

ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会（第3回）

2022.12.22

ユネスコ・メディア情報リテラシー・カリキュラム 基本概念と学習達成度基準

坂本旬 法政大学

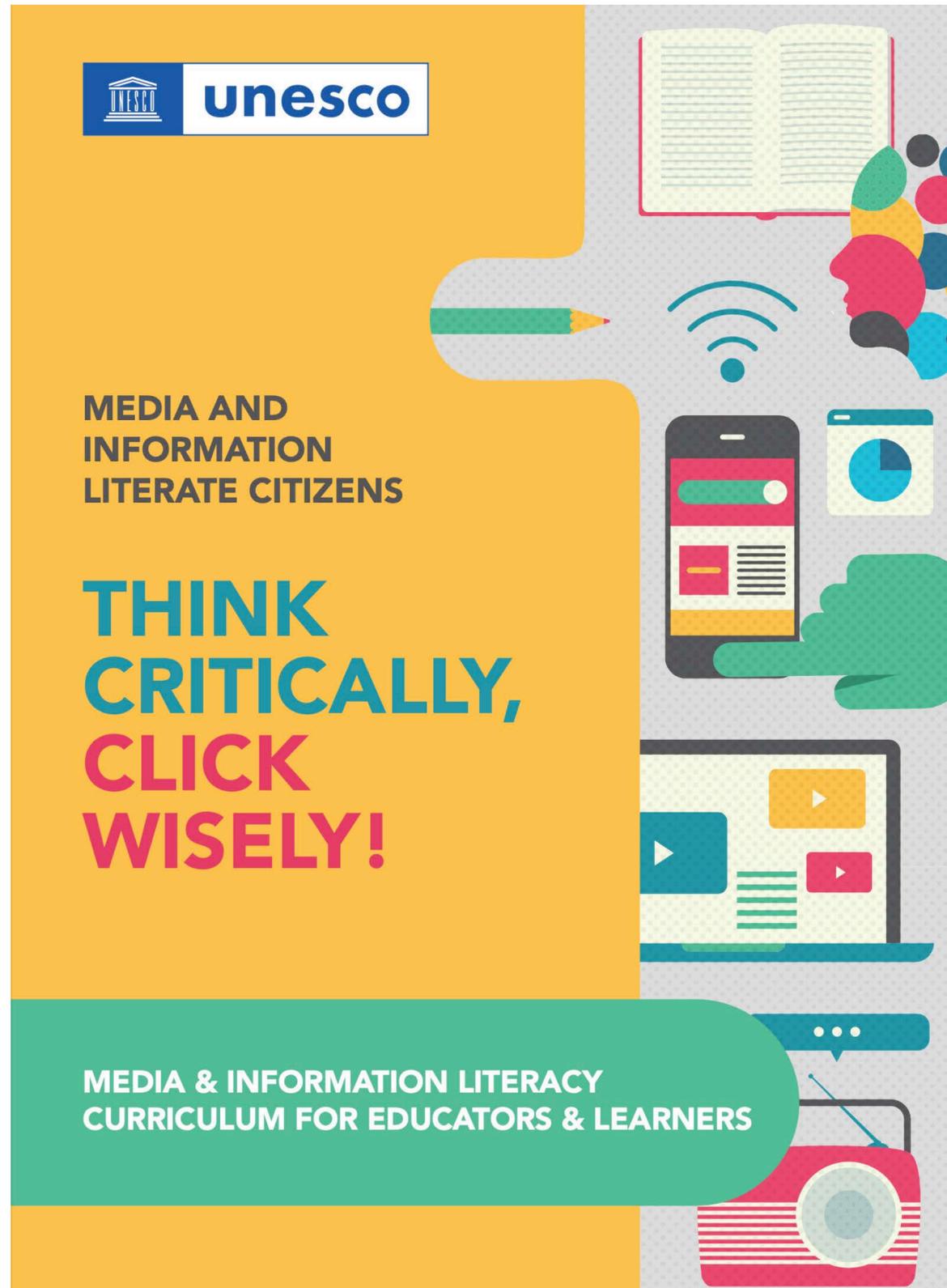
ユネスコ・メディア情報リテラシーカリキュラム（第2版）2021

- ・ MILプログラムの推進主体はユネスコとUNAOC（国連文明の同盟）
- ・ MILカリキュラム初版は2011年
- ・ 初版は教職員用、第2版は教職員・市民用
- ・ 14のモジュールと57のユニット
- ・ SDGsの達成にMILが寄与（誰一人取り残さない）
- ・ 図書館、アーカイブ、博物館、メディア、デジタル通信会社などのコンテンツプロバイダーなど、公共セクターと民間セクターを含む
- ・ MILコンピテンシーの学習達成目標の明示

