



東京学芸大学リポジトリ

Tokyo Gakugei University Repository

ユネスコ『教師のためのメディア情報リテラシー教育カリキュラム』ガイド

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2013-05-08 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 和田,正人, 森本,洋介, 村上,郷子, 菅原,真悟, 田島,知之, 上松,恵理子 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/2309/132675

ユネスコ『教師のための メディア情報リテラシー教育カリキュラム』ガイド

和田 正人*・森本 洋介**・村上 郷子***・菅原 真悟****
田島 知之*****・上松 恵理子*****

情報教育分野

(2012年9月18日受理)

1. はじめに

本論文は、ユネスコが2011年に『教師のためのメディア情報リテラシー教育カリキュラム (Media and Information Literacy Curriculum for Teachers)』として発行した冊子の日本語版の簡略版である。現在ユネスコのサイトから、Media and Information Literacy Curriculum for Teachersで検索すると、無料で英語、スペイン語、フランス語、アラビア語版がダウンロードできる。中国語も近々に掲載される。またwebでのマルチメディア教材が、www.mil-prjct.orgから、英語、スペイン語、フランス語、アラビア語、スウェーデン語で利用できる。日本語版はこの論文の共同執筆者が翻訳中であり、来年早々にユネスコの当サイトからダウンロードを可能にする予定である。

このカリキュラムは教員養成および現職の教員のメディア情報リテラシーカリキュラムとして用意されたものであり、以下のように構成されている(見出しの番号は本論文のもの)。

1. 序文
2. パート1 カリキュラムと能力の枠組み
- 2.1 序論
- 2.2 メディア情報リテラシーについての認識を統一する

- 2.3 メディア情報リテラシーの恩恵と必要性
- 2.4 教師のためのメディア情報リテラシーカリキュラムの主な項目
- 2.5 カリキュラムの枠組み
- 2.6 政策と見通し
- 2.7 民主主義の議論と社会への参加のためのメディアと情報に関する知識
- 2.8 メディアと情報の評価
- 2.9 メディアおよび情報の生産と利用
- 2.10 核となる教師の能力
- 2.11 カリキュラムを用いたMILの教授学習における教授法
- ・付録：メディア情報リテラシーの教材
3. パート2 コアカリキュラムとノンコアカリキュラム
- 3.1 イントロダクション：このMILカリキュラムをどう使うか
コアマジュール
4. モジュール1：市民権、表現と情報の自由、情報へのアクセス、民主的な対話、生涯学習
5. モジュール2：ニュース、メディア倫理と情報倫理の理解
6. モジュール3：メディアと情報のプレゼンテーション
7. モジュール4：メディアと情報の言語

* 東京学芸大学 (184-8501 小金井市貫井北町 4-1-1)
** 弘前大学
*** 法政大学
**** 総合研究大学院大学
***** FCTメディア・リテラシー研究所
***** 新潟大学

8. モジュール5：広告
9. モジュール6：新旧のメディア
10. モジュール7：インターネットの機会と挑戦
11. モジュール8：情報リテラシーと図書館スキル
12. モジュール9：コミュニケーション, MILと学習
—モジュールの頂点
ノンコアモジュール
13. モジュール10：オーディエンス
14. モジュール11：メディア, 技術と地球村
15. モジュール3, ユニット5：デジタル編集とコン
ピュータレタッチ (編集)
16. モジュール4, ユニット4：カメラショットと角
度：意味を伝える
17. モジュール5, ユニット5：国境を越えた広告と
「スーパーブランド」
・語彙集

パート2の講習時間はコアモジュールが68時間、ノンコアモジュールが24時間を必要としているものの、各国で既存のカリキュラムとの組み合わせが可能である。

英語版の冊子は192ページあり、日本語の下訳でも140ページ以上になった。そこで、本論文では、各部分を要約した。パート1では、メディア情報リテラシーの解説とこのカリキュラムの講習で教師がどのような能力を獲得できるかを中心に掲載した。パート2では、イントロダクションでカリキュラムの使い方を最初に示した。そして各モジュールで、学習の趣旨に続いて、各ユニットの主要目標、学習目標、授業方法を示し、学習活動をひとつ選んだ。このカリキュラムでの参考文献と語彙集は削除した。各モジュールの最初の()が、翻訳担当者である。

これに興味を持たれた先生方はぜひ英文を手に入れて読んでいただくと同時に、授業実践をしていただき、このカリキュラムの評価を和田正人(mwada@u-gakugei.ac.jp)までお願いしたい。我々がこのカリキュラムの日本での評価委員も兼ねており、その結果をユネスコの担当者に伝えることで改訂版が出来ることになっている。

メディア情報リテラシーカリキュラム

1. 序文 (抜粋)

(訳：森本洋介)

この『教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラム』は、グリユンバルト宣言(1982)、アレク

サンドリア宣言(2005)、そしてユネスコ・パリ・アジェンダ(2007)といった、MILに関わるすべての目標を達成しようとする長年の活動に携わる加盟国にとって、重要な資料です。この資料は2つの点において画期的です。まず、この資料は未来を見据え、ラジオ、テレビ、インターネット、新聞、書籍、デジタル公文書館と図書館を一つの基盤に融合しようという現在の傾向を描いています。従って、MILを初めて包括的に示したものだと言えるでしょう。2点目は、この資料は特に教師による使用と、公的な教員養成制度に組み込まれることを念頭に置いて設計されています。そのため何百万人もの若者の手に届き、基本能力を形成すべき発展途上段階を作り上げるために作成されています。

ユネスコはこの『教師のためのMILカリキュラム』の準備において採用される体系的・包括的なアプローチを確立するために、あらゆる手段を尽くしてきました。メディア、情報、ICTs、教育、カリキュラム研究といった、幅広い領域からの専門家によって草稿が作られ、見直され、正当性をつくるという過程を踏んできたのです。このカリキュラムを作成する作業は2008年に始まり、以下のような作業を行ってきました。まず、世界中から専門家を集め、カリキュラムを作成するための方略について助言するための会合を組織しました。そして国際的にMILを養成するための資料を計画しました。次に4つの専門委員会がカリキュラムの草稿を準備しました。2つ目の専門家グループによって草稿が見直され、南アフリカ、南米、カリブ海諸国、南アジアにおいて、ワークショップや協議会が一連の実地テストとして実施されました。そして2回目の草稿が作成され、言語と内容の編集に関する最終確認が行われました。

このカリキュラムは2つのパートに分かれています。パート1は「MILカリキュラムとコンピテンシー枠組み」であり、カリキュラムの基本理念や設計、メインテーマについて概観しています。これは『教師のためのユネスコICTsコンピテンシー枠組み』(2008)を補完するものです。パート2はカリキュラムの詳細な「コアおよびノンコア・モジュール」を含んでいます。『教師のためのMILカリキュラム』は、アラビア語、フランス語、ロシア語、スペイン語に翻訳されることになっており、いずれは他の言語にも翻訳されるでしょう。

ジャンニス・カークリンス (Janis Karklins),
Assistant Director-General, Communication and
Information UNESCO

2. パート1 (以下抜粋)

(訳: 森本洋介)

2.1 序論

図書館や公文書館やインターネットといったメディアや多様な情報提供は、市民が詳細な情報を得たうえでの判断を行うのに役立つ不可欠な道具であると、広く認識されています。メディアや多様な情報提供は、社会それ自体について学び、公の議論を維持し、コミュニティの感覚を築く手段でもあります。メディアと情報の経路は、生涯学習に多大な影響を及ぼすのです。そのため、市民はメディアや多様な情報提供の機能についての知識と、それらメディアや情報をどのようにして評価するのかについての基本的な知識を必要とします。メディア・情報リテラシーの目的は、これらの基本的な知識を利用者に知らせることにあります。

メディア・情報リテラシーは、(a) 民主主義社会におけるメディア、図書館、公文書館やその他の情報提供の機能、(b) 報道メディアやその他の情報提供が効果的に機能を発揮できる状況、(c) それらの情報提供サービスや内容を測定することによってどのように機能についてのパフォーマンスを評価するのか、についての不可欠な知識を具体化します。同様にこの知識は、メディアと情報の経路を有意義な方法で利用者に提供すべきです。メディア・情報リテラシーを通じて獲得された能力は、クリティカル・シンキング(批判的思考)スキルを備えた市民を生み出し、市民がメディアや多様な情報提供を高い質で要求することにつながります。メディアや多様な情報提供を高い質で提供することが可能になる環境を、そのような市民は集団で推進させます。

