



デジタル時代の シティズンシップを 支えるのは誰か？

2022/11/26

都道府県図書館サミット2022
&図書館総合展

豊福晋平（国際大学GLOCOM）



豊福晋平プロフィール

国際大学グローバル・コミュニケーション・センター(GLOCOM)主幹研究員・准教授

1967年生まれ 北海道出身

専門は学校教育心理学・教育工学・学校経営。一貫して教育情報化をテーマとして取り組み、近年は、北欧諸国をモデルとした学習情報環境(1:1/BYOD)の構築やデジタルシティズンシップ教育に関わる。

GIGAスクール構想関連では、横浜市教委、名古屋市教委のICT環境検討委員、複数自治体教委からアドバイザ依頼を受けている。

本日お話しすること

- デジタルの日常と子どもたち
- GIGAスクール2年目は
どうなっているか
- ICTの日常化と
デジタルシティズンシップ
- 全世代の学びとシティズンシップ
を架橋する図書館

© Shimpei Toyofuku 2022 許諾なき再配布・再上映はご遠慮ください



デジタルの日常と 子どもたち

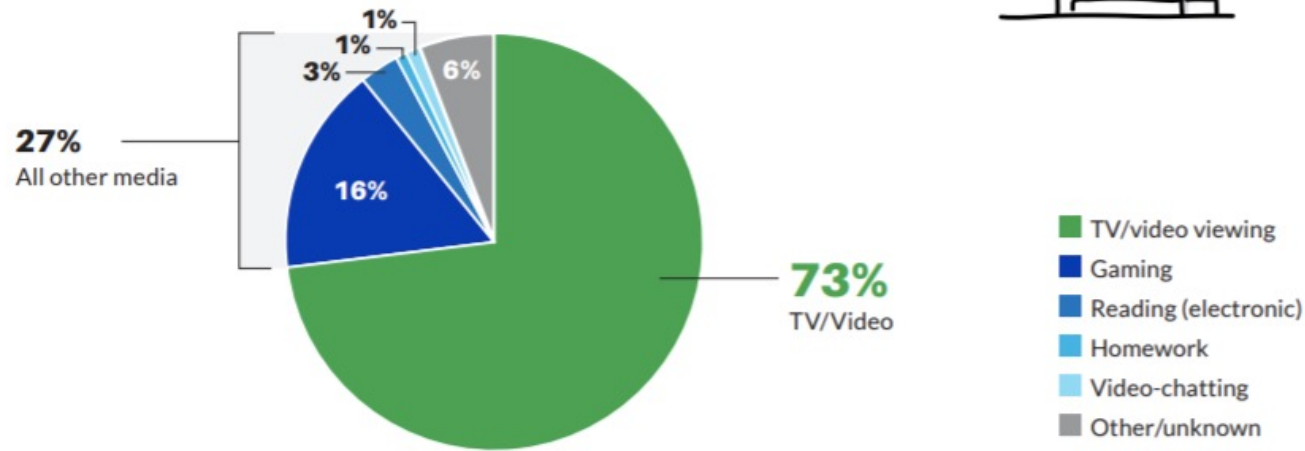
日常のデジタル化とデジタルシフト

17

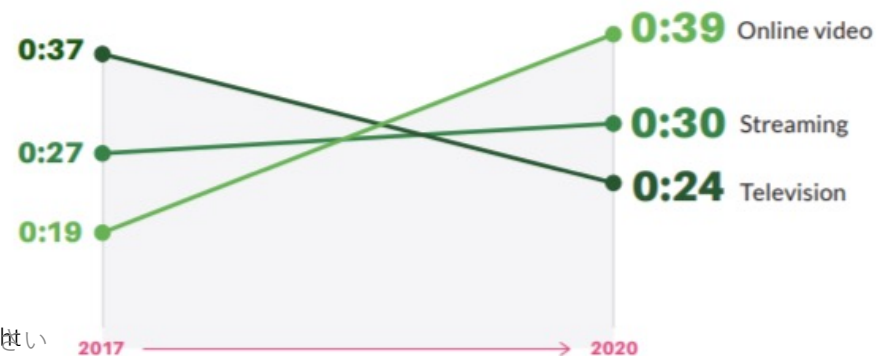
個人所有のデジタルデバイスに
メディアが統合され
ネットワーク結合されることで
日常で扱える情報量が数百倍に

≡ デジタルデバイスは生活に不可欠

Television and video viewing accounts for most screen use.



