

「ルール」に真正面から向き合った子どもたち：GIGAスクール元年のデジタル・シティズンシップ

宮澤, 優子

(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)

89

(終了ページ / End Page)

95

(発行年 / Year)

2023-09

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00030069>

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、089-095
特集：デジタル・シティズンシップ教育最前線

「ルール」に真正面から向き合った子どもたち ～GIGAスクール元年のデジタル・シティズンシップ～

宮澤優子
高森町立高森北小学校・高森子ども読書支援センター

1. はじめに

筆者が勤務する高森町では、2021年度にGIGAスクール構想による一人一台の端末が児童生徒に配布され、勤務校においてはクラウド活用と高速通信ネットワーク等のハード面の環境が整った2学期から本格運用が始まった。町内でも校内でも、運用に関する合意がほとんどないままにスタートしたのだが、おそらく全国の多くの学校が同じような状況であっただろう。そんな中「読書センター」だけでなく「学習センター」「情報センター」の機能を持つ学校図書館の司書として、様々な年齢の子どもたちの読書を継続的包括的に支援する町の子ども読書支援センターの司書として、そして町のICT推進委員として、はたまた校内のICT担当の1人として、次から次へと発生してくるさまざまな問題や課題に向き合いながら、未来を生きる子どもたちのためにどうすべきか？に軸足を置いて活動してきた。

初年度に直面した課題は大きく3つ。1つ目は職員のICTに関する知識、スキル、考えのギャップなどに起因する、子どもたちの活動に与える影響。もう1つはICT環境が突然自分たちの日常に入ってきた子どもたちの戸惑いと様々なトラブル、またそれに対する対応のブレ。最後に学校現場及び関係機関における当事者意識の欠落に起因するGIGAスクール構想の推進力の弱さと方向性の迷走。どの課題においてもファーストペンギンが誕生するかどうか？がその後に大きく影響したと回想しているが、学校図書館がその役割ができないか？ここでそれを成しえなかったら、情報センターとして子どもたちの育成にかかわることは不可能なのかもしれないと考え、動き始めた。ツールを広く深く理解し取り入れていくためのスキルとしてGoogle認定教育者の取得、なるべく遠ざけて「使わせない」指導から「活用する」へ指導転換するための手立てであるデジタル・シティズンシップ教育との出会いと導入に向けた働きかけ、これまで子ども読書支援センターが中心に実施してきた情報活用能力の育成にデジタル情報の活用能力の視点を取り入れること、より身近で深刻になる著作権や肖像権に関する研修や指導、授業で取り入れやすい各種ツールの具体的な活用事例の提示、これらを「図書館の時間」（週に一回、国語科でカウント）で（児童だけでなく職員にも）「見せる」「使ってみる」を通じて身近なものにし、ポジテ

ィブに有用感を感じてもらえるよう、とにもかくにも思いつくありとあらゆることに取り組み、様々な課題を全体で取り上げ解決していくための推進力となるよう、活動してきた。

本稿はその初年度に起きた、子どもたちの「ルール」への向き合い方の変化とそれにかかわった職員の葛藤など、本校にデジタル・シティズンシップが芽吹いたエピソードとそれに関して今日まで筆者が様々な角度から重ねてきた考察を報告するものである。

2. 「困ったら図書館へ！」

高森町には2020年の4月に「高森町子ども読書支援センター」⁽¹⁾が稼働した。これは学校図書館の機能の向上と、町内の子どもたちの読書を継続的包括的に支援するために町内の図書館の資源「物」「人」「場」を最大限に共有し、社会教育の枠組みにある公共図書館と学校教育の枠組みにある学校図書館が協働して活動するための「しくみ」である⁽²⁾。ところで学校図書館には「読書センター」「学習センター」「情報センター」の3つの機能がある⁽³⁾が、バランスよくこれらを機能させ、その活用を進め教育活動において学校図書館の存在価値が高い水準で固定化されると、子どもたちも職員も図書館のレファレンス機能を使いこなすようになり「困ったら図書館へ！」が定着する。高森町子ども読書支援センターの稼働により学校図書館機能が向上した高森北小学校は、GIGAスクール元年はすでにそういう状態にあった。

