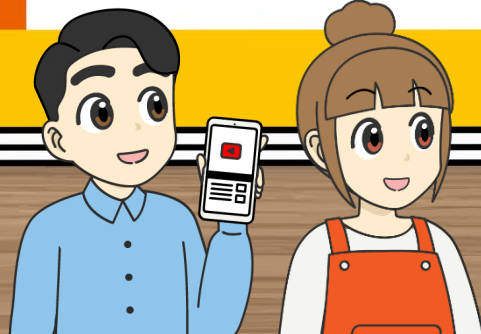


# 家庭で学ぶ デジタル・シティズンシップ

～実践ガイドブック～



# ガイドブックの使い方

『家族で学ぶデジタル・シティズンシップ』は、  
4本の動画と実践ガイドブックで構成されています。



▶ 導入編



▶ 実践編テーマ1



▶ 実践編テーマ2



▶ 実践編テーマ3

本ガイドブックにしたがって、順番に動画を視聴することをおすすめしますが  
気になる動画からご覧いただき、該当するガイドブックの項目を参照されるのもよいでしょう。  
なお、このガイドブックには、子どもと一緒に対話しながら学ぶためのワークシートも含まれています。  
ぜひ、あわせてご活用ください。

# 本教材に登場するキャラクター



ママ友



お母さん



お父さん



会社の同僚



三女: マキ  
(小学校低学年)



次女: アキ  
(小学校中・高学年)



長女: サキ  
(中学生・高校生)



学校  
先生 / クラスメイト



～導入編～

ようこそ！

『家庭で学ぶデジタル・シティズンシップ』へ

## 保護者の皆さまへ

GIGAスクール構想により、1人1台のデジタル端末を手に学びはじめた子どもたち。学校や家庭で、情報収集、コミュニケーション、創造活動と、自らの世界を広げています。

子どもの創造力は無限大。

生まれた時から、ネットがあるのは当たり前「デジタルネイティブ」世代の子どもたちは、私たち大人の感覚をあっという間に越えていってしまいます。

一方、子どもたちはネットで様々な困りごとやジレンマにも遭遇します。

大人の想像をはるかに超えた経験をしている子どもたちに、

大人は、どのように接したら良いのでしょうか？

本教材は、そんな疑問や  
保護者の皆さんのお悩み解決のためにつくられました。

さっそく、次の動画をご覧ください。▶▶

デジタル・シティズンシップとは？



動画の振り返り:

## 社会とつながる、パワフルなツール デジタルとの付き合いかたを考えましょう

デジタル・ネイティブの子どもたちが直面する課題やジレンマ\*。

その多くは、大人にとっても未経験なもので、その正解も、ひとつではありません。

また、デジタルがもつパワフルな力が、ますます社会で活用されるなかで、わたしたちは、こうした課題・危険・ジレンマと一切関わらずに過ごすこともできません。

こうした背景から、世界中で模索されてきたのが「デジタル・シティズンシップ」教育です。

\*ジレンマ:二つの相反する事柄の板挟みになること(デジタル大辞泉)



用語解説:

# デジタル・シティズンシップとは？

“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”

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

デジタル技術を用いて積極的に社会に参加し、  
健全で責任ある市民となるためのスキルやマインドセットを指します。

用語解説:

# デジタル・シティズンシップ教育とは？

“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”

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

社会にスマートフォンやタブレットなどのデジタル端末が急速に普及するのに合わせ、世界各国や国内での取り組みがはじまっています。

本教材の対象範囲:

# デジタル・シティズンシップ教育のテーマ

メディアバランスと  
ウェルビーイング

対人関係と  
コミュニケーション

ニュース  
メディアリテラシー

デジタル足あとと  
アイデンティティ

セキュリティと  
プライバシー\*

ネットいじめ  
もめごと  
ヘイトスピーチ

デジタル・シティズンシップ教育には、6つのテーマがあります。

本教材の対象範囲:

# デジタル・シティズンシップ教育のテーマ

メディアバランスと  
ウェルビーイング

対人関係と  
コミュニケーション

ニュース  
メディアリテラシー

デジタル足あとと  
アイデンティティ

セキュリティと  
プライバシー\*

ネットいじめ  
もめごと  
ヘイトスピーチ

本教材では、4つのテーマについて解説します。

\*「セキュリティとプライバシー」は「対人関係とコミュニケーション」および「デジタル足あととアイデンティティ」のテーマの中で一部取り扱います。

本教材の対象範囲:

# デジタル・シティズンシップ教育のテーマ



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



のこり2つのテーマについては、総務省が提供している教材  
「インターネットとの向き合い方～ニセ・誤情報に騙されないために～」  
をあわせて受講することをお勧めします。

## 家庭でも、子どもと一緒に取り組んでいきましょう

子どもたちは、日常のさまざまな場面でデジタルの環境を利用します。そのため、学校での教育・指導だけでなく、生活場面のなかでもまわりの大人たちが、デジタル・シティズンシップについて理解を共有し、子どもたちの疑問や困りごとに応えていく必要があります。

まずは家族や保護者が子どもたちの一番の理解者であることを示し、一緒に課題と向き合い、対応する「対話」の機会をもちましょう。

では、どのように「対話」をすればよいのでしょうか？

# ① 子どもの発達段階に応じた声かけをする



小学低学年



小学中・高学年



中学生・高校生

子どもたちは、発達段階に応じて、自己中心の認識から、他者視点や抽象的概念の獲得、さらに高度な思考を身につけていきます。また、情報をやりとりする相手も、家族から学校などの身近な他者、社会へと徐々に広がります。

社会参加を目標とするデジタル・シティズンシップの知識は、子どもから大人まで、全ての世代にメリットをもたらしますが、年齢層によって、社会との関わり方や目的には違いがあります。

子どもとの「対話」は、大人の考えを一方向的に押し付けずに、子どもの発達特性をよく理解したうえで、進めることが大切です。

本教材では上記のとおり発達段階を大きく3つに区分けし、各テーマについて解説します。

## ② 3ステップを意識し継続的に対話する



子どもとの対話は、「計画」→「実行」→「ふりかえり」のサイクルを意識します。

1. 子どもが普段デジタル世界でどの行動し、どのような経験をしているかを聞いてみましょう。
2. デジタル世界での経験をどのようにすれば、よりよくできるかについて計画をたてます。
  - ・ たとえば、「動画は一日に15分までにしよう」「友だちの気持ちを考えてチャットしよう」といった約束をするのもよいでしょう。実践可能な計画にするのがポイントです。
3. まずは1週間、計画を実行してみましょう。定めた期間を終了したら、ふりかえりを行い、同じ計画を継続して実行するのがよいか、新たな計画へと改善するかについて話し合みましょう。