**Online video
(e.g., YouTube)
is king!**



“デジタルの日常”が もたらした影響とは？

3つの観点

① 大人を圧倒する適応力

子どものテクノロジー・メディアへの 適応は早い

23

- 大人へのあこがれ
新奇なものへの強烈な興味関心
- 途切れない集中と没頭
- 探索と試行錯誤

→ 苦労せずに、あっという間に身に付ける

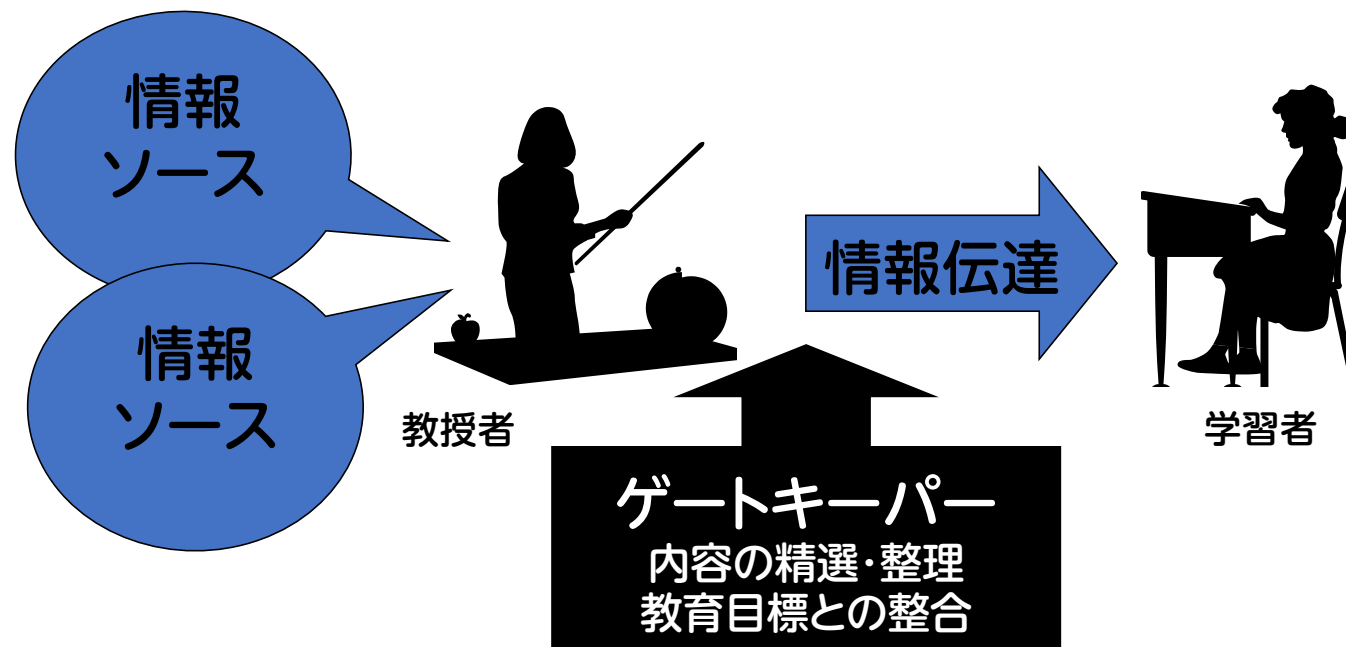
② 学習観の変化

いまは工業社会から情報社会への 公教育の転換点にある

学習機会の偏在から遍在へ

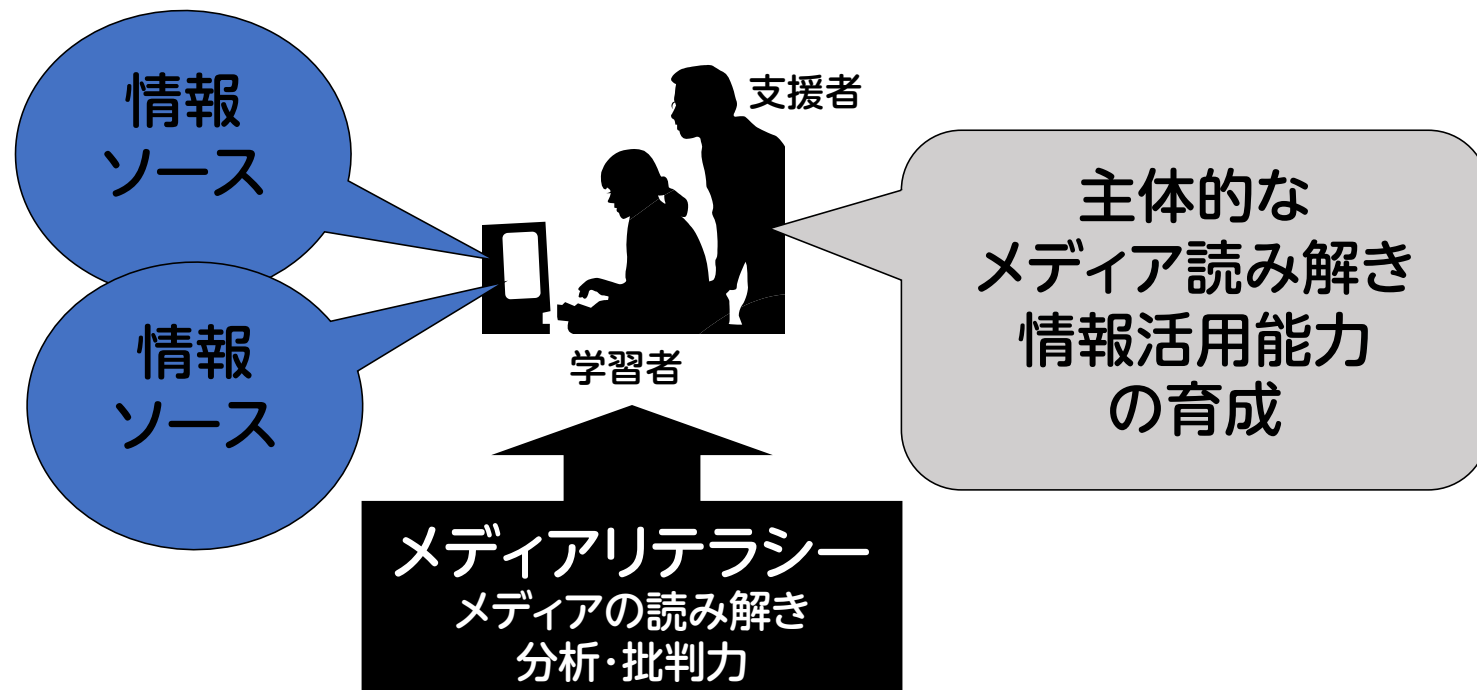
授業モデルの転換 情報伝達からメディアリテラシーへ

・情報伝達モデル



授業モデルの転換 情報伝達からメディアリテラシーへ

・メディアリテラシーモデル



変わる社会の教育への要請と課題

29

19世紀 工業社会の教育

国家・企業のための人材育成
安定的な社会と
規格化された労働力

学習機会の**偏在** (学校でしか学べない)
標準化された学び
(教える側の都合が優先)

教員主導の一斉授業
皆一緒・同じ手続き・同じゴール
受動的・我慢と忍耐

21世紀 情報社会の教育

個人・社会のウェルビーイング
予測不可能な社会と
職能変化への柔軟な対応

学習機会の**遍在** (いつでもどこでも学べる)
個別最適な学び
(学ぶ側の都合が優先)

