

第 6 回 ICT 活用のためのリテラシー向上に関する検討会

成年層におけるデジタル・シティズンシップの推進等に資する 啓発コンテンツ等の開発及び啓発講座の実証 に関するご紹介

2023.3.29

みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社
デジタルコンサルティング部

成年層におけるデジタル・シティズンシップの推進等に資する啓発コンテンツ等の開発及び啓発講座の実証

3.1 学習計画・効果測定手法の開発

3.2 デジタル・シティズンシップの推進に資する啓発コンテンツの開発

3.3 啓発講座の実証

3.4 考察および今後に向けて

3.1 学習計画・効果測定手法の開発

(1) 調査・開発方針

- 成年層のうち、保護者層を対象としたデジタル・シティズンシップ（以降、DC）推進に資する啓発講座及び効果測定手法を開発した。
- 上記を用いて啓発講座の実証を行った。参加者自らのDCへの理解と、家庭におけるDC教育実践に向けたモチベーションの変化を測定した。

表 啓発講座等開発にあたっての前提条件

項目	内容	
目的	<ul style="list-style-type: none">デジタル・シティズンシップ（以降、DC）推進に資する啓発講座及び効果測定手法の開発開発した教材を用いて講座実証を行い、参加者自らのDCへの理解と、家庭におけるDC教育実践に向けたモチベーションの変化を測定した。	
教材設計・制作	<ul style="list-style-type: none">国際大学GLOCOM 主幹研究員／准教授 豊福晋平のチームメンバー	
設計・開発方針	<ul style="list-style-type: none">欧州評議会「DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK」および、米国common sense education(コモンセンス・エデュケーション)を参照しつつ、日本国内の現状を踏まえたうえで設計開発を行った。	
前提条件	対象層	<ul style="list-style-type: none">成年層
	主要対象層	<ul style="list-style-type: none">保護者層（成年層の中でも、DCを自ら学びたいというニーズを有する人が多いと仮定）とした。 <p>【理由】：</p> <ul style="list-style-type: none">-GIGAスクール構想により、学校と家庭での子どものデジタルツールの利用行動やメディアの接触状況に対する不安の高まりがあると仮定。-子どものデジタルツールの活用が進み、保護者自身との活用状況との差を感じていると仮定。-さらに、欧州評議会「DIGITAL CITIZENSHIP HANDBOOK」に示された9つのステークホルダーのうち、最も対象者が多くなるのは「保護者」であった。
	教材活用（仕様書条件）	<ul style="list-style-type: none">図書館、教育機関や関係団体、事業者等が実施することを視野に、集合型ワークショップでの利用を基本とした。あわせて、学習者による自習が可能なものとした。
	講座時間	<ul style="list-style-type: none">受講者、実施者の負担を考慮し、全体で2.5～3時間程度で完了できるようにした。
	効果検証方法	<ul style="list-style-type: none">啓発講座の効果を定量的に把握できるようなテスト形式（講座の実施前と実施後に、受講者に対してアンケート調査を実施）での効果測定手法を開発した。
	実証方法	<ul style="list-style-type: none">図書館により対面形式で実施。

3.1 学習計画・効果測定手法の開発

(2) 調査・開発方針（学習テーマについて）

- 米コモンセンス・エデュケーションのDCにおける主要な6つの学習テーマを参照した。
- 学習内容は、GIGAスクール開始以降、保護者からの特に悩みの声が多く寄せられており、かつ受講喚起が期待できる（受講ニーズあり）、**「メディアバランスとウェルビーイング」、「デジタル足跡とアイデンティティ」、「対人関係とコミュニケーション」**を取り扱った。
- さらに「セキュリティとプライバシー」のうち上記に関連する一部について対象とした。

表 コモンセンス・エデュケーションにおけるDC 6つの学習テーマと開発教材の対応

テーマ	開発教材での対応
①メディアバランスとウェルビーイング	○
②対人関係とコミュニケーション	○
③デジタル足跡とアイデンティティ	○
④セキュリティとプライバシー	○ (②、③に一部を組み込む)
⑤ニュース・メディアリテラシー	×
⑥ネットいじめ・もめごと・ヘイトスピーチ	(偽・誤情報に対処するリテラシーの向上に資する啓発講座の内容に一部該当するため今年度は対象外)

表 学習目標

内容
デジタル・シティズンシップの概要を理解する。
デジタル世界の知識スキルや振る舞い方の教育姿勢を理解する。
小学校低学年のデジタルメディア接触の介入姿勢を理解する。
小学校低学年のデジタル機器との関わり方を理解する。
小学校中高学年のメディアバランス検討の姿勢を理解する。
小学校高学年以降でのSNSの使い方や保護者としての関わり方を理解する。
メディアバランスについて子どもと計画を立てる際のポイントを理解する。
デジタル・シティズンシップ教育の姿勢や進め方を理解する。
中高生のSNS利用の特徴と保護者としての関わり方について理解する。

