

GIGA スクール時代の学校図書館の新たな機能

デジタル・シティズンシップ教育を中心に

法政大学キャリアデザイン学部 教授 坂本 旬

キーワード：学校図書館、デジタル・シティズンシップ、デジタルリテラシー、ESD、アップスタンダー

はじめに

GIGA スクール構想の実施に伴って、学校図書館現場も新たな変化を求められつつある。会計年度任用職員制度の導入や自治体におけるDXの推進など、学校司書の新たな専門性が注目される状況が生まれつつある。とりわけ、学校図書館現場におけるデジタル・シティズンシップ教育への関心は強く、さまざまな学校図書館関連団体がデジタル・シティズンシップ教育をテーマにした講演会や研修を開催している。学校図書館のデジタル化を進める上で、デジタル・シティズンシップ教育は重要なキーワードの一つとなったと言ってもよいだろう。

本研究ノートは2022年8月6日、オンラインで開催された学校図書館問題研究会（以下、学図研と略）主催による学校図書館全国集会の基調講演の記録記録を元にしており、学校図書館問題研究会の許可を受けて掲載するものである⁽¹⁾。講演タイトルは「GIGA スクール時代に求められるデジタル・シティズンシップ教育」であったが、これは学図研からの依頼によるものである。本稿は、原稿内容を鑑みて「GIGA スクール時代の学校図書館の新たな機能：デジタル・シティズンシップ教育を中心に」に変更した。なお、文章化にあたって、「研究ノート」としての体裁を取るために、口語体から文語体に変更し、

講演で用いたスライドを本文内に取り入れ、実践紹介などの講演内容の一部を削除するなど、大幅な修正を行っている。また、可能な限り参考文献や脚注をつけた。

1. デジタル・シティズンシップ教育が求められる背景

デジタル・シティズンシップについて論ずるならば、ぜひとも考えなくてはならない背景がある。もちろんGIGAスクール構想もその一つだが、それだけではない。特に今、注目を浴びているのがロシアによるウクライナ侵略である。英「インディペンデント」は2022年3月7日、攻撃によって崩壊したウクライナの小学校の瓦礫の前で、市民がその様子をスマホで撮影している画像を配信した⁽²⁾。つまり、このような戦争の状況であっても、市民がスマホを持って現場を撮影し、世界中に配信することができる時代であることを意味している。「フィラデルフィア・インクワイア」は、2022年2月23日付のAP通信が配信した画像を掲載しているが⁽³⁾、この画像も同じように市民がスマホを持って反戦デモの様子を映して配信しているのである。まさに、今は誰でもがメディアになれる時代である。過去を遡ってみると、このように市民が自由に映像を撮って配信するようになったのは2010年以降、つまり1人1台のスマホを持つようになってからとってよいだろう。

2021年1月6日にアメリカの議事堂が襲撃された事件が起こったが、このように政治的分断が大きな問題になる時代でもある。アメリカの雑誌「タイム」は、2022年1月22日「サイバー・シティズンシップ教育は国家的優先事項にならなければならない」というキャプションをつけた記事を掲載した。つまり、デジタル化が進む今日の社会の一員として責任ある行動をとるために新たなサイバー・シティズンシップのスキルが必要だというのである。このサイバー・シティズンシップは、デジタル・シティズンシップと類似の概念だと言ってもいいだろう⁽⁴⁾。このように、日本だけではなく、世界中でデジタル・シティズンシップが話題となり、議論されていることをまず思い起こす必要がある。

インターネット上には他にもさまざまな問題がある。2021年6月22日付の読売新聞は「堀ちえみさんのブログに159回『消えてくれ』…45歳女を書類送検」と題する記事を配信した。45歳の女性が堀ちえみさんへの中傷コメント

を159回以上投稿した。この女性は、「嫌いだ」という理由で中傷コメントをしたという。その結果、逮捕されて書類送検されたのである⁽⁵⁾。2021年6月12日付けの読売新聞は、「ブログでヘイトスピーチ 130万円の損害賠償」という記事を配信した⁽⁶⁾。この記事には「匿名のブログでヘイトスピーチを受けたとして、在日コリアン3世を母親に持つ大学生が容疑者に対して300万円の損害賠償を求める訴訟を起こし、130万円を賠償する判決を言い渡した」と書かれている。この事件の容疑者は子どもではなく、大人であった。ネットで中傷するのは一体どういう人なのだろうか。国際大学の山口真一准教授の調査によると、高学歴の男性が多く、年収が高くて主任・係長クラス以上の男性という傾向があるという⁽⁷⁾。中傷の理由は正義感であり、正義感からネットで中傷してしまう例が後を絶たない。

さらに問題なのは陰謀論である。陰謀論は日本でも数多く流通している。2021年6月11日付の朝日新聞は「『根拠がない主張』垂れ流すSNS 陰謀論で優越感、背景に孤独と不安」というタイトルの記事を配信した⁽⁸⁾。この記事には「コロナワクチンを打つと5Gの電波で体を操られる」、「東日本大震災は人工地震である」といった根拠のない陰謀論が紹介されていた。このような陰謀論が日本でも拡散されている現実があるということを忘れてはいけない。朝日新聞は2022年3月16日に「情報拡散、危うい『シェア』 ウクライナ侵攻とメディア」というタイトルの記事を配信した⁽⁹⁾。この記事はロシアによるウクライナ侵攻をめぐる偽情報が数多くソーシャルメディアに出回っていることについて、筆者が受けた取材をまとめたものだ。

今日、問題になっているのはロシアの国営メディアが日本語で日本でも偽情報を発信しており、それを真に受ける人たちによって数多く共有されていることである。その背景にはロシアが偽情報である国家的なプロパガンダを世界中に流通させ、ロシアの侵略を正当化しようとする意図がある。これに対して日本でほとんど何も対策がされておらず、放置状態である。2022年3月7日のYahooニュースは、鳥海不二夫教授がTwitter上で「ウクライナ政権はネオナチ政権だ」と拡散しているのはどういう人なのか調査した記事を掲載した⁽¹⁰⁾。調査の結果、反ワクチン系の陰謀論と「ウクライナ政権はネオナチ」と主張するアカウントの一部が重なっていることがわかったという。つまり

陰謀論を信じる人は、ほかの陰謀論も信じやすい傾向があるということだ。

2022年8月3日、産経新聞は「安倍氏事件のデマ発信アカ、過去に親露・コロナ陰謀論投稿 海外勢力関与か」という記事を配信した⁽¹¹⁾。安倍晋三元首相の銃撃事件のデマを拡散している中核のアカウントを調べてみると、ウクライナ侵攻や新型コロナウイルス感染症ワクチンに関するデマなどを発信しているアカウントと共通しているという点がわかったという。そして、海外の勢力が関与し、発信元が海外の可能性が高いという「Sola.com」による調査結果を報じている。ロシアによる陰謀論は日本のTwitterユーザー間で拡散しているが、投稿記事を見てみると非常に怪しい情報が流通していることがわかる。「ウクライナ人はナチス」といったデマを誰が拡散しているのだろうか。海外の情報をわざわざ日本語に翻訳したり、海外から拡散されていたりしている可能性がある。

2022年7月10日は参議院選挙の投票日であった。大手の伝統的なテレビや新聞などではほとんど議論されていなかったが、TikTokが選挙活動に使われていた。TikTokで「政治」というキーワードで検索すると、6つの投稿のうち3つが参政党に関する投稿であった。これらの投稿はすべて動画だった。α世代、つまり今の小学生・中学生ぐらいの世代の多くの子どもたちがTikTokを使っている。そして大学生はいわゆるZ世代といわれるが、彼らはどちらかというTwitterやInstagramを使っている。つまり、今の子どもたちは大学生とは多少異なる情報環境の中に生きているということである。

TikTokの世界では、参政党の情報が数多く出回っている。情報の中身を見ると「1分でわかるコロナ騒動の真実」、「ファイザー 売上高3兆円超え」、「架空の病気を作る」といった新型コロナウイルス感染症ワクチンに関する陰謀論が多い。気候変動は嘘だという陰謀論もTikTokでは数多く流通している。参政党は自然保護を自称しているが、同時に陰謀論も主張しており、危険な状況といっていいだろう。参政党は日本版Qアノンといわれるように陰謀論を主張する政党だが、この政党が議席を取ったということはかなり大きな事件だと考えなくてはならない。なぜなら、α世代が10年たてば選挙権を持つようになり、今とは大きく変わったメディア環境で政治が左右される状況が生まれてくると考えなければいけないからである。NHK党も議席を得たが、

こちらはユーチューバーが当選している。以前ならばこうした候補者が当選することはほとんど考えられなかった。かつてならば泡沫政党といわれていただろう。しかし、現在は若者の支持を受けて当選する時代だということの重みを強く感じなくてはならない。こうしたことは、新聞の記事にならないことだが、子どもの情報環境が大きく変わっているということは意識しておくなくてはいけないことである。

2022年7月19日、「BS世界のドキュメンタリー」で「“幸せ”に支配されるSNSの若者たち」というドキュメンタリーが放送された⁽¹²⁾。このドキュメンタリーはフランスのテレビ局が制作しており、今日の情報環境やSNSが若者たちに大きな影響を与えていると主張する。この番組の中では、影響を与えるもっとも大きな原因はソーシャルメディアのアルゴリズムだと指摘されていた。ステレオタイプな男性像・女性像が数多くソーシャルメディアに現れる。一つの投稿をクリックすると、それに類似する投稿が次々に表示される。若者は、表示されるステレオタイプなかわいい女性像やかっこいい男性像といったイメージと自分との違いを意識せざるをえない。そして、そうではない自分に対して卑下する気持ち、鬱状態に陥るのである。「リア充」を求めて「リア充」を演じるということまでやる人もいる。その結果、特に十代の女性たちの間で急激に鬱になり、自殺にいたる事例が増えているのである。これは世界的な傾向であり、その背景にあるのがアルゴリズムなのである。

筆者が毎年、附属中学校で授業するときには生徒に尋ねる質問がある。ある写真共有サイトに投稿された奇形のデイジーの写真を見せながら次のように問う。「この写真は2015年7月、福島原発花というタイトルで、写真共有サイトに掲載されたものです。『何も言う必要ありません。花の生育が原発の影響を受けるとこのようになります。』と書かれています。この写真は原発の影響を証明していると思いますか。」生徒には「はい」か「いいえ」で答えさせ、その理由も書かせる。この投稿には画像以外の情報はほとんどないため、「いいえ」と答える生徒が多いが、問題はそこではない⁽¹³⁾。

