

デジタル・シティズンシップ教育×育てる生徒指導・教育相談

—小学校における実践と効果—

教育相談センター 教育相談課

有田留美子 林みどり

今年度改訂された生徒指導提要では、児童生徒の問題行動等を未然に防止するため、目前の問題に対応するといった課題解決的な指導だけでなく、「成長を促す指導」等の「積極的な生徒指導」を充実することが示された。教育相談センターでは、学校・教師支援を目的とし、これまでも予防・開発的な生徒指導として福井県版ポジティブ教育プログラムを作成し、地域や学校の実態に応じて実践研究を行ってきた。本研究では、デジタル社会に対応した新たなプログラムの開発として、デジタル・シティズンシップ教育を実践し、積極的な生徒指導の充実を目指す。本稿では、小学校における実践とその効果について取り上げる。

**<キーワード> 積極的な生徒指導 デジタル・シティズンシップ教育 自己指導能力 情報モラル
家庭との連携**

I はじめに

コロナ禍において、新たな通信機器、サービスが急速に浸透し、子どもを取り巻くネット環境は大きく変化した。学校では、GIGAスクール構想により1人1台端末などが整備されたことで、子どもの学びに広がりが見られた。その一方で、児童・生徒による端末機の不適切な使用やSNS上でのトラブル、ネットいじめ、ネット依存など、ネット関連の問題が増え、学校では、指導や対応が喫緊の課題となっている。また、ネット関連の問題の背景には、子どものリアルな人間関係や心理的問題、個別に抱える問題等が影響している場合がある。教職員は、情報モラルを含めた情報活用能力の育成にとどまらず、デジタル社会を生きる子どもの実態を把握し、子ども理解をより深めていくことが必要である。

生徒指導提要の改訂では、教職員は、児童生徒が自ら成長、発達していく過程を支える存在であるということが示され、「指導」から「支援」の生徒指導へと転換が求められている。特に常態的・先行的（プロアクティブ）生徒指導の創意工夫が一層必要になると強調されている。ネット関連の問題においても、これまでの対症療法的な指導から脱却し、全ての児童生徒を対象とし、計画的に、教育課程に位置付け、「ガイダンスカリキュラムによる授業型生徒指導」として、子どもを育てる視点が必要である。

そこで、本研究では、福井県版ポジティブ教育プログラムの実践研究で示されたプログラム化の実効性を踏まえて、デジタル・シティズンシップ教育を軸とした新たなプログラムの作成に取り組んだ。デジタル・シティズンシップ教育は、社会を創るデジタル市民として、ICT機器の善き使い手の育成を目指す。従来の情報モラル教育を、ポジティブで積極的なデジタルの学びにしていこうとするものである。デジタル・シティズンシップ教育は、これまでの抑制、他律、心情規範に対して、自律、行動規範などスキルを重視している。デジタル・シティズンシップ教育を実践することで、「自ら考え、判断し、行動できる」自己指導能力の育成につながり、生徒指導の質的転換が期待できると考える。

本稿では、小学校における実践およびその効果について取り上げる。

Ⅱ 研究の目的

デジタル・シティズンシップ教育を軸とした実践およびプログラムの有効性を検証するとともに、ネット関連の課題における積極的な生徒指導の在り方を提案する。

Ⅲ 研究の方法

小学校2校を研究協力校とし、次の方法で実施する。

1 デジタル・シティズンシップ教育を軸としたプログラムの作成および授業実践

プログラムの作成に当たっては、デジタル・シティズンシップ教育に関する教材を中心に構成し、研究協力校で所員が中心となってプログラムの授業実践を行う。活用教材および参考文献を以下に示す。

- ・『デジタル・シティズンシップコンピュータ1人1台時代の善き使い手をめざす学び』大月書店
- ・『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』大月書店
- ・経済産業省「未来の教室」事業STEAMライブラリー「デジタル・シティズンシップを学ぼう～学びの社会化と創造活動」
- ・『スマホ世代の子どものための情報活用能力を育む 情報モラルの授業2.0』日本標準
- ・LINE×静岡大学教育学部「楽しいコミュニケーションを考えよう！」（ネットコミュニケーション・リテラシー教育）

2 教職員への研修実施および家庭への啓発活動

デジタル・シティズンシップ教育の理念を教職員で共通理解するために、研修を実施する。また、学校での学びを保護者と共有できるように啓発活動を行う。

3 実践による考察

児童および教員対象に実施したアンケート結果を基に考察し、実践およびプログラムの有効性を検証する。

Ⅳ 研究の概要

1 プログラムの作成

プログラムは、デジタル・シティズンシップ教育の教材を中心に6回の活動案で構成した（資料1）。6領域で構成されているデジタル・シティズンシップのうち、対象者の発達段階を踏まえ、「メディアバランス」、「プライバシーとセキュリティ」、「対人関係とコミュニケーション」、「ネットいじめ、オンライントラブル」の4領域を選択した。デジタル・シティズンシップ教育においては、ICT活用を前提としているが、児童のタブレットやスマートフォン、ゲーム機等の利用に個人差が生じることが予想されたため、動画投稿アプリやSNSなどの仕組みやサービスについて、全ての児童が理解できるように授業を組み立てた。

文部科学省による「教育の情報化に関する手引」（追補版）（令和2年6月）では、情報活用能力の体系表例が示されている。プログラムを構成する際には、「ステップ2、3」の段階を参考にしながら、期待できる情報活用能力を、情報モラルを中心に整理した。

デジタル・シティズンシップ教育の教材は、①定義を示す、②立ち止まるための手順を学ぶ、③思考ルーチンをベースに展開する、④家庭と学びを共有する、の4点の特徴がある。これらを踏まえ、アレンジし、活動案を作成した。また、自己指導能力育成の視点から、児童が、自ら考え、判断し、決定するプロセスを重視した。

デジタル・シティズンシップ教育の小学校の教材のうち、ワークシートには、保護者記述欄を設けている。これらを参考にして、全ての活動において、児童がワークシートを家庭に持ち帰り、保護者と学びを共

