

「小学生のためのデジタル・シティズンシップ」 教師用指導資料と活用・活動事例

はじめに

GIGASchool 構想により児童が1人1台のパソコンやタブレットを用いた授業が行われるようになった今日、「デジタル技術をどうすればうまく使いこなすことができるのか、危険やトラブルをどうやったら回避できるのか」といったことは、ますます重要視されています。この映像教材を授業でご活用いただく先生方は、以下に紹介するような教科の内容をもとに視聴の前後にグループでの話し合いやワークシートの記入、全体で意見を発表しあうなどの活動を通して、児童が「自分のこととして」考え、情報社会に参画する態度を持つ児童の育成に結び付けてください。(紙のワークシートだけでなく、「一人1台」のデジタル機器を活用した話し合い、発表などもぜひ取り組んでいただければと思います)

また、学校での児童の学習活動以外に、学期ごとの保護者会などでの活用もいただけます。児童がスマートフォンやタブレット、パソコンで動画見てばかりな様子や、何か悪質なサイトにアクセスしてトラブルにならないかなどを心配している保護者は少なくありません。スマートフォン、タブレット、パソコンは今や生活に不可欠な道具であることを再認識しながら、「〇〇をやってはだめ」ではなく、デジタル技術とどのように積極的に付き合っていくのか(自身をアップデートさせることの大切さ)などを、一緒に学ぶ機会の題材にもできます。

最後に、すべてのチャプターのすべてのワークを網羅するのではなく、特定のチャプターのみで学習するなど、ご指導になる児童や学校の特性にあわせてご活用をいただければ幸いです。

導入の活動事例

【教科】総合的な学習の時間、特別活動(学級活動やセーフティー教室など)、道徳科、社会科など

【活用・活動例】特に特別活動や道徳科では、SNSの利用に関する指導や学校のタブレットの使用に関する指導で活用することができます。全体を通して考える教材としての価値がありますので、道徳の内容項目に合わせてもご使用いただけます。

視聴前に、1人1台パソコン・タブレットを授業で使用するようになったことなどを例に挙げ、「デジタル機器を使ってどんなことをして、どんなよい点があるか」などを児童に問いかけ、私たちが生きる現代社会は、もはやデジタル機器やインターネットを抜きにしては成り立たなくなっていることを確認しておく。

「デジタル・シティズンシップ」(Digital Citizenship)について

「情報モラル教育」に置き換わるものというとらえ方をされる向きもあるが、「情報社会に参画する態度の育成」従前から言われてきたことである。「情報社会に参画する」という少し小学生には難しい表現かもしれないが、「情報社会に参画する(参加する・加わって活動する)」というキーワードは、板書や PPT で表示するなどして児童に意識付けたい。

コミュニケーション ～オンライン上での情報交換～

【教科】特別活動、道徳科、保健指導など

【活用・活動例】特別活動や道徳科では、他者との顔が見えない状態でのやり取りについて前向きな活用方法を考える教材として活用いただけます。また保健指導では、人間関係を築き、心の健康を保つためのコミュニケーションツールとしてどう活用していくか考える材料になります。

各自でワークシート記入

ワークシート課題1

メールやLINEなど毎日オンラインのコミュニケーションを使っていますか。それは、どんな場面で、どんなよい点がありますか？

→個人で記入後に、発表など

※メリットを確認する問いを最初に設けました。いきなりネガティブ質問は、恐怖心を受け付けてしまうため、デジタルツールの前向きに活用する姿勢を確認させたい。

ワークシート課題2

「映像中に「かみを切ったまりちゃんに対し、ゆりちゃんはほめようと思って「かわいくない？」と送ったつもりが、受け取ったまりちゃんは「かわいくない」とバカにされたと思った例がありましたが、あなたはどのような文字だけのやりとりでこまったとき、誤解されたときなどにどのようにしようと思えますか？」

