

# with コロナ, after コロナ時代の情報モラル教育 — 海外の動向を参照して —

坂元 章<sup>1)</sup>

## 要 旨

コロナ災禍によるニューノーマル時代の訪れによって、情報通信技術の活用がますます重要になってきた。従来の情報モラル教育について活用面の観点にどのように配慮するかは一つの課題になっていると考えられる。そこで、本稿では、活用面に配慮しているように見られる、海外の情報安全教育の動向の中より、with コロナ, after コロナ時代の情報モラル教育にとって参考になると思われた7つの点を述べた。具体的には、適切な選択を教える、有益性と危険性の両面提示、語りの多用、情報通信技術を使いながら教える、レジリエンスを高める、創造性を強調する、生涯学習を促す、である。また、海外の動向の一つであるデジタル・シティズンシップ教育などがカバーする領域から情報モラル教育に対して示唆される点を述べた。

キーワード:

## はじめに

2020年は、コロナ災禍によって我々の生活の在り方が激変した。今後、コロナ災禍が収まったとしても、テレコミュニケーションの活用を前提として我々の生活が構成されていくことは少なからず続いていくとされ、ニューノーマルの時代が訪れたと言われている。

従来、情報通信技術の利用において子供のトラブルを回避し、その安全を守る取り組みが続けられてきた。情報通信技術を活用しないことが確実な安全対策になることから、安全は、活用としばしばトレードオフの関係となり、活用を抑制する面がある。近年では、行政的にも社会的にも活用の推進が強まってきたように見えるが、ニューノーマルの時代を迎え、一層、活用が推進され、活用と安全のバランスの捉え方も変化するものと考えられる。

情報通信技術を安全に使用する素養を身に付ける教育として、日本では、情報モラル教育が行われてきた。情報モラル教育の在り方についても再考が求められるかもしれない。

海外でも、近年、活用は強調されてきた。海外における情報安全教育の動向の中には、日本の情報モラル教育の在り方を考えるうえで参考になるものがあるように思われる。とくに、最近、文部科学省(2020)において、情報モラルの要素について活用を重んじた形で表現するものが出されているものの、現実の情報モラ

ル教育では、活用を抑制する傾向が強いことが指摘されている(芳賀, 2020)。情報モラル教育において、どのように活用面に配慮していくかの方策を検討し、普及させていくことは重要な課題であろう。

そこで、本稿では、活用面に配慮しているように見られる、情報安全教育に関する海外の動向に簡単に触れたうえで、その中から、with コロナ, after コロナ時代における日本の情報モラル教育のヒントとなりうる点を述べる。

さらに、活用の観点ばかりではなく、海外の動向の一つであるデジタル・シティズンシップ教育などがカバーする領域の観点から、情報モラル教育に対して示唆される点を述べる。

## 海外の動向

従来、情報通信技術の安全を守る素養は、日本と同様に、海外でももちろん、子どもにとって必要なものとされてきた。情報モラルという言葉は海外では見られず、海外では、それを示すものとして、インターネット安全(internet safety)、サイバー安全(cyber safety)、サイバー倫理(cyber ethics)、情報倫理(information ethics)、ネチケット(netiquette)などの言葉が見られてきた。

最近では、情報安全教育の文脈において、デジタル・シティズンシップ、サイバー・ウェルネス、デジタル・レジリエンスなどの言葉が目立ってきているように見える。いずれも安全と同時に、活用の意味合いをかなり含んでいるように感じられるものである。

以下、この3つの言葉について簡単に紹介する。

2021年1月24日受付 2021年1月30日受理

1) お茶の水女子大学基幹研究院人間科学系

### (1) デジタル・シティズンシップ

この言葉は、幅広いものから狭いものまでさまざまな意味で使われている(坂元, 2020)。例えば、International Society for Technology in Education (2016)では、デジタル・シティズンシップは、「ネットワーク化されたデジタル世界における生活・学習・仕事に関する権利・責任・機会を正しく捉え、そして、安全で合法的で倫理的に行動し、その手本となること」とされており、安全面が強調され、情報モラルとあまり変わらない内容となっているように思われる。

