

社会参画とメディアリテラシ

吉 田 裕 午*

Social Commitment and Media Literacy

Yugo YOSIDA*

キーワード：生きる力、ICT 活用指導力、ユビキタス、参画、問題発見・解決、メディアリテラシ、PDCA、学習カルテ、ループリック、SECI モデル、知識社会、体用相

1. はじめに

情報化の進展は、新しい授業形態および内容を提案している。「生きる力」の育成には、思考力・判断力・表現力を身につけることが必須だが、情報は、活用としての教科のみならず、探究としての総合においてもその連携を含め、中核あるいは基盤をなしている。

文部科学省は、それを **ICT 活用指導力**として目標にあげ、調査を開始している。特に、**ICT**と**C**が新たに強調されている点は、インターネットを始めとする通信が生活に欠かせなくなった世界の情勢を反映している。**ICT**教育環境は教員と子どもたちすべてに関わっているが、それは進行中のユビキタス社会到来に積極的に向き合い、取り組むことが必然であることを意味している。

タイトルにあげた「社会参画とメディアリテラシ」は、そのためのキーワードでもある。参画とは、問題発見や企画の段階に関与し、問題解決に到るまでの総合的な取り組みを意図する。また、メディアリテラシは、その技術的裏付けとともに、使用にあたっての倫理的な共通認識

を含んでいる。この発想にあたっては、従来とは天動説と地動説ほどの開きがあり、社会や教育指導における混乱が現象しているが、進行中の事象に対して、的確な判断が望まれる。

メディアリテラシのポイントもいくつかあるが、まず、インターネット社会の歩き方の問題がある。次に、マルチメディア教材の制作活用が容易になっている点がある。また、夢や認識や制御などヴァーチャルリアリティの開発活用も視野に入ってきている。そこでは、時間や空間のスケールを自在に変更でき、アーカイブともよばれる過去の記憶へのアクセス活用が格段に容易になっているが、独創性の尊重や **Plan, Do, Check, Action** の **PDCA** サイクルなど、知識情報にも関心が向いている。

知識偏重の脱却、学習カルテやループリックなど学習過程を考慮した形成的評価も重視されるようになってきているが、さらに、知識技能の他に、態度関心の内容である、合意形成や問題解決の仕方など幅広いコミュニケーション能力の育成が、現代に生きる力として緊急課題となっている。

2. 参画する態度

* 本学教授

林義樹⁽¹⁾ は、「参画教育と参画理論」におい

て、参画の教育的意義といくつかの事例を示している。そこでは、教師の教育的配慮のもとに、学習者が主体的に授業の計画・実施・評価・伝承に参画し、学ぶ場を共有する意義が述べられている。

一方、次のような教師のジレンマが存在しているが、それは乗り越えるべき課題でもある。

- (1) 主導権を奪われる心配、
- (2) 問題意識の温度差、
- (3) 実践を伴わない仮想議論、
- (4) 時間を要する部分の短縮・効率化
(作品づくり、発想など)

時間的、精神的ゆとりと裁量が必要とされる。総合学習の実践の中で、マニュアル的な融通のなさは改善されてきているはずであるが、さらに、主体性・討議精神・批判的思考・論理的創造・表現伝達といった総合的なコミュニケーション能力の育成に努めていくべきであろう。

よく強調される次の3つの側面をしっかりと把握し、問題解決過程に活用することが望まれる。

- (a) わかる：認知（知識・理解・選択）、
- (b) つくる：運動（技能・表現・編集）、
- (c) つかう：情意（態度・関心・消化）

共に生き、愉しむ感覚が、関与する意味の *commitment* に込められ、参画は単なる参集、参加、参与と区別されて、柔軟さ、臨機応変さ、一緒感覚、協調性などが特徴となっている。

3. メディアリテラシ

情報モラルなど他者との関わりが不可欠となり、技術的にも簡単に制作ができるようになった今日、視聴覚教育や教科指導もリニューアルされ、ニュース番組や学校ビデオの企画・取材・編集・放送、マンガの吹き出しやコマ割りなども小学校で扱われるようになっていく。幼稚園や小学校低学年では、教員による制作や提

