教育委員提案①

タブレット端末の管理・運用について

戸田市教育委員会
教　育　政　策　室

1　児童生徒のICT活用を取り巻く現状と課題

○現状と課題

▲１人１台環境の有無を問わず、ＩＣＴは子供たちの日常生活から切り離せないものとなる中、学校内外を問わず**子供たちがＩＣＴに接する　機会が増大**。

▲現代は「砂一（※1）時代」と呼ばれるほど、日々膨大な量の情報が生み出されている。また、アルゴリズムによる「フィルターバブル（※2）」や「エコーチェンバー（※3）」により閉鎖的な情報交流空間も日常化。

※1　一年間に生み出される情報が、世界中の砂浜の砂の数の50倍程と言われている。
※2　バブル（泡）に包まれたようにインターネット上で自分の興味のある情報しか見えなくなること。過去の検索履歴等の情報からユーザーが見たいと思われる情報がパーソナライズされることにより生じる（パーソナライズ自体は、ユーザーの利便性を高めるための機能）。
※3　自分と同じ意見があらゆる方向から返ってくる「反響室」のような狭いコミュニティで、同じような意見を見聞きし続けることによって、自分の意見が増幅・強化されること。SNS等の「同じ趣味・思想の人とつながることができる」場で起こりやすい現象

▲テクノロジーは日進月歩。

このような中、**子供のＩＣＴ利活用状況等を全て監視・把握することは不可能**であり、従来の制限・禁止的指導では、大人の目が届かないところで問題の悪化が想定される。
また、Society5.0時代を生きる子供たちに身に付けさせたい資質・能力の育成にもつながらない。

○今後の取組の方向性

情報モラル教育からデジタル・シティズンシップ教育へ

○**一定の安全性を確保したＩＣＴ（市端末・アカウント）**の**積極的な利活用を前提**に、**デジタル・シティズンシップ教育への質的転換**を図る。

○デジタル・シティズンシップは、**ＩＣＴ活用の文脈のみに留まるものではなく**、主権者教育や金融教育、人権教育、キャリア教育、健康教育等と深く関連しながら、**全教育活動を通して育まれるものと捉える**。

このような中、**子供のＩＣＴ利活用状況等を全て監視・把握することは不可能**であり、従来の制限・禁止的指導では、大人の目が届かないところで問題の悪化が想定される。
また、Society5.0時代を生きる子供たちに身に付けさせたい資質・能力の育成にもつながらない。

2　今後の情報モラル教育からデジタル・シティズンシップ教育

○デジタル・シティズンシップとは

「**情報やテクノロジーの適切かつ創造的な活用を通じて、社会に積極的に参加・行動する力**」であり、デジタル時代の市民として求められる資質・能力。

【参考】戸田市教育委員会　令和４年度 指導の重点・主な施策P6

危ないから使用を制限する　➡　安全な枠内で大いに使い小さな課題を解決しながら学ぶ

情報モラル	デジタル・シティズンシップ
ICTの活用は限られた場面	ICTの活用が前提・日常利用
デジタルにおけるデメリット（トラブル等）のリスク管理 「あなたは何をしてはいけないか」	デジタルのメリットを踏まえた責任ある主体的利用 「あなたは何ができるか」
教育者（教師）が主体	学習者が主体
心情規範・他律的・同一・自制	行動規範・自律的・多様・活用
主に個人の安全な利用に向けて	情報社会を築く市民としてテクノロジーをどう活用するか
情報モラル教育にも優れた取組はあったが、全体的にはどうであったか？	
ある場面を取り上げて、何がいけなかったのか、どのような危険があるのかを考えさせ、個人が「思いやりをもつことが大切」や、「○○はしない方がよい」的な感想を持てるようにする。	約束を守ろうとする際に生じるデジタル・ジレンマに対して、社会をつくる一員としてどう行動・選択するか、選択肢のメリット・デメリットは何かを整理し、多様な価値観を認めながら具体的で前向きな行動・対処方法を考える。

質的転換

2　情報モラル教育からデジタル・シティズンシップ教育へ

【参考】TEACHING DIGITAL CITIZENS IN TODAY'S WORLD　Research Insights Behind the Common Sense Digital Citizenship Curriculum　を元に事務局作成

デジタル・シティズンシップの領域(例)