「メディア情報リテラシーは、人々が利点を最大化し、不利益を最小化するのに役立つ一連の能力である。メディア情報リテラシーには、コミュニケーション・コンテンツ、それを促進する制度、デジタル技術を批判的かつ効果的に活用するための能力が含まれる。これらの能力は、年齢や背景に関係なく、すべての市民にとって不可欠なものである。」(p.v)

参考

1974年「国際理解、協力、平和のための教育および人権と基本的自由の教育に関する勧告」改訂に向けた文書
ユネスコ「グローバル・デジタル時代におけるシティズンシップ教育」（2022年）
デジタル・シティズンシップ=MIL、グローバルシティズンシップ、デジタルリテラシーの統合
デジタル・シティズンシップ教育への投資を勧告



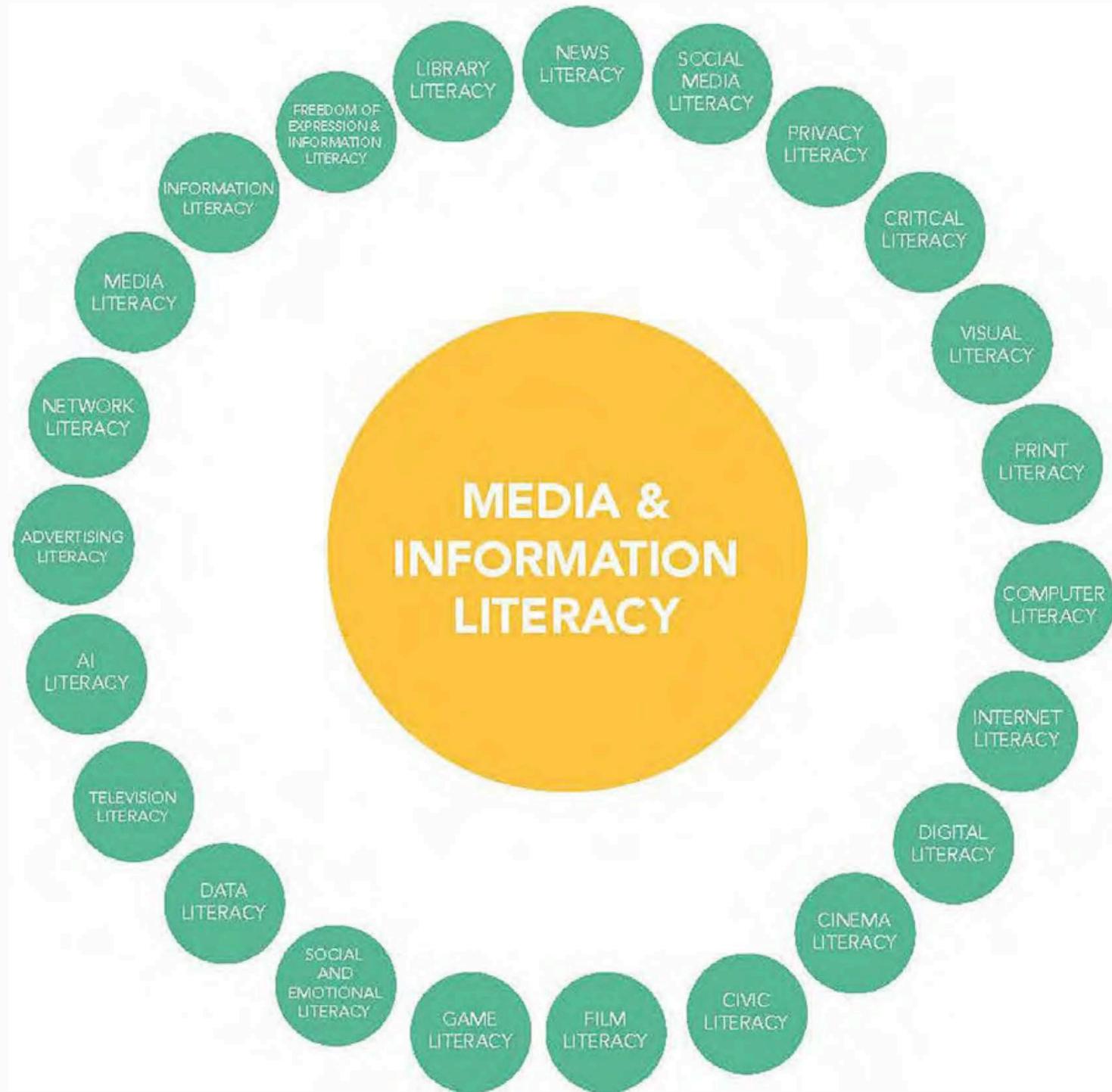
メディア情報リテラシーの利点

1. 教育および学習プロセスにおいて、教育者に情報、メディア、デジタル技術を批判的に扱う方法に関する強化された知識を与え、**未来の市民や学習者**がMILのピア・エデュケーターとなる力を与える。
2. MILを通じて、人々はメディアやデジタルツールを通じて積極的になることを理解し、より良いインターネットを確保し、公共の利益のための情報に貢献できるよう自己啓発することができる。
3. メディア情報リテラシーは、**図書館、アーカイブ、博物館、メディア、デジタル通信企業などのコンテンツプロバイダーやメディアエーター（仲介者）の機能**に関する重要な知識、それらの機能を効果的に果たすための条件についての合理的な理解、および期待される機能に照らしてコンテンツプロバイダーのパフォーマンスを評価するために必要な基本的な批判的スキルを付与する。
4. MILは、**増大する「ディスインフォデミック」**に対処するための**持続可能な方法を提供**する。
5. MILは、健康リテラシー、金融リテラシー、科学リテラシー、文化リテラシー、**グローバル・シティズシップ教育、持続可能な開発のための教育(ESD)**など、他の形式のリテラシーの前提条件である。なぜなら、有益な情報と有害な情報を識別して航行するためのスキルを強化することができるから。