この3ステップのサイクルを繰り返し、継続しながらよりよいデジタル生活を目指します。



### ③ 子どもの個性を尊重し、一緒に行動を分析する



対話の3ステップは、子どもの興味関心や、得意としていることなどを理解しながらすすめます。

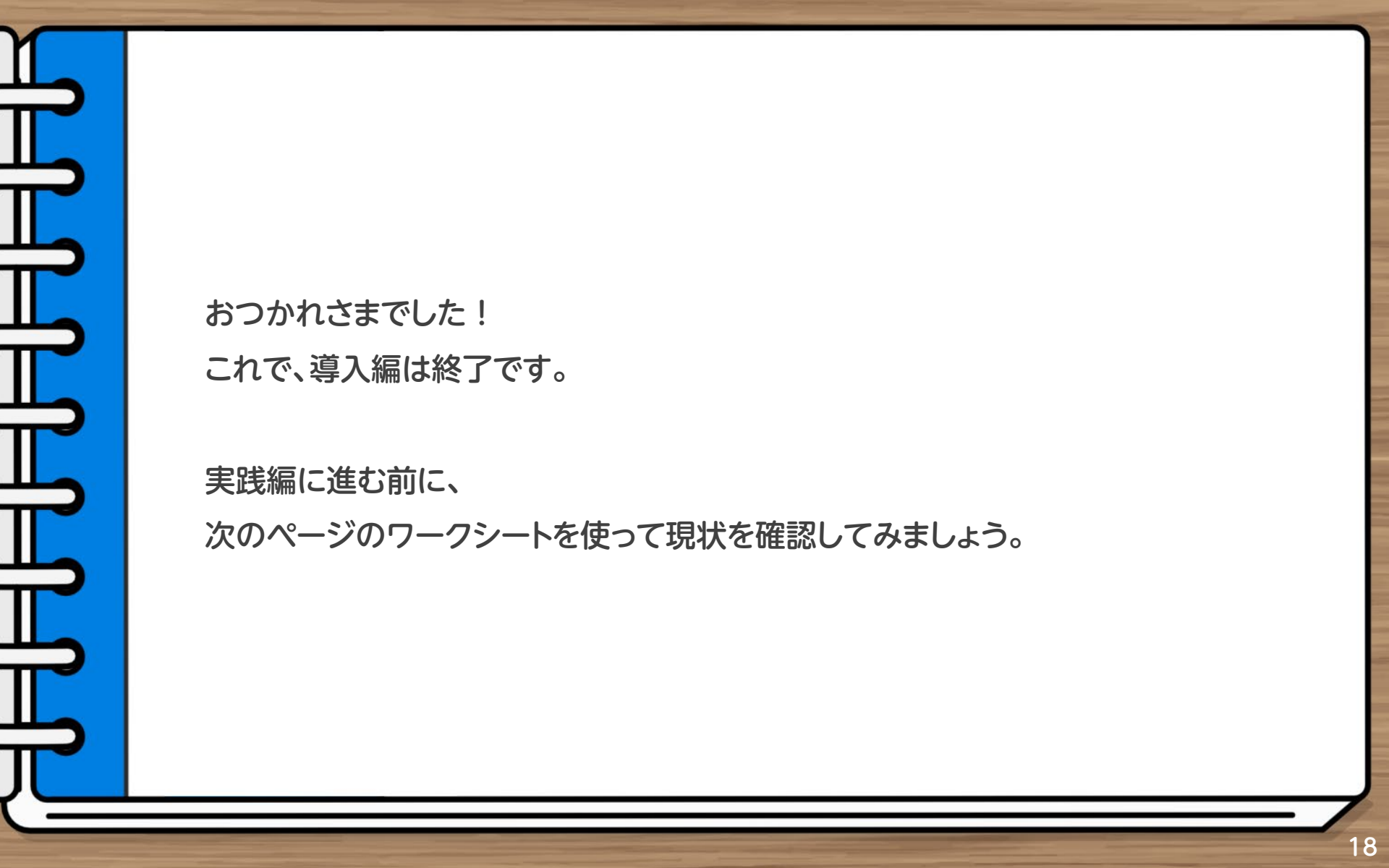
子どもの話に傾聴し、子どもの気持ちの変化や行動に**共感**を示すことで、安心・安全な対話の場をつくることが重要です。

小学校高学年以降は、これに加え、自分の行動の理由(なぜそのような行動をとるのか)について、**子どもが社会と自身との関わり方を客観的に分析できるように、共に考えることも大切です。**

×「なんでそんなことしたの、それはダメでしょう」

○「そのときどう思ったの？」→「それはうれしい／悲しい気持ちだね」→「うれしい気持ちになるには何ができたかな」

○「なぜ動画を見続けてしまうの？」→「動画サービスは、長時間見続けることを促す作りになっているからだね」



おつかれさまでした！  
これで、導入編は終了です。

実践編に進む前に、  
次のページのワークシートを使って現状を確認してみましょう。



## プレワーク:

- 1 子どものデジタル端末利用に関して、抱えている悩みや課題には、どのようなものがありますか。具体的に書き出してみましょう。

A large dashed rectangular box for writing answers to question 1.

- 2 デジタル・シティズンシップとは何かについて理解することはできましたか。また、どのような意見を持ちましたか。

A large dashed rectangular box for writing answers to question 2.

- 3 子どもの学校では、デジタル・シティズンシップ教育、または類似する教育を実施していますか。知らない場合には、子どもに聞いてみましょう。

A large dashed rectangular box for writing answers to question 3.



## プレワーク:

回答例

1 子どものデジタル端末利用に関して、抱えている悩みや課題には、どのようなものがありますか。具体的に書き出してみましょう。

- 子どもがずっと動画をみている。どんな動画を見ているか分からないのが不安。
- オンラインゲームで知らない相手とチャットしている。言葉遣いが荒い。何か怖い思いをしていないだろうか。

2 デジタル・シティズンシップとは何かについて理解することはできましたか。また、どのような意見を持ちましたか。

- 子どもだけでなく保護者も学んでいく必要を感じた。
- デジタル端末の家庭での使い方のルールを決めるときに役に立ちそう。

3 子どもの学校では、デジタル・シティズンシップ教育、または類似する教育を実施していますか。知らない場合には、子どもに聞いてみましょう。

- 学校の道徳や総合の時間でデジタル・シティズンシップの授業があるそうだ。



**家庭で学ぶ**  
**デジタル・シティズンシップ**

～実践ガイドブック～

～実践編～

- 1 デジタルをつかう時間は決めるべき？  
メディアバランスとウェルビーイング  
＜小学校低学年／小学校中・高学年の場合＞
- 2 ネットのやりとり、保護者は介入すべき？  
対人関係とコミュニケーション  
＜小学校中・高学年／中学生・高校生の場合＞
- 3 SNS投稿は「盛って」いい？ 将来への影響は？  
デジタル足あととアイデンティティ  
＜中学生・高校生の場合＞

～実践編～

1

デジタルをつかう時間は決めるべき？

メディアバランスとウェルビーイング

<小学校低学年／小学校中・高学年の場合>

2

ネットのやりとり、保護者は介入すべき？

対人関係とコミュニケーション

<小学校中・高学年／中学生・高校生の場合>

3

SNS投稿は「盛って」いい？ 将来への影響は？

デジタル足あととアイデンティティ

<中学生・高校生の場合>

1

# デジタルをつかう時間は決めるべき？ メディアバランスとウェルビーイング



： デジタルをつかう時間は決めるべき？

小学生低学年  
～中・高学年





# 「メディア」とは

- 情報を記録、伝達、保管する手段のこと。(=媒体)  
テレビやネットのようなデジタルのメディアのほかに、本や新聞などの紙、音楽や映像のパッケージやオンライン配信されるコンテンツもメディアに含まれる。

- テレビ
- 新聞
- ラジオ
- 書籍
- 音楽

- ゲーム
- ネットニュース
- ネット動画
- SNS
- チャット

- 教科書
- 学級新聞
- …など

用語解説:

# 「メディア・バランスとウェルビーイング」とは

- 心身ともに健康で幸せな生活を送るために、メディアの利用と、睡眠や食事、趣味、家族との時間などを、バランスよく両立させること。



目次  
Agenda

# 1 メディアバランスとウェルビーイング

---

<小学校低学年の場合>





小学校低学年の場合：

# こんな不安や疑問、お悩みはありませんか…

## 1. 子どもに自由に使わせていいの？使用時間は制限すべき？

- 学校で配布されたパソコンやタブレットを家でも長時間使っている
- 子どもがパソコンで何をしているのかがわからず不安



## 2. 「学び」と「遊び」はどう違うの？

- 宿題をやっているのかと思ったら、動画を見ていた
- 遊んでいるのかと思ったら、学校の宿題クイズを解いていた



小学校低学年の発達段階の特徴から  
子どもの行動の理由をひもといてみましょう

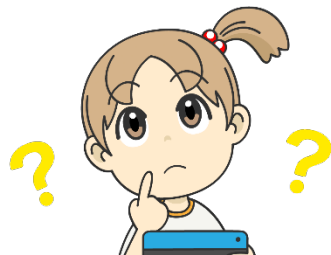


メディアバランスとウェルビーイング:

## 小学校低学年の子どもの特徴

小学校低学年ごろの発達段階の特徴として、次のようなことが挙げられます。

- 目の前の刺激に反応しやすく、自制や気持ちの切り替えが難しいことがある。
- 見通し・目的を持った行動はまだ十分出来ない。
- 承認欲求やコミュニケーション欲求から自分の行動や経験を伝え、身近な大人からの注目や反応を求めようとする。



発達段階の特徴を理解したうえで、適切な対応について考えてみましょう



# 小学校低学年の子どもへの理解と対応(1)

## 一緒に使いながら、子どもが自律する基礎をつくる

- 小学校低学年は、デジタルの世界と創造的にかかわり、自分の文房具のように、自律して扱う基礎づくりの時期にあたります。自律とは、自分で見通しをもち、デジタル世界との関わり方をコントロールすることです。
- デジタル機器を扱うときは、子どもに任せきりにするのではなく、まず大人に許しを得てもらってからにしましょう。また、一緒に話しながら利用する機会を持つことも大切です。

## 使うときの約束や、おしまいの合図を決める

- 子どもと一緒に決めて実行しましょう。

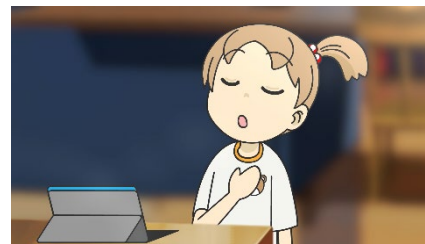
### ★約束の例:

「大人と一緒に使う」「見てもよいと決めたものだけを見る」

「リビングで使う、自室には持ち込まない」「食事の時間には使わない」など

### ★おしまいの合図の例:

- ① いったん手を休めよう
- ② 深呼吸しよう
- ③ はい、おしまい(利用終了)





## 小学校低学年の子どもへの理解と対応(2)

### 創造的な「遊び」には「学び」があることを理解する

- 動画の視聴やゲームが、単なる暇つぶしであるとは限りません。情報消費として受け身の使い方だけでなく、分からない事を「調べる」、動画を「撮る」、ゲームを「つくる」など、「遊び」のなかには、自分の考えを伝えたり、何かを作って人に使ってもらうような創造的な目的もあります。これらは子どもたちの大切な「学び」です。

### 「学び」か「遊び」かは、一緒に考える

- ✓ 使う時には、何のために、なぜ使いたいか、子どもにたずねてみましょう。
- ✓ さらに、その使い方のなかに、どのような「学び」があるのか、聞いてみましょう。楽しみに加えて、創造的な学びがあるのか、いま使うのがよいかを一緒に考えます。

創造的な  
使い方の例



しらべる



とる



かく



つたえる



ゲームする



みる

つくる



# 小学校低学年の場合 まとめ:

## 1. 子どもに自由に使わせていいの？ 使用時間は制限すべき？

大人が関わりながら子どもが自律する基礎をつくる

→デジタル機器を使う時は大人に許しを得る／出来るだけ一緒に利用する

使うときの約束と、おしまいの合図を決める

例:動画をみるのは15分まで、15分経ったら合図を出す

① いったん手を休めよう ②深呼吸 ③はい、おしまい(利用終了)



## 2. 「学び」と「遊び」はどう違うの？

創造的な「遊び」には「学び」があることを理解する

→自分の考えを伝えたり、何かを作ったり人に使ってもらえるような使い方

「学び」か「遊び」かは、一緒に考える

→楽しみに加えて、デジタル機器を使う目的を意識させる







## メディアバランスとウェルビーイング(小学校低学年) 一緒に話し合ってみましょう

- 1 お家でパソコンやタブレットを使うとき／使っていて困ったときには、大人に言うようにしていますか。

-----

- 2 お家では、パソコンやタブレットをどんなとき、何のために使っていますか。また、これから使ってみたいと思うことは何ですか。

-----

- 3 お家でパソコンやタブレットを使うときの約束や、おしまいの合図にはどのようなものがあるか考えてみましょう。これから1週間、どれを実行するか決めましょう。

→つぎのシートを活用してみましょう



# \_\_\_\_さんの パソコンやタブレットをつかうときの「やくそく・あいず」

ワーク①の③できめた約束・合図を書き込み、目に見えるところに貼りましょう。  
一定期間実行したら、振り返りを行い、約束・合図を見直しをします。  
このシートを使い計画・実行・ふりかえりを繰り返しながら子どもにあうメディアバランスを見つけましょう。

\_\_ 月 \_\_ 日にきめたやくそく・あいず

①

②

③

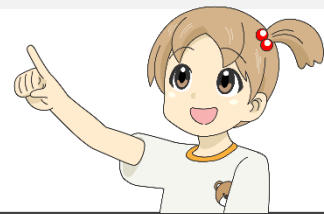
\_\_ 月 \_\_ 日のふりかえり

①

②

③

\_\_ 日間





## メディアバランスとウェルビーイング(小学校低学年) 一緒に話し合ってみましょう

記入例

1 お家でパソコンやタブレットを使うとき／使っていて困ったときには、大人に言うようにしていますか。

- お父さんやお母さんが家にいるときは使う前に言うようにしている。
- パソコンを使っていてわからないことがあったとき、壊してしまったのではと心配になり伝えられなかった。

2 お家では、パソコンやタブレットをどんなとき、何のために使っていますか。また、これから使ってみたいと思うことは何ですか。

- 漢字のドリルをやったり、動画を観たりしている。
- 動画やゲームをつくってみたい。

3 お家でパソコンやタブレットを使うときの約束や、やめるときの合図にはどのようなものがあるか考えてみましょう。1週間実行する約束や合図を決めましょう。

→つぎのシートを活用してみましょう



# マキ さんの パソコンやタブレットをつかうときの「やくそく・あいず」

ワーク①の③できめた約束・合図を書き込み、目に見えるところに貼りましょう。  
一定期間実行したら、振り返りを行い、約束・合図を見直しをします。  
このシートを使い計画・実行・ふりかえりを繰り返しながら子どもにあうメディアバランスを見つけましょう。

記入例

## 2 月 1 日にきめたやくそく・あいず

- ① 使う前に「まなび」と「あそび」のどちらかをかんがえる
- ② 使うときはお母さんかお父さんにたずねる
- ③ どうか は一日15分まで

7 日間

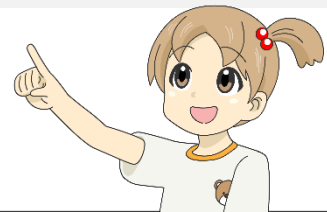
## 2 月 7 日のふりかえり

- ① どちらかわからないときもあった
- ② おねえちゃんにたずねることもあった
- ③ にちようびは30分みてしまった

けいかく

じっこう

ふりかえり

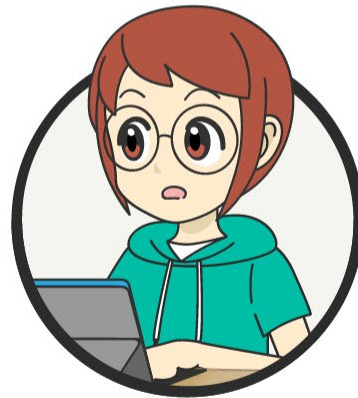


目次  
Agenda

# 1 メディアバランスとウェルビーイング

---

<小学校 中・高学年の場合>





小学校中・高学年の場合：

## こんな不安や疑問、お悩みはありませんか・・・

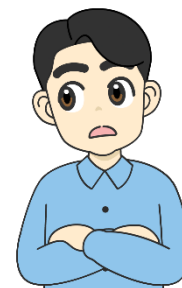
### 1. デジタル・メディアばかりに没頭していて大丈夫？

- 心身の健康に悪影響がでてしまいそうで心配
- 本を読んだり、外にも遊びに行くように勧めるべきか
- 保護者は子どもの時間をどれだけ管理するべきか



### 2. 子どもについて小言を言ってしまう。本人に任せていいの？

- デジタル機器の利用について、いつも子どもをとがめてしまう
- 子どもに注意しても、なかなか守ってくれない



小学校中・高学年の発達段階の特徴から  
子どもの行動の理由をひもといてみましょう



メディアバランスとウェルビーイング:

## 小学校中・高学年の子どもの特徴

小学校中・高学年ごろの発達段階の特徴として、次のようなことが挙げられます。

- 興味や関心に個性がでてくるようになる。
- SNS・オンラインゲーム・創作など特定の活動にこだわりを持つ子がでてくる。
- 私有のデジタル機器がある／ない子どもの間で、利用経験差が著しくなる。
- デジタル世界への関わりが強くなるにつれ、保護者との衝突や本人の葛藤・不安が生じやすくなる。
- 自我の芽生えとともに、自分自身で行動や時間を管理する重要性が理解できるようになる。



発達段階の特徴を理解したうえで、適切な対応について考えてみましょう



メディアバランスとウェルビーイング:

# 小学校中・高学年の子どもへの理解と対応(1)

## 心配していることは伝えても、大人の思い通りにならない前提で考える

- デジタル・メディアは生活を豊かにするもので、必要不可欠であることを理解しましょう。子どもたちの多くは、使い過ぎがよくないことや、バランスを取ることが難しいことを承知しています。
- デジタル・メディアの長時間利用は、心身の疲労や生活に影響しますが、薬物・ギャンブル依存症のような重篤な事案につながる事は多くありません。誇張報道される「ネット依存」や「ゲーム依存」を疑うのは、保護者にも子どもにも、ストレスになってしまいます。
- たとえば、読書大好きな子どもが、電子図書館で借りた本をタブレットで夢中で読み続けているとします。それでもタブレット利用をやめるように言うべきでしょうか。
- 心配のあまり、子どもに過剰な規制をすれば、子どもとの関係にも影響を与えますし、将来的な自律にもつながりません。むしろ、子どもが困難に直面したとき、悩んだときに、いつでも相談してもらえる関係でいたいものです。