有できるようにした。

資料1 デジタル・シティズンシップ教育を軸としたプログラム

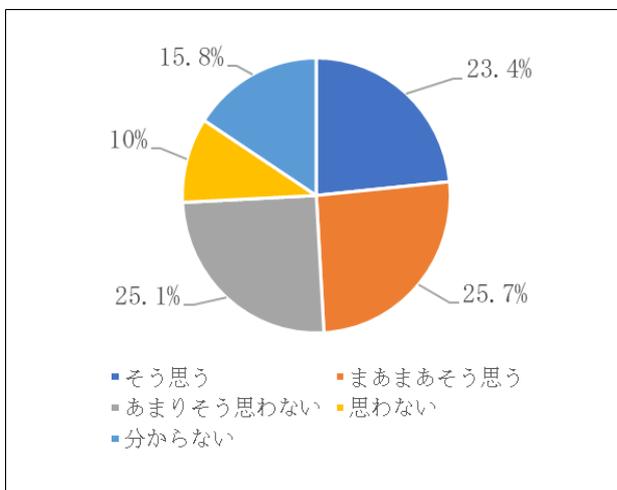
	デジタル・シティズンシップの領域	題材	ねらい	期待される情報活用能力(S:ステップ)
1	メディアバランス	「メディアの使い方、自分でバランスを取るには」	今の自分に最適なメディアバランスを考えて、健康にメディアを利用しようとする。	☆情報メディアの利用による健康への影響を踏まえ、行動しようとする (S3:C2①-f) ・情報や情報技術をより良い生活や社会作りに活かそうとする (S3:C2②-b) ・情報メディアの利用による健康への影響 (S3:A3②-f) ・情報を伝える主なメディアの特徴 (S3:A1②-b)
2	メディアバランス	「動画サイトを見るときは」	動画サイトを視聴する上で、動画サイトの特性を理解し、生活リズムや安全面を検討する。また、利用にあたって、守るべきことを考え、より良い視聴の仕方について考える。	☆情報や情報技術をより良い生活や社会作りに活かそうとする (S3:C2②-b) ・情報メディアの利用による健康への影響 (S3:A3②-f)
3	メディアバランス	「決めた約束を守るには」	身近な事例をもとに、インターネット利用の約束が必要な理由と、その約束を履行するためにはどのような判断や態度が必要なのかを考える。	☆通信ネットワーク上のルールやマナー (S3:A3②-b)
4	プライバシーとセキュリティ	「投稿アプリとの付き合い方」	投稿アプリを利用する上で、その特性を理解し、オンライン上で安全な関係を構築するために、自分や他者の秘密(プライバシー)を守ることの大切さを知る。	☆自分の情報や他人の情報の大切さ (S2:A3②-a) ・情報の発信や情報をやり取りする場合の責任 (S2:A3②-e) ・生活の中で必要となる基本的な情報セキュリティ (S2:A3②-c) ・自分の情報や他人の情報の大切さを踏まえ、尊重しようとする (S2:C2①-a)
5	ネットいじめ、オンライントラブル	「『ネットいじめ』と『行動する人』」	「ネットいじめ」とは何か、その定義と特徴を理解し、問題に立ち向かうために必要な方法を検討する。	☆発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする (S3:C2①-e) ・発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 (S3:A3②-e)
6	対人関係とコミュニケーション	「言われるとイヤな言葉」	オンライン上でコミュニケーションを行う際に重要となる、自分と相手との感じ方の違いに気づき、より良いコミュニケーションをとる方法を考える。	☆情報通信ネットワークは公共のものであるという意識を持って行動しようとする (S3:C2②-a) ・発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 (S3:A3②-e)

2 研究協力校での実践

(1) 研究協力校について

小学校2校(坂井市立春江小学校、勝山市立鹿谷小学校)を研究協力校とし、4年生(91名)、5年生(102名)、6年生(104名)の高学年児童を中心に実践を行った。児童自身が、デジタル機器の活用についてどのように捉えているのかを把握するために、事前アンケートを実施した。以下に示す。

① デジタル機器を活用すると良いことがあると思いますか？

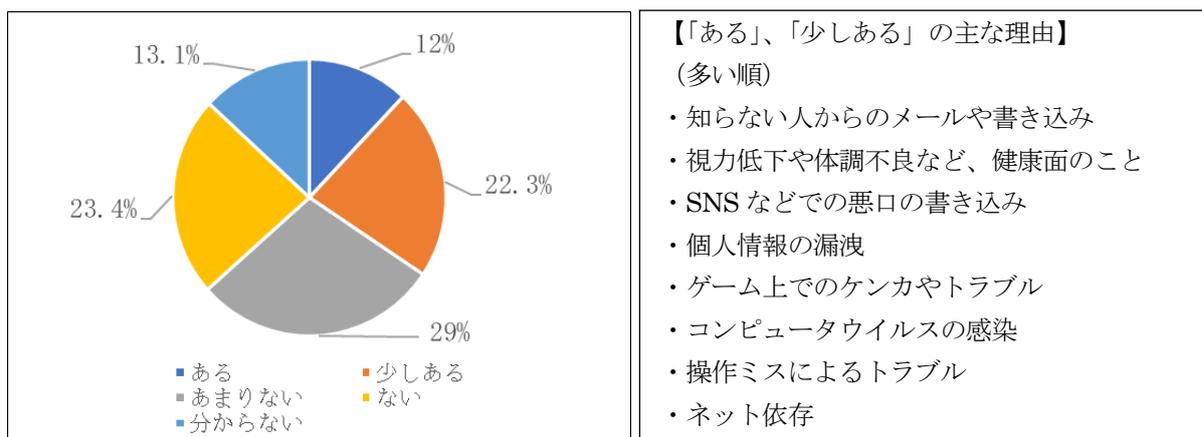


【「そう思う」、「まあまあそう思う」の主な理由】

(多い順)

- ・ 気になったことや分からないことをすぐ調べることができる。
- ・ 友達や家族等とつながることができる。
- ・ 自分の趣味や娯楽(ゲームや音楽など)を楽しむことができる。
- ・ 遊ぶ約束ができて、仲良くなれる。
- ・ 世の中を知ることができる。
- ・ 学習に役立つアプリがある。

② デジタル機器を活用する時に心配なことはありますか？



実態としては、デジタル機器の活用を肯定的に捉えている児童は約半数となっており、主な理由として、検索機能や情報収集、娯楽、人的交流に便利さを感じている回答が多く見られた。また、約3割の児童がデジタル機器を活用する時に心配だと感じており、主な理由として、健康面や友達関係への影響、情報セキュリティ、情報技術の悪用に関する危険性が挙げられた。

また、ICT 機器の利活用において、教職員の困り感やニーズを把握するために、両校の教職員（13名）を対象に事前アンケートを実施した。以下に示す。

① 学校での ICT 機器の利活用において、生徒指導上、困難だと感じること

- ・児童の機器の取扱いが乱暴なため、管理面での指導に困難さを感じる。
- ・授業中に関係のない動画を視聴するなど、不適切な使用が見られる。
- ・SNS 上のやりとりでトラブルに発展し、学級内での人間関係に影響が見られた事例がある。
- ・情報モラルの指導が十分できているかどうか、心配になる。
- ・家庭での長時間利用や不適切な使用について、把握できない。
- ・家庭で ICT を活用した際に起きたトラブルについて、学校側がどこまで介入してよいか難しいと感じる。