一方、UNESCO Bangkok(2016)の定義を翻訳すれば、「自分自身の権利を意識しながら、情報を効果的に発見・アクセス・使用・創造できること、活動的・クリティカル・敏感・倫理的に他のユーザーやコンテンツと関われること、安全で責任ある形で情報通信環境を渡っていけること」となり、これは活用の部分を多分に含んだ幅広いものになっているように見える。

また、Ribble & Park(2019)では、デジタル・シティズンシップは、「適切で、責任を持ち、力を得られる技術使用に関する途切れなく発展する基準」となっており、これも安全に関する印象はかなり弱い。

最近では、日本で初めてとなるデジタル・シティズンシップに関する成書(坂本・芳賀・豊福・今度・林, 2020)が出版されている。また、豊福(2020)は、米国のコモンセンス・エデュケーション財団が制作した教材について日本語字幕をつけウェブページで発信している。これらにより、日本でも、この言葉や概念は知られていくようになるものと考えられる。

### (2) サイバー・ウェルネス

この言葉もしばしば見かけるものである。シンガポールはこの言葉を国の施策において取り上げており(Ministry of Education of Singapore, 2018)、サイバー・ウェルネスを「インターネット使用者の好ましい幸福や健康」とし、サイバー・ウェルネス教育を「児童生徒にオンライン行動の理解を備えさせ、サイバー空間における幸福や健康を担えるようにする」ものとしている。

また、これは、自己と他者への尊敬、安全で責任ある使用、好ましい仲間への影響の3つの原理からなるとされ、さらに、学習内容として「感じる—起こりうるオンラインの危険を見極め、自分を守る」「考える—サイバー・ウェルネスの原理に基づいて分析し、評価し、状況について熟考する」「行動する—オンラインにおいて安全を維持し、好ましい影響を与える行動をする」の3つが提示されている。

一方、Lewin et al.(2020)は、サイバー・ウェルネス

を「オンライン行動について理解しているとともに、サイバー空間にいるときに情報を得たり、自分を守ったりする方法について鋭敏な感覚を持っていることに関する」ものとし、サイバー・ウェルネス教育の焦点は「生徒を責任あるデジタル学習者やデジタル市民にすることにあり」としている。

### (3) デジタル・レジリエンス

レジリエンスとは、打たれ強さを意味する言葉であるが、情報安全教育の文脈において、最近、これも目に入るようになった。例えば、UK Council for Internet Safety(2019)は、デジタル・レジリエンスという言葉を使い、これを「個人がオンラインで社会活動に参加したり、探究活動をしたり、仕事をしたりするときに遭遇するリスクを認識し、管理することを助ける」ものであり、そして、それは「主として学習ではなく経験によって獲得される」としている。

デジタル・レジリエンスには、理解、学習、知識、回復の4つの要素が想定されている。理解は「どのようなリスクがあるか理解し、情報を踏まえた決定ができる」ことであり、学習とは「経験から学び、その後の選択に適用できる」ことである。また、知識とは「助けを得るためにどうすればよいか知っている」ことであり、回復とは「助けを得ることによって回復できる」ことである。

また、Vissenberg & d'Haenens(2020)は、オンライン・レジリエンスという言葉を使い、「レジリエンスの高い若者は、オンラインにおけるネガティブ経験を妨いだり、その結果を取り扱ったりする効果的な対処方略を用いて、リスクあるオンライン経験によって感情が傷つくことを避けられる」として、リスクある経験の後で伝達的、先見的、受動的な対処をどれだけ行ったかを尋ねる、個々人のオンライン・レジリエンスに関する測定尺度を作成している。

### (4) 活用と安全

情報モラルの「モラル」という言葉は、情報通信技術の利用にあたって何かしら抑制を促すニュアンスを感じさせる。ここで取り上げた3つの海外の言葉の意味合いは、使う人によってさまざまであるが、これらの言葉を構成している「シティズンシップ」「ウェルネス」はいずれも、情報モラルに比べれば、情報通信を活用していくことを内包するニュアンスを感じさせるものである。また、「レジリエンス」は打たれ強さであり、打たれること、すなわち活用を前提にしている。これらの言葉が使われる限りは、情報通信技術の安全に関する取り組みは、自ずと活用面の内容を踏まえた