学習者中心の学び
きっかけと動機づけに応じた
能動的・積極的な働きかけと応答

テクノロジーを使いこなして 生涯にわたって能動的に 学び続ける主体の形成

③ 学びの変化

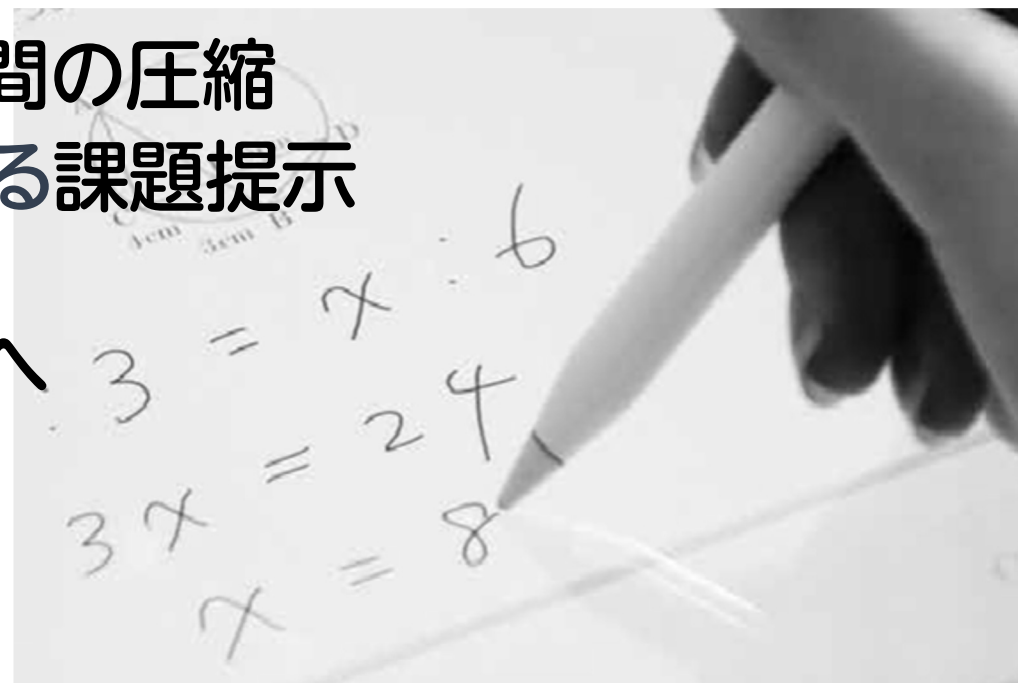
知識習得から知識構築へ

用途のひろがり: 教具から文具へ

32



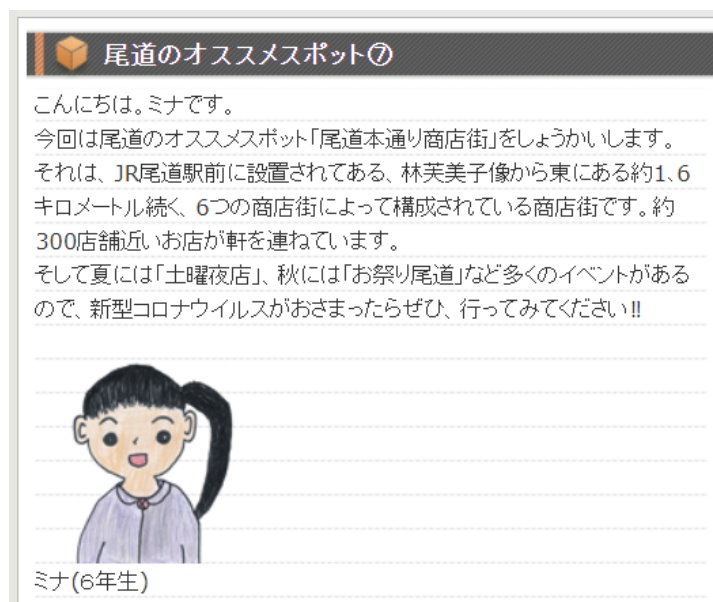
- 自分のペースで＝講義時間の圧縮
- AIで学習者特性に適応する課題提示
- 進度の個別化と効率化
…単元・学年枠の撤廃へ



- 日々の活動で写真・音声・文章などを蓄積
 - デジタル素材を自分の領域に記録
- 授業内外で作品を編集・制作
 - オンラインでの個別・チーム作業
- 蓄積→編集→共有
 - 中長期の大がかりな作品構築



- ・学校ブログへの記事投稿・公式YouTubeチャンネルへの掲載
- ・創作作品の電子図書館収録(作品展)



知識の習得・構築・共有を意識した使い方

クラウド蓄積のプロセス

38

	学びの個別化・協働化  蓄積	 編集	学びの社会化  共有
趣旨	学びの足跡を自分で記録	素材データの取捨選択 要約とストーリー構成	学習成果のお披露目 説明・説得・ふりかえりと助言 知見の価値づけと共有資産化
イベント	学びの日常シーンで	授業中作業で 放課後・部活動・家庭で	学習まとめや廊下掲示 学校行事(学習成果発表) 三者面談・学校広報
方法	撮影・録画録音・ノート・メモ・ SNS投稿・作品のデジタル化	レポート・書籍化・新聞編集 プレゼンテーション 寸劇・動画制作	発表・展示・実演・プレゼン・ ポスターセッション サイト公開・コメント共有