「最近、夜遅くまでタブレットで何かやってるけど大丈夫？何かあったらいつでも教えてね」





## 小学校中・高学年の子どもへの理解と対応(2)

デジタル世界を自分自身の力で歩めるよう促し、

子どもにあったメディア・バランスを一緒に「計画・実行・ふりかえる」

- 子どもの興味・関心や性格や行動特性、あるいはご家庭の方針や環境の違いから、最適なメディアの利用時間とバランスは、ひとりひとり違います。
- だからこそ、メディアの利用計画は自分自身で考え、ふりかえることに意義があります。便利で魅力的なメディアだからこそ、自分のより良い生活のための計画を一緒に考えましょう。  
→ワークシート②
- メディアのバランスとは、デジタル(PC・タブレット) VS アナログ(新聞や書籍)ではなく、健康な生活を送るために必要な事柄とメディア利用との時間配分を意識します。
- スクリーンタイム機能を効果的に使いましょう。  
子どもの管理のためではなく、むしろ、自分でメディア・バランスをふりかえる時に、どのアプリにどの程度の時間を費やしたか、知ることが出来ます。





メディアバランスとウェルビーイング:

## 小学校中・高学年の子どもへの理解と対応(3)

### 大人もより良いメディアバランスとウェルビーイングを考える

- ・ 子どもたちは、最も身近な年長者である保護者のメディアの使い方をみています。  
子どもの善きお手本になれるように、ご自身のメディアバランスについて考えてみましょう。
- ※ ちなみに、学校向けデジタル・シティズンシップ教材では、「学びを活かそう」(発展学習)として、「身近な大人のメディアバランスについてインタビューしてみよう」という課題を提案しています。



# 小学校中・高学年の場合 まとめ:

## 1. デジタル・メディアばかりに没頭していて大丈夫？

心配していることは伝えても、大人の思い通りにならない前提で考える

- デジタル・メディアは子どもたちの生活を豊かにする、必要不可欠なもの
- 依存症など重篤な事案につながるケースは多くない
- 困ったときにはいつでも相談してね、と伝える



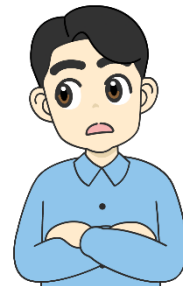
## 2. 子どもについて小言を言ってしまおう、本人に任せていいの？

デジタル世界を自分自身の力で歩めるよう促し、  
子どもにあったメディア・バランスと一緒に「計画・実行・ふりかえる」

- ワークシート①②③を活用

大人も自分のより良いメディアバランスとウェルビーイングを考える

- 子どもの善きお手本になる





メディアバランスとウェルビーイング(小学校中・高学年)

## 一緒に話し合ってみましょう

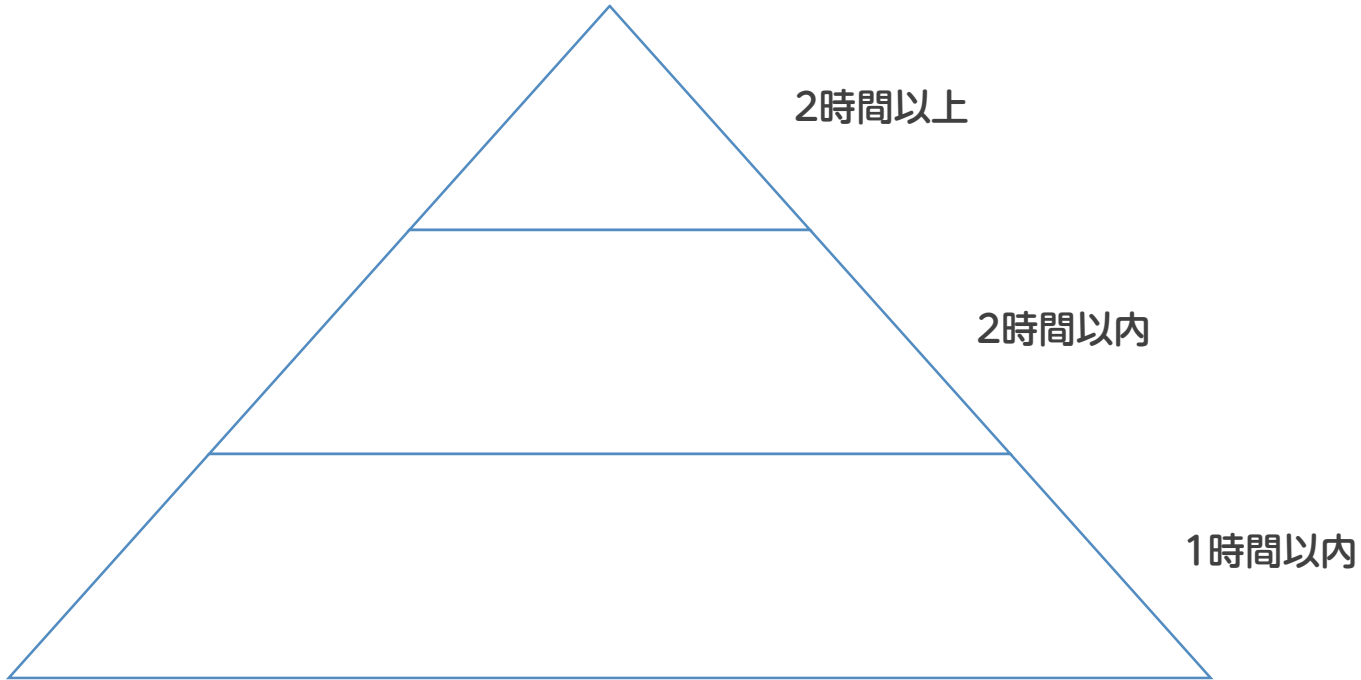
- 1 家では、どのメディアをどれくらいの時間使っていますか。それぞれどんな良いところや課題がありますか。→シート①
- 2 心身ともに健康的な生活をおくるために、どのようなメディア利用のバランスが理想的でしょうか。→シート②
- 3 自分でバランスをとるために、どのような工夫ができるでしょうか。→シート③



メディアバランスとウェルビーイング(小学校中・高学年)

# 一緒に話し合ってみましょう

- 1 家では、どのメディアをどれくらいの時間使っていますか。  
それぞれどんな良いところや課題がありますか。





メディアバランスとウェルビーイング(小学校中・高学年)

# 一緒に話し合ってみましょう

2

心身ともに健康的な生活をおくるために、どのようなメディア利用のバランスが理想的でしょうか。

- 自分にとって、もっともすばらしいメディアバランスを計画しましょう。
- また、家族との意見交換(こうかん)で、直したいところは赤で消したり、書きくわえたりしましょう。

	どのようなメディアを	いつの時間帯に	どのくらいの時間使うか
<b>平日の朝</b> 朝起きてから 学校へ出かけるまで			
<b>平日の夜</b> 家に帰ってから ねるまで			
<b>休日</b>			



メディアバランスとウェルビーイング(小学校中・高学年)

# 一緒に話し合ってみましょう

3 自分でバランスをとるために、どのような工夫ができるでしょうか。

Four horizontal dashed lines are provided for writing answers to the question.



