

小学生向けデジタルシティズンシップマンガ教材の開発

Development of MANGA Educational Materials for Digital Citizenship (DC) Education for Elementary School Students

折田 明子^{*1}, 茂垣 夏子^{*2}, 尾木 征夫^{*2}
Akiko ORITA^{*1}, Natsuko MOGAKI^{*2}, Yukio OGI^{*2}

^{*1} 関東学院大学人間共生学部

^{*1} College of Human and Symbiotic Studies, Kanto Gakuin University

^{*2} 関東学院六浦小学校

^{*2} Kanto Gakuin Mitsuura Elementary School

Email: oritako @kanto-gakuin.ac.jp

あらまし：

デジタル・シティズンシップ (DC) 教育は、デジタル技術の利用を通じて社会に積極的に関与し、参加する能力を育成することを目指す。本稿では、学校の通常の教育活動において中で継続的に DC 教育を実施するため、低学年向けに「メディアバランスとウェルビーイング」、中学年向けに「対人関係とコミュニケーション」、高学年向けに「デジタル足跡とアイデンティティ」を題材にマンガ教材を制作した過程について報告する。

キーワード：デジタルシティズンシップ教育、マンガ教材

1. はじめに

デジタル・シティズンシップ (DC) 教育は、デジタル技術の利用を通じて社会に積極的に関与し、参加する能力を育成することを目指す。従来の情報モラルや情報リテラシー教育は、子どもたちのインターネット利用におけるリスクを強調し、安全な使い方の教育に重点を置いていた。これに対して、DC 教育はデジタル端末の普及を前提とし、健全で責任ある市民としての活用を重視するものである。

小学校での DC 教育は、発達段階に応じた対応が求められる。しかし、多くの場合、DC 教育は外部の専門家をゲストとして招聘し、特別なイベントとして実施されているのが現状である。これでは、DC 教育が一過性のものになりがちであり、継続的な学びの場を提供することが難しい。そこで、本稿では、小学校の通常の教育活動において DC 教育を実施するために制作した、マンガ教材について報告する。

2. DC 教育

DC 教育は、元来教育工学分野の概念であり、従来のメディア・リテラシーが教育学分野の概念であったこととは異なる。この違いについて、坂本は DC 教育が現実世界の一部としてのデジタル世界を前提とし、安全性や法律・権利の意識、倫理的行動のスキル育成を目指すものと説明している¹⁾。

2023 年には、総務省が保護者向けのデジタルシティズンシップ教材を開発し、Web サイトで公開した²⁾。この教材は、従来の文部科学省によるドラマ仕立ての情報モラル教材で「ネット依存」としていた問題が、「メディアバランスとウェルビーイング」の枠組みで扱われるといったように、現在起きている問題そのものを捉え直すものとなっている。

3. マンガ教材制作

3.1 教材制作プロセスの概要

本研究では、小学校の通常の教育活動において教員に過度の負担がかからない教材を検討した。その結果、描画から状況を読み取った児童が自分の言葉でそれを説明したり、児童同士の着眼点の違いが顕在化したりする特徴を持つ「マンガ教材」の形態を採用した³⁾⁴⁾。

対象と教育主題を決めた後、研究者がシナリオを作成し、イラストレーターに共有してネーム(下絵)の作成を依頼した。その後、主題や必要な情報が絵に含まれているか、台詞は適切かといった確認と討議を重ねてマンガ教材を完成させた。

3.2 学年ごとの教育主題と内容

学年ごとの教育主題と教材の内容は、DC の教育テーマからそれぞれ次のように設定した。

(1) 低学年「メディアバランスウェルビーイング」

心身ともに健康的な生活を送るために、メディアに触れる時間とそれ以外の時間をバランスよく両立させるというのが、DC における考え方であり、「使すぎない」というメッセージとはしない。

低学年児童は、自制や気持ちの切り替えがまだ難しいことから、「使える時間」と「やりたいこと」を可視化し、自分で配分を考えることを主題とした。なお、総務省の DC 教材をはじめ多くの場合、子どもが自分のメディア接触時間を書き出す形式が見られる、このとき「理想的な」時間を書き出してしまうことが考えられる。そのため、本教材ではデジタル関連かどうかに関わらず「やりたいこと」を書き出すこととした。また、マンガのコマを使い切り替えのための声かけを考えさせるものも追加した。

