

子どもたちにデジタルインテリジェンス(DQ)を! 今、注目のDQWorld™の 成果を探る——精華小学校編



DQというのは、いわばIQのデジタル版。物心ついたころから当たり前のようにデジタル機器に囲まれて成長する現代の子どもたちが、そのリスクを真に理解し、安心・安全に利用するために必要な技術的・精神的・社会的スキルの総称である。そのDQを高めるための教育プログラムとして注目されているのが「DQ World」だ。そのプログラムの内容と、「DQ World」を導入しさまざまな成果を得ている神奈川県精華小学校の例を紹介しよう。

デジタルの世界で、子どもたちが必要不可欠なスキルを身につけるために

デジタル社会の新世界基準DQとは

DQは電気・情報工学分野の世界的な学術研究団体、技術標準化機関のIEEE SA企画委員会によってデジタルリテラシー/デジタルスキル/デジタルレディネスにおける世界標準として承認された。DQの概念とフレームワークを形成したのは、2017年に設立された国際シンクタンク・DQ Instituteで、2019年3月に東京都千代田区立麹町中学校で「DQ Summit Tokyo」が開催され、広く注目を集めている。

DQは大きく3つのステップで構成されている。

ステップ1: デジタルシティズンシップ デジタルテクノロジーやデジタルメディアを、安全に、責任をもって、効果的な方法で使う能力

ステップ2: デジタルクリエイティビティ デジタルツールを用いて新しいコンテンツを創ったりアイデアを形にしたりすることによって、デジタルエコシステムの一部となる能力

ステップ3: デジタルコンペティブネス グローバルな視野での問題解決や新たな価値の創出のために、デジタルテクノロジーやデジタルメディアを使う能力

ここで紹介するDQ Worldは、子どもたちにDQの第一段階であるデジタルシティズンシップスキルを備えてもらうことにフォーカスした、オンライン教育プラットフォームとして開発され、すでに世界100カ国以上で使われている。日本でも、2020年を皮切りに本格導入が進み、まもなく100校を超える勢いだ。

子どもが楽しみながら学べるDQ World

DQ Worldは、子どもたちが飽きずに、楽しみながら取り組めるようにゲーミフィケーションを取り入れたプログラムで、全部で8つのゾーンから構成されている。主人公の少年「ジェイジェイ」が、ICTデバイスを使用において失敗を繰り返しながら、成長していく物語になっており、子どもたちはジェイジェイの行動を見て、共感したり、自身の行動を振り返ったりしながら、デジタル市民に必要なデジタルシティズンシップスキルを身につけることができる。

ひとつのゾーンに10前後のミッションが設けられており、ひとつのゾーンを終了するのに必要な時間は60分~90分程度。特別な教材を用意する必要はなく、画面を見ながら

子どもたちは自主的に、自分のペースで学習を進めることができ、教師の負担が少ないのも特徴だ。

また、連続して8つのゾーンすべてを完了する必要はなく、例えば、年間の授業の中でゾーン1~4を実施した翌年、ゾーン5~8を実施するなど、学校のスケジュールに合わせて実施のタイミングを自由に設定できる。この自由度の高さも導入のしやすさにつながっている。

DQ World で学ぶ 8つのデジタルシティズンシップスキル



生徒が自ら学び成長する精華小学校におけるDQ World導入の成果



精華小学校外観



子どもたちが自主的に進められるDQ学習。生徒同士が相談しながら進めることも



インターネットを使う上でのルール、マナー、モラルを学ぶ機会になる

神奈川県精華小学校は、DQ World日本語版の完成に先駆け、2018年に実施されたDQ Testに参加し、その後、DQ Worldの本格導入を進めてきた。

2018年という、すでに都市部の小学校では小学校3年生で約半数がキッズ携帯やスマートフォンを所持しているといわれ、精華小学校でも、携帯電話・スマートフォンの持ち込みは禁止にしていたが(現在は、申告・許可制)、持っている生徒同士では当たり前のように連絡先の交換が行われていた。

「保護者から相談を受けることもありましたが、ちょうど息子が高学年になる時期だったので、子どもたちにオンライン上での、ルール、マナー、モラルを身につけてもらうにはどうしたらいいか、その方法を模索していました」と語るのは、

「DQはデジタル世界にとどまらず、道徳教育にもつながっていると思います」

精華小学校 広報主任
向井 崇博氏

当時担任を務めていた3年生を対象にDQ Testの実施を進めた向井崇博教諭。

知人を介してDQの存在を知り、DQ Testに参加。テスト後、生徒に8つのスキルについて思ったことを自由に書かせたところ、「変な写真を撮らない」と書いた生徒がいたことがとても印象的だったという。大人でも、変な写真を撮ってもそれをSNSなどにアップしなければかまわないと考えがちだが、子どもはもっと根本的なところを理解し、SNSに載せないではなく「撮らない」という判断をしていること。さらに、「いじめはだめ」など、ネットの中のことだけでなく、現実社会の中で起こることにも意識が向けられていることなどから、DQ Testは単なるデジタル教育ではなく、人としてのマナー、モラルを学ぶ機会となり道徳的要素を併せ持っていると考えている。だからこそ、早すぎることはないと感じた。

オンラインでもオフラインでもルール、マナー、モラルを守る

向井教諭は、DQ Worldのよさを次のように語る。「実生活では、危険を回避するために禁止ルールを設けて規制しようとするのが多いのですが、DQ Worldには禁止事項がありません。「危険だからダメ」ではなく、「危険はあるけれど、こうすれば安全に楽しく利用できる」という、ポジティブな方向に促してくれます。また、物語の中ではいかにも子

どもたちの身近なところで起こりそうなことが取り上げられていて、その中で主人公のジェイジェイは、やってはいけないことばかりやってしまう、悪いロールモデルとして登場します。実在したら怖い存在ですが、DQ World中のこととして客観視できるので、子どもたちはジェイジェイを反面教師として自然にやっていいこと、悪いことの判断ができるようになり、必要なマナー、モラルが身につくのだと思います。

精華小学校では昨年、ICT機器使用に際して、「オンラインでもオフラインでもルール マナー モラルを守る」をガイドラインとすることを決め、保護者に向けてアナウンスしている。これは、ルールを設けてコントロールすることには限界があり、ことに子どもにデバイスを渡してしまえば、どれだけ禁止事項を設けてもコントロールは効かない。ルールとともにマナー、モラルが必要だという認識を教員間で共有できたことの成果であり、それはDQ World導入によって得られたものだ。

また、DQ Worldを学ぶことによって、「思考と表現に配慮が加わるようになっていくと思う」と向井教諭。さらに、「オンラインでもオフラインでもルール、マナー、モラルを守る」ことを意識することで、自分の言動が相手にどのような影響を与えるかを考えたり、他者の行動に対してなぜそのような行動をとるのかを考える他者理解につながる」と、DQ Worldに大いに期待を寄せている。