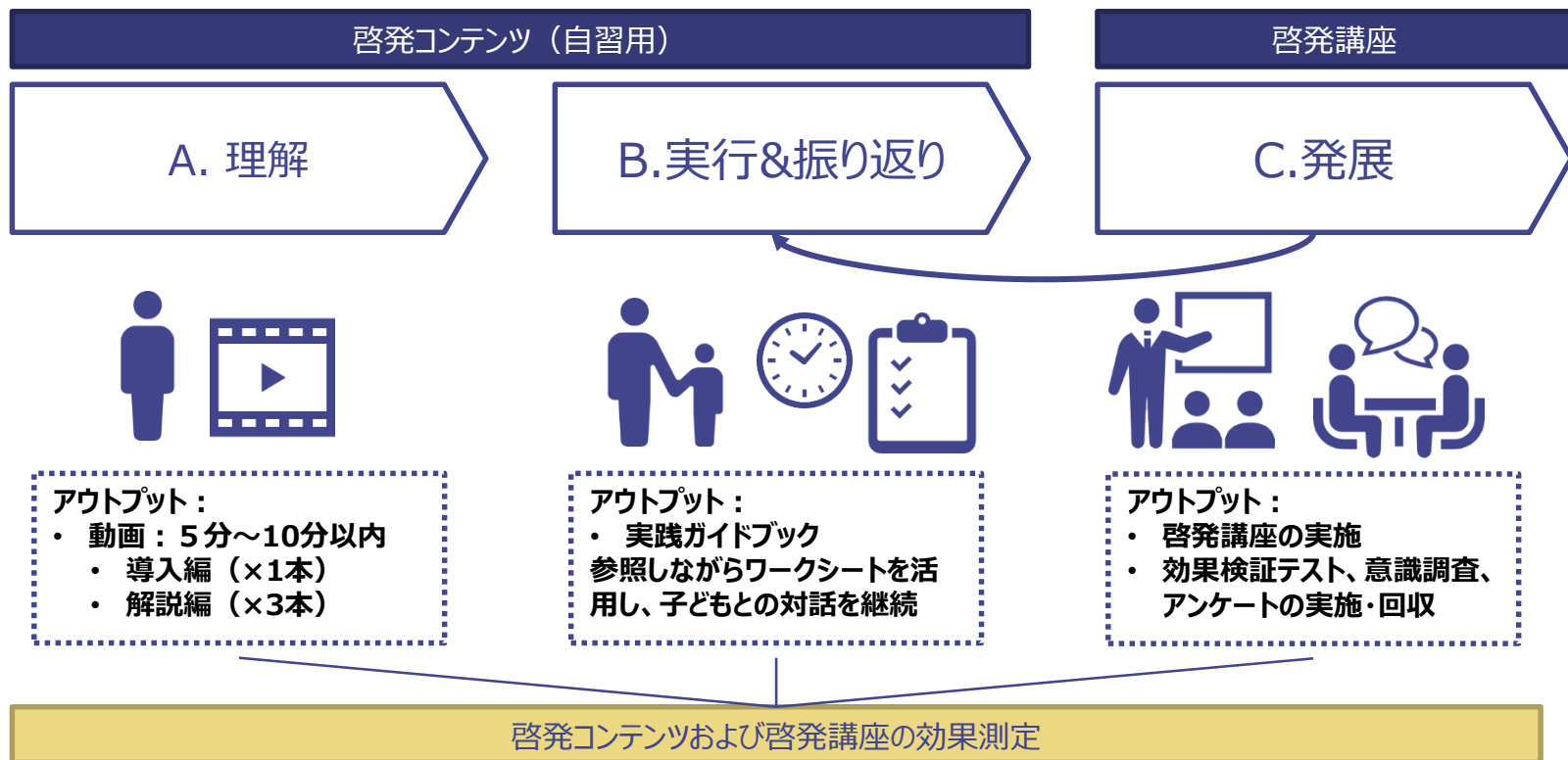
出典：James, C., Weinstein, E., & Mendoza, K. (2021). Teaching digital citizenship in today's world: Research and insights behind the Common Sense K-12 Digital Citizenship Curriculum. (Version 2). San Francisco, CA: Common Sense Media.

3.1 学習計画・効果測定手法の開発

(3) 学習計画・効果測定の全体像

- 学習計画及び効果測定の全体像は以下の通り。
- 自学習とグループ学習双方から学びを深める導線を提供するため、啓発コンテンツ（①動画、②実践ガイドブック）を利用した「A.理解」、「B.実行&振り返り」、啓発講座による「C.発展」の3つのフェーズにより構成した。
- デジタル・シティズンシップを概念的に理解するにとどまらず、子どもと話し合い、実行し、振り返りを行い、さらに周囲の大人たちとともに発展させていく、対話を基点とした構成とした。

図 学習計画・効果測定の全体像



3.2 デジタル・シティズンシップの推進に資する啓発コンテンツの開発

(4) 開発教材一式

- 家庭での学びと実践をサポートするオンライン自学習教材としての活用を想定した①動画（導入編／実践編テーマ1・2・3）および②実践ガイドブック（ワークシート入り／PDF形式）と、③啓発講座（保護者同士の課題共有と対話アイデアを考える対面ワークショップ。）実施のための講師用ガイド（PDF形式）を開発した。

家庭での学びと実践をサポートする オンライン自学習教材

①動画

導入編



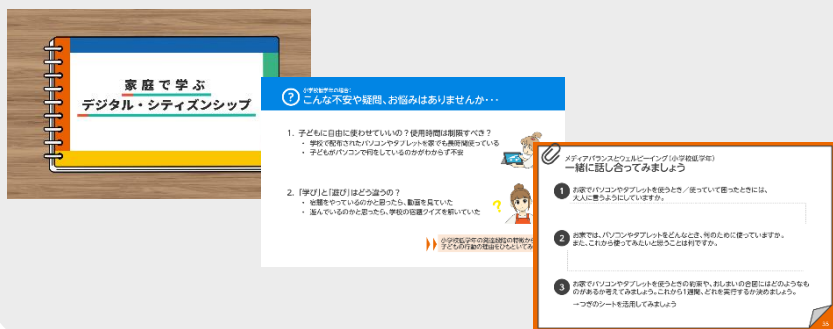
実践編テーマ1・2・3



ワークショップで
深める

自学習と
グループ学習
双方から
学びを深める
導線を提供

②実践ガイドブック(ワークシート入り/PDF形式)



ガイドブックの
理解と実践で
深める

啓発講座(保護者同士の課題共有と対話アイデア を考える対面ワークショップ)

③ワークショップ講師用ガイド(PDF形式)



ワークショップ開催に必要な準備
や①動画と②実践ガイドブックの一部
を含めた進行用スライド資料を一式と
する講師用のガイド

ワークショップは、グループワーク形式で、
子どもと自身とが日ごろ直面するデジタル
ジレンマ(困りごと)を共有。
子どもとの対話方法について、よりよい
アイデアを発想します。