ある日の休み時間の開館中のことだった。6年生の男子が「宮澤先生、大人と戦って勝つ方法を知りたい。」と飛び込んできた。図書館では本のリクエストやレファレンスに際してその詳細をつかむことが重要なので、まずどういった目的のためにどういう情報が必要で、それはいつまでにどういった形で提供するのが適切なのか？を探るためのインタビューを行った。学校の中の施設とはいえ、生徒指導的な立場と子どもたちのあらゆる知的欲求のために資料と情報を提供する施設⁽⁴⁾というバランスの中での運営であるので、まずは肅々と聞き取りを行った。

インタビューから見えてきた、今彼が欲している情報とその背景は要約すると以下のようなものであった。

- ① タブレットの利用に関してルールが何も示されていないのに、突然あれこれ禁止されるのは納得がいかない
- ② 大きな問題を起こしていないのに、問題が起きることが前提である大人たちの態度に納得がいかない
- ③ タブレットは学習や学びのために町から貸し出されているはずだから、学習や学びのために自由に使いたい
- ④ やみくもな禁止は自分たちの学習を阻害するものであるから、自分たち（図書館に駆け込んだ児童だけの思いではなかった）は戦いたいし、勝ちたい
- ⑤ そのための情報を（本に限らず）手に入れたい

感情的な言葉も飛び出す中、自分たちの思いを冷静に整理している様子もうかがえた。こうして、子どもたちと職員と学校図書館が当事者となりデジタル・シティズンシップがリアルに展開

された本校での事案がスタートした。

3. 子どもたちの思いの分析とコミュニケーションによるデジタル・シティズンシップへのいざない

私自身、教育現場にも図書館業務にも ICT は不可欠であると考え、(図書館は紙もデジタルも両方扱えなければまずいと考えている) GIGA スクールによる教育現場の変化を肯定的にとらえているので子どもたちの思いもよく理解でき、同時に様々な要件が整わないままスタートした GIGA スクールに対する拒絶や不安が多少なりともあり、これまで実際にネットトラブル等で生徒指導にかかわった職員もいる中、職員側の考え方も理解できた。ただ、このままでは子どもたちが不満をため、むやみに反発し、それをぶつけることでより強固な規制につながる未来も予想され、それは「困ったら図書館！」と飛び込んでくれた彼にとっても全体にとってもあまり良い結果ではないと考えた。そこで単純なレファレンスとしてではなく、児童側にとっても職員側にとってもデジタル・シティズンシップを経験するチャンスとして対応することにした。まずは彼に、賛同している周辺の児童と一緒に少し落ち着いていろいろ考えて整理してみることを提案した。子どもたちの言い分についてより詳しくその思いを聞き出し、彼らの一方的な思い込みと大人の事情の間でのすれ違いを埋め、両者の考え方をつなぐために掘り下げ、建設的な見通しを持ってもらおうと考えたのだ。前章の子どもたちの言い分に沿って様子を記してみる。

まず①であるが、確かに運用に関する議論がまったくできないままにスタートしており、実際に1学期は休み時間等の利用に関しても使ってよいコンテンツについて制限がされていなかった。また児童用端末のフィルタリングもなく、YouTube などの動画サイトの視聴や Scratch などのプログラミングツールも自由に使える状態だった。突然の禁止は、もろもろの準備が整い端末のフィルタリングがスタートしたこと、学校で自由に YouTube を見ているという児童の話聞いた保護者から「家で自由に見せていないのに学校はどのような対応をとっているのか？」という戸惑いの問い合わせがあったことに端を発する。この時点では相変わらず校内で共有された「ルール」は存在せず、子どもたちにとっては青天の霹靂である。(ある意味職員にとってもそうであったといえる) そこで「突然」だと子どもたちが捉えた事情の説明をし、同時にルールが設定されていないことやそれにもかかわらずスタートした一方的な規制に対しては、確かに子どもたちの納得がいかない感情を肯定した。話をしていく中で子どもたちからは「だからといってこのままこれがルールになってしまうのは納得がいかない」という声が上がりはじめる。

