

デジタル・シティズンシップの育成をめざす

小学校社会科授業開発

—CSE 教材における「性向アプローチ (dispositional approach)」に着目して—

伊藤 公一 渡邊 大貴 田坂 郁哉 森 清成
野元 祥太郎 眞鍋 雄大 永田 忠道 渡邊 巧

Abstract: This study aimed to develop and practice elementary social studies lessons aimed at fostering digital citizenship and verify their effectiveness. For this aim, we developed, practiced, and discussed the fifth-grade class, focusing on the "dispositional approach" of "Common Sense Education" developed in the United States.

1. 問題の所在

様々な分野でのデジタル化が進む「デジタル社会」に私たちは生きており(友寄, 2022), デジタルシティズン(以下, D・C), すなわち「デジタル技術を用いて市民社会に参加しようとする」市民が求められている(坂本, 2020, p.17)。D・Cの育成をめざした授業デザインを示した主な先行研究に, 坂本ほか(2020)(2022), 小栗(2021)がある。坂本らによる一連の研究では, D・Cの概念の導入により, 従来の情報モラル教育から情報リテラシー教育への拡充が図られ, 小・中・高等学校を対象とした特別活動における授業実践が示された。小栗による研究では, D・Cの社会参加のエンパワメント的側面に着目し, 高等学校を対象とした授業実践が示された。これらの先行研究においては, 小学校社会科は対象とされておらず, 小学校社会科でのD・Cの育成の研究への本格的な着手はこれからの活発化が期待される。

2. 研究の目的・方法

本研究の目的は, D・Cの育成をめざす小学校社会科授業を開発・実践しその効果を検証することにある。そのために, 米国で開発されたD・C教材「コモンセンス・エデュケーション」を手がかりに, D・Cの小学校社会科への可能

性について検討し, 授業構成の枠組みを設定する。これを踏まえて授業を開発・実践・検証し, 小学校社会科授業にD・Cを導入する意義について考察する。

3. D・Cの小学校社会科への可能性

(1) CSEにおけるD・C

D・Cは多義的な概念であり, その意味は論者により異なる(小栗, 2021)。本研究においては, 日本においても学校現場に即した実践性が評価されている米国において開発されたD・C教材「コモンセンス・エデュケーション(Common Sense Education)」(以下, CSE)を参照する。CSEは, 米国においてコモンセンスとハーバード大学のプロジェクト・ゼロとの共同研究により開発された5歳から18歳を対象としたD・C教材で, 利用者は全世界で130万人を超える(James & Mendoza, 2021)。CSEではD・Cを「学習, 創造, 参加のためにテクノロジーを責任をもって使用すること」としている(James & Mendoza, 2019, p.5)。リアルとデジタルの境界が曖昧となった今日において, 社会の形成者となる子どもたちには, テクノロジーを活用した責任ある参加や積極的な関わりが期待されるが, オンライン空間においては, 例えばコミュニケーションの方法が異なるなど

特有の課題が伴う。そのために CSE では、オンライン空間やテクノロジー等に関する特有のスキルや性向を備え、「デジタル世界」というコミュニティの一員として自身、他者、世界に対してもつ権利と責任として D・C を規定している (James & Mendoza, 2019, pp.3-13)。

(2) D・C 育成のための「性向アプローチ」

CSE の目的は「デジタル社会を生き抜くために必要な知識とスキル、そしてそのスキルを活用するための性向と行動力の育成」とされる (James & Mendoza, 2019, p.9)。ここで「性向 (disposition)」とは、「思考や行動を導き、人々が知識やスキルを使うかどうか、どのように使うかを形作る継続的な傾向」である (James & Mendoza, 2019, p.10)。CSE の特質の一つとして、知識やスキルを日常生活と結ぶために「性向」に着目している点がある。表 1 のように、CSE では市民が備え、生活の中で体現すべき基本的な「性向」として、「落ち着いて自己を振り返る」、「視点を探る」、「事実と証拠を探索」、「選択肢と影響を検討する」、「行動を起こす」の 5 点を挙げ、各ステップも示している (James & Mendoza, 2019, p.11)。

このような「性向」を育むための方法の一つとして「思考ルーチン」を挙げている。例えばソーシャルメディアの使用が友人、家族、地域社会との関係に与える影響について考える授業では、表 2 のような「F.I.R.E. (Feel, Identify, Reflect, Enact)」と名付けられた「思考ルーチン」を示している (James & Mendoza, 2019, pp.13-14)。ここでは、ソーシャルメディアによってもたらされるネガティブな感情に注意することや、これに直面した際に、ゆっくりと自分の気持ちを考え、慎重に選択を検討するための思考方法が学ばれる。「F.I.R.E.」の「思考ルーチン」では「落ち着いて考える」、「異なる視点を探る」、「選択肢と影響を検討する」、「行動する」という「性向」へとつながっていくことが期待されている。CSE では具体的な思考の仕方を学習過程の中に組み込みそれを繰り返すことで、日常生活へとつながる「性向」を獲得することが期待される。