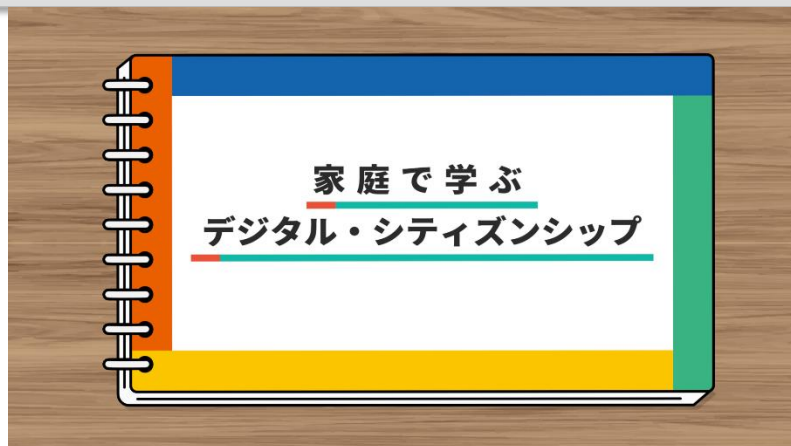


3.2 デジタル・シティズンシップの推進に資する啓発コンテンツの開発

(5) 動画について

□ ①動画は計4本制作。

- デジタル・シティズンシップ教育の背景および概要を伝える導入編（1本）
- 「メディアバランスとウェルビーイング」と「デジタル足跡とアイデンティティ」「対人関係とコミュニケーション」、「セキュリティとプライバシー」について詳しく解説する実践編（3本）

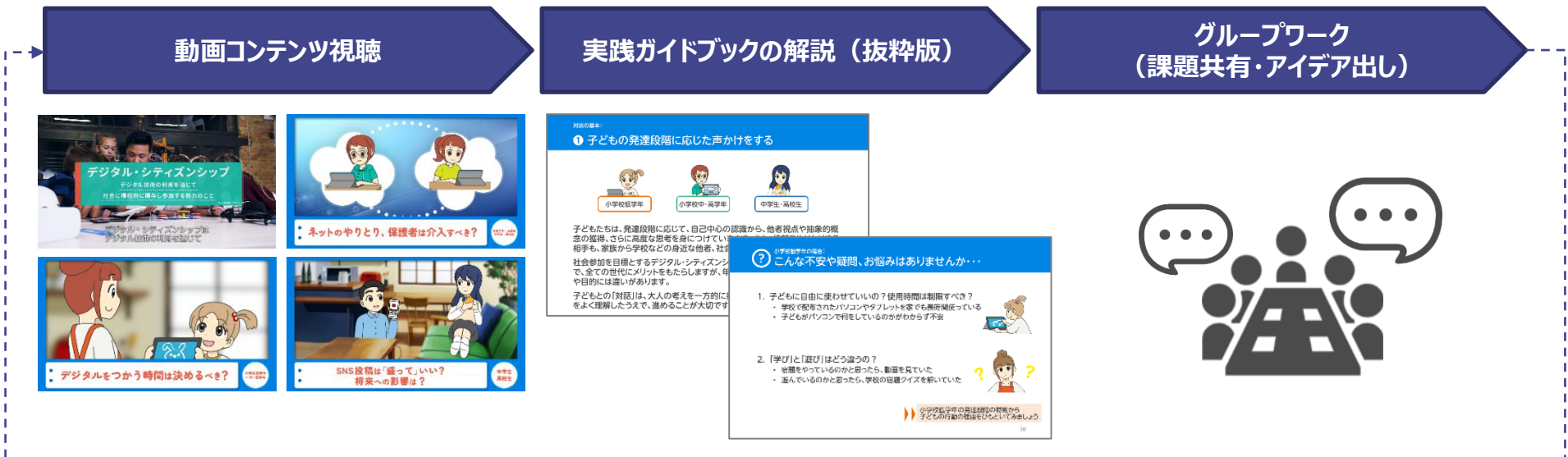


■ デジタル・シティズンシップの推進に資する啓発講座

(1) 啓発講座の流れ

- 公共図書館（神奈川県大和市、通称シリウス）の協力のもと、デジタル・シティズンシップの推進の啓発を目的とする講座（全1回）を実施した。※当日は令和3年度開発した偽・誤情報の啓発講座も実施した。
- 動画コンテンツを用いたデジタル・シティズンシップの解説に加えて、講師がファシリテーターとなって、参加者同士で子どもとデジタルとの関わりに関する問題・課題の共有と、それらの解決に向けたアイデアを考えるワークショップ形式とした。
- 講師（ファシリテーター）は菊地映輝氏（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター研究員/講師）が担当。
- 会場交渉、受講者募集等の実証環境整備は大日本印刷株式会社が担当。

当日の流れ 平日昼間の2.5～3時間のプログラムとして設計



3.3 啓発講座の実証

(2) 実証内容

- 講座受講者は**30名**。
- 受講者選定は、調査会社に登録しているパネルを対象に、「**子どもの保護者であること**」を必須要件としたうえで**スクリーニング条件を設定して選出した**。また、**あらかじめ本啓発講座の概要も案内し参加意向を示した人**とした。
- 会場は図書館の一般来訪者も講座の様子を見学できるセミ・クローズドな講義スペース（健康テラス）において**対面形式**で講座を行った。

表 受講者のスクリーニング条件

スクリーニング条件
・小学生～中学生～高校生の子供がいる保護者 * 最優先事項
・年齢が20代～50代 * 20代・30代・40代・50代、男女を出来る限り均等
・SNSを日常、自身で利用 (Twitter・Instagram・Facebook・TikTok を想定)
・自身の子供がデジタル端末を利用 (パソコン・タブレット・スマートフォン) * 家庭内に限らず、学校で使う子供も対象