ものになると考えられる。また、こうした言葉が目立つようになってきたのは、活用を重視しようとする観点の強まりによって、これが好まれるようになってきたことを反映しているのかもしれない。

### 情報モラル教育への活用面での示唆

以下では、デジタル・シティズンシップ教育などの海外の取り組みの中より、活用面への配慮の観点から、情報モラル教育の在り方を考えるうえでヒントになるかもしれないことを7つ挙げる。

#### (1) 適切な選択を教える

海外の情報安全教育についてたびたび気づくのは、安全を守るというよりも、情報通信技術のさまざまな取り扱い方の中から、適切なものを選択できる力をつけることが強調されることである。

例えば、先述したように、デジタル・レジリエンスにおいて、「どのようなリスクがあるか理解し、十分な情報を踏まえた決定ができる」ことが一つの要素となっている。また、デジタル・シティズンシップ教育の第一人者である Ribble(2015)は、「教育における情報技術の利用が広がるに伴って、生徒が情報技術を積極的に利用することに注目し、デジタル技術の利用における投稿、コメント、議論の決定においてはるかに優れた判断力を持つようにすることが必要となっている」としている。

また、コモンセンス・エデュケーション財団の教材(豊福, 2020)では、小学校4年生用のアニメーション教材「スーパー・デジタル市民になる」において、登場する主人公が「ぼくの仕事は子どもたちの良い判断(choice)を助けること」と語っている。また、5年生用の教材「私のメディアバランスを見つけよう」では、メディアを使いすぎないようにとするのではなく、メディアを使わないことも含め、適切なメディア使用を選択することが強調されている。

活用しないことが最も安全であることから、安全面だけに注目すれば、活用を抑制することになりかねない。情報通信技術の有益性と危険性を踏まえ、最適な選択をすることを目指すということであれば、必ずしも活用は阻害されないこととなる。選択する力をつけるという目標は、活用を促す意味がある。

今度・林(2020)は、デジタル・シティズンシップ教育の実践の一つとして、直面している問題に対応する行動として、どのような選択肢があるかを考えさせ、それを明確化し、そこから適切なものを選ぶ授業例を紹介している。

なお、玉田・松田(2004)による「3種の知識による情報モラル指導法」は、問題に対して取る行動について代替案を検討して合理的に判断する過程を含んでおり、ここでの選択の観点を持っているものと考えられる。

#### (2) 有益性と危険性の両面提示

Ribble(2015)は、デジタル・シティズンシップの構成要素として、エチケット、アクセス、法律、コミュニケーション、リテラシー、商取引、権利と責任、安全、健康と福祉の9つの要素を示しており、それぞれについて教育の在り方の概要を示している。そこでは、それぞれの要素一つひとつについて、適切な取り扱いと不適切な取り扱いの例が同程度に併記されるとともに、適切な行動と不適切な行動を示すシナリオがそれぞれ提示されている。

また、コモンセンス・エデュケーション財団の教材(豊福, 2020)においても、一つの動画教材の中で、情報通信技術の危険性だけでなく、有益性にも重みを置いて扱っているものがしばしば見られる。

このように情報通信技術の有益性と危険性の両方を偏らずに提示することについて、かなり拘って配慮していることが伺える。もし、不適切な取り扱いや危険性の例だけが扱われるのであれば、それは子供に対して情報通信技術に関する良くない印象を与え、子供の活用を抑制することはあっても、活用を促すことはないであろう。

有益性と危険性の両面を提示することは、活用の抑制を避けるとともに、このそれぞれをしっかりと意識させ、情報通信技術の利用が選択の問題であることを浮かび上がらせるものにもなっていると考えられる。

#### (3) 語りの多用

情報モラル教育の教材では、トラブルの実際について具体的に伝えるドラマ仕立て動画がしばしば見られるように思われる。一方、コモンセンス・エデュケーション財団が提供しているデジタル・シティズンシップ教材(豊福, 2020)では、子供が自分の情報通信技術の利用に対して抱いている考えや悩みを語る動画が盛んに使われている。こうした語りの動画は、すでにトラブルの実際は知っているという前提で、他の子どもがどのように考えているかを提示するものと言える。

