科目名	デジタルシティズンシップ	単位数	1	科目コード	
授業形態	講義	時間数	30	開設期	2026
受講条件		開設時期	1前期	教員実務経験対象	
授業概要（目的、目標とする資格・検定等）	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。授業を通して、受講者が自分の「画角（物事の見方）」を自覚し、デジタル空間における多様な視点を理解・尊重できることを目指す。				
授業の一般目標	①デジタル社会の構造や情報の偏りを理解し、自ら情報環境を選択・改善できる。 ②感情と情報の関係性を分析し、判断の偏りに気づく。 ③他者や社会への影響を踏まえた情報発信ができる。 ④デジタル利用におけるウェルビーイングを構造的に考え、持続可能な行動計画を立案できる。（ウェルビーイング概論との繋ぎ）				
受講条件	特になし。日常的にスマートフォン（やPC）等を利用している前提で行う。				
事前学習について（テキスト・参考書等）	授業で扱うテーマに関連するニュースやSNS投稿を日常的に観察・記録することを推奨する。				

授業の到達目標

- ☑ 知識・理解の観点　情報流通の構造やデジタル社会における公共性を説明できる。
- ☑ 思考・判断の観点　感情や視点の偏りを分析し、行動に活かせる。
- ☑ 関心・意欲の観点　自分や他者のウェルビーイングを意識し、社会的課題への関心を持てる。
- ☑ 態度の観点　多様な意見や価値観を尊重し、建設的な対話を行える。
- ☑ 技能・表現の観点　情報発信や行動指針を公共性の観点からアウトプットできる。

授業計画（全体）

デジタル社会における構造理解と多様な視点の獲得を通じて、公共性を意識した行動指針を策定する。
① 構造理解と自己分析 … 情報流通の仕組みや感情・視点の偏りを学び、自分の「画角」を分析する
② 他者視点と公共性の理解 … グループワークを通じて多様な視点や他者の経験に触れ、公共性のある発信・行動について検討する
③ 行動指針の策定と発表 … 個人のデジタル行動指針と、その背景にある構造や問いをまとめ、発表・共有する

授業計画（授業単位）

回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録
1～2	なぜ今、デジタルシチズンシップか 「生きる場」としてのデジタルを捉え直す		
3～4	SNS疲れは、なぜ起きるのか 個人の問題から しくみの問題へ		
5～6	見えている世界は、本当に世界か 情報のカスタマイズと分断の構造		
7～8	反応しないことも、すでにメッセージである 沈黙 · いいね · スルーの意味を考える		
9～10	誤解はどこから生まれるのか 自分の認知と言葉の手前を見る		
11～12	誤解はどう広がり、社会的事実になるのか あいまいな情報の連鎖を読み解く		
13～14	デジタルエチケットとは何か 正しさではなく、想像力の技術		
15～16	自分の言葉で捉え直す 5－7回（構造理解）のまとめを、対話的に行う		
17～18	デジタルは 社会にどんな良い変化を起こしてきたか 可能性を 事例から観察する		
19～20	良い影響が生まれる条件とは何か なぜ この人の言葉は嫌にならないのか		
21～22	コミュニケーションのスタイル 私やあの人は何を好むのか		
23～24	言葉にしてみる 私は どんなデジタルシチズンでありたいか		
25～26	他者を想定した「ことば」をつくる この言葉は 世の中に出せそうか		
27～28	言葉を渡しあう 言葉を デジタルではなく、リアル空間に置く		
29～30	私たちが持つちから 不在と存在の間にある影響力		

成績評価方法

1
2
3
4

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準

定期試験							評価なし	秀、S（4）：９０点以上
小テスト							評価なし	優、A（3）：８０点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：７０点以上
授業態度							評価なし	可、C（1）：６０点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：５９点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はＧＰＡ点数
担当教員	0			実務経験紹介				

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第1回)	なぜ今、デジタルシチズンシップか ―「生きる場」としてのデジタルを捉え直す				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. デジタル空間が単なる「道具」ではなく、自分たちの「生活の場(社会そのもの)」であることを理解する。 2. 禁止事項を学ぶ「情報モラル」と、主体的関わりを学ぶ「デジタルシチズンシップ」の違いを認識する。 3. 自分のデジタル利用における無意識の行動や身体感覚に「気づく」。				
成績(理解度)評価方法	毎回の問いに対して自分の言葉で書き込んだワークシートが15回分溜まったとき、それが「自分だけの教科書」作成し、毎回の「Sensing(感じる)」で自分の経験に立ち戻り「Thinking(考える)」で構造を客観視し、「Dialog(対話)」で他者の視点を取り入れたプロセスが記録されていっるかを評価すっる。				

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:感じる】「無意識にスマホを開く瞬間」を問いかける。それは自分の意志か、アプリの設計か？SNS利用後の「疲れ」や「ざわつき」といった身体感覚に注目させる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本講座は「使い方の注意」ではなく、この新しい世界で「どう生きるか」を考える場であることを提示する。全15回の「探究の旅」の全体像を共有する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	導入・注意喚起の中で、日常のスマホ利用経験を想起させることで代える				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:Thinking】デジタルは人生の半分以上を過ごす「社会そのもの」であるという視点を提示。「守り」の情報モラルから、「攻め(より良く生きる姿勢)」のデジタルシチズンシップへの転換を説明する。		15	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【理解の促進】本授業の基本サイクル「Sensing(感じる)→ Thinking(考える)→ Dialog(対話)」を説明する。正解を教えるのではなく、共に考える「伴走者」としての教員の役割を伝える。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Dialog】「今日の内容で、一番『引っかかった』ことは何か？」をテーマにグループ対話を行う。結論を出さず、アドバイスもせず、互いの違いをそのまま受け取る練習とする。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化】グループで出た意見を全体で共有する。教員は「正解」を示すのではなく、学生の多様な気づきを価値ある「選択肢」として認め、場をファシリテートする。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】ワークシートに「今日の自分の気づき」を言語化して記録する。これは15回分蓄積され、最終的に「自分だけの教科書(羅針盤)」となる。		5	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】デジタルは個人の「安心」を学習しているという構造(フィルターバブル等)に触れ、次回の「SNS疲れと仕組み」への興味を繋げる。		5		
			合計 90 分		

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第2回)	SNS疲れは、なぜ起きるのか ― 個人の問題から「しくみ」の問題へ				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. SNS疲れが個人の性格や自制心の欠如ではなく、アプリの設計(構造)によって引き起こされていることを理解する。 2.「比較の自動化」や「承認の数値化」といった具体的なメカニズムを自分の経験と紐付けて言語化できる。 3. 構造を理解した上で、自分なりに「楽に」付き合うための主体的な選択肢を考えられる。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:感じる】最近、SNSを見ていて「ちょっと疲れたな」と感じた瞬間を思い出し、その時の身体感覚や気分(ざわつき、無力感、焦りなど)に注目させる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本日のゴールは、疲れを「自分のせい」にせず、デジタルの「構造」から捉え直すことで、自分なりの距離感を取り戻すことであると伝える。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(第1回の「デジタルは生活の場である」という視点を導入の中で想起させる)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【Thinking:構造の提示】SNS疲れを生む4つの構造を提示:①比較が自動で起きる仕組み、②承認が数値化される仕組み、③終わりがない(無限スクロール)仕組み、④感情が伝染する仕組み。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【理解の促進】「アテンション・エコノミー(関心の経済)」という概念を紹介し、ユーザーを画面に釘付けにする設計意図を客観的に解説する。気づくこと自体が力になることを強調する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Dialog】1. ペアインタビュー:自身の疲れの経験を話し、「疲れの正体」を言語化する(10分)。2. グループ対話:「やめる」以外でSNSと「楽に」付き合うための選択肢を出し合う(15分)。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	対話の深化】各グループで出た「楽に付き合う知恵」を共有する。教員は「正解」を提示せず、多様な選択肢を学生が自分の「羅針盤(判断基準)」に取り入れるサポートをする。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】ワークシートに、今日の学びを通じて発見した「自分なりのSNSとの向き合い方」を記録する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】自分の行動(または沈黙)がデジタル空間でどのようなメッセージや影響力を持つのか、次回のテーマ「影響力と沈黙」へと興味を繋げる。		5		
			合計 90 分		

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第3回)	見えている世界は、本当に世界か ― 情報のカスタマイズと分断の構造				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. 自分のタイムラインがアルゴリズムによって自分専用に調整された特殊な世界であることを理解する。 2.「学習・集中・排除」という情報のパーソナライズの仕組みを、自分の日常と紐付けて説明できる。 3. 構造を知ることで、心地よい世界の外側にある「未知の景色」を想像する主体性を育む。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:感じる】スマホを出して最近よく目にする情報やテーマを書き出し、それを目にするとどんな気分(心地よさ、安心感など)になるかに注目させる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	導入】同じ教室にいても見ている景色の違いを認識し、本日のゴールは「タイムラインという自分専用の世界」の構造を客観的に捉えることだと提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、第1回の「デジタルは社会そのもの」や第2回の「プラットフォームの設計」という視点を想起させる)v				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:Thinking】「フィルターバブル」や「エコーチェンバー」といった概念を紹介し、アルゴリズムが反射的な反応を「学習」して似た情報を「集中」させ、違う意見を「排除」する仕組みを解説する。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【理解の促進】デジタルは依存を学習しているのではなく、私たちの「安心」を学習しているという視点を提示し、構造を知ることが主体性を取り戻す第一歩であることを強調する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Dialog】「もし今、自分があまり見ていない世界(不安になりそうなこと、自分とは合わなそうなこと)があるとしたら、それはどんな世界か？」をテーマにグループ対話を行う。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	対話の深化】グループで出た「未知の世界」を全体で共有し、正解を出すのではなく、情報の断片から推測や偏見が生まれる「ズレ」を自覚するプロセスの価値を認める。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	☒ 【まとめ】ワークシートに、今日の学びを通じて感じた「自分の情報収集における羅針盤(これからの情報の付き合い方)」を言語化して記録する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】このように形づくられた世界の中で、私たちの具体的な「行動や沈黙」がどのような影響を与えているかを考える、次回のテーマ「影響力」へと興味を繋げる。		5		
			合計 90 分		

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第4回)	見えている世界は、本当に世界か ― 情報のカスタマイズと分断の構造				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. 自分のタイムラインがアルゴリズムによって自分専用に調整された特殊な世界であることを理解する。 2.「学習・集中・排除」という情報のパーソナライズの仕組みを、自分の日常と紐付けて説明できる。 3. 構造を知ることで、心地よい世界の外側にある「未知の景色」を想像する主体性を育む。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:感じる】スマホを出して、最近よく目にしている情報やテーマ(美容、勉強、推しなど)を書き出し、それを目にするとどんな気分になるか注目させる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】同じ教室にいても一人ひとり見ている「世界」の景色が異なる事実を提示し、本日のゴールは「自分専用の世界」が形づくられる構造を知ることだと伝える。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、第1回の「デジタルは生活の場」という視点や第2回のプラットフォームの設計意図を想起させることで代える)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:Thinking】デジタル空間で起きている3つの構造を解説。①反射的な反応を「学習」する、②似た情報を「集中」させ心地よいバブルを作る、③違う意見を「排除」し不在にすら気づかせない。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【理解の促進】「フィルターバブル」や「エコーチェンバー」という概念を紹介。デジタルは私たちの「依存」ではなく「安心」を学習しているという視点を与え、構造を知ることが主体性を取り戻す第一歩であることを強調する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Dialog】グループ対話を行う。問い:「もし今、自分があまり見ていない世界(見たら不安になりそうなこと、自分とは合わなそうなこと)があるとしたら、それはどんな世界だと思う？」		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化】各グループで出た「未知の世界」を全体で共有する。教員は正解を出すのではなく、情報の断片から推測や偏見が生まれる「ズレ」を自覚するプロセスの価値を認める。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】ワークシートに、今日の学びを通じて感じた「自分の情報収集における羅針盤(これからの情報との付き合い方)」を言語化して記録する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】このように形づくられた世界の中で、私たちの具体的な「行動や沈黙」がどのような影響を与えているかを考える、次回のテーマ「影響力」へと興味を繋げる。		5		
			合計 90 分		