(2) 中学年「対人関係とコミュニケーション」

中学年向けには、対人関係とそれによって異なるコミュニケーションとした。日常的に接触しているメディアの違い (TV 等のマスメディアか、YouTube などの動画共有サイトか、NETFLIX などのオンデマンド配信サービス化 等) から共通の話題を見つけることの難しさや、それにまつわる適切なコミュニケーションを考えることを主題とした。利用規約上、中学年は一般的な SNS を利用しないが、保護者を介した連絡やクラスメイト同士の連絡を想定する場面も含めた。

メディアでコンテンツを視聴する子どもたちの話がなかなか合わないシーンを描いたものであり、クラスの討議を想定した。(図 2 右)。

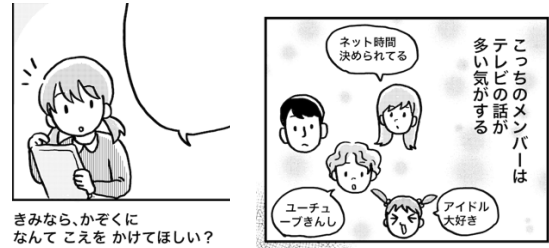


図 2 4 コママンガ教材 (低学年用・中学年用)

(3) 高学年「デジタル足跡とアイデンティティ」

高学年からは、一部の児童は SNS を使っており、中学校に進学すればスマートフォンや SNS を突然利用することがあり得る。投稿したものが残る「デジタル足跡」や、自身をオンラインでどのように表すのか、その先にどのようなリスクがあり得るのかを考えさせるものとした。

・高学年向け教材 (1 本)

スマートフォンを初めて手にした主人公が、友達との思い出を撮影しネット上に送信してしまうことから、いくつかの結末を描いたものである。身近に起こり得るリスクをある程度明確に描いた (エラー! 参照元が見つかりません。)



図 3 初めてのスマホ利用を描いた教材 (高学年用)

3.3 ネーム (下絵) の制作と修正

前述の教育主題と内容を、専門のイラストレーターと共有し、制作されたネーム (下絵) を小学校教員の観点ならびに情報プライバシーを専門とする大学教員の観点から確認し、フィードバックを行った。図 1 は、低学年向けの教材で、やりたいことと時間の積み上げの表現を検討したやりとりである。このようなフィードバックを 2~3 回行い、描画を仕上げてマンガとして完成させた。



図 1 コメントを記入したネーム (低学年用)

4. 完成したマンガ教材

・低学年向け教材 (2 本)

1 本は、怪獣の主人公が「やりたいこと」を時間の枠内に積み上げるマンガである。これを読んだ後に、自分たちも「やりたいこと」を書き出したり、算数で学ぶ計算と組み合わせることを想定した。もう 1 本は、時間のキリが悪いときにどんな声をかけてほしいか、4 コママンガのセリフを自由に書くものである (図 2 左)。

・中学年向け教材 (2 本)

1 本は、約束していた予定が急に変更になり、それを友達にどのように伝えるかのシーンを描いたものであり、もう 1 本は TV、動画、配信といった異なる

5. 今後に向けて

今後は、完成した教材を小学校の日常の授業の中で活用しつつ、教員が教える上での教材の使いやすさと、教室における児童の反応といったことを評価していく予定である。なお、今後のプロセスは倫理審査を前提とし適切な研究計画を立てた上で実施する。

謝辞

本研究は、関東学院大学人間環境研究所の研究助成によって実施した。またマンガの制作にあたっては、イラストレーター浅川りか氏の協力を得た。

参考文献

- (1) 坂本旬.“デジタル・シティズンシップの可能性と教育学の再考.” 教育学研究 88 (2): 146-57.(2021)
- (2) 総務省「家庭で学ぶデジタル・シティズンシップ」
https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/parent-teacher/digital_citizenship/
- (3) 折田明子・吉川厚・田代光輝・江口清貴"マンガ教材による若年層に向けた実効的な情報リテラシー教育の試み"情報社会学会誌 研究ノート Vol.11 No.1 pp.61-70, (2016)
- (4) 教育新聞「SNS のリアルなトラブルを学ぶ漫画 全国の中高生が議論」(2021.11.08)
<https://www.kyobun.co.jp/article/20211108-04>