2020年、附属中学校の2年生に質問したところ、2分3の生徒が「いいえ」と答えた。このテストには「マスター：強力な証拠を認めず、情報源に対して疑問を持つ」「萌芽段階：強い証拠を認めないが、情報源については無考慮」

「初級者：強い証拠を認めるか、不正確な理由づけを考える」という評価基準がある。しかし、この情報源に疑問を持つマスターレベルの生徒は、たった1.4%しかいなかった。毎年同じ問題を生徒にやらせているが、結果は変わらず、同じ傾向である。ひと言でいえば、今の中学生は情報源を疑うことを知らないといっていいだろう。情報源の信頼性の評価の仕方を教わっていないのである。まずそれが大きな問題だ。今の子どもをめぐる状況は、オンライン上のさまざまな偽情報やヘイトスピーチ、そしてアルゴリズムに対して、何の抵抗力もない状態に陥っているということをまず理解しなくてはならない。そしてそれは、将来の日本の政治に大きな影響を与え、民主主義が崩壊する可能性さえあるということである。

2. デジタル・シティズンシップ政策の動向

デジタル・シティズン（市民）とはモスバーガーらによると「社会や政治、行政に関わるためにITを活用する人」であり、この定義がもっとも一般的である（Mossberger et al., 2008:1）。デジタル端末を使って社会に参加する人のことをデジタル・シティズンと呼び、その能力をデジタル・シティズンシップと考えればよい。2つのデジタル・シティズンシップの定義を紹介したい。欧州評議会の定義では「デジタル技術を利用して社会に積極的に関与し、参加する能力」（Council of Europe, 2020:7）である。「能力」である点が重要だ。次に、アメリカのコモンセンス財団は「学び、創造し、参加するためにテクノロジーを、責任を持って利用すること」と定義する。この組織はデジタル・シティズンシップの教材や指導案を数多く作っており、より学校教育に即した定義である。デジタル・シティズンシップを教育の問題として考えるのである。学校教育、特に幼稚園から中学高校までの子ども・若者を対象とした教育が主となる。

コモンセンスのデジタル・シティズンシップ教育の原則とは「安全に、他者を尊重して、社会に責任を持つ」である。そしてシティズンシップであり、政治リテラシーを含む。また、批判的思考力がないとシティズンシップにはならない。この能力が土台にある。そしてそれは民主主義を危機に追いやる偽情報や陰謀論、プロパガンダに対する抵抗力にならなくてはいけない。メ

ディアリテラシーはデジタル・シティズンシップの一部であり、ステレオタイプや偏見を排除して多様性を尊重する力だ。こうした能力を土台に、デジタルツールを政治への関与と参加に活用し、なおかつ、「アップスタンダー」になることをめざす。この「アップスタンダー」は特徴的な言葉だが、後ほど解説する。

現在の市民社会には次のような問題がある。第一に「デジタル・デバイド」である。つまり、デジタルの恩恵を受けられる人と受けられない人が存在し、そのことが社会的不平等を生んでいるということだ。インターネットにアクセスすることさえ困難な人が存在する。これはデジタル・インクルージョン(包摂)の問題とっていいだろう。そして、先ほど紹介したように、「オンラインの誹謗中傷やヘイトスピーチ」や「フェイクニュース」と呼ばれる偽情報や陰謀論の問題が挙げられる。その結果として、「政治的な分断」が起こる。その背景には、アルゴリズムによるフィルターバブルがある。最近特に深刻な問題は「プロパガンダ」だ。外国からの情報操作による介入が起こっているといういい状態になっている。世界中でこの問題に対する政策が議論され、かつ政策化されている。日本でほとんど報道されないが、とても深刻な問題だと考えられている。

こうした問題は、実は子どもの問題というよりはむしろ大人の問題だ。子どもにどう教えるかという話ではなく、まず自分たち自身の問題だということを深刻に考えない限り、教育に活かすことはできないだろう。子どもも大人も同じ問題を抱えていると考えれば、子どもと大人が共に取り組むべき問題だと理解することができる。決してよく知っている大人が何も知らない子どもに教えることができるような問題ではないということだ。

次にデジタル・シティズンシップ教育政策の動向を紹介する。第一は、総務省の動向である。総務省は2022年の5月・6月に「メディア情報リテラシー(MIL)」を中心とした政策を公表した。それだけではない。デジタル・シティズンシップ教育の中心となる施設は公共図書館や生涯学習センターといった学校教育以外の社会教育施設であり、2023年度以降からメディア情報リテラシーやデジタル・シティズンシップの教育事業として成年・高齢者向け実証講座を行うことになるだろう。総務省は学校教育を管轄する省庁ではないた

め、社会人向けの講座が中心になるが、そこには教職員も含まれる。一方、内閣府は学校にデジタル・シティズンシップ教育を導入しようとしている。そして、次期学習指導要領の改訂に向けた交渉を文科省と行っているといわれている。この二つの動向を簡単に説明する。

総務省は、2000年に「放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会」報告書でメディアリテラシーの定義を発表した（総務省、2000）。しかし、これは教育工学的な定義と、著名なメディアリテラシー研究家の鈴木みどりによる欧米のメディアリテラシー研究の成果との合体であった。2009年に公表された「インターネットの特性を踏まえた情報の受発信・情報交換についての指導内容等に関する調査研究」報告書はICTメディアリテラシーという用語を使っているが、この定義には欧米のメディアリテラシー理論の影響はほとんどなくなり、日本の教育工学の定義が中心となった（総務省、2009）。2022年になって、この総務省の政策が大きく変わった。政策にユネスコの「メディア情報リテラシー」概念を採用したのである。この「国内外における偽・誤情報対策を中心としたメディア情報リテラシー向上施策の現状と課題等」という報告書を作成した「ICTリテラシー向上施策研究会」の座長は山口真一国際大学准教授であった。この政策の変化は今後の日本の教育に影響を与えることになるだろう。

この政策変更の背景は以下の通りである。2022年5月10日に、総務省の情報通信審議会は「2030年頃を見据えた情報通信政策の在り方」という答申案を出した（総務省、2022a）。この答申案は6月30日に正式な答申となった。そこには「メディア情報リテラシーの向上（デジタル・シティズンシップ）」という項目があった。そして「自立的なデジタルの利活用を通じて様々な相手とコミュニケーションを行い、多様な社会活動に参加に参画し、よりよいデジタル社会の形成に寄与する『デジタル・シティズンシップ』を育むための教育を行うことが必要となる」、「今後はこうしたデジタル・シティズンシップの育成にシフトすべき」だと述べられている。ここに書いてあるデジタル・シティズンシップの定義は、欧州評議会の定義である。2022年6月17日に総務省は「メディア情報リテラシー向上施策の現状と課題等に関する調査結果報告」を発表した（総務省、2022b）。ここでも「メディア情報リテラシー」と

いう用語が使われている。メディア情報リテラシーとは、メディアリテラシーと情報リテラシーを統合したものである。IFLA（国際図書館連盟）もメディア情報リテラシー政策を採っており、2011年に「メディア情報リテラシー勧告」を発表している（IFLA, 2022）。以前は情報リテラシーという用語を使っていたが、インターネットのソーシャルメディアへの対応を含めたメディアリテラシーを含むものになったのである。

前述の報告書をまとめると7つの項目になる。第1は、諸外国における偽・誤情報対策を中心としたメディア情報リテラシー向上施策の現状、第2は、メディア情報リテラシー関連の国際指標における我が国と諸外国の比較、第3に、我が国における偽・誤情報に関するメディア情報リテラシー向上施策の課題と解決策、第4に、教育機関や事業者等が偽・誤情報に関するメディア情報リテラシー向上施策を実施する際に考慮することが望ましい事項、第5に、令和3年度事業で開発した偽・誤情報に関する啓発教育教材及びその学習計画・効果測定手法の概要、第6に、令和3年度事業で実施した偽・誤情報に関する啓発講座実証、そして第7は、成熟したICT利活用が行われる社会を実現するためのメディア情報リテラシー向上施策のあるべき方向性である。

今後、総務省としては2023年度からまず実証段階として全国の公共図書館や生涯学習センター、あるいはこの2つが合体しているような大型施設を全国からいくつか選び、そこを中心に実証講座を実施すると考えられる。総務省の報告書では、「成熟したICT利活用が行われる社会の実現に向けた取組への展開」の中にさまざまなことが書かれているが、「メディア情報リテラシーはデジタル・シティズンシップを構成する要素の一つ」と書かれている点は重要である。さらに「(我が国でも、この考え方を踏まえて)情報を効率的に収集・作成するための情報端末等の様々なデジタルツールを自らの判断で使いこなして、学び、創造し、社会に参加できるようになる必要がある」と書かれている。

2022年7月31日、LINEみらい財団はシンポジウム「子どもたちのデジタル社会への参加に向けた環境づくり—OECDデジタル環境の子どもに関する理事会勧告の観点から子どもたちのウェルビーイング、シチズンシップを考える—」を開催した。総務省情報流通行政局情報流通振興課の田邊光男課長は

このシンポジウムで総務省に政策に関する報告を行ったが、この報告でもメディア情報リテラシーの重要性について触れている。この背景には山口真一が調査した「メディアリテラシーと情報リテラシーが低い人は偽情報、誤情報を拡散する傾向がある」という研究成果がある（GLOCOM, 2022）。また、インターネットやスマホユーザーの全体の半数以上が、ニュースの発信元を確認しないとすることも調査の結果、判明している。このような状況を踏まえ、これからの総務省のリテラシー政策は、欧米で普及しているデジタル・シティズンシップの政策へと転化しなくてはならないと述べられている。そのため、「ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会」を設置し、具体的な政策を立案する予定である⁽¹⁴⁾。

さらに、注目すべきなのは内閣府の総合技術科学技術・イノベーション会議教育・人材育成ワーキンググループの動向だ。このワーキンググループは2022年6月2日に「Society5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ」（内閣府, 2022）を発表しているが、そこには「デジタル・シティズンシップを育成することは喫緊の課題となっている」、「『デジタル・シティズンシップ』が子供たちに備わっていることが大前提」と書かれている。さらにデジタル・シティズンシップ教育推進のためのカリキュラム等の開発がロードマップとして記載されている。この政策パッケージには、デジタル社会における子どもたちを取り巻く環境やフィルターバブル現象も触れられている。このように、文科省に対してさまざまな圧力がかかっている状況だといってもよい。すでに内閣府と文科省が政策の調整を行っていると思われるが、デジタル・シティズンシップのカリキュラム開発のロードマップまで書かれていることから考えると、文科省はこの政策に対してリーダーシップをとることが強く要望されると思われる。