語りの動画は、選択について教えるうえで有効と考えられる。子供が有益性と危険性の狭間に入り、考えたり悩んだりしている姿を見せることができるからである。このことにより、情報通信技術には利便性と危険性の両方があること、そして、他の子供がその両面

性を考慮して選択をしていること、また、選択はそれなりに悩ましく簡単でないことを伝えられる。考えながら悩みながら選択している子供の様子は、それを視聴する子供のモデルとなる。

#### (4) 情報通信技術を使いながら教える

坂本・今度(2018)は、「情報モラルとデジタル・シティズンシップのもっとも大きな違いは、後者は教師が実際に情報技術を用いて生徒に教えることを前提としていることである」と指摘している。

確かに、日本の情報モラル教育では、コンピュータのない教室や(多人数が聴講する講座では)体育館などでふつう教えられているであろう。

情報通信技術を使いながら教えることは、子供が情報通信技術について安全に注意しながらもそれを活用していくという心的な構えや行動の様式を持たせることになると考えられる。

今日の日本では、GIGAスクール構想に基づき、学校に大量のコンピュータを導入して一人一台の環境を実現しようとしている。その取り組みが進んでいけば、情報通信技術を使いながらの情報安全の学習が現実的なものになってくる。

#### (5) レジリエンスを高める

先述したように、情報通信技術の安全教育において、レジリエンスを軸にして構成する考え方がある(UK Council for Internet Safety, 2019)。レジリエンスを身に付ければ、トラブルに遭遇しても、それをうまく乗り越えることができる。これは、情報通信技術の活用を積極的に行うことを促す。レジリエンス教育の強調は、情報通信技術の活用を促す一環であるとも捉えられる。

レジリエンス教育の実践に関する研究はまだあまり進んでいるようには見えない。しかしながら、考えられることの例を挙げるとすれば、例えば、トラブルに遭遇した時に、その記録を残しておくことが必要とされる。情報安全の教育啓発においては、トラブルの事例と予防の方策とともに、このようなトラブルに遭った後の対応について漏らさずに扱い、それを強調することが考えられる。また、トラブルに遭遇した時に身近な人や相談窓口に相談することは大事であるが、相談窓口に関する情報を提示するとともに、実際の相談におけるやり取りを示したり、相談したことによって解決が得られた成功事例を伝えたりすることなども相談行動を促し、レジリエンスを高めるものと考えられる。

#### (6) 創造性を強調する

デジタル・シティズンシップ教育では、情報通信技術の危険性から身を守ると同時に、それを使って創造的な活動をすることが強調される。実際に、Council of Europe(2019)は、デジタル・シティズンシップの要素として10個を挙げている。それは、アクセスと包含、学習と創造性、メディア情報リテラシー、倫理と共感、健康と福祉、eプレゼンスとコミュニケーション、積極的参加、権利と責任、プライバシーと責任、消費者意識であるが、この中に、学習と創造性という要素が含まれている。

創造性は、日本の情報教育では、情報モラルとは別の領域である情報活用の実践力として情報教育の対象となっており、情報モラル教育の在り方とは無関連に見えるかもしれない。

しかしながら、芳賀(2020)は、それが決して無関連ではない例を出している。すなわち、情報モラル教育では、著作権教育において、著作者の心情を考えて著作物を使わないことが強調されており、その結果、許諾を得れば利用できることが認識されにくいことを指摘している。創造性を強調する観点に立てば、許諾をして著作物を利用し、さらに創造的な活動をしていくことを十分意識させる指導になる。例えば、そうした成功事例を示すことは可能である。芳賀(2020)はまた、日本において、デジタル・シティズンシップ教育を進めていく際に、創造性育成の観点を大事にすることを提言している。

#### (7) 生涯学習を促す

International Society for Technology in Education(2007)においては、デジタル・シティズンシップの要素として身に付けるべきものとして、「生涯学習に対して個人的に責任ある態度をとる」がある。International Society for Technology in Education(2016)では、エンパワーされた学習者という領域がデジタル・シティズンシップとは別に設けられたため、そちらに統合されているが(小柳, 2018)、これは、デジタル・シティズンシップにおいて生涯学習の観点を排除したものではないであろう。

