

公立小学校で実践して感じていること

近藤, 泰生

(出版者 / Publisher)

法政大学図書館司書課程

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

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

(巻 / Volume)

4

(号 / Number)

2

(開始ページ / Start Page)

51

(終了ページ / End Page)

56

(発行年 / Year)

2023-09

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00030065>

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、051-056
特集：デジタル・シティズンシップ教育最前線

公立小学校で実践して感じていること

近藤泰生
鴻巣市立箕田小学校

本稿では、私自身が3年間行ってきたデジタル・シティズンシップ教育の実践を報告する。

私は、埼玉県公立小学校教諭として、令和2年度からデジタル・シティズンシップ教育の授業実践を行ってきた。この実践の成果と課題と共に、私が一教諭としてどのような思考の変遷をしながら、デジタル・シティズンシップ教育に取り組んでいったのかも併せて報告する。

1. デジタル・シティズンシップとの出会い

(1) これまでの情報モラル教育との違いを意識できていない時期

デジタル・シティズンシップ教育に出会う以前、情報モラル教育や「GIGA スクール構想」を経ていく中で以下のようなことを感じていた。一つは、情報モラル教育や「決められた授業でコンピュータ室やパソコン室と学校で呼ばれていた部屋でしか扱えなかった端末」による活動では、子供たちに文部科学省が示す資質能力^(註)をつけることが難しいということである。実際に家庭での対応に任せることが多く、「子供たちに端末を与えて上手に付き合うことができるのか」「トラブルが起ってしまったら怖い」という考え方が、自分の中では支配的であった。

「GIGA スクール構想」により端末が導入され、子供たちが使い始める前の段階でデジタル・シティズンシップ教育の1回目の授業を行うことになった。今まで行ってきた情報モラル教育ではなく、新しい言葉や考え方に触れた瞬間であった。しかし、この時期の私は、デジタル・シティズンシップ教育をよく理解して授業を行っていなかった。最初の授業は、「デジタルの足跡」を扱った授業で、小学校低学年を対象に講義形式で行ったのを覚えている。このとき強調したのは、「怖さ」であった。端末を自由に使うことは、子供たちの前に責任を生じさせ、使い方を間違えると大変なことになることを強調し、子供たちを怖がらせる授業を行った記憶がある。このとき活用したのは、米国「コモンセンスエデュケーション (Common Sense Education)」の教材であった。教材の動画を見たとき、「責任」「足跡が残る」という言葉から、「禁止」や「管理」を想像し、これからもコントロールしていく方法が適切と考えていたのである。

このときのことを今思い返すと、情報モラル教育とデジタル・シティズンシップ教育の違いを意識できていなかったため、このような実践を行うことになったと振り返ることができる。この

後、研修に参加する中で、デジタル・シティズンシップ教育が目指しているものについての理解を少しずつしていくことになった。

(2) 自分で試行錯誤し、指導案を作成するなかで考えたこと

勘違いをしたまま、端末を導入して利用を始めたが、何かがしっくりとこない感じがあった。大きなトラブルは「禁止」しているので起こらないのだが、ルールをすべての場面で徹底することが難しい状況があった。また、PCを使っているにもかかわらず文房具として活用していると感じられなかったのである。そんな中、2回目のデジタル・シティズンシップ教育の授業を行うことになる。

① 「個人情報保護」の授業

2回目の授業は、「個人情報の保護」の授業であった。この授業を実施するにあたり、授業で子供たちが学ぶことを整理することができた。

個人情報の授業のポイントは、「恐怖」や「管理」ではなく、「何が個人情報なのか」「個人情報には、教えてもいいものと教える時によく考えないといけないものがある」ということを、活動を通じて子供たち自身に判断させる活動を行うことである。実際に授業を行った後には、子供たちの判断を友達と比べ、振り返って分析する活動をすることで、子供たちは確実に個人情報について知識をもち、判断力を向上することができるということが実感できた。この時点で少しではあるが、デジタル・シティズンシップ教育が目指すものが見えてきていた。また、授業での評価や活動を考えたりする中で、道徳や特別活動に近い内容と活動であることも感じる事ができた。

この授業をつくるなかで、スライドの中に「3つのステップ」というものを見つけた。これは、デジタル・シティズンシップ教育の内容の中でも、情報モラル教育に浸っている私にとって受け入れやすい内容であった。「約束」という言葉を使うことで、子供たちの判断の基礎となるルールを作ることができるのである。「3つのステップ」を土台としながら、授業を組み立てることで子供たちに学校という安全の中でデジタル機器を活用して活動を行うことが、多くの教師にとって受け入れやすいものになると考えた。