2022年2月9日の日本教育新聞は、「次期学習指導要領にデジタル・シティズンシップを 総合科技会議が素案」というタイトルの記事を掲載している⁽¹⁵⁾。この記事によると、この政策パッケージが次期学習指導要領を見込んだものであることがわかる。その影響は中教審の生涯学習分科会の会議にも表れている。教育新聞は2022年7月1日の記事で、中教審生涯学習分科会（第119回）の審議の様子を報じている。そこには「真偽の疑わしい情報や悲惨な

事件などの情報に市民が当事者として対応せざるを得ない状況」が生じており、社会教育においても「ICTスキルやデジタルシティズンシップ教育に関する取り組みを強化している方向性が示された」と書かれている⁽¹⁶⁾。

ただし、文科省はデジタル・シティズンシップを政策に取り入れることに対して必ずしも積極的とはいえない。文科省の文科省学校教育情報化推進専門家会議による「学校教育情報化推進計画（案）」が2022年4月21日に発表されているが（文部科学省，2022a）、その議事録を読んでもデジタル・シティズンシップという言葉は一言も出てこない（文部科学省，2022b）。議事録や配布資料を調べてみると、先程の内閣府の政策パッケージも、概要が配布されていることがわかるが、その中でデジタル・シティズンシップという用語が小さい字で書かれているにすぎず、ほとんど議論の対象になってない。

しかし、自治体レベルでは文科省の政策に関わらず、次々にデジタル・シティズンシップを取り入れた政策へと転換している。GIGAスクール構想を熱心に取り組みうとすると、この転換をやらざるを得ないのであろう。もっとも導入が早かったのは吹田市である。筆者が2022年9月8日に行った吹田市の草場敦子教育センター長へのインタビューによると、吹田市では2000年代に深刻ないじめ事件があり、いじめ予防のためのソーシャルスキルを育成するためにGRE・ENスクール・プロジェクトを政策に位置付けた。さらにGIGAスクール構想が導入されると、1人1台端末環境をデジタルデバイドの解消のために使おうとしたという。さらに情報モラル教育では対応できないと考えた結果、デジタル・シティズンシップにたどり着いたのである。つまり、吹田市にはデジタル・シティズンシップ教育を導入する土台があったことになる。これはデジタル・シティズンシップ教育の意義を考える上で、貴重な事例である。

一方、デジタル・シティズンシップ教育への批判もある。『GIGAスクール構想 光と影、教育の展望』（大阪教育文化センター、2021年）は「日本版『デジタル・シティズンシップ』の教材」は危険を放置して自己責任に委ねる」と述べている（大阪教育文化センター，2021:104）。しかし、この本の著者たちは筆者らの本や論文の中身を十分に読んだ上で批判したものではないように思われる。『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』の筆者らはコモンセンス財団の考え方や理論をもとに

しているが、その点についての十分な言及がない。批判するのであれば、コモンセンスのデジタル・シティズンシップ教育の土台となっているハーバード大学のプロジェクトゼロの理論に言及する必要がある。コモンセンス財団のデジタル・シティズンシップ教育理論は「危険を放置して自己責任に委ねる」ものではない。コモンセンスは「責任のリング」と呼ばれる概念をデジタル・シティズンシップの中心に置くが、その責任とは「自分への責任」、「コミュニティへの責任」、「世界への責任」の3つである。「自己責任」と「自分への責任」は異なる概念である。コモンセンスは「責任のリング」を「自分の行動が自分自身に与える影響だけでなく、地域社会やより広い世界に対しても責任があるということ」だと指摘している。そしてこの3つのリングは、それぞれモラル、倫理、シティズンシップに対応する。(Common Sense, 2021:17)。また、同書は、欧州評議会はデジタルリテラシーをデジタル・シティズンシップの上位概念として扱っていると書かれているが、これも正しいとはいえない。欧州評議会のデジタル・シティズンシップ関連文書を丁寧に読む必要がある。

スマホを使うと「スマホ脳」になる、あるいは学力が下がると書かれた本がある。例えば、『スマホが学力を破壊する』（川島隆太著、集英社、2018年）は一つの例だ。このような主張を信じる人もいるが、この本には大きな問題がある。例えば、スマホを使ってマルチタスクをやると脳が破壊されてしまい、悪影響があると書かれているが、相関関係は因果関係ではないにもかかわらず、まるで因果関係であるかのように表現している。内閣府が調査によると、子どもの貧困と成績は相関関係があるといわれている。つまり、子どもの学力は、スマホの問題よりも、子どもの家庭環境の問題と関係している可能性が高い。子どもの学力問題の背景には多様な要因が考えられる。スマホと安易に結びつけるのは禁物である。

また、教育にコンピュータを導入しても学力が上がらないと主張をする人もいる。その理由に挙げられているのが、OECDが2015年に行った調査だ。ところが、この調査の結論はほとんど紹介されていない。この調査の結果は次のとおりである。「コンピュータの使用によるプラスの効果は、特定の成果やコンピュータの特定の使用方法に限定されるという点で一致している」

(OECD, 2015:163)。つまり、ただ単にコンピュータを導入するだけでは効果はなく、コンピュータを使う教育方法の改革が必要なのである。教育方法を改革した場合は効果があるという。例えば、北欧のように学習のツールとして用いる使い方をしている地域では効果をあげている。教育方法を変えることなく、数多くのコンピュータを導入するだけの学校は失敗するのである。

さらに指摘すべき点がある。それは国連子どもの人権委員会が2021年に発表した「デジタル環境に関連する子どもの権利に関する一般意見第25号」(United Nations, 2021)である。この一般意見は、子どもの学習教育のアクセスを改善して学習や課外活動への参加の支援に際して、デジタル技術が重要だということを子どもたち自身が強調している。この文書は、世界中の子どもたちの意見をまとめて作ったものであり、世界中の子どもたちがデジタルツールを使いたいと主張していることを意味する。そしてそれが子どもの人権だと子どもの人権委員会も述べていることになる。ただし、それだけではなく、子どもをリスクから守ることも大事であり、この2つのバランスを意識しなくてはならない。この点は、国連子どもの人権委員会だけではなく、OECDもユネスコなど、ほとんどの国際機関が指摘している⁽¹⁷⁾。

3. GIGA スクールの現状と課題

日本では、そもそもICTツールを学校教育に使うという発想が十分ではなく、2018年OECDの調査結果の結果を見ても下から数えた方が早いほど活用されていなかった。「学校の勉強のためにインターネット上のサイトを見る」児童生徒の数を調べた調査では、日本とOECDの平均が並べているが、一目で日本がとても少ないことがわかる(OECD, 2018a :12)。しかし、インターネット閲覧を増やせばいいわけではなく、問題はその使い方にある。このような状況の中でGIGAスクール構想が始まり、1人1台の端末が配付されることになった。これは1回限りであり、次は何も決まっておらず、自治体任せである。持続的な教育環境として構築できるかどうか疑問がある。政府にもデジタル・インクルージョンの視点が十分ではない。人的支援も問題であり、地域間格差が拡大する可能性がある。

文科省による「GIGAスクール構想の課題に関する各種調査の結果」(2021

年8月)には、GIGAスクール構想でどんな問題があるかという質問項目がある。これによると、学校での学習活用や教育のICT活用指導力が問題だという回答が多く、情報モラル教育に関してあまり意識されていないことがわかる。教育委員会や学校現場では、授業の中でどのように端末を使うかという問題に意識が集中していると言える(文科省, 2021b)。

教育新聞は2021年4月26日に記事「学校図書館とICT活用 教育課程の展開に寄与するためには」を配信している⁽¹⁸⁾。これはGIGAスクール構想における学校図書館の役割について、文科省総合教育政策局地域学習推進課の横井理夫課長課長が語ったものであり、ここには「授業改善に活かす」、「図書とパソコンなどの情報端末を併用した授業の実施」、「電子図書館の取り組み」の3点が指摘されている。この3点を実現するためには人や機器の整備などの問題が残されている。また、東京新聞は2021年9月15日の朝刊で「町田で小6児童が自殺 学校の1人1台タブレットがいじめの温床に パスワードは共通 『なりすまし』証言も」という記事を配信した⁽¹⁹⁾。町田市で小学校6年生の女の子が自殺した事件を報じたものだ。この学校は1人1台タブレット端末を積極的に導入しており、そのタブレットがネットいじめに使われたという。

毎日新聞は2021年9月17日に社説「町田小6 いじめ自殺 端末利用の再点検が急務」を配信している⁽²⁰⁾。この記事によると、このいじめ自殺事件に対して、当時の萩生田文科大臣は、記者会見でパスワードの管理の重要性を指摘しているという。ネットいじめの問題は重大であるが、実際に行っていることはパスワードの管理である。当然のことだが、この問題はパスワードを管理するだけで解決することはない(ネットいじめについては第7章を参照)。

2021年1月26日、中教審は答申「『令和の日本型学校教育』の構築を目指して」を発表した。これは日本型学校教育とGIGAスクール構想をブレンドしたものである。日本型学校教育の良い点とされているものは、学習指導と生徒指導を統合した総合的な教育が行われていることだが、現実にはこれが教職員の過重労働を生んでいる原因でもある。OECDも日本の学校教育を評価する一方で教職員の過重労働は問題であることを指摘している(OECD, 2018b)。教員の過重な労働環境の中で、教員になりたがる若者が減少し、今では教員不足に陥っている。さらに、この答申にはICTについて、活用という視点から

しか書かれていないという問題がある。筆者の考えによると、単なる活用の問題ではなく、子どもたちが現実にデジタル世界に参加しているという現状をどう捉えるのか、そのために何が必要かというより大きな問題を考えるべきであろう。