子どもにMILを推進するため、まず教師がメディア・情報リテラシーを習得する必要があります。教師に焦点を当てることは、最初に教師から子どもへ、そして最終的には広く社会にメディア・情報リテラシーを広めるという乗数効果を達成するための重要な戦略

です。メディア・情報リテラシーを習得した教師は、子どもが学ぼうとする意欲や、自立的な学習、生涯学習を推進するための能力の獲得を促していくでしょう。子どもがメディア・情報リテラシーを教育によって獲得することにより、教師はまず情報を知り、合理的に考える市民の支持者であるという役割を担うことになります。次に教師中心の教育から、学習者中心の教育へと変わっていく役割を担っていくでしょう。

伝統的な学校教育をどのように向上させるかという教育学的な戦略とメディア・情報リテラシーが結びつければ、教師はMILカリキュラムをもっと採用するようになります。MILの導入が、教育分野においてこのような変化を推進するでしょう。そしてその変化が教師の専門能力の向上に与える影響が、このカリキュラムとコンピテンシー枠組みの重要な目標です。

2.2 メディア・情報リテラシーについての認識を統一する

ユネスコのMILカリキュラムとコンピテンシー枠組みは、メディア・リテラシーと情報リテラシーという2つの異なる領域を、ひとつの言葉として統合したものです。個々の意味については図1¹に示した通りで、これらメディア・リテラシーと情報リテラシーの要素を統合したものがMILの目標および対象となります。

情報リテラシーでは情報へのアクセスと評価、倫理的な利用が強調されます。その一方でメディア・リテラシーではメディアの機能を理解し、それらの機能がどのように発揮されているのかを評価し、自己表現のために理性的にメディアと関わるという能力が強調されます。教師のためのMILカリキュラムとコンピテンシー枠組みは、両方の考えを含んでいます。メディア・リテラシー教育と情報リテラシー教育における多様な定義と概念は、探究を基礎としたスキルの発達や、様々な技術や様式が用いられているメディアや情報経路と有意義に関わる能力に重きを置きます。

情報リテラシー

情報のニーズを決定し、流通させる	情報を位置づけ、情報にアクセスする	情報を評価する	情報を組織する	情報を倫理的に用いる	情報を伝達する	情報検索のためにICTスキルを用いる
------------------	-------------------	---------	---------	------------	---------	--------------------

メディア・リテラシー⁵

民主主義社会におけるメディアの機能と役割を理解する	メディアがその機能を十分に発揮するための状況を理解する	メディアの機能に照らしてメディアの内容をクリティカルに評価する	自己表現と民主主義社会への参加のために、メディアと関わる	利用者が生み出すコンテンツを提供するために必要なスキル(ICTsを含む)を振り返る
---------------------------	-----------------------------	---------------------------------	------------------------------	---

図1 メディア・情報リテラシーにおける主要な成果・要素

ユネスコの国際研究グループは、メディアと多様な情報提供の区別および関連性について指摘しました(図2参照)。すべての関連が本文書で説明されているわけではありません。しかし、ユネスコが作成したMILカリキュラムの導入のモジュール(モジュール1)においては、関連する内容の活動が紹介されています。ここでの顕著なポイントは、教師がメディア・情報リテラシーの分野においてもっと専門的になり、これらの用語を横断的に用いることができるように精通することです。これら多くの用語はこれからも議論され続け、専門的な文脈やコミュニティの文化における実践で異なる用いられ方をするでしょう。世界的には、多くの組織はメディア・リテラシー教育(media education: ME)という用語を、メディア・リテラシーと情報リテラシー両方を指す用語として用いています。ユネスコがMILという用語を用いるのは、情報伝達基盤が融合しつつある今日の状態において、異なる認識を調和させようとする意図があつたことです。

ユネスコの教師のためのMILカリキュラムとコンピテンシー枠組みモデルは、先進国、途上国両方の教員養成制度において、メディア・情報リテラシーを習得した教師を養成するプログラムを構築するための枠組みを提供することを目的としています。ユネスコは、教育者がこのコンピテンシー枠組みを見直し、より生きた文書としてカリキュラムを改善しようとする挑戦を喚起しようということも視野に入れてあります。このため、このカリキュラムは既に過剰気味の教員養成に更なる負担をかけずに、既存の教員養成に組み込むことができるように、コア・コンピテンシーとスキルにのみ焦点を当てています。

2. 3 メディア・情報リテラシーの恩恵と必要性

MILの主な恩恵は以下の通りです。

1. 教えることと学ぶことの過程において、教師の知識を深め、将来の市民としてエンパワーします。
2. メディア・情報リテラシーは、民主主義社会におけるメディアと情報経路の機能についての重要な知識、メディアと情報の機能を効果的に発揮するのに必要な環境についての妥当な理解、メディアと情報の提供者が期待されているパフォーマンスを発揮できているかどうかを評価するのに必要な基本的なスキルを授けます。
3. メディア・情報リテラシーが獲得された社会においては、自由で独立した多元的なメディアと、オープンな情報制度の発展が推進されます。

MILの恩恵を享受するため、以下のようなことが求められます。

1. メディア・情報リテラシーは知識、スキル、態度といった能力の全体、ないし組み合わせとして理解されなければなりません。
2. MILカリキュラムは、教師がメディア・情報リテラシーを子どもに必要な道具として客観的に教えるものです。そのため、教師自身が自律した、理性的な若い市民としてメディアや情報経路と関わることができなくてはなりません。
3. 市民は、情報の生産についての知識と同様に、情報の所在(location)や消費のあり方についても知るべきです。
4. 障がい者や先住民、民族的マイノリティのような女性、男性、周辺化されたマイノリティは、情報と知識に対してマジョリティと対等にアクセスできるべきです。

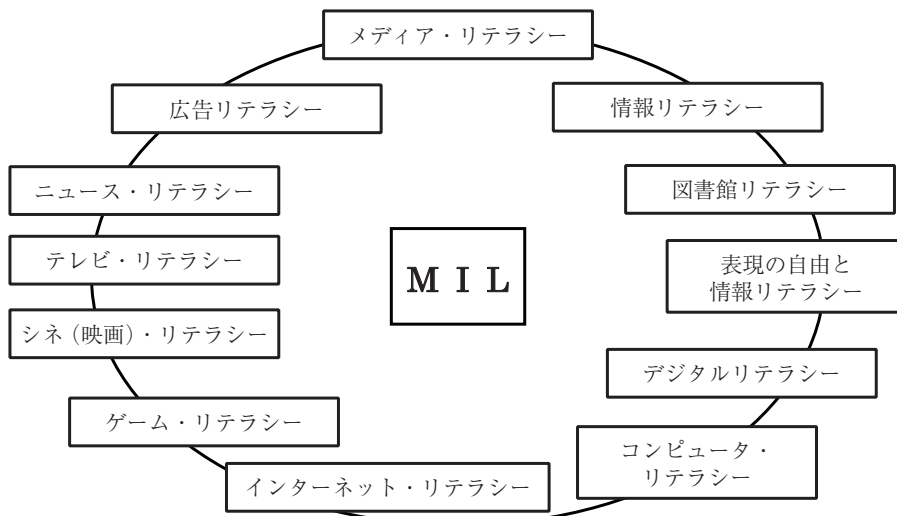


図2 MILの認識

5. メディア・情報リテラシーは、文化間の対話、成熟した理解と、人びとの文化的な理解を促進するために不可欠な道具として認識されるべきです。

2. 4 教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラムの主な項目

MILカリキュラムとコンピテンシー枠組みは、多様な国々の文脈に適用できるべきで、各文脈に即した解釈に基づいて運用できるようになっています。基本的に、カリキュラムの枠組みはメディア・情報リテラシーに「ついて」と、メディアと情報経路に関わる多様なレベルによって「通して」考えることのできるプログラムを向上させる構造について説明しています。カリキュラムがその習得を期待している知識、スキル、態度といった能力は区別されています。

2. 5 カリキュラムの枠組み

ユネスコのMIL²に関する専門家グループの提言と、

枠組みに付随したカリキュラムでのモジュールに基づき、主要な3つの関連するテーマ領域が、教師のためのMILカリキュラムの中の大枠のカリキュラムとして説明されています。それら3つのテーマは以下のものです。

1. 民主的な対話と社会参加のためのメディアと情報に関する知識と理解
2. メディア・テキストと情報源の評価
3. メディアと情報を制作し、利用すること

教師のためのユネスコのMILカリキュラムの枠組みを創りだすため、これら3つのテーマは一般的な教育と教師の成長に関する6つの主要な領域に関連しています(表1)。

2. 6 政策と見通し

すべての教育制度においてMILを体系的かつ漸進的に導入することを確固たるものにするには、国家的な政策が必須です。そのためには、国家レベルでの教育政策、表現の自由と情報の自由に関する法律、そし