示が中心となりがちだが、適切な援助のもと、子ども自身が関わったり、発達の最近接領域の感覚で、先行体験することも有意義である。運用にあたってのさまざまな障害も、その克服体験が次への糧となっていく。

欧米のみならず、アジアの、教育を含めた IT 化もすぎまじく、すでに一斉授業の教育形態が見直され、“Teach Less Learn More” をスローガンにしている国もある。知識偏重は、固定化された社会システムにありがちだが、新しい技術にチャレンジする柔軟さや、心豊かな国を創るための意欲を育てることに向かうべきである。

知識を自分の学びへと変えていく自己実現の過程も、周囲との関わりなしでは、乗っている足場が危うい時代でもある。また、「情報は人がつくったものであり、ゆがみや意図がある」ことを、生きる力の育成として、トータルに指導する必要が生まれている。はじめにあげた教師のジレンマを乗り越え、社会問題に対する関心、見識を広めること、批判的な思考を養うことが社会的要請となっている。

メディアリテラシあるいは、情報リテラシというキーワードは、みんなでどうつかうか、という観点を取り入れており、単なる個人的な処理や活用とはレベルの違う内容を持っている。ディベートへの取り組みも行われているが、競争を激化させる方向ではなく、思いやりやいたわりの背景が品格に結びついていく。

マルチメディア編集標準装備パソコン、メディア作品のコンテスト、メディア教材の公共機関による提供など、メディアを取り巻く雰囲気は活発になっているが、行事や日々の教育活動においても、そのリテラシを育成し、実践上の諸条件をバランスをもって改善していくべきであろう。

基本的なメディアリテラシの3つの側面は、

問題解決過程と同様で、次の要素が強調される。

- (a) 構成（わかる、スキーマ、設計図）、
- (b) 創造（つくる、アクティビティ、関係）、
- (c) 場（つかう、フィールド、生活文化）

経験が、次の活動をなめらかにしていく。また、新しい内容が加えられながら継承されていく過程と、記憶の再吟味という要素が循環している。

4. ICT 活用指導力調査より

文部科学省は、2006年度より、図1のような ICT 活用指導力調査を小中高の教員について実施し、平成23年度までに、チェック項目すべてについて、「ややできる」「わりにできる」を合わせ、100%達成をめざしている。

本学においても、小学校教員希望者の事前的な能力把握のため、2年生53名について、同じ調査を実施した。広島県全般でみると、小学校では5つの大きな項目について、全国で10位から18位とまずまずの展開をみせている。表1に集計速報を載せた。

その結果から、学生を含め一般的に、情報モラルについての関心が高く、授業実践の準備もできていると把握される。また、現場教師は、すでに、成績処理や提示など教師自身の活用は当然となり、児童がつかう場面に関心が移ってきている印象を受ける。また、インターネットやグループウェアによる情報交換は、新しい技術であり、取り組みが急がれる。また、授業で資料の効果的提示を目指すB群にまだ自信が生まれていないが、これは教育の情報化、すなわち、教育の方法や形態についての共通理解が必要な点でもあろう。

一方、実践力の面の自信については、学生は現場教師のおおむね半分になっている。教員を目指す学生の課題は、積極的に関連授業を取る

なり、自身の課題にするなどによって、実践力を身につけていくことがあげられる。

なお、ICT 活用指導力の5つの質問項目は、「わかるつくるつかう」の3つの側面をそれぞれ含んでいるが、活用する能力と指導する能力に注意して特に強調している点をあげると次のようになる。

- ・教材研究・指導の準備・評価などに ICT を活用する能力（b：つくる自己用）
- ・授業中に ICT を活用して指導する能力（a：わかる）
- ・児童の ICT 能力を指導する能力（b：つくる児童用）
- ・情報モラルなどを指導する力（c：つかう児童用）
- ・校務に ICT を活用する能力（c：つかう自己用）

「b つくる」側面が、まず関心事になっている印象であるが、自己の活用とともに、児童への指導が必須である。また同様に、「c つかう」側面も活用と指導の両面をもっている。

「a わかる」側面は、控えめにあげられているが、ICT を用いると、発想や理解が深まる事例研究を積み重ねていくべきである。また、認識はもともとヴァーチャルであるという観点より、思考の拡張や制御に関心が向いていくだろう。