デジタルコミュニケーションの本格化

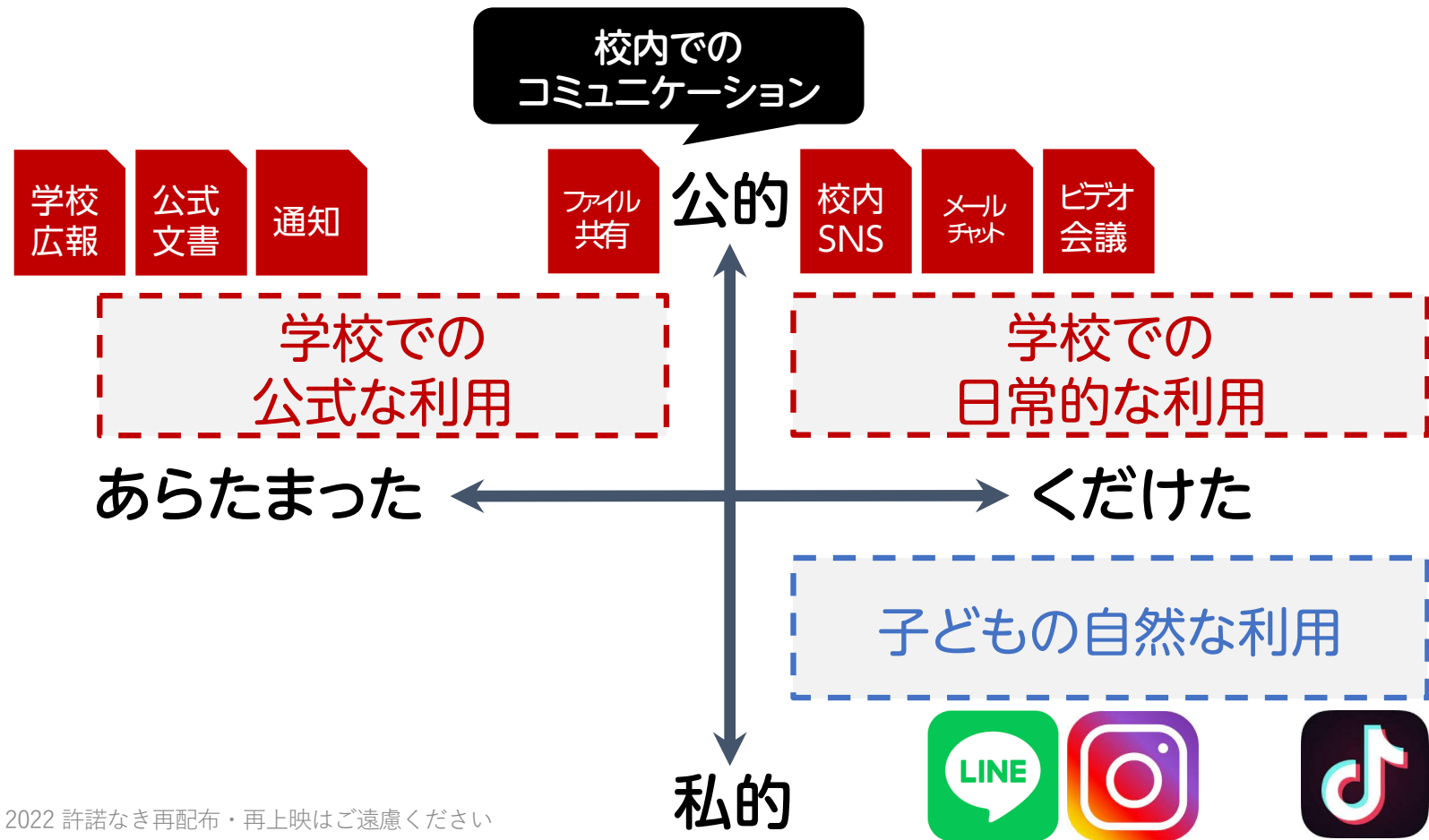
公的
連絡

39

- ・迅速な連絡応答
 - ・デジタル連絡帳・宿題/課題の添削
 - ・係活動・児童会・生徒会での自主的活用
- ・毎日生活で使うことで早く無理なく習熟する

学校でのデジタル・コミュニケーション

40



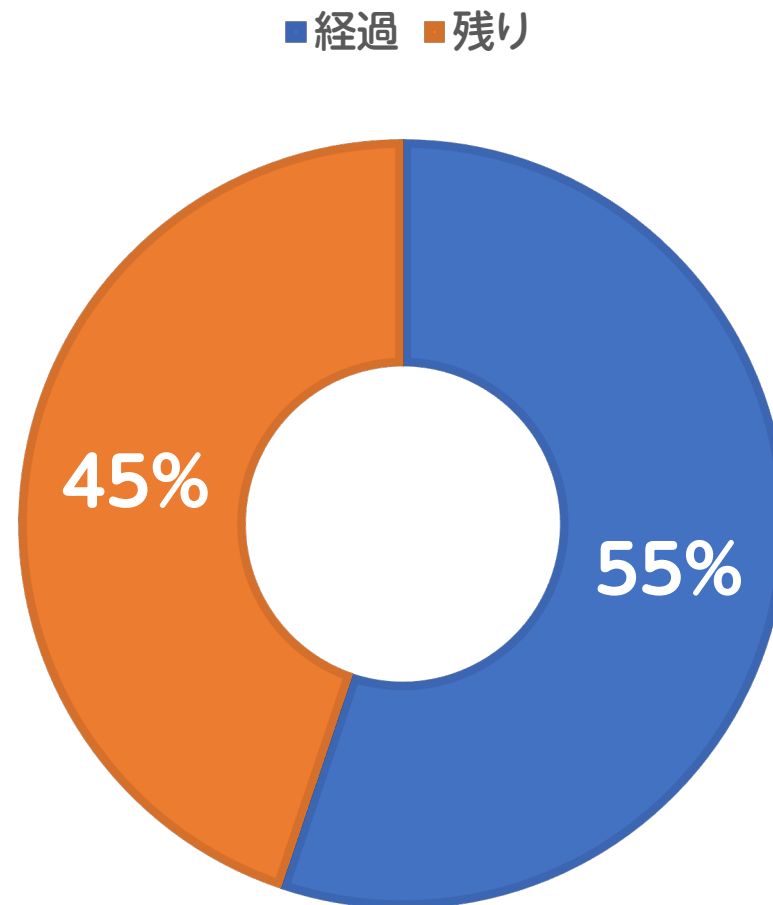
テクノロジーを用いて
学びを高度化し
自らの可能性を拓く

GIGAスクール構想 2年目はどうなっているか

