

県立高校指定事業（令和4～6年度）教育課程研究開発校 シチズンシップ教育 実践報告 ～総合学科の特色を活かした参加型デジタル・シチズンシップ教育の研究 藤沢総合高校～

I. 研究主題

本校では、研究開発校の指定を受け、これまで神奈川県で長年取り組んできたシチズンシップ教育の内容を踏まえながら、新たに、今日的なテーマとして、デジタル時代におけるシチズンシップ教育の在り方について研究することに取り組むこととした。

II. はじめに

○デジタル・シチズンシップの概念の確認

→デジタル技術を活用して、社会に積極的に関与し参画する能力
(欧州評議会 2020)

○上記内容を4段階に分け、本校では、②と③を取り組みのメインとし、可能であれば④の機会を探っていくこととした。

①教育活動にデジタル技術を日常的に使う

様々な課題を見出し解決に向かう

②デジタル技術を利用する際に、必要な資質を身に付ける

③デジタル技術を利用して、様々な教育課題の解決を考える

④デジタル技術を活用して、よりよい社会の形成に向けて考察・提言・行動する

III. 実践報告（抜粋）

1、校内環境の整備

○デジタル掲示板→生徒会情報などを職員室から配信可能とした。

○「ラーニングコモンズ」→作成したプレゼンのデモや、共同作業の目的で設置した。



2、文化祭での「デジタルパンフレット」の作成

→Google Site で作成し、生徒には配信、来校者にはHPで公開および受付で読み取りとした。クラスのバナーはGoogle classroomを通じて集めた。



3、生成AIの教育利用における教職員研修会と生徒への還元

→玉川大学教職員大学院の谷和樹先生を講師として、生成AIの基本的な仕組み、現状について伺った後、ゲーム・音楽・スライド動画生成の実演を行った。

→研修会の内容をもとに、後日、教員による生徒対象のデジタル・シチズンシップ講演会を実施した。



4、授業における「デジタル・シチズンシップ観点」の共有

→授業観察時のシートに、「デジタルの活用を通じて身に付けさせたい力」の項目を設けるとともに、「デジタル・シチズンシップで育成する資質の一覧」と「授業での活動との関連表」を記載し、すべての教員が、自分の授業のどの場面で身に付けさせることができるかをイメージできるようにした。(資料1)

5、「デジタルを活用した教育活動チェックリスト」の作成

→プレゼン資料作成などの際に、生徒に配信することで「内省」することをねらいとして作成し、授業に合わせて編集し試行した。(資料2)

6、「産業社会と人間」におけるインタビュー実習の改善

→県立総合学科高校で行われている、働く人へのインタビューを下表のように、変更を試みた。具体的には、各クラスが一つの企業を訪問し、その企業の様々な部門にインタビューを行い、企業・組織・社会の課題に接した。発表では、自分がその部門のリクルーターとなり、業務の魅力や組織・企業の課題をプレゼンテーションした。発表では訪問先の企業担当者にも参観いただいた。

| | 働く人にインタビュー | 組織人インタビュー |
|------|------------|--------------------------------|
| 訪問先 | 約70事業所の1部門 | 基本8事業所の5～6部門 |
| 立場 | 働く人 | 企業の組織の一員 |
| 質問内容 | 仕事 働きがい | 企業での自身の役割 自分の部署の役割 企業の課題 |
| ねらい | 職業観の育成 | 多様な職の発見 社会課題の発見 |



企業担当者による
事前学習



実際に訪問し、
部門インタビュー



訪問企業のリクルーター
の立場となって、企業の
目的と部門の業務をプレ
ゼンテーション

IV. 実践の評価、成果の検証

「生徒による授業評価」および「魅力と特色づくりアンケート」の指定項目について経年比較を行った。

○「生徒による授業評価」（全科目）

| 質問項目 単元（内容のまとめ）の学習の中で、課題について自分の考えをまとめたり、解決方法について考える場面がある。 | | | |
|---|-------|-------|-------|
| 回答 | 令和4年度 | 令和5年度 | 令和6年度 |
| 4. かなり当てはまる | 44.9% | 47.0% | 45.5% |
| 3. ほぼ当てはまる | 43.3% | 46.0% | 48.5% |
| 2. あまり当てはまらない | 5.9% | 5.9% | 5.4% |
| 1. ほとんど当てはまらない | 5.8% | 1.2% | 0.6% |

| 質問項目 授業で得た知識をもとに、自分の考えをまとめたり、課題の解決方法を考えたりすることができた。 | | | |
|--|-------|-------|-------|
| 回答 | 令和4年度 | 令和5年度 | 令和6年度 |
| 4. かなり当てはまる | 47.3% | 43.7% | 41.4% |
| 3. ほぼ当てはまる | 45.6% | 47.4% | 50.7% |
| 2. あまり当てはまらない | 6.2% | 7.6% | 7.0% |
| 1. ほとんど当てはまらない | 0.9% | 1.4% | 0.9% |

○「魅力と特色づくりアンケート」

| 質問項目 高校生活において、課題の発見と解決に向けて主体的に考えたり、発表しあうなどの協働的な学習活動を行うことによって、中学生の時よりも思考力・判断力・表現力を高めることができたと思いますか | | | |
|--|-------|-------|-------|
| 回答 | 令和4年度 | 令和5年度 | 令和6年度 |
| 4. そう思う | 45.1% | 53.0% | 53.2% |
| 3. どちらかといえばそう思う | 43.1% | 40.5% | 38.1% |
| 2. どちらかといえば満足していない | 9.9% | 4.7% | 6.4% |
| 1. ほとんど当てはまらない | 1.9% | 1.9% | 2.3% |

