

海外における取組事例

- 近年、欧米では、個人が自分たちの意思で自律的にデジタル社会と関わっていくことを目指す「デジタル・シティズンシップ」の考え方に基づく取組が進められており、特に、コロナ禍でのICT利用の増大や偽・誤情報の増加を受けて、普及が進んでいる。

「デジタル・シティズンシップ」：自分たちの意思で自律的にデジタル社会と関わっていく考え方。

- ・ 「情報を効果的に見つけ、アクセス、利用、作成し、他のユーザーと共に、積極的、批判的、センシティブかつ倫理的な方法でコンテンツと関わり、自分の権利を意識しながら、安全かつ責任を持ってオンラインやICT環境をナビゲートする能力」(UNESCO)
- ・ 「デジタル技術の利用を通じて、社会に積極的に関与し、参加する能力」「デジタル・シティズンシップは、コンテンツ作成や公開、交流、学習、研究、ゲームなどあらゆるタイプのデジタル関連の活動を通じて表現できる。」(欧州評議会)

デジタル・シティズンシップの考え方を踏まえた取組事例

○欧州：The Digital Competence Framework for Citizens

欧州委員会による、市民のICT活用に必要な能力を示した文書。

① 情報とデータに関するリテラシー	情報のニーズを明確にし、デジタルデータ、情報、コンテンツを探し出し、取得する。情報源とその内容の妥当性を判断する。デジタルデータ、情報、コンテンツを保存、管理、整理する。
② コミュニケーションと協働	文化的な多様性と世代的な多様性を認識した上で、デジタル技術を通じた交流、コミュニケーション、協働を行う。公共及び民間のデジタルサービスや参加型のシティズンシップを通じて社会に参加する。自らのデジタル・アイデンティティと評判を管理する。
③ デジタル・コンテンツの創作	デジタル・コンテンツの創作と編集を行う。著作権と利用許諾がどう適用されるかを理解した上で、情報やコンテンツを改善し、既存の知識体系に統合する。コンピュータシステムに対して通用する指示の出し方を知る。
④ 安全	デジタル環境において機器、コンテンツ、パーソナルデータ、プライバシーを保護する。身体的な健康と心理的な健康を守るとともに、社会的な幸福と社会的包摂を目的とするデジタル技術を認識する。デジタル技術とその利用が環境に与える影響を認識する。
⑤ 課題解決	デジタル環境におけるニーズや課題を特定し、概念的な課題や課題に関する状況を解決する。プロセスや製品を革新するためにデジタルツールを用いる。デジタルの進化に常に遅れないようにする。

○米国：コモンセンス・エデュケーション

米国の非営利団体「コモンセンス財団」とハーバード大学大学院「Project Zero」との提携により、幼稚園から高校生までの年代別に、以下の6領域のデジタル・シティズンシップを学ぶための多数の講座を無料で提供。

領域	各領域で育成する学び
メディアバランスと幸福	自身のデジタル生活でのメディア利用のバランスを考える
プライバシーとセキュリティ	皆のプライバシーに気をつける
デジタル足跡とアイデンティティ	我々は誰なのか定義する
対人関係とコミュニケーション	言葉と行動の力を知る
ネットいじめ、オンラインのもめごと、ヘイトスピーチ	親切と勇気
ニュースとメディアリテラシー	批判的思考と創造

欧州委員会とデジタルコンピタンス政策

3

• デジタルコンピタンスとは ④

- 学習、仕事、社会への参加のために、デジタル技術を自信を持って批判的かつ責任を持って使用し、関与すること。これらは、知識、スキル、態度の組み合わせとして定義される。(生涯学習の主要能力に関する欧州評議会勧告、2018)
- [EU デジタル教育アクションプラン 2021-27](#) 雇用・教育とトレーニング・社会的包摂の文脈をもつ

• 欧州委員会の目標 ②

- 2025年までに16～74才の70%が少なくとも基本的なデジタルスキルを持つことを保証する。
- 欧州の”デジタル10年”の目標は、2030年までに基本的デジタルスキルを持つ人口を全体の80%以上にすること。

• 欧州委員会の動向

- 欧州委員会は、2020年9月に、パフォーマンスの高いデジタル教育エコシステムの開発(優先度1)を促進、デジタル変革のためのデジタルスキルとコンピタンスを強化する新しいデジタル教育アクションプラン(優先度2)を開始。
- 優先度2のもとで、フレームワークの更新(DigComp 2.2)や欧州デジタルスキル認証開発など、デジタルコンピタンス全般、特にDigCompのさらなる発展を扱うアクションが増加。

EU Science Hub/JRC Joint Research Centre DigComp ④

4

2013年欧州委員会・共同研究センターJRCが、今日欧州で生活し働くすべての市民に関連するデジタルコンピタンスを特定し定義するために開発

- 最新版は[DigComp2.2](#) (22/3/22) ③
 - AIシステムと対話する市民とリモート
 - ハイブリッドワークに関するトピック
 - アクセス可能なデジタルリソースの生成
 - デジタルアクセシビリティガイドライン
- DigCompの利用意義([DigComp into Action2018](#))
 - 欧州枠組みとしての性格
 - デジタルコンピテンシーを理解し語るための共通言語
 - 高品質・柔軟性・適応性のある提案
 - 教育と研修のための有用なツール