GIGAスクール時計 期限^(24/3/31)まであと492日

1台あたり
約24,822円消費

300名在籍だと
約7,446,575円消費

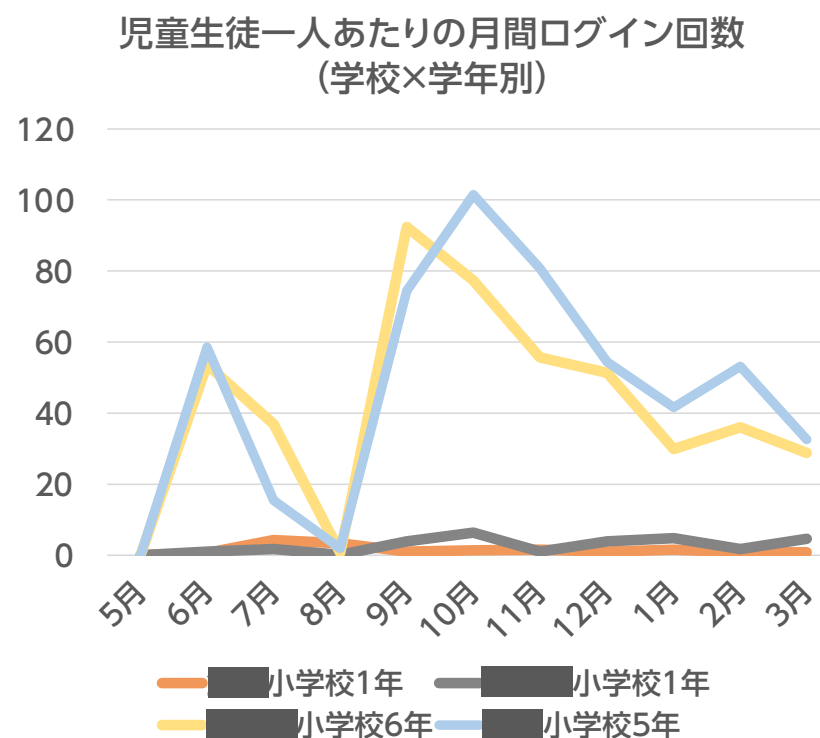
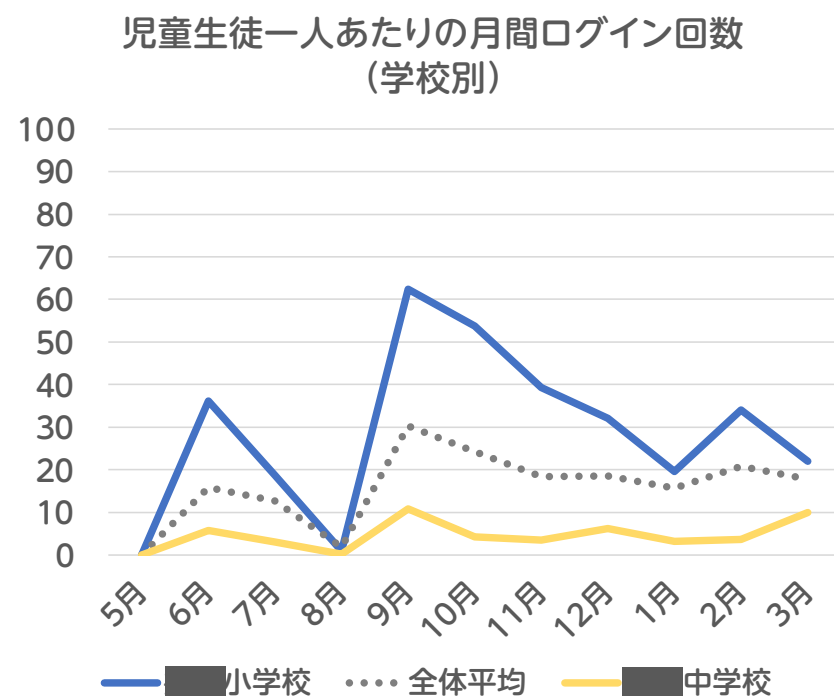




2年目のGIGAスクールで 日本の学校の未来が決まる

- 1人1台の学習情報環境は、教育条件の劇的改善だが…
- GIGAスクール構想は恒久的予算措置ではない
- GIGA端末の3年以上利用は現実的でない
- R4年度の成果がないと、行政も保護者も説得出来ない

