



スクリーンタイムだけ
を問うのは不正解：

スクリーンタイムを
スクリーンバリューへ



皆さんは、一日の始まりにカフェイン飲料を飲むでしょうか(気が合うなら嬉しいのですが)。クリームを入れて1、2杯飲む程度であれば、エネルギーが湧き集中力も高まるでしょう。調子が悪い時は4杯、5杯と飲んでしまうこともあるかもしれません。ときには手が滑って、砂糖を入れすぎてしまうこともあるでしょう。飲んだ後の気分はどうでしょうか。そわそわしたり、気が散ったり、お腹が痛んだりしませんか。

ここで言いたいことは、「薬も過ぎれば毒になる」ということです。身体によいものは適切なタイミングで、適切な量を、適切な配合で摂取しなければなりません。飲食物は良い影響をもたらすべきで、そうでないなら取らない方がマシでしょう。

こうした意見は、現在盛んに議論されている話題にも通じます。すなわち、「学校での児童生徒のスクリーンタイムはどれくらいか?」というものです。

多くの地域でスクリーンタイムが増えるとテストの点が下がっている現状では、こうした反応は当然でしょう。あまりの状況に、児童生徒が一定年齢以下の場合にはスクリーンタイムそのものを禁止した教育機関もあるほどです。

しかし、この問題を回避している学校もあります。例えばコロラド州では、オンラインの算数支援ツールの導入で点数の改善が認められています。またOECDのパイロットプログラムでは、「計算論的思考と自己調整学習」のための対話型ツールを児童生徒に提供した結果、デジタルテクノロジーを利用した生徒でテストの点数が最大15%向上しました。

「子供のテクノロジーの利用では、使用時間よりも 使い方の方が重要です」

— Understanding today's learners: Cognitive impacts of technology use on adolescent learning (2026)、Michaela ArzmannおよびTim Gallagher
(国際バカロレア機構調査部門)

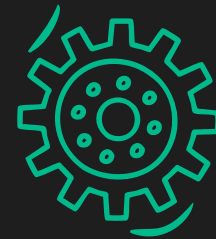


言い換えると、重要なのはスクリーンタイムの長さではなく質です。

では、児童生徒にスクリーンバリューを提供する、つまり「デバイスを利用して質の高い学習時間を提供する」にはどうすればよいのでしょうか。

次ページから詳しく見ていきましょう。>>

ツールが役に立つかは使い次第。



計算機について、「卒業後は持ち歩かないから」という理由で授業中の使用を禁止された方もいます。しかし、その後の展開はご存知の通りです。ツールが普及すれば、監視の圧力は弱まります。

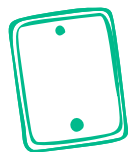
児童生徒が鉛筆を使う時間の長さを尋ねる人はいません。

子供の閲覧できる本が多すぎるという文句を言う保護者もいません。



重要視されているのは、それらから得られる成果です。生徒が何を作るのか、発見するかが問題なのです。

テクノロジーにも同じことが言えます。ただし、こちらは少々厄介です。例えばiPadが、機能および応答性の面で鉛筆よりはるかに優れていることは間違いあ



りません。それでも、**テクノロジーの価値を決めるのは、児童生徒がそれを使って生み出すもの、あるいは発見するものです。**



スクリーンタイムはどれも同じではない。



2人の児童生徒に30分間デバイスを使わせたと想像してください。ただし、片方のデバイスにはアクセス管理を適用していないため（アプリ/コンテンツの制限なし、授業用の構成なし）、児童生徒はゲームや動画に気を取られてしまいます。もう片方のデバイスはその日の授業用に構成され、教職員から許可されたものだけが使用できるように制限されています。使用時間も使用デバイスも同じですが、片方はスクリーンタイム、もう片方はスクリーンバリューを生み出します。