② 子どもが ICT 機器の善き使い手になるために、今後必要だと思う取組みや内容

- ・ICT 機器のメリット、デメリットの理解と適切に活用するスキルの育成
- ・ICT 機器との付き合い方やモラル面での指導
- ・情報モラルに関する具体的な場面の設定や体験的な学び
- ・困った時の対処方法の習得
- ・子どもだけでなく、大人も一緒に学ぶ姿勢
- ・子ども、保護者、学校が三位一体となって取り組む体制づくり

両校では、ICT の日常的な活用を進めていく中で、端末機の不適切な使用に対する指導や家庭で発生したネットトラブルの対応に困り感が見られた。今後必要だと思う取組みや内容については、「ICT 活用のスキル」および「情報モラルの育成」が多く、その体制づくりなどが挙げられた。

(2) プログラムの実践

プログラムの実践は、両校とも特別活動の時間に実施した。主に、所員が T 1、学級担任が T 2 となり、月 1 回のペースで実践した。授業では、ペアやグループでの話し合い活動が多いため、導入でアイスブレイクを取り入れた（図 1）。メディアに関するミニトークやタブレットを活用したミニゲームを行い、話しやす

い雰囲気を作られるように工夫した。また、授業で扱うデジタルに関する用語等は、解釈が異なるように定義し、確認するようにした。以下に、実践内容を記す。

① 「メディアの使い方、自分でバランスをとるには」

授業では、自分のメディアの利用状況について振り返り、どのメディアをどれくらい利用しているのか視覚的に整理できるようにした。振り返り際には、学級担任のメディアの利用状況を紹介することで、児童の興味・関心が高められた(図2)。友達同士で利用状況を見せ合うことで、利用時間や目的、機器の種類などについて、質問し合う姿が見られた。様々な利用状況があることを知ることで、自己を見つめ直したり、無意識に利用していたメディアの存在に気が付いたりする児童も見られた。



図1 アイスブレイク

メディアバランスを実行していくには、自分の心と体が元気でいられることや、無理なく続けられることがポイントとなっている。最適なメディアバランスを自分で見つけていくために、自分に合ったメディアバランスを計画し、家庭で試行期間を設けて実践するようにした。児童には、計画通りに実行できなかった場合には、なぜうまくいかなかったのか、どのように工夫していくと良いのかを保護者と一緒に考えることを提案した。実践が計画通りに進められた児童もいたが、誘惑に負けて計画倒れになったり、計画が完璧すぎて継続していくことに難しさを感じたりする児童も多く見られた。再度、計画を改めたり、コントロールできるように道具やタイマー機能を利用したりするなど、工夫する児童も見られた。保護者からは、「自分で計画を立てて実行していくことは、親が一方向的に注意するよりも効果が大きいと感じた。」、「親もついつい楽だからと言って、メディアに頼りがちだが、家族との会話を少しでも増やしていけると良いと思った。」というコメントが得られた。学級担任からは、『ネットは9時まで』のようなルールで縛るのではなく、子ども自身が自分でメディアの利用を調整できるような生活が送れるようになってほしい。」という声があった。また、実践後には、保健委員会を中心に掲示物等で学校全体へ発信する姿も見られた(図3)。



図2 メディアバランスの授業

② 「動画サイトを見るときは」

動画視聴は、子どもがデジタル機器で最も多く利用している行為であり、子どもにとって日常的なものとなっている。授業では、動画を視聴する目的やその時の自分の気持ちなどを学級全体で共有し、動画の良さや日頃から意識している上手な使い方について確認した。また、視聴時に起こりうるジレンマについて振り返ったところ、児童からは、「時間がある程度決めておいても、ついつい視聴時間が長くなってしまう。」や「健康面から、画面との距離や視聴する姿勢を意識していても、気がつくと守れていない。」、「保護者から注意されると、嫌な気持ちになって、ますますやめられないことがある。」など、様々な困り事が挙げられた。動画の特性にある「フィルターバブル」に対して、多くの児童がネガティブに捉えていたが、メリットとデメリットを考えることで、より良く使えば便利な機能にもなり、使い手次第だということに気付くことができた。



図3 保健委員会の掲示物

さらに、より良い視聴の仕方を身に付けていくために、実行できそうな具体的な工夫について考えるようにした。話し合いでは、視聴時間の設定だけでなく、目的に合った使い方をしたり、家族の力を借りて頼った

りするなど、自分にとってリソースになりそうなものを考える姿が見られた(図4)。友達同士でその方法を伝え合うことで様々な工夫や調整をする方法を知ることができた。ジレンマが生じることを想定し、具体的な行動の方法を考えていくことで、デジタル機器と楽しく、上手に付き合っていきたいという意識を高めることができた。

③ 「決めた約束を守るには」

子ども達は、インターネットの利用について、家族と決めた約束があっても、友達との関係性からジレンマが生じて、履行できないことがある。そのような身近な場面を例示し、自分事になるように工夫した。また、ジレンマが生じた際の感情や思考を可視化するために、タブレットのポジショニング機能を活用した。そうすることで、友達に対する自分の気持ちだけでなく、約束を決めた家族の気持ちにも考えが広まった(図5)。

実生活において、約束が守れないようなジレンマに直面した時には、家族が約束を決めた理由を思い出すこと、家族との約束を破ってまで友達との関係を保つことの方が自分や友達のためになるのかを考えること、どうすれば約束が守れるようになるのかを考えること、の3点をポイントとした。授業では、多くの児童が、家でインターネットを利用する時の約束がある理由について知らなかったため、家族にインタビューすることを課題とした。インタビュー活動を通して、児童は、家族がネットトラブルや心身の健康について気にかけていることを知り、約束ごとを作る親の気持ちを理解することができた。また、決めた約束を守るには、自分本位の考えだけで行動するのではなく、他者との合意形成を図りながら約束を決めていくことが大事であるということに気付くことができた。

保護者からは、「今までは、時間の制限をするだけで、理由をきちんと話し合うことはなかったので、お互いに納得して、約束を決めることが大切だと感じた。」や「子どもでも、見られたくないことはあると思うので、子どもと話をして約束を決めていくことを大切にしたい。」「親が守って欲しいと思う約束と、子どもが守れる約束の折り合いをつけることが難しいと感じた。」などのコメントが見られた。