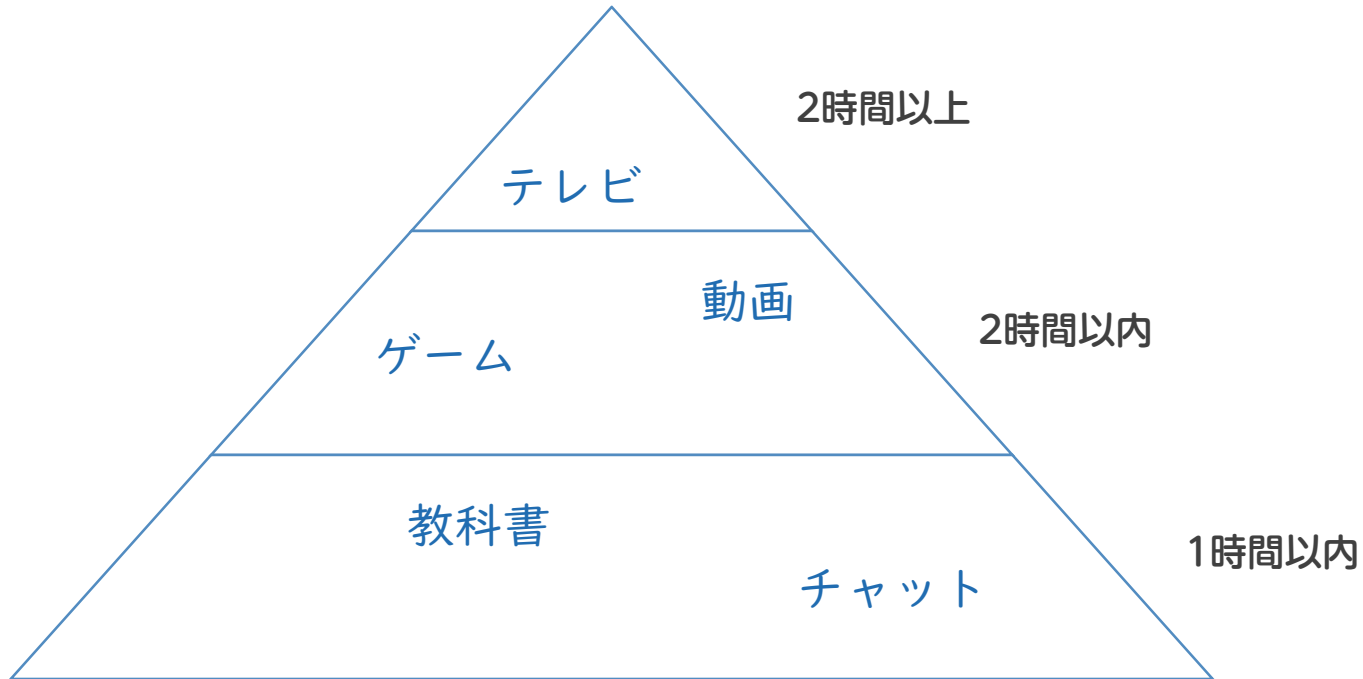


メディアバランスとウェルビーイング(小学校中・高学年)

# 一緒に話し合ってみましょう

記入例

- 1 家では、どのメディアをどれくらいの時間使っていますか。  
それぞれどんな良いところや課題がありますか。







メディアバランスとウェルビーイング(小学校中・高学年)

# 一緒に話し合ってみましょう

記入例

2

心身ともに健康的な生活をおくるために、どのようなメディア利用のバランスが理想的でしょうか。

- 自分にとって、もっともすばらしいメディアバランスを計画しましょう。
- また、家族との意見交換(こうかん)で、直したいところは赤で消したり、書きくわえたりしましょう。

	どのようなメディアを	いつの時間帯に	どのくらいの時間使うか
平日の朝 朝起きてから 学校へ出かけるまで	テレビのニュース	朝食後から出かけるまで	15分
平日の夜 家に帰ってから ねるまで	動画 テレビ 読書	宿題が終わったら 夜ご飯を食べたあと 寝る前	15分 1時間 30分
休日	マンガを読む ネットで映画	午前中ひとりで 午後家族と一緒に	30分 2時間



メディアバランスとウェルビーイング(小学校中・高学年)

## 一緒に話し合ってみましょう

記入例

3 自分でバランスをとるために、どのような工夫ができるでしょうか。

メディアをつかう優先順位と時間を決める。

おなじメディアを長時間つかいすぎないようにする。

毎日メディアをつかった時間を記録する。



おつかれさまでした！

これで、「メディアバランスとウェルビーイング」は終了です。

続いてのテーマは…





**家庭で学ぶ**  
**デジタル・シティズンシップ**

～実践ガイドブック～

～実践編～

- 1 デジタルをつかう時間は決めるべき？  
メディアバランスとウェルビーイング  
＜小学校低学年／小学校中・高学年の場合＞
- 2 ネットのやりとり、保護者は介入すべき？  
対人関係とコミュニケーション  
＜小学校中・高学年／中学生・高校生の場合＞
- 3 SNS投稿は「盛って」いい？将来への影響は？  
デジタル足あととアイデンティティ  
＜中学生・高校生の場合＞

2

## ネットのやりとり、保護者は介入すべき？ 対人関係とコミュニケーション



ネットのやりとり、保護者は介入すべき？

小学生中・高学年  
中学生・高校生

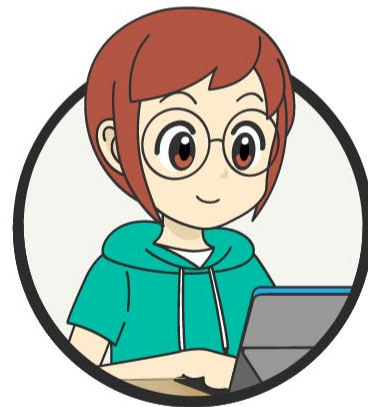


目次  
Agenda

## 2 対人関係とコミュニケーション

---

< 小学校 中・高学年の場合 >



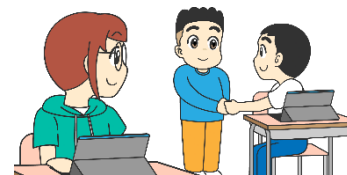


小学校中・高学年の場合：

# こんな不安や疑問、お悩みはありませんか…

## 1. ネットでのやりとり、トラブルに遭遇していない？

- チャットを使っているようだが、もめごと・いじめが起きないか心配
- オンラインゲームで知らない人と遊びながらチャットしている



## 2. 子ども同士のやりとりは、チェックしたほうがいいのか？

- 監視すべき？またはネットでのやりとりは止めさせるべきか
- 子どもを信頼したいが、どのように見守ればよいかわからない



小学校中・高学年の発達段階の特徴から  
子どもの行動の理由をひもといてみましょう





対人関係とコミュニケーション:

## 小学校中・高学年の子どもの特徴

小学校中・高学年ごろの発達段階の特徴として、次のようなことが挙げられます。

- 子どものオンライン・デビューは、大人達が想定するよりもずっと早く、様々な危険やトラブルに遭遇している。
- 友達とのやりとりがオンライン経験にも影響する。興味関心や好奇心から「いたずら」や「やらかし」が起こる。
- 感情や利害の対立・不調和に直面し、合理的対処方法が求められるようになる。
- 狭い対人関係コミュニティでの、見捨てられ不安(同調圧力)が高い。
- 特定アプリやコミュニティでの独特の作法しか知らないと、他の場所でのふるまい方に合わせられず、失敗してしまうこともある。



発達段階の特徴を理解したうえで、適切な対応について考えてみましょう



# 小学校中・高学年の子どもへの理解と対応(1)

## トラブルを恐れて引き離すのではなく、子どもの対応力を育てる

- これからの子どもたちにとって、デジタル・コミュニケーションは不可欠なものです。チャットを使った宿題の相談や、オンラインの協働学習も徐々に浸透しています。
- デジタル・コミュニケーションにも、年齢に応じた自然な経験の積み重ねが大切です。危険から子どもを守ることはもちろん大事ですが、友だちや社会との接点を奪ってしまったり、後に抱える経験やスキルのギャップが、ストレスやリスクになったりする事も考えましょう。

## 安全な場所で、小さな成功と失敗の積み重ねを経験する

- オンラインの安全は、どのような場所で、誰と関わるかによっても大きく左右されます。繁華街の雑踏で、いきなり自分のプライベートを大声で言いふらす人はいないように、オンラインでも、最初は子どもに安全な場所を作り、確実に知っている人だけを相手にします。
- 家族や学級内のグループなど、対面でもやりとりが出来る(すれ違いが起こっても、意図を確認しあえる)範囲でのオンライン・コミュニケーションで、小さな成功・失敗の経験を積み重ねることが、トラブルへの予防的な配慮や、リスク判断の勘を養うことにつながります。



## 小学校中・高学年の子どもへの理解と対応(2)

### 監視より、一緒にふりかえり、よりよいコミュニケーションを考える

- 子どもが自分から話してくれそうなら、普段から、どのような人と、またはコミュニティで、どんな会話をしているか、ときどき話し合う機会を設けましょう。相手とのより良いコミュニケーションをする工夫を一緒に考えます。

話しかけの例:

「学校の友だちとチャットで話すことはある？どこで／どんなときにチャットを使うのかな。」

「オンラインゲームは、どんな人と一緒に遊んでいるの？どういうときに話をするのかな。」

### オンラインの場所や相手がどんな人物かを意識する

- ネットでのやりとりの作法も、基本的に対面と変わりませんが、参加するオンライン・コミュニティの特性(どんな人が参加・応答可能か)を知っておくことが大切です。→次スライド参照
- 不特定多数が参加する場では、相手が実際にどのような人物なのか、意識しましょう。たとえば、相手のアイコンが少女やネコだからといって、実際の人物がそうであるとは限りません。