表1 教師のためのMILカリキュラムの枠組み

カリキュラムの側面			
主要なカリキュラム領域	民主的な議論のためのメディアと情報の知識	メディアと情報の評価	メディアと情報の生産・制作と利用
政策とビジョン	メディア・情報リテラシーを獲得した教師の育成	メディア・情報リテラシーを獲得した子どもの育成	メディア・情報リテラシーを獲得した社会の推進
カリキュラムと評価	メディア、図書館、公文書館、多様な情報提供の知識と、それらの機能、およびその機能が十分に発揮される状況	メディア・テキストおよび情報源を評価するための基準の理解	情報およびメディア・テキストがどのように生産されるかを表現するスキル、情報の社会文化的文脈、メディア制作が、市民によってどのように利用され、何の目的で利用されるか
教育学	授業の議論における情報とメディアの統合	問題解決のため、メディアと多様な情報提供の内容を評価する	教えることと学ぶことを目的とした、利用者側から生まれたコンテンツとその利用
メディアと情報 ⁶	新聞や雑誌などの活字メディア、図書館、公文書館、博物館、書籍、ジャーナルなどによる情報	ラジオやテレビのような放送メディア	インターネット、ソーシャル・ネットワーク、情報流通基盤(コンピュータ、携帯電話など)のようなニューメディア
組織と管理体制	授業運営の知識	メディア・情報リテラシーの協働	メディア・情報リテラシーを生涯学習に応用する
教師の専門的な成長	市民教育、専門家集団への参加、自分たちの社会の統治のための、MILに関する知識	専門的な学習のためのメディアと情報源の評価および管理運営	リーダーシップと模範的な市民、教師と子どもが発展していくためのMILの推進と利用への支持

て自由に関連する諸国際法とMIL政策の共通部分を理解することから始める必要があります。

2. 7 民主主義の議論と社会への参加のためのメディアと情報に関する知識

この幅広いテーマの目的は、以下の問題に関するクリティカルな理解を進めることです。それは、どのようにメディアと情報がメディアを日常的に関わるものとして教師と子ども、市民の能力を高めていくかという問題、メディアと情報が表現の自由、多様性、文化間の対話と寛容のための道具であり、民主的な議論と良き統治に寄与するものとしての図書館と公文書館やその他の情報をどのように利用するかという問題です。図3はこの関係性を示しています。このテーマはメディアと情報の機能と重要性に関する多様な課題を重層的に含んでいます。

2. 8 メディアと情報の評価

ここでの目的は、一般的にメディア、図書館、公文書館、多様な情報により提供される、それぞれの公共サービス機能における、資料と情報を評価するための教師の能力を向上させることにあります。もう一つの目的は、それらの制度が期待された役割から逸脱した時に、教師が採りうる活動に関する知識を提供することにあります。

2. 9 メディアおよび情報の生産と利用

MILカリキュラムによって、教師はメディアと情報の基盤に関わる能力、有意義なコミュニケーションの能力、自己表現の能力を習得することができます。この能力には、国際的な倫理基準、および文化間の寛容性に基づいたメディア倫理や情報倫理の知識も含まれています。指導上の目的や子どもの学習の必要性から作成されたメディア・情報リテラシーの教材や道具を選び、採用し、発展させる能力は、教師が獲得すべきスキルです。さらに、特に探究活動やメディア制作において、

教師は子どもがこれらの道具と資料を学習において利用する手助けをするスキルを向上させるべきです。

メディア制作と利用は、子どもが自分で調査をし、反省的思考を奨励する子ども中心 (student-centred) の教授法を推進するものであるべきです。為すことによって学ぶ (learning by doing) ことは、21世紀における知識獲得の重要な側面です。メディア制作は、活動に参加可能な環境においてテキストとイメージを制作することを通して、子どもが為すことによって学ぶようになる手段として行われます。教師はこの過程において、子どもが参加型の学習を通じて能力を向上させようとしているのであれば、積極的な役割を果たさなければならないでしょう。

2. 10 核となる教師の能力

表2はカリキュラムの大きな目標と、それに関連する教師のスキルを示しています。これらのスキルはMILカリキュラムの枠組みにおける各要素について、教師が獲得を期待される核となる能力です。教師がカリキュラムの領域に関係するスキルをどの程度向上させるのかを評価する際に、表2は全体の期待される成果がどのようなべきかを示すものとして役立つでしょう。

以下の能力のリストは、MILカリキュラムのモジュール、ユニット、テーマと対応するものであり、教師がモジュールを通じた活動によって獲得すべき特定の知識とスキルを重視しています。

MIL コンピテンシー

1. 民主主義社会におけるメディアと情報の役割について理解する：モジュール 1, 2, 9
2. メディアの内容とその利用について理解する：モジュール 2, 3, 4, 10, 5
3. 効果的かつ効率的に情報にアクセスする：モジュール 1, 7, 8
4. 情報と情報源をクリティカルに評価する：モジュール 3, 5, 7, 8, 9

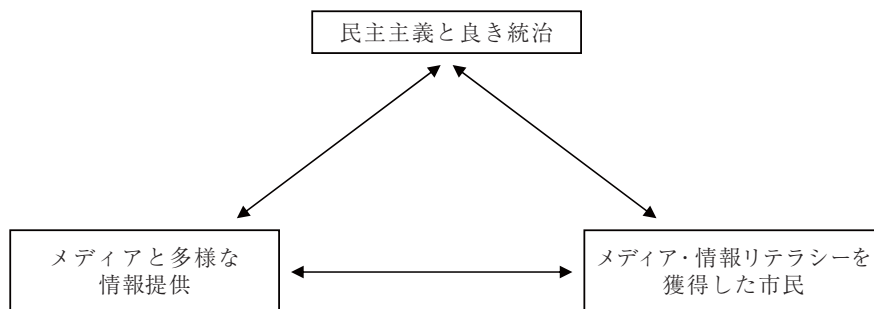


図3 民主主義と良き統治におけるMILの重要性

表2 ユネスコのメディア・情報リテラシー (MIL) カリキュラムの目標と教師のスキル

カリキュラム領域	カリキュラムの目標	教師のスキル
政策と見通し	MILに必要な政策と見通しに教師が敏感になること	教師はMILを推進するのに必要な政策, それら政策が教育においてどのように認識されているかを理解しなければなりません。教師はMILが生きる力や市民教育の文脈にどのように寄与しているのかを理解すべきです。
カリキュラムと評価	MIL教材と利用を強調すること	教師はメディア・情報リテラシーが学校のカリキュラムでどのように活用されているのかを理解すべきです。教師はメディア・テキストと情報源を報道メディアやその他の情報を比較しながらクリティカルに評価できる必要があります。そのためにメディアと情報源から幅広い判断材料を選択します。教師は子どもがMILを理解しているかどうかを評価するスキルを獲得しなければなりません。
メディア・情報リテラシー	図書館や公文書館, インターネットのようなすべての範囲のメディアと多様な情報提供に関する知識を獲得すること	教師は, メディアと多様な情報提供がどのようにメディア様式に展開されているのかを知り, 理解する必要があります。活字メディアから新しいメディアまで, 多様で利用可能な技術を用いて異なるオーディエンスに情報を伝えるスキルを教師は向上させるべきです。教師は多様なメディアと情報源を用いて, 子どもがクリティカル・シンキングや問題解決能力を獲得し向上できるようにする必要があります。
組織と管理運営	教師がすべての教えることと学ぶことに効果的に参加し, それを達成するためのメディアと情報教材を組み込むための授業空間を組織する能力を向上させること	メディア・情報リテラシーを獲得した教師は, 授業運営の方法を理解すべきです。そのような教師は, 市民教育や生涯学習のためにメディアや多様な情報を教えることと学ぶことに最大限に活用する状況を創り出すことができます。また, 授業では生き立ちやジェンダーに偏見のない視点や, 多様な観点を尊重する空間を創りだし, 学習を進めるスキルを持つ必要があります。
授業方法	メディア・情報リテラシーを教えるために, 教師が自身の教育実践を変化させていくこと	メディア・情報リテラシーを獲得した教師は, メディア・情報リテラシーを教えるのに必要な授業方法のスキルを獲得すべきです。そのような教師は, 良き統治や発達, 文化間の対話の観点からMILを教える能力を有する必要があります。また, 子どもがメディア・リテラシーと情報リテラシーを学ぶ最初の段階として, 子どものメディアとの関わり方, メディアへの対応に関する知識を獲得すべきです。また, 子どもにとって意義のある学習経験を創りだし, 子どもが将来の市民としての素養を獲得するために, 教師は中心的な概念, 探究の道具, MILの構造について理解する必要があります。
教師の専門能力の向上	生涯学習と専門性の向上のためのメディアと情報教材に焦点を当てた教員養成を推進すること	教師は情報にアクセスするためのメディアと技術の利用に関して必要なスキルを有し, 自らが専門能力を向上させるための教科の知識と教授法の知識を獲得する必要があります。