④ 「投稿アプリとのつきあい方」

投稿アプリには、自分の事を多くの人に知ってもらえることや、情報を他者と共有できることなどの良さがある。児童の実態として、投稿された写真や動画を視聴する経験はあるが、実際に投稿している児童は少なかったため、機能についてシミュレーションできるように教材を工夫した(図6)。授業では、提示した事例をもとに、他者からの承認欲しさに行動がエスカレートしてしまうことへの危険性や、投稿する動画に映る人への配慮の必要性について児童同士で話し合った。高学年の児童の多くは、個人情報の扱い方やプライバシーについてある程度の知識があり、危険性を理解していたため、投稿する活動を回避するような意見が多く見られた。児童には、安全な利用の仕方を考えていくために、どのような行動をとると良かったのか、具体的に考えていくことを伝えた。

また、アプリを利用する際には、衝動的に行動を起こしてしまうことがあるため、「立ち止まる、よく考える、困ったら信頼できる大人に相談する」のステップを紹介した。児童からは、「『いいね!』』をもらうことばかり考えるのではないことを覚え

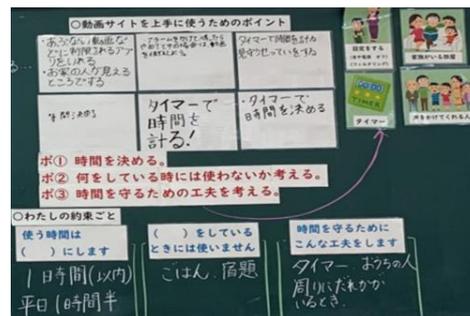


図4 動画を視聴する際の工夫



図5 ポジショニング機能の活用



図6 教材の工夫

ておきたい。」や「個人情報がないかどうか、お互いに確かめてから投稿し、友達と一緒に楽しみたい。」、「場合によっては、サイトなどで自分の名前などを入力することもあるので、状況をよく見て、家族と一緒にやっていきたい。」などの声があった。

⑤ 「ネットいじめと行動する人」

ここでは、主に傍観者の立場から行動する方法を考えた。いじめをテーマにした内容では、相手の気持ちを理解することが大事であり、「共感」をキーワードに授業を展開した。

授業では、事例を基にネットいじめの定義を確認し、被害者の気持ちや加害者のとった行動の理由を考えた。インターネットは、目の前に相手がないことから、自分の思いを書き込みやすく、さらに周囲からは書き込んだ内容が見えにくい特性がある。児童は、ネットの特性を確認することで、ネットいじめが起こる仕組みについて理解を深めていた。いじめのテーマについては、他者の目を気にして、自分の考えや意見を表現することに躊躇うことが予想される。必要に応じて、タブレットのノート機能等を活用し、多様な考えや意見が出るように工夫した。その上で、ネットいじめの問題に立ち向かうために、どのような行動をとることができるのかについて話し合うようにした(図7)。積極的な行動を取ることは、その状況に直面した時に自分が本当に行動できるのかといったことや、行動したことで今度は自分が被害者になってしまうのではないかというジレンマが児童に見られた。起きている事態に対して行動することは勇気が必要だが、困っている人に共感し、自分にできることを少しでも考えることで、状況を変えるきっかけになるということを確認した。

家庭での話し合いでは、児童からは「いじめられている人の話を聞いてあげるだけでも、その人の支えになることを知ったので、もっと友達のことを気にかけていきたい。」という感想が見られた。保護者からは「自分が相手に嫌な思いを抱いても、安易に悪口を書き込まないように気をつけていくように話し合った。」などの感想が見られた。学級担任からは、「いじめは、ネットだけでなく、リアルな場面でも同じことが言える。この授業を通して、トラブルによって心を痛めている友達に会った時、少しでも心を寄せて行動を考えられる人になってほしい。」という感想が見られた。



図7 話し合い活動

⑥ 「楽しいコミュニケーションを考えよう」

SNSでコミュニケーションをとる際に、やり取りの中で勘違いや誤解が生じ、トラブルに発展することも少なくない。ここでは、SNSで他者と楽しくコミュニケーションをとっていく方法について考えた。

授業では、対面とSNSでのコミュニケーションを演習で体験し、対比することで、SNSでのコミュニケーションの特徴について話し合った(図8)。児童からは、「対面上では、声や身振り、表情によって相手の気持ちを想像しやすいが、文字のやり取りだけでは、相手の考えていることが理解しにくい。」という



図8 タブレットを活用した演習

声があった。それに伴い、自分の気持ちを相手に理解してもらうには、記号や絵文字、スタンプ等を付け加えるなど、発信する工夫をしていくことも必要だという意見が出た。文章に記号やスタンプ等を組み合わせ、いくつかのパターンで視覚的に示すことで、相手がどのように受け取るのかを話し合った。この活動を通して、児童は、感じ方は人によって異なり、相手がどう感じるのかといった他者視点で考えることの大切さに気付くことができた。

また、SNSのグループ内での会話で、何気ない書き込みの中で誤解が生じた場面を取り上げた。このよう

な場面において、友達と良好な関係を維持していくにはどのように行動していくと良いのかを話し合った。児童からは、「友達が何に怒っているのか、理由を聞いてから、自分が伝えたかったことを丁寧に説明する。」や「話題を変えて、グループトークの雰囲気を良くする。」などの意見が出た。中には、「電話をしたり、直接会ったりすることで、誤解を生む場面を少しでも減らす。」という声もあった。誤解を生じさせる場面を少しでも減らすためには、相手に伝わるように表現の仕方を考えたり、場合によっては対面でコミュニケーションを取ったりすることが大切だと感じる児童も見られた。保護者からは、「自分の意見を言うことや発信する場所があることは大切だ。だからこそ、送信する前に、相手がどんな気持ちになるのかを考えて、利用して欲しい。」や「大人でもネットでのやり取りは難しい。早いうちから相手の気持ちを意識することが大切だと思う。」などのコメントが見られた。

(3) 研修会および担当者会の実施

デジタル・シティズンシップ教育は、新しい概念であり、その理念を教職員と共通理解するために、各校の担当者として打ち合わせを行い、必要に応じて研修会や担当者会を実施した（図9、図10）。

研修会は、研究協力校における現職教育やICT研究学習会で実施し、デジタル・シティズンシップ教育の概論や実践の紹介、演習を行った。演習では、メディアバランスやデジタルジレンマを取り上げ、教職員自身が振り返ることができるように工夫した。また、デジタル時代を生きる子どもの実態を把握するために、近年の子どものネット事情について取り上げた。子どもがよく使うアプリやゲームを話題にしたことで、教職員同士で教え合ったり、大人と子どもとの価値観の違いに気付いたりする姿が見られた。