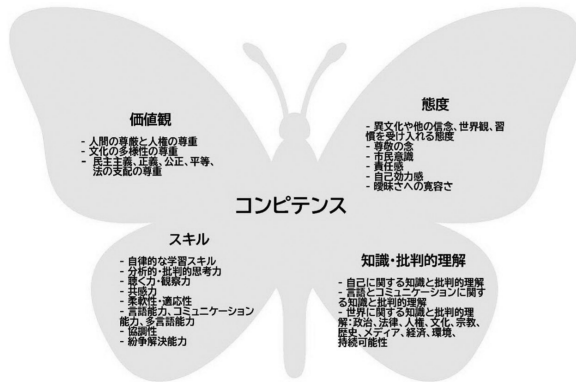
4. デジタル・シティズンシップ教育とは何か

よく知られたデジタル・シティズンシップの定義の一つが欧州評議会によるものである。これによれば、「デジタル・シティズンシップとは、効果的なコミュニケーションと創造力を用いて、デジタル環境に積極的、批判的かつ的確に関わり、責任をもって情報技術を用い、人権と尊厳を尊重した社会参加を実現する能力である」(Council of Europe, n.d.)。よりわかりやすい定義は欧州評議会が2020年に公開した「デジタル・シティズンシップ教育研修資料集」の定義である。これによると「デジタル・シティズンシップとは、デジタル技術を利用して社会に積極的に関与し、参加する能力」である。さらに「デジタル以外の民主主義的なシティズンシップと共存し、相互に影響し合う関係」だと述べられている(Council of Europe, 2020:7)。つまりデジタルの活動とデジタルではない対面の活動とは共存しており、両者をセットで考えなくてはならない。私たちの日常生活では1人1台端末を持つのが当たり前になっている。大人だけではなく、子どもも小学校中学年になると持ち始め、小学生でさえ5割以上がすでに持っている状態にある。つまり、スマホを持った途端にデジタル世界に投げ入れられているという状況といってもよい。この現実をしっかりと見つめなければならない。そのことを考えなければ今の教育は考えられないというほど重要な問題なのである。それは端末の活用の問題ではなく、デジタル世界の中でどう生きるかという問題として考えるべき問題である。欧州評議会のデジタル・シティズンシップの考え方は、そのような観点から作られたものだ。これは、民主主義的な文化というものをどのように構成するか、作り上げるかということと関係している。

欧州評議会のデジタル・シティズンシップの土台となっているコンピテンス(目的達成力)は、デジタル・シティズンシップの蝶と呼ばれる(図1)。ここには、価値観と態度、スキル、知識・批判的理解の4つの領域があり、

合計20のコンピテンスがある。

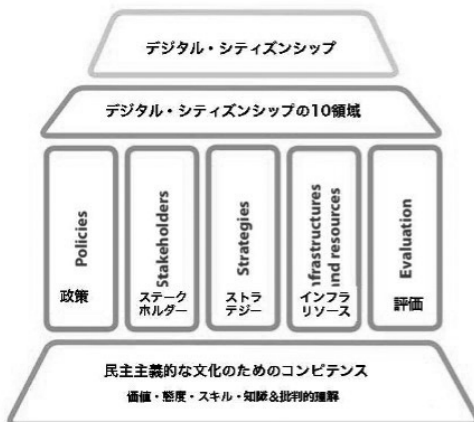
図 1 民主主義的文化のための20のコンピテンス



出典：Council of Europe. (2022:12)

それらをデジタル・シティズンシップの中で教えるのだが、その10個の領域を政策、ステークホルダー、ストラテジー、インフラリソース、評価の5つの柱が支えている（図2）。

図 2 デジタル・コンピテンス発達のための欧州評議会モデル



出典：Council of Europe. (2022:15)

欧州評議会のデジタル・シティズンシップの10領域は、3つの大きな分野にまとめられる(表1)。1つめは「オンラインになること」。ここにはデジタル・インクルージョンとユネスコのメディア情報リテラシーが含まれている。2つめは「オンラインのウェルビーイング」。ウェルビーイングとは「幸福」と訳されることが多いが、「不安でない」「安心していられる状態」を意味しており、この状態をオンライン上に作らなくてはならない。そのためには共感やネット上でのアイデンティティを構築することといったものがある。3つめは「オンライン上の権利」。この中でもプライバシーはとても重要な要素である。もう一つは社会への積極的な参加だ。

表1 デジタル・シティズンシップの10領域

1. オンラインになること アクセス&インクルージョン 多様な意見に開かれたデジタル空間への参加 学習と創造性 生涯を通じて学習する態度と意欲 メディア情報リテラシー 批判的に思考し、創造的に表現する
2. オンラインのウェルビーイング 倫理と共感 他者の感情や視点を認識して理解する 健康とウェルビーイング リアルとバーチャルの双方で健康と幸せを得る オンラインの存在感とコミュニケーション ネットでの存在感とアイデンティティの構築
3. オンラインの権利 積極的な参加 責任ある決定のための能力と民主的な文化への積極的参加 権利と責任 オンラインにおける権利の責任の認識 プライバシーとセキュリティ 自分や他者の個人情報保護とリスクへの対処 消費者意識 オンラインの商業的現実を認識し、対処する能力

出典：Council of Europe. (2022:13-14)

アメリカの国際教育テクノロジー学会 (ISTE) も同様に、9つの要素を挙げている。こちらにも5番目にメディアリテラシーと情報リテラシーが含まれている(表2)。

表2 デジタル・シティズンシップの9つの要素 (国際教育テクノロジー学会)

1. デジタル・アクセス	平等なテクノロジーへのアクセス
2. デジタル・コマース	ネットでの安全な売買
3. デジタル・コミュニケーションと コラボレーション	情報をネット上で適切かつ安全に共有・協働
4. デジタル・エチケット	礼儀正しい行動規範によるテクノロジーの利用
5. デジタル・フルエンジャー	デジタル・テクノロジーの利用 (メディアリテラシーと情報リテラシーを含む)
6. デジタル健康と福祉	デジタル世界における身体的心理的健康
7. デジタル法	ネット上で見つけたテクノロジーやコンテンツの合法的な利用
8. デジタル権利と責任	インターネットの自由と責任
9. デジタル・セキュリティ	ネット上の安全

出典：Ribble, M & Park, M. (2019:39-41) .

デジタル・シティズンシップは少しずつ広まりつつあるが、同時にデジタル・シティズンシップへの批判も耳にすることが多くなった。その批判とは次のようなものだ。1つめは、「デジタル・シティズンシップ教育は子どもに自由にネットを使わせる危険な考え方である」というものである。これは大きな誤解であり、デジタル・シティズンシップは幼稚園から系統的に身を守るスキルを身につけさせる。この点が情報モラルとの大きな違いである。情報モラルは態度であって「してはいけません」といかせて終わることが多いが、デジタル・シティズンシップはスキルや資質として何度も繰り返して身につけさせることを目標にしている。

2つめは、「デジタルの前にリアルなシティズンシップ教育が必要だ」という主張だ。しかし、今はそもそもデジタルでないシティズンシップ教育をやる方が難しい状況にある。もしアナログなシティズンシップ教育をやるとしたらどうだろうか。デジタルでなければ印刷もできないし、パンフレットも作れない。アナログなガリ版印刷を今からやろうとするのは大変なことである。コンピュータを使わない方が難しいといえる。今は誰もがデジタル機器を使い、ソーシャルメディアを使って広報することを考える。デジタルの前にリアルなシティズンシップではなく、リアルとデジタルの両方を考える方が自然であろう。

3つめは、「既存の情報モラルに情報活用能力を組み合わせればデジタル・シティズンシップ教育になる」というものだ。情報モラルとデジタル・シティズンシップ教育は基本的な考え方が異なる。デジタル・アイデンティティのように情報モラルにはない要素もある。つまり情報モラルに情報活用能力を組み合わせただけではデジタル・シティズンシップにはならない。何よりもデジタル・シティズンシップは情報モラルよりもはるかに広い概念である。情報モラルも情報活用能力もデジタル・シティズンシップの一部にすぎない。

デジタル・シティズンシップ教育にはいくつかの前提がある。例えば、デジタル・シティズンシップは個人のモラルではなく、デジタル社会を含む民主主義的市民社会の形成者としての知識とスキルを身につけることを目的にしている。また、デジタル・シティズンシップ教育はすべての世代を対象としている。実際、子どもの方がソーシャルメディアに関しては詳しいことが

多い。大人は子どもから教わらなくてはいけないことも数多いのである。デジタル・シティズンシップ教育は対話の教育である。そうでなければ、今の情報デジタル世界を泳いで生きていくためのスキルは身につかないだろう。これは決して情報教育の一部ではなく、すべての教育の土台に位置付けられるものである。欧州評議会の考え方はまさにそのような考え方を示している。

デジタル・インクルージョンは、デジタル・シティズンシップの第一の要素に挙げられる。デジタル・デバイドを乗り越えてすべての多様な人々が等しくデジタル化の恩恵を得られることを意味している。2010年にアメリカの連邦通信委員会が全米ブロードバンド計画を発表した時、3億人のうち1億人がインターネットにアクセスできない状況にあったが、そこで活躍したのはアメリカの博物館図書館サービス振興機構（IMLS）であった。この組織が中心になり、デジタル・インクルージョン施策を打ち出し、「デジタル・コミュニティの構築：行動のための枠組み」という報告書を公表した。その内容は次の3点に集約される（IMLS, 2012:1）。

- (1) すべての人が高度なICTの利点を理解できる。
- (2) すべての人が高速インターネット接続機器やオンライン・コンテンツに公平かつ手頃な価格でアクセスできる。
- (3) すべての人がこれらの技術を利用して、教育的、経済的、社会的な機会を利用することができる。

ビザー（Visser）は、デジタルリテラシーと図書館の公共政策に関する論文を書いているが、彼はこの中で、アメリカの図書館とデジタル・ライブラリアンは全国的にデジタルリテラシーとデジタル・インクルージョンの最前線に立っていると述べている（Visser, 2013:108）。また、トンプソン（Thompson）らは、『デジタルリテラシーとデジタル・インクルージョン』という本の中で「図書館はアメリカのコミュニティにおけるデジタルリテラシーとインクルージョンの主要機関の一つ」であり、「図書館が一般市民と築いた信頼関係は、デジタル技術と情報を多様な世界に広める上で理想的な仲介役である」と述べ、デジタル・インクルージョンにおける図書館の重要性を指摘している（Thompson et al. 2014:77）。ニューヨーク市の公共図書館を描いたことで有名な映画「ニューヨーク公共図書館 エクス・リブリス」の中の象徴的なシー

ンのひとつが、ニューヨーク公共図書館で Wi-Fi ルーターを市民に貸し出している場面だ。公共図書館の委員会で議論している場面も出てくるが、その重要なテーマの1つがやはりデジタル・インクルージョンであった。

学校に目を向けると、アメリカでは、情報教育担当教員とスクールライブラリアンが協働して情報教育を担当することが一般的である。学校図書館は情報の世界への窓であり、この観点から見れば、当然インターネットで検索する方法を学ばなくてはならないが、それだけではなく情報の信頼性を評価する仕方や、安全にインターネットを航行するためのデジタル・シティズンシップ・スキルを身につける必要がある。