ログイン解析:児童生徒1人あたり月間回数 学校間格差は6倍・学年間格差は31倍

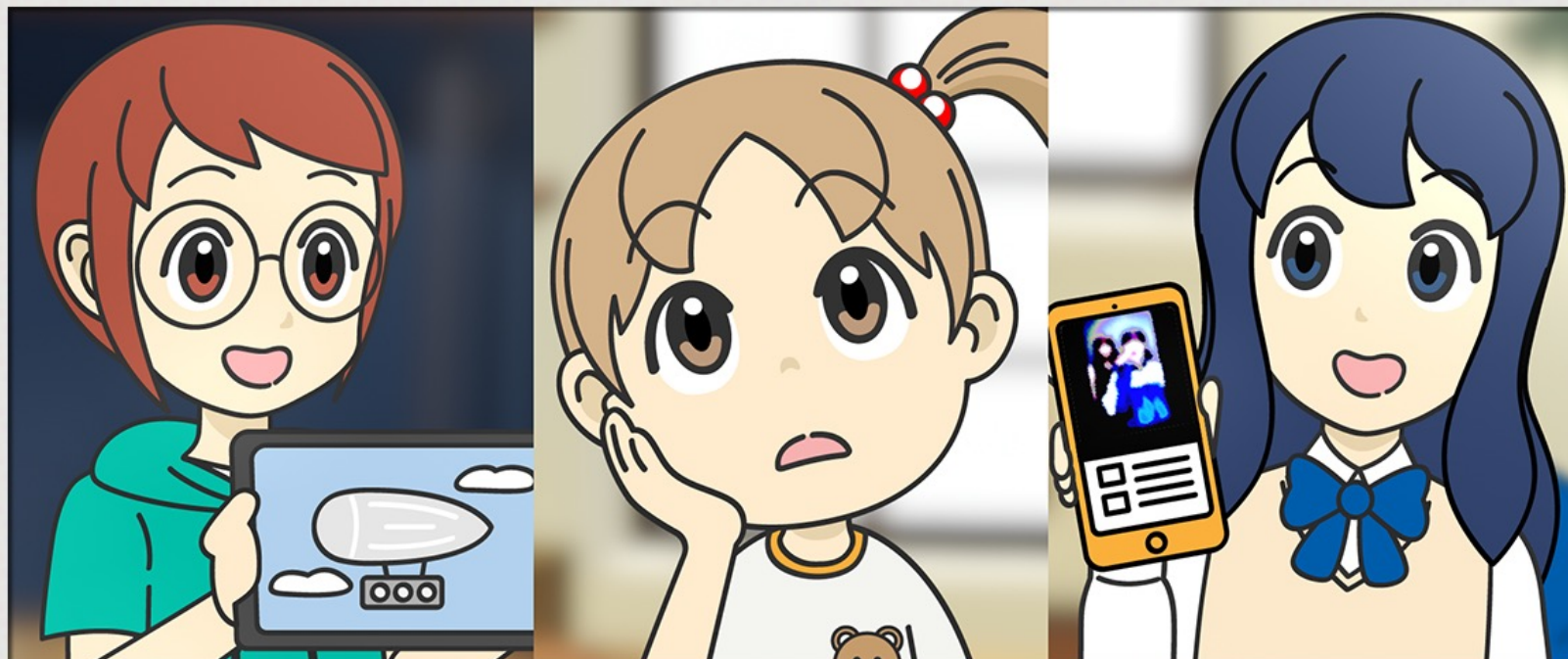


学級・学校・自治体間の格差は 1年で顕著に広がっている

ただし、好事例は
すぐ近くにある！

GIGA2年目の課題

経済産業省STEAMライブラリ
国際大学GLOCOM×NHKエンタープライズ



- 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

家庭への持ち帰り課題



小学校
中高学年

メディアの使い方 自分でバランスをとるには？

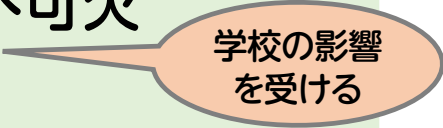
💡 メディアバランスを考える

- ① 健康に生活するために
メディアをバランスよく使う
- ② なにを いつ どのくらい使うか
自分の気持ちはどう変わったか 考える
- ③ メディアバランスは人それぞれちがう
- ④ メディアを使わない選たくもある



ICTの日常化と デジタル・シティズンシップ

デジタル化文脈の分断と統合

	GIGAスクール以前(分断)	GIGAスクール以降(統合)
学校	デジタルは非日常 教員が使わせる教具  	デジタルは日常 文具・連絡・共有手段  
家庭	情報消費中心 学び以外の利用 私的交流 	情報消費 + 知識構築 生活と学びに不可欠 私的公的交流  

学校の影響
を受ける

ネット利用は 校外の厄介事ではない

学校内外の日常になっている

GIGA前後で変わる指導重点

60

これまで(GIGA前) 情報モラル教育

抑制・他律・心情規範の教育

- 校外の厄介事対応と危険周知
- 仕組みの理解
(機器/ネット・心理/身体の特徴)
- 心情的側面の強調
(節度・思慮・思いやり・礼儀)

これから(GIGA後) デジタルシティズンシップ教育

活用・自律・行動規範の教育

- 学校内外の日常的課題
- ICTの人的・文化的・社会的諸問題理解と、法的・倫理的ふるまい
- 安全・責任・相互尊重の
行動規範とスキル

安全・責任・相互尊重のもと

子どもが自身の力でデジタル世界
を歩めるよう支援すること

利用制限的アプローチから デジタル・シティズンシップへ

1990年代の米国において
学校での情報機器の不適切な利用が問題化

利用規定(AUP)による利用制限を生徒に課す事で対応
しようとしたが、効果がないことが分かり、

コンピュータ倫理の考え方を応用しながら、デジタル・シ
ティズンシップの考え方を採用するに至った。

坂本旬・今度珠美(2018) 日本におけるデジタル・シティズンシップ教育の可能性『生涯学習とキャリアデザイン』16(1)、
法政大学キャリアデザイン学会

DCの定義と拡張

63

坂本旬(2022) 教育政策としてのデジタル・シティズンシップの可能性,日本教育政策学会年報 第29号 pp.25-38

- 2007年 国際教育工学会(ISTE) 生徒用情報教育基準(NETS)

“技術利用における適切で責任ある行動規範”

- 2016年 改訂:
 - + 生活、学習、仕事基盤としてのソーシャル・メディアを意識
- 2019年 改訂:
 - + 偽情報対策・メディアリテラシー・ファクトチェック

DCの9要素

Ribble, Mike & Park, Marty (2019) The Digital Citizenship Handbook for School Leaders, Fostering Positive Interaction Online. ISTE.