→グループで話し合いの後、何グループかに発表させて学級内で共有

※漠然と浮かんだ状況を考えるのではなく、まずは、映像の場面を基に考える問いにしています。皆で同じ場面を考えるように設定しています。これ以外でも、先生方の気になるシーンや考えさせたいシーンを具体的に取り上げて実践をいただければと思います。

※※映像をよく見ると「かわいくない」に反応した「え、あなたの髪型のほうがきもんだけど」の意味のメッセージは「え、あなたの髪型のほうがきもんだけど」になって「い」が抜けてしまっています。SNSなどでメッセージに対してカッと返信すると、入力間違いをしてみたり、逆にその入力間違いの文章で誤解を重ねてしまったりすることにもつながります。SNSでのやりとりで「メッセージをもらったら、すぐに返答しなければ・・・」と感じている児童は少なくありません。一度書いたメッセージを落ち着いて読み返し、確認してから送るなどの大切さについてもご指導ください。

映像視聴後

ワークシート課題3

「本チャプターでのその他の事例や小学生の発言を聞いて、「今後のオンライン上での情報(じょうほう)交換(こうかん)に対してどのような行動を起こしていきたいか」についてまとめてみよう映像に出てくる例や、登場する人のお話を聞いて気づいたことをまとめてみましょう」

→発表させて学級内で共有

※課題1での気づき、課題2で同じ映像を見て皆で考えたのち、課題3では本チャプターでの学びを踏まえて、今後のオンライン上での情報交換に対してどのような行動を起こしていきたいか、自分の日常の課題に落とし込むことをねらいとしています。

基本的にすべてのチャプターを通して、このような授業構成を想定しています。

メディアリテラシーと生成 AI ～情報に対する適切な判断と活用～

【教科】国語科、総合的な学習の時間、特別活用(学級活動やセーフティー教室など)、社会科、理科等

【活用・活動例】各教科で調べ学習をする際の導入で活用することができます。情報の選択、情報源の開示、情報に対する自分の意見を正しく判断するための知識や技能を教えることができます。

例えば、国語科5・6年生では「【B】書くこと」に関連付け、情報を収集する対象や手段としてインターネットを取りあげて、集めた材料の相互の関係などを考察する材料にできます。また、社会科では5年生の「我が国の産業と情報の関わり」の単元で、情報を集め発信するまでの工夫や努力などに着目する学習と結び付けて展開できます。

ワークシート課題1

「調べ学習や発表学習などをするとき、インターネットを使って情報を検索することがありますが、たくさんの情報の中からみんなはどのように情報を判断して、自分の発表資料に取り入れていますか？」

→各自でワークシートに記入し、発表させる

例)「検索で上位にくるもの?」「NHK や新聞社とか、公的機関の情報とか?」・・・

ワークシート課題2

「自分が手に入れた情報が正しい情報かを判断するためには、どんな方法で確かめるとよいのでしょうか?」

→各自でワークシートに記入し、発表させる

例)誰が発信しているか(情報源を調べる)

・ほかの情報源からの情報と比較(情報が発信される時には複数の人から出ていることが多いので比較)などの意見が出て、必ずしもすべての情報が「正しい」とは限らないことを確認し、同時に、一つの情報だけに頼ってはいけないということも確認させたい。

映像視聴後

ワークシート課題3

「映像の中で、インターネットで見つけたがんにくくと伝えられている多くの方法を試した女性の例を視聴して、あなたはどのように感じましたか。また、自分が映像と同じように、どうしても欲しいもの(映像ではがんの治療方法)を手に入れたと思った場合、情報を検索する時にどんなことに気を付けようと思いますか?」

→各自ワークシートに記入しながら、グループごとに発表など

※どのチャプターでも、基本的に同一のシーンについて学級全体で考える設問を設けています

ワークシート課題4

「対話を通して、文章、画像、音声、動画などさまざまな表現の内容を生成することのできる人工知能を生成 AI といいます。その一つである ChatGPT の活用が映像で紹介されていましたが、あなたが大人になったときに、どのように活用したいか、またこんな風に社会で活用されるとよいなど、思いついたアイデアを書いてみましょう。」