また、UK Council for Internet Safety(2019)のデジタル・レジリエンスにおいては、「経験から学び、その後の選択に適用できる」ことを一つの構成要素としている。これも、生涯にわたって学習していくことを含んだものと考えられる。

さらに、Council of Europe(2019)は、デジタル・シティズンシップとは、能力を伸ばしながら、コミュニティに活動的で責任をもって参加できることであると

し、その能力の形成は生涯に渡るとしている。

このように、情報安全教育の文脈において、生涯学習をしていける資質が重要なものとして指摘されることが目に付く。情報通信技術は、変化が激しく、今後とも発展を続けていくと考えられる。そうした変化に対応する力が大事とされ、そのためには生涯にわたって学んでいくことが重要になる。情報通信技術の安全について学び方を学んだり、それを習慣づけられていたりすることは求められることと言える。

生涯学習を促すため、啓発において、その大事さを強調したり、何を見れば情報安全に関する情報を見られるかを伝えたり、情報技術や事件がどのように変遷しており、それに今後も注意する必要があることを教示することなどが考えられる。

生涯学習の強調は、情報通信技術とは生涯にわたって付き合いしていくべきものであるという印象を与え、子供に対して、情報通信技術から遠ざかるのではなく、それを前向きに活用していくものであることを暗に訴えるメッセージとなる。

### 情報モラル教育への領域面での示唆

デジタル・シティズンシップ教育などの海外の情報安全教育の動向では、日本の情報モラル教育ではあまり扱われていない領域が強調されている場合がある。それらは、情報モラル教育にとって示唆するところがあるので、それについて以下に述べる。

#### (1) 社会参加や政治参加を扱う

シティズンシップとは、主体的に社会に参加し、それを変革していけることを意味しており、デジタル・シティズンシップ教育では、社会参加や政治参加のために情報通信技術を活用していくことが重要なものとして位置づけられている(Choi, 2016; Moyle, 2014)。今後、情報通信技術を用いた社会参加や政治参加に関する教育は、海外では熱心に取り組まれていくものになるかもしれない。Law et al.(2018)は、従来、社会参加や政治参加に関する教育が乏しく、今後それを重視すべきであることを指摘している。

これは、情報通信技術を利用していかに社会参加や政治参加によって自分の意思を実現したり、他者に対する影響力を持ったりするかなどの活用面での要素を含んでおり、情報モラル教育の範囲から、かなりはみ出す部分のある内容と言える。ただし、日本では、この問題は情報モラル教育ばかりでなく、情報教育全体を始め、それ以外を含めても一般にあまり扱われてこなかったものであろう。デジタル・シティズンシップ

教育では、これが情報教育の一環として扱われているということになるが、日本では、情報教育ばかりでなく、新しい「公共」教育の枠組みでこれを扱いうるかもしれない。

社会参加や政治参加の問題には、情報モラルが関わる部分もないとは言えない。例えば、インターネットを通じて政治的な主張をする場合、対立する立場の相手を決して誹謗中傷せず、誠実に議論し、対話を求める姿勢を持つことが求められる。これは情報モラルと深く関わる問題である。今後、情報モラル教育において社会参加や政治参加の取り扱いを強化していくことは一つの考えられる方向性かもしれない。

#### (2) 国際理解を扱う

デジタル・シティズンシップについては、海外の人々と連携して活動したり、さらには、自国に対するアイデンティティばかりでなく、国の垣根を超えたグローバルなアイデンティティや権利と責任の意識を持ったりすることも話題になる。インターネットや自動翻訳の普及により国と国の垣根が低くなった社会では、重要性が増していると考えられているからであろう。こうした海外の人々との連携では、文化的多様性を理解してインターネットで交流することも求められる(Council of Europe, 2017; Law et al., 2018)。実際に、情報通信技術を使用した国際交流に関しては研究論文がたびたび見られ、注目されている問題のように見える(坂元, 2020)。海外では今後この実践が熱心に取り組まれていくのではないと思われる。

ニューノーマル時代においては、外国人と協働する機会がますます増えていくであろう。そのときに、外国人から尊敬される見識を持っている人が活躍することになる。日本でもこの領域の教育は重要になっているように思われる。