5. 新旧のメディア様式を応用する :
 - モジュール 6, 7, 3, 4,
6. メディアの内容の社会文化的な文脈を見定める :
 - モジュール 1, 2, 3, 11
7. 子どものMILを促進し, 必要な変化を遂げる :
 - モジュール 1, 9
2. 11 カリキュラムを用いた, MILの教授・学習における教授法
 1. 課題探究
 2. 問題解決型学習 (PBL)
 3. 科学的探究
 4. 事例研究
 5. 協働学習
 6. テキスト分析 : 記号的な分析
 7. 文脈分析 : メディアの所有と言論の自由との関係など
 8. 翻訳 : 新聞記事をポッドキャストラジオの記事に翻訳することなど
 9. シミュレーション : 専門家のチームになったつもりで作品を作るなど
 10. 制作

2. 13 付録：メディア・情報リテラシーの教材 (省略)

3. パート2 (以下全て抜粋)

3. 1 イントロダクション：このMILカリキュラムをどの様に使うか

(訳：和田正人)

3. 1. 1 MILカリキュラムのターゲット・オーディエンス (target audience)

このカリキュラムでは、主な対象を教師とし、教員養成や現職の小学校～高校などの教師に対する研修も含めています。したがって、このカリキュラムは、大学の教育学部など教員養成課程を持つ教育機関向けに特別に設計されたツールです。またうまく応用させることで、教育学部以外の学部、NGO、官庁、他の社会的組織においても、MILが関連する分野であればこのカリキュラムをきちんと用いることができます。

3. 1. 2 MILカリキュラムの主な特徴

メディア情報リテラシー (MIL) は、かつては別々のものとして区別されていた学習領域をひとつにまとめる試みです。MILによって、メディア、図書館、公文書館やそれ以外の情報が、どのように作用するのか、どのようにメッセージとその価値を伝えるのか、どのように使われるのか、そして提供された情報がどのように批判的に評価されるのかということに関し知識と理解を得ることができます。

MILカリキュラムは総合的かつ包括的に作られています。また、本カリキュラムは、絶対的なものではなく、状況に応じて構成を変化させられるようなアプローチで開発されており、内容は全てモジュール形式で示されます。

このカリキュラムのモジュールは、以下のセクションの全部または一部を含みます。

- 1) 背景と根拠
- 2) 主要項目
- 3) 学習目標
- 4) 授業方法と活動事例
- 5) 薦められる評価
- 6) 資料

1) 背景と根拠のセクションでは、内容と文脈を概説して記述することで、モジュールごとのトピックを取り上げています。重要なことは、ここでは全てについて解説されるわけではなく、教師が後で自分自身で探索できるように、考え方やその方向性についてのみ説明されています。

3) 学習目標では、教師はそれぞれのモジュールの主要な目標とともにモジュールを終えた後に、自ら示すことができるスキルと知識を確認します。どのような計画で使うとしても、MILカリキュラムのモデルと能力の枠組みの全体の文脈の中で考えられねばなりません。

4) 授業方法と活動事例にも同じことが言えます。各々のモジュールにおいて、スキルと知識を得るための多くの方法が開発されているものの、これらの授業方法と活動は単なる例とみなされるべきです。言い換えると、教師は、地域性のある、あるいはより文化的に結びついた活動を準備するための基礎として、これらの授業方法と活動を使うことを奨励されます。このような教師の努力を助けるために、ユネスコはMIL関連の活動のデータベースを提供し、それを促進しています。

5) 薦められる評価に関するセクションは、形成的評価と総括的評価への提案を含みます。これらの提言は、これまで困難とされてきた評価の実施可能性を示唆しています。それは「学習のための評価」と「学習の評価」と「学習としての評価」を含みます。

最後は、各々のモジュールと一緒に使うために、推薦される6) 資料のリストが示されます。地域性のある資料を教師自身が見つけ、このリストに加えることもできるでしょう。

3. 1. 3 MILカリキュラムの適応過程：提言

あらゆるカリキュラムの実施と適応において、教員養成を含むいずれの機関にも存在する現実的な問題を考慮せねばなりません。それは、機関の優先度と目的、既存のプログラムの内容と優先度、スケジュールと時間制約です。

3. 1. 4 統合方略

MILカリキュラムを統合するために考慮する点として、単独科目、組織的アプローチ、様々な教育要素の統合、オンライン科目の方略が挙げられます。長期的に見て、これらの方略の組合せを検討する必要があります。明らかなことは、採用された適応プロセスと統合方略は、特徴的な要因やその数に応じて、組織ごとに異なることです。ここで言う要因とは、受け入れ体制の水準、資料と専門家の利用可能性、統合の深さと範囲です。

コアモジュール

4. モジュール1：市民権、表現と情報の自由、情報へのアクセス、民主的な対話、生涯学習

(訳：和田正人)

4. 1 背景と根拠

メディア¹と情報通信技術 (ICTs) が急成長したことと、コミュニケーションと情報に収束するような現象によって、メディア・情報リテラシー (MIL) は人びとのエンパワーメントに必要不可欠になりました。MILは、教育のためにICTを利用して、情報と知識への公正なアクセスを促進するための必要条件になりました。

民主な思想伝達のための社会基盤として、そして、情報を提供する側として、メディアと他の情報提供源は民主主義と良い統治にとって主要な存在です。

このモジュールは、批判的思考法、自己表現、参加の3本柱からなります。MILは、様々な分野/領域と関連していたり重複したりするものと考えられ、次の質問から、その意図を探ることができます。

このモジュールは、MILを単に学問分野とするよりもむしろ教授や学習の過程に位置づけて表現します。したがって、このモジュールでは、他のモジュールで詳細に扱われる領域の主要項目とその概念について、まずは広く説明することで、メディア・情報リテラシー「について教える」と、メディア・情報リテラシー「を通して教える」ことの違いを、深く理解できるようにになっています。その目的は、教師自身が、メディア・情報に関するリテラシーを得ることであり、また教師自身でMILを初等・中等教育のカリキュラムに統合するために必要な能力とスキルを構築することです。

4. 2 ユニット1：メディア・情報リテラシー：オリエンテーション (2時間)

4. 2. 1 主要項目

- 「情報」と「メディア」を定めること
- メディアの重要性を明らかにすること
- メディア・情報リテラシーの主な学習目標を記述すること

4. 2. 2 学習目標

- メディア・情報リテラシーの主な学習成果/要素を特定すること
- メディア・情報リテラシーの目的を理解し、生徒と教師の今日の生活において、その重要性と関連性を理解すること
- メディアの役割を明らかにすること
- 様々なメディア・情報テキストにおいて、メディアの役割を明らかにすること

4. 2. 3 授業方法と活動

1) メディアの多面的な役割

2) 情報の入手

3) 学習活動

例：今日、生徒と教師の日常生活にあるメディアのリストを作成しましょう。これらメディアの主な役割と機能は何ですか？「リテラシー」を持って、メディアを利用することは、何を意味すると思いますか？ そのためには、どのような知識、スキル、態度が必要ですか？

4) 市民のためのMILの重要性

5) 学習活動 (省略)

4. 3 ユニット2：MILと市民参加 (2時間)

4. 3. 1 主要項目

- メディアの機能
- 市民がメディアに期待するもの
- 民主主義と良い統治へのMILの役割とその重要性
- 表現の自由、メディアの編集の独立性、メディアの多元性と多様性

4. 3. 2 学習目標

- 情報、知識、自己表現、民主的なプロセスへの参加に関わるものとして、メディアの機能を理解し、説明すること、
- こうした機能を実行するために、メディアが必要とする条件を確認すること

4. 3. 3 授業方法と活動

1) 情報へのアクセス

• 学習活動

例：図書館とインターネットの情報を用いて、昨年の、自国のあるいは世界的なニュース記事を5～10程度選び調べましょう。各々のニュース記事について、「授業方法と活動」で述べられた期待するための要因を挙げ、確認しましょう。これらの記事の中で、要因を示すための良い例となっているセンテンスはどれですか？ 報道への期待に適合しなかった記事に対して、適合するための改善案を提示しましょう。