担当者会は、所員と生徒指導担当者、高学年の学級担任で構成した。実践の振り返りを行ったり、児童、保護者の様子や反応について共有したりした。担任からは、「子ども達にとって必要な学びだと感じる。」「親子でメディアとの関係を見直す機会となっている。」などの意見があった。課題としては、「児童や保護者によって意識の差が見られる。」「4年生の段階では、知識・理解の部分を増やした方が良い。」「依然としてネット関連の問題は起きており、学んだことを日常生活で般化していくことに困難さを感じる。」などが挙げられた。また、ICT活用については、学級の集団の状態によって、ルール面での課題が生じるという意見が出た。

(4) 家庭との学びの共有

① 保護者への発信

学校での学びを家庭でも共有できるように、授業で使ったワークシートを児童が家庭に持ち帰り、家庭で話し合ったり、実践したりすることで、保護者から記述欄に沢山のコメントや感想が寄せられた。それからは、子どものメディアの利用についてどのように関わればよいのか分からずに悩む姿や、デジタル機器の普及が加速し、理解が追い付かずに戸惑う姿などが見受けられた。保護者のコメントや感想等を集約し、学校、学級の通信やブログ等、次時のワークシートで紹介するなど、保護者の考えや思いを少しでも共有できるように工夫した。また、授業の実践をプログラム化したことで、継続して発信していくことが可能となった。



図9 ICT研究学習会での研修会



図10 担当者会

② 親子講演会の実施

鹿谷小学校では、PTAの事業として、親子でデジタル・シティズンシップ教育を学ぶ講演会を実施した。対象は、全校児童と保護者、教職員とした。教材は、コモンセンス・エデュケーション財団によるデジタル・シティズンシップ・カリキュラム教材「デジタルの手がかり」を活用した。インターネットで共有してもよい情報と共有してはいけない情報を判断し、行動できるようにしていくことをねらいとした。講演会では、インターネットで共有した情報が手がかりとなって個人が特定されることを理解するために、「足あとゲーム」の活動を取り入れ、親子で体験して学べるようにした(図11)。また、話し合い活動では、



図11 「足あとゲーム」の活動

児童だけでなく、保護者同士で交流する場を作り、児童や保護者の考えを全体で共有することで、相互理解にもつながった。保護者からは、「子どものインターネットの利用について、トラブルやリスクを回避していく方法だけを学ぶのではなく、インターネットの特性を理解しつつ、安全で責任ある使い方や行動を学ぶことが大事である。」という感想を得た。子ども達が、これからのデジタル社会を幸せに生きていくためには大人がどのように関わっていけば良いのか、学校と家庭と一緒に考える機会となった。以下に、感想の一

- ・ 個人情報共有してはいけないと知ってはいたけれど、知らせても良い情報や足跡が残ることは初めて知りました。インターネットで行動する時は、してもいいことなのか、安全なのか、一度立ち止まって考えて行動したいです。(児童)
- ・ 保護者も、インターネット使用について悩んでいるという話をよく聞くので、一緒に考える機会をもてたことが良かったと思います。(教職員)
- ・ 家でもタブレットやChromebookを使用しています。もう一度インターネットの利用について話し合いたいなと思いました。(保護者)
- ・ 教室での情報探しゲームは、どの子もいきいきと楽しんでおり、遊びながら学べました。親から注意してもなかなか響かないので、このような場で学ぶと心に残るだろうと思いました。(保護者)

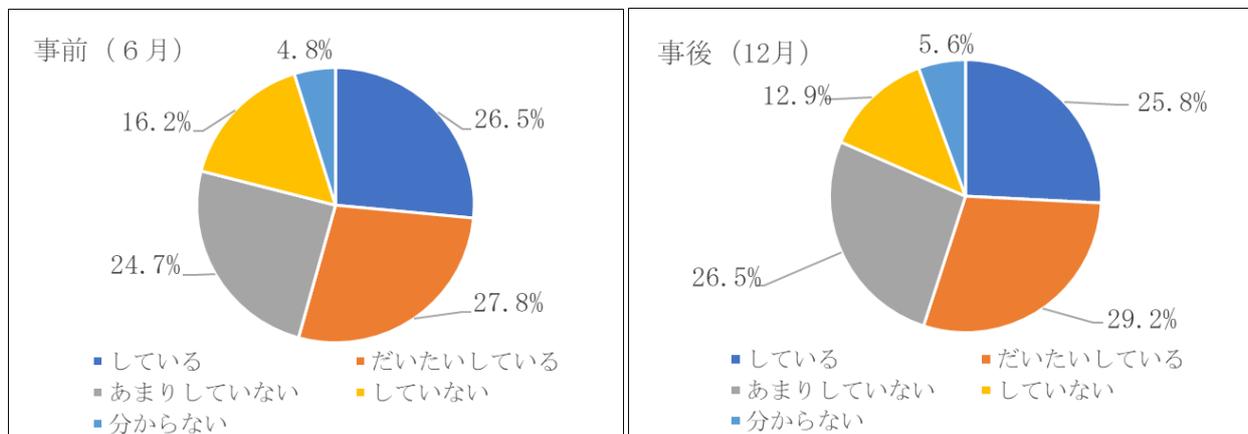
部を抜粋する。

3 結果と考察

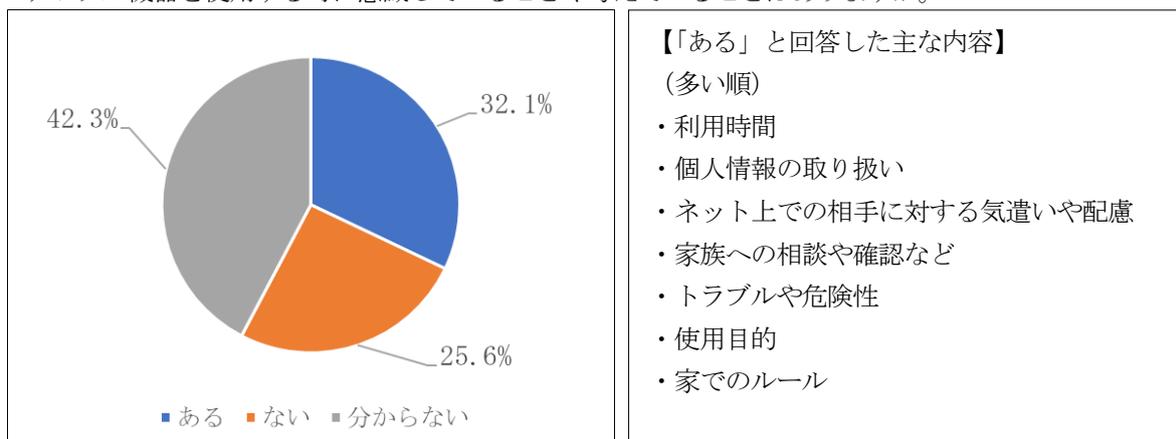
(1) 児童対象のアンケート結果

児童対象にアンケート調査を行った。アンケートの結果については、一部、児童の意識の変容を見取るために、事前(6月実施)と事後(12月実施)のアンケート結果を比較した。