(3) D・C 育成と小学校社会科授業の枠組み

ここまでを踏まえて、授業構成の枠組みを設定する。D・C では、テクノロジーの責任ある利

表 1 CSE における基本的な性向

性向	ステップ
落ち着いて自己を振り返る	直感に気づく。第一印象に囚われないようにする。状況は複雑であることを認識する。定期的に自分の習慣を把握する。不安などの感情に注意を払う。
視点を探る	好奇心を持ち、心を開く。他者の視点について考える。他者の気持ちを大切にす。自身の価値観だけでなく、異なる人の価値観や優先順位を考慮する。道徳的、倫理的、市民的な責任を考える。
事実と証拠を探索	関連する事実を調査し、明らかにする。信頼できる複数の情報源から情報を入力し、評価する。異なる情報源からの証拠を比較検討する。
選択肢と影響を検討する	可能な行動方針を思い浮かべる。異なる選択肢が自分の価値観や目標をどのように反映するかを考える。自分自身と他人に対する責任に常に注意を払う。起こりうる影響を評価する。
行動を起こす	前向きで生産的だと感じられる行動方針を決定する。幸福を支えるために、デジタルな習慣に変化をもたらす。必要なときに助けを求める。他者の味方となり、見守る。

(James & Mendoza(2019)を筆者ら翻訳)

表 2 CSE に例示された思考ルーチン

思考	概要
感じる (Feel)	自分の感情の把握・悲しみ、不安、嫉妬、排除などの感情を抱いているか？
特定する (Identify)	感情の原因の特定・そのような感情になったのは、何が起こったためか？
思案する (Reflect)	考えられる対応策の思案・どのような行動の選択が可能か？各手段のあなたや他者にとっての利点と欠点は何か？
実行する (Enact)	対応策の実行・自分と他者にとって、前向きで生産的だと感じられる方法で前進し、状況に対処する準備はできているか？

(James & Mendoza(2019)を参考に筆者ら作成)

用をもってデジタル世界に参画することがめざ

される。そのためには、小学校段階から、デジタル化した社会に関する知識やスキルに加えて、それらを日常生活へと結ぶ「性向」までを育成の範疇とする必要がある。具体的には、「性向」へ向かう「思考ルーチン」を学習展開に組み入れていく。すなわち、D・Cの育成をめざす小学校社会科では、デジタルテクノロジーの使用に関する知識やスキル、またそれを可能にしている社会の仕組みを認識するとともに、デジタル化した社会における自己のあり方を内省し、そこに批判的なまなざしをむける授業を構成していく必要がある。まとめると表3のようになる。

表3 授業構成の枠組み

段 階	概 要
I. デジタルテクノロジーに関連する諸問題や社会的背景の認識	デジタルテクノロジーの関連する人的、文化的、社会的な問題に出会う。デジタル化した社会について捉える。
II. デジタルテクノロジーとの関わり方の吟味	デジタルテクノロジーの活用方法を捉えたり「思考ルーチン」をもとに吟味したりする。
III. デジタルテクノロジーを活用した選択・判断や社会参画	問題の克服に向けてデジタルテクノロジーを活用する。活動について振り返る。

4. 実践「情報を生かすわたしたち」

(1) 単元構想と計画について

単元を構想するにあたっては、『小学校学習指導要領解説（平成29年告示） 社会編』の第5学年の内容（4）我が国の産業と情報との関わりについて学習する際に、D・Cの育成を射程に入れることで、インターネット等メディアの負の部分のみが強調される授業展開やルールやマナーといったモラル教育からの脱皮を試みた。具体的には、情報化した社会において自分や他者のためにどのように行動すべきかを表2の「思考ルーチン」を活用して吟味することで、「性向」までを育成することをめざした。

単元計画について、第I次では、メディアのデジタル化について学習を行う。テレビや新聞といったマスメディアに加えて、Yahoo!やGoogleなどのウェブメディア、LINEやYouTubeなどのソーシャルメディアについて取り上げ、実際に利用した経験などをもとに、

それぞれの特徴やメディアごとの違いを考える。メディアがあることやそのデジタル化によるメリット、デメリットをふまえて、「私たちはどのようにしてメディアと関わっていけばよいか」という単元を貫く学習課題を設定する。