5. ユビキタス時代の歩き方

ユビキタスとは、「いつでもどこでもなんでも誰でも」というこれからの社会環境を表現する用語で、遍在に由来する。コンピュータも携帯型やカード、IC チップ埋込みなどといったさまざまな形態で、身近にあふれてきている。

また、インターネットは、テレビや通信の双方向、一般化をもたらし、新しい生活スタイルや人間関係を生み出している。日記やコミュニ

教員のICT活用指導力のチェックリスト（小学校版）

ICT環境が整備されていることを前提として、以下のA-1 からE-2 の18項目について右欄の4段階でチェックしてください。

4 わりでできる	3 ややできる	2 あまりできない	1 ほとんどできない
-------------	------------	--------------	---------------

A 教材研究・指導の準備・評価などにICTを活用する能力

- A-1 教育効果をあげるには、どの場面にどのようにしてコンピュータやインターネットなどを利用すればよいかを計画する。
- A-2 授業で使う教材や資料などを集めるために、インターネットやCD-ROMなどを活用する。
- A-3 授業に必要なプリントや提示資料を作成するために、ワープロソフトやプレゼンテーションソフトなどを活用する。
- A-4 評価を充実させるために、コンピュータやデジタルカメラなどを活用して児童の作品・学習状況・成績などを管理し集計する。

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

B 授業中にICTを活用して指導する能力

- B-1 学習に対する児童の興味・関心を高めるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。
- B-2 児童一人一人に課題を明確につかませるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。
- B-3 わかりやすく説明したり、児童の思考や理解を深めたりするために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。
- B-4 学習内容をまとめる際に児童の知識の定着を図るために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などをわかりやすく提示する。

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

C 児童のICT活用を指導する能力

- C-1 児童がコンピュータやインターネットなどを活用して、情報を収集したり選択したりできるように指導する。
- C-2 児童が自分の考えをワープロソフトで文章にまとめたり、調べたことを表計算ソフトで表や図などにまとめたりすることを指導する。
- C-3 児童がコンピュータやプレゼンテーションソフトなどを活用して、わかりやすく発表したり表現したりできるように指導する。
- C-4 児童が学習用ソフトやインターネットなどを活用して、繰り返し学習したり練習したりして、知識の定着や技能の習熟を図れるように指導する。

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

D 情報モラルなどを指導する能力

- D-1 児童が発信する情報や情報社会での行動に責任を持ち、相手のことを考えた情報のやりとりができるように指導する。
- D-2 児童が情報社会の一員としてルールやマナーを守って、情報を集めたり発信したりできるように指導する。
- D-3 児童がインターネットなどを利用する際に、情報の正しさや安全性などを理解し、健康面に気をつけて活用できるように指導する。
- D-4 児童がパスワードや自他の情報の大切さなど、情報セキュリティの基本的な知識を身につけることができるように指導する。

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

E 校務にICTを活用する能力

- E-1 校務分掌や学級経営に必要な情報をインターネットなどで集めて、ワープロソフトや表計算ソフトなどを活用して文書や資料などを作成する。
- E-2 教員間、保護者・地域の連携協力を密にするため、インターネットや校内ネットワークなどを活用して、必要な情報の交換・共有化を図る。

4	3	2	1
---	---	---	---

4	3	2	1
---	---	---	---

※ICT：Information and Communication Technologyの略語。コンピュータやインターネットなどの情報コミュニケーション技術のこと。