NHKは2021年9月9日、「クローズアップ現代 その校則、必要ですか？ 密着！改革の最前線」を放送した⁽²¹⁾。この番組にはデジタル・シティズンシップという言葉は一度も出てこないが、生徒たちは校則問題を議論するために端末を上手に使っている。生徒たちはアンケートを取ったり議論したり、あるいは、それらをインターネットで共有したりしている。これはすでにデジタル・シティズンシップの実践だと言ってよいだろう。日本テレビは2021年3月4日に「子どもに人気…高校生“防災ユーチューバー”」というニュースを放送した⁽²²⁾。この実践は工学院大学附属中学校・高等学校の有山裕美子司書教諭による取り組みであった。高校生が防災ユーチューバーとなり、さまざまな防災のためのアイデアや防災グッズ制作を発信しているのである。彼らは小学校にも行って防災教育をしている。このボランティアグループは、筆者がかつて映像の作り方を教えたことのある生徒であった。これもデジタル・シティズンシップ実践である。

5. デジタル・シティズンシップ教育とESD

学校におけるデジタル・シティズンシップの土台にあるのはSDGs（持続可能な開発目標）とESD（持続可能な開発のための教育）である。特に学習指導要領の土台にESDの理念があることはよく知られている。学習指導要領に前文が設けられたのは今回の学習指導要領が初めてであるが、そこには「持続可能な社会の創り手」という言葉が記載されており、最終的な学習指導要領の目標は「持続可能な社会の創り手」の育成だと言ってもよい。2015年に

それまでのMDGs（ミレニアム開発目標）からSDGsになってからは、ESDをEducation for SDGsと呼んでもよいだろう。ユネスコも2017年に「Education for SDGs」という冊子を発行している（UNESCO, 2017）。このESDの基本的な考え方が現在の学習指導要領の土台になり、その上にさまざまな教科がある。ESDの基本は探究学習だ。つまり、総合的な学習の時間や探究的な学習の時間はESDが土台なのである。そしてGIGAスクールが入ってきた。デジタルツールを正しく使って社会に情報発信することができなくてはいけない。そのためには情報モラルではなくデジタル・シティズンシップが必要である。（図3）

図3 GIGAスクール時代の教育理論と実践



さらに科学リテラシーや言語リテラシー、データリテラシー⁽²³⁾などが求められるようになった。これらをつなぐ概念がデジタル・シティズンシップ教育である。その一部としてメディア情報リテラシーが含まれていると考えればよい。つまりユネスコの3つの理論がここに合体し、それが日本の教育の土台、つまりOSになっていると考えれば分かりやすいだろう。このようにデジタル・シティズンシップの考え方をESDとつなぐことが必要となる。すでにユネスコスクールの世界ではGIGAスクールが入ってきており、GIGA端末を使ったESDが行われている。GIGAスクール時代のデジタル・シティズンシップ教育は、ESDと接続することで可能性が広がっていくといえる。

コモンセンス財団のデジタル・シティズンシップ教育の中核に「責任のり

ング」と呼ばれる学習理論と教材がある。自分への責任、地域の責任、世界への責任と3つの責任のリングが同心円状に重なる。この責任のリングはESDの概念と相似している。ESDは地域の課題と世界の課題を結びつけ、自分の問題として行動することをめざすからである。そのためには、情報の信頼性を見極める方法を学び、探究学習に活かすだけでなく、ポジティブなコミュニケーションの方法を学び、地域や世界に向けて発信・交流し、地域の課題と世界の課題を結びつけて行動する学習が必要になる。このように考えるとデジタル・シティズンシップ教育はESDと繋がるのである。つまり、学校ごとにSDGsと教育目標を関連させ、明確にし、総合的な学習の時間を軸にして探究学習のプロセスを検討し、目標実現するためのカリキュラム・マネジメント（ESDカレンダーづくり）を行い、アウトプットと評価の方法を決める。それぞれの学校はSDGsの17の目標と関連されながら学校独自の学習テーマや目標を考えていけばよい。

アウトプットの形態として、デジタル・シティズンシップ教育では、公共広告制作が1つの例として挙げられることがある。公共広告はその名の通りパブリックな作品であり、社会に対して社会の課題の解決のために発信するメッセージの形式としてわかりやすいといえる。米マサチューセッツ州のダートマス中等学校では、学校図書館メディアスペシャリストのローラー・ガードナー（Laura Gardner）教諭が公共広告のテクニックを生徒に教え、6年生（高校3年生）にデジタル・シティズンシップをテーマとした公共広告を作らせた。生徒に制作者としての意識を持たせ、力強いメッセージの作り方を考えさせて制作に生かした。これはメディアリテラシー教育である。班ごとに1分間の作品を作り、それを地元の新聞社も参加するようなイベントで上映を行った。さらに地域住民向けのイベントを開催するとともに、保護者を交えたデジタル時代の市民のあり方について話し合う機会を増やしたという（Mattson, 2017:32-33）。このように学習をまとめて公開・発表する場をつくるという考え方はESDの基本でもある。

6. GIGA スクール時代の学校図書館の機能

GIGA スクール時代の学校図書館はどのように変わっていくのだろうか。図

書館が情報の世界の窓口であり、窓であると考えれば、当然、情報源の信頼性を判断する能力の育成も学校図書館を中心にやらなくてはならない。そのような取り組みは「情報の信頼性の確かめ方」の理解を含む国語科を中心に各教科でも実施することになる。そのハブになるのが図書館だ。もう一つの観点として、すでに述べたように公共図書館も含めて、デジタル・インクルージョンの最前線に立つのという意識も求められる。地域の情報メディアセンターとしての機能が必要であると同時に、デジタルリテラシーを含むメディア情報リテラシー育成支援の場でなければならない（デジタルリテラシーについては7章を参照）。

文科省は2022年8月2日、「1人1台端末環境下における学校図書館の積極的な活用及び公共図書館の電子書籍貸出サービスとの連携について」という通達を出した。この中で、「教科書、資料集、教材、書類、新聞、雑誌、さらにインターネット等を効果的に組み合わせ活用することが重要です」と述べられている。1人1台の端末を持って学習するためには、当然インターネットを資料収集のツールとして使うことが前提となる。そして、「学習活動の充実のために、授業の内容を豊かにしてその理解を深めたり、『学習センター』や児童生徒の情報活用能力等を育成したりする『情報センター』としての機能を有する学校図書館の利活用は大変有効」だという（文部科学省, 2022c）。デジタル・シティズンシップについてはここには書かれていないが、いずれにしろ、学校図書館がこういう機能を持つ場になるということがはっきりと述べられている。

NHKに「フェイク・バスターズ」という番組がある。2022年8月5日に放送された番組のテーマは「出版の自由」と医療情報であった⁽²⁴⁾。この番組には公共図書館が登場する。出版の自由や図書館の自由が求められる一方で、命にかかわるような間違った医療情報をテーマにした本がたくさんあり、しかもそれがベストセラーになっているという。それは本当に危険なことだ。しかも、その内容がインターネット上で拡散されてしまうのである。この番組の中でも乳がんになった女性の話が出てくるが、手術しなくても治るといふ本を見つけ、そんな情報ばかり信じて手術を拒否してしまう。彼女の息子が説得しようと努力し、結果としては手術したという話であった。このよう

な問題に対し、図書館ではなかなか規制することができない。図書館の自由と両立できるような取り組みが必要となる。医療情報に関する学習会を実施したという事例がこの番組では取り上げられていた。この番組の中で、慶應大学の池谷のぞみ教授は「図書館界では実はこれまであまり健康医療情報を『図書館の自由』との関係でどういうふうと考えていくべきか議論もあまり整理されていない。ですが、人々の健康と命、もしかしたら”生き死に”が関わるので、一番人々に身近な公共図書館が何をどう提供すべきなのか、本当に真剣に議論しなければいけないと考えている」と語っている。この番組は、オンラインの偽情報問題が「図書館の自由」に対しても影響をもたらしていることを示したものだと言えるだろう。

2016年にスタンフォード大学歴史教育グループ（SHEG）は、若者のオンライン情報の調査結果を公表した。アメリカでも十代の若者の多くが偽情報と正しい情報を見分けることができない。この状況は大きな問題だということがわかったのである。スタンフォード大学歴史教育グループは2019年にも調査を公表しており、やはり、今の若者の多くは偽情報を見分けることができないということが明らかになっている（SHEG, 2016; 2019）。これは同時に図書館の問題でもあった。アメリカ図書館協会は、カリフォルニア大学チコ校の図書館が開発した「クラブテスト（CRAAP: Currency, Relevance, Authority, Accuracy, Purpose）」をオンライン版に改良した。アメリカの学校図書館はこれを学校での情報リテラシー教育として用いている。2017年7月24日の「USA TODAY」は「スクールライブラリアンはフェイクニュースとたたかうためにCRAAPを教える」という記事を掲載した⁽²⁵⁾。この記事には動画が掲載されている。子ども図書館に子どもを連れてきた保護者向けのワークショップを行っている様子を見ることができる。CRRAPテストはチェックリスト方式による情報チェック法であり、全米の学校図書館を中心に利用されている。

このように、世界に目を向けると、各国でデジタル・シティズンシップやメディア情報リテラシーやそれらに類する教育政策が導入されている。日本も同じように総務省や内閣府はデジタル・シティズンシップとMIL（Media and Information Literacy）教育政策へと転換し始めている。しかし、文部科

学省は動きが鈍いように見える。一方、すでに述べたように自治体の中でもデジタル・シティズンシップ教育へと転換し始めているところもある。教育長がデジタル・シティズンシップ教育への移行をすすめているところもあれば、教育委員会で議論されているところもある。自治体によっては、市民を交えた委員会を作っているところもある。地域によって取り組みの仕方はさまざまだが、すでに動いているところは動いている。これらはすべてトップダウンの国の政策として実施しているのではなく、現場を土台とした地域の教育政策であることが重要である。デジタル・シティズンシップは、デジタル時代のシティズンシップ教育であって、批判的思考と多様性、人権、そしてアップスタンダーを育む教育である。図書館は図書世界からデジタルの世界へと拡大して、デジタル・シティズンシップとMILを中核とした新しい教育観に対応する必要がある。