第II次では、児童がデジタル化したメディアとの関わり方を学習するための具体的な事象として、メディアバランス、フェイクニュースやデマ、個人情報を取り上げることとする。それぞれに、児童には具体的な場面を提示し、自分の感情やメディアのメリットに留意しながら、どういった問題が考えられるのか、課題の解決に向けて自分には何ができるのかを「思考ルーチン」から考えるようにする。

表4に示すように、第II次では「思考ルーチン」を組み入れて授業を展開した。第2時では、メディアバランスを取り上げた。児童がどんなメディアをどのぐらい利用しているのか、どういった使い方をしているのか、どんな気持ちで使っているかを考えることを通して、自分とメディアのつながりやメディアから受ける恩恵を想起できるようにする（「感じる」「特定する」）。そして、自分にあつたメディアバランスを考え、友達と意見交流する場面を設定し、適切なメディア利用について考えていくようにする（「思案する」「実行する」）。第3時では、新型コロナに関わるトイレットペーパーが品薄になったデマの事例から、どういう状況だったのか、どうしてそうなったのかを考えていく（「感じる」「特定する」）。そういったフェイクニュースやデマによって社会が大きな影響を受けることを知った上で、それらを見極めるためにどうしたらよいか考える（「思案する」「実行する」）。第4時では、個人の写真がSNSを通して拡散し、いやな思いをしたという事例から、登場人物の気持ちを考えたり、その原因を話し合ったりする（「感じる」「特定する」）。そして、個人の情報を共有することのメリットも踏まえながら、共有しても良い情報とそうでない情報を整理したり、個人情報の取り扱いについて大切なことを話し合ったりする（「思案する」「実行する」）。

(2) 授業の実際と結果

実際の児童の記述や発言をもとに、授業の実際と結果について述べていく。第2時のメディアバランスを事例とした授業では、授業の終わりに「今後どのようにメディアと関わっていき

ますか（発問①）。」という発問を行った。これに対する児童の記述を、評価基準をもとに評価した結果を表5に示す。このように、発問①に対して、評価規準のⅢを達成した児童は全体の約85%であった。達成した児童の具体的な記述内容としては、メディアの楽しさに触れて記述しているもの、メディアを使うことを肯定的に捉えながら自分の行動について述べているもの、時間を決める、優先度を考える、親と話し合うなど具体的な行動指針を示しているものがあつた。また、メディアバランスは人によって違うため、減らすことだけが大切なわけではないことに気づいた児童も数名いた。一方、Ⅱの児童は「メディアバランスを意識していきたい。」といった記述に留まっており、どのようにしてメディアバランスを保っていくのかという具体的な行動指針が記述から読み取ることができなかった。Ⅰの児童は無回答であつた。

第3時のフェイクニュースを事例とした授業では、「フェイクニュースを見抜くためにはどうしたらよいか（発問②）。」という発問を行った。その発問に対する児童の発話記録を表6に示す。総務省の子ども向けサイトである「情報通信白書 for kids」によれば、正しい情報かどうか見分けるポイントは、①信頼できる情報源を調べること（総務省、新聞社など大手メディア、大手企業の情報）、②一番初めの情報元をあたること（発信はどんな人がしているか）、③複数の情報源を調べること、の3点である。また、情報を鵜呑みにしない態度についても触れられている。児童の発話記録をみると、これらのポイントを正しく理解し自身が気をつけて行動したいこととして考えていることが分かる。第4時の個人情報について事例とした授業では、授業の終末に「今後どのようにメディアと関わっていきますか（発問③）。」と発問した。それに対する児童の記述を、評価規準をⅢと設定した評価基準をもとに評価した結果を表7に示す。このように、発問③に対して、評価規準のⅢを達成したのは、約28%であつた。具体的な記述としては、メディアの便利さに触れながら個人情報の共有の仕方について具体的に考えているもの、情報による共有の是非について考えているもの、情報の区別に言及しているものがあつた。一方、Ⅱの児童は全体の約42%で一番多い段階であつた。具体的な記述としては、個人情報は共有しない方がよいという考えにのみ留ま

表4 発問と思考ルーチンの整理

時	発問	思考ルーチン
2	メディアとのよりよいつきあい方を考えよう ・どのメディアをどのぐらい利用しているか ・それによって得られるもの失うものは何か ・メディアバランスのとれた生活とは ・今後どのようにメディアと関わっていくか	感じる 特定する 思案する 実行する
3	フェイクニュースやデマについて考えよう ・トイレットペーパー品切れのニュース ・なぜフェイクニュースが広まるのか？ ・フェイクニュースを見抜くには ・今後どのようにメディアと関わっていくか	感じる 特定する 思案する 実行する
4	個人情報を守るためにはどうすればよいか考えよう ・オンライン上で情報をやりとりした経験は ・（個人の顔写真が拡散した例をもとに）どうしてこうなったのか ・オンライン上で共有している情報とだめな情報は何か ・オンライン上で個人情報をを守るために今後どのようにしてメディアと関わっていくか	感じる 特定する 思案する 実行する