2) 表現の自由、編集の独立、多元性と多様性

- 表現の自由と報道の自由
- メディアの多元性
- 編集の独立性
- 学習活動

例：インターネットと図書館の資料を利用して、今日の主要なメディア会社の所有権と政府による独占支配の状況を調べましょう。また、彼らの主要な株主と支援団体をリストアップしましょう。この所有権により、アクセス、表現の選択

と自由の点でどのような影響を及ぼしますか？メディアの所有権とその支配の状況を管理するために、国またはコミュニティで施行されている法律や条例を調べましょう。

4. 4 ユニット3：メディア、そして図書館、公文書館、インターネットの様なその他の情報媒体との相互作用（2時間）

4. 4. 1 主要項目

- メディアがどのように意味を伝えるか
- 描写の問題：メディアは、情報、人びと、文化、イメージ、場所などを、どのように提示するか
- 利用者、市民、オーディエンスの役割
- 利用者作成型のコンテンツの作成を通してメディアと結びつくこと

4. 4. 2 学習目標

- メディアによって使われる基本概念を理解して、記述すること
- これら概念についての知識を持つことで、利用者や市民がメディアとやり取りする際にどのように批判的思考を適用するのかを理解すること

4. 4. 3 授業方法と活動

メディア・リテラシーによって、メディアが、異なる種類の物語をどのように構築するか、提示する情報をどのように形成するか、混沌としていて理解が難しい素材を系統立てるためにどのような技術を使うか、ということを理解することです。

- 1) メディア言語と情報言語
- 2) メディア描写と情報
- 3) 制作/利用者作成型のコンテンツ
- 4) 市民と利用者/消費者としてのオーディエンス
- 5) メディアサービスの利用者/消費者としての市民
- 6) 基本的な質問

• 学習活動

例：朝起きた瞬間から夜ベッドに戻るまでの一日のすべての活動を書きとめましょう。以下グループで分析しましょう：自分はこの活動のために、どのような情報を必要としますか？たとえば、服を着るために外の温度を知る必要があります；バスに乗る前に、交通状況を知っている必要があります；ローンを組めるかどうかを知るために経済について知る必要があります。議論：日常生活において情報はどのくらい重要ですか？情報が無いために、意思決定が困難となる活動はどのくらいありますか？

4. 5 ユニット4：MILおよび教授と学習（2時間）

4. 5. 1 主要項目

MILおよび教授と学習過程の基本的な理解

- MILのための教育的アプローチ
 - MILについての教育とMILによる教育
- ##### 4. 5. 2 学習目標
- MILが教授と学習過程を強化する方法を確定すること
 - MILと関連した教育的アプローチを明らかにすること
 - その教育的アプローチを利用する活動を開発すること

4. 5. 3 授業方法と活動

MILを教えるための教育的アプローチ（パート1の最終節参照）

5. モジュール2：ニュース、メディア倫理と情報倫理の理解

（訳：和田正人）

5. 1 背景と根拠

このモジュールでは、ニュースメディア（新しいものと伝統的なもの）と多様な情報提供者が、我々の私生活と民主主義の社会において果たす役割と機能を調べます。その役割と機能とは、例えば民主的自由と情報倫理を強化し、市民の責任と市民権を構築し、透明性と説明責任の要求と促進するものです。さらに、ニュースメディアの進化は、単に社会を映す鏡であることよりも、情報の門番、チェックとバランスの機能をもつ監視者、公共の議論を手助けし市民参加を促進する者としての役割を持つことも説明されます。

5. 2 ユニット1：ジャーナリズムと社会（2時間）

5. 2. 1 主要項目

- 「言論の自由」と「出版の自由」の概念と実践の進化
- 社会におけるジャーナリズムの目的と民主主義の構造におけるジャーナリズムの役割（例えば自由、責任、透明性、説明責任）
- 21世紀における国家的あるいは世界的なジャーナリストの役割と責任（例えば鏡、門番、監視者、補助者、促進者）
- 公益のためのジャーナリズム、オーナーからの影響に対する編集の独立性
- 情報倫理の役割

5. 2. 2 学習目標

- 「言論の自由」と「出版の自由」の概念と実践の跡をたどること

- 民主主義と良い統治を強化したり遂行したりするために、ジャーナリズムの目的とその役割を詳細に描写すること、そして、
- 国家および国際社会において、公益のためのジャーナリストとプロの情報家の役割と責任が高まってきたことを評価すること

5. 2. 3 授業方法と活動

• 活動例

例：可能であるならば、受講生は、民主主義を進展させ要求するジャーナリズムの役割について、ジャーナリストにインタビューしましょう。インタビューされるジャーナリストには、オーナーの利益と公共の利益の間の潜在的な緊張関係を調整している様に、メディア報道が国家的な見地と国際的な見地との間で重要な役割を演じた時の特定の例を引用するように依頼しましょう。その後、受講生はインタビューに基づく2ページの記事を書きます。それには、メディアの特定の機能、メディアが操作した方法、対処された重要な問題を書きます。

5. 2. 4 薦められる評価

- 読んだものやインタビューの結果に関する評価の記載
- メディアと民主主義に関連した問題に関するエッセイまたはブログ
- グループの学習活動（例えばワークショップ、クラス議論など）への参加

5. 2. 5 詳細な考察のための項目

- 新聞統制の事例研究
- プロパガンダ対ジャーナリズム

5. 3 ユニット2：自由、倫理、説明責任（2時間）

5. 3. 1 主要項目

- 出版の自由、表現の自由、情報の自由と情報倫理
- 倫理コード、実践コード、ニュース編集室での世界的な価値：ジャーナリストと情報のプロのためのガイドライン
- 取材とニュースの処理における報道倫理（倫理委員会、オンブズマン、独立報道評議会/報道遵守委員）
- 報道の自由の擁護とメディアの監視者
- 市民の権利と責任：ジャーナリストと市民をつなぐこと
- 市民報道と利用者作成型のコンテンツ

5. 3. 2 学習目標

- 出版の自由、表現の自由、情報の自由の普遍的な原理及び、それが、ニュース報道にどのように含まれるか、について描くこと

- 個人的、専門的、世界的なレベルで、ジャーナリズムと情報のプロの実践に倫理がどのようにあてはまっているかを分析すること
- 報道の自由と責任の追求と保護のために、報道の自由の擁護とメディアの監視者の役割を評価すること
- ジャーナリズムと情報のプロの実践の一連の中で、市民の権利と責任の関係を説明すること
- メディアコンテンツを生成したり、公共の議論を民主的に進めたりする活発な参加者として、市民的な報道、市民の役割の進展、素人のジャーナリストについて理解して分析すること

5. 3. 3 授業方法と活動

- 1) 報道倫理のコード（応用）
- 2) 情報の専門家のための倫理コード（応用）
- 3) 学習活動

例：学生が求められることは、例えば出版/表現/情報の自由の妨害やジャーナリズムの非倫理的な行為について、（毎日）観察したジャーナルや日誌を記入し、コースの終わりにそれらを統合して記録を残すことです。

5. 3. 4 薦められる評価

- メディア・ログ
- 研究報告（例えば、報道の自由の評価、活動規範、市民的報道）
- テレビ映画の視聴についてインタビューしたレポート
- グループ学習活動への参加（例えば、ワークショップ、クラスの議論）

5. 3. 5 さらに考察のためのトピック（省略）

5. 4 ユニット3：何がニュースを作るのか — 基準の探索（3時間）

5. 4. 1 主要項目

- ニュースの価値と報道の価値を評価するための基準
- ニュースにするための判断やニュースを形成することを考慮すること

5. 4. 2 学習目標

- ニュースの価値や、出来事、人、思考の価値について評価する際に使われる基準を記述すること
- ニュースにする判断やニュースを形成する際の基本原則を批判的に議論すること

5. 4. 3 授業方法と活動

- 1) テキスト分析
- 2) 文脈分析
- 3) ニュース分析と自己評価

5. 4. 4 薦められる評価

- テキスト分析/文脈分析/ニュース分析に基づく課題

- グループ学習活動（例えばワークショップ、クラス議論）への参加

5. 4. 5 より詳細な学習のためのトピックス (省略)