②については、担任や教頭に説明を求めて得た回答を総合した結果だということだった。年度当初からそれまでに確かに小さなトラブルはいくつかあったものの大きな問題は起きていなかった。また図書館に飛び込んできた児童も含め、端末をよく使いこなす児童の多くは家庭で(ゲームなどで) 端末を使った経験が多く、学校で初めて端末と接するようになった児童にくらべてネット社会の様々なリスクに関する知識もあった。知識があることとリスクが回避できることは別であること、知識がない児童たちのリスクはやはり想定されること、職員にはそれらから児童を

守りたいという思いがあることを話した。一方でそういったリスクが生じた場合の対処が学校だけでは難しい状況にあることも正直に伝えた。それに対して子どもたちは、自分たちを守ろうとしてくれていることには一定の理解を示したが、自分たちが信用されていないことへの失望感も素直に口にした。また確かにそういったリスクを知識としては知っていてもリスクヘッジはできておらず、実際に家庭でのオンラインゲームの場で発生しているトラブルの存在も知っており、誰もが大丈夫であるとは言い切れないとつぶやく児童もあった。さらに、小さなトラブルは「よくあること」と捉えている子どもたちと、一度でもトラブルを起こさせたくない大人たちの、トラブルの度合いや頻度に対する感度の違いも見取れた。「そのくらいのことしょっちゅうある！」（そして解決するために行動しているという児童もいれば、そうでない児童もいた）という子どもたちと、「やっぱりあるじゃないか！」という大人たちの間に、発生しないようにするにはどうしたらよいか？発生した場合どうしたらよいか？といった議論は、なかなか生まれてこなかった。

③については子どもたちとの対話を始めてすぐに大きな違和感を持つようになった。よくよく話をしてみればその正体は明らかで、子どもたちの言う「学習」や「学び」と、規制する側の「学習」や「学び」に大きなずれがあったのだ。子どもたちにとってみれば知らないことを調べて YouTube でわかりやすく解説してもらおうことや、児童会のイベントのために Scratch で楽しい仕掛けを作ることは十分に学びなのだが、YouTube を見ること＝娯楽、Scratch =ゲームと捉えている大人たちにとっては学びではないのだ。はじめのうち、これは両者ともに理解ができずにいたのだが、YouTube の娯楽性や Scratch のゲーム性もよく知っている子どもたちの方が、この行き違いの存在を先に認めた。同時にそれぞれを学びのツールとして使ってこなかった「世代」にそれが見えておらず、だから思いが共有できないということも察し始めた。遊びじゃない動画視聴やプログラミングをどうしたら大人たちに分かってもらえるか？も考えていたようだが、結局ツールそのものが禁止されてしまうと、実物を見せて理解を得るという機会すら奪われることになると気が付き、そこでも不満が噴出した。

④「戦いたいし、勝ちたい」の意味するところが、子どもたちにとっていったいどういったものなのか？当初は自分たちの希望の通りにすることが「勝ち」を意味していたし「戦う」も大人をやり込めたいという感情から出てくる言葉のようで、同時に自分たちと違う意見は「敵」であるという考え方があっての「戦う」でもあるようであった。そこで、君たちはどういう未来を「勝ち」とするのか？再確認することを提案した。大人たちが「負け」を認めても「ルール」は残るかもしれない、という未来は見えていなかった子どもたちに、今行動していることの目的はいったいなんだろう？どうしたいのだろう？を考えてもらうことにしたのだ。ここには様々な意見が出てきた。「自由に使いたい」の「自由」は、どこまでのことなのか？まったくルールがない状態で本当に大丈夫なのだろうか？「使わせてもらっている」という立場の弱さへの嘆きと「自由」とのバランス、もし「自由」に使えたら何をしたいのか？子どもたちは様々な場面を想像し、考え、「自由」の具体的な姿を共有し、「勝ち」の具体を考えていった。またそれらを大人たちとも共有するための方法を考え、行動していった。そして自分たちにも約束しなければまず

いと考えるラインはあるし、それがあってこそ「自由」に使わせて！と堂々と言えるのではないか？という結論に達した。「自由」＝何でもあり！とは違うことを、自分たちもきちんと表明しようという結論に達した。