EU Science Hub/JRC Joint Research Centre DigComp Framework ④

5

- 5つの領域と関連する21能力の記述(次元1～2)
- 習熟度レベル(次元3)
- 知識・スキル・態度の例(次元4)
- ユースケース(次元5) ⑤⑥



© Shimpei Toyofuku 2022 許諾なき再配布・再上映はご遠慮ください

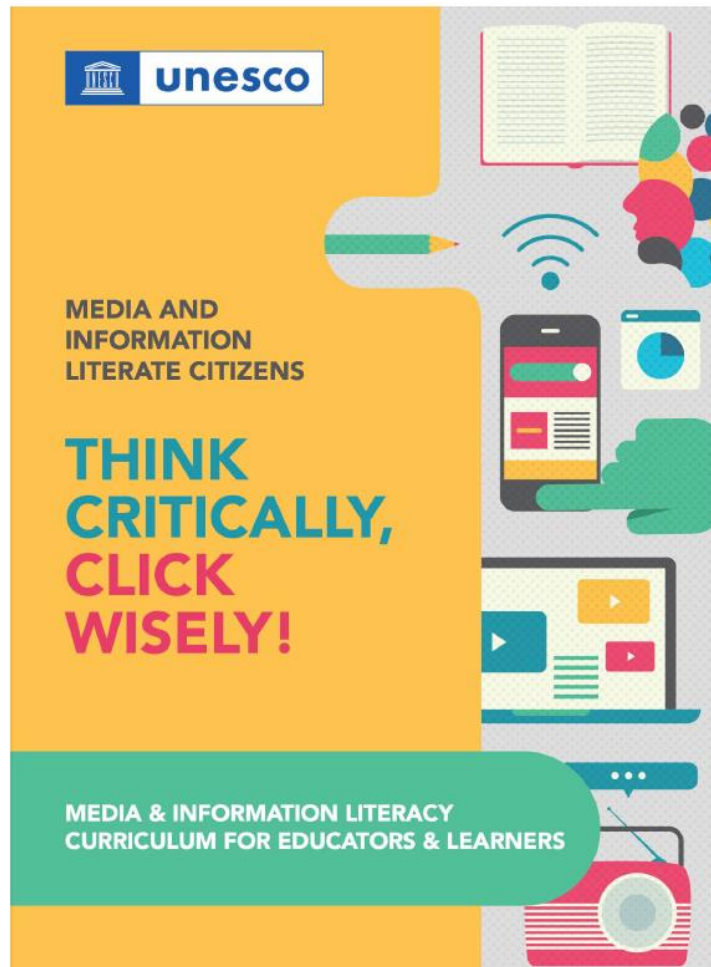
DigCompの習熟度想定 ④

6

- ・ 基礎・中級・上級・高度専門化の4段階×2
- ・ 能力に関する知識習得、処理可能なタスクの複雑性、タスク完了の自律性

T.4 習熟度レベル を特徴とする主なキーワード

4つの全体的なレベル	初歩		中級		上級		高度に専門化	
8つの粒度レベル	1	2	3	4	5	6	7	8
タスクの複雑さ	簡単な作業	簡単な作業	明確に定義された 日常的なタスク、および簡単な問題	タスク、および明確に定義された 非日常的な問題	さまざまなタスクと問題	最適なタスク	限られたソリューションで複雑な問題を解決	多くの相互作用要因による複雑な問題の解決
自律	ガイダンス付き	自律性と必要に応じたガイダンス付き	自分自身で	自律して、自身のニーズに応じて	他の人を導く	他の人に適応できる複雑なコンテキスト	統合して専門的に貢献する。練習し、他の人を導く	新しいアイデアやプロセスを現場に提案する
認知的領域	想起	想起	理解	理解	適用	評価	創造	創造