6. MILがあらゆる種類の学習に統合されると、プライバシー侵害から身を守り、**すべての人が他人のプライバシー権を尊重**することができる。
7. MILは、**AI倫理や進化するデジタル・トランスフォーメーション・プロセス**に関わる際に、必ず必要な能力となる。
8. MILは、**すべての人のための、すべての人による、社会のあらゆるレベル**に届くインターネットのマルチステークホルダー・ガバナンスを強化する。
9. 正規の学習空間での学習を、オンラインとオフラインの日常的な社会学習と結びつけることで、教育の質を高める。
10. メディアと情報に精通した人は、あらゆる年齢の男女間の不平等や、民族、宗教などに対する差別を助長する、正当性のない情報、偏見、固定観念を拒否することができる。(p.14)

メディア情報リテラシーの主要要素

<p>情報リテラシー</p>	<ul style="list-style-type: none">・ 情報ニーズの定義と明確化・ 情報の検索とアクセス・ 情報の評価・ 情報を整理する・ 情報を倫理的に利用する・ 情報の伝達・ 情報処理のためのICTスキルの使用
<p>メディアリテラシー</p>	<ul style="list-style-type: none">・ 民主主義社会におけるメディア、インターネット通信事業者の役割と機能を理解する。・ メディアがその機能を発揮するための条件を理解する。・ メディアコンテンツをメディア機能に照らして批判的に評価する。・ 自己表現と民主的な参加のためにメディアを利用する。・ コンテンツ制作に必要なスキル（ICTを含む）の見直す。
<p>デジタルリテラシー</p>	<ul style="list-style-type: none">・ デジタルツールの活用・ デジタル・アイデンティティの理解・ デジタル権利の認識・ AIの問題点を把握する・ デジタルコミュニケーションの向上・ デジタルヘルスを管理する・ デジタルセキュリティと安全性の実践

メディア情報リテラシーの概念図



19の幅広い学習到達目標と6つの社会的価値・態度



モジュールとユニット(1/2)