⑤については、④までを子どもたちと一緒に考える中で「戦う」や「勝つ」と表現していた、「自分たちが起こそうとしている行動」が変化し、目的が新たに定まった結果欲する情報が大きく変化した。どうしたらよい活用ができるのか？そもそも良い活用とはどういうものなのだろうか？ほかの学校はどうしているのだろうか？よそで困っていることを知ることはできるのだろうか？本当にやってはまずいことって、どんなことだろうか？何か起きた場合に、どんな対処ができるのだろうか？といった声が出てくるようになった。様々なことを知る中で、自分たちが表明しようとしている「自由」を具体化しようとし始めた。そうすると提供する情報はなるべく最新の、ノウハウが十分蓄積された、子どもたちにとっても大人たちにとっても WinWin となるような、ICT 活用や導入の事例や、ICT に限らないメイクルールの方法論や、相手と対話をするために必要な情報や、ネット社会を生きるための様々なノウハウなどであり、学校図書館として本もインターネット上の情報もフル活用して情報提供していった。

さらに子どもたちは親御さんにもこの件を相談したようで、そのことも子どもたちの行動の変化に影響を及ぼした。一緒になって考え、助言をくださり、具体的な知恵を授けてくださったし、社会人としてのやり方やその意味・価値を丁寧にお話しくくださったご家庭や、同意に至らず先に進むとその先にどのような困難があるのか？などをご家族の経験談を交えてお話しくくださった事例もあった。「当初はとにかく学校に対する不満一辺倒だったものが、考え動く中で言動が変化していく姿が見て取れた」という連絡もいただいた。

4. 行動とそれが生んだ結末

さて、様々な視点で子どもたちと一緒に（担任も含めて）いろいろ考える中で、思いを実現するために具体的にどう動くのかが子どもたちの中で決まっていた。対話を求めて職員室に突撃して「追い返された！」と憤慨し「なぜ追い返されたのか？」「追い返されないためにはどうしたらよいか？」を考える。話しをしてみたものの「全く取り合ってくれない！」なら「なぜ取り上げてくれないのか？」「どうしたら取り上げてもらえるのか？」を考え、「こちらの意図をくんでくれない！」と意気消沈しては「なぜ理解されないのか？」「どうしたら理解してもらえるのか？」を考える。何度も試行錯誤しお互いに理解を深め、「戦う」はずだった彼らは次第に両者が納得できる落とし所探ってそれを学校のルールにする、という方向にシフトしていった。最初はうまくいかない毎回図書館に駆け込んできて、毎度一通りの愚痴を並べて思考停止に陥っていたものが、壁にぶつかるたびに彼ら自身で考え行動するようになった。気持ちを切り替えることもはやく、うまくなり、本当に困ったときだけ担任や図書館に相談するようになったため来館はすっかり減っていったが、職員間での連絡を密に彼らの行動を見守った。

そしてついに、両者がそれぞれ納得した結果としての『高森北小学校・休み時間のタブレット

の使い方』が誕生した。それは、使っていい時間・場所・ツール・条件の最小限の規制であり、運用してみた様子でまた考える、というものだった。学年間の活用状況やスキルに幅があったことから、担任裁量という余白も設定した。子どもたちにとってはいろいろ考えた上での「自由」に使う！が概ね確保でき、大人たちにとってはこれだけはルールにしたい！を明文化した、非常にコンパクトなものになった。

5. 見守った担任の思いとその後の変化

最初は6年生の男子を中心に動き始め、思いを共有するクラスメイトをたくさん巻き込んで一緒に考え行動するというものになっていた本事例であるが、印象的だったのは、途中からこの動きに賛同した児童が交渉担当になって前面に出てきたり、当初旗振り役だった児童が皆の思いを引き出す役に徹するようになったり、普段はあまり思いを口にしない児童が明確に意思表示をしたことでそれぞれが自分の思いに改めて向き合ったり、また、困ったら相談する相手をどんどん増やしたり、子どもたちの感情や動きが大きく変化しながら目的に向かって進んでいったことである。スマートに進んでいたわけではないし、停滞や回り道や後戻りもたくさんあった。それでも前へ前へと進む子どもたちの姿はなんともエネルギー満ちた。