日本では、こうした領域は、基本的に国際理解教育や公共教育に含まれるものと考えられるが、情報モラル教育にも関連する部分がある。例えば、テキストベースのコミュニケーションにおいて、発信者と受信者の背景が異なることから、しばしば誤解が生じることは現在の情報モラル教育で扱う内容であるが、これが異文化の発信者と受信者の間であれば、その危険性は一層高くなり、特段の注意が必要になる。

また、海外との垣根が低くなった社会では、ヘイト・スピーチやフィルター・バブルなどに対しても一層敏感な感覚が必要になると考えられる。フィルター・バブルについて言えば、自分が触れている情報と、海外の人たちが触れている情報には大きな違いがありうる。このことに気づき、行動できることは、情報モラルに

関わってくる。

今後の情報モラル教育においては、こうしたグローバル化に対応した取り組みが時代の要請に合い、必要とされるものになっていくかもしれない。

## 終わりに

以上のように、withコロナ, afterコロナ時代の日本の情報モラル教育に対して、世界的な動向からヒントになるかもしれないものを列挙した。最初の7つは活用面の推進に結びつくものであり、最後の2つは領域面での示唆である。

情報モラル教育は、これまで安全面を重視し、活用面に十分配慮してこなかったという指摘がある(芳賀, 2020)。これは、日本だけでなく、海外の情報安全教育でも指摘されてきたことである(Law et al., 2018)。実際、デジタル・シティズンシップ教育についてさえ、Jason Ohlerは、Ribble & Park(2019)の序文の中で「デジタル・シティズンシップは、好ましい行動に従事するというよりも、悪いことをしないこととして余りにもしばしば捉えてられてきた」と述べている。

活用面に配慮してこなかったとしても、それには理由があったことと思われる。情報通信技術が普及していく過程では、新しい利便性がなくてもそれまでの状況にそれほど問題は生じないので、活用を抑えてでもトラブルの発生を食い止めることが重視されることになる。そして、安全教育の浸透や安全対策技術の発展などによってトラブルが抑えられるようになってくれば、活用の幅を広げていくというのが順序になろう。今日では、情報通信技術の利便性がますます高まる一方、教育や技術などによる対策が進んでいることから、活用推進の機運が生じているものと思われる。今後は、活用面での配慮が一層望まれるということであろう。

情報安全教育の分野においては、あまり世界的な動向は参照されてこなかったように見える。例えば、デジタル・シティズンシップは、10年以上前には、International Society for Technology in Education (2007)において、情報技術に関して子供が持つべき重要な素養の一つとして挙げられたが、日本では豊福(2010)があるものの、あまり話題になってこなかった。情報安全に関する問題は、トラブルに関する法制度の在り方、子供の保護をどれだけ重視するか、流通しているツールやサービスなどの国情の違いに影響されるため、海外の在り方がそのまま日本に適用できるとは言えず、それが海外の動向があまり参照されてこなかった理由の一つではないかと考えられる。しかしながら、本稿で見てきたように、必ずしも参考にならないとい