5. 5 ユニット4：ニュースの開発過程：5W1H を越えて（3時間）

5. 5. 1 主要項目

- ニュースを確認して、ストーリー（ニュース開発の過程）を認識すること
- ジャーナリズムの本質としての実証性の原則

5. 5. 2 学習目標

- ニュースのストーリーとして、ニュースのアイデアからニュースを書くためのデータ集めまで、どのように展開されていくのかについての過程を描くこと
- 実証性の規律についての中心となる原則について、ジャーナリズムから区別するものとして理解し、ニュース制作過程にその原則がどの様に適用されるのかを理解すること
- ニュース報道が、誠実さと正確さの報道的な標準を満たすために、確証の技術が、どのように適用されるかについて分析すること
- ジャーナリスト、ニュースソース、上級編集者とメディアのオーナーの関係を理解して、記述すること

5. 5. 3 授業方法と活動

- 1) 新しいメディア組織への視察
- 2) プロセス探究（ニュース・リポーターの1日）
- 3) テキスト分析
- 4) 制作
- 5) メディアのログ

5. 5. 4 薦められる評価

- メディア・ログ
- ニュースの制作
- 視察学習、実地訓練、テキスト分析についてのレポート
- グループ学習活動（例えばワークショップ、クラス議論）への参加

5. 5. 5 より詳細な分析のためのトピック

- ニュースソースとニュース取材技術（ICTsの使用を含む）
- ニュース範囲の適切さ

6. モジュール3：メディアと情報の リプレゼンテーション

(訳：和田正人)

6. 1 背景と根拠

メディア・情報リテラシーを習得するためには、我々は、メディアの画像またはリプレゼンテーションを調べる必要があります。さらに、画像の周りの文脈や、時には、見えない物についての文脈を調べる必要があります。メディアは社会を指揮し、活性化させる多くの力がある一方、我々が要求し受け入れることができるストーリーとリプレゼンテーションを提供することによって、社会を反映するものでもある、ということをお認めることが重要です。

6. 2 ユニット1：ニュース報道と映像の力（3時間）

6. 2. 1 主要項目

- 事例研究：ニュース報道
- ビジュアルの力
- 災害のリプレゼンテーション
- ジェンダーのリプレゼンテーション

6. 2. 2 学習目標

- 特定のイベントについてのニュース報道でのリプレゼンテーションを分析すること
- 主流のメディアで見つかるリプレゼンテーションに代えて、別のリプレゼンテーションを提供するニュース報道を調べる
- オーディエンスと描写される主題に関するリプレゼンテーションの影響を評価すること
- メディアと情報システムにおいて、ジェンダーのリプレゼンテーションを分析すること

6. 2. 3 授業方法と活動

例：東日本大震災、ハイチの地震、アジアの津波、ルワンダの大量虐殺のような主要なイベントのニュース報道を調べて分析しましょう。この事例研究は、これらのイベントにつながるニュース報道のイメージ、そして人や出来事のリプレゼンテーションに焦点を当てねばなりません⁵。そして、これらのイベントへの主流メディアによる報道に現れたイメージを見つけるために、受講生はインターネットで調べることができます。

• ジェンダーの平等と女性の権利拡大

女性とメディアに関して2つの主要な展望があります。ひとつは、メディアで働いている女性の地位に関してであり、もうひとつは、メディアにおける女性の報道やイメージについてです。

6. 2. 4 薦められる評価

- ニュース報道の映像の分析と評価—技術/デザイン
の構成要素を含むこと

- 市民権の発展に最も寄与すると思われる報道の確認と評価
- オーディエンスへの映像の影響の評価

6. 3 ユニット2：多様性とリプレゼンテーションにおけるメディアコード（2時間）

6. 3. 1 重要概念

- メディア・コードと倫理
- いろいろなメディアへのコードの適用
- コードと規則の評価

6. 3. 2 学習目標

- 様々なメディアのための多様な倫理コードを検証すること
- いろいろなメディア・イメージとテキストに倫理コードを適用すること
- 倫理コードに基づいてメディア・テキストを評価すること
- 倫理コードの目的と効果を評価すること
- 倫理コードについての提案/変更を提唱すること

6. 3. 3 授業方法と活動

- 学習活動

例：あなたの地域の中に存在するガイドラインの実践/倫理コードを調べましょう。これらのコードを作成するために、誰が責任を持つかを確認しましょう。コードに含まれる重要な領域をまとめ、その目的を説明しましょう。それは市民と消費者の利益をどの様に支えますか？これらの規則は、メディア産業にどのような影響を及ぼしますか？

6. 3. 4 薦められる評価

- 多様な倫理コードの重要な領域の概要
- これらのコードのいろいろなメディア・テキストへの適用
- 倫理コードの改訂（変更や追加）

6. 4 ユニット3：テレビ、映画、出版（2時間）

6. 4. 1 主要項目

- 主要作品—成功の常道
- 映画のリプレゼンテーション
- 本のリプレゼンテーション
- ハリウッド、コミュニティと先住の物語

6. 4. 2 学習目標

- 現在のテレビ番組と主要映画の成功を明らかにすること
- 映画、テレビと印刷物（本を含める）においてリプレゼンテーションを評価すること

- 映画やテレビのための取り扱いを展開すること
- ネットワークのスケジュールにあるテレビ番組の配置を調べること

- 広告においてジェンダーのリプレゼンテーションを分析すること

- リプレゼンテーションにおいて技術的な方略を分析すること

- テレビと映画で、オルタナティブで先住の物語を調べること

6. 4. 3 授業方法と活動

- 活動

例：最近の成功した主要な映画を研究するために、インターネットを使用しましょう。Box Office Guruのようなウェブサイトを見ましょう。または、国際的な興行をおさめた5つの映画のリストを作成しましょう。できれば、これらの映画の各々の予告編をオンラインで見るか、あるいは、1つの映画を全部見ましょう。筋書きの中心としてのリプレゼンテーションは誰か、あるいは何かを述べましょう。このリプレゼンテーションがどのように観衆にアピールしているかについて説明しましょう。

6. 4. 4 薦められる評価

- テレビ番組と現代映画の分析
- 技術的な戦略と形式が内容とリプレゼンテーションに影響することへの評価
- オルタナティブ、また土着の物語を提供するための全国的な映画組織と独立した製作会社の調査と評価

6. 5 ユニット4：リプレゼンテーションと音楽ビデオ（2時間）

6. 5. 1 主要項目

- 音楽ビデオの分析
- リプレゼンテーション
- 音楽と社会的変化
- 絵コンテの利用

6. 5. 2 学習目標

- 音楽ビデオのために絵コンテと加工技術を使用すること
- ジェンダー、人種、性に関する強調されたリプレゼンテーションから音楽ビデオを分析すること
- 「オルタナティブ」音楽のリプレゼンテーションを調べること
- 主流メディアのリプレゼンテーションとオルタナティブ・メディアのリプレゼンテーションを比較すること

6. 5. 3 授業方法と活動

例：メッセージを伝える音楽ビデオのために、歌詞を選び、オリジナルの絵コンテを準備しましょう。歌詞が意味するイメージを慎重に考えましょう。このリプレゼンテーションをより強くする技術的な要素を選びましょう。

- ・この歌のビデオがすでにあるならば、そのビデオと自分の絵コンテを比較して、イメージと技術の相違点に注意しましょう。

6. 5. 4 薦められる評価

- ・リプレゼンテーション、技術的な要素、イデオロギー、価値を含むメッセージに基づく現代の音楽ビデオの分析と評価
- ・選択した歌詞のための絵コンテの作成

7. モジュール4：メディアと情報の言語

(訳：田島知之)

7. 1 背景と根拠

このモジュールは様々なメディア言語に関する知識を獲得するための、教師のトレーニングを目的としています。それによって情報とメッセージが伝えられる方法を理解します。またメディアおよび多様な情報提供者からの情報やアイデアの解釈が、使われる言語の種類とどのように関連しているか、理解することができます。

7. 2 ユニット1：メディア・情報テキストを読む (2時間)

7. 2. 1 主要項目

- ・情報テキストのなかのコードときまり/約束事を調べる
- ・意味を分析する：シンボルと視覚的言語
- ・メディア言語を探る—写真とビデオのコラージュ

7. 2. 2 学習目標

- ・様々なメディア・情報テキストで意味の伝達に使われる、コードときまり/約束事を識別すること
- ・地元のコミュニティや国際的なコミュニティにおいて様々な目的で使われる、サインとシンボルを識別すること

7. 2. 3 授業方法と活動

例：以下のメディア・情報テキストで使われる技術的・象徴的なコードときまり/約束事をいくつか挙げてみましょう。どんなメッセージや情報がそれらのコードを通して伝えられるでしょうか。連続メロドラマ、観光パンフレット、ドキュメンタリー映画、連続ホームコメディ、政

治広告。

7. 2. 4 薦められる評価

- ・様々なテキストのコードときまり/約束事の分析
- ・コミュニティにおけるサインとシンボルの分析
- ・地域や国の絵はがきで使われるコードの分析と評価
- ・コラージュの創作