表 啓発講座（ワークショップ）のタイムテーブルとプログラム

タイムテーブル	プログラム
13:00-13:15	アンケート回答
13:15-13:20	ワークショップの目的とスケジュール説明
13:20-13:30	【導入編】動画視聴＋解説
13:30-13:50	グループワーク1：子ども×デジタル最近不安な出来事を共有しましょう
13:50-14:10	【実践編 テーマ1】動画視聴＋解説
14:10-14:30	グループワーク2：我が家のメディアバランスを振り返ってみましょう
14:30-14:40	休憩
14:40-15:05	【実践編 テーマ2】【実践編 テーマ3】動画視聴＋解説
15:05-15:40	グループワーク3：架空の家族をケースに家庭内でのアクションを考える
15:40-16:00	グループワーク発表・まとめ

表 受講者の属性

	20代	30代	40代	50代	合計
男性	1 (子供： 小学生)	2 (子供： 小学生)	4 (子供： 小中高 生)	3 (子供： 中高生)	12
女性	2 (子供： 小学生)	6 (子供： 小中学生)	6 (子供： 小中高 生)	6 (子供： 小中高 生)	18
合計	3	8	10	9	30



図 シリウス4階「健康テラス」

3.3 啓発講座の実証

(3) 効果検証手法

□ 啓発講座の効果の検証のため、(1)「効果検証テスト」、(2)「意識調査」、(3)「講座アンケート」のテストを作成・実施した。

□ うち、効果検証テストは、受講者に講座前と講座後に同じテストを受けてもらい、講座受講による点数の変化したかを確認した。

※令和3年度事業「偽情報対策等のためのICTリテラシー向上の総合的な推進に関する調査研究」にて開発した効果検証テストと同様の形式を採用した。

本実証は、図書館での対面形式を採用したため、効果検証テスト、意識調査、講座アンケートはいずれもペーパーベースの回答用紙を用意し、講座の前後に会場内で記入してもらった形で回収した。

<検証手法>

(1) 効果検証テスト

1. 事前と事後に全く同じものを実施する。
2. 全10問で、10点満点。
3. 各設問が10個の学習目標に対応した内容となっている。

(2) 意識調査

1. 講座を受けて受講生の意識がどのようになったか、事後に調査を行う。
2. 全5項目程度の調査。

(3) 講座アンケート

1. 講座に対する評価を尋ね、今後の講座の改善に活かせる知見を得る。
2. 全7項目程度の調査。

3.3 啓発講座の実証

(4) 効果検証手法の詳細 – (1) 効果検証テスト–

<効果検証手法の詳細 (1) 効果検証テスト① (正解は赤字) >

問い番号	対応する学習目標	問い
Q01	デジタル・シティズンシップの概要を理解する。	<p>デジタル・シティズンシップの記述について、正しいものを全てお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • GIGAスクール構想のもと推進されている日本独自の教育理念である • ヨーロッパや米国を中心に世界中で教育が進められている • デジタル機器利用やオンライン・コミュニケーションを制限・禁止せず、自由に使いわせる考え方である • 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を指す • この中に正しいものはない
Q02	デジタル世界の知識スキルや振る舞い方の教育姿勢を理解する。	<p>次のうち、正しいものを全てお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • デジタル世界の知識スキルやふるまいかたの教育は学校に任せておけばよい • 家庭でのデジタル機器利用やメディア接触についてのルールは、保護者が決めるべきである • 家庭でのデジタル機器利用やメディア接触についてのルールは学校や自治体が一律に決めるべきである • デジタル世界に関わる知識やスキルは子どもに限らず大人も学ぶべきことがある • この中に正しいものはない
Q03	小学校低学年のデジタルメディア接触の介入姿勢を理解する。	<p>小学校低学年を対象とした場合、次のうち、正しいものを全てお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • デジタル・メディアとの接触は厳しく抑制したほうがよい • デジタル・メディアとの接触は子どもの気持ちや家庭環境等にあわせて家庭で時間の制限を決めてよい • 子どもの主体性を尊重し、デジタル・メディアは好きなだけ使わせてよい • デジタル・メディアとの接触について、家庭内でのルールは何度でも変更してよい • この中に正しいものはない
Q04	小学校低学年のデジタル機器との関わらせ方を理解する。	<p>小学校低学年を対象とした場合、次のうち、正しいものを全てお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 子どもがひとりでデジタル機器を操作するのは危険なので、いつでも必ず保護者が付き添うべきである • 子どもがひとりでデジタル機器を操作する時は、ペアレンタル・コントロール機能をつけておけば問題ない • デジタル機器を使っていて困ったとき、子どもひとりで解決しようとせず、周りの大人にたずねさせるのがよい • デジタル機器を使っていて困ったとき、時間をおかず、すぐにいろいろ試すように言う • この中に正しいものはない
Q05	小学校中高学年のメディアバランス検討の姿勢を理解する。	<p>小学校中～高学年を対象とした場合、次のうち、正しいものを全てお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • メディアバランスを学ぶ目的は、デジタル・メディアの利用時間を抑制することである • 学習で検索や動画視聴をすることもあるので、利用時間だけを制限しても意味がない • 学習以外のデジタル・メディアの私的な利用・閲覧は、子どもに許可すべきではない • メディアバランスの計画は、保護者と子どもの話し合いのもとで決めるもので、あらかじめ定められた統一ルールはない • この中に正しいものはない