7. デジタルリテラシーと「横読み」

次にデジタル・シティズンシップ教育の一部として、学校図書館で取り組むべきデジタルリテラシーと「横読み」を紹介したい。図書館関係の報告書の中では、デジタルリテラシーという言葉が数多く出てくる。もともとの意味は「デジタル機器を使いこなす能力」や「情報技術の知識や活用能力」のことをいうが、アメリカ図書館協会（ALA）はさらに一歩進んで、「ICTを用いてデジタル情報を発見、理解、評価、創造、伝達する能力であり、認知および技術的スキルの双方を必要とする」と定義している（ALA, 2013:2）。単なる情報機器の活用だけではなく、デジタル情報の理解、評価、創造、伝達的能力だと述べられている。アメリカでは、このデジタルリテラシーの定義がよく使われている。デジタルリテラシーには、多様なフォーマットのデジタル情報を発見、理解、評価、創造し、伝達するために必要な技術的・認知的スキルが含まれている。さらに、プライバシーの問題も含まれている。また、これらのスキルと適切な技術を、友人や同僚、家族、時には一般の人々とのコミュニケーションや協働のために用いるという視点も含んでいる。そして、これらのスキルを用いて市民社会へ積極的に参加するとともに、活力と情報、参加者に満ちたコミュニティに貢献することも含まれる。このようにデジタ

ル・シティズンシップの内容とも関係しているのである。

最近、注目を浴びているのは「縦読み」と呼ばれる情報源の評価の手法である。先に挙げたスタンフォード大学歴史教育グループが開発した。この手法が今のアメリカでは普及しつつある。CRAAPテストはわかりやすい手法だが、サイトやニュースは誰でも作ることができる。また、作者や参照、日時もでっち上げることができる。CRAAPテストのようなチェックリスト方式は、信頼性の確認の方法としては不十分である。一方、「横読み」は、ブラウザのタブを次々に開き、元情報の社会的評価を調べる方法である。コンピュータを使用して、児童生徒が実際にオンラインで調べる。スタンフォード大学歴史教育グループは、読むことを減らして、オンラインでより多くのことを学ぶべきだと指摘する。中身を読むのではなく、元のサイトや情報の社会的評価を調べるのである。

実際に彼らが行った実験を紹介しよう。「小児科カレッジ」と「小児科学会」という2つのサイトを見比べて、どちらが、より信頼性が高いか、ファクトチェッカー、歴史学研究者（大学院生）、一般の学生の3つのグループの比較調査を行った。その結果、ファクトチェッカーは100%小児科学会を選んだが、小児科学会を選んだ研究者は半分、学生に至っては2割しかいなかった。なぜこんな差が出たのだろうか。ファクトチェッカーはサイトの中身を読むよりも、そのサイトの社会的評価を調査することを優先したのである。「小児科カレッジ」の怪しさを見出し、信頼できないという結論に至った。ネットを使って元の情報の社会的評価を調べるということがとても重要だということが分かってきた。そして彼らはその方法を「横読み」と呼んだのである。

調査にあたって、「情報の背後に誰がいるのか」「他の情報源は何と言っているのか」、「エビデンスは何か」、これら3つの視点を用いる。コンピュータを使うため、今の日本のGIGAスクール構想の時代には、この横読みをしっかり教えることが重要になる。横読みを教えているカルフォルニア大学のマイク・コールフィールド（Mike Caulfield）はSIFTという考え方を提唱している（Caulfield, 2019）。SIFTとはStop、Investigate、Find、Traceの4つの頭文字をとったものである。最後のTraceは、ニュースや情報から元の情報源を遡っていくことを意味している。情報源を遡るという考え方がとりわけ重要

だ。情報源を遡ると情報源の信頼性に関わる多くのことがわかるからである。

8. デジタル・シティズンシップとネットいじめ

学校図書館は「第二の保健室」と呼ばれる。子どもたちにとって学校図書館が心の支えの場になることは多い。そのため、学校図書館といじめ問題には接点があるといえる。デジタル・シティズンシップは情報モラルと比較されることが多いが、大きな違いの一つはネットいじめの扱い方であろう。ネットいじめのみならず、オンラインの誹謗中傷、ヘイトスピーチは大人も含めた深刻な問題であり、必ず扱わなければならない課題である。前述したように、町田市の小学生が自殺した事件に対して、当時の文科大臣は適切なパスワード管理の重要性を指摘したが、これだけでは不十分である。GIGA スクール構想が進んでから、児童生徒が通信機能を使って「バカ」「死ね」などと中傷する事件は後を絶たない。

2022年6月6日の読売新聞は、「通信機能使い『ばか』『死ね』と中傷、顔画像に落書き…学習端末いじめに教員の目届かず」⁽²⁶⁾、「学校の学習端末、いじめ47件…担任見られない設定で生徒の悪口・なりすましで汚物の絵も」⁽²⁷⁾と題した記事を配信している。このような記事はGIGA スクール構想批判が目的だという声もあるが、そのようなGIGA スクール構想の良し悪しを議論をする問題ではない。GIGA スクール構想があろうとなかろうと、インターネットはいじめをより陰湿にし、被害を拡大する可能性がある。真剣に取り組まなければならない問題であることは、論を俟たない。しかし、YouTubeに掲載されている文科省の「情報モラル」動画教材にはネットいじめやヘイトスピーチを正面から扱ったものはない⁽²⁸⁾。ようやく見つけたのは愛媛県の警察が作ったものであった⁽²⁹⁾。その教材には、「悪口などの書き込みは名誉毀損罪や侮辱罪になることがある。便乗しても同じ罪になることがあるのでゼツタイにしない」と字幕で表示される。リスクを強調する教材である。もともといじめは深刻な問題である。この問題に対応できるような教育が十分なされていないままGIGA 端末が導入されている。ネットいじめに対応するための教育が必要である。それがデジタル・シティズンシップとネットいじめの問題であり、アップスタンダー教育なのである。アップスタンダー教育については、筆者はす

でに（坂本, 2022）にまとめているが、その一部を以下に紹介する。

コモンセンス財団は、ネットいじめ問題を扱った教材を用意している。本稿の冒頭で取り上げた「アップスタンダー」という用語がそれを示している。「アップスタンダー」の教材には「バイスタンダー」という用語も使われている。「バイスタンダー」とは、トラブルや容認できない行為を見ているだけで関わらない人のことをいう。つまり、傍観者である。「アップスタンダー」は誰かをサポートしたり立ち上がったたりする人のことをいう。つまり、デジタル・シティズンシップ教育として、「アップスタンダー」になることを子どもたちに教えるのである。そして、アップスタンダーになるための具体的な方法を教え、訓練してスキルとして身につけることをめざす。

では、アップスタンダーという考え方はどこから来たものなのだろうか。2014年11月13日付の「TAP into Warren」にこのことがわかる記事がある（Kelly, 2014）。また、2016年9月9日にはウォール・ストリートジャーナルにも記事が掲載されている（Zimmer, 2016）。ワシントンDCのジョージタウン大学で行政学を専攻しているモニカ・マハル（Monica Mahal）によると、アップスタンダーとは「社会の不正義に直面したとき、あるいは個人が支援を必要とする状況において、積極的な行動をとることを選択する人」である。ニュージャージー州にあるウォッチング・ヒルズ地域高校では教師たちがアップスタンダーになるための教育をしようと思いついた。そして生徒たちはアップスタンダーとして学校の中のいじめをなくすための運動を学校や地域で行おうとしたところ、「upstander」という単語が辞書にのってないことに気がついた。そして2013年、この高校からこの単語を辞書に載せるための活動が始まったのである。

そして2016年、ついに「upstander」がオックスフォードの辞書に追加された。アメリカの国際開発庁長官のサマンサ・パワー（Samantha Power）は、自分の著書の中で世界中の残虐な事件や問題に対して立ち上がる人々のことを書いた。そして、彼女はその著書のキャンペーンの中で「皆さんも不正を見たときに立ち上がりましょう、アップスタンダーになりましょう」と訴えたのである。そしてこの言葉がアメリカ社会に広まった。現在では、この言葉は女性への暴力やLGBTに対する差別に対する社会運動の現場でよく使わ

れている。例えば、Girls inc. という団体のサイトを見ると、「Upstander」という単語を見ることができる⁽³⁰⁾。このサイトによると、性的ハラスメントや暴力に対して、「介入する」ことが重要であり、傍観者ではなくアップスタンダーになるべきだという。このように、徐々に社会運動の現場で広がると同時に学校現場でもいじめ防止教育としてのアップスタンダー教育は全米に広がった。今ではアメリカから世界に向けて広がっている。

コモンセンス財団はネットいじめの教材を用意している。その中学校1年生用の教材の解説記事には次のように書かれている。「いじめが起こったとき、関係者全員がそれぞれの視点で状況を把握する。児童生徒が共感の重要性、相手の気持ちを考える方法、いじめが起きたときにアップスタンダーになる方法について学ぶことができるようにする。」そして、「いじめに巻き込まれた人々のさまざまな立場について考える」、「いじめられている人のアップスタンダーや味方になるための方法を明らかにする」、「いじめに対応するための潜在的な課題を解決する」の3つの学習目標を明示している（Common Sense, 2022）。いじめに遭遇したとき、子どもたちはいろいろなことができる。いじめられている子どもの味方になってサポートすることも一つの方法である。先生や親に相談することも一つの方法だ。子どもたちは、自分だけではなく、他の子どもたちのためにも何ができるかを考え、そこで起こると思われるさまざまな状況について考えるのである。

コモンセンスのサイトには「なぜ学校はネットいじめで訴えられたのか」と題した記事がある（Common Sense, 2016）。アメリカでもいじめは非常に大きな問題である。学校にもいじめ防止方針があったが、それだけではまったく効果はなかった。かつて「ゼロ・トレランス・アプローチ」と呼ばれる生徒指導法があった。悪いことしたら即退学にするというものだったが、この方法を導入すると子どもたちは学校に助けを求めなくなった。いじめは陰に隠れてしまい、結局被害を受けている子どもを助けることができない。今の日本がまさにこの状態だといえる。この記事には、デジタル・シティズンシップ教育を組織的に導入することが必要であること、そして、もしいじめが起こった場合は、年長の児童生徒による「解決チーム」を用いて解決する方法が効果的だという。実際にこの方法によって、いじめの90%以上が解決でき

たと書かれている。

この記事ははじめとネットはじめは区別されていない。コモンセンスには実際の授業事例も紹介されているが、情報教育ではない。なぜならスキットを使ったり漫画や劇を実際に行って演じたりしており、いろんな状況に対して自分がどう対応すればいいのかを学ぶことが中心になるからである。子どもにとってオンラインであるか、オフラインであるかは関係なくはじめは存在する。アップスタンダー教育はネットはじめを含むじめそのものを対象にしている教育である。