① デジタル・アクセス

情報技術とオンラインリソースの公平な配分
すべての人が電子的に社会に完全に参加出来るようにすること

② デジタル・コマース

③ デジタル・コミュニケーション & コラボレーション

④ デジタル・エチケット

⑤ デジタル・フルーエンシー

テクノロジーとその利用を理解し、適用するプロセス
メディア・リテラシーや偽情報・誤情報識別の能力も含まれる

⑥ デジタル健康福祉

⑦ デジタル法

⑧ デジタル権利と責任

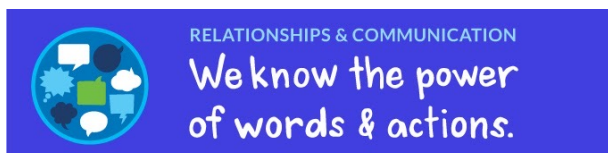
⑨ デジタル・セキュリティとプライバシー

米国Commonsense財団DC教材 (米国学校の7割以上で採用) **65**

“批判的に考え、責任をもってテクノロジーを使用し 学習・創造・参加すること”



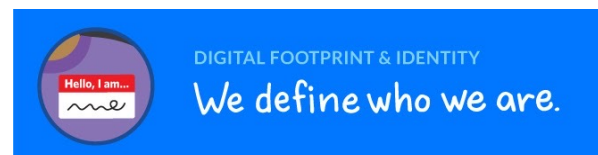
プライバシーとセキュリティ
みんなのプライバシーに気を配る



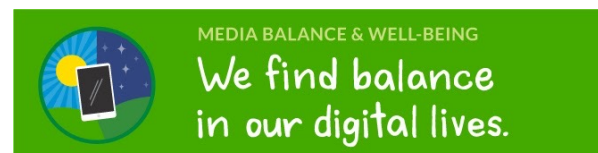
対人関係とコミュニケーション
言葉と行為のパワーを知る



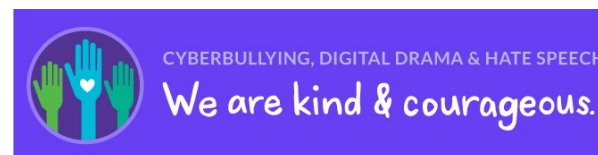
ニュース・メディアリテラシー
批判的思考と創造



デジタル足跡とアイデンティティ
私は誰なのかを自分で決める



メディアバランスとウェルビーイング
デジタル生活にバランスを見出す



ネットいじめ・もめごと・ヘイトスピーチ
親切と勇気

DC定義の2側面

Laure Lu Chen, et al.(2021)

Conceptualization and measurement of digital citizenship across disciplines,
Educational Research Review 33

- DCに関する査読付き論文で定義があるのは65本(57%)
- 25本はRibbleら(2007;2011;2015)

“技術利用における適切で責任ある行動規範”

Ribble & Bailey, (2007, p.10)

- デジタルコンピタンスに重点 教育関係で多く採用
 - 15本はMossbergerら(2007)
- ## “オンラインで社会に参加する能力”
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2007)
- デジタル社会参加に重点 倫理・哲学・歴史・社会学・メディアコミュニケーション・政治で多く採用
 - 教育・政治・法・倫理では両者を採用＝DCの概念化に学問的な隔たりはない

デジタル・シティズンシップとは

67

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

“デジタル技術の利用を通じて、
社会に積極的に関与し、参加する能力のこと”

デジタル・シティズンシップは、コンテンツの作成や公開、交流、学習、研究、ゲームなど、あらゆるタイプのデジタル関連の活動を通じて表現することができます。効果的なデジタル・シティズンシップは、幅広いデジタル・コンピテンシーに加え、オンライン消費者意識、オンライン情報とその情報源の批判的評価、インターネットのプライバシーとセキュリティの問題に関する知識など、デジタル・シティズンシップに特化した能力も求められます。また、他者の尊重、共感、民主主義や人権の尊重など、幅広い一般的な市民活動能力にも依拠します。

→DCを民主主義とシティズンシップ教育として明示

坂本旬(2020) <https://note.com/junsakamoto/n/nb09deb70a86a>

デジタル・シティズンシップ教育とは

68

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

“優れたデジタル市民になるために
必要な能力を身につけることを目的とした教育”

デジタル・シティズンシップ教育は、若者に特定の信念を受け入れたり、オンライン上の特定の政治活動に参加するよう説得することではありません。むしろ、**新しいテクノロジーがもたらす機会を考慮し、情報に基づいた選択ができるようになることを目的としています。**

なぜデジタル・シティズンシップ教育なのか

69

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

“効果的なデジタル・シティズンシップ能力は 自然に身に付かず、学んで実践する必要がある”

若者は「デジタルネイティブ」でも、新しいテクノロジーが生活にもたらす影響について、**市民・社会の一員として理解しているとは限りません**。また、テクノロジーの恩恵を受けると、中途退学やいじめ、ネット荒らし、過激化の犠牲になる人との間に**格差が広がっています**。

