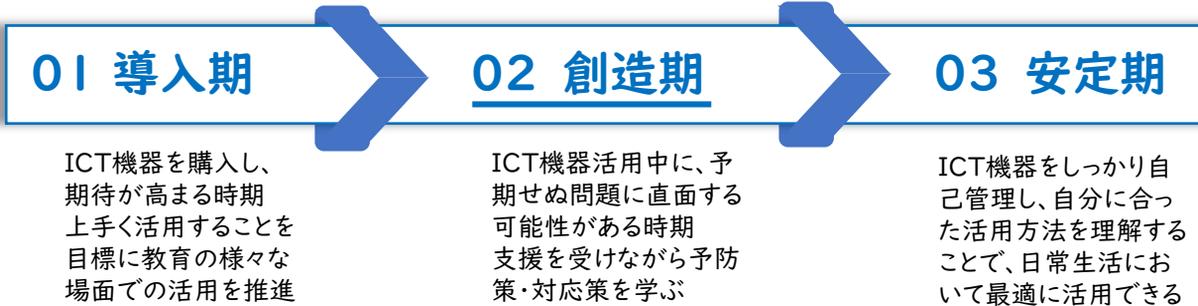


府立高校におけるデジタル・シティズンシップ教育

京都府教育委員会では、令和3年度から府立高校において、1人1台学習用端末を活用した教育活動を進めてきました。そして、高度情報化が進展するこれからの社会においては、主体的かつ積極的に情報を活用する能力の育成が急務であり、生徒自らが学習用端末を管理できる力を身に付けさせることが重要であると考えています。令和6年度以降の入学生は小学生の時から学習用端末を活用してきた世代であること等を踏まえ、以下に示す、「ICT活用の3つの過程」より、導入期から創造期へのステップアップを目指し、デジタル・シティズンシップ教育を推進していきます。

ICT活用の3つの過程



1人1台学習用端末を自己管理することで

自分に合ったアプリの導入

自分に合った設定変更

大切になることが

デジタル・シティズンシップ教育



※デジタル・シティズンシップ教育とは「オンライン及びICTの活用を前提」とした環境において、安全かつ責任を持って適切に行動する方法を主体的に学ぶことで、仕組みを理解するだけでなく「情報技術に関連する人的、文化的、社会的諸問題を理解し、法を遵守し、倫理的にふるまう」ための「能力とスキル」を育成する教育。

デジタル・シティズンシップ教育のテーマ

メディアバランスとウェルビーイング

ICT機器の利用を促進するとともに、健康に対する脅威を回避し、より良い生活を目指す(Well-Being)

デジタル足あととアイデンティティ

デジタル環境特有の行動規範と方法を理解し、自身の人格を確立する(ネット上のメタ認知)

対人関係とコミュニケーション

デジタル技術を通じて他者と情報を共有する

セキュリティとプライバシー

自分の情報財産を保護するデジタル環境におけるリスクの回避
自分自身と他人をデジタルの脅威から守る

ニュースメディアリテラシー

情報を客観的に分析する(鵜呑みにしない)
状況に応じたコミュニケーションが取れる

ネットいじめもめごとヘイトスピーチ

メディア特性を理解する同調圧力に屈しない
悪事に加担しない相手のことを考える