3.3 啓発講座の実証

(4) 効果検証手法の詳細 – (1) 効果検証テスト –

<効果検証手法の詳細 (1) 効果検証テスト② (正解は赤字) >

問い番号	対応する学習目標	問い
Q06	小学校高学年以降でのSNSの使い方や保護者としての関わり方を理解する。	<p>小学校高学年以降の場合、次のうち、正しいものを全てお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • SNS上の投稿で問題が起きた場合は、あとで投稿内容を消去すればよい • どのようなSNS利用をしているか、SNSでの相手ややりとりについて、子どもと会話しておくことは重要である • 子どものSNS利用は発達段階に応じて変化するため、適宜話し合ってルールを更新してよい • 子どものSNS利用は教育上望ましくないなので、使わせるべきではない • この中に正しいものはない
Q07	小学校高学年以降でのSNSの使い方や保護者としての関わり方を理解する。	<p>小学校高学年以降の場合、次のうち、正しいものを全てお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 子どもがSNSを利用する場合には、その履歴をすべて把握するため、ログインID・パスワードも保護者が管理すべきである • 保護者が子どもの写真をSNSにアップする時は、本人にメリット・デメリットを示したうえで許しを得るべきである • 子どもの写真の肖像権は、保護者が有するため、保護者が自分のSNSに投稿しても何ら問題はない • 保護者であっても子どものプライバシーは尊重すべきである • この中に正しいものはない
Q08	メディアバランスについて子どもと計画を立てる際のポイントを理解する。	<p>メディアバランスについて子どもと計画を立てる際、次のうち、正しいものを全てお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 子どもが自分のメディアバランスをどう考えているのか、その実態と気持ちを聞くことが重要である • メディアの利用時間を減らすことよりも、自分の生活をどうすれば改善できるか、という視点から考えるのがよい • デジタル端末のスクリーンタイム機能を使って、子どものメディア接触時間を保護者がすべて把握し管理すべきである • 子どもと話し合う際には、保護者のメディアバランスも書き出して一緒に検討するとよい • この中に正しいものはない
Q09	デジタル・シティズンシップ教育の姿勢や進め方を理解する。	<p>デジタル・シティズンシップについて、次のうち、正しいものを全てお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • デジタル・シティズンシップは海外のもので、日本の社会には適しない • デジタルのパワーをポジティブに活かすことで、社会によい影響を及ぼすことができる • 子どもたちはデジタル技術をすぐ使いこなすので、規範や倫理は積極的に教えなくても自然に身に付くものである • デジタル・シティズンシップは子ども・保護者だけではなく学校や地域などと共に推進するべきである • この中に正しいものはない
Q10	中高生のSNS利用の特徴と保護者としての関わり方について理解する。	<p>中高生のSNS利用について、次のうち、正しいものを全てお選びください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • SNSは友人間のトラブルや炎上のもとになるので、本来なら不要なものだ • 中高生は大人とは違うSNSアプリを使い、コミュニケーションのスタイルも異なる • 親密な相手から自分のプライベートな写真やコンテンツを求められたら、共有するのはかまわない • 自分の本来の性格とは違う人格を、SNSで装うのは不健全である • この中に正しいものはない

3.3 啓発講座の実証

(4) 効果検証手法の詳細 – (2) 意識調査・(3) 講座アンケート

表 意識調査

番号	内容
①	子どものデジタル世界との関わりについて、不安や悩みがある <ul style="list-style-type: none"> ・ 当てはまる ・ やや当てはまる ・ あまり当てはまらない ・ 当てはまらない
②	デジタル世界との関わりについて子どもから情報を得たり、一緒に考えたりすることは難しい <ul style="list-style-type: none"> ・ 当てはまる ・ やや当てはまる ・ あまり当てはまらない ・ 当てはまらない
③	保護者はデジタル・シティズンシップ教育について知るべきことがある <ul style="list-style-type: none"> ・ 当てはまる ・ やや当てはまる ・ あまり当てはまらない ・ 当てはまらない
④	子どものデジタル世界の課題解決に前向きに取り組むことができる <ul style="list-style-type: none"> ・ 当てはまる ・ やや当てはまる ・ あまり当てはまらない ・ 当てはまらない
⑤	あなたは子どもがデジタル世界と関わることにについて積極派ですか慎重派ですか？ <ul style="list-style-type: none"> ・ 積極派 ・ やや積極派 ・ やや慎重派 ・ 慎重派

表 講座アンケート

番号	内容
①	講習全体に参加していかがでしたか？ <ul style="list-style-type: none"> ・ 良かった ・ やや良かった ・ あまり良くなかった ・ 良くなかった
②	講習時間はどう感じましたか？ <ul style="list-style-type: none"> ・ 長い ・ ちょうどよい ・ 短い
③	講習の資料についてどう感じましたか？ <ul style="list-style-type: none"> ・ 良かった ・ やや良かった ・ あまり良くなかった ・ 良くなかった
④	今回のような講習は、どの時間帯だと最も受けやすいですか <ul style="list-style-type: none"> ・ 平日日中 ・ 平日夜 ・ 休日日中 ・ 休日夜
⑤	今回のような講習がほかにもあるとしたら、どのような形態だと最も受けやすいですか <ul style="list-style-type: none"> ・ 現地（オフライン）での講習 ・ オンラインでの講習 ・ 録画された動画での講習（YouTubeなど） ・ 資料のみで良い
⑥	講習の資料について意見・感想・要望を自由にお書きください。特にない場合は「特にない」とお書きください。
⑦	講師について意見・感想・要望を自由にお書きください。特にない場合は「特にない」とお書きください。