モジュール1: 基礎モジュール：メディア情報リテラシーとその他の重要な概念の紹介

ユニット1 メディア情報リテラシーを理解するための基礎知識

ユニット2 メディア、市民参加、情報への権利

ユニット3 メディアや図書館、公文書館、インターネット通信会社などのコンテンツ
プロバイダーとの交流

ユニット4 MIL、デジタルスキル、文化的参加/創造性、アントレプレナーシップ

ユニット5 MIL、教育および生涯学習

モジュール2: 情報と技術の理解

ユニット1 テクノロジー、メディア、社会

ユニット2 自由、倫理、社会的説明責任

ユニット3 何がニュースを作るのか—基準を探る

ユニット4 ニュースの開発プロセス—5W1Hを越えて

モジュール3: 研究、情報通信サイクル、デジタル情報処理、知的財産権

ユニット1 学術・科学情報はどのように構築されるか

ユニット2 戦略的な情報探索

ユニット3 学術的・科学的情報の評価

ユニット4 情報リテラシーの概念と応用

ユニット5 学習環境と情報リテラシー

モジュール4: 真実の追求と平和を守るための、誤情報や偽情報、ヘイトスピーチに対 抗するMILコンピテンシー

ユニット1 真実の問題

ユニット2 誤情報や偽情報のエコシステム

ユニット3 メディアと誤情報

ユニット4 虚偽および誤解を招く内容が個人と社会に与える影響

ユニット5 MILと誤情報

モジュール5: 市民としてのオーディエンス

ユニット1 グローバル・シティズンシップの理解

ユニット2 オーディエンス：国家とグローバル・コンテクスト

ユニット3 MIL、デジタルメディア、市民参加

ユニット4 市民主導の情報と市民ジャーナリズム

モジュール6: ジェンダー平等を強調するメディアと情報におけるリプレゼン テーション

ユニット1 リプレゼンテーションの概念

ユニット2 ニュース報道とイメージの力

ユニット3 多様性とリプレゼンテーションに関する組織規範

ユニット4 テレビ、映画、印刷物の広報活動

ユニット5 リプレゼンテーションとミュージック・ビデオ

モジュール7: メディアとテクノロジーがコンテンツに与える影響

ユニット1 メディアと情報テキストを読む

ユニット2 メディアとメッセージ：印刷物と放送ニュース

ユニット3 映画のジャンルとストーリーテリング

ユニット4 ソーシャルメディアのデジタルプラットフォームにおけるコミュニ
ケーション

モジュールとユニット(2/2)

モジュール8: プライバシー、データ保護とあなた

ユニット1 MILのプライバシーを理解する

ユニット2 プライバシー、データ、および開発

ユニット3 個人情報およびデータを保護するための組織的義務の認識

モジュール9: インターネットの可能性と課題

ユニット1 バーチャル世界における若者たち

ユニット2 バーチャル世界の課題とリスク

ユニット3 オンライン学習、ネットワーキング、および社会的関与

ユニット4 メディア情報リテラシーの足跡: オンラインプレゼンスを管理する

モジュール10: 広告とメディア情報リテラシー

ユニット1 広告、収益、規制

ユニット2 ターゲット広告と政治的アリーナ

ユニット3 公共広告

ユニット4 広告の創造的プロセス

ユニット5 国境を越える広告と「スーパーブランド」

モジュール11: AI、ソーシャルメディアとMILコンピテンシー

ユニット1 AIとソーシャルメディアにおけるAIの使用に関する基礎知識

ユニット2 AIとソーシャルメディアの時代におけるMILコンピテンシー

ユニット3 個人的・社会的権利、選択、技術

ユニット4 開発におけるインターネットとソーシャルメディアの利用

モジュール12: デジタルメディアゲームと伝統的メディア

ユニット1 伝統的なメディアからデジタルメディア技術へ

ユニット2 ニューメディア技術の社会的活用と社会変化

ユニット3 デジタルゲームを含むインタラクティブ・マルチメディア・ツールの授業での使用法

モジュール13: メディア、テクノロジー、持続可能な開発目標: MILのコンテキスト

ユニット1 持続可能な開発目標におけるMILの役割

ユニット2 メディアとデジタル・コミュニケーション企業の社会的文化的・政治的側面

ユニット3 メディアの所有権とインフォメーションの近代化

モジュール14: コミュニケーションと情報、MILと学習—キャップストーン・モジュール

ユニット1 コミュニケーションと情報、教育、学習

ユニット2 学習理論とMIL

ユニット3 学習空間における軍事力を可能にする環境を促進するための変化の管理

19の学習達成目標と具体的な能力像(1/4)