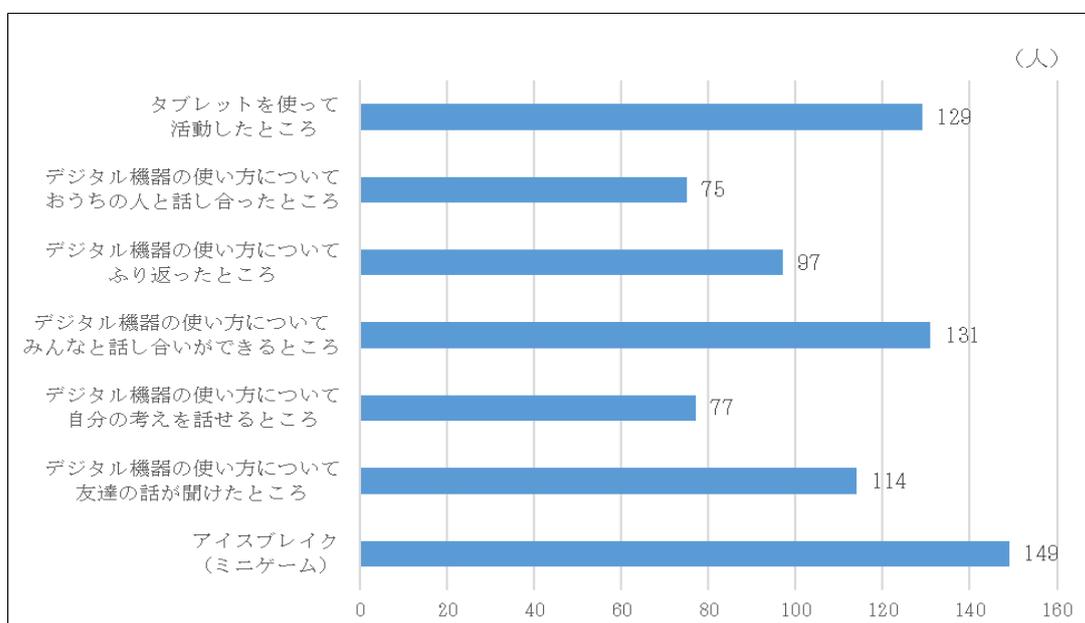
① デジタル機器を使用して、疲れていても楽しかったらやり続けますか。



② デジタル機器を使用する時に意識していることや考えていることはありますか。



③ デジタル・シティズンシップ教育の授業で、心に残っているものや楽しいと感じたことは何ですか。
(複数回答)



(2) 教職員対象のアンケート結果

教職員対象に事後のアンケート調査を行った。枠内は主な理由のみ取り上げる。(回答数 13)

- ① デジタル・シティズンシップ教育の授業を实践し、児童の ICT 活用の態度や意識に変化はあったと思うか。
 Aとても思う (15.4%) Bやや思う (61.5%) Cあまり思わない (15.4%) D全く思わない(0%)
 E分からない (7.7%)

A・最初は、児童が自分には関係がないと思いがちだったが、何度か実践するうちに自分事として捉えたり、本音で会話をしたりしているように感じた。
 B・親からただ決められていたメディアのルールを親と話し合ったり、ルールについて考えたりすることで、長期的に守れそうなルールに変えた児童が数名見られた。
 ・メディアを使うときに気を付けると良いポイント等について具体的に考えられるようになった。
 C・感想を読むとその時は考えているように思うが、その後の態度に変化があったような姿はあまり見られなかった。

- ② デジタル・シティズンシップ教育の実践を通して、子ども理解につながるものはあったか。

A あった (84.6%) B なかった (0%) C 分からない (15.4%)

- A・子ども達のデジタル機器の使い方の実態が分かり、想像以上に今の子ども達が、大人と同じネット社会を生きているということが分かった。
- ・授業の中で、一人一人の子どもの考え方や価値観を知ることができた。
 - ・発表の内容からその子の内面の一部を感じることができた。
 - ・ワークシートからデジタル機器を利用している時の子どもの気持ちや考えを見取ることができた。

- ③ デジタル・シティズンシップ教育の実践を通して、ICT 活用における指導方法や指導観に変化はあったか。

A とてもあった (30.8%) B ややあった (53.8%) C あまりなかった (7.7%) D 全くなかった (0%)
E 分からない (7.7%)

- A・今までは「危険性」について主に指導を行っていたが、「自分とメディアとの付き合い方や活用方法を主体的に考える」指導方法を学ぶことができた。
- ・同じネット社会に生きているので、大人は、子どもに指導するというより、一緒により良い使い方を考えていこうという考え方が現実合っていると思う。子ども達が主体的に考えることができ、より良い取組みだと思うようになった。
- B・ルール設定の際、大人が一方向的に決めるのではなく、児童がルールを考えられる余地を残していくと、児童もルールを守ろうとする気持ちが働くようになるようになった。
- ・児童に ICT 機器を活用する際に、あまり細かい注意をしないようになった。
 - ・時間をかけて考えさせる解決方法を一緒に探っていくことが大事だと思った。ただ、実際に時間を割くのが難しいとも感じる。

- ④ デジタル・シティズンシップ教育では、家庭への啓発として効果があったと思うか。

A とても思う (61.5%) B やや思う (30.8%) C あまり思わない (7.7%) D 全く思わない (0%)
E 分からない (0%)

- A・保護者の方も、「一方向的に約束を守らせようとするのではなく、その意味を伝え、話し合っていくことが大切」といった考え方の変化が見られた。
- ・保護者が児童に関わっていくと、とてもよい機会になると思う。取組みになかなか積極的になれない保護者の方もおられるかもしれないが、どのような取組みにおいても付きもの。ワークシートによって会話が弾んだご家庭がひとつでもあれば、大成功だと思う。
- B・保護者も正しい知識を子どもたちに身に付けさせたいと思っているが、相手(友達)とのやりとりで介入するのは難しいと感じていることが分かった。
- ・保護者も考えるきっかけになっていると感じる。
- C・子どもから親にきちんと伝える児童は、学年が上がるほど少なくなる。