図1 文部科学省ICT活用指導力アンケート用紙

表1 ICT活用指導力調査結果

ICT活用指導力（小学校版）チェック （わりにできる、ややできる）		2006年 文科省調査	本学2年生 調査*	広島県 小学校教員
A 教材研究・指導の準備・評価などにICTを活用する能力（B：つくる自己用）		70%	34%	73%（10位）
A-1	教育効果ICT計画	59%	19%	
A-2	教材資料収集活用	77%	49%	
A-3	印刷提示資料活用	73%	43%	
A-4	管理集計活用	69%	26%	
B 授業中にICTを活用して指導する能力（A：わかる）		54%	21%	57%（12位）
B-1	資料効果的提示（興味関心）	59%	26%	
B-2	資料効果的提示（課題遂行）	52%	21%	
B-3	資料効果的提示（思考理解）	53%	23%	
B-4	資料効果的提示（知識定着）	51%	15%	
C 児童のICT能力を指導する能力（B：つくる児童用）		60%	31%	63%（13位）
C-1	情報収集選択指導	72%	51%	
C-2	まとめ方指導	58%	21%	
C-3	発表表現指導	50%	28%	
C-4	知識技能指導	60%	25%	
D 情報モラルなどを指導する力（C：つかう児童用）		66%	57%	69%（14位）
D-1	発信行動責任	66%	45%	
D-2	ルールマナー	69%	58%	
D-3	正しさ安全性健康	70%	70%	
D-4	情報セキュリティ	60%	55%	
E 校務にICTを活用する能力（C：つかう自己用）		56%	28%	63%（18位）
E-1	文章資料作成	70%	36%	
E-2	情報交換	41%	21%	

H23までに100%をめざす！

※ ICT：Information and Communication Technology の略語。コンピュータやインターネットなどの情報コミュニケーション技術のこと。

* N=53（本学情報システム論受講者、2007年5月実施）

ティ掲示板もより活発になっており、教育利用も考えられる。

よくあげられるポイントは、

- (a) Scaffolding 足場かけ、
- (b) Network 連携、
- (c) Reflection 内省（多面的、多角的視野）である。

Google Earth など、生きた地図情報も国際・地域社会の情報へのアクセスを飛躍的に便利にしている。ホームページや統計データとのリンクも有効である。また、ナレッジナビゲーションと呼ばれる知の道案内も「a わかる」に寄与する足場かけのひとつである。

内省は「c つかう」にあたるが、自己反省と

ともに、他者との関係を円滑にするキーであり、新しい情報活用能力ともいえる情報リテラシという言葉は、その方向で使われている。暗黙知と形式知を繋ぐ **SECI モデル**⁽²⁾ や拡張された **KJ** 法も自己組織化によって解決策に至る効果的な取り組みである。

また、ルーブリックの統合評価も、チェック点数による診断、学習カルテや観察記録などによる形成的評価、自己および相互評価、作品などポートフォリオ評価等を総合的に取り入れていく必要が生まれている。これは、問題が生じた時に、臨機応変に対応できる生きる力を養うことでもある。

ポータル（玄関）サイトとよばれる情報の窓口も有効である。**Wiki**、**Xoops** といった情報からみの教育システムも生まれている。場合によって、**push** 型情報選択や **pull** 型要求情報を使い分け、教養を豊かにするヒント付加おすすめ情報 **recommendation** を参考にしていくのも楽しい。このような環境で、判断・主張・独立・独創・自律・自発といった自主性因子が伸ばされていくが、ハイレベルの知は、共生や共存を意識したものになる。そのような意味で、次のメタファ⁽³⁾ は興味深い。

- (a) システム（わかる、明かりを灯すロウソク）、
- (b) メッセージ（つくる、夢を表す風車）、
- (c) ハンドラ（つかう、魔法の願いハコ）

BGM や背景画にも意味を読み取り、力にすることができる。また、モンタージュのようなシナリオ構成に、言外のニュアンスを読み取ることができる。言葉には、現象を切り取るとともに、修飾してしまう過誤があり、怖れとともに用いるべきである。メディアにもそのような編集の意図は当然入り込む。境界があいまいでゆらぎのある問題や、抜き出される以外の部分からの効果が無視できない場合は、自己言及

トートロジーの夢幻ループに陥らないために、メディアや図解マップに記録しておくことも有効である。

ユビキタス時代に、日誌や日記が掲示板やブログのカタチで復活して、エンタテイン繰り込みされ、内容強化増幅されている。インターネットの歩き方は、「誰でも」という水平思考から、人生の時やエールを読み取り、モデルを再構成し、分析や合成、ミクロやマクロスケールを自在に制御できることがパスポートとなる。