表5 「発問①」に対する評価基準と結果

I	メディアのメリットデメリットを示したり、自身のメディアの使い方に触れたりしながら、メディアバランスを意識してメディアと関わるための具体的な行動指針が記述できている。 24/28名（約85%）
II	メディアバランスを意識してメディアと関わるという内容の記述ができている。 3/28名（約10%）
III	メディアバランスとメディアとの関わり方のつながりがない記述、あるいは無回答。 1/28名（約3%）

っており、個人情報を守る方途が不足しているものが目立った。Iの児童は全体の約28%で、メディアは怖いもの、危ないもの、メディアは

いやな気持ちになるというデメリットのみが強調されている記述がほとんどであった。

表6 「発問②」に対する発話記録（一部抜粋）

教師 (T), 児童 (C)	
T	こうしたフェイクニュースを見抜くためには私たちはどうしたらよいと考えましたか？
C	質問ができるなら、それはどこから得た情報ですかと聞いてみる。
T	じゃあみなさんはどんな人なら信頼できそうですか？
C	大きな会社とか専門家とか。
T	ちゃんとしたところだと信頼度が高いかもね。さっきの全国紙工業会とかね。じゃ他には？
C	テレビとかもっと正確な情報を出しているのを観てみる。
T	みんなテレビと Twitter ならテレビの方が信頼できるの？
C	はい、だって信頼される場所が作っているから。
C	Twitter は、適当にツイートすることもできるじゃないですか、だれでも。
C	インターネットで調べるとき、そこに公式とか書いてあったら信頼できる。
C	信頼できそうなものを何個もみるといい。
C	Twitter みてても何が本当の情報かわかんないからテレビ観ても、うそだと思って信じない。
C	ああ、疑いの目をもつってことね。
C	一番初めのやつだったら、中国で生産できずに品薄になるらしいって、らしいとかの語尾があいまいなのがあったらだめなんじゃないか。
T	あいまいな言い方をしているのは信頼できないなってことだね。

表7 「発問③」に対する評価基準と結果

I	オンラインで情報を共有することのメリットデメリットを示したり共有してもよい情報とよくない情報を区別したりしながら、個人情報を守るために具体的な行動指針が記述できている。 8 / 28 名 (約 28%)
II	個人情報を守るためにどうすればよいか自分の考えを記述できている。 12 / 28 名 (約 42%)
III.	個人情報を守るためにどうすればよいかと記述できていない、あるいは無回答。 8 / 28 名 (約 28%)

(3) 成果と課題

D・Cの育成を射程に入れて、「思考ルーチン」を授業展開に導入することについては、第2時の記述で評価基準に到達した児童の割合が全体の約85%であることから分かるように、メディアの負の側面だけでなくメリットにも目を向け、ルールやマナーを守るという漠然とした考え方やモラルの範疇に留まることなく、デジタルな社会において自分の行動の仕方について具体的に考えることにつながった。これは、第3時のフェイクニュースを見抜くためにはどうしたらよいかという発問に対する児童の発話か

らも言える。全ての情報が正しいと思わず、信頼できる情報元をあたったり、情報の信憑性を複数のメディアから調べたりすることの意義を理解し、具体的な行動の仕方について、児童が考えることができた。これはまさに本単元で活用した「F.I.R.E.」の「思考ルーチン」がその先の「ゆっくり考える」、「選択肢と可能な影響を考える」といった「性向」へとつながった一端を示していると考えられる。また、他人と自分とのメディアバランスの違いに気づき、単にメディアの時間を減らすことだけがメディアバランスを考えることではないと発想した児童がいたことも、「～してはいけない。」といった従来のモラル教育の抑制的な一面から脱皮することができていることを示している。

一方で、第4時の記述においては、評価基準に達した児童は全体の約28%に留まってしまった。そして、メディアは怖いもの、危ないものであると記述した児童もいたことから、脱すべきであったメディアの負の部分の強調された授業となってしまった。同じ「思考ルーチン」を導入しながら、第3時で課題が浮き彫りとなり、本来目指すべき「性向」へとつなげることができなかった点については、その理由を探る必要がある。まず、第3時で取り上げた資料が、情報モラルに関するものであったことが原因と