⑤ デジタル・シティズンシップ教育の良さはどのようなことだと思うか。

- ・子ども達が主体的に考え、自分と向き合えるのがデジタル・シティズンシップの強みだと思う。
- ・長所・短所の両面から子ども達が考えるようにしているところが良いと思う。
- ・学級のメンバーと話すことに意味がある。
- ・問題に直面したときに立ち止まって考えることができるのではないかなと思う。
- ・ルール、使い方、活用法など、事例を交えながらリアルに学ぶことができると思う。
- ・自分の発信（発言や書き込み、投稿など）が相手から見るとどうなのか、社会全体（第三者）から見るとどうなのか、など多角的な視点から捉えようとする態度が育つと思う。
- ・大人も子どもも一緒に自分事として考えられることだと思う。

(3) 考察

実践および児童・教職員を対象としたアンケート調査の結果から、以下の3点の考察を挙げる。

① プログラムの実践

実践をするに当たり、児童のデジタル・デバイスが予想されたが、デジタル・シティズンシップ教育を軸とした題材でプログラムを構成し、教材を工夫して活用することで、どの児童でも取り組みやすい内容となった。また、デジタル・シティズンシップ教育の特徴を生かして授業を組み立てたことで、授業者が児童の本音や考えを引き出しやすくなった。アンケート結果からは、児童が、ICT活用だけでなく、自分の思いや考えを他者と共有したり、話し合ったり、交流したりすることに楽しさを実感していたことがうかがえる。さらに、プログラムをデジタル・シティズンシップの領域で体系化したことで、児童には、ネットトラブルやリスク回避に対する意識だけでなく、利用時間の自己調整やネット上におけるより良い人間関係を構築していこうとする配慮、分からない時は家族に相談したり、援助を要請したりするなど、広がりが見られた。教職員からは、デジタル・シティズンシップ教育の良さとして、自他理解や他者視点の取得、課題解決力などが挙げられた。今後は、シティズンシップの側面からプログラムの改良に取り組んでいく。

課題としては、実践直後には、ICT機器をより良く使おうとする児童の意識や態度は高まるが、持続していかなかったことが挙げられる。特にメディアバランスのような自己調整する力は、定着が困難だったことやネット上でのトラブルは減らないといったことが見受けられた。授業で学んだことを日常生活で般化できるように、場の設定を工夫していくことがより一層必要である。そのためにも、自己指導能力の育成という観点から、効果的にカリキュラム・マネジメントを進めていけるように実践を展開していきたい。

② 教職員の意識の転換

授業の実践を重ね、必要に応じて研修を実施していくことで、デジタル・シティズンシップ教育に対する理解が深まった。児童のデジタル機器の利用については、学校よりも家庭が先行している面があり、子どものネット利用の状況やネット上における人間関係など、実情は見えにくい。授業では、ネット問題に関する身近な事例を提示し、対話を中心とした活動を多く取り入れた。そうすることで、家庭でのデジタル機器の利用状況だけでなく、子どもの考え方や価値観などを知る機会となり、教職員の子ども理解につながったと言える。また、急速に変化する社会状況の中で、教職員が、子ども達の利用しているデジタル機器やサービスの仕組みについて把握できていないこともあり、子どものネット事情について理解しようとする姿が見られた。このような理解は、子どもとの関係づくりにつながったり、ネット関連のトラブル時の状況を把握する際に生かされたりする。近年、子どもが抱える背景は複雑・多様化しているため、様々な角度から子ども理解を深めていくことは必要不可欠であり、デジタル・シティズンシップ教育が一つの手立てとなりうると考える。

また、実践に伴い、ICT活用に対する教職員の指導方法や指導観に変容がある程度見られた。アンケートの結果から、デジタル・シティズンシップ教育のポジティブで積極的なデジタルの学びを進めていくことで、トラブルやリスク回避だけを強調するのではなく、子どもが自らメディアとのより良い付き合い方を考

え、行動しようとするのが大事であるという意識に変わったことがうかがえる。自己指導能力を育成していくためには、自己決定の場を仕組むことが必要である。デジタル・シティズンシップ教育は、その場を可能にし、教職員の意識に変容が見られたと考えられる。その他にも、ICT 活用の際に様々なルールが決められているが、ルールの本来の目的を再認識するなど指導方法について振り返る姿が見られた。このことは、ICT 活用の場面に限らず、学級や学校生活における様々なルールづくりに反映されるものであり、生徒指導の観点からも重要だと考える。さらに、ネットに関する問題への対応については、子どもと一緒に課題解決していくものという捉えになった教職員も見られた。この捉えは、子どもの発達を支援する発達支持的生徒指導の概念そのものであり、デジタル・シティズンシップ教育を通して、教職員の生徒指導に対する意識の転換がある程度得られたことが示唆される。

課題としては、デジタル・シティズンシップ教育の理解は進んだが、学級集団や児童の実態によって、管理主義的なルールや指導が必要になる場面もあり、教職員にジレンマが生じていることが挙げられる。特に、学校での ICT 活用が促進され、日常的な使用に伴い、学級や児童の実態に応じてルールや約束事を合意形成していく必要性が高まることが予想される。教職員の困り感やニーズを把握し、子どもの発達段階に合わせた具体的な取組みを提案していく必要がある。

③ 学校を基盤とした家庭との連携

教職員のアンケートからは、デジタル・シティズンシップ教育の実践を通して、学校での学びを家庭でも共有できるようにしたことで、家庭への啓発に効果があったことがうかがえる。子どものデジタル機器の利用は、家庭で日常化しているため、保護者の関心が高く、身近な内容であったことや、子ども主体の活動を家庭で実践できるように仕組んだことが成果として考えられる。保護者のコメント等からは、大人の管理意識を前提としていくのではなく、子どもの成長を見据えて育てていこうとするデジタル・シティズンシップ教育の理念に共感する姿が見受けられた。また、保護者自身がメディアの使い方を振り返ったり、家庭での話し合いにつながったりする姿も見られた。さらに、保護者の記述欄を設けたことで、子どもの ICT 活用に対する保護者の考えや困り感などを知る機会となり、教職員の保護者理解にもつながった。学校と家庭が連携を図るには、相互理解が必要であり、互いの考えや思いを知ることは必須と言える。学校を基盤とし、実践の発信や共有を工夫していったことは、家庭との連携の在り方の一つとして示すことができた。学校は、家庭とパートナーシップを築くことが不可欠であり、学校と保護者が同じ方向で子どもを育てていくことは、効果的な生徒指導につながる。デジタル・シティズンシップ教育が学校と家庭をつなぐリソースとなるように、今後も家庭との連携の在り方を探っていきたい。