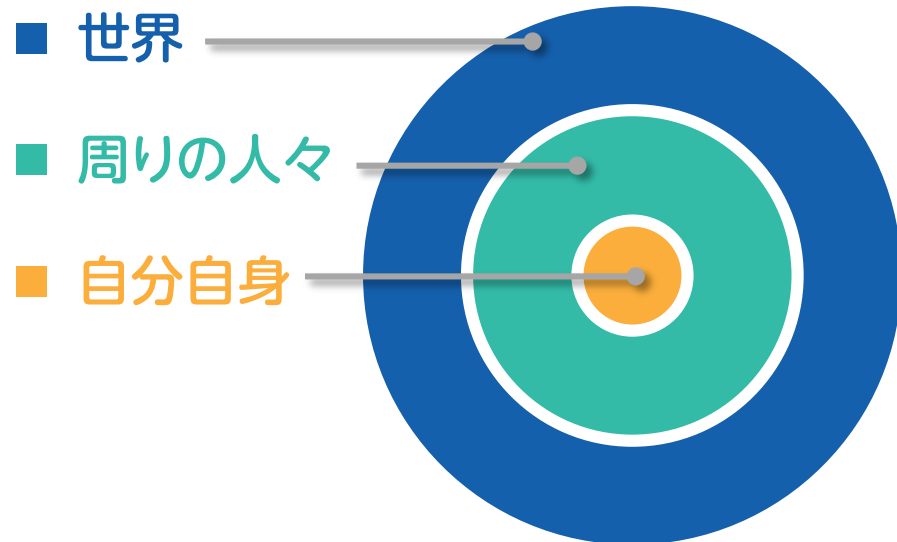
# コラム： 責任のリング

デジタルシティズンシップの学校授業では、右図のような「責任のリング」を使います。

私たちの現実生活で、ふだん意識する責任とは、大半が身近な**周りの人々**に対してですが、実際には、**自分自身**に負う責任もあれば、見知らぬ人々が存在する**世界**に負う責任もあります。

オンラインの世界では、**周りの人々**だけのやりとりのつもりが、意図せずに見知らぬ人々の存在する**世界**へと踏み出してしまうことが、たびたび起こります。

見知らぬ人々が存在する**世界**で求められる立ち居振る舞いがどのようなものか、自分が果たすべき責任とは何か、オンライン・デビューしたときから、少しずつ意識するようにしたいものです。





# 小学校中・高学年の場合 まとめ:

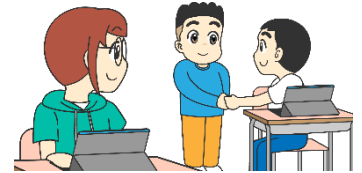
## 1. ネットでのやりとり、危険な目にあったりしない？

トラブルを恐れて引き離すのではなく、子どもの対応力を育てる

→現在だけでなく、将来のトラブルにも適切に対応するための経験を積む

安全な場所で、小さな成功と失敗の積み重ねを経験する

→家族や学校のクラスなど、ネットでやりとりしてよい範囲を限定する



## 2. 子ども同士のやりとりは、チェックしたほうがいいのか？

監視より、一緒にふりかえり、よりよいコミュニケーションを考える

→どのような人と、どのような会話をしているか、どんな工夫ができるか

オンラインの場所や相手がどんな人物かを意識する

→どんな人が参加可能か、相手が実際どのような人物なのか考える





対人関係とコミュニケーション(小学校中・高学年)

## 一緒に考えてみましょう

オンラインコミュニケーションのよさとトラブルについて

- 1 ふだんネットで、どのような相手と、どのようなやりとりをしていますか。  
(または、してみたいですか)
- 2 ふだん使うネットの場所には、他にどんな人が参加しているでしょうか。
- 3 知っている人・知らない人とのやりとりで気を付けることは何でしょう？



対人関係とコミュニケーション(小学校中・高学年)

# 一緒に考えてみましょう

オンラインコミュニケーションのよさとトラブルについて

- 1 ふだんネットで、どのような相手とどのようなやりとりをしていますか。  
(または、してみたいですか)

-----

-----

-----

-----





対人関係とコミュニケーション(小学校中・高学年)

## 一緒に考えてみましょう

オンラインコミュニケーションのよさとトラブルについて

2 ふだん使うネットの場所には、他にどんな人が参加しているでしょうか。

---

---

---

---





対人関係とコミュニケーション(小学校中・高学年)

## 一緒に考えてみましょう

オンラインコミュニケーションのよさとトラブルについて

3 知っている人・知らない人とのやりとりで気を付けることは何でしょう？

知っている人：

知らない人：



対人関係とコミュニケーション(小学校中・高学年)

## 一緒に考えてみましょう

記入例

オンラインコミュニケーションのよさとトラブルについて

- 1 ふだんネットで、どのような相手とどのようなやりとりをしていますか。  
(または、してみたいですか)

-----  
クラスの友だちと係活動の予定を決めたり、

-----  
放課後にどこで、何をして遊ぶかを相談している

-----  
オンラインのゲームで出会った友だちと、一緒に戦ったりしている





対人関係とコミュニケーション(小学校中・高学年)

## 一緒に考えてみましょう

記入例

オンラインコミュニケーションのよさとトラブルについて

2 ふだん使うネットの場所には、他にどんな人が参加しているでしょうか。

-----  
クラスの友だち、担任の先生

-----  
同じゲームをつかって遊んでいる人

-----



対人関係とコミュニケーション(小学校中・高学年)

## 一緒に考えてみましょう

記入例

オンラインコミュニケーションのよさとトラブルについて

3 知っている人・知らない人とのやりとりで気を付けることは何でしょう？

知っている人:ふだんと同じように相手の気持ちを考える

知らない人 : 自分の名前は教えない

# 目次

Agenda

## 2 対人関係とコミュニケーション

<中学生・高校生の場合>



\*セキュリティ&プライバシーの内容を一部含みます



中学生・高校生の場合：

# こんな不安や疑問、お悩みはありませんか…

## 1. スマホで何をしているのかわからない

- 常にオンラインで友だちとつながって、過ごしているようだ
- 学校内で撮影した動画など、個人を特定しうるような投稿をさせてよいのだろうか
- 子どものスマホをチェックすべきだろうか



## 2. プライベートな内容のやりとりに、どこまで介入すべき？

- 思春期の子どもの恋愛や、性的なトピックに、どう関わるべきか
- 子どものプライバシーを尊重し、信頼したい一方で、何も話してくれないので心配、ストレスもたまる



中学生・高校生の発達段階の特徴から  
子どもの行動の理由をひもといてみましょう



対人関係とコミュニケーション:

# 中学生・高校生の子どもの特徴

中学生・高校生ごろの発達段階の特徴として、次のようなことが挙げられます。

- 自分のこだわりが強くなり、干渉を嫌がり、介入に反発する。
- 大人世代に理想のロールモデルを求めると同時に、新しいことをしたい気持ちも大きくなる。
- 社会的承認を得ることへの欲求と、社会的立場や地位を得るための不安が大きくなる。
- デジタル・コミュニケーションは個人差が大きくなる。  
プライベートな領域でも率先して使う子と、付き合い程度で仕方なくという子がいる。



発達段階の特徴を理解したうえで、適切な対応について考えてみましょう



# 中学生・高校生の子どもへの理解と対応(1)

## オンライン・コミュニケーションは中高生のライフラインと理解する

- 中高生の子どもにとって、オンライン・コミュニケーションはトラブルのもとになる一方で、親友との信頼や寄り添いの関係を維持するライフラインでもあります。
- デジタル世界との関わりでは、子どもたちは、簡単に大人の経験を追い越してしまいます。独り立ちしていく子どもたちには、一方的な管理や介入よりも、信頼と対話から自律を促しましょう。

## 中高生特有のオンライン世界を受け入れる

- 大人たちと中高生が使うコミュニケーション・ツールやアプリには、違いがあります。
- 中高生には、独特のオンライン・コミュニケーション・スタイルがあることを受け入れ、彼らの世界を理解しましょう。強すぎる規制は、子どもの対人関係や心身のバランスに影響を与えます。
- とはいえ、ネットは公共空間であること、デジタル足あとが残ること、広く長く影響が及ぶ可能性を考えたくうえで、投稿するように伝えましょう。(→60ページ「責任のリング」を参照)





## 中学生・高校生の子どもへの理解と対応(2)

### 子どものプライバシーを尊重しつつ、越えてはいけないラインを示す

- 中高生は、恋人や親密な相手との関係から、不適切(性的)なコンテンツを、オンラインで共有することがあります。たとえば、好きな人から「裸の写真を送って」と頼まれて共有してしまい、それらがのちに拡散されてダメージを受ける、といったケースが、海外では問題になっています。
- 大切な相手に求められても、共有してはいけないコンテンツがあることを伝えておきましょう。

### 大人も悩むことだと相談をもちかけ、子どもの考えを引き出す

- 保護者や大人への反発心を持ちながらも、一人では解決しきれない問題を抱え悩んでいる可能性もあります。大人でも解決の難しいテーマであることを伝えたくて、相談をもちかけ、子どもがどのような対処方法のアイデアを持っているのか、意見を聞いてみましょう。



