鹿児島市のデジタル・シティズンシップ教育

GIGAスクール構想下において求められるのは、

主体的

台時代

C T 活 用

シップ教育 デジタル・シティズン 「情報丨」の架け橋となる

木田 村上宮彩 (株式会社サイバーフェリックス)

> 等の国際機関によって共同宣言され、2020年にIEEE 年にOECD/IEEE (米国電気電子学会)/DQ Institute に基づいています。DQとはIQのデジタル版で、2018

からデジタルリテラシー、スキル、レディネスの窓口として

認定されています。

(鹿児島市教育委員会学校 I C T推進センター所長)

「DQ World」は、

DQ (デジタルインテリジェンス)

の概念

オ

1 4

ば、 り肯定的かつ自律的に活用する基盤をつくるために必要不可 事象に対する判断基準や対処方法について学び、ICTをよ 児童生徒が、インターネットの仕組みやそこで起こる様々な 推進が明記されるようになっています。 欠な教育とされ、総務省、 る第1段階に位置付けられています。学校教育の課程でいえ スキルの3段階の中で、プログラミング教育の前段階にあた デジタル・シティズンシップは、DQが構成するデジタル ICTの活用が日常的になる小学3年生~中学3年生 内閣府、 中央教育審議会などでも

情報 そしてその先

を身につけた児童生徒が高等学校へ進学するようになりま こうした流れの中で、 今後、デジタル・シティズンシップ

視化されるとともに、その都度、振り返ることができる環境

人でも学び進めることができ、そしてその学びの成果が可

子ども自らが獲得していくものだという考えにマインドチェ ンジしていく必要があります。そのためには、子ども自身が

何もかも教師によってもたらされるのではなく、「学び」は、 なる「デジタル・シティズンシップ教育」においても同様で、 で自立的な「学び」です。それは1人1台端末時代に必須と

> が必要です。 World」を導入しています。 それを実現するために鹿児島市では、

自律的なICT活用を支えるDC

鹿児島市が導入するオンライン学習プラットフ

_DQ

デジタル市民のアイデンティティ 現実世界とネット世界の両方で、 健全で誠実なアイデンティティを 構築・管理する能力

スクリーンタイムの扱い 娯楽のためにスクリーンを見ている時間や 宿題とゲームを同時にするマルチタスク、 SNSを自制心を持って管理する能力

ネットいじめの扱い ネットいじめの役割を理解し、 状況をすばやく察知し、賢く対処する能力

> サイバーセキュリティの扱い 強力なパスワードの作成方法や サイバー攻撃の種類と対処法を知り、 自分のデータを守る能力

プライバシーの扱い 自分や他者のプライバシーを守るために、 インターネット上に共有される全ての個人情報を、 分別を持って管理する能力

(xJ

は、

学習

前

後

60

%

以

上.

0

る鹿児島

市

CITIZENSHIP

6

クリティカルシンキング インターネット上の情報の真偽や コンテンツの有害性、人間関係の信頼性を 正しく判断する能力

が

41

た探究学

習

基礎になるだけでは

はなく、

担 当

教 0

不足

する声

が

あ

が

9

てい

・ます

ル

を

効果的に

使うようにな

0

た

とい

0

た教育効果を実

:指摘される

情 \bar{o} シ

報

Ï

でより技術的な内容を学ぶ

際 員 Ι

0 0 C

橋渡

方で、

デジタル

・シティズンシッ

プ

教育

0

普

及が

自

治

体

す。

デジ

夕 ル

・ティ

ズンシッ

は、

高等学校で

デジタルフットプリント インターネットの性質やオンラインでの 言動と現実世界との帰結を理解し、 責任を持って行動する能力

デジタル共感力 インターネット上での 自分と他者のニーズや感情に対して、 共感を示す能力

5

DQ

夕 からも ズンシ n ル 童 ル ネ た 学校 が改 つくこと • ッ が ح ッ シ 1 1 デジ 田 現場 会善さ ブ テ 1 答 ラ 夕

を正式導入す 来年 なる DC World 実 ŋ でし 度 際 組 か 教 小中 て学ぶ て n Ó テ V) て ・ます。 ゚゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゚゙゙゙゙゙゙゙゚゙゙゙゙゙゙゙゚ 八 生向 ます。 0 _ ク ズンシッ 0) ij H ス テ 牛 Ó イ ル

育

に

取

ょ

う。

年

蕳

きるテーマを取り上 政 策に基づくため、 こうした指導案では、 そのため、 DQ プをおさらいするため カ 0) 一げる予定です Worldに加え、 ルシンキング」 中 で、 スキ 株式会社サイ 情報 ル の格差が生まれることが 0 真偽の デジ など、 高等学校 タ の 1 見分け方などに ĺ 授業指導案を フ 探究学習が展開 エ シ から IJ テ ッ デジ イ ク ズンシ スで 開 夕 0 ル ッ

新しい キルを持つことが重 用 を身につけることです。 イティビティ、 待されてい さらに、 11 て世 技術やサ 界共通 デジ る 1 夕 0) 0) デ 課題を解決 ビスをつく は、 ル ・ジタ 要になってきます。 シ D 具体的には、 ル ティズンシッ Q • 0 コンペテ つ 上位概念であるデジ したりするマインド たり、 地 ゚゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゚゙゙゙゙゙゙゙゚゙゙゙゙゙゙゙゚ プに プ 球規 テ 口 イブネ グ 加 模 ラミン え、 0 視 ż タ 高校 セ 野 (競争 ットとス グ ル を持 んなどを 段 ク 力 で

で各段階で るがていきたいと思 今後もサイバ の 必 要な学習 1 フ 心います 工 ij 項 ッ クスでは、 目 0 見える化、 小学校から高等学校 そして教材開発 ま

問 E-mail: info@cyber-felix.com W bサイト:https://cyber-felix.com. わせ先 株式会社サイバーフ 、エリ ック

ちがICT

子どもた



(一社) ICT CONNECT 21 — - 「教育の情報化」に関係する皆 さまにオープンな場を提供し、コネクトすることで教育を良くし ていく団体。教育とICTについての情報を毎週メルマガで配信中!