課題としては、授業後に設定した家庭での取組みに差が見られたことが挙げられる。様々な事情により、親子で取り組んだり、家庭で話し合ったりすることが難しい場合があり、ワークシートの回収に困難さを感じる教職員の姿も見られた。家庭で取り組む課題については、家庭の事情を配慮しながら内容を検討していくことが必要である。それと併せて、家庭での実践は、課題の取組み状況を管理するためのものではなく、子どもの自己指導能力の育成につなげていくためのものであり、実践する意義や目的について再確認できるようにしていく。

V 今後の取組み

今年度は、福井県版ポジティブ教育プログラムの実践研究で得た知見を生かし、ネット問題に対応した積極的生徒指導の一研究に取り組んだ。デジタル・シティズンシップ教育を切り口に、プログラム化した授業実践および研修等の実施を進めていったことで、教職員の生徒指導に対する意識の変容がある程度見られた。また、デジタル・シティズンシップ教育を通して、学校での学びを家庭と共有していったことは、学校と家庭の相互理解にもつながった。その一方で、児童の ICT 活用に対する態度や意識にはあまり変化が見ら

れなかったことが課題として挙げられた。依然としてネット問題の事後対応に苦慮している教職員の姿も見受けられた。また、学級や児童の実態によって、ICT活用を躊躇ってしまい、使用する際のルールづくりに積極的になれないという課題が見られた。学校においては、教職員がネットやICT活用をめぐる課題への対応についての理解を深め、未然防止に取り組むことが必要である。加えて、トラブルや問題が発生しても子ども達で解決できる人間関係づくりや相談できる体制を構築していくことも不可欠である。これらを踏まえて、次年度の方向性を3点示す。

(1) カリキュラム・マネジメント（教科横断的）

本プログラムは、デジタル・シティズンシップの領域と情報活用能力の資質・能力を照らし合わせ、特別活動の時間を中心に実践を進めてきた。学習指導要領における情報モラルは、教科横断的な視点から教育課程の編成を図るものとされていることから、各教科の学習内容と関連して体系的に取り組む必要がある。本実践においても、カリキュラム・マネジメントを意識し、各教科等において実践する時期を設定したり、様々なICT活用の場面で般化できるようにしたりするなど仕組んでいくことが重要と考える。特に道徳科で扱う情報モラルに関する題材は、本プログラムで扱った事例と重なる内容が見られるため、検討していきたい。また、研究協力校の実態に合わせて、情報教育の年間指導計画にデジタル・シティズンシップ教育の項目を設定し、位置付け、学校全体で進めていけるように工夫していきたい。

(2) 福井県版ポジティブ教育プログラムとのコラボレーション

実践を積み重ねていくことで、本プログラムが、福井県版ポジティブ教育プログラムの基盤となるSEL（ソーシャル・エモーショナル・ラーニング）と深く関連性があることが分かった。福井県版ポジティブ教育プログラムは、ソーシャル・スキル教育、ピア・サポート活動、レジリエンス教育の3つのプログラムで構成されている。ネット上でのコミュニケーションにおいては、ソーシャル・スキルを生かすことができ、ネット関連でのいじめ・トラブル防止や対処には、仲間同士で支えあうピア・サポートで課題解決が期待できる。また、デジタル・シティズンシップ教育にある思考ルーチンは、レジリエンス教育と重なる要素が多く、双方の題材の配列や組合せを工夫することで、より効果的な実践になると考える。今後は、福井県版ポジティブ教育プログラムとのコラボレーションに取り組み、プログラムを改良していく。

(3) 教職員同士で学び合える校内研修の実施

生徒指導提要の改訂では、生徒指導を、児童生徒の課題への対応を時間軸や対象、課題性の高低という観点から分類した「2軸3類4層構造」の重層的な支援モデルが示された。そこには、起こった事象を特定の児童生徒の課題として留めずに、学級・ホームルーム、学年、学校、家庭、地域の課題として視点を広げて捉えることによって全ての児童生徒に通じる指導の在り方が見えてくるとの記載がある。つまりは、常態的・先行的（プロアクティブな）生徒指導と即応的・継続的（リアクティブな）生徒指導は円環的な関係となっている。ネット関連の問題についても同様であり、学級や学年、学校全体の問題をアセスメントし、学校の実態に合わせた指導の在り方や実践の方法を組み立てていく必要がある。そのためには、校内研修において、ネット問題に対する対応や方針、指導等について教職員同士で話し合い、PDCAサイクルに基づいた計画的な研修を運営していく。具体的には、デジタル・シティズンシップ教育に基づき、学級でのICT活用におけるルールメイキングや教職員が児童のICT活用の際に感じるジレンマを中心に取り上げ、教職員同士で学び合える研修を仕組む。研修の際には、生徒指導の意義や目的に触れ、子ども達が自発的、主体的に課題解決していく過程を支える指導を重視したい。

デジタルの強みを最大限生かし、誰もが、いつでもどこでも、誰とでも、自分らしく学ぶことができ、誰一人取り残されず、一人一人の可能性が最大限に引き出され、ウェルビーイング（Well-being）が具現化されるような教育が、今改めて求められている。デジタル社会をよりよく、幸せに生きる子ども達の成長を願って、生徒指導・教育相談の側面から今後も実践を重ねていきたい。

最後に、本研究実践のためにご協力いただいた小学校の教職員、保護者の皆様にこの場を借りて心より厚くお礼申し上げます。

参考文献

- (1) 文部科学省(2022)『生徒指導提要』
- (2) 文部科学省(2020)『教育の情報化に関する手引(追補版)』
- (3) 文部科学省(2022)『学校教育情報化推進計画』
- (4) 八並光俊(2021)『令和時代の生徒指導を考える』月刊生徒指導第51巻第5号
- (5) デジタル庁、総務省、文部科学省、経済産業省(2021)『GIGA スクール構想に関する教育関係者へのアンケート結果及び今後の方向性について』
- (6) 経済産業省「未来の教室」事業ライブラリー『デジタル・シティズンシップを学ぼう～学びの社会化と創造活動』
- (7) 坂本旬、豊福晋平、今度珠美、林一真、平井聡一郎、芳賀高洋、阿部和広、我妻潤子(2022)『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』
- (8) 坂本旬、芳賀高洋、豊福晋平、今度珠美、林一真(2020)『デジタル・シティズンシップコンピュータ1人1台時代の善き使い手をめざす学び』
- (9) 今度珠美(2019)『スマホ世代の子どものための情報活用能力を育む 情報モラルの授業2.0』
- (10) LINE×静岡大学教育学部『楽しいコミュニケーションを考えよう!(ネットコミュニケーション・リテラシー教育)』