

デジタル・シティズンシップ教育の挑戦 ～ GIGA スクール時代の新たな教育潮流

坂本旬（法政大学）

2020年度に行われたデジタル・シティズンシップ教育プロジェクトチームは、「GIGA スクール構想」など急速にデジタル化を求められる中で、学校現場の実態と課題をふまえ、それにどうとりくんでいくべきかを検討してきた。今までの「情報モラル」教育ではない新たな教育潮流として、報告書を『デジタル・シティズンシップ教育の挑戦』と題し、(株)アドバンテージサーバーから近日刊行予定である。

プロジェクトチームの背景

新型コロナウイルス感染症が世界的流行（COVID-19 パンデミック）となり、学校に1人1台の端末環境を実現するGIGAスクール構想は、当初の学校内部のみでの活用から、緊急時に自宅持ち帰りを可能にするものへと変更された。周知のように、COVID-19 パンデミックによって全国の学校が臨時休校となり、オンライン授業を余儀なくされつつも、文科省の調査（2020年6月）によれば、同時双方向型オンライン指導を行った公立学校は、小学校から高校を合わせても15%にすぎなかった。こうした事情から、端末の家庭持ち帰りが強く求められたのだが、それに伴う教育体制は極めて不十分なものであった。

2020年12月18日には、本プロジェクトチームメンバーのうち、筆者や芳賀高洋、豊福晋平、今度珠美による『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）が出版された。この本はデジタル・シティズンシップの基本的な考え方をまとめたものである。

本書はこれまでほとんど知られていなかったデジタル・シティズンシップという用語を教育界に普及させる原動力となった。現在では学校のみならず、自治体単位でもデジタル・シティズンシップを教育政策に取り入れようとする動きもある。デジタル・シティズンシップ教育をめぐる状況は大きく変わってきた。本プロジェクトチームにおいても、次第にデジタル・シティズンシップ教育の比重が増していったのである。

デジタル・シティズンシップ教育の基礎

コンピュータ1人1台のGIGAスクール時代の到来は、必ずしも子どもたちが自由にコンピュータを学習に利用する時代とは限らない。デジタル・シティズンシップ教育が普及するためには、数多くの壁があり、困難がある。また、デジタル・シティズンシップは、単なる情報モラルの言い換えではない。デジタル・シティズンシップは、シティズンシップ教育の一部であり、民主主義と人権を土台にした教育理念である。

現実には、情報モラルの授業そのものが十分に行われておらず、外部講師による講演に代えられることが多い。さらに、日常生活の細かなことまで校則で縛るような生徒指導を行う等、威圧的な学校環境の中で、デジタル・シティズンシップ教育を実施することはできない。子どもへの信頼が大前提である。また、いじめ対策に真剣にとりくまない学校は、ネットいじめにも真剣にとりくまないであろう。SNSの利用を規制してもネットいじめはなくなる。人権を土台としたシティズンシップ教育がなければ、デジタル・シティズンシップ教育は実践できないのである。

もう一つの問題は、「情報活用能力」の問題である。情報モラルは情報活用能力の一部とされており、責任を持って情報を取り扱う態度や情報社会に参画する態度であるとされる。情報モラルが情報活用能力の一部ならば、単に情報モラルをデジタル・シティズンシップ的なものにするだけでは不十分である。デジタル・シティズンシップは単に情報社会に参加する力ではなく、ICT活用を通じて市民社会そのものに参画する力だからである。そのため、デジタル・シティズンシップにメディア・リテラシーや情報リテラシーが含まれる。つまり、デジタル・シティズンシップは「情報活用能力」の上位概念である。

GIGA スクール構想を超えて

本報告書は、上記に述べた課題を検討するための