管理なし

- 受動的消費
- 膨大な練習問題
- デジタルベビーシッティング
- 自由なインターネット閲覧



成果:30分間デバイスで遊び、
学習効果はほとんどなし



学習用に構成

- 創造
- 問題解決
- 共同作業
- フィードバック
- アクセシビリティ



成果:30分間にわたり教職員が設計
した有意義な双方向型学習を実施

どちらのシナリオでも、**時間は同じ30分ですが、学習の成果はまったく異なります。**これが、時間だけを指標とすると不十分である理由です。
測るべきはスクリーンバリューです。

教員がスクリーンバリューを生み出し、デバイスがそれを支援。



スクリーンバリューは以下の4つの成果で測ります。



創造性

児童生徒がテクノロジーをキャンバスとして独創的なアイデアを表現、創造する



共同作業

児童生徒が教室内、あるいは世界中の他生徒と一緒に作業を実施する



批判的思考

児童生徒が受動的に消費するのではなく、実際の問題を能動的に分析、評価、解決する



コミュニケーション

聞く意思のある相手に対して児童生徒が意図を持ってアイデアを明確に伝える



左記の成果を可能にするのはテクノロジーですが、**価値を創出するのは教職員です**。教職員が以下を行わない限り、デバイスを導入してもうまくいきません。

- 学習体験を設計
- 担当の児童生徒に応じてやる気を促進
- デバイスを使用するタイミングと片付けるタイミングを決定

そのためには、教職員の成功につながる環境を整える必要があります。教職員のニーズに合わないテクノロジーを導入しても、ただ邪魔になるだけです。教職員には、集中阻害要因を管理し児童生徒の集中をサポートできるテクノロジーが必要です。適切なツールがなければ、何度も児童生徒に集中するよう注意して、貴重な学習時間を失ってしまうでしょう。

Jamfでスクリーンバリューのフレームワークを構築。



では、適切なツールの条件は何でしょうか。答えは、教職員が児童生徒の集中、アクセス、安全性、保護者との協力関係を実現できることです。一つひとつ詳しく見ていきましょう。

集中: クラスルーム管理

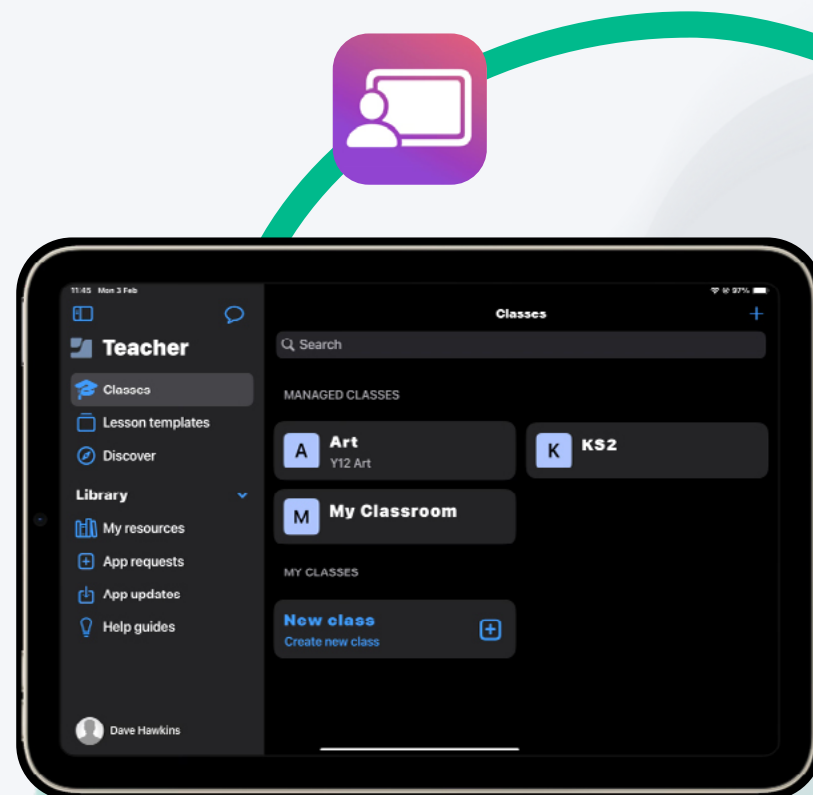
児童生徒が課題に集中して積極的に学習できる環境を構築。

教室は、児童生徒がいるだけで慌ただしいものです。ここにデバイスが加わると、さらに混乱が高まります。クラスルーム管理ツールがあれば、教職員がデバイスを主体的に管理して事態を抑制できます。