	学習達成目標	どんな能力を持っている人か？
1	個人生活や市民生活における情報、メディア、デジタル・コミュニケーションの必要性を認識し、明確に述べることができる。	個人、社会、市民のニーズや関心に関連するコンテンツ、機関、メディア、デジタル技術の性質、種類、役割、範囲を認識し、特定し、明確に説明することができる
2	図書館、アーカイブ、博物館、出版社、メディア、デジタル通信などの情報提供者の役割と機能を理解する。	インターネットを含む社会におけるメディア、情報、ICTプロバイダーの必要性と機能、およびデジタル通信企業やメディアが、オープンで透明性のある包括的な社会を含む持続可能な開発をどのように支援できるかを理解できる。
3	関連するプロバイダーがその機能を遂行するための条件を理解する。	情報の自由、表現の自由、報道の自由の重要性を理解し、メディアとデジタルコミュニケーション基盤の所有権の問題、権利に基づく、オープンな意思決定プロトコルと技術、情報リポジトリの専門性と倫理を理解し、多くのプロバイダーが利益中心であり、公共の利益と健全性を損なう可能性があることを認識することができる。また、デジタル通信を利用してヘイトスピーチや誤った情報を発信する人々がいることを認識し、肯定的で検証された物語を提供し、事実確認のスキルを強化することでこれらに対抗する方法を知り、デジタル通信企業が緩和策や報告戦略を確保する必要性を理解している。
4	個人、教育、政治、文化、宗教、その他の社会的ニーズに関連する情報を探し出し、評価する。	検索技術を応用し、情報やメディアコンテンツを効果的に探し出し、評価することができる。また、出所、ランキングロジック、検索結果を導き出すデータに関する知識を持ち、社会問題や開発問題に関連付けることができる。
5	情報、メディア、デジタルコンテンツを批判的に評価する。	情報およびメディアを、遭遇した、あるいは受け取った情報の最初の評価基準に従って、査定、分析、比較、評価することができる。陰謀論などの誤った情報を特定し、それを否定することができる。また、情報提供者の信憑性、権威、信頼性、現在の目的を批判的に評価し、チャンスと潜在的なリスクを判断することができる。

19の学習達成目標と具体的な能力像(2/4)

	学習達成目標	どんな能力を持っている人か？
6	ソフトウェア、コンテンツ、コンタクト、インタラクションに関して、オンライン上のリスクから自分を守ることができる。	デジタル・セキュリティの実践を理解し、その知識を応用してオンラインのリスク（個人情報の盗難、フィッシング、スパイウェア、ウイルス感染、プライバシーの侵害）から身を守ることができる。個人の安全に対する脅威（グルーミング、いじめ、有害となりうるアドバイス、プロファイリング、不適切な年齢のコンテンツ、違法コンテンツ、害悪の煽動、人権の侵害など）に気づき、そうしたコンテンツを拡散または共有しないことを理解している。
7	情報、メディア、デジタルコンテンツの分析、共有、整理、保存ができる。	様々な手法やツールを使って、情報やメディアコンテンツを分析することができる。必要であれば、メディア情報リテラシーの高い人は、自分のニーズやリソースに合わせて、情報、メディア、デジタルコンテンツをあらかじめ定義された分析カテゴリーに従って整理することもできる。
8	情報・メディアコンテンツから抽出されたアイデアを合成または操作する。	収集した情報、メディア、デジタルコンテンツを照合し、要約することができる。また、情報、メディア、デジタルコンテンツの検索と整理から得られたコンセプトを実行に移すことができる。
9	倫理的かつ説明責任をもって情報を利用し、自分の理解や知識を適切な形式と媒体で聴衆や読者に伝えることができる。	倫理的かつ効果的な方法で、情報、メディア、デジタルコンテンツや知識を伝え、利用することができる。また、聞き手のニーズに応じて、最も適切な形式や方法を選択することができる。
10	ICT技術を応用して、ソフトウェアを利用し、情報を処理し、コンテンツを制作することができる。	情報、メディア、デジタルコンテンツを探索、評価、作成するためにICTを利用する能力を有し、情報の生成と配信に従事するために必要なICTスキルを有している。
11	社会的・商業的に価値のある製品やサービスを生み出すためにICTスキルを活用ことができ、起業家精神を養うことができる。	起業家のために情報、メディア、デジタルコンテンツやその他のサービスを作成する能力と必要なスキルを持ち、それによって知識経済に従事する。
12	ICTを批判的な能力で活用できる。	ICTの基本的な使い方を超えて、ICTの発展、すなわちICT発展のプロセス、メカニズム、条件、その所有、制御、経路依存性を理解することができる。