② 「メディアバランス」の授業

授業は、基本的に小学校3年生を対象に行っていた。デジタル・シティズンシップ教育の内容は、小学生にも理解できる内容が多い。特に「メディアバランス」の授業作りでは、3年生の「体育」の保健領域にある「健康な生活」の単元との繋がりを感じ、授業を作るようにした。これは、デジタル・シティズンシップ教育で育つ力が、教科を横断して学ぶものであることを示している。また、「特別の教科 道徳」と同じように、授業で終わることなく、実際の生活の中で活動し、指導や振り返りを繰り返しながらだんだんと育っていくものと捉えることができる。

「メディアバランス」の授業展開は、自分の生活を見直すことから始めるようにしていった。コモンセンスエデュケーションの日本語訳や経済産業省 STEAM 教育 Library の指導案では、ピラミッドチャートを活用して、自分がどれだけ偏ったメディアバランスなのかを感じさせ、どのようにバランスのとれた生活を送るのかを考える内容になっているように感じた。しかし、この

活動では「自律」に繋がり難く、家庭との連携が取りにくいと考えた。そこで、1日の生活を円グラフで示し、自分の現在の生活を見直す活動を取り入れた。この活動は、3学年の児童にとって「健康な生活」で学んだ知識を活用して取り組むことができる。そして、自分で計画して実施することで、自分の計画にある無理や甘さを修正し、現状できていることやできていないことを明確にして、目標を設定しやすくすることができる。この取組が、「自律」に向けて必要な力を育てると考えた。

実際に授業をしてみると、子供たちはお互いの考えを知って意見を出し合い、実際に自分の計画を修正する姿が見られ、中学年は中学年なりに自分の理想の「メディアバランス」を作り上げていた。

この授業は、大きなきっかけになった授業であった。ルールを教師が示すのではなく、子供たちに判断をさせる活動を行うことで、「自律」に向けた力を育成することができると感じることができた。子供たちも、自分の考えを視覚的に捉えることによって自分がどんなメディアを多く使っているのかを感じ、「自律」して計画を見直すことができていた。これまで「恐怖」と「禁止」で行ってきた情報モラル教育の授業にはない視点であり、文房具として端末を自然に使うためには、デジタル・シティズンシップ教育が必要という方向へ認識が大きく変わった。

2. 1年間で12時間の実践をする中で気づいたこと

「メディアバランス」の授業を実施した後、コモンセンスエデュケーションの日本語訳から指導案を作り、1年間で7種類12時間の授業を実施した。担任している学級だけでなく、他学年や同学年の他の学級でも実施したり、他の学級の担任に実践してもらったりする中で、だんだんと成果と課題が見えてきた。

(1) 子供たち考えさせることで実際の生活の中で生きる

実践を継続する中で、子供たちの小さな変化を感じることがある。例えば、授業中にインターネットを活用して情報を集め、課題の解決に取り組んでいるときに関係ない情報を調べようとする児童がほとんどいなくなったことである。教室の中で行っているという条件だからこそ子供同士の自治的な活動ができている点は考慮しなければならないが、デジタル・シティズンシップ教育を行う前と比べて大きく変化した。以前ならば、途中で関係ない情報を調べ始めた子供を他の子供たちが注意する場面が多く見られたが、実践を繰り返すごとに少なくなり、3月にはほとんど無くなっていた。

この変化は、1時間の授業で実現したわけではない。子供たちは、端末の使い方を考え、約束を作り、マナーを学び、相手の立場に立った行動を考えること繰り返してきた。その後、学校生活の中で、振り返りと指導を継続することでだんだん「自律」した行動ができるようになってきたのである。このとき大切なのは、自分たちで考えた約束やマナーが子供たちの前に示されていることだと感じている。能動的に考えた約束やマナーは、教師から与えられたルールや決まり

ではない。自分たちが考え、友達と話して比較し、全体で合意形成をした「自分たちの約束」として特別なものとなっているのである。これを基準として振り返りと指導を行うことで、子供たちが成長していったと考えている。

(2) 1つの内容を1時間でやりきることの難しさ

実践を続ける中で、難しいと感じたこともある。それが45分という小学校の授業時間で1時間の授業をやりきるということである。デジタル・シティズンシップ教育の授業は、学習内容も学習活動も盛り沢山であり、教えたことも多い。その結果、教師自身が欲張ってしまうことがある。知識としての用語を解説し、動画と自分の立場をつなげながら自分のことを振り返り、どうしたらいいかを考え、今後の行動を決めていくという授業をイメージして授業を行う。しかし、用語の解説で説明をしたがって時間を使ったり、児童が動画の登場人物の気持ちを理解できていないと感じて説明を加えたりすることでどんどん時間を使ってしまう。この結果45分に授業が収まらない。