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

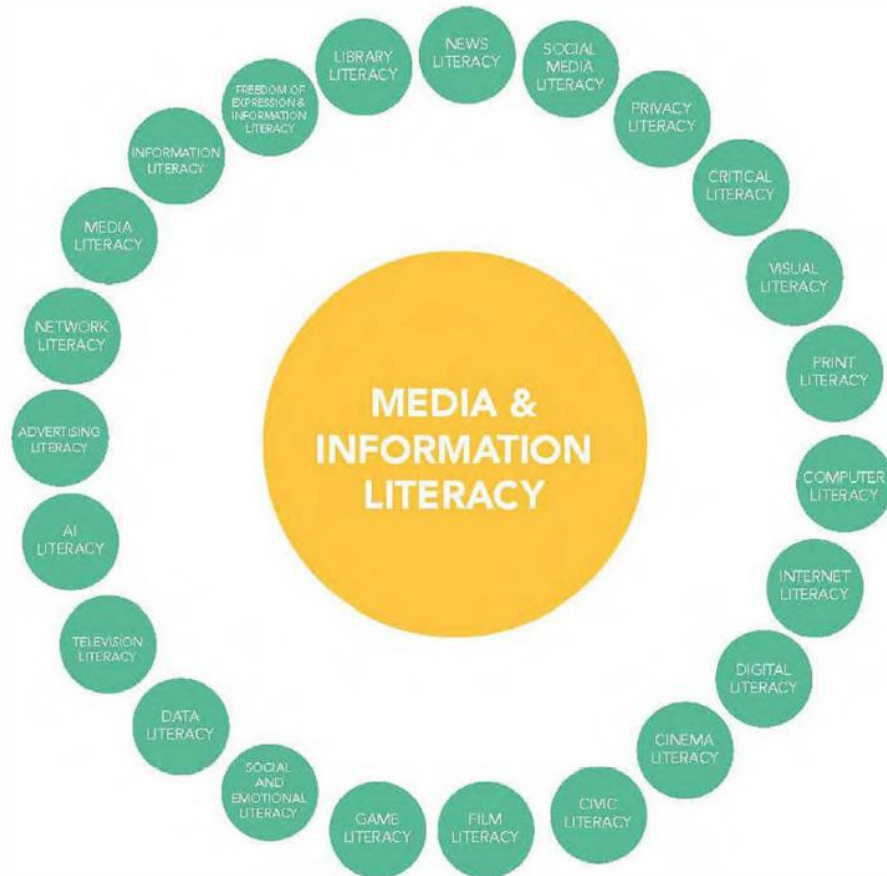
- ・MILプログラムの推進主体はユネスコとUNAOC（国連文明の同盟）
- ・MILカリキュラム初版は2011年
- ・初版は教職員用、第2版は教職員・市民用
- ・14のモジュールと57のユニット
- ・SDGsの達成にMILが寄与（誰一人取り残さない）
- ・図書館、アーカイブ、博物館、メディア、デジタル通信会社などのコンテンツプロバイダーなど、公共セクターと民間セクターを含む
- ・MILコンピテンシーの学習達成目標の明示

「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。メディア情報のリテラシーには、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)

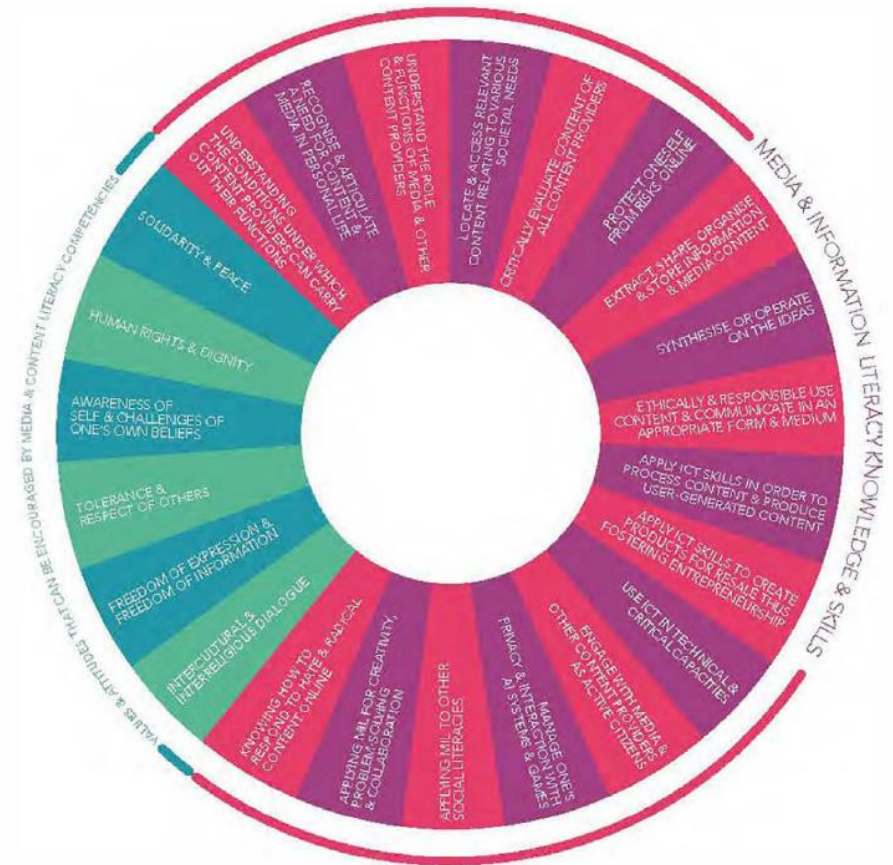
メディア情報リテラシーの主要要素

情報リテラシー	・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
メディアリテラシー	・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。 ・ユーザー生成コンテンツ制作に必要なスキル（ICTを含む）の見直す。
デジタルリテラシー	・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



Source: Draft Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines²²