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第5回)	誤解はどこから生まれるのか ― 自分の認知と言葉の手前を見る				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. デジタル上の「モヤっと」する感覚の正体が、言葉になる前の未分化な感情であることを理解する。 2. 「氷山モデル」を通じ、強い言葉(怒り)の奥に不安や悲しみなどの「本当の気持ち」が隠れている構造を学ぶ。 3. 強い言葉は感情の大きさではなく「言葉の不足」から生まれることを認識し、感情を言語化する重要性に気づく。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:感じる】最近デジタル上で感じた「モヤっと」「イラっと」した出来事を一つ思い出し、その時の言葉にならない感覚に注目させる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本日のゴールは、誤解を「相手のせい」にする前に、自分の認知と言葉の手前にある「ズレ」を客観的に捉えることだと提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、第4回の「沈黙や反応もメッセージである」という関係者としての立ち位置を想起させる)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:Thinking】「氷山モデル」を紹介。怒りの奥には不安や寂しさが混ざっていること、強い言葉は「気持ちが『大きい』からではなく言葉が『足りない』ときに出る」という構造を解説する。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【理解の促進】「感情(フィーリング)リスト」を提示し、未分化な感情に名前をつける練習方法を伝える。感情を分解することが冷静さや自己理解に繋がることを説明する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Dialog】ワーク「言葉と気持ちのギャップを話す」。最初に浮かんだ「強い言葉(例:は？)」と、リストを見て見つけ出した「奥にある本当の気持ち」を比較し、ペアで共有する。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化】「もしその気持ちを丁寧な言葉で表せていたら、SNSの空気はどう変わっていたか？」を全体で問いかけ、多様な視点や可能性をフィードバックする。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】ワークシートに「誤解は自分の内側(認知と言葉の手前)から始まっている」という気づきと、今後の情報の受け取り方の変化を記録する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】自分の中の「小さなズレ」が多くの人の間で同時に起きたとき、どのように「社会的事実(炎上など)」になっていくのか、次回のテーマへと繋げる。		5		
			合計 90 分		

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第6回)	あいまいな情報の連鎖を読み解く ― 誤解はどう広がり、社会的事実になるのか				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. デジタル空間において、個人の「小さな判断や沈黙」が積み重なり、アルゴリズムを通じて「社会的事実」として固定されていく構造を理解する。 2. 情報の形式や検索順位が、どのように受け手の「誤解の余地」を生み出しているかを客観的に分析できる。 3. 悪意がなくても誤解が広まるメカニズムを知り、自分自身の反応(または非反応)が持つ影響力を自覚する。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:感じる】不確かな噂(物騒な事件に関わっていたらしい等)がSNSで広まっているケースを提示する。証拠はないが反応が集まり、検索上位にまとめサイトがある状況で、自分ならどう感じ、どう動くか(信じる・疑う・何もしない等)を直感的に考えさせる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本日のゴールは、個人の小さな判断や沈黙が、デジタル空間でどのように「社会的事実」へと編み上げられていくかの構造を理解することだと提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、第5回の「誤解は自分の内側(認知と言葉の手前)から始まっている」という視点を想起させる)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【Thinking:構造の提示】どこに「誤解の余地」があったかを分解:①「らしい」等のあいまいな表現、②最初に強い噂が目に入る初頭効果、③検索順位を評価と誤認する錯誤、④事実と意見の境界の消失、の4点を解説する。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【理解の促進】「沈黙は中立ではない」という視点を提示。反応しないことが現状維持や同調のサインとして機能し、アルゴリズムに「履歴」として固定されていく「累積」の構造を解説する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Dialog】グループ対話。問い:「もし噂の場面に遭遇したら、自分はなぜその反応(または沈黙)を選びそうか？」。怖さ、場の空気、無関心など、自分の判断の背景にある「迷い」を言語化して共有する。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化】グループの意見を全体で共有。多くの場合、誤解は「悪意」からではなく、個人の「普通の反応」や「迷い」の積み重ねによって静かに、しかし確実に広がってしまう事実を確認する。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】ワークシートに、今日の学びを通じて感じた「情報の連鎖の中で自分が意識したいこと」を言語化して記録する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】誤解が広がりやすい世界で、それを最小限にするための「知恵」としての次回のテーマ「デジタルエチケット」へと興味を繋げる。		5		
			合計 90 分		

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第7回)	正しさではなく、想像力の技術 — デジタルエチケットとは何か				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. デジタルエチケットが、外側から決められた「マナー」ではなく、状況に応じて振る舞いを選ぶ「自律的な知恵」であることを理解する。 2. デジタル空間において「表情・関係性・文脈」が見えにくいという構造的特徴を認識し、なぜ想像力が必要なのかを説明できる。 3. 自分の判断基準となる「デジタル羅針盤(自分なりの振る舞い)」を言語化できる。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:感じる】最近、SNSで「いいね」やコメントをする際、あるいはスルーする際に「どう反応すべきか迷った瞬間」を一つ思い出させる。その迷いの背景(誤解への不安、相手を傷つけたくない等)に注目させる。		10		
2.授業の目標を共有する	【導入】本日のゴールは、デジタルエチケットを「正解」ではなく、誤解を最小限にするための「想像力の技術」として捉え直すことであると提示する。		5	10	
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、第6回の「不確かな情報の連鎖と誤解の構造」を想起させ、その対策としてのエチケットの必要性を繋げる)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【Thinking:分解する】「マナー(外的な型)」と「デジタルエチケット(内的な知恵)」の違いを解説。デジタル空間で想像力が必要な3つの理由(表情、関係性、文脈の欠如)を提示する。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【理解の促進】具体的な振る舞いの知恵を例示する。断定を避ける(アイ・メッセージ)、強い感情の時は一度止まる、公開と私の場を区別するなどの手法を、その理由(構造)と共に解説する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Dialog】ワーク:私の「デジタル羅針盤」。自分が大事にしたいデジタルでの振る舞いを、一つだけ言葉にする(例:「迷ったら一度止まる」など)。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化】グループで「羅針盤」を共有し合う。説得や評価ではなく、自分とは違う判断を知ることを「社会の多様な知恵」として味わうルール(なるほど、で止める)を徹底する。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】「迷いながら選ぶこと自体が、すでにエチケットを実践している証である」という本質を確認し、ワークシートに本日の学びを記録する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】自分を守り、他者の領域を尊重するための「デジタル境界線」へと視点を広げる、次回のテーマ(第8回)へと興味を繋げる。		5		
			合計	90	分

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第8回)	構造の理解から自分なりの実践へ ― 5～7回のまとめと対話				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. デジタル空間に存在する「ズレ」と「余白」の構造を、自分の具体的な経験と紐付けて言語化できる。 2. 他者の断片的な情報から生じる「推測」を体験することで、情報の少なさが誤解を生むプロセスを客観視できる。 3. 構造を理解した上で、主体的に関わり方を選び続ける「デジタルシチズン」としての姿勢を再確認する				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【振り返り:Sensing】第5回～7回(誤解・沈黙・エチケット)のスライドや、自分がこれまでに書いたワークシートを眺め、印象に残っている言葉や感覚を思い出す。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本日は「構造の理解」のまとめとして、知識を自分のものにするために「自分の言葉で捉え直す」ことがゴールであることを伝える。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の振り返りの中で、これまでの各テーマの核心を想起させることで代える)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【ワーク説明:Thinking】「6キーワード・ワーク」を提示。直感で6マスにキーワードを書く。それは自分のデジタルでのあり方を示す「断片」であることを説明する。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【ワーク準備】ペアをつくり、相手のキーワードのみを見て「この人はどんな悩みがあり、何を大切にしているか」を勝手に想像する際の観点(活用頻度、悩み、価値観など)を提示する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Dialog】①相手の6マスを見て勝手な想像を口に出す(3分)②本人による6マスの意図解説と、想像に対するフィードバック(5分)※これらを複数回繰り返し、多様な視点に触れる。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化】「キーワードから想像が広がったのはなぜか？」「現実のデジタル空間でのズレとどう共通するか？」を問いかけ、情報の少なさを推測で埋める構造を全体で共有する。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】デジタルは常に「ズレ」と「余白」が共存する場所であり、その限界を引き受けながら関わり方を選び続けることがデジタルシチズンシップである、という本質をまとめる。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】これまでの「影と構造」から視点を反転させ、次回(第9回)からはデジタルが持つ「世界を広げるポジティブな可能性」へと進むことを予告する。		5		
			合計	90	分

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第9回)	デジタルは社会にどんな良い変化を起こしてきたか ― 可能性を事例から観察する				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. デジタルが個人のリスクだけでなく、社会にポジティブな変化をもたらす「力」であることを理解する。 2. 災害支援や社会課題の可視化といった具体事例から、良い変化が起きる構造を客観的に分析できる。 3. 「炎上」と「良い拡散」の違い(動機、言葉選び、対話の余地)を認識し、自らの主体的な関わり方を考えられる。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:感じる】問いかけ:「SNSがあったおかげで、誰かを助けたり、助けられたりした経験(迷子犬の捜索協力など)はありますか？」。身近なポジティブ体験を思い出し、デジタルが持つ善意の側面へ意識を向ける。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本日のゴールは、デジタルの力を「社会を良くする方向」にどう使うかを事例から学ぶことだと提示する。講座の後半戦(第9回～15回)は「視点の反転」がテーマであることを伝える。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、第1回～8回で学んだ「リスクや構造」の理解があるからこそ、主体的に「可能性」を選び取れることを想起させる)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【Thinking:事例の提示】実在事例(災害時の寄付の連鎖、難病支援のアイスバケツチャレンジ、#MeTooによる社会課題の可視化、クラウドファンディングなど)を紹介し、事実を客観的に観察させる。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【理解の促進】「広がり方」の比較観点を解説。「炎上」と「良い拡散」では、発端の動機、使われる言葉(強い断定か、問いかけか)、対話の余地がどう違うのかを構造的に示す。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Thinking & Dialog】ワーク:もし自分が「地域で愛される図書館の閉鎖」を止めるために声を上げるなら、250文字でどう発信するか。相手を攻撃せず、共感や願いをどう差し出すかを考え、個人ワークの後にペアで共有する。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化】全体共有。他者の発信案を聞き、「どの言葉なら安心して受け取れるか」「どこに対話の余白があるか」を話し合う。教員は、正解を教えるのではなく、多様な表現の可能性を肯定する。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】「デジタルの『色』を決めるのは人の関わり方である」という本質をまとめ、ワークシートに「自分ならどうこの力を使いたいか」という主体的姿勢を記録する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】次回はさらに踏み込み、「なぜあの人の言葉は嫌にならないのか」という、良い影響が生まれるコミュニケーションの具体的な「条件」について探究することを予告する。		5		
			合計 90 分		