領域	育成したい子供の姿（例）　　※関連性が高いキーワード
メディアバランスとウェルビーイング	メディアの特性を理解し、自身の生活や健康とのバランスを考えながら、テクノロジーを生活に価値をもたらす有意義な方法で利活用することができる。 ※スクリーンタイム、依存、メンタルヘルス、ゲーム・アプリ
プライバシーとセキュリティ	自他のデータ（情報）を安全に保ち、リスクから保護するとともに、その影響範囲を考え、責任をもって利活用することができる。 ※セキュリティ、個人情報、共有ファイル、オンラインショッピング、ネット決済、知的財産（著作権等）
デジタル足跡とアイデンティティ	ソーシャルメディア等の活用によるデジタル足跡の蓄積の影響範囲を考え、デジタルコミュニティ上におけるよりよいアイデンティティの確立に向けて行動できる。 ※デジタルタトゥー、アバター、デジタル人格権、サブアカウントの利用、画像加工
人間関係とコミュニケーション	ソーシャルメディアの善し悪しやデジタルコミュニケーションの在り方について考え、ポジティブな人間関係構築のためにデジタルを活用できる。 ※オンラインゲーム、炎上、同調圧力、非言語コミュニケーション、セクスティング（リベンジポルノ等含む）
ネットいじめとオンライントラブル	オンライン上におけるいじめやオンライントラブル等を見たり、されたりしたときにアップスタンダー（行動者）として行動できる。 ※ネットいじめ、ヘイトスピーチ、アップスタンダー
ニュース・メディアリテラシー	メディアの作られ方を理解し、情報源に接した際にはその信頼性について立ち止まって考え、多面的・多角的にメディアを吟味し、行動できる。 ※陰謀論、フィルターバブル、エコーチェンバー、誤情報

2　情報モラル教育からデジタル・シティズンシップ教育へ

【参考】戸田市教育委員会　メディアリテラシーの取組

メディアリテラシーとは、民主主義社会における<u>メディアの機能を理解</u>するとともに、あらゆる形態の<u>メディアメッセージへアクセス</u>し、<u>批判的に分析評価</u>し、<u>創造的に自己表現</u>し、それによって<u>市民社会に参加</u>し、<u>異文化を超えて対話し、行動する</u>能力である。　法政大学キャリアデザイン学部教授　坂本旬による定義　（引用：坂本旬・山脇岳志　「メディアリテラシー（時事通信社）」）

○現代においては、「フィルターバブル」や「エコーチェンバー」により閉鎖的な情報交流空間が日常化する中、メディアリテラシーの育成が必要であり、メディアリテラシーは民主主義の防波堤になり得る。

○学校では、ロジカルシンキングやクリティカルシンキングといった思考法を、「主体的・対話的で深い学び」の中で経験させ、社会において自立し、民主的で持続可能な社会の担い手たる資質・能力の育成を目指す。

※学習指導要領が育成を目指す資質・能力として、例えば右のように考えられる。

- メディアの機能及び社会の在り方への理解　【知識及び技能】
- 情報が「いつ」「だれが」「どのような目的」で発信したのか、自分とどのような関係があるのか、事実や根拠を客観的に示しているかなどの吟味。　【思考力、表現力、判断力等】
- 主権者として社会に関わる主体的な態度や多様性尊重の精神　【学びに向かう力、人間性等】

戸田市における取組　スマートニュースメディア研究所と連携した教材作成や研修

▶各教科等の学習

【国語科】
- 情報を吟味するための問い
- メディアの比較・考察を通した生き方
- 社説の比較を通した、違いが生じる理由の考察
- 情報の伝え方の違い「速報性・詳細さ・信頼性」
- 情報の送り手の立場からの検討

【社会科】
- 産業と情報の関わり。
- 視聴者や読者の受け止め方の配慮
- 主権者としての主体的な判断　など

▶デジタル・シティズンシップ教育

デジタルのメリットを踏まえた、ICTの責任ある主体的利用と、その先にある情報社会を築く市民として資質・能力の育成を目指す。（戸田市の取組は別紙参照）

▶多様性（異文化）の理解に向けて

- 特別の教科道徳　内容項目「相互理解・寛容」など
- セサミストリート・カリキュラム

▶PBL（探究のプロセスを通して）

課題設定	課題設定の理由を論理的に説明する。
情報収集	仮説を絞り込み、集めた情報の確かさや重要度を複数の資料を通して確認し、次に集める情報を決める。
整理・分析	情報を分類したり、情報同士を批判的に比べたり関連付けたりして、自分の結論・主張を導く。
まとめ・表現	自分の結論・主張のポイントを見極め、わかりやすく、意思をもって創造的に表現する。
ふりかえり	プロセスを見直し、改善点を検討して、次の課題設定を行う。

