

ユネスコスクール全国大会第5分科会 2024.1.20

# ユネスコのデジタル教育理論と政策

坂本旬 法政大学キャリアデザイン学部  
日本デジタル・シティズンシップ教育研究会共同代表理事  
ユネスコスクール・レビューアドバイザー  
総務省ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会委員

# GIGA × ESD

Global and Innovation Gateway for All **multiplied by** Education for Sustainable Development

「**包摂的で公正かつ持続可能な未来を形成するための教育**」に向けて  
デジタル教育の舵を切らなければならない

ユネスコ「Ed-Techの悲劇？」(2023) p.19

ユネスコのデジタル・シティズンシップ教育政策の形成過程  
—デジタル時代のESDを再考する—(2024)

- 1 グローバル教育モニタリングレポート2023が意味するもの
- 2 ICT教育からデジタル・シティズンシップ教育へ
- 3 ユネスコのデジタル・シティズンシップ教育理論



<https://bit.ly/3NSAlmf>

グローバル・デジタル時代のESDの展開  
—デジタル・シティズンシップ教育とESDの接合をめざして—(2024)  
「ESD研究」第6号、日本ESD学会

## ユネスコのデジタル・シティズンシップ教育政策形成史

<p>2000年代</p>	<p><b>ICT教育黎明期</b>                  1998 ICT教育研究所の設立                  2008「教員のためのICTコンピテンシー基準」第1版</p>
<p>2010～2014年</p>	<p><b>メディア情報リテラシーとデジタル・シティズンシップへの注目</b>                  2011「教員のためのICTコンピテンシー基準」第2版                  メディア情報リテラシーカリキュラム第1版の公表</p>
<p>2015～2020年</p>	<p><b>SDGsのためのデジタル・シティズンシップ教育プロジェクトの開始</b>                  2015 国連「持続可能な開発のための2030アジェンダ」                  2016「教育2030行動フレームワーク」                  2016「アジア太平洋地域におけるICTの安全で効果的かつ責任ある利用を通じたデジタル・シティズンシップの構築」</p>
<p>2021～2023年</p>	<p><b>デジタル・シティズンシップ教育理論と政策の拡大</b>                  2017 アジア太平洋地域におけるデジタル・シティズンシップ教育プロジェクト開始                  2023「グローバル教育モニタリングレポート:教育におけるテクノロジー」                  「Ed-Techの悲劇?:COVID-19期における教育テクノロジーと学校閉鎖」                  「アジア太平洋地域におけるデジタル・シティズンシップ」</p>

## ユネスコ:デジタル・シティズンシップの5領域

### デジタル・シティズンシップの定義

「情報を効果的に見つけ、アクセスし、利用し、創造し、他の利用者やコンテンツに、積極的、批判的、慎重かつ倫理的な態度で関わり、安全かつ責任を持ってオンラインやICT環境を航行し、自分自身の権利を認識する能力」

5 デジタルの創造性と革新  
ICTツールを活用したコンテンツ制作を通して、自己を表現し探究する能力

4 デジタル情緒的知能  
個人内および個人間のデジタル交流における感情を認識し、表現する能力

3 デジタル参加と主体性  
ICTを通じて社会と公平に関わり、積極的に影響を与える能力



### 1 デジタルリテラシー

情報に基づいた意思決定を行うために、デジタルツールや情報を探し、批判的に評価し、効果的に利用する能力

2 デジタル安全とレジリエンス  
デジタル空間における危害から、子どもたち自身や他者を守る能力

## デジタル・シティズンシップ教育に関する加盟国への勧告

- (1)「デジタル創造と革新」に重点を置き、デジタル・シティズンシップ強化のため、継続的に取り組む
- (2)ハイブリッド教育を強化し、コンピュータやインターネットを学習に利用する際の障害を取り除く
- (3)公平なICT接続とデバイスを提供するために、学校だけではなく、地域社会を含む総合的アプローチを採用する
- (4)教員養成課程から学校現場への赴任までの教員支援を重視する
- (5)教員養成に、デジタル創造と革新、グローバル課題、実践上の性差に重点を置いたデジタル・シティズンシップ形成を導入する
- (6)対面交流の重要性を見失うことのないように学習空間を創造する
- (7)デジタル・シティズンシップに関する国際的な共通カリキュラム基準を共同で開発する
- (8)デジタル・シティズンシップ・スキル育成のために、児童生徒が組織的に関与できるよう努力する
- (9)様々な能力やスキルを持つ女子児童生徒と教員との協力や交流を深める
- (10)教員のデジタル・シティズンシップ能力が児童生徒の成果に与える影響に関する研究を進める