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第10回)	良い影響が生まれる条件とは何か ― なぜこの人の言葉は嫌にならないのか				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. デジタル上の「良い影響」は特別な能力ではなく、具体的な「関わり方の条件」の積み重ねであることを理解する。 2. 「ユー・メッセージ」と「アイ・メッセージ」の違いを理解し、相手を否定しない「余白」のある伝え方を習得する。 3. 自分のコミュニケーションにおいて、意識すべき「デジタル羅針盤(留意点)」を言語化できる。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:感じる】スマホを出し、5分間でSNS等から「この人の言葉は嫌じゃない」「読んでいて疲れない」と感じる投稿を一つ探す。内容の良し悪しではなく「言い方」に注目させる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本日のゴールは、良い影響を「性格」の問題にせず、安心感を生む言葉の「構造」として捉え直し、自分の技術にすることだと提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(第9回で学んだ「デジタルは人の関わり方で色が決まる」という視点や、これまでの「情報の少なさによる誤解」の構造を想起させる)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:Thinking】「嫌じゃなかった理由」の構造を解説。断定せず立場を明示する、感情の背景を説明する、事実を共有するといった「心の防衛を解く」4つの条件を提示する。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【理解の促進】主語を意識する「アイ・メッセージ(私は～と感じる)」の手法を紹介。デジタルは文字情報の少なさから「決めつけ」に弱いため、相手に「余白」を残す伝え方が重要であることを説明する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Dialog】ワーク:具体的な「書き換え」練習。例「既読スルーするなんて失礼だよ！」をアイ・メッセージに変換し、その後、自分が意識したい留意点を選びペアやグループで共有する。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化】各グループで出た「大切にしたいこと」を全体で共有する。教員は「正しい伝え方は一つではない」ことを強調し、多様な選択肢を価値として認めるフィードバックを行う。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】「良い影響は、嫌にならない関わり方の積み重ねから生まれる」という本質を確認し、ワークシートに本日の学びと「自分の羅針盤」を記録する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】言葉の「トーン」だけでなく、人にはそれぞれ好む「コミュニケーションのスタイル(実行派・調和派など)」があることを予告し、次回の診断ワークへの興味を繋げる。		5		
			合計	90	分

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第11回)	コミュニケーションのスタイル ― 私やあの人は何を好むのか				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. 自分のコミュニケーションスタイル(ソーシャルスタイル)を客観的に把握し、その特徴を言語化できる。 2. デジタル空間での「冷たい」「遅い」といった振る舞いが、悪意ではなくスタイルの違い(構造)から生じている可能性を理解する。 3. 自分と異なるスタイルを持つ他者に対し、対話のチャンネルを調整しようとする主体的姿勢(シチズンシップ)を持つ。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:感じる】チャットで届いた「それ、前にも言ったよね」という一言を提示する。その言葉をどう受け取り、相手にどんな意図を想像するか(怒り、確認、効率化など)を直感的に書き出させる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本日のゴールは、「正しい伝え方は一つではない」ことを知り、自分と他者の「スタイルの違い」という構造を理解することで、デジタルでの関わり方を楽にすることだと提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、第10回の「アイ・メッセージ」など相手に余白を残す伝え方を想起させることで代える)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:Thinking】4つのソーシャルスタイル(実行派・直感派・調和派・思考派)を紹介する。それぞれのスタイルがデジタル上でどのような振る舞い(短文、スタンプ多用、返信の保留など)を好み、何を大切にしているかを解説する。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【理解の促進:診断ワーク】チェックリストを用いて、学生自身のスタイルを診断させる。自分の傾向に名前をつけ、それがデジタルでの自分の振る舞いとどう一致しているかを確認させる。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Dialog】グループ対話。①自分のスタイルと具体的なエピソードの共有、②自分とは合わないスタイルを持つ人に対して「気をつけたい」と思うことを話し合う。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化】「相手に悪意がなかったとしたら、どんなスタイルの違いが考えられるか？」を全体で再考する。既読スルーや冷たい指示も、相手の「正確さ重視」や「効率重視」の表れかもしれないという視点をフィードバックする。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】「正しい伝え方は一つではなく、対話のチャンネルを調整し続ける姿勢こそがシチズンシップである」という本質をまとめ、ワークシートに本日の気づきを記録する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】これまでの「理解する学び」を終え、次回(第12回)からは自分の学びを言葉にして発信する、最終フェーズ「実践」へ進むことを予告する。		5		
			合計	90	分

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第12回)	言葉にしてみる ― 私はどんなデジタルシチズンでありたいか				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. これまでの学びを振り返り、自分にとって大切なデジタルとの向き合い方を「自分の言葉」で結晶化できる。 2. SNS(瞬間的・断定)とnote(プロセス・迷い)の特性の違いを理解し、発信内容に適した場を選択できる。 3. 正解や説得のためではなく、誰かにそっと届けるための誠実な言葉を紡ぐ練習をする。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:感じる】第1回から11回までの旅を振り返るスライドを提示。手元のペンやスマホを見つめ、今日から「理解する学び」から「関わってみる学び」へとフェーズが変わることを体感的に伝える。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本日のゴールは「正解を書くこと」ではなく、少し先の誰かにそっと届く言葉を置く準備をすることだと提示する。全15回の旅のクライマックスに向けた「宣言」の第一歩であることを共有する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、Phase 01～03の「気づき」「構造」「可能性」の要点を想起させることで代える)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【Thinking:場を知る】発信の場として「note」の特徴を解説。SNSとの違い(瞬間的反応 vs 整理された思考、断定 vs 迷い)を整理し、デジタル空間には「揺れたまま置ける場所」があることを示す。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【テーマ選択と対話】3つの執筆テーマ(①スマホを持つ前の自分へ、②10歳の誰かへ、③私なりの距離の取り方)を提示。グループで「どのテーマで書きたいか、その心は？」を短く話し合い、書く意欲を高める。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:個人ワーク】選んだテーマの「核」を言葉にする。最初から文章にせずキーワードを並べるだけでもOK。立派な意見より、一人の経験としての「本音」に近い言葉を優先して300～400字程度で下書きする。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話:つぶやき合う】ペアで下書きを読み合う。ルール:アドバイスや評価は一切せず、「へえ！」「いいな」と感じたところを一つだけ伝える「ポジティブ限定」の感想交換を行う。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】今日書いた言葉はまだ完成ではないが、自分の言葉を「公共空間」に置く準備をした大きな一歩であることを確認する。ワークシートに今日の執筆プロセスで感じた手応えを記録する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】次回(第13回)は、今日書いた「核」を実際にnoteの下書き機能に入力し、他者の視点を想像しながらさらに言葉を研ぎ澄ませていくことを予告する。		5		
			合計 90 分		

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第13回)	他者を想定した「ことば」をつくる ― この言葉は世の中に出せそうか				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. 自分の言葉が「自分の手を離れる」という境界線の緊張感を体感し、発信に対する責任感を養う。 2. 「断定の強さ」「主語の大きさ」「感情の温度」といった観点から、自分の文章を客観的に点検できる。 3. 他者からのフィードバック(受け取り方)を知った上で、修正するか、あえて残すかを自ら決定する主体性を発揮する。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Preparing:準備】「手元にある言葉は自分だけのものだが、一度外に出せば自分の手を離れる」という事実を提示する。送信ボタンを押す手前の「境界線」に立ち止まる感覚に注目させる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本日の目的は「誤解されない正解」を作ることではなく、「どう受け取られうるか」を予測し、その上でどう出すかを「自分で決める」ことだと伝える。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、Phase 02で学んだ「誤解・炎上・沈黙」の構造を振り返り、点検の材料として使うことを想起させる)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【Thinking:構造で点検する】文章の点検観点を提示。①断定の強さ(Iメッセージの活用)、②主語の大きさ(「みんな」と一般化していないか)、③感情の温度(刺々しくないか)の3点を解説する。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【操作とマインドセット】noteの下書き機能への入力を指示する。あえて「他人のふり」をして自分の文章を読み返し、「自分はこう言いたい」と「他人はこう受け取るかも」の間にある緊張感を味わうよう促す。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Dialog】ペアワーク。お互いの下書きを読み合い、「安心した部分」と「誤解されそうなリスク」のみを事実として伝え合う。 ※正しさの指摘や修正案は出さないルールを徹底する。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化:選び直す】ペアからの反応を受けて、自分の文章を書き換えるか、あえてそのままにするかを自分で選ぶ。「どう受け取られうるかを知った上で選ぶ」ことの大切さを全体にフィードバックする。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】「誤解を知った上で、それでも出すか、出さないか。その決断こそがデジタルシチズンとしての意志である」という本質をまとめ、ワークシートに自分の決断のプロセスを記録する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】次回(第14回)は、今日研ぎ澄ませた言葉をデジタルではなく、あえてリアルの教室という物理的な場所に置いて、その「体温」を体感する「note展覧会」を行うことを予告する。		5		
			合計 90 分		

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第14回)	言葉を渡しあう ― 言葉をデジタルではなく、リアル空間に置く				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. 自分の言葉を公共の場に置く(掲示する)ことで生じる緊張感や、他者の反応による心の動きを体感する。 2. SBI(状況・表現・影響)の視点を用いたフィードバックを実践し、評価ではなく「自分の受け取り」を言葉にする技術を学ぶ。 3. リアルの体験を通じ、デジタル空間における送信ボタンの先にある「体温」や「言葉の重み」を再認識する。				
成績(理解度)評価方法					

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:身体感覚への注目】第12～13回を振り返り、今日から「実践」に入ることを宣言する。自分の文章が掲示される前の今の緊張感や、他者の反応への期待・不安をそのまま感じさせる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本日の目的は、反応の多さを競うのではなく「出した前後で、自分の内側に何が起きるか」を感じ取ることだと伝える。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、第13回で「他者の視点」を想像して言葉を研ぎ澄ませたプロセスを想起させる)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:SBIフィードバック】評価(いい・悪い)ではなく、自分がどう受け取ったかを返す「SBI」の視点(Situation:状況、Behavior:表現、Impact:自分の心への影響)を解説する。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【理解の促進:場の約束】「note展覧会」のルールを提示:ネット公開しない、評価しない、正解を求めない。人格ではなく表現を見る、決めつけず自分の受け取りとして置く、という3つの視点を徹底する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Exhibition】教室回遊と付箋ワーク。壁に掲示された仲間のnote(下書き)を自由に読み、心に触れた言葉にSBIの視点やマークでコメントを送る。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話:Sharing】3～4人の小グループで対話。「コメントを書くときに迷った理由は？」「コメントをもらってどんな感覚があるか？」など、体験を通じた「肌感覚」を聞き合う。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ:Reflection】ワークシートに「リアルの体験を経て、デジタルでの言葉の重みはどう変わったか？」を記録する。フィードバックは技術ではなく「姿勢」であることを確認する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回予告】「送信ボタンの向こうにいる人間」を感じた本日の体験を、最終回の「オープンダイアログ」を通じたさらに深い対話へと繋げることを予告する。		5		
			合計	90	分

授業計画(コマシラバス)／指導案 （ガニェの9教授事象を活用して）

科目名	デジタルシティズンシップ	開講年度	令和8年度	単位数	1
学習タイトル(第15回)	私たちが持つちから ― 不在と存在の間にある影響力				
学習概要(使用教材・事前学習)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。				
学習目標(複数可)	1. 人はその場にいなくても、自分について語られる言葉から強く影響を受けることを体験的に理解する。 2.「本人のいないところで本人の話をしない」などのルールを通じ、安全で誠実な対話のあり方を習得する。 3. 15回の旅を振り返り、デジタル社会において「言葉が持つ力」を今後どう扱いたいか、自分の意志を言語化できる。				
成績(理解度)評価方法	ワーク(6マス自己紹介、定義の作成)への参画度、およびリアクションペーパー(Reflection)の内容。				