→グループ内で話し合い、話し合ったことを「気づいたこと」「ChatGPT の活用」にわけて発表
児童ならではのアイデアを、ぜひたくさん引き出したい。

(参考)「フィルターバブル」

検索を重ねるなどしていると、自分の興味関心に合った情報が簡単に手に入るため、逆にそうでない情報が入ってきにくくなる。これは「フィルターバブル」と呼ばれる。

(参考)エコーチェンバー

SNSで同じ考えの人同士がつながると、目にする情報が偏ってしまいがちになってしまう。こうした閉鎖的な空間は「エコーチェンバー」と呼ばれ、中に入ると、誤った情報でも信じ込みやすくなる危険がある。

著作権～動画や音楽の著作物の扱い方～

【教科】総合的な学習の時間、特別活動(学級活動やセーフティー教室など)、
国語科、社会科、図工科、音楽科 など

【活用・活動例】各教科の導入で著作権についての知識技能を身につけさせるための教材として活用することができます。国語科では作文などを書く際の文章の引用・出展の明記など、社会科では「法律」との関連、図工科では美術作品の鑑賞、音楽科では音楽著作権(例えば歌唱であれば歌う人の権利、演奏している人の権利、CDや配信にして販売するレコード会社の権利などさまざまな「権利」があることなど)の学習に結び付ける“導入”の題材になります。

著作権については、態度やルール・マナーに関係するというよりは、「駄目なものはダメ」(法律で禁止されている)という意識を持たせることが重要である。例えば、以下のような画像を提示し、著作権に関する発問を3問以下に記載しているので、グループごとに話し合い・答えを出し合ってから動画の視聴に進んでも良い。

なお、いずれも、使用者側・著作権者側の両方の視点から、違反を見分けるだけでなく、どうして違反なのか、その上でどのように行動を起こしたいかを考えさせる機会としたい。

<著作権クイズ！>

第1問 （※指導する先生の質問例と回答例を記載しています）

SNSでおもしろい話題を発見。大勢の人に紹介したいので、文章をコピーして自分のSNSに掲載した。この行動についてどう思いますか？あなたなら、どのように行動しますか？また、その理由も書いてください。



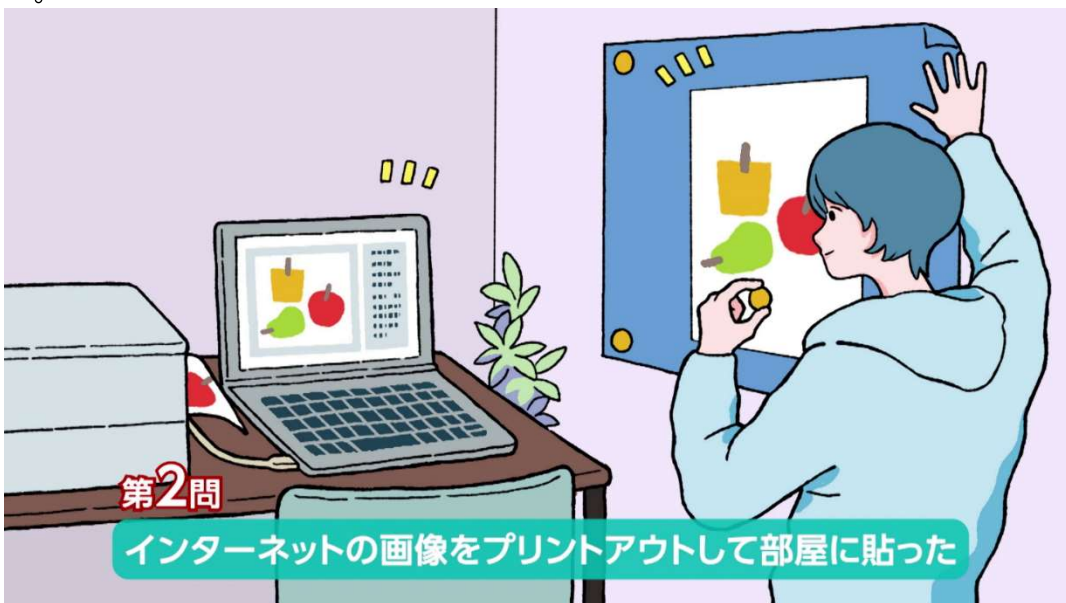
(いろいろな意見が出た後に)