# GIGA×ESD=デジタル時代のSDGs



## 情報モラル(考え方と態度)

情報モラル=情報社会で適正な活動を行うための基になる**考え方と態度**

道徳「指導計画の作成と内容の取扱い」情報モラルに関する指導

「科学技術の発展と生命倫理との関係や**社会の持続可能な発展**などの現代的な課題の取扱いにも留意し、**身近な社会的課題を自分との関係において考え、その解決に向けて取り組もうとする意欲や態度を育てるよう努める**」(中学校学習指導要領:327)

## デジタル・シティズンシップ(資質と能力)

### 5領域(ユネスコ)

1. デジタルリテラシー
2. 安全とレジリエンス
3. 社会参加
4. 尊重と共感
5. 創造性と革新

## 持続可能な社会の担い手(ESD) (8つのコンピテンシー)

- **地球規模の課題を自分事として捉え、その解決に向けて自ら行動を起こす力を身に付ける(ESD推進の手引)**
- 社会に開かれた教育課程
- カリキュラムマネジメント
- ホールスクールアプローチ

情報社会への参画  
(情報モラル)

情報モラル・デジタル・シティズンシップからESDへ

デジタル社会におけるあらゆる活動に参画(デジタル社会形成基本法)

文科省第2期ESD実施計画(2021): ESDがSDGs達成への貢献に資するという考え方を初めて明確化。  
ジェンダー平等、2050年カーボンニュートラル、**AI・DXの推進等を踏まえつつ持続可能な社会の創り手を育成**

2023.12.12 文科省ヒアリング資料一部改変



# 探究学習と協働的な学び、デジタル教育の統合



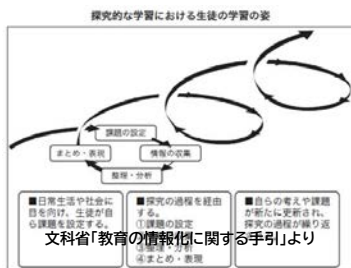
- 探究学習とは「疑問を投げかけることを基礎にした学習」(Inquiry Based Learning)
- 協働学習とは「異なる他者と新しい価値を作り出すこと」(Collaborative Learning) 「教育の情報化ビジョン」(2011)
- 自分たちとは異なる他者(地域、他校、異文化等)との出会いと協力=社会に開かれた教育課程
- 探究学習とデジタル学習の統合

個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に関する参考資料(2021)

- 「個別最適な学び」の成果を「協働的な学び」に生かし、更にその成果を「個別最適な学び」に還元
- 「持続可能な社会の創り手となることができるよう」に育成していくことが求められています

PISA2022 「実社会の問題や現象についての情報を、オンラインで見つける」 「毎日またはほとんど毎日」・「週に1~2回」と答えた児童生徒は16.8%。29カ国中最下位。(平均34.9%)

