

つきたい力

【デジタルシティズンシップ】
情報手段を適切に用いる力
受け手の気持ちを考え、適性な情報を発信する力

取組みの概要・ポイント

デジタルシティズンシップを通して、自律と課題解決を促しながら、生徒一人ひとりがタブレットを使う場面を主体的に判断し、正しい使い方を考えて日常的に使用できるようになる

具体的な取組みの内容 生徒会の取組みを通した、ルール&マナーの策定

【R3年度】学級委員会が全校生徒にアンケートを取り、第一版の「タブレットルール&マナー」作成

↓
【R4年度】実態に合わない部分が出てきたため、より現状をふまえた、実効性のあるルールに変更できないか？との思いから、生徒会を中心とする取組みがスタート

5.6月

生徒会と学級委員会がルールの見直しについて議論を開始

7月

生徒会と学級委員会が話し合った新ルール案を、動画を使ってクラスで説明

9月

生徒会長が全校集会（Meet）で告知し、フォームでアンケートを実施

10月

新ルールでの試行期間を実施

11月

再度、全校生徒にフォームでアンケートを実施、職員会議で教員の意見を集約

12月

新ルールの決定 実施へ

(旧ルール)

ルールは不変ではなく、
絶えず見直しを行っていく



タブレットのルール&マナー
学級委員会

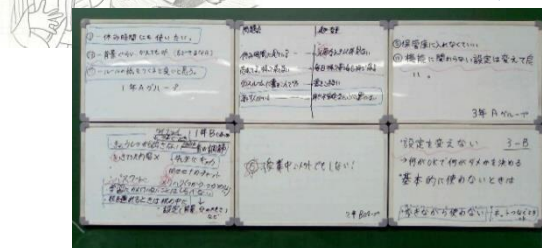
タブレットの使用について学級委員でルール&マナーを決定し、説明を聞いたのち、各クラスの生徒にアンケートを実施した。

【学校としてのルール】
タブレットを使用している時間は先生が居る時のみ。
【学校でタブレットを使用する際のルールとマナー】
○人々のパソコンを勝手にさわらない。
○授業中、先生の話を聞かずに勝手に操作しない。
○机の上などに他人に迷惑しない。
○基本的には授業中は電源をオフにする。
【保護者と使用できる時間のルールとマナー】
○自分のタブレットでSNSのアカウントにログインしない。
○学習に必要なアプリはダウンロードしない。
○SNSなどの画像、動画等をアップロードしない。

【学校・家庭共通のルールとマナー】
○家族の机の機能を使って、著作権や著作権に侵害しない。
○勝手に設定を変えない。
○勝手に名前を変えない。
○濡れている場所、おぼろげな所に置かない。
○危険な物に入らない。
○大声で話をしない。
○大切に扱う。

ルールは今後変更・追加する事があります。

「時代の波に乗って」



議論を重ねる

従来の“禁止”“規制”のルールから、“それをしたらどうなるか、を主体的に考える”ルールへ
⇒生徒たちが積極的に関与し、参加する「デジタルシティズンシップ」としての価値基準が育まれる

新タブレットルール&マナー



取組みを通しての子どもの変容

以前は、休み時間や授業中に学習目的以外の使用をする生徒もいたが、新ルールの試行後は、生徒自ら学習場面や手段を主体的に判断してタブレットを使用できるようになった。既存のアプリケーションについても、どのような場面で使用するのが適切かを自ら考える機会になった。今後は新ルールを活用し、校区で作成した情報活用能力の系統表をもとに、生徒が自ら判断してデジタル社会を安全に行動できる能力の向上と、責任ある態度の育成をめざす。

情報活用能力の系統表等