これは違反です。本人にはまったく悪気がなくても、他人が作った文章やイラストは、著作者の許可なく利用することはできません。

第2問

インターネットで見つけた画像を、プリンターで大きく印刷して自分の部屋にはった。

この行動についてどう思いますか？あなたなら、どのように行動しますか？また、その理由も書いてください。



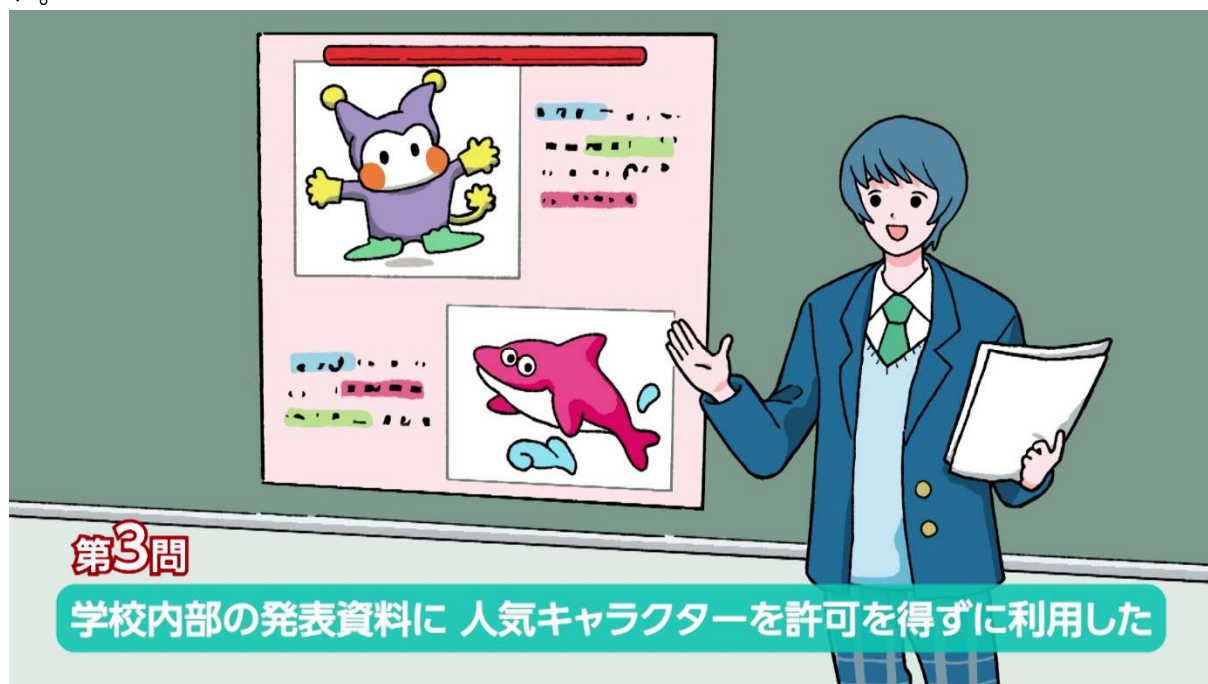
(様々な意見が出た後に)

著作権法には、個人的な利用であればコピーしても良い、という例外(除外)規定があります。

第3問

学校の授業での発表資料に、人気キャラクターを許可をえないでに利用した。

この行動についてどう思いますか？あなたなら、どのように行動しますか？また、その理由も書いてください。



(様々な意見が出た後に)

これは、セーフです。授業や学校行事の中では、先生や児童が必要な場合に著作物を複製することは認められています。

<学校行事で著作物を利用することについての補足>

「除外規定」について

(著作権法38条(営利を目的としない上映など)・著作権法35条(教育機関の授業目的利用など))