デジタル・シティズンシップ教育の授業は、私たち大人も学んでいない内容である。学んでいない内容をわかりやすく説明する状況になったとき、私は長い時間をかけてわかりやすく伝えようとする傾向がある。このため、45分の授業の中に子供たちの考える時間と教師の説明する時間の両方があるデジタル・シティズンシップ教育の授業では、時間が足りなくなってしまう。

(3) 家庭との連携を意識した活動の開始

授業を行うと、子供たちが真剣に課題と向き合い、実際に解決方法を考えていく場面に出会うことができる。そして、子供たち自身が約束を決めて行動していく姿を見ることができる。ただ、私たちは児童が学校でできていても家庭でどうかまで見届けることができない。そこで、児童を通じた学習内容の説明と保護者の返信、授業参観等での公開、学級懇談会での説明が必要だと感じている。また、可能であれば学校全体の保護者会などを使って、大人もデジタル・シティズンシップ教育に触れる機会を作るようにしていきたい。

これらの活動を行うことで、学校の中だけではなく家庭でも児童がデジタル・シティズンシップ教育について考え、行動を自律的に変化させることができると考えている。

スマートフォンに触れていない子供たちであれば、使い方の約束も家庭で設定していないことが多いのではないだろうか。実際は、スマートフォンを持つよりも前にゲーム機を通じてインターネットを使い、広い世界で活動することができる。このことを知り、子供とどのような話し合いをしたのか。そしてどのような約束をしたのか。デジタル・シティズンシップ教育を知ること、今後どうしていきたいのか。「禁止」することで解決する訳ではなく、どう使うのかをお互いに考えていくことが大切になってきている。

(4) デジタル・シティズンシップ教育は授業の後も継続する

1年間という時間をかけて、12時間の授業を実施してきたことで、子供たちに変化が起きた

ことは確かである。しかし、1時間の授業を実施しただけで行動が変化するかということとは異なる。行動を変容させることはそんなに簡単にできるわけではない。日々の生活の中で子供たちと話し合い、指導をしていく必要がある。私は、デジタル・シティズンシップ教育に出会った当初大きな勘違いをしていた。デジタル・シティズンシップ教育を行えばすぐに子供たちに変化が生まれ、PCを適切に使うようになっていくと考えていたのである。しかし、そんなことはなかった。思い出してみると、これまで情報モラル教育を行って行く中で、学校で授業したことは、その後学校で問題になるケースを見ることはなかった。それは、家庭での利用と情報モラル教育が子供たちに与えるインパクトの大きさによるところが大きい。この効果は、短期的に見ると問題が起きなくなるので効果が高いように見える。しかし、長期的に見ると、教えてもらったことを忘れて、「禁止」がなくなった時に勘違いをしてしまったりすることで問題が出てくる。

私は、これからの社会を生きていく今の子供たちには、長期的視点に立った指導法の方が大切だと考えている。それは、成長段階に合わせて必要な知識を教え、日々の生活の中で指導する基準として子供たちと共有していくことである。デジタル・シティズンシップ教育は、この長期的視点に立った教育を行いやすい。特に日々の生活の中での約束を、子供たち目線の約束として共有することで、与えられたルールから自分たちができる約束に変化させ、教師がその約束を軸とした指導をすることで児童に「禁止」を言うだけではない指導が可能になっていくと感じている。

3. 今後の課題

2年間デジタル・シティズンシップ教育を経験していく中で、いくつかの課題も見えてきた。今後の活動においては、以下の点を意識しながら、デジタル・シティズンシップ教育を行っていくことが大切だと考えている。

(1) 効果検証の必要性

デジタル・シティズンシップ教育の効果については、まだデータ化を行っていない。大学や研究機関には、データや分析結果があるのかもしれないが、自分の授業の効果を検証する必要がある。しかし、アンケートによるデータの蓄積等を行うためには、ある程度の指標やどんなアンケートを行うかの検討が必要である。しっかりとした裏付けのあるデータとして効果検証を行うために、統一的なデータ収集方法が必要ではないか。

(2) 小学校における著作権教育の必要正

経済産業省のSTEAM教育Libraryには、中学生以上を対象とした著作権教育の教材が用意されており、実施した方がよいと感じている。しかし、小学生に対する教材は、現場での開発が主なものとなっており、この点に課題を感じている。今後、デジタル・シティズンシップ教育の実践事例が共有される中で、著作権に関する実践が多く共有化され、子供たちに著作権保護の考

えを確実に教えられる体制を作れるようにしていくことが大切だと考える。

(註) 令和元年(2019年)12月19日の文部科学大臣メッセージでは、子供たちに育むべき資質能力として、「社会の形成に参画するための資質能力」「ネットリテラシーなどの情報活用能力を育成」「情報モラル教育をはじめとする情報教育の充実」が示されている。