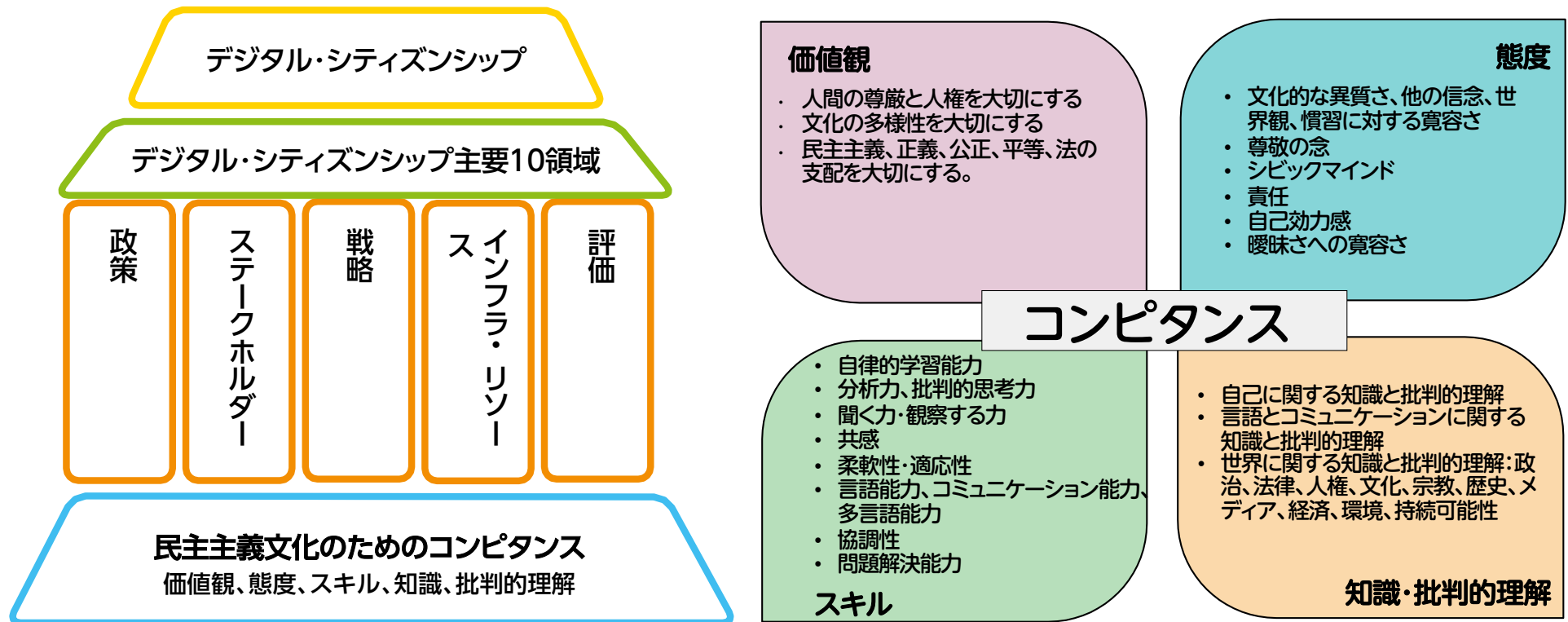
教育は、若者がインターネットのリスクや落とし穴から**身を守るだけでなく、有能なシティズンとして、社会のためにデジタル技術を積極活用する方法を理解させ、若者たちの能力習得を支援する重要な役割を担っています**。

坂本旬(2020) <https://note.com/junsakamoto/n/nb09deb70a86a>

Shimpei Toyofuku 2021 CC-BY-NC

デジタル・シティズンシップコンピタンス開発モデルと 民主主義文化のための20のコンピタンス(CDC)

欧州評議会(2022) Digital Citizenship Education Handbook



デジタル・シティズンシップの10領域

71

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

オンラインであること

Being Online

- ・アクセスと包摂
- ・学習と創造性
- ・メディア情報リテラシー

快適なオンライン生活

Well-being Online

- ・倫理と共感
- ・健康と福祉
- ・e-プレゼンスとコミュニケーション

オンラインの権利

Rights Online

- ・積極的参加
- ・権利と責任
- ・プライバシーとセキュリティ
- ・消費者としての気付き

DigComp(Digital Competence Framework for Citizens)

72

Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48883-5, doi:10.2760/490274, JRC128415.

- 労働、職探し、学習、オンラインショッピング、健康に関する情報の取得、社会によるインクルージョン、社会への参加、エンターテインメントといった様々な目的のためにデジタルテクノロジーを安全かつ自信をもって活用できること
(European Commission JRC 2016)
- このような能力には、識字能力、計算能力、科学、外国語のほか、デジタルコンピテンス、起業家としてのコンピテンス、批判的思考、問題解決、学習するための学習スキルなどといった、より横断的なスキルが含まれる

DigComp 2.0 概念参照モデル

Vuorikari ら(2016) の表を中植・森山が翻訳

73

コンピテンスの領域(次元 1)	コンピテンス(次元 2)
1. インフォメーションとデータリテラシー	1.1.データ、情報、デジタルコンテンツの閲覧、検索、フィルタリング 1.2.データ、情報、デジタルコンテンツの評価 1.3.データ、情報、デジタルコンテンツの管理
2. コミュニケーションと協働	2.1.デジタルテクノロジーを活用したインタラクション 2.2.デジタルテクノロジーを活用した共有 2.3.デジタルテクノロジーを活用した市民活動への参加 2.4.デジタルテクノロジーを活用した協働 2.5.ネチケット 2.6.デジタルアイデンティティの管理
3. デジタルコンテンツ制作	3.1.デジタルコンテンツの開発 3.2.デジタルコンテンツの統合と再構築 3.3.著作権とライセンス 3.4.プログラミング
4. 安全	4.1.デバイスの保護 4.2.個人情報とプライバシーの保護 4.3.健康とウェルビーイングの保護 4.4.環境の保護
5. 問題解決	5.1.テクニカルな問題の解決 5.2.ニーズの把握とテクノロジーによる対応 5.3.デジタルテクノロジーの創造的活用 5.4.デジタルコンピテンスギャップの特定

図書館と デジタル・シティズンシップ

公共図書館への担い手としての期待

75

デジタル・インクルージョンにはデジタルリテラシーと市民社会参加の要素、すなわちシティズンシップの概念が含まれており、単なる技術の供与ではない。

アメリカでのデジタル・インクルージョンの実現にしては、**公共図書館**が大きな役割を担っている(坂本2021 : 6)

全世代の学び×シティズンシップ を架橋する図書館

76

- ① デジタル・アクセス
ネットへのアクセス環境を保証する図書館
- ③ デジタル・コミュニケーション&コラボレーション
社会と個人をつなぐ結節点を担う図書館
- ⑤ デジタル・フルーエンシー
スキルセンター・メディアリテラシー(誤情報・偽情報対策を含む)を育み、工房的役割を担う図書館

- 情報消費者教育から
社会参加・知識構築教育への転換
- 我が国での公共図書館の位置づけの問題
- ライフステージと役割/動機づけの問題
 - 特に学校教育・就業/企業教育以外での
学習機会設定が課題

ありがとうございました

 toyofuku@glocom.ac.jp

 @stoyofuku