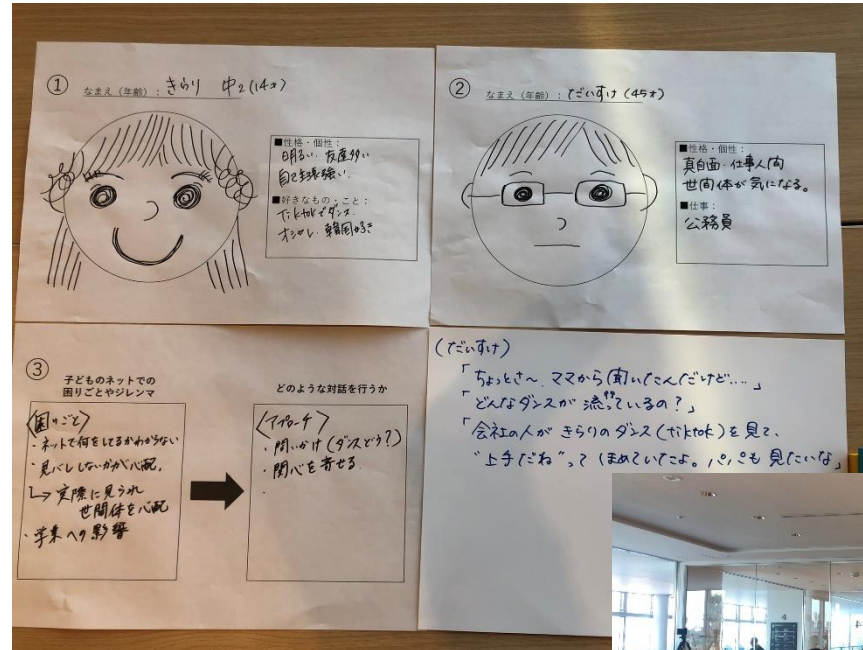
3.3 啓発講座の実証

(5) 実証風景

- 動画視聴→講師による解説→グループ話し合いの一連の流れにより、スムーズに啓発コンテンツを一通り網羅することができていた。
- グループワークでは、参加者同士は**全員初対面**でありながらも、すべてのテーブルで、**和やかな雰囲気**で、**日ごろの子どもとデジタルとの関わりに関する悩みや対処方法**などについて、**積極的に意見交換**がなされていた。対話の場を用意することで、**自身が持っていた課題意識**について**気づきを与えるきっかけ**にもなりえた様子であった。アウトプット作成においては、自然な流れで協働作業が進んでいた。発表されたアウトプットには**父親が子どもとの対話をどう行うべきかというシチュエーションに対するアイデア**を挙げたグループが**比較的**多く見られた。



写真：動画視聴（上）、グループワーク（下）



写真：
アウトプット例（左）
グループワーク発表（下）



3.4 考察および今後に向けて

(1) 考察 – 効果検証テストの前後比較より–

- 前後のテスト点数から比較すると、受講によって全体平均が有意に向上し、特に、**テスト点数が低位の参加者に前後で顕著な増加がみられた。**このことから、**デジタル・シティズンシップ° (DC) についてほとんど知識を持たない保護者層にも、本教材およびワークショップは有効な学習の手だてになりうる**と言える。
- 受講者の属性からみると、男性よりも女性が、40代よりもその他の年齢層で、子どもの学校種では中学校在籍者の多い群で前後の点数差が大きくなり、それぞれ特有の背景からの効果が得られたことが推測出来る。
- 前後テストの各設問で比較すると、**SNSの使い方やメディアバランスなど、保護者として戸惑いや不安の大きい項目で正答率が20%向上した。**これらは保護者としての基本的な対応や関わり方についての納得感が高められた結果と言える。
- 前後の意識・態度に関する項目では、いずれも統計的に有意な差は認められなかったが、子どもがデジタル世界に関わる事についての積極派・慎重派を問う項目では、積極的な方向への傾向が見られ、学習意欲や課題解決意識が十分でない受講者に対しても効果があるものと期待出来る。

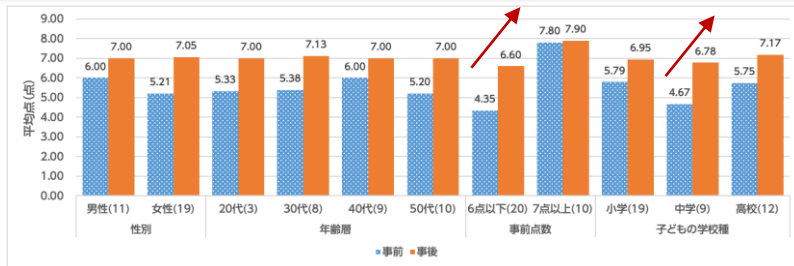


図 平均点の変化 (性別・年齢層別・事前点数別・子どもの学校種別)

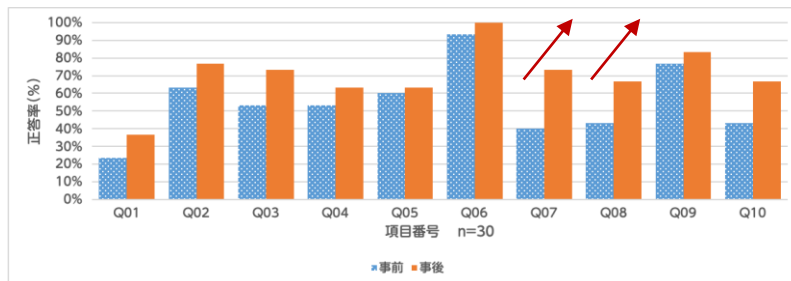


図 各問の正答率の変化 (全体)

表 前後テストの各設問

- Q01. デジタル・シティズンシップの概要を理解する。
- Q02. デジタル世界の知識スキルや振る舞い方の教育姿勢を理解する。
- Q03. 小学校低学年のデジタルメディア接触の介入姿勢を理解する。
- Q04. 小学校低学年のデジタル機器との関わり方を理解する。
- Q05. 小学校中高学年のメディアバランス検討の姿勢を理解する。
- Q06. 小学校高学年以降でのSNSの使い方や保護者としての関わり方を理解する。
- Q07. 小学校高学年以降でのSNSの使い方や保護者としての関わり方を理解する。
- Q08. メディアバランスについて子どもと計画を立てる際のポイントを理解する。
- Q09. デジタル・シティズンシップ教育の姿勢や進め方を理解する。
- Q10. 中高生のSNS利用の特徴と保護者としての関わり方について理解する。