著作物を利用するには、著作権者から許可を得るのが原則である。しかし、著作権法は、ある一定の条件を満たす場合には、著作物を自由に利用することができることを定めている。

学校の先生及び児童・生徒は、授業の過程で著作物を利用することを目的とする場合には、著作権者の利用許諾を得ることなく、著作物を複製したり、インターネット配信、放送を行ったりすることができます。

また、営利を目的とせず、聴衆や観衆から料金を受け取らず、上演・演奏などをする者に報酬を支払わない場合は、著作物を公に上演・演奏・上映などすることができる。

このため、例えば学芸会(学習発表会)などで演劇を上演する場合には、この条件をすべて満たしていれば著作権者の利用許諾を得ることは不要である。また、小・中・高等学校の学芸会(学習発表会)・文化祭は授業と位置づけられているので、著作物を複製することも利用許諾は不要。

ただし、公衆送信を行う場合には、遠隔授業のための同時配信の場合を除いて、教育機関の設置者が著作権者へ補償金を支払うことになっている。

ワークシート課題1

「自分のパソコンのアイコンに他人の作ったお気に入りのキャラクターを使っている人がいます。

あなたはどう思いますか？」

→各自記入して・発表

※キャラクター芸能人などの写真をアイコンに使用する場合、個人で使うパソコンの壁紙などに設定する場合には問題ないことがほとんどですが、多くの人の目に触れる SNS のアイコンなどに使用すると著作権侵害の可能性があることに触れておきたい。

ワークシート課題2

「映像を見て著作権についてわかったことをまとめましょう。」

→各自で記入

ワークシート課題3

「あなたは今後、情報を発信する時どんなことに気をつけますか？著作物を使用する上で気をつけたい点は何か、また、自分が著作物をつくる側(がわ)になるとしたら、どのように著作物を扱ってほしいか、考えをまとめてみましょう。」

→各自で双方の立場からの考えをまとめさせ、グループ内で共有後、発表させ学級内でも共有したい。

健康的なデジタル機器の使用

【教科】特別活動(学級活動・セーフティー教室など)、家庭科、道徳科、保健指導

【活用・活動例】特に家庭科の生活時間についての学習では、生活習慣と健康について理解を深めたり、話し合ったりする題材として活用することができます。道徳科や保健指導では、特に「生活リズム」(早寝・早起き・朝ごはん)の指導と関連付け、たとえ現在生活リズムが乱れがちである児童にとっても、ポイントを見つけて自ら行動を変容しようとするのが改善していくことのきっかけになるという、「気づき」を促すことができます。

ワークシート課題1

「あなたは平日や土日どんなことに何時間くらい、スマートフォンやパソコンを使っていますか。また、小学生は1日平均で1日何時間くらいスマートフォンやパソコンを使っていると思いますか？またどんなことに使っていると思いますか？」

→各自で記入した後、グループで話し合っただタブレットなどに記入し、発表させる

※各自の使用実態を確認する機会にしたいのと同時に、内閣府が調査結果によると、2022年度平日1日当たりの平均利用時間は、10歳以上の小学生3時間34分、9歳以下の小学生2時間14分(高校生5時間45分、中学生4時間37分)に上り、いずれも過去最長となっていることを紹介したい。

映像視聴後

ワークシート課題2

「スマートフォンやパソコンで SNS やゲームを自分にとって最適な利用方法、利用時間を考えてみましょう。どんなことに、どれくらいの利用時間だと、他にやらないといけない大事なこと(食事、睡眠、入浴、学習など)をおろそかにせず、健康的な生活を送ることができるのでしょうか。理由も考えてみましょう。」