▶EBPMからEIPP

データを指導に生かす取組（量的と質的エビデンス）

episode-based→ evidence-based→ **evidence-informed**
→ EBPMからEIPP（Evidence Informed Policy and Practice）へ

2　情報モラル教育からデジタル・シティズンシップ教育へ

今後の展望

【令和４年度】

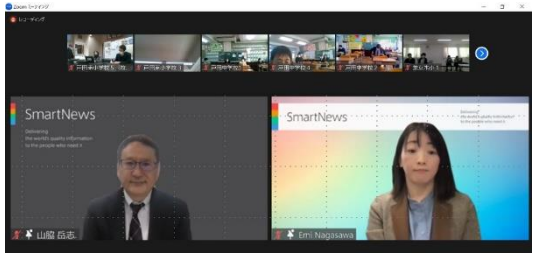
▶戸田市プログラミング・ＩＣＴ教育研究推進委員会で理論研究と教材作成



戸田市21世紀型スキル育成アドバイザー　為田　裕行　氏

市内校長代表・教頭代表
各校１名の推進委員による

▶教員研修（スマートニュースメディア研究所との連携等）



①市内小学校において、メディアリテラシー授業及び効果検証
・事前事後の質問紙調査+全６回の授業（調査問題はセンター研究員が作成）

②教職員向け研修会の実施
・全教職員対象（教育フェスティバル）
・教育センター研究員対象

【令和５年度】

▶全校で校内研修及び授業実践（試行）を通して教育計画の作成

▶戸田市プログラミング・ＩＣＴ教育研究推進委員会で先行研究とフィードバック

【令和６年度】

▶計画に基づいて全面実施

2　情報モラル教育からデジタル・シティズンシップ教育へ

【参考】広報戸田市　2022年12月号

デジタル時代に必要な力の育成に向けて「デジタル・シティズンシップ」の研究を進めています

「デジタル・シティズンシップ」とは？

デジタル・シティズンシップとは、自分や社会のために責任を持ってICT（デジタル機器やインターネットなど）を積極的かつ適切に活用する力などと言われています。

デジタル社会を生きる子どもたちに必要な力として、今年度は、全教員向けの研修やモデル校における産官学と連携した共同研究、各学校の代表教員による教材作成などに取り組んでいます。



授業の様子

例えば… 子どもたちにこんな力を身に付けてもらいたい

- オンライン上での適切なコミュニケーションやトラブルが起きた際の解決方法
- 個人情報や知的財産に対する正しい知識
- 生活や健康を考えたICTの有意義な活用方法
- 情報の適切な選択や多面的なものの見方　など



子どもたちの発達の段階に合わせ、子どもたち自身が考え、実践していくことを目指します。

経済産業省STEAM Library

参考動画はこちら

「【教員・保護者向け】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～」
出典：国際大学GLOCOM/NHKエンタープライズ

3　タブレット端末の管理・運用

○端末・アカウントの管理

【再掲】 令和３年度 第10回定例教育委員会資料

名簿ファイルの保存場所＝校務系ネットワーク「職員共有」直下に「端末・アカウント名簿」フォルダ内
※このフォルダは、常駐サポートにより作成します。学校では、移動・削除を行わないでください。