# 中学生・高校生の場合 まとめ:

## 1. スマホで何をしているのかわからない

オンライン・コミュニケーションは中高生のライフラインと理解する

→トラブルのもとだけでなく、親友との関係を維持する必要不可欠なツール

中高生特有のオンライン世界を受け入れる

→大人とは異なるコミュニケーションスタイルがある

→ネットが公共空間であること、影響が及ぶ範囲について考えるよう伝える



## 2. プライベートな内容のやりとりに、どこまで介入すべき？

子どものプライバシーを尊重しつつ、越えてはいけないラインを示す

→性的な内容など、不適切なコンテンツの共有は避ける

大人も悩むことだと相談をもちかけ、子どもの考えを引き出す

→第三者が抱えているトラブルを想定し、大人から子どもに相談する





対人関係とコミュニケーション(中学生・高校生)

## 子どもに意見を聞いてみよう

友だちの話を聞いたのだけど、あなたならどうアドバイスする？

- 1 ネットで誰かが電話番号を尋ねてきたらどうする？
- 2 ネットで不快な思いをする下品な・心ない言葉遣いにはどのようなものがある？
- 3 好きな人から自分の(性的な)写真を送ってほしいと頼まれたらどうする？



対人関係とコミュニケーション(中学生・高校生)

# 一緒に考えてみましょう

友だちの話を聞いたのだけど、あなたならどうアドバイスする？

1 ネットで誰かが電話番号を尋ねてきたらどうする？

-----  
-----  
-----  
-----





対人関係とコミュニケーション(中学生・高校生)

## 一緒に考えてみましょう

友だちの話を聞いたのだけど、あなたならどうアドバイスする？

2 ネットで不快な思いをする下品な・心ない言葉遣いにはどのようなものがある？

---

---

---

---



対人関係とコミュニケーション(中学生・高校生)

## 一緒に考えてみましょう

友だちの話を聞いたのだけど、あなたならどうアドバイスする？

**3** 好きな人から自分の(性的な)写真を送ってほしいと頼まれたらどうする？

---

---

---

---



対人関係とコミュニケーション(中学生・高校生)

## 一緒に考えてみましょう

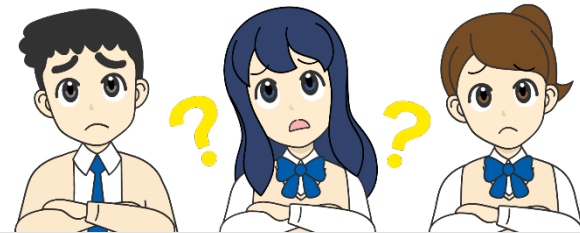
記入例

友だちの話を聞いたのだけど、あなたならどうアドバイスする？

1 ネットで誰かが電話番号を尋ねてきたらどうする？

知らない人には電話番号は教えない

仲良くなったら教えてしまうかもしれない





対人関係とコミュニケーション(中学生・高校生)

## 一緒に考えてみましょう

記入例

友だちの話を聞いたのだけど、あなたならどうアドバイスする？

2 ネットで不快な思いをする下品な心ない言葉遣いにはどのようなものがある？

人をけなしたり、罵ったりするような言葉

例えば、バカ・死ね・うざい など





対人関係とコミュニケーション(中学生・高校生)

## 一緒に考えてみましょう

記入例

友だちの話を聞いたのだけど、あなたならどうアドバイスする？

3 好きな人から自分の(性的な)写真を送ってほしいと頼まれたらどうする？

相手のことは大事に思っているが、自分も大事にしたいと伝え、  
そのような写真は送れないときっぱり断る。

おつかれさまでした！

これで、「対人関係とコミュニケーション」は終了です。

いよいよ最後のテーマは…





**家庭で学ぶ**  
**デジタル・シティズンシップ**

～実践ガイドブック～

～実践編～

- 1 デジタルをつかう時間は決めるべき？  
メディアバランスとウェルビーイング  
＜小学校低学年／小学校中・高学年の場合＞
- 2 ネットのやりとり、保護者は介入すべき？  
対人関係とコミュニケーション  
＜小学校中・高学年／中学生・高校生の場合＞
- 3 SNS投稿は「盛って」いい？将来への影響は？  
デジタル足あととアイデンティティ  
＜中学生・高校生の場合＞

3

## SNS投稿は「盛って」いい？ 将来への影響は？ デジタル足あととアイデンティティ



- SNS投稿は「盛って」いい？
- 将来への影響は？

中学生  
高校生



# 「ソーシャル・メディア」とは

ソーシャルメディアとは、インターネットを利用して誰でも手軽に情報を発信し、相互のやりとりができる双方向のメディアのこと。

## ソーシャルメディアの例

### SNS

(Social Networking Service)

- TikTok
- Facebook
- Twitter
- Instagram
- LinkedIn

### 動画共有サイト

- YouTube
- ニコニコ動画

### メタバース

- Cluster
- VR Chat

### メッセージングアプリ

- LINE
- Facebook Messenger

…など

# 「デジタル足あと」とは

その人または他の人によって、意図的または意図せずに投稿された、人に関するオンラインのすべての情報のこと。



## デジタル足あとの特徴

### ① 拡散性

デジタル足あとは、自分の情報がコピーされ、伝えられることで、より検索しやすくなり、見知らぬ人を含めた多くの人が見ることができるようになります。

### ② 他者性

友人、会社、所属するグループなど、他の人が自分に関する情報を追跡、投稿、共有することも、自分のデジタル足あとの一部になります。

### ③ 永続性

デジタル足あとはさまざまな方法で蓄積され、他の人たちによって受け継がれるため、永久的に、決して消えることはありません。

目次  
Agenda

### 3 デジタル足あととアイデンティティ

---

<中学生・高校生の場合>







中学生・高校生の場合：

# こんな不安や疑問、お悩みはありませんか・・・

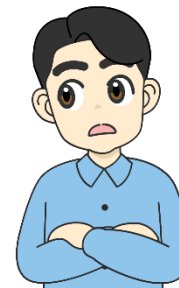
## 1. ネット上の人格が実際と違うのは問題？

- 見せたい自分、まわりから求められる自分を演じているのでは
- 盛ったり、演じたりが過ぎると疲れてしまいそう
- 子どもの将来に影響がでるのではないか



## 2. 子どものSNS投稿はチェックすべき？

- どんな投稿をしているのか心配
- 子どものよからぬ投稿を見つけたらどうすればよいか



中学生・高校生の発達段階の特徴から  
子どもの行動の理由をひもといてみましょう



# 中学生・高校生の子どもの特徴

中学生・高校生ごろの発達段階の特徴として、次のようなことが挙げられます。

- SNSで複数のアカウントを使い分けをする子が出てくる。
- 生徒会・部活動等の自主的な取り組みから調整・企画開発・外部折衝等のアクションが起こる。
- 趣味・部活・地域クラブ等のつながりで校外・外部ネットワークとのやりとりが多くなり、役割を担う機会が増える。(抑止は子どもの社会活動の機会を奪うことになる)
- 中学までの強烈な同調圧力時期を過ぎると、ほどよい距離で付き合う大人の関係が結べるようになる。
- 情緒的不安定で自己制御が難しく、合理的解決方略を欲する。



発達段階の特徴を理解したうえで、適切な対応について考えてみましょう



# 中学生・高校生の子どもへの理解と対応(1)

## アイデンティティ(人格)を演じることの影響と責任について共有する

- 子どもたちは、複数のデジタル・アイデンティティを使い分けする(SNSのアカウントIDごとに違う人格を装う)ことがよくあります。また、「盛る」、「映える」投稿をすること自体に問題はありません。
- 「なりたい自分」や「違う自分」を演出することは、子どもたちにとって、自己表現を楽しむことであり、自分のアイデンティティを形成する、心理的な成長過程のひとつです。
- 本当は居心地が悪いのに、まわりの期待にこたえようと、無理やり演じ続けてしまう場合などは注意が必要です。偽りの人格によって、本来の自分とのギャップに悩んだり、疲れたりする必要はないことを伝えましょう。

## 将来の子どもの自信につながるようなデジタル足あとを残せるよう導く

- ソーシャルメディアは、子どもたちを含むすべての人に情報発信する機会を提供します。日常の自分の考え・行動の記録として、あるいは、ポートフォリオ(作品集)としてデジタル足あとを捉え、ポジティブに活用すれば、将来のふりかえり、パーソナル・ブランディング(自分自身を一般に広くアピールし、売り込むこと)や、社会参加のきっかけにもなるでしょう。