子どもたちの動きは、主に担任と情報共有をしながら見守っていたわけだが、当時の担任のスタンスも「戸惑い」→「応援」と変化していった。あれから2年が経過した今、当時の思いをインタビューしてみた。

- 子どもたちの言い分も、職員の思いもよくわかる中で、当時はまだ自分自身でICT活用のメリットを客観的に評価できておらず、説明もできず、必要不可欠だとは思っていたし規制一辺倒には賛同できないものの自分自身はどう動くかは決めかねていた
- 子どもたちの熱量を感じ、よりよい方向に決着するように応援したいし、デジタル・シティズンシップの考え方にも賛同していたものの、どう支援してよいか分からずにいた
- 考え、行動する子どもたちの姿、とりわけ目的を達するために誰にでもひるまず交渉に行く姿を「かっこいいな」と感じていた

担任の迷いが正直に語られたわけだがそれは子どもたちも感じ取っており、だからこそ子どもたちはそれを誠実さと捉え、様々な相談を担任に持ち掛けたのではないだろうか？

続いて、今ならどうするか？と問うと、

- 当時に比べて自分自身のICT活用も進み、スキルも上がり、様々なトラブルへの対処スキルも上がっているので、そしてデジタル・シティズンシップを授業で扱うようになり、当時より子どもたちに具体的な方向性を示せると思うし、積極的にかかわることができると思うと即答だった。

『高森北小学校・休み時間のタブレットの使い方』は結局当時のまま今年度も運用されている。内容は同じでも、それに対する職員の思いは少し違う。もっと広く細かく規制が必要ではないかと考える職員が多く非常に案じながらの運用スタートだったものが、現在では担任裁量での利用

許可が大幅に増え、学年の実態に合わせた様々な活用がされている状況にある。

6. 今回の事例に見た様々な「ギャップ」と、これから

今回の事例であきらかになった様々な「ギャップ」がある

- 一方的に試行する「ルール」と、合意の元で施行される「ルール」≒「約束」に対する感情
- 世代によるデジタルやインターネットの、日常生活及び学校生活における重要度
- デジタルツールの用途に関するイメージ
- 「学び」の捉え
- 「トラブル」の内容と発生頻度に対する感度

これらを認知し、そのギャップを埋め、もしくは埋まらずとも理解する姿勢を見せる、そういった過程で子どもたちにも職員にも考え方や行動の変容が見て取れた。はじめのうち、そのための誘導が必要であったのは確かであるが、経過をたどるうちに徐々に不要になっていった。

また、ルール・決まり・約束を作ったり変更したりなくしたりすることは可能であり、それによってより暮らしやすい社会・楽しい学校にすることができるということを実感した子どもたちは、ルールに対する「圧力に直結するような印象」が少し薄れたような発言をするようになった。

さらに、本事例で問題になっていたツールは両者のツールに対するイメージのギャップこそあれそれぞれが知っているものだったが、今後は一方、もしくは両者ともよくわからない知らないツールやコンテンツが問題になってくることも容易に想像される。また単純な世代間格差ではないデジタルデバイドが発生することも当然予想されるわけで、そういった場合にどう考え行動していくのか？まだ様々な課題が出てくるだろう。それを解決するのに、デジタル・シティズンシップは非常に有効であろうと考える。

学校図書館は情報センターとして様々な場面で子どもたちが自ら判断し行動するために必要な情報を提供し、提案ができる場でありたいと思う。また、子どもたちに向けても、職員に向けても、デジタル・シティズンシップの提示やその教育の提案のために多様な考え方・手法・事例などの提供をし、学校内外でのよりよいデジタル社会形成に向かうよう寄与していきたいと考える。

(1) 『高森町まめおの会』 Facebook ページ

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100039645915935>

(2) 『高森町子ども読書支援センターが目指すもの』（第70回長野県図書館大会第3分科会）長野県図書館協議会

<https://www.nagano-la.com/jigyuu/20/2020taikai.htm>

(3) 『学校図書館ガイドライン』文部科学省

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/dokusho/link/1380599.htm

(4) 『図書館の自由に関する宣言』日本図書館協会

<https://www.jla.or.jp/portals/0/html/ziyuu.htm>