ネットはじめリサーチセンターが行った2019年の調査 (Patchin, 2020) によると、はじめを受けた友だちのために立ち上がった子どもが約6割、さらに友だちではない人のためにも立ち上がったことがある子どもが51%、つまり半数以上の子どもが答えている。ネットはじめリサーチセンターのHindujaは、デジタル・シティズンシップの成果ではないかと述べている (Hinduja, 2020)。

筆者らによる『デジタル・シティズンシッププラス』(大月書店)に収録した教材の中に「ヘイトスピーチとどう向き合うか」というタイトルの教材があるが、これもアップスタンダー教育に当たるものである。それは次のような内容である。

この教材には次のようなストーリーが掲載されている。「『カズオの物語』大学に合格したカズオは入学前に合格者のSNSグループに参加した。性的マイノリティに対する差別的発言のSNS投稿を不快に思ったがグループに入りたくて同感の返信をした。大学は差別発言をした生徒の入学取り消し処分を決定。カズオも入学取り消しになった。」生徒に、この文章に出てくる大学の方針に賛成か反対かと考えさせ、文章に書かせる。そして教室の中で反対や賛成の意見を議論する。大学の決定に同意できるか、できないかのどちらかに○をつけ、理由を書かせる。次に、自分が性的マイノリティの側だったら投稿にどのように反応したと思うか、またはグループでなく個人的に送られたメッセージだったらどのように反応したと思うかを考えさせる。さらに、「憎しみに満ちた投稿、発言をネット上で発見した際、自分たちには何ができると思うか」ということを考えさせるのである。この授業には結論も正解もない。

大事なことは、いろいろな意見の中にそれぞれの立場があり、自分と違う考え方があるということを知ることである。何よりも、性的マイノリティの立場に立って考えるということが重要なポイントである。そして自分は何ができるのかということも書かれている。これがアップスタンダーにつながる考え方である（坂本他, 2022:114-120）。

これは一つの教材例だが、しかし、こういうことは日常的に起こりうることである。あるいはすでに起こっていることである。このように現実に起こりうることを取り上げ、ジレンマに直面しながら自分がどのように考えていけばいいのかを実践的に考えて議論し、一歩立ち止まって考えさせる。そして弱い人たち、つまりいじめられる側、あるいは差別される側の立場に立って考えるトレーニングをすることが重要である。それが共感力につながると考える。

経産省のSTEAMライブラリーには「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」という教材シリーズがある⁽³¹⁾。無料でダウンロードして使用することができる。アメリカの教材をそのまま日本で使うと、文化の違いのため使いにくい場合もあるため、日本の実情に対応したオリジナル教材を作っている。動画も含めてSTEAMライブラリーに登録しており、多くの学校で使われている。このような教材の存在によって、デジタル・シティズンシップ教育が全国に広がっているといえるだろう。デジタル・シティズンシップ教育は単なる理論ではない。すでに教育実践であり、教育運動である。それはトップダウンによって進められている教育政策に対抗し、新しい教育的価値を創造しつつあるといえるだろう。学校図書館は、このような新たな教育実践と運動の主たる担い手の一つである。

参考文献

- ALA. (2013). Digital Literacy, Libraries, and Public Policy: Report of the Office for Information Technology Policy's Digital Literacy Task Force. Retrieved January 1, 2023 from:
<https://www.atalm.org/sites/default/files/Digital%20Literacy,%20Libraries,%20>

and%20Public%20Policy.pdf

- Caulfield, M. (2019). SIFT (The Four Moves). Retrieved January 1,2023 from: <https://happgood.us/2019/06/19/sift-the-four-moves/>
- Common Sense. (2016). Why Schools Are Getting Sued for Cyberbullying (common sense education. Retrieved January 1,2023 from: <https://www.commonsense.org/education/articles/why-schools-are-getting-sued-for-cyberbullying>
- Common Sense. (2022). Upstanders and Allies: Taking Action Against Cyberbullying. Retrieved January 1,2023 from: <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/lesson/upstanders-and-allies-taking-action-against-cyberbullying>
- Council of Europe. (n.d.). Living Digital Citizenship. Retrieved December 31,2022 from: <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/living-digital-citizenship>
- Council of Europe. (2020). *Digital Citizenship Education Trainers' Pack*. Retrieved December 31,2022 from: https://book.coe.int/en/human-rights-democratic-citizenship-and-interculturalism/8163-digital-citizenship-education-trainers-pack.html?fbclid=IwAR1LW_wywGO7O01FCTZ6VctTfsZgkTOYeGhkFiU5x3iC3m-oR6oH0Ri80Hs
- Council of Europe. (2022). *2022 Edition of Digital Citizenship Education Handbook*. Retrieved December 31,2022 from: <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/-/2022-edition-of-the-digital-citizenship-education-handbook>
- GLOCOM. (2022). わが国における偽・誤情報の実態の把握と社会的対処の検討—政治・コロナワクチン等の偽・誤情報の実証分析—。 Retrieved January 1,2023 from: http://www.innovation-nippon.jp/reports/2021IN_report_full.pdf
- Hindja, S. (2020). Digital Citizenship in 2020 and Beyond. Retrieved January 1,2023 from: <https://cyberbullying.org/digital-citizenship-research>
- IFLA. (2011). IFLA Media and Information Literacy Recommendations. Retrieved January 1,2023 from : <https://www.ifla.org/publications/ifla-media-and-information-literacy-recommendations/>
- IMLS. (2012). Building Digital Communities: A Framework for Action. Retrieved August 30,2022 from: <https://www.imls.gov/publications/building-digital-communities-framework-action>

- Kelly, D.J. (2014). Watchung Hills Graduates and Teachers Win Upstander Awards. TAP into Warren.
Retrieved January 1,2023 from : <https://www.tapinto.net/towns/warren/articles/watchung-hills-graduates-and-teachers-win-upstander>
- Mattson, K. (2017). *Digital Citizenship in Action - Empowering Students to Engage in Online Communities*. ISTE
- Mossberger, K., Tolbert, C, J., & McNeal, R, S., (2008). *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. The MIT Press.
- OECD. (2015). *Students, Computers and Learning: Making the Connection*. Retrieved December 31,2022 from: <https://www.oecd.org/publications/students-computers-and-learning-9789264239555-en.htm>
- OECD. (2018a). Programme for International Student Assessment. 訳：国立教育政策研究所（2019）OECD生徒の学習到達度調査（PISA）～2018年調査補足資料～生徒の学校・学校外におけるICT利用、文部科学省 https://www.nier.go.jp/kokusai/pisa/pdf/2018/06_supple.pdf（2022年12月31日アクセス）
- OECD. (2018b). 2018 TALIS Results: Teachers and School Leaders as Lifelong Learners and Valued Professionals. Retrieved December 31,2022 from: <https://www.oecd.org/education/talis/>
- Patchin, J.W. (2020). Tween Cyberbullying in the United States. Retrieved January 1,2023 from: <https://cyberbullying.org/tween-cyberbullying-in-the-united-states>
- Ribble, M & Park,M. (2019). *The Digital Citizenship Handbook for School Leaders: Fostering Positive Interaction Online*. ISTE.
- SHEG. (2016). Stanford researchers find students have trouble judging the credibility of information online. Retrieved January 1,2023 from:
<https://ed.stanford.edu/news/stanford-researchers-find-students-have-trouble-judging-credibility-information-online>
- SHEG. (2019). Students' Civic Online Reasoning – A National Portrait. January 1,2023 from:
<https://purl.stanford.edu/gf151tb4868>
- Tompson, K.M.et al.(2014). *Digital Literacy and Digital Inclusion*. Lowman & Littlefield.
- UNESCO. (2017). Education for Sustainable Development Goals: learning objectives. Retrieved December 31,2022 from: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>

United Nations. (2021). General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment

Retrieved December 31,2022 from:

<https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2fPPRiCAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF%2f5F0vEG%2bcAAx34gC78FwvnmZXGFU19nJBDpKR1dfKekJxW2w9nNryRsgArkTJgKelqeZwK9WXzmkZRZd37nLN1bFc2t>

Visser, M. (2013). "Digital Literacy and Public Policy through the Library Lens", Maine Policy Review 22(1).

Zimmer, B. (2016). How High-School Girls Won a Campaign for 'Upstander'. Retrieved January 1,2023 from:

<https://www.wsj.com/articles/how-high-school-girls-won-a-campaign-for-upstander-1473436114>

大阪教育文化センター（2021）『「GIGA スクール構想」光と影、教育の展望—「個人の尊厳」を守り、教育保障を前進させるIC Tの活用へ—』大阪教育文化センター

川島隆太（2018）『スマホが学力を破壊する』、集英社

坂本旬（2022）アップstanダー教育とは何か：デジタル・シティズンシップとネットいじめ、法政大学キャリアデザイン学部紀要（19） <https://bit.ly/3CAvUw9>（2023年1月1日アクセス）

坂本旬他（2022）『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』大月書店

総務省（2000）放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会報告書、https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/top/hoso/pdf/houkokusyo.pdf（2023年1月1日アクセス）

総務省（2009）「インターネットの特性を踏まえた情報の受発信・情報交換についての指導内容等に関する調査研究」報告書 https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/kyouiku_joho-ka/pdf/report_1003.pdf（2023年1月1日アクセス）

総務省（2020）「プラットフォームサービスに関する研究会最終報告書」
https://www.soumu.go.jp/main_content/000660857.pdf（2022年8月31日アクセス）

総務省（2021）「プラットフォームサービスに関する研究会中間とりまとめ（案）」
https://www.soumu.go.jp/main_content/000769208.pdf（2022年8月31日アクセス）

総務省（2022a）「2030年頃を見据えた情報通信政策の在り方」答申（案）
<https://public-comment.e-gov.go.jp/servlet/PcmFileDownload?seqNo=0000235794>（2023年1月1日アクセス）

総務省（2022b）メディア情報リテラシー向上施策の現状と課題等に関する調査結果報告

https://www.soumu.go.jp/main_content/000820476.pdf（2023年1月1日アクセス）

内閣府（2022）Society 5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策

<https://www8.cao.go.jp/cstp/tyousakai/kyouikujinzai/index.html?fbclid=IwAR2xUH4R5icamgkf-W2TMTtnloamZ1pmKEiu9SIU7tEVPp-lqkDOYpDQcg>（2022年12月31日アクセス）

文部科学省（2021a）「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）

https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985_00002.htm?fbclid=IwAR1DApOxbSSjTuPt-RUWNqtEyatoXIU83tqccw3j0_LCA5VNuhwkUmI73-Q（2022年12月31日アクセス）