戸田市立　　学校

No.	Chromebook	Googleアカウント		年	組	出席番号	姓	名	姓(ふりがな)	名(ふりがな)	転入・更新日	転出日
1		01200001	@toda-ed.jp	1	1	01	山田	太郎	やまだ	たろう		
2		01200002	@toda-ed.jp				佐藤	次郎	さとう	じろう		2020/11/20
3			oda-ed.jp	1	1	03	鈴木	三郎	すずき	さぶろう		
4			ed.jp	2	1	01	高島	史郎	たかしま	しろう		
～		～		～	～	～						～
1088			oda-ed.jp	6	9		田中	一郎	たなか	いちろう		
1089		01150168	@toda-ed.jp				木村	花子	きむら	はなこ		
～	～	～		～	～	～						～
1090		0115106	oda-ed.jp	6	1	31	伊藤	美智子	いとう	みちこ	2020/12/16	
1091			d.jp									
1111			.jp									
1112			.jp									
1113			.jp									
1114			.jp									
1115		01210005	@toda-ed.jp									
		01210006	@toda-ed.jp									
		01210007	@toda-ed.jp									
		01210008	@toda-ed.jp									
		01210009	@toda-ed.jp									
		01210010	@toda-ed.jp									

【年度更新①】
新2年生以上は
年・組・出席番号のみ修正

【転出】
年・組・出席番号を空白
転出日に記載し、
同一行を黄色にする

【年度更新②】
卒業する場合は
年・組・出席番号を空白
同一行を黄色にする

【転入】
所属する学年の空白（登録してない）アカウントの行に
学年・組・出席番号・姓・名・ふりなが・転入更新日を入力

【アカウントルール】
01(学校番号)21(年度)0001(番号)
新1年生からは年度で学年がわかる

【年度更新
新1年生はC4thからデータをエクスポートし、
年・組・出席番号・姓・名・ふりがなを入力(コピー・貼り付け)

・「人」「端末」「使用アカウント」を名簿に記入し、対応させて管理。

・アカウントのパスワードの管理は行わず、管理者にパスワードリセット権限を付与。

▶安全性確保のための環境整備

MDM（Mobile Device Management）の導入

・学習に必要なアプリ等は一元管理。児童生徒は、教育委員会が許可したアプリを自由にインストール可能。学習上有用で学校から要望があるアプリ等もMDM上にラインナップ可能。

・端末を無くしてしまった場合等、アカウントの利用停止やパスワードリセットも可能。

フィルタリングソフトの導入

・市で貸与する端末において、学校、家庭で同様のフィルターがかかる。

・カテゴリ（例「ゲーム」「SNS」「アダルト」等）によるフィルタリング。フィルターにかかるWebサイトのうち、学習上有用で学校から要望があるサイトはホワイトリスト登録により閲覧可能。

➡カテゴリで制御しきれないサイトもある。その場合は、学校からの報告によりブラックリスト登録をすることで閲覧不可とすることが可能。

3　タブレット端末の管理・運用

▶端末活用の約束等

児童生徒向けの約束の例

学習者用 PC を使うときの約束（例）

戸田市立●●学校

学習者用 PC を使うことで、みなさんの学びの可能性は大きく広がります。これからの学びは、先生や誰かに教えてもらう学びから、自分で課題を見つけて調べたり、考えを伝えあったりするようになります。そのための PC として、情報を活用する力を身につけ、正しく PC やインターネットを使いこなし，より豊かで楽しい学びに取り組んでいきましょう。

1　学習用ＰＣをつかうとき

① この PC を学習のために使います。
② 休憩をしっかりとって健康に気を付けて使います。
③ アカウントは大切な個人情報です。自分で管理をします。
④ インターネットを使うときは、正しい情報を見極めるようにします。
⑤ この PC はみなさんの次に使う人がいます。大切に扱います。

2　自分も周りの人もよりよく、気持ちよく使うために

⑥ 次の人が気持ちよく使えるように大切に扱います。もし壊れたり、失くしたり、おかしいなと思ったりしたときは先生や家の人に報告します。
⑦ 人に嫌な思いをさせないよう、思いやりをもって使います。
⑧ 友達やインターネット上の作品や表現（著作権）を大切にします
⑨ 自分や誰かの個人情報やプライバシーを大切にします。