V. 考察

○「生徒による授業評価」の項目について

- ・「単元（内容のまとめ）の学習の中で、課題について自分の考えをまとめたり、解決方法について考える場面がある。」では、「当てはまる」「かなり当てはまる」が増加傾向となった。
- ・「授業で得た知識をもとに、自分の考えをまとめたり、課題の解決方法を考えたりすることができた。」では横ばいであった。

○「魅力特色アンケート」の項目について

「高校生活において、課題の発見と解決に向けて主体的に考えたり、発表しあうなどの協働的な学習活動を行うことによって、中学生の時よりも思考力・判断力・表現力を高めることができたと思いますか」について、「そう思う」が増加傾向であったが、全体的に横ばい傾向であった。

○両指標から、一定の成果が見られたことはうかがい知れるが、この指標では、「デジタル・シチズンシップ以外の要素」も含まれている。また「魅力特色アンケート」は、その年の3年次が対象であるため、経年の変化を見ることができないため、効果を数値的に測るには、独自の指標が必要であった。

○数値に表れない成果、

- ・教員側について、デジタル・シチズンシップの教育活動がデジタルを使わない場面でも存在することの気づき（特に立ち止まって内省する）があり、その部分を教育活動の場面で意識していこうという機運が見られるようになった。
- ・生徒側について、デジタルの適切な向き合い方について、授業場面でも「立ち止まって内省する」場面が増加した。加えて、デジタルペーパーなどのように、実際にデジタルの技術を利用して、課題の解決に向かう活動も見られるようになった。

V. 今後の課題、まとめ

- ・教職員へのデジタル・シチズンシップの理念の浸透をさらに進める必要性。
→デジタルへの向き合い方が含まれるということ、教員が知ることで、生徒に働きかける機会が増えると考えられる。
- ・教職員のICTスキルのさらなる向上
→進歩の速度が速いため、毎年何らかのスキルアップの機会をつくる必要があると考えられる。
- ・取り組むことによる教職員の負担増
→取り組みばそれだけの成果はあるが、それによって教員が疲弊してしまったり、取り残されたりする教員がいることも予測される。しかし、これからの社会で生き残るために必要なスキルである認識を共有し、各自ができることを取り組んでいくことを目指したい。
- ・「デジタル技術を活用した社会参画」への取り組み
→デジタル・シチズンシップの最終的な目標に向けて、挑戦する価値があると考えられる。

デジタル・シチズンシップ教育については、今後も必要とされる資質の育成であるため、本校としての「おさえ」を継続的に共有し、今後も各教育場面において実践していくことが重要である。

(資料1)

| |
|--|
| デジタルの活用を通じて身に付けさせたい力（あてはまるものに✓） <input type="checkbox"/> 情報の整理（事実と根拠） <input type="checkbox"/> 情報の考察（内省） <input type="checkbox"/> 情報の表現・共有（イメージ） <input type="checkbox"/> 主体的行動 ※裏面を参考に、関係すると思われる項目がある場合はご記入ください |
| |

①デジタル・シティズンシップで育成する資質（善きデジタル市民となるための育成する5つの資質）

| | | |
|---|--------------|--|
| 1 | 落ち着いて内省する | ・オンライン上で立ち止まり、自分の行動や思い込みを顧みることができる。 |
| 2 | 見通しを探究する | ・他者に気を配り、自身のモラル、市民としての責任を考えることができる。 |
| 3 | 事実と根拠を探す | ・情報の出どころや内容をよく確かめ、複数の情報源から確認できる。 |
| 4 | 可能な行動方針を想定する | ・自分や他者への責任や影響を考えて、取るべき行動を考えることができる。 |
| 5 | 行動を起こす | ・生産的な行動を決定することができる。 ・必要なときは助けを求めたり、他者の支持者になったりすることができる。 |

参考：コモンセンスエデュケーション

②「デジタルの活用を通じて身に付けさせたい力」と「デジタル・シティズンで育成する資質」の関係（授業での活動のイメージ）

| 授業での活動 | 上記 ①デジタル・資質 の項目 | 授業観察シートの項目 |
|-----------|------------------------------|------------|
| 情報の収集・整理 | 3 事実と根拠を探す | 事実と根拠 |
| 情報の考察 | 1 落ち着いて内省する | 内省 |
| 情報の表現・共有 | 2 見通しを探究する 4 可能な行動方針を想定する | イメージ |
| 情報の活用（行動） | 5 行動を起こす | 主体的行動 |

(資料2)

| デジタル利用教育活動チェックリスト（） | | |
|---------------------|--|-------------------------------|
| 情報収集 | | 情報を、公式HPなどの信頼できるサイトから得たか？ |
| | | 複数の情報源から確認するなど、ファクトチェックができたか？ |
| | | 引用時に引用元を記載できるように、情報源を記録したか？ |
| 整理考察 | | 情報が、自分に都合が良いものにかたよっていないか？ |
| | | 情報を客観的に考察し、自分の思い込みがないか確認したか？ |
| 表現 | | 引用時に表現を変えていないか？自分の表現と区別しているか？ |
| | | 表現が、誰かを傷つけるもの、不快にさせるものではないか？ |
| | | 表現が、誰にでも見やすいものになっているか？ |
| | | 表現が、自分や社会に役立つためのものとなっているか？ |
| | | 生成AIを使用した場合、使用箇所とアプリを明記したか？ |
| 管理活用 | | 情報を、不用意に拡散したり、転用していないか？ |
| | | 活動を通じて、必要なときに支援を求めることができたか？ |
| | | 活動を通じて、必要なときに支援者になることができたか？ |