→各自でワークシートに記入しながら自分の今後の課題を認識させたい。ワークシート課題3

「映像を参考にして、自分の健康と情報機器の利用とのバランスをとるために、取り入れたいと思ったことは何ですか？理由も考えてみましょう。」

例)「寝る部屋と別の場所に置いておく」

「使う時間を決めて使う」

「スマホの使用時間などのツールで使用時間を確認する」 など

→グループで意見を出しあった後、発表

ネットでの売り買いについて

【教科】特別活動(学級活動やセーフティ教室など)、道徳科、家庭科、社会科、理科など

【活用・活動例】道徳科や家庭科では、ネットショッピングやその弊害を例にとり話し合いの題材として視聴することで、正しい判断を養う学習で活用することができます。社会科では、科学技術・情報技術の発達により、いつでもどこでも選んで購入して配達までしてくれるようになる、また、実際の通貨・紙幣ではない支払いができるようになっている現代の生活と結びつけて、“買い物”(産業の在り方)の変化を知ることにもつながります。

映像視聴前

ワークシート課題1

「電子マネーやスマートフォンによるキャッシュレス決済で使ったことがある、もしくは知っているものをあげてください。また、ネットショッピングに対してどんな印象を持っていますか？」

→各自で知っているものをあげ、「現金」以外を使う機会が非常に多くなっていることに気づかせたい。

映像視聴後

ワークシート課題2

「フリマアプリ、ネットショッピングや、ネットゲームの課金など、ネット上の売り買いについて、友だちと話し合い、便利な点と不安な点を書き出してみましょう。」

→ワークシートに記入したのち、グループで話し合い、便利な点と不安な点をそれぞれ発表させたい

ワークシート課題3

「今後、ネット上による売り買いを積極的に利用したいですか。積極的に利用したい場合は、どんなことに利用したいのか具体的にまとめよう。積極的に利用したくない場合は、その理由をまとめてみましょう。」

→自分がどのように今後ネットの売り買いを活用するか、あまり活用したくないか、きちんと理由とともに記入させて、学級内で多様な意見を共有したい。

個人情報とセキュリティ

【教科】総合的な学習の時間、特別活動(学級活動やセーフティ教室)、各教科での学年冒頭でタブレット・PCを使用する際など

【活用・活動例】特別活動の SNS 利用やタブレットの使用方法について学習する際に、視聴覚教材として活用することができます。また、どの教科においても年度初めの最初のタブレットやPCを使用する際に、映像中の大人の社会での事例を通して、パスワードなどが漏れてしまうと大きなトラブルになってしまうことを認識させ、各自に与えられているIDやパスワードを他人に教えないことを「やくそく」「きまり」として提示する資料にできます。

映像視聴前

ワークシート課題1

「身の回りのどんなところに ID やパスワードが使われているのでしょうか」

→この設問を通して、ID やパスワードがなぜ使われているのかまで考えさせたい

映像視聴後

ワークシート課題2

「映像では、ID やパスワードなどの個人情報がもれると、見知らぬ人による不正アクセスが起こったり、勝手にお金が引き落とされたりすることが紹介されていました。ID やパスワードがもれないようにするためには、どのようなこと気を付けていく必要があるか、考えてみましょう。」

→各自記入して発表

例)「大文字と小文字、英語と数字をまぜる」

「定期的にパスワードを変える」

「パスワードをパソコンなどに貼っておかない」

ワークシート課題3

「映像を見て、今の自分の状況を振り返り、今後自分を守るために、どんな動をしていきたいか友だちと話し合い、考えたことをまとめてみましょう。」

→グループで話し合いながら、できるだけ具体的な回答をワークシートに記入し、最後に発表させる

「まとめとメッセージ」をふくめて
「小学生のためのデジタル・シティズンシップ」全体を見て
学習したことをふり返ってまとめてみよう

「デジタル・シティズンシップ」について学習してきたが…

ワークシート課題

「これからデジタル機器を使って生活を豊かにしていくために、あなたはどんなことを意識してデジタル機器を使っていきたいですか。

→各自で自由に記入

映像の最後のナレーションにある「常に新しい情報を積極的に取り入れること」「新しい知識を学ぶ姿勢」板書するなどして強調してまとめたい。