▶知っておくこと

どのようなホームページを見たかなど，アクセスの足跡がわかるようになっています。

※上記の他、以下のような枠を設けて、学級・学年等で話合ったルールを設定する。

○○学校●年生の約束

教職員の共通認識事項の確認（喜沢小）

タブレット及びアカウントの管理について

使用目的	学習のために使う。
使用場面	学校の学習活動内にて使用する。
	家庭では保護者と時間の決まりを作り、使用する。
	学校や家庭以外では使用しない。
保管場所	学校では机の中、または保管ラック
	家庭では家の人の目の届く所
健康配慮	正しい姿勢で、画面に近づき過ぎないように
	細かく休憩を入れ、目を疲れさせない。
個人情報保護	タブレットやアカウントは他人に貸したりしない。
	パスワードは他人が予想しやすいものに設定したり、教えたりせず、自分で責任をもって管理する。
	自分や個人の名前、住所、電話番号、画像をインターネットにアップしない。
	カメラ機能を使用する時は、必ず相手の許可を得て撮影する。
誹謗中傷の禁止	書き込みを見た人が傷ついたり、誤解したりしないように思いやりをもって使用する。
データの保存	ドライブの中はフォルダにまとめたり、削除したりして定期的に整理整頓する。
故障・不具合等	故障・不具合防止のために、乱暴に扱ったり、水気のある場所、埃っぽいところでの使用をしたりしない。
	紛失・盗難・毀損・故障の場合は担任に速やかに（平日8:30～17:00）連絡する。
	担任はその詳細を聞き取り、報告する。
付属品	故障や紛失防止のため、ソフトケース、タッチペン、マウス、イヤホン等
使用制限	以上の約束が守られなければ、タブレット、アカウントの使用ができなくなる場合がある。

3　タブレット端末の管理・運用

▶市内学校の特徴的な取組

児童会・生徒会主体のルールづくり





児童会・生徒会主体のルールづくり



アカウントアイコンを作成する活動を通して、知的財産について体験的に学習する取組。

保護者との意見交換の場づくり



児童生徒のデジタル・シティズンシップをどのように育んでいくべきか、保護者と意見交換する場を設定した取組。

3　タブレット端末の管理・運用

【参考】内閣府総合科学技術・イノベーション会議Society 5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ（令和４年6月２日）

３．３本の政策と実現に向けたロードマップ

【政策1】子供の特性を重視した学びの「時間」と「空間」の多様化＜目指すイメージ③＞

これまでの「皆と同じことができることのみを評価」することや「大人が測りやすい力を評価」をする構造やそれらを重視する価値観を変えずに、デジタル技術を最大限活用した「個別最適な学び」を進めた場合、子供はアルゴリズムやAIが指示する学びを他律的に行うこととなり、次代において、最も重要な「自ら学びを調整する力」の育成につながらない。「個別最適な学び」の本質は、自分で自分の学びを調整しながら、試行錯誤を繰り返すことであり、さらに、多様な子供たちが「協働」で学ぶ機会が確保されることが学校教育の役割。そして平均点主義を脱し、「評価軸」を変えていくことは、学校だけでは困難であり、企業・大学・保護者など社会全体の理解とともに変えていくことが必要。子供が多様な人に触れ、学校にとどまらない学びの場所を提供することで、子供の持っている良さや可能性を多様な第三者から引き出すことにより、子供に対する「評価」を多様化していくことも重要。

主体的　深い学び　対話的

「個別最適な学び」の前提にあるもの

評価軸を変えずにデジタルによる個別最適化を進めると、
アルゴリズムやAIが指示する学びを他律的に行うこととなり、
「自ら学びを調整する力」の育成につながらない



✕皆と同じことができることのみを評価　✕○×で大人が測りやすい力を評価
“偏差値○○”
✕評定平均のように個人の興味関心に関わりなく教科を通じて平均値で評価
“評定平均” “オール5”

「評価軸」を変えていくことは、
学校だけでなく社会全体の理解が必要

「個別最適な学び」で重要なことは、自分で自分の学びを調整し、
自分の学びの目的やペースを自分で試行錯誤しながら見定めること

それは、人格の完成を目指す教育にある上位目的が前提
【社会的な自立】【国家・社会の形成者（持続可能な社会の創り手）の育成】

**子供たちの特性を踏まえた「個別最適な学び」は、
多様な他者との「協働的な学び」の循環などを通して
一体的に充実することが必要**

教育の根幹となる「協働的な学び」

家庭環境や認知の特性、興味・関心などが異なる
多様な子供たちが「対話」「協働」をしながら
深く学ぶ機会の確保は、学校教育の大きな役割



循環

「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



循環

学びあい・教えあい

PBL（Project Based Learning）

課題発見・課題解決型の学び