考えられる。オンラインで共有すべき情報とはどんなものか考えるための導入として、個人情報をもとでトラブルになった事例を探して、この教材にたどり着いた。映像ということで、児童にとって課題をつかみやすくなるだろうと考えたのだが、結果として個人の写真が悪用されるという負の部分が大きく強調されて児童の印象に残ってしまったと感じる。また、オンラインでの情報共有のメリットについて考え話し合う時間も設けたが、児童からほとんどメリットが出なかった。これは、第5学年の児童は、実際にはウェブメディアから情報を得たり、ソーシャルメディア、特に映像や音楽を楽しむメディアを好んで使用したりしており、SNSなどを使ってオンラインでの情報のやりとりという経験の不足に起因して、実感をもってメリットを考えることができなかつたためであると推察される。小学校段階の児童にとって切実感をもった教材開発において課題が残った。

5. 実践「フリマアプリから見える情報社会」

(1) 単元構想と計画について

フリマアプリを運営している株式会社メルカリは、テクノロジーの力によって、世界中の個人と個人をつなぎ合わせ、誰もが簡単にモノの売り買いを楽しめる社会をつくることや、それにより資源を循環させる豊かな社会、個人がやりたいことを実現できる社会をつくることを目標としている。ここで重要なことは、「テクノロジーの力によって、世界中の個人と個人がつながり、資源が循環する社会をつくる」ということである。世界中の個人と個人がつながるからこそ、そこには一人一人の信用が必要であり、相互の信頼関係を構築する必要がある。その信頼関係が構築できれば、本来捨てられるようなトイレットペーパーの芯や新聞紙、ペットボトルのキャップのようなもので「商品」として、取引できるようになる。メルカリというデジタルの空間が、価値のないものに価値を付与し、新たな価値を創造することのできるプラットフォームとなっているのである。

しかし、情報社会における情報の受信者は、間違っただけの情報を信じることでリスクを背負ったり、信用できる情報が分からないという問題が生じ、その目に見えない人への恐怖心から、無関心となりそもそも活用も発信しないという選択をしたりすることになる。

このような問題を解決するために、フリマアプリ「メルカリ」では、2つのシステムを確立している。1つ目は、情報発信者の信頼度を評価して、利用者がアクセスする情報に評価結果を付与して提示するシステムである。これにより、受信者に発信者に関する情報を提供し、発信者の履歴から信頼性を判断することを支援する。2つ目は、アプリ全体として流通する情報の質を高めたり、法の順守ができるようにしたりするために、出品する商品の基本情報から適正価格や出品の可否を判断するAIによる違反検知システムを構築している。

そこで、D・Cの育成を射程に入れながら、企業のシステムとして、デジタル社会における問題をどのように解決しようとしているか特に「安心・安全」についての概念化が図っていくことによって、社会科授業としてD・Cを取り扱った最適な教材となると考えた。

単元計画について、第I次では、「フリマアプリ」というシステムの存在を知り、フリーマーケットとは何か、「フリマアプリ」では何が売られているのかなど、子どもたちの既有知識を探る時間とした。

第II次では、「フリマアプリ」を使う際の問題点を映像教材を使いながら整理していった。そして、出品者と購入者に分類しながら、それぞれの問題を解決するために必要な力を考えた。さらに、活用者だけが問題に気を付けるのではなく、「安心・安全」にデジタル社会において売買ができるシステムを「フリマアプリ」内で創っていることについて学んだ。

第III次では、実際に「フリマアプリ」の社員にオンラインで授業に参加してもらいながら、どのような商品は売れるのか、売れない商品は何なのか整理し、どのように工夫をすれば売れるようになるのか考えた。最後に、よりよいフリマアプリの活用者になるために必要な力を考えることを通して、情報社会をよりよく生きていく資質能力について対話した。

単元を通して意識したことは、D・C育成のための「性向アプローチ」を発問として、どのように整理できるかである。CSEにおける基本的な「性向」として、「落ち着いて自己を振り返る」、「視点を探る」、「事実と証拠を探る」、「選択肢と影響を検討する」、「行動を起こす」は先述の通りである。これらを単元の中に発問として整理したものが、以下の表8である。