日本の子どもはデジタルを活用した探究学習が苦手



How to Promote ESD — ESDの取り組み方 —

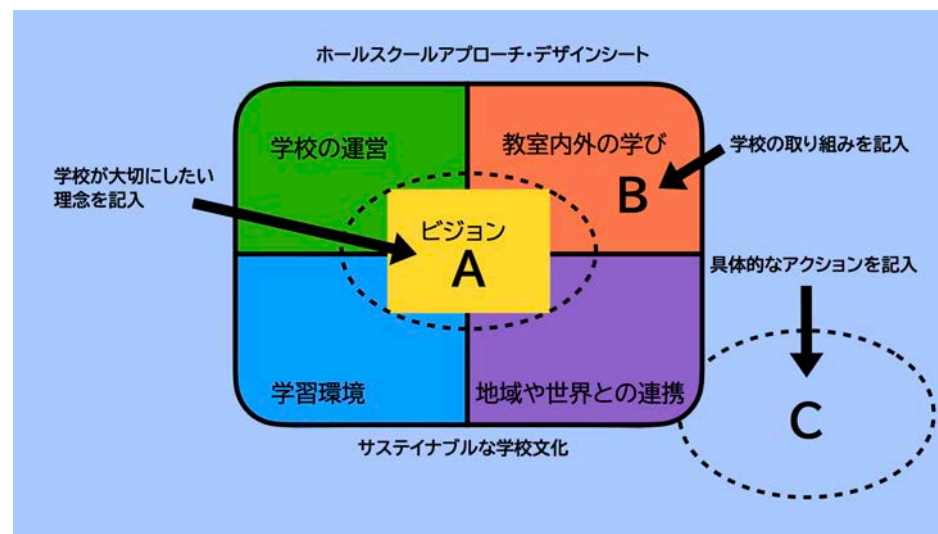
公開年月日：2022年4月6日、2023年5月31日

各校の指導に役立ててもらうことを目的に、ESDの取り組み方について、具体例を基に解説した動画を作成しています。ユネスコ北京事務所との協力の下、全国小中学校環境教育研究会 元会長 櫻橋乾氏の修、法政大学坂本旬ゼミとの撮影協力を得て制作しました。