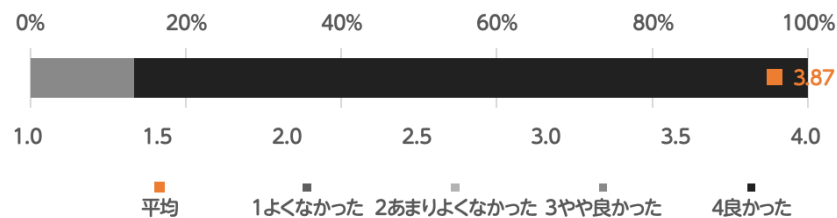


3.4 考察および今後に向けて

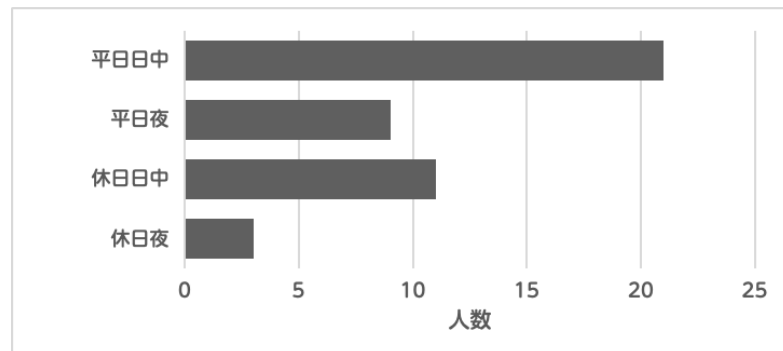
(1) 考察 – 講座アンケートより–

- 講座全般に対する満足度は非常に高かったが、講習時間が「長い」との回答が30%を超えた。これは午前に偽・誤情報の講座、午後からDC講座を充てたことが影響した可能性がある。今後の講座の設定や運用の工夫を要するものと考えられる。講師による進め方やワークショップでの参加者同士の交流については肯定的な意見が多かった。
- 講座の開催方法については、平日昼間が最も多く、また開催形態は、オンラインの希望（76%）が最も高く、現地（オフライン）も高かった（67%）。本講座はオフラインで実施されたことを考慮しても、オンライン化のメリットの大きさを回答者が感じている結果を示すものであろう。

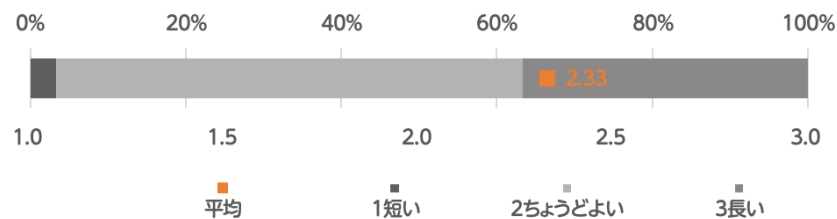
問 講習全体に対する満足度



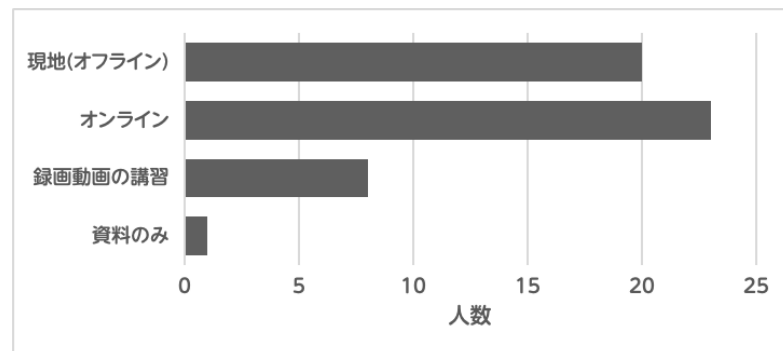
問 希望する講座開催時間帯（多重回答）



問 講習時間



問 希望する講座開催形態（多重回答）



3.4 考察および今後に向けて

(2) 今後の取り組みに向けて

(1) での考察を踏まえつつ、ICT活用のためのリテラシー向上に関する今後の取り組みとして考えられる展開には、次のようなものが考えられる。

No.	観点	取組
1	リテラシー指標と教材/学習機会のデザイン	各リテラシーレベル（Lv.1～4）に適応した教材・学習機会の設定
2	教材開発	デジタル・シティズンシップ全6テーマをカバーした教材整備
3	公的施設を講座フィールドとした展開	自律運用に向けたリソース把握・体制構築の検討
4	対象層への最適な届け方	様々なフィールドを対象とした広報調査もしくは実証
5	教材の評価指標・推奨	選定基準に元づいた教材推奨の仕組みの導入