	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:存在への問い】「送信ボタンの先に人はいるか？」という問いを投げかける。デジタル空間で、本人がいない場所で語られる言葉が、どれほどの重みを持つかを直感的に考えさせる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】最終回のゴールは、正しい作法を学ぶことではなく、言葉が人間に与える影響力を「身体知」として問い直すことであることを提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、第12回から続いてきた「発信する・関わる」プロセスの集大成であることを想起させる)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:オープンダイアログ】「オープンダイアログ」の鉄則を解説。①本人のいないところで本人の話をしない、②本人が聞いている状態で他者同士が語る(リフレクティング)、という特殊な構造を説明する。		10	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【ワーク説明:タニモクの応用】3人1組のワーク手順を説明。本人は説明後に黙って聞き手に回り、他の2人が本人について「どんな気持ちを受け取ったか」を語る。評価せず、感じたことを置くルールを徹底する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:Reflectingワーク】3人グループで1セット実施(時間の関係上、代表1名が本人役を体験、または簡易版で交代)。図や絵をベースに、自分の将来や悩みを「他者に語ってもらう」プロセスを体験する。		25		学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化:体験の共有】「話さずに自分のことを聞く」体験で何を感じたか？「不在」なのにそこに「いる」感覚はあったか？といった肌感覚を小グループや全体で共有する。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ:全体リフレクション】ワークシートの「4つの問い」に回答する。自分が「言葉が持つ力」を今後どう扱いたいか、この15回で得た「自分なりの羅針盤」を言葉にする。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【最終クロージング】「デジタル社会で大切なことは、デジタルの外にあるのかもしれない」という最後の問いを贈り、15週間の探究の旅を締めくくる。		5		
			合計	90	分

LECTURE #01

なぜ今、デジタル シチズンシップか

「生きる場」としてのデジタルを捉え直す

スマートフォンは「道具」ですか？
それとも、あなたの「住処（すみか）」ですか？

この授業は、使い方の注意を受ける場所ではありません。

この「新しい世界」で、どう生きるかを考える場所です。

PHASE 01

Sensing

感じる

「気づいたら、開いている」

無意識にスマホを開く瞬間を

思い出してください。

- 目的もなく画面をスワイプしている
- ポケットの中で「震えた」気がする
- 数分のつもりが、30分経っていた

それは、あなたの「意志」ですか？

それとも、アプリの「設計」ですか？



SNSや動画を見たあとの、心の輪郭

その「体験」が終わった直後の、自分の身体感覚に注目します。



なんとなく
疲れている



誰かと自分を
比較している



心がざわついて
落ち着かない



無力感や
焦りがある

あなたの感情や思考は、知らぬ間に「外側」から動かされていると思うことはありますか？

PHASE 02

Thinking

分解する　構造で見る

「注意」の教育には限界がある

かなりレクチャーをコンパクトにしているので、必要に応じて講師ガイドからスライドを持ってくるなどしてください。
また、デジタルについては、日々進化していて、授業のネタは時事ニュースがもっとも効果的なので、諸外国のSNS規制等について入れ込んでみるのも効果的だと思います。

これまでの教育

情報モラル・セキュリティ

「～してはいけない」
「危険から身を守る」
→ **被害者・加害者にならないための守り**

これからの学び

デジタルシチズンシップ

「どう関わるか」
「良い社会を共につくる」
→ **より良く生きるための主体的姿勢**

論拠：デジタルは「生活の場」である

もはやデジタルは、時々使う「道具」ではありません。

人間関係、学び、仕事、そして休息。

私たちの人生の半分以上が営まれる

「社会そのもの」です。



デジタルシチズンシップの定義

本講座における定義：

デジタル空間でも、

自分と他者と社会に

責任を持って関わろうとする姿勢

それは、前期学んだウェルビーイング（＝より良く生きること）の延長線上にあります。

これを15回書けて学んでいきましょう。

本授業の基本パターン

SENSING

経験に立ち戻る

正解を探させない。感じたことをそのまま扱う問いを置く。

THINKING

距離を置いて考える

構造や背景を紹介する。結論を押し付けず、視点を増やす材料を渡す。

DIALOG

自分の言葉にする

結論を出さなくてよい。違いを否定せず、アドバイスもしない。

全15回の構成：Phase 01

第1回 ～ 第4回

「気づく」フェーズ

- デジタルがすでに自分に影響を与えていること
- 反応が感情や認知を揺らしていること
- 自分の見ている世界が一部であること

これらを「体感的」に理解します。

全15回の構成：Phase 02

第5回 〜 第8回

「構造を理解する」

- 誤解や炎上がなぜ起きるのか
- 反応しないこともメッセージになること
- 境界線が曖昧になる仕組み

全15回の構成：Phase 03

第9回 ～ 第15回

「選び直す・実践」

- ポジティブな可能性を事例から考える
- 自分の言葉を形にし、外に置く体験（note等）
- 他者の言葉を受け取り、返す

「自分で関わり方を選び続ける感覚」を持ちます。

PHASE 03

Dialog

自分の立ち位置を照らす

対話のルール



結論を出さない

「正しさ」を急がない



アドバイスしない

ただ、受け取る



違いを否定しない

「それもアリだ」と認める

問い：自分の輪郭を見つめる

今日の気づきの中で、

一番「引っかかった」ことは

何ですか？

正解も、立派な意見も必要ありません。

あなたの内側で起きた、小さな違和感を大切にします。

自分自身の物差しを持つために

デジタルという巨大な構造の影響に気づき、

その上で、自分はどう振る舞いたいか。

この授業は、あなたが

「自分自身の物差し」を

獲得するための冒険です。



Questions?

第1回：なぜ今、デジタルシチズンシップを学ぶのか

デジタル・シティズンシップ授業設計_授業スライド

URL：https://qr.paps.jp/OuRpx

LECTURER'S GUIDE APPENDIX

付録資料

ウェルビーイング概論/デジタルシチズンシップ共通
レクチャーガイド

①生徒の声を共有する（Padret）

②幼稚園での活動連携

※レクチャーをより活性化するための方法論として、2つご紹介します。
①は気軽に慣れていくとコミュニケーション上有効なツールとなります。
②は実現可能性が不確かなのでアレンジの可能性として記載しています。

APPENDIX A

Padlet活用による声の共有

（ウェルビーイング概論 デジタルシチズンシップ概論 共通）

1. なぜPadletが有効なのか

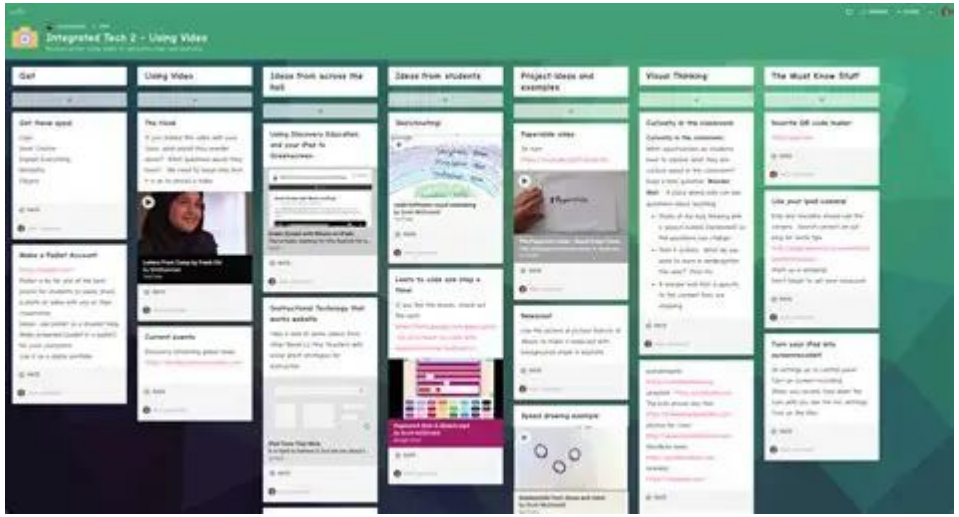
本カリキュラムでは、講師が正解を教えるよりも、**学生自身の感覚・経験・言葉を起点に学びを組み立てること**を重視します。

- 発言の得意不得意に関わらず参加しやすい
- 学生の声を一覧で可視化できる
- 「誰かの正解」に引っ張られにくい
- 授業が終わったあとも学びを残せる
- 無記名で、登録なしでハードル低く参加できる

Padletは「意見を集める装置」ではなく、学生の感覚をすくい上げるための「可視化の棚」として用います。

Padlet

Padlet(パドレット)の使い方完全ガイド｜登録から授業での活用事例まで
Padletで作れるボードの種類 6つを詳しく解説 - ICT教育の質問箱



※ウオールというInsta画面に近いようなものがあります。
それが最も簡単で使いやすいです。

2. どんな場面で使うとよいか（A/B）

A. SENSINGの入口

問いに対して言葉が出てこないとき、個人の感覚をまず出したいときに活用します。

狙い

学生の内側の感覚をまず外に出し、他者の多様さに触れる足場をつくる

B. THINKING前の素材集め

講師の解説が先に出そうなとき、具体から始めたいときに活用します。

狙い

学生の実感を授業の素材にし、講師の話を地面につなげる

3. DIALOGの補助と運用のコツ

C. DIALOGの補助

対面対話が難しそうなとき、人数が多く全員が話せないときに活用します。

狙い

「話す」以外の参加の仕方を担保し、場への参加を広げる

Padlet運用のコツ（講師向け）

コメントさせすぎないことが重要です。

- 投稿は短くてよい（一言・絵文字可）
- 全部読ませない（いくつか拾えば十分）
- 深掘りは口頭対話や個人ワークに戻す
- 反応の少なさも含めて学びの素材にする