2021年度より開始した本プロジェクトでは、シリーズ化して合計5本の制作を計画しており、数年かけ順次公開していく予定です。



How to Promote ESD — ESDの取り組み方 — vol.1 学び方・指導方法 探究学習のプロセスで学ぶ



How to promote ESD 「ESDの取り組み方」より

2023.12.12 文科省ヒアリング資料一部改変

## ESD推進のための動画集(ACCU)



2023.1.24 いわき市立四倉小学校



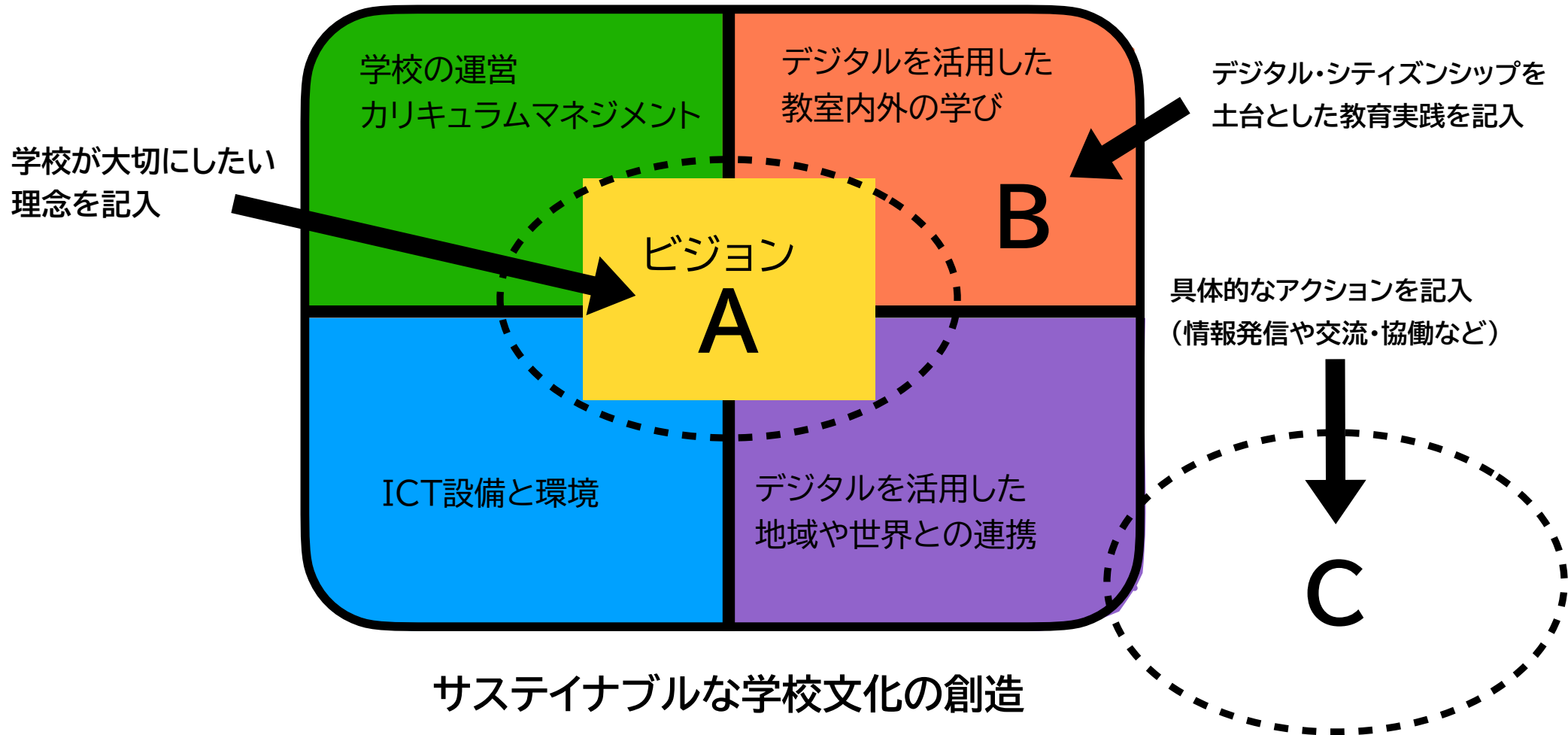
2021.10.14 多摩市立連光寺小学校



2023.10.17 只見町立朝日小学校



# GIGA×ESD ホールスクールアプローチ・デザインシート



# デジタル・シティズンシップと情報活用能力

- ・ 道徳における情報モラルの位置付けを重視する
- ・ デジタル教育の目的は、持続可能な社会の担い手の育成(学習指導要領の理念)
- ・ 情報活用能力をデジタル・シティズンシップに読み替える
- ・ 怖がらせる教育・ダメダメ教育から励ます教育への転換(怖がらせる教育には限定的な効果しかない)

- 「生成AIの利用に関する暫定的なガイドライン」(2023)
- ・ 「ファクトチェック」の重視
  - ・ 批判的思考の重視

## デジタル・シティズンシップ (情報活用能力)

情報モラル

持続可能な社会の発展のために、身近な社会的課題を自分との関係において考え、その解決に向かう態度

情報活用能力(資質・能力=コンピテンシー)

1. デジタルリテラシー(情報の分析・評価と発信)
2. 安全とレジリエンス(デジタル社会におけるリスクへの対処)
3. 社会参加(デジタルツールを活用した社会への参画)
4. 他者の尊重と共感(アップスタンダー教育)
5. 創造性と革新(新たな価値の創造)

学校教育法の教育目標:「健全な批判力(批判的思考力)」の育成

- ・ デジタル・シティズンシップの根拠法  
=デジタル社会形成基本法(2021)
- ・ 批判的思考力は「一歩立ち止まって考える力」
- ・ いじめ予防教育としての  
アップスタンダー教育を重視(ユネスコによるいじめ定義の改訂)

「学校教育法」中学高校の教育目標  
「健全な批判力」  
=批判的思考力の育成

2023.12.12 文科省ヒアリング資料一部改変

# ユネスコによる「いじめ」定義の改訂

これまでの定義 「長期にわたって繰り返され、力や力の不均衡を伴う望まれざる攻撃的な行動」



新しい定義 「社会的・制度的規範による力の不均衡によって引き起こされる攻撃的な社会プロセス」

## ホールエデュケーションアプローチ（教育全体で取り組む）

「いじめは、個人的要因、文脈的要因、構造的要因と結びついた複雑な問題であり、協力が不可欠である。共に理解を深め、いじめの行為だけでなく、いじめを支える根本的なシステムやイデオロギーにも取り組むことができる。」

「学習者に対していじめを報告し、いじめを認識し対応することに自信を持ち、傍観者の介入を奨励しよう。そう、あなたにはいじめを止める力があるのだ。」（アップスタンダー教育）

UNESCO(2023)Defining school bullying and its implications on education, teachers and learners