うことでもないように感じられている。日本の情報モラル教育について考えるのにあたり、海外の動向にも目配りしていくことは有益に思われる。

## 引用文献

- Choi, M.(2016) A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Theory & Research in Social Education*, 44, 565-607.
- Council of Europe (2019). Digital citizenship education handbook: Being online, well-being online, rights online. Council of Europe. <https://rm.coe.int/168093586f> (検索日：2021年1月24日)
- Frau-Meigs, D., O' Neill, B., Soriani, A., & Tomé, V. (2017). Digital citizenship education: Overview and new perspectives. Council of Europe. <https://rm.coe.int/prems-187117-gbr-2511-digital-citizenship-literature-review-8432-web-1/168077bc6a> (検索日：2021年1月24日)
- 芳賀高洋(2020). 情報モラルからデジタル・シティズンシップへ 坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真(編) デジタル・シティズンシップ—コンピュータ1人1台時代の善き使い手をめざす学び— 大月書店 Pp. 40-83.
- 今度珠美・林一真(2020). 情報モラルからデジタル・シティズンシップへ 坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真(編) デジタル・シティズンシップ—コンピュータ1人1台時代の善き使い手をめざす学び— 大月書店 Pp. 124-153.
- International Society for Technology in Education (2007). *ISTE standards for students*.
- International Society for Technology in Education (2016). *ISTE standards for students*. <https://www.iste.org/standards/for-students> (検索日：2021年1月24日)
- Law, N., Chow, S.-L., & Fu, K. W.(2018). Digital citizenship and social media: A curriculum perspective. In J. Voogt, G. Knezek, R. Christensen, & K-W. Lai (Eds.), *Second handbook of information technology in primary and secondary education*. New York, NY: Springer. Pp. 53-68.
- Lewin, C., Niederhauser, D., Brzozowski, A. Guite, F., Hould, P., Johnson, Q. et al. (2020). Safe and responsible Internet use in a connected world: Teaching critical thinking and accountability to promote cyber-wellness. In P. Fisser & M. Phillips

- (Eds.), *Learning and learning contexts: New alignments for the digital age: Report of EDUsumMIT 2019*. Pp. 37-44.  
[https://punyamishra.com/wp-content/uploads/2020/02/edusummit2019\\_ebook.pdf](https://punyamishra.com/wp-content/uploads/2020/02/edusummit2019_ebook.pdf) (検索日:2021年1月24日)
- Ministry of Education of Singapore(2018). *Cyber wellness*. <https://www.moe.gov.sg/education/programmes/social-and-emotional-learning/cyber-wellness> (検索日:2021年1月24日)
- Moyle, K.(2014). Technologies, democracy and digital citizenship: Examining Australian policy intersections and the implications for school leadership. *Education Sciences*, 4, 36-51.
- 文部科学省(2020). 教育の情報化に関する手引 ―追補版― (令和2年6月) 文部科学省
- 小柳和喜雄(2018). 学習基盤としての情報活用能力の指導で教員に求められる力 ―ISTE Standardsの改訂の動きを中心に― 学校教育実践研究(奈良教育大学教職大学院), 10, 89-95.
- Ribble, M.(2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd edition). International Society for Technology in Education.
- Ribble, M., & Park, M. (2019). *The digital citizenship handbook for school leaders: Fostering positive interactions online*. International Society for Technology in Education.
- 坂元 章(2020). 自動翻訳を利用した国際交流学習 ―グローバル・シティズンシップと多様性の理解― 日本教材文化研究財団研究紀要, 49, 87-92.
- 坂本 旬・今度珠美(2018). 日本におけるデジタル・シティズンシップ教育の可能性 生涯学習とキャリアデザイン(法政大学キャリアデザイン学会), 16, 3-27.
- 坂本 旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林 一真(編)(2020). デジタル・シティズンシップ ―コンピュータ1人1台時代の善き使い手をめざす学び― 大月書店
- 玉田和恵・松田稔樹(2004). 「3種の知識」による情報モラル指導法の開発 日本教育工学会論文誌, 28, 79-88.
- 豊福晋平(2010). 情報モラル教育からデジタル・シティズンシップ教育へ 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター(編)未来を創る情報通信政策 ―世界に学ぶ日本の針路― NTT出版 Pp. 56-79.
- 豊福晋平(2020). デジタル・シティズンシップ教材(日本語字幕版)  
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLNoOLCJNPgDdox0vBJ-V4FMyDLWUob829> (検索日:2021年1月31日)
- UK Council for Internet Safety (2019). *UKCIS digital resilience framework: A framework and tool for organisations, communities and groups to help people build resilience in their digital life*.  
[https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/831217/UKCIS\\_Digital\\_Resilience\\_Framework.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/831217/UKCIS_Digital_Resilience_Framework.pdf) (検索日:2021年1月24日)
- UNESCO Bangkok(2016). *A policy review: Building digital citizenship in Asia-Pacific through safe, effective and responsible use of ICT*.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246813> (検索日:2021年1月24日)
- Vissenberg, J., & d'Haenens, L.(2020). Protecting youths' wellbeing online: Studying the associations between opportunities, risks, and resilience. *Media and Communication*, 8, 175-184.