表 8 発問と性向アプローチの整理

時間	発問	ねらう性向のステップ
第 3 時 出品者に必要な力は何だろう	<ul style="list-style-type: none"> ○フリマアプリを使ってみたいか。 ○なぜ使ってみたいと思ったのか。 ○もし自分が購入する側だったら、どのような説明をしてほしいか。 ○「発送し忘れていた」と伝えたら、相手はどんな気持ちになるか。 ○忘れていたのに発送済みだとうそをついたとわかったら相手はどんな気持ちになるか。 ○使っていないものなら、別に売ってもいいんじゃないか。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の直感的な反応に気付くことができるようにする（落ち着いて自己を振り返る）。 ・自分の（思考）習慣を把握できるようにする。特に、マイナス思考（活用に消極的）なのか、プラス思考（活用に積極的）なのかを把握できるように働きかける（落ち着いて自己を振り返る）。 ・他者の視点について考えられるようにする（視点を探る）。 ・他の人の気持ちを気遣うことができるようにする（視点を探る）。 ・道徳的、倫理的、市民的な責任を考えるようにする（視点を探る）。
第 4 時 購入者に必要な力は何だろう	<ul style="list-style-type: none"> ○ダイレクトメールでやり取りした方が安く商品を受け取ることができるのに、なぜみんなは問題だと思ったのか。 ○「やばい」という言葉は便利だけど、なぜ伝わりづらいのか。 ○信頼していた出品者から買った商品を実際に見ずに評価することはなぜよくないのか。 ○どのように評価すべきか。 	<ul style="list-style-type: none"> ・信頼できる複数の情報源から情報を求め、評価し、比較することの大切気付けるようにする（事実と証拠を探す）。 ・他の人の視点について考えられるようにする（視点を探る）。 ・起こりうる影響について考え、評価することの大切さについて気付けるようにする（選択し影響を検討する）。 ・信頼できる複数の情報源から情報を入手し、評価する（事実と証拠を探す）。
第 5 時 利用者の問題が多いのに、「メルカリ」が急成長しているのはなぜだろう	<ul style="list-style-type: none"> ○たくさん問題が起こりそうなネットの売買であるのに、フリマアプリの利用者が 10 年で急激に増えているのはなぜか。 ○どのように安心・安全な売買の仕組みをつくっているのか。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「安心・安全」な売買の仕組みづくりや、企業理念について考えられるようにする。 ・社会背景を含んだ企業理念への賛同や企業努力に焦点を当てて追究できるようにする。
第 6 時 出品者として商品を売るなら、何をどのように工夫をして売るか	<ul style="list-style-type: none"> ○出品者も購入者も笑顔になる商品はどのような商品か。 ○おもしろいアイデアは誰のアイデアか。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前向きで生産的だと感じられる行動方針を決定できるようにする（行動を起こす）。 ・他の人の価値観や優先順位と自分の価値観を比較検討できるようにする（視点を探る）。
第 7 時 よりよいフリマアプリの活用者になるために	<ul style="list-style-type: none"> ○グループの中でみんなが大切だと考えたフリマアプリを活用する上で必要な力は何か。 	<ul style="list-style-type: none"> ・幸福を支えるためにデジタルな習慣を肯定的に受け入れられるようにする（行動を起こす）。

（2）授業の実際と結果

実際の授業の記録をもとにして、発問と性向アプローチの関連性や効果を検証したい。特に、子どもにとって利用する確率が高い「購入者に必要な力」を扱った第 4 時の授業と「よりよいフリマアプリの活用者になるために」の第 7 時の授業の発話記録から考察することとする。この場面はダイレクトメッセージ（以下 DM）が送られてきた際の対処法について話し合っている。

表 9 の第 4 時「DM の問題」場面では、授業

者は「DM に応じた方が安く商品を購入することができる」と伝え、ゆさぶりをかけている。そうすることによって、子どもたちは、なぜ 10% の手数料があるのかというアプリの仕組みを捉えるとともに、「落ち着いて自己を振り返る」という視点を持ちながら、DM に応じない方がより安心・安全な購入ができることに気付くことができた。「商品の評価」場面では、子どもたちの発言から「評価をする際には、信頼できる複数の情報源から情報を入手し、評価すること」が

重要であるということを理解できたと考えられる。つまり、自己の感情に任せた短絡的な評価でなく、また一つの立場からの評価でなく、冷静に様々な立場に立った評価をしていくことの大切さを、このやり取りを通して理解できたのではないかと考える。

表 10 の第 7 時では、「フリマアプリ」で起こったコロナ禍におけるマスクの高騰を導入資料として用いて、利用者が自由に売買を行う中で起きた社会問題を扱い、よりよいフリマアプリの活用者になるためにどのような力が必要か考えた。その際、世界的な非常事態となった場合には、社会の仕組みを臨機応変に変えていく必要があったり、デジタル社会に生活する私たちのモラルやマナーがより重要となったりすることを考えるきっかけにしたかった。