7. 3 ユニット2：メディアとメッセージ：活字と放送のニュース (2時間)

7. 3. 1 主要項目

- ・ニュースメディアのコードときまり/約束事の分析
- ・ニュース記事へのコードときまり/約束事の適用
- ・メディア言語と意味：ニュース・情報の評価と分析

7. 3. 2 学習目標

- ・ある出来事についてのテレビとラジオ、新聞の報道で使われるコードときまり/約束事の分析
- ・特定のニュース記事にこれらのコードときまり/約束事を適用すること
- ・ひとつのメディアとその特定のコードときまり/約束事が、メッセージを形成するやり方を評価(evaluation)すること
- ・特定のメディアを利用して伝達される情報を評価すること

7. 3. 3 授業方法と活動

例：ある政府が環境保護に影響を及ぼす法改正をおこなう方針です。政府高官は政府の立場を正当化する演説をおこないました。若者の大集団が抗議をおこない、抗議者と警察のみみあいが発生しました。

- ・この出来事がどのように新聞やラジオ局、テレビ局で報道されるか予測しましょう。メディアによって報道はどのように違うでしょうか。それはなぜでしょうか。その違いはそれぞれのメディアの特性にどの程度基づいていますか。

7. 3. 4 薦められる評価

様々なメディアにおいてニュース報道となりうる類のものを説明し評価する。

7. 4 ユニット3：映画ジャンルと語り (2時間)

7. 4. 1 主要項目

- ・映画ジャンル
- ・映画の技術的・象徴的コード
- ・映画の一場面の絵コンテ作り

7. 4. 2 学習目標

- ・様々な映画ジャンルと、それらに関連するコードと

きまり/約束事(映画の技術や題材, テーマ, 登場人物, おさまりの筋立て, 状況, 設定)を識別すること

- 映画において意味を伝達するのに使われる特定の技術的・象徴的なコードを識別すること
- 特定ジャンルのコードときまり/約束事を含んだ一場面の絵コンテを作成すること
- 外国で人気のある映画ジャンルで使われるコードときまり/約束事を識別すること

7. 4. 3 授業方法と活動

例: 自分が好きな映画ジャンルのリストを作成します。それぞれのジャンルを特徴づける主要な要素を特定しましょう。それらの映画のうち, ひとつの映画の一場面を見て, 以下を書き出します: 筋, 設定, 登場人物のタイプ, 音楽, 照明, 特殊効果, 編集, カメラワーク。それらの要素を使用することで伝えられるメッセージと価値観はどのようなものでしょうか。各種の要素を変えることで, その場面の意味はどのように変わりうるか, 説明します(例えば設定やサウンドトラックなど)。

7. 4. 4 薦められる評価

- 映画の場面の分析
- 映画の場面の絵コンテ制作
- 映画ポスター分析
- 映画の比較

7. 4. 5 さらに考えを深めるための項目

- 映画でのサウンドトラックの使用
- 音響効果技師の仕事
- ドキュメンタリー映画のきまり/約束事

8. モジュール5: 広告

(訳: 田島知之)

8. 1 背景と根拠

広告はどのような形であれ, 地球上のほとんどあらゆる場所に到達します。企業や組織, 市民, 政府は商品やサービスを宣伝するために, また情報や信条, 価値観を伝達するために広告を利用します。広告によって伝えられる情報やメッセージは, 市民による意思決定のために不可欠です。今日の私たちの社会における広告の重要な役割を考えると, 教師は効果的な広告の制作に使われるものを理解し, 情報源としての広告を評価(evaluate)できる必要があります。さらに, 市民が企業や政府当局者に対して広告についてのフィードバックをするための仕組みについて, 教師が学ぶことは重要です。

8. 2 ユニット1: 広告, 収益, 規制(2時間)

8. 2. 1 主要項目

- 広告規制の分析
- 最新広告への規制の適用
- 収益モデルとしての広告

8. 2. 2 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- テレビの重要な収益源としての広告を調査すること
- 広告産業における規制の目的と効果を検討し評価(assess)すること
- 既存の規制を最新の広告の例に適用すること
- 広告が番組やメディアの内容に及ぼす影響を評価(evaluate)すること

8. 2. 3 授業方法と活動

例: ある局を選び, 1, 2時間番組を見て, あるいは聴いて, その間に放送された広告をリストにしましょう。番組への広告がなぜそこに挿入されているのか説明します。また番組本編内での広告やプロダクト・プレイメントがあれば書き留めましょう。ターゲット・オーディエンスに到達するためにこの枠で使われている広告戦略の効果を評価します。

8. 2. 4 薦められる評価

- 広告分析と規制をもとにした評価
- テレビ番組, 広告と収益の調査と評価

8. 3 ユニット2: パブリック・サービス・アナウンスメント(3時間)

8. 3. 1 主要項目

- パブリック・サービス・アナウンスメント(PSA)の分析
- パブリック・サービス・アナウンスメントの創造プロセスと企画

8. 3. 2 学習目標

- 様々な問題についての情報を伝える手段としてのPSAを複数分析すること
- 選択した問題についてのオリジナルPSAの企画を作成すること。目的, メッセージ, ターゲット・オーディエンス, 技術的・創造的戦略についての記述を含みます
- PSAをつくること
- コミュニケーション戦略とPSAを, 情報と意図したメッセージの伝達, ターゲット・オーディエンスへの到達, という観点から評価(evaluate)すること

8. 3. 3 授業方法と活動

例: 教師はサンプルのなかからPSA(パブリック・

サービス・アナウンスメント)を視聴し、その絵コンテを作成することで、より詳しく「分解(脱構築)」してもよいでしょう。PSAを繰り返し見る必要があります。ファシリテーターは各フレームで一時停止して、見たり聴いたりしたものを絵コンテに記述できるようにする必要があります。サンプルの絵コンテは<http://www.storyboardsinc.com/>で入手できます。

8. 3. 4 薦められる評価

- PSAのコンセプトと計画
- 完成品：メディア・テキストとしてのPSA—発表とディスカッション

8. 4 ユニット3：広告：創造のプロセス (3時間)

8. 4. 1 主要項目

- 広告とスポンサー—ロケーション, メッセージとオーディエンス
- 広告における主張とアピールを評価 (evaluate) する
- 広告のデザインと制作を検討する
- 番組内のプロダクト・プレイスメント

8. 4. 2 学習目標

- 情報伝達の手段としての広告の流通過程を分析すること
- 技術的・創造的戦略を含む, 広告のコンセプト開発を探求すること
- 広告の主な構成要素と情緒的アピールを分解(脱構築)すること
- 特定のターゲット・オーディエンスに対して広告メッセージが与える影響を評価 (assess) すること
- 「アクティブ」オーディエンスの概念が広告にどのように当てはまるか説明すること。すなわち, オーディエンスがどのように意味の交渉をおこなっているかを説明すること (ある広告が成功して別の広告が成功しないことをどう説明するか)
- 最新の広告の傾向を確認すること
- 間接的な広告としての番組内のプロダクト・プレイスメントを確認すること (論説と商業的内容の混在)

8. 4. 3 授業方法と活動

例：自分の学校/キャンパスや近隣地域を想像してみます。そこにある広告やパブリック・サービス・アナウンスメント (PSA), 宣伝やスポンサーを確認しましょう。それぞれの広告/PSA/スポンサーについて短く説明します。それぞれの例でつくりだされるメッセージとイメージを説明し, 必要な情報を伝えられているか, その効果を評価 (assess) します。各例の出所を

確認します (誰がそれを作ったか, 誰が利益を得ているか)。

- 企業や機関が名前や商品やロゴを出すのになぜその場所を選ぶのか説明しましょう。これらのスポンサー/宣伝が「伝統的な」広告とどのように違うか説明します。

8. 4. 4 薦められる評価

- 広告分析—情緒的アピール, 技術的/デザインの要素, ターゲット・オーディエンスを含む。
- メディアログの記入—広告の分解(脱構築)と視聴への反応

8. 5 ユニット4：広告と政治的アリーナ (2時間)

8. 5. 1 主要項目

- 政治・選挙広告の分析
- 政治広告のガイドラインの評価 (evaluation)
- 政治広告の規制機関の評価 (evaluation)
- 国政選挙期間に適用されるメディア規制

8. 5. 2 学習目標

- 政治・選挙広告を評価 (assess) すること
- 政治広告のためのガイドラインを評価 (evaluate) すること
- 政治・選挙広告の情緒的アピールを分析すること
- 政治広告での情緒的アピールの使用を考慮して, 見識ある市民を維持するための戦略を提言すること
- 市民が選挙中に規制機関に請求するための手続きを説明すること