4. 具体例：ウェルビーイング概論

例1：SENSING

問い：今日、この1週間でちょっとだけ心が軽くなった瞬間は何か？（例）

拾い方：似ている投稿を2つ、まったく違う投稿を1つ拾い、「多様性がある」ことを示して次に進む。

例2：THINKING前

問い：今、自分の調子を左右しているものは何か？（例）

拾い方：多いものを可視化し、構造や環境の話題につなげる。個人の弱さではなく、影響因を見える化する。

4. 具体例：デジタルシチズンシップ

例3：第1回 SENSING

問い：無意識にスマホを開くのは、どんなときか？（例）

拾い方：多い投稿を拾って「自然な行動」であることを確認し、意志の弱さではなく環境の影響として捉え直す。

例4：DIALOGの入口

問い：今日、ひっかかったことは何か？（例）

拾い方：対話に入りやすい投稿を2つ選び、小グループに投げる。

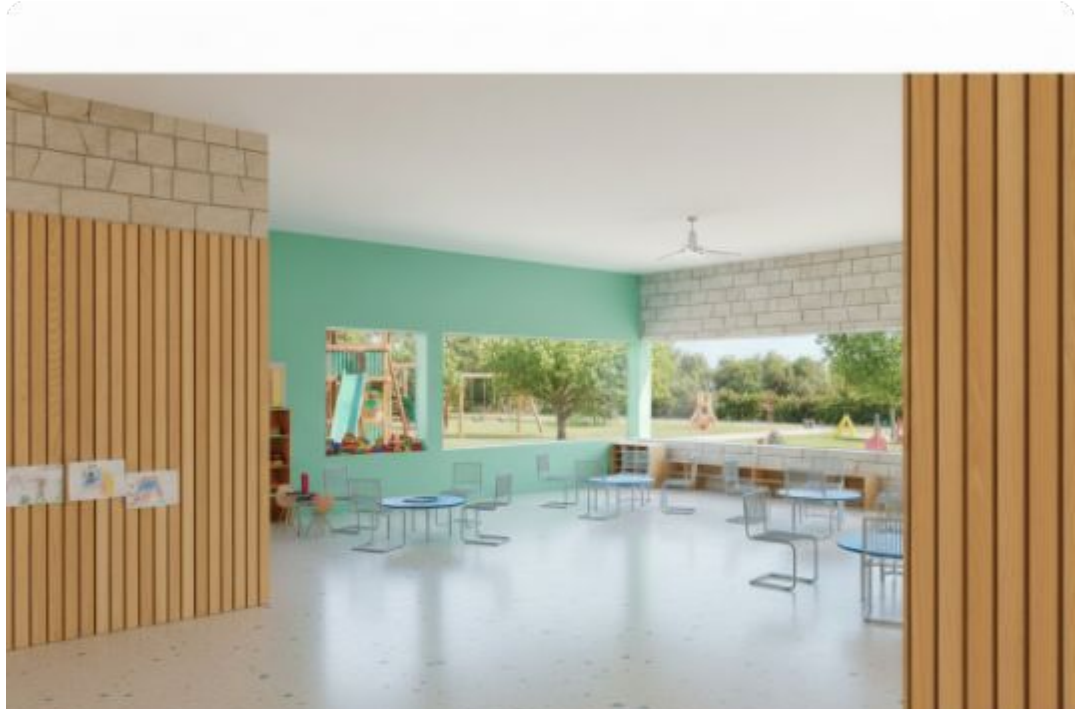
Padletは、学生の声が場をつくる構造を支える「授業を育てる装置」です。

APPENDIX B

未来の子どもたちへ伝える学び

附属幼稚園へのアウトリーチ活用ガイド（提案）

1. なぜ幼稚園への接続が効果的なのか



学びを外の誰かに向けて翻訳したとき、学生の「自分の関わり方を選び続ける姿勢」は深まります。

学生が得られる力

- 相手の立場を想像する力
- 難しい概念を優しい言葉に翻訳する力
- 自分の姿勢を表現する力

これはデジタルシチズンシップの中核である「他者と社会との関係の中で振る舞う」というテーマと直結します。

3. 具体的な実施案（A・B）

案A. ポスター掲示（手軽）

スマホを持つ前の自分に伝えたいこと、気持ちがざわざわしたときにできることなどを絵や短いフレーズで掲示。

保護者や教職員も含む掲示として設計してよい

案B. 未来の子どもへの手紙

「10歳の子が読んでもわかる言葉」で書く。大事にしたいことや、つらくなる前にできることなどを綴る。

説教にならないよう、経験に根ざした文章にする

3. 具体的な実施案（C・D）

案C. ポスターに問いを置く

「ことばって、どんなときに強くなる？」「うれしいってどんなかお？」といった対話をひらく問いを置く。

答えではなく問いを置くことで対話の入口になる

案D. 短い説明（実施可能な場合）

ミニワーク形式。「気持ちカードで気分に名前をつける」「うれしかった言葉を集める」などを行う。

実施が難しければポスター等で十分成立する

このアウトリーチは、学びを深める選択肢です。実施の有無や形式は講師判断でよいですが、学生が「外の誰かを想像し、自分の言葉を選ぶ経験」を持つことを重要視してください。

5. この学びが目指すもの

- 誰かのために言葉を選ぶとき、自分の姿勢がはっきりする
- デジタルと関わるとはどういうことかが具体化する
- 学びが教室を飛び出し、自分の生活とつながる



学びをひらき、自分だけの羅針盤を確かなものにする

LECTURER'S GUIDE

デジタル シチズンシップ概論

講義意図とプログラム構成（全15回）

本講義のねらいと基本スタンス

本講義は、スマートフォンやSNSの
注意事項を教える授業ではありません。
また、デジタルとの距離を取らせることや、
行動規範を押し付けることも目的としません。

学生たちはすでに、デジタル空間の中で生活し、感情を揺らされています。
この講義は「新しい知識を教える」のではなく、**すでに起きていることを、自覚的に見つめ直す場**です。

デジタルシチズンシップの定義

本講義における定義：

デジタル空間においても、

自分と他者と社会との関係に

責任を持って関わろうとする姿勢

「ウェルビーイング概論」との接続

重視する2つの視点

- **自分の物差しを持つこと**
- **個人の問題に見えるものが、構造の影響であると気づくこと**

SNSを見て落ち込むことを「個人の意志」に還元せず、環境の影響として捉え直す視点を渡します。

「では自分はどんな関わり方を選びたいのか」を考えることが、本講義の中心的な問いです。

授業運営の基本パターン①進行のモデル

学生の安心と、講師の運びやすさのための「3ブロック」で進めていきます。

本講義では、講師が正解を示す必要はありません。

学生と同じ立場で場を運んでほしいとの想いで設計しています。

SENSING

導入的な問い

その回のポイントについて、ハードル低く感じたことをそのまま扱う問いを置く。

THINKING

距離を置いて考える

前後に問いを適宜設定しつつ、構造や背景を紹介する。結論を押し付けず、視点を増やす材料を渡す。

DIALOG

自分の言葉にする

結論を出さなくてよい。違いを否定せず、思ったことを語り合う。

各回のワークシートも作成していますので、適宜アレンジ等しながらご活用ください。

デジタルシチズンシップ概論_ワークブック全 15回コンプリート - Google スライド

授業運営の基本パターン②各ブロックの共有プロセス

基本は、「SENSING」「THINKING」「DIALOG」の各ブロックごとに、問いについて考えてもらったら個人⇒ペア・小グループ⇒全体、と共有していきます（適宜割愛も）。

「みんなの意見がどのようなものなのか？」について拾う時間を設定し、考えを表明することに毎回なれることもねらいです。

共有ツールとしては、投稿、写真共有、URL共有などを登録なし名前なしで気軽に行える、Padretが有効です。適宜ご活用ください。（補足資料をご確認ください）

①個人で考える	②ペア・小グループ対話	③全体対話
ワークシートを書く or Padretに直接投稿	話しやすい環境の中で シートをみて話す	全体感を把握させる （Padretにワークシートを撮影して投稿など）

レクチャー部分（THINKING）について

・学生と同じ立場で場を運んでほしいとの想いで設計しています。
そのため、レクチャー要素は最低限にしています。
またそこに入れている要素でさえ、デジタルの情報も賞味期限が短いため、アップデートが必要です。
適宜その時期の旬を扱ってください。
・講師の役割は、知識は知っている必要はありますが、「伝達人（この人が正解を教える）」ではないので、レクチャー資料をボリューミーに作るよりは、その言葉や問いについてスマホで調べさせてPadretなどで共有し、皆の知恵を全体で解説する、、、などのやり方のほうが、本講座の主旨に合っています。
そこは適宜アレンジして挿入してください。

例）SNS疲れはなぜおきるのか？
「まずは3分スマホを使って検索、AIに聞くなどやってみて、わかったことをPadretに投稿して」

全15回の構成：Phase 01

第1回 〜 第4回

「気づく」

- デジタルがすでに自分に影響を与えていること
- 反応が感情や認知を揺らしていること
- 自分の見ている世界が一部であること

Phase 01 気づく：第1回 ～ 第4回

回数	タイトル	ねらい	講師の意識ポイント
第1回	なぜ今、デジタルシチズンシップか	この授業がルールやマナーの話ではなく、社会の一員として考え行動する力を育てるものであると理解する。学習契約。	規範教育に見せない 社会参加の力の話だと最初に明確にする
第2回	SNS疲れは、なぜ起きるのか	デジタル環境が感情や行動に影響していることに気づき、自分を客観視する視点を持つ	個人の弱さや性格の問題にしない 環境要因として扱う
第3回	見えている世界は、本当に世界か	情報の見え方には偏りがあると知り、自分の見方を疑う姿勢を身につける	正解を教えない 見方が限られていること自体に気づかせる
第4回	反応しないことも、すでにメッセージである	行動しないことも含め、すべてがコミュニケーションになっていると理解する	沈黙や未反応を善悪で裁かない選択の一つとして扱う

全15回の構成：Phase 02

第5回 ～ 第8回

「構造を理解する」

- 誤解や炎上がなぜ起きるのか
- 反応しないこともメッセージになること
- 境界線が曖昧になる仕組み

自分も当事者になりうる構造を理解します。
具体的なケース例としてまではみせていませんが、
書籍等を参考に、スマイリーキクチさんの事例を
もとに作成しています。講義のレベル感によって、踏み込んだ
ケースとしてみせるのも効果的です。

中学校の授業でネット中傷を考えた　指先ひとつで加害者にならないために　| 宇多川 はるか |本 | 通販 | Amazon

「言葉で人を殺すネットのゲームの標的に」スマイリーキクチさん　事実無根の誹謗中傷から　24年たどり着いた “境地”

Phase 02 構造を理解する：第5回 ～ 第8回

回数	タイトル	ねらい	講師の意識ポイント
第5回	誤解はどこから生まれるのか	誤解は悪意だけでなく、前提や立場の違いから生まれると理解する	誰が悪いか探さない 構造とすれ違いに焦点を当てる
第6回	誤解はどう広がり、社会的事実になるのか	個人の誤解が拡散によって社会的影響を持つ過程を理解する	炎上の是非論にしない 広がり方の構造を見る
第7回	デジタルエチケットとは何か	デジタル上の行動が、信頼や評価として積み重なることを理解する	監視や評価の話にしない 蓄積と履歴の感覚を大切にする
第8回	自分の言葉で捉え直す	借り物ではない、自分なりの理解として言語化する体験をする	うまい表現を求めない 言い直すこと自体を価値とする

全15回の構成：Phase 03

第9回 ～ 第11回

「可能性を感じる」

- ポジティブな可能性を事例から考える
- コミュニケーションの質を考える
- コミュニケーションスタイルを考える

Phase 03 可能性を感じる：第9回 ～ 第11回

回数	タイトル	ねらい	講師の意識ポイント
第9回	デジタルは社会にどんな良い変化を起こしてきたか	デジタルの負の側面だけでなく、社会を良くしてきた面にも目を向ける	礼賛にも否定にも寄らない 両面を並べて扱う
第10回	影響が生まれる条件とは何か	個人の発信が、どのような条件で他者や社会に影響を与えるかを考える	フォロワー数や数字の話に矮小化しない
第11回	コミュニケーションスタイル	人によって伝え方や受け取り方が異なると理解する（デジタルだけではなくコミュニケーションスキル全般を扱う）	タイプ分けで固定しない 違いがあると知る回にする シチズン寄りの要素を扱う

全15回の構成：Phase 04

第12回 ～ 第15回

「発信する・関わる」

- 自分の言葉を形にし、外に置く体験（note等）
- 他者の言葉を受け取り、返す（敢えてリアルで）
- 関わり方（コメントの仕方）の可能性を体感する

他人に目標をたててもらうワークショップ「タニモク」

【心理療法】オープン・ダイアローグとは？効果、やり方、注意点について　- メンタルヘルス事典オンライン

Phase 04 発信する・関わる：第12回 ～ 第15回

回数	タイトル	ねらい	講師の意識ポイント
第12回	言葉にしてみる	noteの機能を使って、考えや気持ちを、相手に届く形で言葉にする練習をする	正解の文章指導にしない 伝わるかどうかを基準にする
第13回	他者を想定した言葉をつくる	相手の立場や状況を想像しながら言葉を選ぶ視点を身につける	優しい言葉探しにしない 想像力の話として扱う
第14回	言葉を渡し合う	言葉は一方通行ではなく、関係性の中で循環することをリアルな空間で、体感的に理解する	評価や採点にしない 関係が生まれることを重視する
第15回	私たちがもつ力	自分たち一人ひとりの言葉は、誰かにポジティブな影響を与える力を持っていると気づく	立派な決意表明で締めない 気づきで十分とする