単元を通して学んだことが、生かされキーワードとして概念化できるように、グループで大切なことを共有し納得解を見出せるように働

きかけた。そして、授業の終末には、「これってフリマアプリだけのこと？」と問いかけ、これからの社会を生きていく上で大切なことは何か考えるきっかけとなるようにした。これからの社会を生きていく上で必要な力を子どもたちは「相手意識」という言葉でまとめている。この「相手意識」は、子どもたちと共有し、学校生活を通して常に考えていくべきものであると概念化を図ることができた。つまり、「幸福を支えるためにデジタルな習慣を肯定的に受け入れられる」ようにし、行動を起こすきっかけとすることができたと考える。しかしながら、子どもたちは抽象的な言葉によって、表層的なやり取りをしがちである。だからこそ、常に教師も子どもも「相手意識」をもってこのデジタル社会を生きていかなければならない。また、この「相手意識」という概念は、D・C 育成における重要な一つの視点となり得るだろう。

表 9 第 4 時の発話記録（一部抜粋）

「DMの問題」の場面：教師（T）、児童（C）	
T	DMってどんな問題がある？
C	<u>あやしい。「こっそり」って書いてある。</u>
C	<u>直接やり取りすると、高く売れるから、ずるい。</u>
T	あー。なるほどね。直接やり取りできるようにして、あとは解約すれば10%取られずやりとりできるもんね。この10%は何のための10%なの？メルカリを使うことで、何を提供してもらっているの？
C	商品。
T	商品なら直接やり取りすればいいんじゃない？ダイレクトメッセージで。
C	<u>いやいやいやいや！</u>
T	メルカリを通さなくてもやり取りはできるよね？
C	<u>できるっちゃできるけど、もしものとき、もしも詐欺とかされても、通報できない。</u>
T	この10%は詐欺があったときに補償されるように、安心安全を守るための10%なんだね。メルカリの10%は、例えば詐欺にあったときにちゃんと商品が補償されますよとか、料金が返ってきますよということも考えられている。ダイレクトメッセージで、「買います」と言ってお金を振り込んで、商品が送られてこなかったら、誰が商品を補償してくれるの？
T	<u>DMに応じないってことは安心・安全を守るために大切なことだね。あやしいメールには応じない。無視することも大切ですね。</u>
「商品の評価」の場面：教師（T）、児童（C）	
T	評価を先にしちゃったことだけど、これはどうしたらいいかな。
C	<u>ちゃんと見てから、評価する。</u>
C	<u>信じすぎない。</u>
T	うわさもそうよね。うわさを信じないためにはどうすればいい。
C	<u>いろんな人に聞く。確認をする。</u>
T	いろんな人に確認するんだね。じゃあこれでいうと誰に確認するべき
C	<u>送った人。</u>
C	<u>お母さんも。</u>
T	いろんな人に確認しないとね。

表 10 第 7 時の発話記録（一部抜粋）

「マスクの高騰」場面：教師（T），児童（C）	
T	2020年3月12日なので、2か月後のニュースです。【動画視聴】
C	20まーん！！
T	びっくりやね。それでも買うってことだね。売る人がいて、買う人がいれば成立するじゃんっていうだけの世界では済まなくなってるんだね。誰が困るの？
C	店の人じゃない。
T	なんで店の人が困るの？
C	<u>逆にあれじゃない？まとめ買いする人がメルカリで売るから。</u>
C	<u>買おうと思っている人やコロナにかかってしまった人が困るんよ。</u>
T	動画からわかったことを教えて。
C	罰則付きで制限。
T	誰がそんなこと決めたの？
C	政府。
T	そうか政府がそういうふうにしたんだね。仕入れ価格より高く売ったら罰則。メルカリはどんな対応をした？
C	<u>マスクの販売を全面禁止。</u>
T	販売自体を禁止したんだね。なぜやった？
C	<u>利用者が意図せず違法行為をしてしまわないように。</u>
「フリマアプリを活用する上で大切なこと」場面：教師（T），児童（C）	
T	今からワークシートを配るので、フリマアプリを活用する上で大切なことについて考えましょう。【グループ交流】1班から順番にどうぞ。
C	<u>正直。</u>
C	<u>禁止されているモノを売らない。</u>
C	<u>写真にシミとかそういうものをくわしく伝える。</u>
C	<u>しっかり見る。説明をみる。写真を見る。</u>
C	<u>情報を集めるということだな。</u>
T	あれは当時禁止はされていなかったんよね。マスクは自由な売買がなりたってなんだよね。そこには何が必要だったんだろう。足りなかったものは何だったんだろう。
C	<u>相手意識。</u>
T	相手ってだれ？
C	<u>お店の人や他の人のことも</u>
T	もっと幅広い相手意識が必要なかもしれないね。その他は？
C	<u>素早く発送</u>
T	遅かったらどうなる。
C	<u>評価が下がる。</u>
T	評価が次の信頼につながるんだよね。
「これからの社会を生きていく上で必要な力は？」場面：教師（T），児童（C）	
	【グループでキーワードを共有する】
C	<u>うそをつかない。</u>
C	<u>相手意識で相手を不快にさせない言葉づかい。</u>
C	<u>きまりを守る。</u>
T	これってフリマアプリだけのこと？
C	いや、 <u>日常生活の事。</u>
C	<u>社会にでたときにも。</u>
T	社会にでたときね。そうだね。
C	<u>学校でも。</u>
T	メルカリの人たちは何が大切って言っていた？
C	<u>安心安全。</u>
T	安心安全は誰のため？
C	<u>アプリを使う人のため。</u>
T	ということは、 <u>会社を運営する上でも、日常生活の上でも「相手意識」や「言葉を大切にすること」や「うそをつかないこと」、「きまりを守ること」は、どこでも大切だということだね。</u>

