

今、高校生が考えるデジタルシティズンシップとは ーデジタルウェルビーイングな社会を目指してー

開催地： 東京 グループ： 2班 2023.

私たちにとってのdigital well_being
を実現させるには

デジタルシティズンシップとは

デジタルツールを用いて責任ある市民として社会に参加するための知識や能力

デジタル活用のデメリット

導入コスト、システム障害、サイバー攻撃による情報漏洩のリスク、機器故障の恐れあり

デジタル活用ノデメリット

<身体編>

インターネット中毒やスマホ依存症、目の健康被害、
睡眠障害、肥満

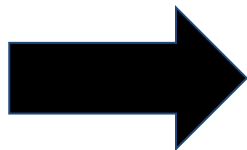
デジタル活用のメリット

業務効率化、生産性向上、複製や情報共有が容易、
高度な分析が可能

happiness と well_being の違いとは

<happiness>

瞬間的な幸せ



<well_being>

持続的な幸せ

digital well_being とはなにか

テクノロジーと生活のバランスを取り、デジタルに関わる生活の中で健康までのバランスを気に
掛けること

私たちにとってwell_beingとは？

自分で自分をコントロールすること



ネット依存率の推移% (2019~2020)



なぜ子供に着目したか

子供は大人に比べ、衝動や判断のブレーキつかさどる脳の部位である前頭葉が未発達であり、スマホ依存に落ちいやすく、抜け出しにくい

私たちの提案！

- ① 小学校からの「ネット活用」の授業
- ② ネット以外に趣味を見つける

① 小学校からの「ネット活用」の授業

現在教育では〇〇べからず集のようなことしか
教えてもらっていない！

べからず集とは？

今のインターネット教育はドラマ仕立てのストーリーのなかで、主人公がパソコンで問題を起こす様子が描かれ最後には「こうならないように何を気をつければよいか考えましよう」と子供たちの自制を促す展開がある」

最近は小学生でもスマホなど、ネットを使える機械を持っている時代になっています。

そこで、小学校でも情報の授業のような「ネット活動の向き合い方」を教え、何がダメという一夫的な教え方ではなく、ダメな理由をメインにし上手く伝えるようにする方法を教える

② ネット以外に趣味を見つける

教育機関でスマホ以外の趣味を見つけられる「遊び」の授業を取り入れた方がいい

→ スマホ・ネットの使用時間が多くなりすぎないためにネット以外の趣味を見つけてもらいたい

→ これを教育機関がサポート

② ネット以外に趣味を見つける

学童等でチェスや囲碁教室等を開く

学校でネット以外の「遊び」の授業をする

まとめ

自分で自分をコントロールできるようになるために、
小さい頃からネットの付き合い方を学ぶ必要がある