評価ルーブリック詳細

Evaluation Criteria

観点	問い	A (到達目標)	B (標準)	C (要努力)
① 理解	学んだ内容を自分の言葉で捉え直しているか	概念やテーマを自分の言葉で再構成し文章全体に反映できている	理解は見られ一部に自分の言葉が使われている	用語の引用が中心で自分の理解が見えにくい
② 気づき	デジタルとの関係で自分の見方の変化が表れているか	以前の考えと今の考えの違いが言語化されている	何かに気づいた様子はあるが変化は明確でない	感想にとどまり気づきが不明確
③ 構造理解	個人の問題を環境や構造として捉えようとしているか	自分の体験をデジタル環境や社会の構造と結びつけている	社会や環境への言及はあるが接続は弱い	個人の話に終始している
④ 他者視点	他者の存在や受け取りを想像して書いているか	読み手や他者の立場を意識した記述が見られる	他者への言及はあるが表面的である	自分の考えのみで完結している
⑤ 姿勢	考え続けようとする姿勢が見えるか	迷い 問い 余白を含んだ書き方ができている	与えられた課題に誠実に取り組んでいる	形式的で思考の痕跡が見えにくい

成果物（note下書き）および授業内の相互コメントに対して適応されます。A評価の目安は、上記で4つ以上で「A」を満たしていることです。

【補足ガイド】
デジタルシチズンシップ

※学生向けのスライドには敢えて学術的なものはいれておらず、対話を重視する作りにしています。

但し、もう少し背景説明が必要な時は適宜こちらを使いながらご説明ください。

（2026年1月現在の情報）

【1】デジタルシチズンシップとは

学術的背景・変遷解説

概念の核：シチズンシップへの転換

「リテラシー」から「シチズンシップ」へ

デジタル・リテラシー：
技術的な操作能力や情報の真偽を判断する「スキル」に焦点を当てたもの。

デジタル・シチズンシップ：
社会の一員として、デジタル技術をどのように「善」のために使い、他者と協働し、社会に参画するかという「態度・倫理・主体性」に焦点を当てたもの。

UNESCOの定義（2010年代〜）

「デジタル技術を活用して、社会・政治・経済活動に積極的に参加し、自己の権利を行使すると同時に他者の権利を尊重する能力と態度」

単なる「使い手」ではなく「市民」としての振る舞い。

歴史的変遷：保護からエンパワーメントへ

2004-

Cyber-Safety
ネットの危険性からの保護。フィルタリング、禁止事項の徹底。

2007-

Cyber-Ethics
マナーやモラルの強調。著作権、ネチケット等の「守るべきルール」。

2014-

Digital Citizenship
主体的な参画。ICTEによる基準策定。権利と責任のバランス。

2020-

Well-being & Agency
幸福感と自己決定権。AI共生時代の人間性。社会への影響力。

当初の教育は「インターネットは怖いものだから、近づかない・使わせない」という**「予防・禁止モデル」**でした。現在は、デジタルを使いこなし、社会をより良くするための**「活用・参画モデル」**へとパラダイムシフトが起きている。

徹底比較：情報モラル vs シチズンシップ

比較項目	従来の情報モラル教育	デジタル・シチズンシップ
基本的なスタンス	**「守り」**：被害・加害を防ぐ	**「攻め」**：社会をより良くする
指導のトーン	禁止、制限、恐怖（〜してはいけない）	権利、責任、参画（〜しよう、どうありたいか）
教育の目的	トラブルの回避、ルールの遵守	主体性（エージェンシー）の育成
講師の役割	正解を教える、管理する	問いを投げる、共に考える伴走者

学術的枠組み：マイク・リブルの9要素

デジタル・シチズンシップ教育の先駆者マイク・リブルは、概念を3領域・9要素に分類。

1. 学びと行動 (Respect)

- ✓ デジタル・エチケット（振る舞い）
- ✓ デジタル・アクセス（機会の平等）
- ✓ デジタル・ロー（法的責任）

2. 学習と教育 (Educate)

- ✓ デジタル・リテラシー（学び方）
- ✓ デジタル・コミュニケーション（伝達）
- ✓ デジタル・コマース（経済活動）

3. 生活の質 (Protect)

- ● デジタル・権利と責任
- ● デジタル・ヘルスとウェルビーイング
- ● デジタル・セキュリティ

※リブルの分類は「単なる安全」から「社会生活全般」へ、デジタルを人生の不可分な要素として捉えている点が特徴。

ISTE基準における「デジタル市民」

国際教育テクノロジー協会（ISTE）が定義する「デジタル市民」としての4つの学習基準。

- **アイデンティティ：** デジタル世界において自分自身のアイデンティティを形成し、安全かつ倫理的に管理できる。
- **他者への関わり：** デジタル環境において、他者と肯定的、安定的、かつ共感を持って関わることができる。
- **知的所有権：** 著作権や情報の権利を理解し、他者の知的成果を尊重しながら自らも創造できる。
- **プライバシー：** 自分と他者のデータプライバシーとセキュリティを守るための行動を自ら選択できる。

「できる（Competency）」だけでなく「する（Action）」ことの重視。

中核概念：エージェンシーとWell-being

エージェンシー（主体性）

「自ら考え、行動し、その結果に責任を持つ力」。

デジタル空間において、流される（アルゴリズムの奴隷になる）のではなく、**「自分がどう関わるかを選ぶ」**という感覚を持つことが、シチズンシップの最も深い到達点。

Well-being（幸福感）

「デジタル疲れ」を避けるだけでなく、テクノロジーを使ってより良い人生（PERMA）を構築すること。

他者とのつながりを深め、意味のある活動に従事するためにデジタルを再定義。

「他者のウェルビーイングを害さない」＋「自分のウェルビーイングを高める」＝ デジタル市民の倫理

日本における文脈：GIGAスクール以降

教育現場の転換点

2020

「持ち込み禁止」から「標準装備」へ

GIGAスクール構想により、デジタル端末は「特別な道具」から「日常の文房具」へ。
これに伴い、従来の「一律禁止」の指導は破綻し、**「適切に使いこなす（デジタルシチズンシップ）」**の指導が国（文科省）の指針としても強く求められるように。

Society 5.0への参画： デジタル技術が生活の基盤となる社会において、技術を「人のために」使える人間を育てる。これが、理系転換やデジタル人材育成の文脈における本講座の真の価値。

講師が持つべき「学術的視点」

- **「教える人」から「問いを立てる人」へ：** 技術は日進月歩ですが、シチズンシップ（態度の在り方）は普遍的です。
- **学生の「違和感」をデータとして扱う：** 学生が感じる「SNSでの疲れ」や「もやもや」は、デジタルの構造を読み解くための重要な学術的リサーチ対象です。
- **ウェルビーイングの延長としての参画：** 自分の心が整っていない状態では、他者や社会に良い影響を与えることはできません。この接続を大切にしていただきたいと思っています。

PSYCHOLOGY & ARCHITECTURE

【2】SNSの光と影

「中毒」と「分断」を引き起こす構造的メカニズム

1. 中毒の設計：アテンション・エコノミー

多くのSNSは、ユーザーの「関心（アテンション）」を広告主に売るビジネスモデルです。

「もしあなたが無料のサービスを使っているなら、あなた自身が商品である」

彼らの設計目標は「滞在時間の最大化」であり、そのために人間の脆弱な心理がハックされています。

脳のハッキング手法

- **間欠強化：** 更新するたびに「何か良い情報があるかも」というギャンブル的な不確実性が脳を刺激する。
- **通知の強制：** 赤いドットは生存本能を刺激し、注意を奪うように設計されている。

脳内の仕組み：ドーパミン・ループ



社会的承認の報酬系

人間は社会的な動物であり、「他者からの承認」は生存に直結する報酬でした。

- 「いいね」やフォロワー増は、脳にとって「群れの中での地位向上」と等しい快感を与える。
- 快感を得るために再び投稿し、反応を待つという**エンドレスなループ**が形成される。

※意志力の問題ではなく、脳の回路が物理的にハックされています。

2. 分断の設計：フィルターバブル



パーソナライズの罠

アルゴリズムは、あなたが過去に「見た」「いいねした」情報に近いものだけを優先的に提示します。



フィルターバブル

自分と異なる意見が視界から消え、自分好みの情報という「泡」に閉じ込められ、世界がそれだけに見える現象。

世界は広がっているのではなく、
「自分の見たい世界」だけが強化されている。

分断の加速：エコーチェンバー

閉ざされたコミュニティの中で、同質な意見だけが反響（エコー）し合い、増幅される現象です。

- 自分の考えが「唯一の絶対的な正解」であると錯覚しやすくなる。
- 異なる意見を持つ人を「悪」や「無知」と決めつける傾向が強まる。

分断が進む理由

アルゴリズムは「議論の深まり」ではなく「反応（怒りや驚き）」に最適化されています。そのため、穏やかな議論よりも、敵対的な発言の方が広く拡散されてしまうのです。

なぜ「怒り」は真実より速いのか

6倍

真実に対する
フェイクニュースの拡散速度

MITの研究によれば、偽情報は真実よりも遥かに速く拡散します。特に**「怒り」**を伴う情報は、人間の道徳的懲罰感情を刺激し、反射的なシェアを促します。

デジタル空間は「熟議」よりも「情動的な反応」が優位になるように構造化されています。

どう向き合っていくのか？

構造を知ることは、自由を取り戻す第一歩です。



反応に「間」を置く

怒りを感じた時、すぐにリポストせず5分置く。脳のドーパミンループを一度切断する。



意図的な多様性

あえて「自分とは違う意見」をフォローする。アルゴリズムが作る泡を自ら壊す。



通知のミニマリズム

脳をハックする「赤いドット」を最小限にする。自分の注意力を自分で管理する。

GLOBAL GOVERNANCE

【２´】世界のSNS規制

「自主規制」の限界と「国家」による介入の時代

※2026年1月現在は、ホットトピックでしたので簡単にまとめています。
時事性を大切にして適宜こうした話を挟んでいただくと、リアリティのある学びになると思います。

背景：なぜ今、ＳＮＳに国が介入するのか

「善意」に頼る時代の終焉

過去20年、SNSは「自由な表現の場」として尊重され、プラットフォーム企業の自主的なガイドラインに管理が委ねられてきました。

しかし、以下の問題が深刻化し、**「企業の自主努力だけでは社会を守れない」**という共通認識が世界的に広がっています。

- メンタルヘルスへの深刻な悪影響（若者の自傷・抑鬱）
- アルゴリズムによる偽情報の拡散と社会分断
- 性的搾取やネットいじめの温床化

→ **「デジタルは治外法権ではない」という強い意志。**

各国の規制状況：アプローチの違い（2026年1月現在）

国・地域	主な法律・規制	核心的な論点
欧州 (EU)	**デジタルサービス法 (DSA)**	プラットフォームの「透明性」と「説明責任」。不法コンテンツの迅速な削除義務。
豪州	**16歳未満SNS禁止法**	「保護」のための年齢制限。親の同意があっても利用不可とする世界初の強硬策。
英国	**オンライン安全法 (OSA)**	プラットフォームへの「注意義務 (Duty of Care)」。違反への巨額罰金と刑事罰。
日本	**情セ法 (スマホソフトウェア等)**	主に経済競争の公平性。SNS上の誹謗中傷対策はガイドライン主体からの転換期。

豪州：16歳未満禁止法

「スマホを持たない自由」を公的に保証

2024年末に可決された豪州の法律は、16歳未満の子供によるSNS利用を一律禁止します。

これは、デジタル化が進みすぎた社会において、**「子供時代をSNSの毒性から隔離する」**という極めて強い介入です。

批判と懸念：

- **地下化：** 禁止されることで、より監視の届かない危険な空間へ移動するリスク。
- **参加権の侵害：** デジタル空間は現代の「広場」であり、そこから排除することは権利の侵害ではないか？
- **技術的困難：** 全ユーザーの「年齢確認」をどうプライバシーを守りつつ行うのか。