(3) 成果と課題

「フリマアプリ」を教材として取り上げ、「フリマアプリ」を活用する上での問題点を解決するために、どのような力が必要か話し合うことによって、D・Cの育成をめざす「性向アプローチ」との強い関連性を見出すことができた。特にこれからの「デジタル社会」において確実に必要となるD・Cの育成において、「相手意識」や「安全性」を視点として単元を構成することの価値についても見出すことができたと考えている。これはD・Cの育成をめざす小学校社会科授業のモデルとして、一つの提案ができたのではないだろうか。しかしながら、小学校社会科授業としての社会システムをどのように概念理解させていくかということへの課題は残る。つまり、デジタル社会におけるシステムを子どもたちにどのように見せ、そこを生きる上での問題点を自分事として考えていく姿勢が必要であろう。

6. 小括

本研究の目的は、D・Cの育成をめざす小学校社会科授業を開発・実践しその効果を検証することであった。本研究の成果は次の2点に整理できる。第1は、「性向アプローチ」に着目して「思考ルーチン」を組み込んだ授業のモデルと、実践における児童の姿を示した点である。小学校社会科における実践研究が少ない分野であるからこそ、大まかな授業デザインや児童の姿を示したことに意義があろう。第2は教材としての「フリマアプリ」の可能性を示した点である。デジタル社会における「安心・安全」な仕組みづくりを行っている「フリマアプリ」は、D・Cの育成と企業のシステムを学ぶ教材として複眼的に見ることのできる幅ある教材であると言える。さらに、デジタル社会に生きる市民としての資質・能力として、見えない相手を意識する力が非常に重要であることが子どもたちの考えから明らかになった。これは、「フリマアプリ」を教材として取り上げたからこそ、見えない他者と商品をやり取りする際の「安心・安全」を保障するためには、「相手意識」を常にもっておかなければならないことに気付くことができたのだろう。

課題は次の2点である。第1はCSE教材分析の精緻化である。本稿では、CSEの2019年版の「性向アプローチ」という一端の分析に留まっ

た。2019年版のCSEでは「性向アプローチ」に加えて「責任の輪」,「デジタルジレンマ」等の特徴的なアプローチが採られている。これらをふまえたより精緻な分析を進めるとともに、最新の2021年版の分析にも取り組んでいきたい。第2は、授業枠組みの精緻化である。今後は第5学年以外の単元開発・実践に取り組むとともに、子どもの姿から授業構成の枠組みを見直し、ブラッシュアップしていきたい。

参考文献

- 石井英真(2008)「アメリカの思考教授研究における情意目標論の展開—『性向』概念に焦点を当てて—」日本教育方法学会紀要『教育方法学研究』第34巻, pp.25-16.
- 小栗優貴(2021)「社会参加におけるエンパワメント格差是正を目指した「現代社会」単元開発」『社会系教科教育学研究』第33号, pp.41-50.
- 坂本旬・豊福晋平・今度珠美・林一真・平井聡一郎・芳賀高洋・阿部和広・我妻潤子(2022)『デジタル・シティズンシッププラス』大月書店.
- 坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真『デジタル・シティズンシップ』(2020)大月書店.
- 坂本旬・山脇岳志編(2022)『メディアリテラシー吟味思考を育む』時事通信社.
- 友寄英隆(2022)『「デジタル社会」とは何か』学習の友社.
- 松岡靖(2015)『メディア社会に焦点化した小学校社会科カリキュラム開発研究』風間書房.
- 文部科学省(2018)『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 社会編』東洋館出版社.
- James, C., Weinstein, E., & Mendoza, K. (2019). *Teaching digital citizens in today's world: Research and insights behind the Common Sense K-12 Digital Citizenship Curriculum*. Common Sense Media.
- James, C., Weinstein, E., & Mendoza, K. (2021). *Teaching digital citizens in today's world: Research and insights behind the Common Sense K-12 Digital Citizenship Curriculum. (Version 2)*. San Francisco, CA: Common Sense Media.