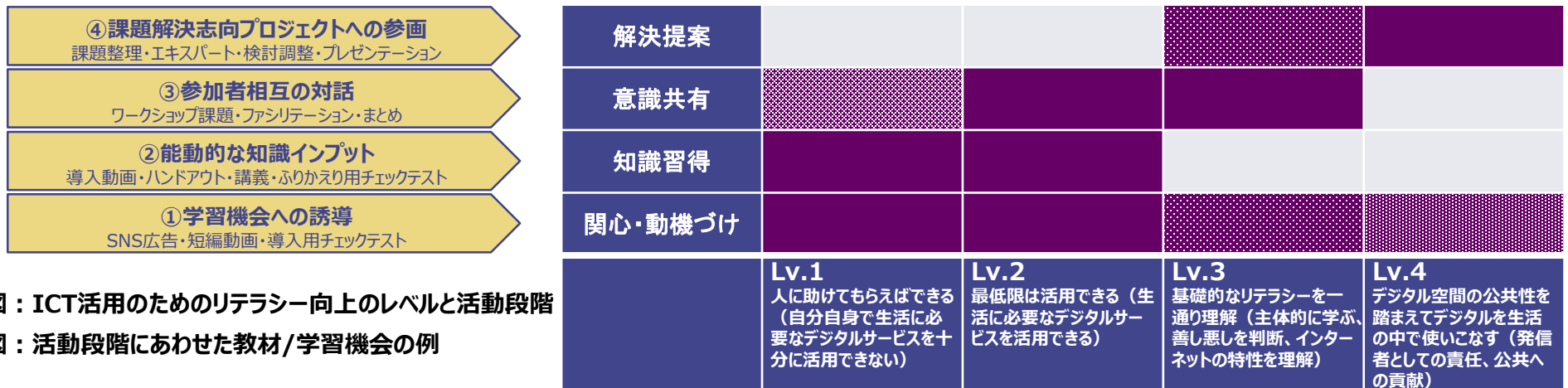
3.4 考察および今後に向けて

(2) 今後の取り組みに向けて

1. (リテラシー指標と教材/学習機会のデザイン) 各リテラシーレベル (Lv.1~4) に適応した教材・学習機会の設定

□ ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会において事務局により提案中のリテラシーレベル (Lv.1~4) を参照すると、**本実証の参加者は**およそLv.2~3に位置し比較的動機づけが高い層であったため、知識習得と意識共有への働きかけが有効に作用したといえる。この結果を基
 点に考えると、**今後はリテラシー向上への「関心・動機付け」から「解決提案」に至る各活動段階に応じた教材/学習機会の設計 (下左図①~④) の推進**が考えられる。

- ① **学習機会への誘導**：広い世代に興味関心をもってもらい、ランディング・ページから学習機会へ誘導するもので、SNSに馴染みやすい短編動画 (数秒~30秒) や、インタラクティブな導入用チェックテストでレベル・世代に応じた学習機会へ振り分ける、などが考えられる。
- ② **能動的な知識インプット**：本実証の導入動画 (数分) ・スライド・ハンドアウト等で構成し、講義形式で行う。ふりかえり用チェックテストを設けると、知識の抜け漏れをその場で修復出来る。出来れば③とセットで行う。
- ③ **参加者相互の対話**：②とセットで行う。心理的安全性を確保しながら、「意見はあっても正解は持たない」ファシリテーション方法に則り、参加者条件・不安・考えの多様性を相互に認識共有し、言語化・図式化したものをまとめる。
- ④ **課題解決志向プロジェクト**：最初から現実課題の解決を目的として、当事者とエキスパートとのチームで課題整理・検討・提案を行う。



右図：ICT活用のためのリテラシー向上のレベルと活動段階

上図：活動段階にあわせた教材/学習機会の例

3.4 考察および今後に向けて

(2) 今後の取り組みに向けて (つづき)

2. (教材開発) デジタル・シティズンシップ全6テーマをカバーした教材整備

- 本啓発コンテンツでは、デジタル・シティズンシップの代表的な6テーマのうち、主に3つを対象としたため、**残る3テーマ**（「プライバシーとセキュリティ」「ニュース・メディアリテラシー」「ネットいじめ・もめごと・ヘイトスピーチ」）を取り扱う教材コンテンツの追加開発が望まれる。
- 偽・誤情報に対処するリテラシー向上のための啓発コンテンツはすでに存在しているが、この内容を「保護者層」の目線を取りまとめることで、全6テーマをパッケージとして提供できることが対象者にとって有効となる。また、**全6テーマがそろうことで、実証参加者の声にもあったように、「自分にとって必要な教材を組み合わせて受講できる」仕組みの整備**にもつなげることができるだろう。

3. (公的施設を講座フィールドとした展開) 自律運用に向けたリソース把握・体制構築の検討

- 今回は、公立図書館を講座実施のフィールドとした。今後全国的な取組として拡大していくためには、受講者の募集や講座の運営等に関して公共図書館がどこまで自律的に対応可能なのか等、課題の洗い出しや解決策の検証等が必要となる。
- 実証後、関係者へのヒアリングを行ったところ、メンターとして司書を活用することに関しては、現時点ではスキル面・リソース面において課題があることが分かっている。そのため、**司書の教育プログラム実施、コンテンツの充実、外部との連携（近隣の大学、企業（通信事業者、プラットフォーム））、外部講師の活用（eネットキャラバン、デジタル活用支援員等）等の検討**が必要になる。

3.4 考察および今後に向けて

(2) 今後の取り組みに向けて (つづき)

4. (講座対象者への最適な届け方) 様々なフィールドを対象とした広報調査もしくは実証

- 本実証では、自学習可能かつ家庭での実践を促す「オンライン教材（啓発コンテンツ）」と、保護者同士による課題意識の共有を目的とする「ワークショップ（啓発講座）」という2つの入り口を設定し、相互に学びを深める導線を設計できた。今後は、これらを用いて効果的に対象者に届けるリーチ方法の最適化をテスト検証する調査が考えられる。
- 例えば、「オンライン教材」の広報であれば①ソーシャルメディア、②マスメディア、③総務省オウンドメディアそれぞれを用いたテスト検証の実施、あるいはアンケート調査を用いた受講意向の調査などが考えられる。「ワークショップ」については、①開催場所（学校、図書館、オンライン等）、②募集対象者（オープン、住民現地、学校単位、クラス単位等）、③参加インセンティブの有無、④実施主体（自治体、学校、各種団体）などの、さまざまな組み合わせ要件で実施し、今年度開発した効果検証手法を用いて、その効果を測定し、比較検証することで、対象者の置かれた条件別に、有効な届け方を明らかにすることが可能であると考えられる。

5. (教材の評価指標・推奨) 選定基準に元づいた教材推奨の仕組みの導入

- 今後は、民間事業者や各種団体が開発したリテラシー教材（既存教材・講座を含む）を組み合わせ活用する学び方の多様化も想定される。この時、有効な受講の組み合わせ方を提案することも有効だと考えられる。その際に、総務省が推奨する教材を選出するための「教材の評価指標」を設けたり、ICTリテラシーやデジタル・シティズンシップを専門的に扱う団体・研究会等が各自選定基準に基づいた推奨を行う、といった社会的なアクションも有効と考えられる。

「令和4年度 偽・誤情報等の情報流通環境の実態把握及び啓発施策の在り方等に関する調査研究の請負」の一環として、国際大学グローバル・コミュニケーション・センター、大日本印刷株式会社等と実施したものです。

資料内容は作成当時のものとなります。

みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社
デジタルコンサルティング部 上席主任コンサルタント
中 志津馬（なか しづま）