短い集中時間をまとめて長時間の集中を実現

Jamf Teacherは教職員が必要とする授業サポート機能を提供します。

- アプリロック、注意画面
- 授業テンプレート
- アプリ/Webサイトフィルタリング
- デバイス制限と構成
- 児童生徒へのメッセージ送信



Jamfでスクリーンバリューのフレームワークを構築。 (続き)



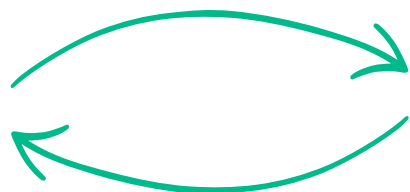
アクセス: シームレスな認証

児童生徒の学習ツールを利用する手間を最小化。

パスワードを何個も覚えたり、何度もログインしたりしないといけない場合、セキュリティのリスクもログインの手間も膨らみます。児童生徒によっては、アカウントごとにパスワードを設定して覚えることが難しい子もいます。授業中に忘れることがあれば、教職員は生徒全員のペースを揃えるために授業を止めなければなりません。

🔄 認証をプロムデートの相手探しよりスムーズに

Seamless Learning Accessを利用すると、認証の手間を減らせます。児童生徒はログイン画面を通ることなく、すべての教育用アプリへ安全にログインできます。そのため、教職員は授業を予定通りに進行し、より多くの時間を学習にあてられます。



Jamfでスクリーンバリューのフレームワークを構築。 (続き)



安全性: コンテンツフィルタリング

保護者と情報を共有し、教育への参加を促進。

好奇心を探究できる自由がなくては、学習は成り立ちません。しかし、インターネットには児童生徒にとって危険な場所も存在します。生徒が怖がることなく探究できるように、不適切なサイトや悪意のあるサイト、無関係なサイトはブロックしましょう。

◎ 運動場もインターネットも探究

Jamf Safe Internetは、児童生徒のプライバシーを侵害することなく問題のあるWebサイトを隔離できます。

- 監視ではなく学習のための適切なモニタリング
- モニタリングの対象と理由の透明性確保
- 児童生徒の意思を尊重しながら守る年齢別ガードレール
- 制限付きプライバシーモード: IT担当者は必要な状況でのみ詳細を確認



Jamfでスクリーンバリューのフレームワークを構築。 (続き)