文部科学省（2021b）GIGA スクール構想の課題に関する各種調査の結果

https://www.mext.go.jp/content/20210827-mxt_jogai01-000017383_10.pdf（2022年12月31日アクセス）

文部科学省（2022a）学校教育情報化推進計画（案）

https://www.mext.go.jp/kaigisiryoo/content/20220420-mxt_jogai02-000020762_03.pdf（2022年12月31日アクセス）

文部科学省（2022b）学校教育情報化推進専門家会議（第2回）議事録

https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/170/giji_list/mext_00003.html（2022年12月31日アクセス）

文部科学省（2022c）1人1台端末 環境下における学校図書館の積極的な活用及び 公立図書館の電子書籍貸出サービスとの連携 について

https://www.mext.go.jp/content/20220930-mxt_sigakugy-000025087_2-24.pdf（2023年1月3日アクセス）

注

- (1) 学校図書館問題研究会の講演録は同会の機関誌『がくと』（vol.37）に掲載されている。
- (2) Independent. Ukraine school left in ruins by Russian airstrikes as Putin's forces 'destroy lives and memories'. March 7, 2022. Retrieved August 29, 2022 from :
<https://www.independent.co.uk/news/world/europe/russia-airstrike-ukraine-schools-putin-b2028623.html>

- (3) The Philadelphia Inquirer. Russia-Ukraine updates: Putin announces military operation in Ukraine. February 24,2022. Retrieved August 29, 2022 from : <https://www.inquirer.com/news/live/russia-ukraine-invasion-vladimir-putin-united-states-updates-20220223.html>
- (4) TIME. Teaching Cyber Citizenship Must Become a National Priority. January 21,2022.
Retrieved August 29, 2022 from : <https://time.com/5932134/cyber-citizenship-national-priority/>
- (5) 読売新聞「堀ちえみさんのブログに159回「消えてくれ」…45歳女を書類送検」2021年6月22日、<https://www.yomiuri.co.jp/national/20210621-OYT1T50255/> (2023年1月1日最終アクセス)
- (6) 読売新聞「ブログで『ヘイトスピーチ』、書いた男性に130万円の損害命令…原告『抑止につながれば』」2021年5月12日、<https://www.yomiuri.co.jp/national/20210512-OYT1T50231/> 2023年1月1日最終アクセス)
- (7) 山口真一「ネット炎上参加者『実は高年取』という仰天実態 『暇な若者』でも『低学歴ひきこもり』でもない」東洋経済オンライン」2020年10月7日、<https://toyokeizai.net/articles/-/378777> (2023年1月1日最終アクセス)
- (8) 朝日新聞「(取材考記)「根拠がない主張」垂れ流すSNS 陰謀論で優越感、背景に孤独と不安 杉浦幹治」2021年6月11日、<https://digital.asahi.com/articles/DA3S14936728.html> (2023年1月1日最終アクセス)
- (9) 朝日新聞、偽情報拡散、危うい「シェア」ウクライナ侵攻とメディア、坂本旬・法政大教授に聞く、2022年3月16日、
<https://digital.asahi.com/articles/DA3S15234558.html> (2022年3月31日最終アクセス)
- (10) 鳥海不二夫「ツイッター上でウクライナ政府をネオナチ政権だと拡散しているのは誰か」2022年3月7日、<https://news.yahoo.co.jp/byline/toriumifujio/20220307-00285312> (2023年1月1日最終アクセス)
- (11) 産経新聞「<独自>安倍氏事件のデマ発信アカ、過去に親露・コロナ陰謀論投稿 海外勢力が関与か」2022年8月3日、https://www.sankei.com/article/20220803-FZMJUWXBFNPZHJC6TFUYUYACRU/?fbclid=IwAR335EISJ5SHykC_myKax2SXSHoJAAI16ESRxlWjRXQk9eFJYgbF1gfnvA (2023年1月1日最終アクセス)

- (12) NHK「BS世界のドキュメンタリー」 「“幸せ”に支配されるSNSの若者たち」
2022年7月19日 <https://www.nhk.jp/p/wdoc/ts/88Z7X45XZY/episode/te/9N4WY4XJZM/> (2023年1月1日最終アクセス)
- (13) 原発花の実践については、次の文献を参照。坂本旬(2018)「学校図書館とオンライン情報評価能力の育成：法政大学第二中学校における実践から」『法政大学資格課程年報』法政大学資格課程、pp.5-16.
- (14) 総務省「ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会」に関する資料は以下のリンク参照。https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/kenkyu/ict_literacy/index.html (2022年3月31日最終アクセス)
- (15) 日本教育新聞、次期指導要領に「デジタル市民教育」情報の扱い幅広く学習総合科技会議が素案、2022年2月21日 <https://www.kyoiku-press.com/post-240229/?fbclid=IwAR1kuM7JbbK3TSBF2-MdzHRRdzW1ot0PhnspbVmh9fxTA5dMwhwvB3rNNyE> (2022年3月31日最終アクセス)
- (16) 教育新聞、ウェルビーイングのための生涯学習 議論の整理案を了承、2022年7月25日 https://www.kyobun.co.jp/news/20220725_02/?cx_testId=6&cx_testVariant=cx_1&cx_artPos=0&cx_experienceId=EX8TJ317L16A#cxrecs_s (2022年12月31日最終アクセス)
- (17) たえとば、OECDは次のように指摘している。「介入や政策は、若者がICTを利用して達成した成果を中心に設計され、説明責任を負うべきである。若者がデジタルの機会を日常生活の中で実際の利益に変えることができるようになることに関連した目標を設定すると同時に、デジタルとの関わりに関連したより多くの否定的な結果を回避することが重要である。しかし、デジタル化が進む社会における不平等の拡大を回避したいのであれば、不利な立場にある若者が育つ社会的・デジタル的な生態系の変化と、より批判的なデジタルリテラシーのトレーニングが基本となる。」(OECD,2019, Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age. p.180 Retrieved January 1,2023 from:<https://www.oecd.org/education/educating-21st-century-children-b7f33425-en.htm>)
- (18) 教育新聞、学校図書館とICT活用 教育課程の展開に寄与するためには、2021年4月26日 https://www.kyobun.co.jp/feature1/pf20210426_02/ (2022年12月31日最終アクセス)
- (19) 東京新聞、町田で小6児童が自殺 学校の1人1台タブレットがいじめの温

床に パスワードは共通 「なりすまし」証言も、2021年9月15日 <https://sukusuku.tokyo-np.co.jp/education/47240/> (2022年12月31日最終アクセス)

- (20) 毎日新聞、町田小6 いじめ自殺 端末利用の再点検が急務、2021年9月17日 <https://mainichi.jp/articles/20210919/ddm/005/070/121000c> (2022年12月31日最終アクセス)
- (21) NHK「クローズアップ現代」その校則、必要ですか？ 密着！改革の最前線、2021年9月9日、<https://www.nhk.or.jp/gendai/articles/4581/> (2023年1月1日最終アクセス)
- (22) 日テレNEWS「子供に人気…高校生“防災ユーチューバー”『防災の大切さ』を伝えたい」、2021年3月4日 <https://youtu.be/mBaKZUCM-TY> (2023年1月1日最終アクセス)
- (23) データリテラシーについては次の文献を参照。Bauder(ed). (2021). *Data literacy in Academic Libraries: Teaching Critical Thinking with Numbers*. ALA.
- (24) NHK「フェイクバスターズ “出版の自由”と医療情報」、2022年8月15日、<https://www.nhk.jp/p/ts/XKNJM21974/episode/te/JZV1V75PN6/> (2023年1月1日最終アクセス)
- (25) USA Today. School librarians teach CRAAP to fight fake news. July 24, 2017. Retrieved August 29, 2022 from : <https://www.usatoday.com/story/news/nation-now/2017/07/25/school-librarians-teach-craap-fight-fake-news/507105001/>
- (26) 読売新聞「通信機能使い『ばか』『死ね』と中傷、顔画像に落書き…学習端末いじめに教員の目届かず」2022年6月6日、<https://www.yomiuri.co.jp/kyoiku/kyoiku/news/20220606-OYT1T50000/> (2023年1月1日最終アクセス)
- (27) 読売新聞「学校の学習端末、いじめ47件…担任見られない設定で生徒の悪口・なりすましで汚物の絵も」2022年6月6日、<https://www.yomiuri.co.jp/kyoiku/kyoiku/news/20220605-OYT1T50256/> (2023年1月1日最終アクセス)
- (28) 文部科学省「情報化社会の新たな問題を考えるための教材」https://www.youtube.com/playlist?list=PLGpGsGZ3lmbA0d2f4u_Mx-BCn13GyWDI (2023年1月1日最終アクセス)
- (29) 愛媛県警察「【初級編】 ネット上での悪口被害(小・中学生向け)」<https://youtu.be/QEvdjSpY6DI> (2023年1月1日最終アクセス)

- (30) Girls inc. What Being an Upstander Means. Retrieved January 1,2023 from:
<https://girlsinc.org/upstander-girls-inc-week/>
- (31) 国際大学GLOCOM、NHK エンタープライズ「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」<https://www.steam-library.go.jp/content/132> (2023年1月1日最終アクセス)

ABSTRACT

New Functions of School Libraries in the Age of One-to-One Computing: Focusing on Digital Citizenship Education

Jun SAKAMOTO

In 2021, during the COVID-19 pandemic, the One-to-One Computing (GIGA School) Initiative was introduced to schools in elementary and junior high schools across Japan. At the same time, school libraries and school librarians in Japan are focusing on digital citizenship education. This essay is based on a lecture I gave to school library staff. First, several definitions of digital citizenship and digital citizenship education theories were explained. It introduces theories and teaching materials from the International Society for Educational Technology, the Council of Europe, and Common Sense Education. Second, we explained how digital citizenship education is being introduced into education policy in Japan. In particular, I explained how the Ministry of Internal Affairs and Communications (MIC) introduced UNESCO's concepts of Media and Information Literacy and Digital Citizenship Education. Third, I explained that connecting digital citizenship education with ESD (Education for Sustainable Development) is a promising way to introduce digital citizenship education in Japanese schools. This is because ESD is the basis of the Japanese Courses of Study. Fourth, I explained the impact of One-to-One Computing and digital citizenship education on school libraries. In particular, what is required for research and inquiry learning is an assessment of the reliability of online information. In addition, a major issue in schools today is the problem of “cyberbullying”, and

I concluded my presentation with a commentary on this issue. This essay is a transcript of the lecture, but a list of references is included.