## 中学生・高校生の子どもへの理解と対応(2)

### 監視や介入ではなく、いったん立ち止まってから投稿するよう促す

- たとえば、保護者が撮影した幼い子どもの写真を「ソーシャルメディアに投稿してよいか」、子どもにたずねてみましょう。そのうえで、デジタル足あとの特徴(87ページ)と一緒に確認し、子どもが自分のデジタル足あとへの意識を持ち、他ユーザーの写真をどう扱えばよいか理解を促します。
- ソーシャルメディアに投稿する際には、デジタル足あとの3つの特徴(拡散性・他者性・永続性)について、検討してから投稿するよう伝えましょう。

### SNS上での情報公開の範囲について共有・検討する

- 自分のソーシャルメディア・アカウント上で、どのように公開範囲(プライバシー)設定をすればよいか、子どもにたずねてみましょう。情報の内容別に、非公開・グループ限定・公開等を設定し、共有しても問題ないと思う情報とその理由について一緒に考えます。
- 検索エンジンやSNSで、子どもが好きな有名人の名前を検索してみましょう。その有名人がどのようなパーソナル・ブランディングを意図しているのか、また、自分たちはどんな自分を広めたいかについて考えてみましょう。→ワークシート②、③



## 1. ネット上の人格が実際と違うのは問題？

アイデンティティ(人格)を演じることの影響と責任について共有する

→違う自分を楽しむことは自然だが、偽りの人格で疲弊する必要はない

将来の子どもの自信につながるようなデジタル足あとを残せるよう導く

→自分の考え・行動の記録、ポートフォリオ(作品集)として捉える

→将来のふりかえりやパーソナル・ブランディングに活用



## 2. 子どものSNS投稿はチェックすべき？

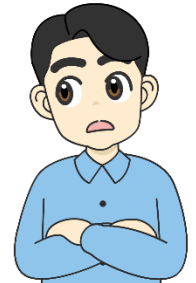
監視や介入ではなく、いったん立ち止まってから投稿するよう促す

→デジタル足あとの特徴をふまえ、投稿前に考えることを習慣づける

SNS上での情報公開の範囲について共有・検討する

→SNSのプライバシー設定を子どもに手伝ってもらいながら一緒に考える

→SNSを活用した有名人のパーソナル・ブランディングを例に一緒に考える





デジタル足あととアイデンティティ(中学生・高校生)

## 子どもに意見を聞いてみよう

- 1 ソーシャル・メディアと現実のアイデンティティが違う人をどう思う？
- 2 有名人はソーシャル・メディアを通じてどういう自分を広めたいのかな？
- 3 ソーシャル・メディアを通じてどういう自分を広めたいと思う？



デジタル足あととアイデンティティ(中学生・高校生)  
一緒に考えてみましょう

1 ソーシャル・メディアと現実のアイデンティティが違う人をどう思う？

Four horizontal dashed blue lines are provided for writing an answer to the question.





デジタル足あととアイデンティティ(中学生・高校生)

## 一緒に考えてみましょう

2 有名人はソーシャル・メディアを通じてどういう自分を広めたいのかな？

好きな有名人：

-----

どんな自分を広めたいと考えているか：

-----

-----

-----





デジタル足あととアイデンティティ(中学生・高校生)

## 一緒に考えてみましょう

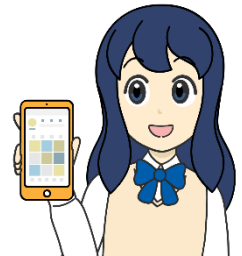
3 ソーシャル・メディアを通じてどういう自分を広めたいと思う？

---

---

---

---





デジタル足あととアイデンティティ(中学生・高校生)

# 一緒に考えてみましょう

記入例

## 1 ソーシャル・メディアと現実のアイデンティティが違う人をどう思う？

本人が楽しんでいけばよいのでは。

ギャップがあったりうそをつくのは疲れそう。

ソーシャル・メディアと現実の両方を知っている

まわりの人は困るかも。





デジタル足あととアイデンティティ(中学生・高校生)

## 一緒に考えてみましょう

記入例

2 有名人はソーシャル・メディアを通じてどういう自分を広めたいのかな？

好きな有名人：東海オンエア

どんな自分を広めたいと考えているか：

人にやさしくて、毎日の生活を楽しんでいる自分

地域の人役に立つ活動をしている自分



デジタル足あととアイデンティティ(中学生・高校生)

## 一緒に考えてみましょう

記入例

3 ソーシャル・メディアを通じてどういう自分を広めたいと思う？

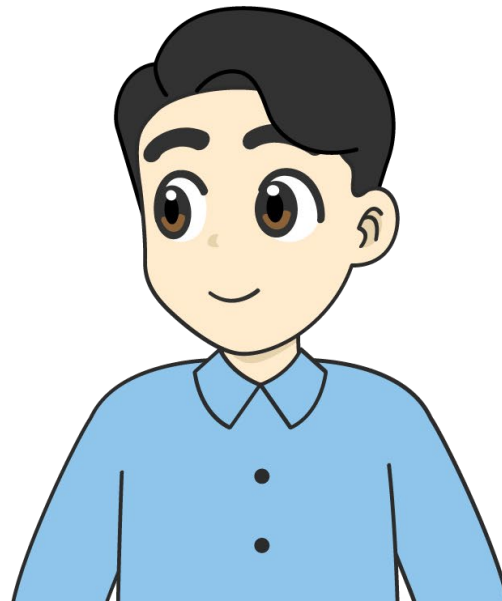
カッコいい自分やかわいい自分。

将来の夢に向かってがんばっている自分。



おつかれさまでした！

これで、「家庭で学ぶデジタル・シティズンシップ 実践編」は終了です。

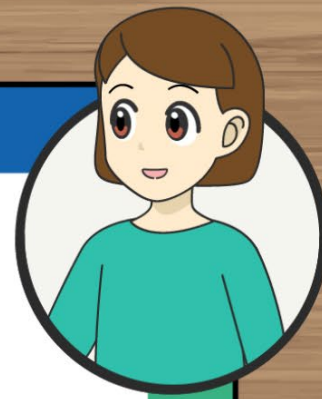


## あとがき

いかがでしたか？

デジタル・シティズンシップの考え方は、世界的にも新しく  
絶対の正解はありません。こたえをつくっていくのは、私たち一人ひとりです。

子どもたちはもちろん、大人たちも、  
デジタル技術の利用を通じて、社会に積極的に関与し、参加していくための  
デジタル・シティズンシップを発揮し、よりよい未来を目指していきましょう。



# 家庭で学ぶ デジタル・シティズンシップ



子どもと一緒に／大人同士で  
デジタル・シティズンシップについて考え  
実践していきましょう

## 参考資料・出典一覧



## 参考資料:

1) ”DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION Trainers’ Pack“ 欧州評議会、2020(英語)

<https://rm.coe.int/digital-citizenship-education-trainers-pack/16809efd12>

2) ”DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK2022 “ 欧州評議会、2022(英語)

<https://rm.coe.int/prems-003222-gbr-2511-handbook-for-schools-16x24-2022-web-bat-1-/1680a67cab>

3) “Digital Citizenship Resources for Family Engagement” コモンセンス・エデュケーション(英語・家庭向け資料集)

<https://www.commonsense.org/education/family-resources>

3) 「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」(子ども向けデジタル・シティズンシップ オンライン教材)、経済産業省STEAMライブラリ

<https://www.steam-library.go.jp/content/132>

## 参考書籍:

- 1)『デジタル・シティズンシップ+(プラス)- やってみよう! 創ろう善きデジタル市民への学び』 坂本旬、豊福晋平ほか、2022年4月、大月書店
- 2)『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』 坂本旬、豊福晋平ほか、2020年12月、大月書店
- 3)『メディアリテラシー 吟味思考(クリティカルシンキング)を育む』 坂本 旬、山脇 岳志、2021年12月、時事通信社
- 4)『デジタル・シティズンシップ教育の挑戦』 坂本旬、豊福晋平ほか 2021年5月、アドバンテージサーバー

# 家庭で学ぶデジタル・シティズンシップ

2023年3月

発行人:総務省

<全体企画・監修・統括>

豊福 晋平(国際大学GLOCOM 主幹研究員/ 准教授)

小林 奈穂(国際大学GLOCOM 主幹研究員/ 研究プロデューサー)

菊地 映輝(国際大学GLOCOM 研究員/講師)

<映像・キャラクター制作>

エグゼクティブプロデューサー 丸山 俊一(NHK エンタープライズ)

ディレクター 小寺 寛志

アニメーション・編集 KIITOS LAB inc,

音響効果 斉藤 裕之

声の出演:

前田 沙耶香(NA/母/女性同僚/長女)

宮坂 俊蔵(父/男性教師/小5男子)

阪本 久瑠実(ママ友/三女/次女)

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

<協力>

吹田市立教育センター

北海道森高等学校

一般社団法人コード・フォー・ジャパン