シミュレーションが擬似科学に支配される危険性は、類似パターンの頻出によって増加したかのように見えているが、教育においても、ファンタジーやアナロジーの扱いに一定の見識が要求される。たとえば、メメントモリ（死を想え）は、人間性や社会性の根幹に関わっており、合理性とよばれる固定プログラム論理を越え、ダイナミックな主体性を発揮する。止揚・創発・メタ認知・進化・遺伝的アルゴリズムとよばれるような柔軟で優雅な発想法が、これからの生きる力となっていく。

少数派マイノリティの中にも、解決のヒントが隠されていることを見抜くゆとりが、突然的破壊カタストロフィを回避する。発散・収束思考による構成論的手法をさらに発展させ、イノチを取り込む創発デザインに、これからのデジタルアーキビストたる教育者は取り組んでいくべきであろう。また、円滑ファシリテーション（**facilitation** 触媒）、段取り、合意、プレゼン、コンセプトマップといった教育の舞台である場の設定にも気配りが必要である。

育てる対象の認識、伝いたい主要内容、授業デザイン、コミュニケーション姿勢、伝達力が「いつでもどこでもなんでもだれでも」のユビキタス時代のテーマである。また、ネットでの書き込みのように、発言の類型にも気配りが必要

となり、事実か、推論か、進行を促す言葉か、はっきりさせていかなければならない。発言の根拠を問われることに懲りて口を閉ざすことは、責任の所在を放棄し、参画に背を向けているに過ぎない。

6. これからの課題

2008年の現在、20世紀末によく形容された情報化社会という言葉のイメージは、**知識社会**という全体像に変革中ともいわれ始めた。そこで、これから重要なキーワードになりそうな課題について、列举してみたい。産業革命は、肉体労働を軽減する機械に裏付けられていたが、情報革命の裏方であるコンピュータは、すでに知的作業を楽にする道具として確固たる位置を占めている。**体用相**という捉え方⁽⁴⁾がある。人生においては、論理だけではなくいわゆる情や倫理で納得するパスがある。体と用は言葉に頻出するが、相も、知識や技術を人類の幸せに結びつけるためには、ぜひとも必要な観点である。

体は、全身で「わかる」ということであり、同様な意味のアフォーダンス、コーパス、オートロジーなどにも関心が生まれている。「世界に一つだけの花」という歌にもあるように、勝ち組、負け組というような差別化や意識の壁は、本来ないことに留意する。もともと多体問題（人間関係）の厳密解は存在しない。そこでは、ノミクとよばれるような柔軟なルール変更も共感や内省のもとに許容される。心の理論も、マイノリティを排除する機械的な絶対論や知識至上の虚無からは生まれてこない。

その体と関係が深い事柄に、協力現象がある。見かけでは弱くみえる存在も、強い相互作用によって集団の力を非線形的に発揮できる。その

全体構造は、マダラ階層的な生命体に似ている。インターネットの構造もそれに似たところがあって、免疫やホルモン様物質のように、とっさの出来事にも、自律的に対処、問題解決したり、一気に盛り上がるダイナミクスがある。

メディア作品も、統一的世界観をもたないやらせや安易な底の浅い偏狭な扇動では、ライフタイムも短く、見放される運命にある。幸せ感の方向は、効率追求の政治経済に惑わされながらも、普遍を求める多くの作品出演者の珠玉の言葉に代弁されている。用においても、囚人のジレンマという抜けがけに、記憶 DNA のすきまスパンドレル機能を豊かに復活させ、温故知新の要素を再発見できる。また、我々のルーツが世界にまだらに広がっているように、自己を求めての旅は、果てしない。

実践の知は、情報と関連が深い。使い古された感もある「ホウレンソウ」は、組織の健全化への道の基本でもあり、始まりのブートストラップでもある。いきいきとしたマルチメディアなノンバーバルコミュニケーションにおいては、「徳」や「信」もハイレベルの知の基本から生まれる。相は、そのような一人ひとりが輝いてみえる生まれてきた願いをもとに受発信している。参画社会は、そこに基礎をおいているといえるであろう。

参考文献

- (1) 林 義樹：参画教育と参画理論，学文社（2002）
- (2) 杉山公造他：ナレッジサイエンス，紀伊国屋書店（2002）
- (3) 村上優他：保育の創造を支援するコンピュータ，保育出版社（2006）
- (4) 吉田裕午：進化という繰り返し，広島文教女子大学紀要42（2007）