み時間や家庭での過ごし方。宿題の在り方等々、色々なことを数え上げることができる。

そのような中、ネットの利用に関する児童間の問題も起きるようになった。ここで、「使用を禁止する」となると、これまでの授業改善も否定することになる。そこで、「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～」を参考に、経産省STEAMライブラリーで提供されている動画教材を活用し、校長から子供たちに問いかける形で異学年児童（5・6年生4クラス）に対しオンラインによる校長室からの飛び入り授業を行うことにした。

2. 実践内容（一例）

①動画教材……4コマ目「ネットでのやりとり、どうすればうまく伝わる？」

②活用シート……4コマ目「ネットでのやりとり、どうすればうまく伝わる？」

ワークシート（人数分紙媒体で配布）

③ Google Meet によるオンライン授業、児童は各教室にて電子黒板で視聴。

④授業の流れ

I 動画でのやりとり、「今日の放課後新聞作ろう」に返された「なんでやるの？」という言葉
葉をあなたは、どのように受け取りましたか。という「問い」に対し、ワークシートに記入し、近くの友人と意見を出し合う。

☆ 動画の途中に、「そこで、シンキングタイム」と、主人公が言うことで動画を止めて、

考えさせる時間を作ることができた。

Ⅱ 話し合った内容を各学級（5・6年生4クラス）から出し合う。

Ⅲ なぜ、言葉による誤解が起きたかを確認する。

☆ どうしてやるの？と、何を使ってやるの？との誤解を理解することができた。また、文字言葉によるわかりにくさも理解することができた。

Ⅳ ワークシート「これまでの自分が経験したネットでのやりとりを振り返って起こった問題への対処方法を考えよう」に記入し、自身の経験をもとに意見交換を行う。

☆ ゲームで対戦していて、「うまい！」と言われてうれしかった。

☆ やさしい言い方で言ってもらえると楽しくなるし、自分もやさしい言い方になる。

★ きつい言い方をされると自分も相手に対してきつくなるから、やさしい言い方で楽しむことがいい。

★ 「死ぬ」とか、「ゴミ」とか、「へたくそ、やめろ」などと書き込みされたことがある。親に相談したら、その時は、相手にせず、やめるように言われた。

★ 相手を傷つける言葉を使う人は、相手にしない。

Ⅴ ワークシート「楽しく、安心してネットでのやりとりをするために、どんな工夫をしたらよいですか？」に記入し、意見や考えを出し合う。

◎ 相手にわかるよう、話をしたり、書き込みをしたりするとよい。

◎ できるだけ丁寧な言葉遣いをするのが大切。

◎ いやな気持ちになったり、いやな言葉を言われたりした時は、親や先生に相談する。

◎ やさしい言葉遣いをすることで、楽しい気持ちになり、仲良くなれる。

◎ チクチク言葉は言わずに、ポカポカ言葉を話したり、書き込んだりするとよい。

◎ チクチク言葉を使うと、デジタル足跡として残る。

Ⅵ 学びを活かそう

ワークシート「この学習では、同じ学年の友達と、楽しく安心してオンライン・コミュニケーションできる行動について考えました。では、今後、上の学年や下の学年の人とオンライン・コミュニケーションする時には、どう行動すればよいと思いますか。自分の考えをまとめてみましょう。」

◎ ふだんから、下の学年・上の学年ともチクチク言葉をつかわないようにして、ポカポカ言葉をつかうことで、オンライン・コミュニケーションも楽しくできると思う。

◎ 下の学年の人には、できるだけやさしく、わかりやすい言葉をつかうとよい。

◎ わかりにくかったら、すぐに質問することも大切だと思う。

◎ オンラインでけんかになりそうになったら、すぐにやめて、直接話をするとよい。

◎ ふだんから、みんなに優しく接するとよい。

◎ 下の学年の人には、ネットでの約束ごとを教えるとよい。

3 成果と課題

① 成果

上記の流れで、45分間の授業をおこなった。5・6年生4クラスから意見や考えを引き出すことにより、5年生が、6年生の意見を手本とする様子や6年生が、5年生の意見に更に付け加えようとする様子も見られた。異学年どうして意見を出し合わせたことで、更なる深まりへの効果があった。

また、Google Meetを活用したオンライン授業により、多くの児童に対し、同じ動画教材を閲覧させ、その後、課題や問いを投げかけ、意見を出させることができた。当然、教室には、担任によるサポートが必要であるが、そのことで、45分間ではあるが、多くの意見や考えを交流させることができた。

この授業までにも、デジタル・シティズンシップYouTube教材「デジタルの手がかり（日本語吹き替え版）」「デジタル足跡（日本語吹き替え版）」「それってネットいじめ？（日本語吹き替え版）」を、朝の学習タイム（15分）で視聴させ、意見交換を行ったことが、子供たちの意見の中でその内容が活かされていた。このことは、たいへん有効だったと考える。

② 課題

今後の課題としては、保護者への啓発である。タブレット端末の持ち帰りやデジタルドリルの活用の推進に向けて、保護者の理解と協力が必要である。

保護者からの理解と協力を得られることで、学習内容の個別最適化はもちろん、教員の働き方改革にもつながっていく。

「親子で実践！デジタル・シティズンシップ」シリーズや、総務省「デジタル・シティズンシップ啓発教材（保護者向け）」を活用した啓発を、どのような形態で行うと有効かを画策中である。

参考文献

- 坂本 旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真【著】中川進【発行者】
デジタル・シティズンシップ 大月書店 2020年
- 坂本旬・石原一彦・今度珠美・豊福晋平・芳賀高洋・林向達・一般財団法人教育文化総合研究所【編著】則松佳子【発行者】
デジタル・シティズンシップ教育の挑戦 アドバンテージサーバー 2021年
- 坂本旬・豊福晋平・今度珠美・林一真・平井総一郎・芳賀高洋・阿部和広・我妻潤子【著】たきりょうこ【漫画】中川 進【発行者】
デジタル・シティズンシップ プラス ～やってみよう！創ろう！善きデジタル市民への学び～ 大月書店 2022年

参考動画教材

- 経産省 STEAMライブラリー動画教材「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」
「ネットでのやりとり、どうすればうまく伝わる？」
YouTube教材 デジタル・シティズンシップ「デジタルの手がかり（日本語吹き替え版）」「デジタル足跡（日

本語吹き替え版)」「それってネットいじめ? (日本語吹き替え版)」
YouTube SICチャンネル「親子で実践! デジタル・シティズンシップ」
総務省 「デジタル・シティズンシップ啓発教材 (保護者向け)」

活用ICTアプリケーションソフト

Google Meet