EU DSA：透明性と説明責任

EUのアプローチは「禁止」よりも、プラットフォームの**「構造の可視化」**に重きを置いています。

アルゴリズムの開示

なぜこの投稿が自分に表示されたのか、そのロジックを説明する義務。また、アルゴリズムによらない表示オプションの提供。

ターゲティング広告の制限

未成年者に対するプロファイリング（行動追跡）に基づいた広告表示の禁止。個人の尊厳を守るためのデータ保護。

デジタルシチズンシップにおける**「知る権利」**を法律で保障した画期的な事例です。

論点①：安全か、表現の自由か

有害な投稿を削除するように国が命じることは、一歩間違えれば**「公権力による検閲」**に繋がります。

何が「有害」で、何が「表現の自由」の範囲内か。その境界線は極めて曖昧であり、国家ごとに基準が異なります。

デジタル市民としての問い：

「私たちは安全のために、どれだけの自由を国家に明け渡してよいのか？」

この問いへの答えは一つではなく、常に熟議が必要です。

論点②：匿名性か、実名（年齢）確認か

「子供を守るための年齢制限」を実効性あるものにするには、全ユーザーの身分証確認が不可欠になります。

- **プライバシーのジレンマ：** SNS企業に自分のID情報を預けることへの不安。データの流出リスク。
- **匿名性の価値：** 少数派や抑圧された立場の人が声を上げるための「匿名性」という避難所が失われる懸念。

監視社会への一歩か、安全なインフラへの一歩か。
技術的にプライバシーを担保しつつ確認を行う「ゼロ知識証明」等の活用が議論されています。

規制は、公的な社会インフラになっている証拠

これら一連の規制動向は、デジタル空間が「個人の遊び場」から「公的な社会インフラ」へ完全に移行したことを示しています。

「マナー」から「権利」へ

デジタルシチズンシップは、単なる心がけ（ボランティア）ではなく、法律で保護され、かつ義務を伴う**「法的市民権」**へと変容しつつあります。

教育への示唆

学生に教えるべきは、「正しく使う」ことだけではなく、国がどのように自分たちを守ろうとし、それによって自分たちの何の権利が制限されようとしているのか、という**「政治的参加」**の視点になってきている。

デジタルシチズンシップ概論 各コマ詳細解説（第1回～第8回）

Phase 01：気づく（第1回～第4回）

第1回：なぜ今、デジタルシチズンシップか

- 到達目標：デジタル空間を単なる「道具」ではなく、人生の半分以上を過ごす「生活の場（社会そのもの）」として捉え直し、自ら基準を作っていく「学習契約」に合意できること。

- 願い：禁止事項を学ぶ受動的な姿勢から、良き市民として「どう生きるか」を自ら考える主体的な姿勢（エージェンシー）への転換を促します。

- スライドの読み解き：スマホとの物理的・心理的距離を測るセンシングから始めます 2。情報モラル教育の限界を知り、社会参加のための力としてのデジタルシチズンシップの定義を確認します。

第2回：SNS疲れは、なぜ起きるのか

- 到達目標：SNSでの疲弊や自己評価の低下を個人の性格のせいにせず、アテンション・エコノミー等の「設計・構造」による影響であることを客観的に説明できること。

- 願い：「自分がダメだからスマホを見てしまう」という自己否定から学生を解放し、環境の影響をメタ認知する視点を与えます。

- スライドの読み解き：承認の数値化やドーパミン・ループの仕組みを学びます。
  自分たちの自己評価が「外側」からどうハックされているかを調べ、シェアするプロセスを重視します。

第3回：見えている世界は、本当に世界か

- 到達目標：アルゴリズムによる「フィルターバブル」や「エコーチェンバー」の構造を理解し、自分のスマホ画面が世界の極めて偏った断片であることを自覚できること 。
- 願い：情報が遮断されることで生まれる分断の怖さを知り、意図的に「未知の景色」を探る必要性に気づかせます。

- スライドの読み解き：隣の人とタイムラインを比較するワークを通じ、個別にカスタマイズされた世界の差異を体感します,。ウェルビーイング概論の「不都合な真実」の回とリンクさせるとより効果的です。

第4回：反応しないことも、すでにメッセージである

- 到達目標：既読スルーや未反応といった「沈黙」が、デジタル空間では現状維持や同調という情報として扱われ、他者へ影響を与えている構造を理解すること 。

- 願い：自分が無意識に行っている「スルー」という選択の背後にある微細な感情に目を向け、自分もすでに「関係者」であるという立ち位置を自覚します。

- スライドの読み解き：スルーした時に何を守り、何を避けたかったのかを言語化します。沈黙の善悪を裁くのではなく、その「選択」が持つ社会的な意味を考察します 。

Phase 02：構造を理解する（第5回〜第8回）

第**5**回：誤解はどこから生まれるのか
- 到達目標：デジタル上の強い言葉や攻撃が「言葉の不足」から生まれる構造を理解し、NVC（非暴力コミュニケーション）の手法を用いて自分の感情に適切なラベルを貼れるようになること。

- 願い：誤解は情報不足だけでなく、自分の認知の段階から始まっていることを知り、コミュニケーションの解像度を高める意欲を養います。

- スライドの読み解き：「ムカつく」といった強い言葉の奥に隠れた「寂しさ」や「分かってほしさ」を感情リストから選び出します。感情を分解することが冷静さを取り戻す一歩になることを体感させます。

第**6**回：誤解はどう広がり、社会的事実になるのか
- 到達目標：個人の小さな判断や沈黙がアルゴリズムと掛け合わさり、「社会的な事実（履歴）」として固定されていく炎上のメカニズムを構造的に説明できること。

- 願い：圧倒的な悪意がなくても、なんとなくの「迷い」の中での行動が大きな社会問題を生む怖さを知り、当事者意識を深めます。

- スライドの読み解き：スマイリー菊池氏の事例等を扱い、不確かな噂が広がる過程を観察します。自分がその場に遭遇した際の「判断の背景」を共有し、構造の不可逆性を味わいます。

第**7**回：デジタルエチケットとは何か
- 到達目標：外側から決められた「ルール」と、相手を想像して自ら振る舞いを選ぶ「エチケット（知恵）」の違いを理解し、自分なりの行動指針を言語化できること 。

- 願い：文脈が削られやすいデジタルの特性を踏まえ、誤解を減らすための「自分自身の技術」としての振る舞いを確立します。
- スライドの読み解き：表情が見えない、トーンが伝わらない等のリスクを確認します。自分を律する「デジタル羅針盤」を一つだけ言葉にすることで、主体的な関わり方を具体化します。

第**8**回：自分の言葉で捉え直す（総まとめ）
- 到達目標：第1部の学びを統合し、断片的な情報から他者を判断することの危険性と、対話によってその「ズレ」を埋めていく可能性の両面を体験的に理解すること 。

- 願い：他者から勝手に想像される体験を通じ、デジタル空間の「怖さ」と「新たな気づき（余白）」が共存している事実を深く味わいます。

- スライドの読み解き：5〜7回のキーワードを振り返る「6マス」ワークが核です。他者の6マスを見て勝手に人物像を想像し、その後の本人解説との「ズレ」をオープンダイアログ的に楽しみます。

デジタルシチズンシップ概論 第2部（第9回～第15回）各コマ解説

Phase 03：可能性を感じる（第9回～第11回）

デジタルの正の側面に目を向け、対話のチャンネルを調整する旅

第9回：デジタルは社会にどんな良い変化を起こしてきたか

- 到達目標：デジタルの負の側面だけでなく、寄付や災害支援、社会運動など、社会にポジティブな影響を与えた事例の共通項を理解し、言語化できること 。

- 願い：デジタルは人の関わり方次第で変化する「力」であることを知り、「炎上」とは異なる「善意の波及」の構造に目を向けさせます。

- スライドの読み解き：実際のニュース事例をリサーチし、主体・言葉・広がり方の観点で炎上事例と比較します。最後は「自分ならどう声を上げるか」を250字で考えます。

第10回：良い影響が生まれる条件とは何か

- 到達目標：相手の「心の防衛」を解き、安心感を生むコミュニケーションの条件を理解し、「Iメッセージ」などの手法を自分の表現に応用できること。

- 願い：社会的な大きな活動だけでなく、日常のたった一つの投稿が誰かを支える可能性に気づき、自らの発信を丁寧に微調整する姿勢を養います 。

- スライドの読み解き：5分間のスマホリサーチで「嫌じゃない言葉」を探し、そのトーンの共通点を分析します。YouメッセージをIメッセージに書き換えるワークで、構造上の秘密を体感します。

第11回：コミュニケーションスタイル

- 到達目標：4つのコミュニケーションスタイルを知り、自分や他者の「癖」を客観視することで、対話のチャンネルを調整し続ける姿勢を持てるようになること。

- 願い：「正しい伝え方」は一つではないことを学び、スタイルの違いによるイライラや疲れを「OSの違い」として捉え直すことで、他者へのポジティブな眼差しを育みます。

- スライドの読み解き：4つのスタイル（思考派・実行派・調和派・直感派）のチェックリストを行い、自分の傾向をシェアします。デジタル上での振る舞いの違いを具体例で確認します。

Phase 04：発信する・関わる（第**12**回～第**15**回）

デジタル市民として言葉を形にし、リアルの重みを体感する旅

第**12**回：言葉にしてみる（**note**実践）

- 到達目標：SNSとnoteのメディア特性の違いを理解し、「自分はどんなデジタル市民でありたいか」というスタンスを長文の文章で表現し始めること 。

- 願い：瞬間的な反応（SNS）から、思考のプロセスを整理して残す（note）体験へ移行し、自分の学びを「公共空間」へ置く準備を始めます。

- スライドの読み解き：noteの特徴である「余白」や「前提」を学びます。提示された3つのテーマから一つを選び、他者を想定せず自分の「本音」に近い核を300～400字で書き出します。

第**13**回：他者を想定した言葉をつくる

- 到達目標：自分の言葉が「自分の手を離れる」ことのリスクを自覚し、あえて「誤解する他者」を想定して、断定の強さや感情の温度感を微調整できること。

- 願い：「誤解されるのが正解ではない」という前提に立ち、それでもなお言葉を出すか、出さないかという「決断」こそがデジタル市民の意志であることを味わいます。

- スライドの読み解き：下書きを読み返し、主語の大きさやトーンを「点検」します 。ペアワークで「安心して読めた部分」と「誤解されそうな部分」の事実のみを交換します。

第**14**回：言葉を渡し合う（**note**展覧会）

- 到達目標：執筆した記事をリアルの空間で公開し、他者からのフィードバック（SBI法）を受けるプロセスを通じて、デジタル上の行為が持つ「重み」と「温かさ」を体感すること。

- 願い：送信ボタンの先には「生身の人間」がいることを肌感覚で理解し、フィードバックを「技術」ではなく「姿勢」として捉え直します。

- スライドの読み解き：教室全体を展覧会場に見立て、付箋を使ってコメントを交換します。その後、少人数グループで反応をもらった時の心の動きをシェアし、リアルの実感をデジタルへ接続します。

第**15**回：私たちが持つ力（オープンダイアログ）

- 到達目標：「本人のいないところで本人の話をしない」などの対話の鉄則を体験し、自分たちの言葉が誰かに与える影響力の大きさを再確認して、15回の旅を統合すること。
- 願い：最後はあえてデジタルから離れ、リアルな対話の力を体感することで、デジタルとリアルの境界線を越えた「良き市民」としての姿勢を確立します。
- スライドの読み解き：オープンダイアログの手法を用い、図や絵を使って自分の想いを語り、他者がそれを「リフレクティング（本人の不在として語る）」する時間を持ちます。