19の学習達成目標と具体的な能力像(3/4)

	学習達成目標	どんな能力を持っている人か？
13	アクティブでグローバルな市民として、コンテンツプロバイダーと関わる。	図書館、アーカイブ、博物館、メディア、デジタル通信企業のデジタルな役割に関して、権利に基づく、オープンでアクセス可能な、マルチステークホルダーガバナンスの推進に機関や個人を積極的に関与させる方法を理解している。
14	オンライン・オフラインのプライバシー管理ができる。	他者の権利を尊重しつつ自己の人格を十分に発揮し、自己の権利を保護するために、オンラインおよびオフラインでの個人のプライバシー権の必要性と価値を理解し、妨害に直面してもこれらの権利を要求することができる。個人のプロフィールや情報が商品化され、マネタイズされていることを認識する。プライバシーの設定やレベルを調整することができる。プライバシーと透明性、表現の自由、情報へのアクセスのバランスに対処することができる。他人の個人情報を倫理的に利用し、他人のプライバシーを尊重することができる。
15	ゲーム内でAIを使用する場合など、ゲームとのインタラクションを管理する。	学習や持続可能な開発におけるゲームの利点とリスクを理解し、ゲームとのインタラクションにおいて自由が損なわれる場合があることを理解し、ゲームの開発促進に取り組み、AIやゲームの透明性と監査を主張する方法を知り、プライバシーとAIやゲームとのインタラクションの関係を監視することができる。
16	情報へのアクセス、表現の自由、異文化間対話、宗教間対話、民主的参加、男女平等を促進し、あらゆる形態の不平等、不寛容、差別に反対することを主張するために、メディア機関（オフライン、オンライン、またはその両方）およびすべてのコンテンツプロバイダーと協力できる。	情報へのアクセス、表現の権利、（ヘイトスピーチに関与しない）意見の自由、異文化間の対話、様々な手段による民主的な議論への参加など、コンテンツサービスとの関わりを通じて社会参加の価値を倫理的に認識することができる。
17	MILを他のソーシャルリテラシーの形態に適用する。	健康リテラシー、金融リテラシー、科学リテラシー、異文化間リテラシー、その他の社会リテラシーに取り組む際に、批判的思考能力をどのように統合すればよいかを理解している。

19の学習達成目標と具体的な能力像(4/4)

	学習達成目標	どんな能力を持っている人か？
18	MILを問題解決とコラボレーションに応用できる。	人生の機会や課題が情報に基づいていることを認識し、物理的に、また技術やメディアを通じて他者につながり、情報や知識を組み合わせてアイデアを出し、問題を解決する方法を理解している。
19	ヘイトスピーチや暴力的過激派を目的としたコンテンツをどのように認識し、対応するか理解できる。	コンテンツがどのように憎悪や暴力的過激主義を緩和・助長するかを理解し、差別や憎悪のコンテンツを識別することができ、そのようなコンテンツに遭遇したとき取るべき措置を知っている。

メディア情報リテラシー能力によって促進される6つの価値観と態度

1. 異文化間対話と宗教間対話
2. 表現の自由、情報形成の自由、参加の自由
3. 寛容と他者への敬意
4. 自己の認識と信念に挑戦する価値
5. 国際的な人権基準への理解
6. 持続可能な開発、連帯、平和