協力関係:保護者とのコミュニケーションと 監督

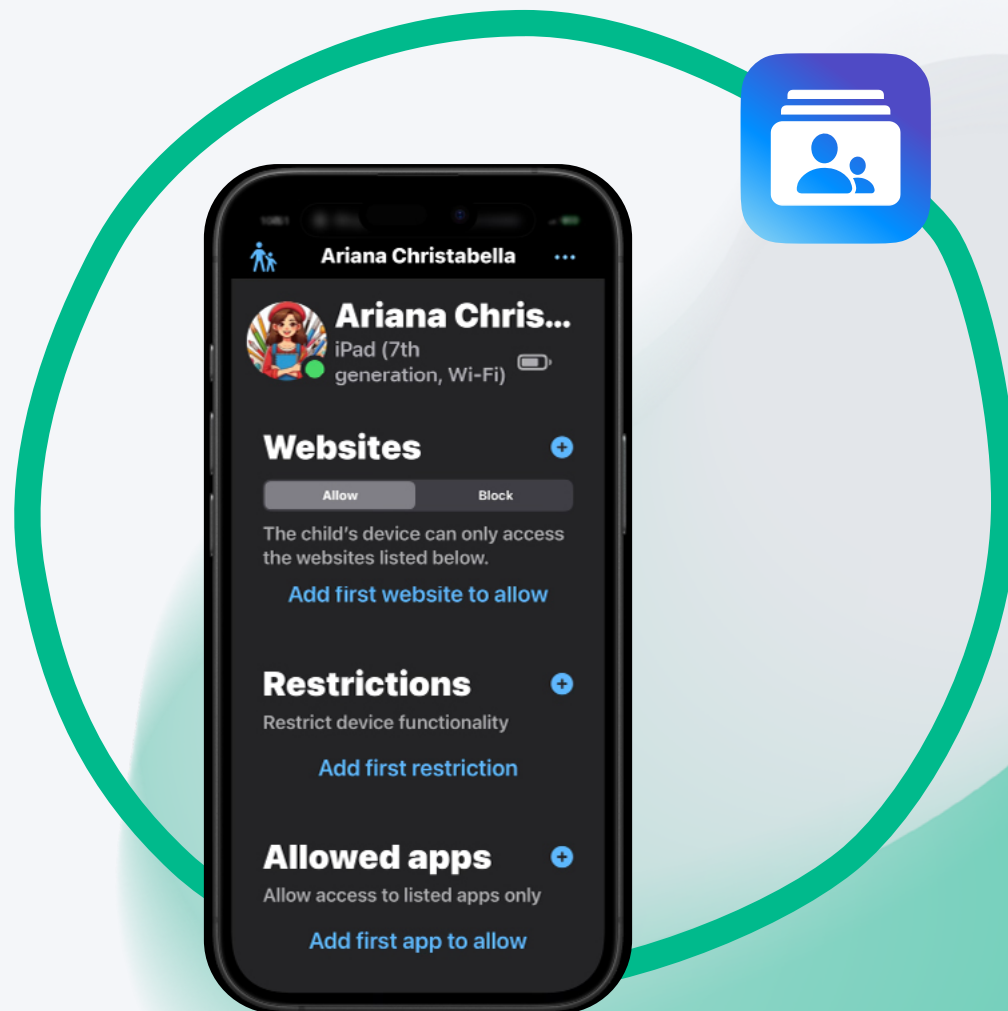
校外にも児童生徒が学習しやすい環境を構築。

保護者は子供の学習に関わりたいと考えるものです。しかし、デバイスの使い方や家での学習の支援の仕方、健全な習慣の身につけさせ方を伝えられることはまずありません。

👤 保護者モード:アクティブ化

Jamf Parentは、保護者向けに子供のデバイスを管理するための機能を提供します。

- 特定のWebサイト/アプリを許可または禁止
- ソーシャルメディア/ゲームへのアクセスを管理
- アプリ、Webサイト、制限のテンプレートを作成
- 通信、カメラ、インターネットアクセスを無効化



教育者 + 保護者 + テクノロジー = 児童生徒の成功

児童生徒の成功には、**教育者、保護者、テクノロジー**という3つのサポート要素が必要です。
1つが欠けると、残る要素の力も失われます。





スクリーンタイムだけでなく、スクリーンバリューも測定。

「児童生徒のスクリーンタイムはどれくらい?」と聞く人は多くいますが、それでは全体像をつかめません。導入したテクノロジーの価値を正しく把握するには、次のことを考えてください。

- 今日児童生徒は何を生み出したか?
- 児童生徒はどのような問題を解決したか?
- 児童生徒はどのようなつながりをつくったか?
- テクノロジーが実現したチャンスはどのようなものか?

児童生徒の成功を望まない人はいません。教職員が児童生徒のためのデバイスで魅力的な双方向型のアダプティブラーニングを構築し、保護者が自宅での学習をサポートできれば、生徒は成功を収めるでしょう。そのためのデバイス運用をサポートするのが、IT担当者です。

スクリーンタイムが表すのは、児童生徒のデバイスの使用時間です。

デバイスの効果を示すのはスクリーンバリューです。



授業でスクリーンバリューを実現しましょう。
IT担当者のデバイス運用をサポートする
Jamf製品をご覧ください。



[Jamf for K-12の詳細はこちら](#)