「デジタルシチズンシップ概論」90分授業の基本構成（全15回共通）

授業は「3ブロック」のプロセスで進めることを基本とし、学生自身の感覚や経験を起点に学びを組み立てます 。
ただし、これは基本形なので都度アレンジし、より対話的を通してクラス全体が学びに向かうようにしてください。

時間	フェーズ	内容
00-10分	**Sensing**（導入）	その日のテーマに関連し、ハードル低く感じたことをそのまま扱う導入的な問い。
10-30分	**Thinking**（レクチャー）	構造や背景の紹介、スマホでの検索ワーク、時事ニュースの共有など。講師は正解を教えるのではなく、視点を増やす材料を渡す。
30-75分	**Dialog**（ワーク・対話）	個人で考え、ペアや小グループで話し、全体で多様な意見を共有するプロセス。
75-90分	**Reflection**（まとめ）	気づきを言語化し、15枚のワークシートを埋めて「自分だけの教科書」を完成させていく。

各回の進行スケジュール詳細

ご提示いただいた表現例に基づき、ソースにある「デジタルシチズンシップ概論」の全15回の進行スケジュールと詳細な時間割を作成しました。

この授業は、知識の習得よりも、学生がデジタル空間という「生活の場」で自ら考え、行動するための**「自分なりの物差し（エージェンシー）」**を獲得することを目的として設計されています。

デジタルシチズンシップ概論：全15回進行スケジュール詳細

現時点では機械的に割り振っている状況ですが、それぞれのセクションで、自分の考え、隣同士でシェア、全体でシェア、など丁寧に共有を大事にしながら進めてください。どこで共有するとよりいいか、は状況を見計らいながら決定してください。

第1部：気づく（第1回～第4回）

無意識な反応に光を当て、「デジタルと自分」の距離を測る旅

- 第1回：なぜ今、デジタルシチズンシップか
  - **00-30**分：6マス自己紹介（名詞ではなく、断片的なキーワードで自分を出す）。
  - **30-60**分：センシング「スマホとの物理的・心理的距離」を可視化するワーク。
  - **60-90**分：学習契約。規範を学ぶのではなく「自分たちで基準を作る」ことを合意する。時間があれば、皆で内容を共有。

- 第2回：**SNS**疲れは、なぜ起きるのか
  - **00-20**分：ペアインタビュー「最近スマホで疲れた瞬間」の共有。
  - **20-60**分：レクチャー。アテンション・エコノミーや承認の数値化など「中毒の設計」を理解する。（各自が調べてみることも含めて）
  - **60-90**分：ダイアログ「SNSと『楽に』付き合うための、小さな選択肢」を出し合う。

- 第3回：見えている世界は、本当に世界か
  - **00-20**分：タイムライン比較ワーク。隣の人と「流れてくる情報の違い」を確認する。
  - **20-60**分：レクチャー。アルゴリズムによるフィルターバブルと分断の構造。
  - **60-90**分：ダイアログ「自分がまだ見ぬ世界」に思いを馳せ、認識の偏りに気づく。

- 第4回：反応しないことも、すでにメッセージである
  - **00-30**分：直感書き出しワーク。「既読スルー」や「未反応」時の自分の微細な感情を追う。
  - **30-60**分：レクチャー。沈黙が「現状維持」や「同調」として機能する社会学的・心理学的側面。
  - **60-90**分：ダイアログ「自分は何を守りたくて、スルーを選んだのか？」を言語化する。

第2部：構造を理解する（第5回～第8回）

誤解や炎上が起きる仕組みを学び、「自分の言葉」を点検する旅

- 第5回：誤解はどこから生まれるのか
  - **00-30**分：「モヤっとした経験」の回想。言葉になる前の感情を特定する。
  - **30-60**分：感情にラベルを貼る。NVC（非暴力コミュニケーション）のリストを用いた感情の分解。

- **60-90**分：ダイアログ。強い言葉が出る背景には「言葉の不足」がある構造を理解する。

- 第**6**回：誤解はどう広がり、社会的事実になるのか
  - **00-30**分：ケーススタディ（スマイリー菊池氏の事例等）。不確かな噂が広がる過程の観察。
  - **30-60**分：レクチャー。小さな判断の累積がアルゴリズムによって「履歴」として固定される仕組み。
  - **60-90**分：ダイアログ「もし自分がその場に遭遇したら、どの立場を選ぶか」の迷いを共有する。

- 第**7**回：デジタルエチケットとは何か
  - **00-30**分：ワーク「なぜ、あの投稿に迷いを感じたのか？」背景の深掘り。
  - **30-60**分：レクチャー。「ルール」と「エチケット（知恵）」の違い。文脈が削られるデジタルの特性。
  - **60-90**分：ダイアログ。自分なりの「デジタル羅針盤（振る舞いの指針）」を言葉にする。

- 第**8**回：自分の言葉で捉え直す（総まとめ）
  - **00-30**分：5〜7回の振り返り。「印象的な6つのキーワード」の書き出し。
  - **30-70**分：相互想像ワーク。他者の6マスを見て、その人のデジタル活用の傾向を想像し、本人に伝える。
  - **20-90**分：ダイアログ。断片的な情報から判断される「怖さ」と「新たな気づき」を味わう。

第**3**部：可能性を感じる（第**9**回〜第**11**回）

デジタルを社会を良くする力に変え、他者とのチャンネルを調整する旅

- 第**9**回：デジタルは社会にどんな良い変化を起こしてきたか
  - **00-30**分：センシング「SNSがあったおかげで誰かを助けられた経験」の共有。
  - **30-60**分：リサーチワーク。災害支援、社会運動、寄付などのポジティブな波及事例の調査。
  - **60-90**分：全体対話。炎上と「良い拡散」の構造的な違い（対話、共感、当事者の声）を整理する。

- 第**10**回：良い影響が生まれる条件とは何か
  - **00-30**分：5分間リサーチ「読んでいて嫌じゃない言葉、疲れない投稿」探し。共有。
  - **30-60**分：レクチャー。Iメッセージ、断定を避ける、心の防衛を解く構造の理解。
  - **60-90**分：ダイアログ「自分のコミュニケーションで意識できる留意点」の選定。

- 第**11**回：コミュニケーションスタイル
  - **00-30**分：導入。チャットでの一言（「それ前にも言ったよね」等）の受け取り方の違い。

    - **30-60**分：レクチャー。4つのスタイル（Driving/Expressive/Amiable/Analytical）の理解。
    - **60-90**分：グループ対話。自分の「癖」を公開し、対話のチャンネルを調整し続ける姿勢を学ぶ。

第**4**部：発信する・関わる（第**12**回～第**15**回）

デジタル市民として言葉を形にし、リアルの重みを体感する旅

- 第**12**回：言葉にしてみる（**note**実践）
    - **00-30**分：導入。SNSとnoteの特性（長さ、余白、思考のプロセス）の違いを調べる。
    - **30-60**分：個人ワーク。「私はどんなデジタル市民でありたいか」をテーマに「核」を書く。
    - **60-90**分：グループ対話。書こうとしている内容を相互に話し、フィードバックを受ける。

- 第**13**回：他者を想定した言葉をつくる
    - **00-30**分：導入。「自分の手を離れる」ことへの緊張感を味わう。
    - **30-60**分：レクチャー＆執筆。あえて「誤解する他者」を想定し、表現の温度感を微調整する。
    - **60-90**分：ペア交換。「安心できる部分」と「リスクになりそうな部分」を事実として伝え合う。

- 第**14**回：言葉を渡し合う（**note**展覧会）
    - **00-15**分：フィードバックの視点（SBI法）の確認。
    - **15-55**分：展覧会ワーク。リアルの教室で記事を公開し、付箋でコメントを交換する。
    - **55-90**分：リフレクション。リアルの体験を通じて「言葉の重み」をどう再定義したかを共有する。

- 第**15**回：私たちが持つ力（オープンダイアログ）
    - **00-12**分：ワーク説明。「本人がいる場所で本人の話をしない」鉄則の確認。
    - **12-75**分：オープンダイアログ・ワーク。あえてデジタルを離れ、リアルな対話の力を体感する。
    - **75-90**分：クロージング。15回の旅を統合し、デジタルとリアルを繋ぐ「自分の姿勢」を確認して終了する。

デジタルシチズンシップ概論：設計思想と全**15**回の構成

デジタルシチズンシップ概論：授業をどう設計したか？

この授業は、単に「SNSの使い方」を教えるものではありません。設計の背景には、デジタル空間を「生活の場」そのものと捉え、そこでどう良き市民として振る舞うかという、より能動的な問いがあります 。
デジタルを「道具」としてだけでなく、自分と他者と社会が繋がる「社会そのもの」として捉え、自ら責任を持って関わり方を選び続ける姿勢を獲得することが最終的な目的です。

【前提の思想編】

※ウェルビーイング概論と近しい発想で設計のためそちらも参考にしてください。

1. 「知識」ではなく「認識のフレーム」を渡す

   デジタルの状況は日進月歩であり、具体的な手法を教えてもすぐに陳腐化してしまいます 。そのため、スマホ一つで調べられる知識を教えるのではなく、「どういう観点で調べればいいのか」という認識のフレームを渡すことを最優先に設計しています 。

2. 「自分だけの教科書」は**15**枚のワークシートから生まれる

   ウェルビーイング概論と同様、あらかじめ完成された教科書はありません 。
   全15回のワークシートを埋め、デジタル空間での自分の可能性を言語化し終えたとき、それが世界に一冊だけの自分専用の教科書になります。

   ただし、ウェルビーイングほどワークシートを緻密に設計していません。
   それは実際にスマホを使って調べるなどをする行為がより多いだろうと想定すると、あまり紙側でがっちりと作ることにフィットしないからです。
   紙のワークシートの代わりに、Padretをつかってデジタル上にアウトプットを残していく方法もあると思います（PadretはURLを保存するなども便利なので）。

3. 「禁止事項」ではなく「構造の理解」を重視する

   「これをやってはいけない」という規範を押し付けるのではなく、なぜSNS疲れや炎上が起きるのかという「仕組み・構造」を理解することを大切にしています。
   個人の意志や性格の問題に帰結させず、環境の影響として客観視する視点を養います。

4. 「ライブ感」と「アップデート」が前提

   資料に掲載されている情報でさえ賞味期限が短いため、レクチャー要素は最低限に抑えています。先生方には、その時々の「旬」のニュースや、目の前の学生の反応に合わせて、柔軟に問いを調整していただくことを想定しています。

【カリキュラムデザイン編】

全15回は、学生が自分の感覚に気づくところから始まり、徐々に社会との関わりへと視点を広げていく4つのフェーズで構成されています。

- **Phase 01**：気づく（第**1**回～第**4**回）
  自分のスマホとの距離や、SNSによって感情が揺さぶられている現状に「体感的」に気づくフェーズです。沈黙や未反応も一つのメッセージであるという事実に目を向けます。

- **Phase 02**：構造を理解する（第**5**回～第**8**回）
  誤解や炎上がなぜ起きるのか、デジタル空間の設計（アルゴリズムなど）がどう自分たちに影響しているかを学びます。これらを踏まえ、自分なりの「デジタルエチケット（振る舞いの知恵）」を言葉にします。

- **Phase 03**：可能性を感じる（第**9**回～第**11**回）
  デジタルが社会に与えるポジティブな影響に目を向けます 17, 25。人によって伝え方や受け取り方が異なる（コミュニケーションスタイル）ことを理解し、対話のチャンネルを調整する力を養います。

- **Phase 04**：発信する・関わる（第**12**回～第**15**回）
  これまでの学びを統合し、自分はどのようなデジタル市民でありたいかをnote等で表現します。最後はあえてリアルな空間で「言葉の力」を体感し、デジタルとリアルの境界線を越えた責任ある関わり方を学びます。