8. 5. 3 授業方法と活動

例：自分の国や地域の政治広告の例を集めましょう。必要なら地域の図書館で調査します。ユニット2のガイドラインを使いそれらの広告を分析します。なぜ一般市民が政治広告に関心をもちうるのか, 理由を考えましょう。目的, 伝えられる情報とメッセージ, ターゲット・オーディエンスを考慮して, それぞれの広告の効果を評価します。デザインや形式が内容を強化するためどのように使われているか説明します。

8. 5. 4 さらに考えを深めるための項目

- 企業とコミュニティのスポンサー (学校内のスポンサーや広告を含む)
- 広告における有名人の起用
- 心ある資本主義³ (Caring capitalism)—様々な企業によるマーケティングと戦略的利他行為の促進を中心とするが, 有名人の起用にも関連します。
- 心理学的属性とオーディエンス調査

9. モジュール6：新旧のメディア

(訳：森本洋介)

9. 1 背景と根拠

このモジュールでは、新しく収束しつつある技術が、政治・経済・社会的な変化の中で市民の社会参加をどのように促す役割を果たしているのかを説明します。また、新たなデジタルメディアや電子メディアの様式（オンラインニュース、ブログ、ウィキペディア、ユーチューブ、ソーシャルネットワークサービス、テレビゲームなど）が、民主主義社会においてどのように古いメディアに取って代わり、知識や情報、表現の自由、良き統治と参加へのアクセスを容易にしているのかを説明します。

9. 2 ユニット1：古いメディアから新しいメディアへ (2時間)

9. 2. 1 主要項目

- 変化と継続性—メディアの簡単な歴史
- メディアの収束とは何か
- 新たなメディアとしてのデジタルメディア
- 新旧のメディアの主な違い

9. 2. 2 学習事項

- メディアの簡単な歴史について説明できる
- 新たな技術が新旧のメディアの収束をどのように進めたのかを説明できる
- 新旧のメディアの違いと、新たなメディアが参加型の民主主義をどのように強化しているのかを説明できる

9. 2. 3 授業方法と活動

例：現実か、「構成された」ものかについてどの程度違いがあるのかを議論しながら、新旧のメディアの違いについての短いエッセイを書きましょう。エッセイでは、古いメディアと電子メディア、デジタルメディアの相違を評価しましょう。また、編集の責任、多様性、他のジャーナリズムの原則という問題が強調される必要があります。

9. 3 ユニット2：マスコミュニケーションとデジタルコミュニケーションといった新しいメディアを社会の中で使う (2時間)

9. 3. 1 主要項目

- 新たなメディアと社会的コミュニケーション—ソーシャル・ネットワークなど
- コミュニケーション技術とその発展
- 新たな技術の結果としてのマスコミュニケーションの変化と、民主主義制度の変化の相互関係

9. 3. 2 学習事項

- 社会的・政治的側面におけるデジタルコミュニケーションの効果を分析する
- 社会における現代的な課題についての情報と知識を共有するため、1つか2つの新たなメディア様式の利用について説明する
- マスコミュニケーションにおいて新たなメディアがどのように利用されているか、社会における民主主義制度と民主主義の過程に新たなメディアが与えた影響について評価する

9. 3. 3 授業方法と活動

- 1) 調査研究と授業での議論
- 2) 調査とグループでの発表
- 3) 授業での議論

• 学習活動

例：自分が扱いたいと思う特定の話題についての交流を推進するため、ソーシャル・ネットワークを利用した授業戦略を開発してみましょう。ソーシャル・ネットワークを教育的な目的のために利用する際に教師が直面するリスクと課題にはどのようなものがあるでしょうか。リスクを特定し、それらの影響を軽減するための方法を提案しましょう。

9. 4 ユニット3：教室におけるデジタルゲームを含む、双方向のマルチメディアを使う (3時間)

9. 4. 1 主要項目

- 双方向のマルチメディア、教育的なオープンリソース、教育の質を向上させるためのソフトウェアでの解決方法
- 学習者がわかりやすい環境を創り出す双方向のマルチメディア、デジタルゲーム
- グローバルな問題への意識と関心を高めるための道具としてのメディアゲーム
- 教育的なゲーム vs 娯楽のためのゲーム

9. 4. 2 学習事項

- 教えることと学ぶことにおける双方向のマルチメディア、オンラインでの議論、ブログ、ウィキ、ウィキブック、ポッドキャスト、動画投稿、ビデオ・オンデマンド、コンピュータゲームの価値を理解する
- 双方向のマルチメディア、特にゲームを利用して社会的、知的、時空間的なスキルを伸ばす
- 双方向のマルチメディア、特にデジタルゲームを教えることと学ぶことに応用する
- 数学や科学、社会科などの学術教科における概念を

説明する際に、低次もしくは高次の技術を用いた双方向のマルチメディアないしゲームを利用する

- 無料でオープンソースのソフトウェア、もしくは個人のソフトウェアを使って多様な双方向のマルチメディアを分析し、教えることと学ぶことにどのような示唆があり、影響をもたらしているのかを評価する
- 教えることと学ぶことの過程におけるオープンな教育的資料によってもたらされる影響と可能性を評価する

9. 4. 3 授業方法と活動

- 1) 双方向のマルチメディア
- 2) オンラインゲーム⁴
- 3) オープンな教育資料 (Open educational resources; OERs)
- 4) 図書館での調査とクラスでの議論
- 5) クラスでの議論

10. モジュール7：インターネットの機会と挑戦

(訳：村上郷子)

10. 1 背景と根拠

情報社会に参加することは、あらゆる年代層の市民にとって不可欠なことです。インターネットは生活を豊かにするための優れた機会を全ての利用者に提供します。インターネットは、教育、実社会および経済成長においても前向きな効果があります。手軽なデジタル化と情報の格納、さまざまな装置を通じたアクセスのしやすさに伴い、利用可能な情報資源がインターネットによって飛躍的に増えています。子どもや若者は、アプリケーションの使い方に詳しいことが多く、インターネットの利便を享受していますが、脆弱でもあります。リスクと脅威はインターネットのさらなる発展にはつきものであり、オフラインの世界に既に存在するものと並行していることが多いのです。

10. 2 ユニット1：仮想世界における若者たち

(3時間)

10. 2. 1 主要項目

- ウェブ2.0と仮想世界
- 子どもと若者のインターネット使用とオンライン習慣
- 子どもの権利に関する国際協定とその他の手段

10. 2. 2 学習目標

- 若者のインターネット使用パターンと関心を理解すること
- インターネットの利用に関する一般条件、行動規範、およびプライバシー規則について説明すること
- 若者が責任をもってインターネットを使う手助けするための教育方法や基本的ツールを活用する能力を

開発すること。そして機会、問題およびリスクの関係に若者に気づかせるような能力を身につけさせること

10. 2. 3 授業方法と活動

例：受講生にSNSに入っているか、そして/またはウェブを使っているかどうかを聞き、もしそうであるならどれくらいの頻度で使っているかを聞いてみます。ネット・サーフィンをし、自分たちのプロフィールを準備し、他の人たちのプロフィールを調べてみましょう。またインターネット・基盤（例えば、ウィキペディア）からコンテンツのアップロードやダウンロードを試してみましょう。そしてチャットルーム、オンラインの協働作業、ブログやツイッターに参加するよう受講生に呼びかけてみましょう。活動後の受講生との議論では、ウェブの教育的利点と責任ある活用、その課題とリスクに焦点を合わせるべきです。ウェブを活用する際には、いくつかの個人的な関心を書き留めて議論してみましょう。

10. 3 ユニット2：仮想世界における課題とリスク (3時間)

10. 3. 1 主要項目

- インターネット利用の課題とリスクを理解すること
- エンパワメントとインターネットの責任ある利用
- プライバシーとセキュリティ

10. 3. 2 学習目標

- インターネット利用の課題・リスクおよびそれらがどこで最も起こりうるかリストアップし、説明すること
- 新たに開発されたインターネットのアプリケーションに伴う潜在的リスクと脅威についての知識を向上させること
- 利用者の行為と犠牲者もしくは加害者になる可能性との相互依存の関係を理解すること
- 教師がより責任をもってインターネットを活用するよう、この知識を活用すること

10. 3. 3 授業方法と活動

オンライン・コンテンツに関連した課題とリスク (省略)

活動例

あなたがソーシャルネットワークの一員であれば、自分の名前をGoogleで検索してみましょう。自分に関する個人情報がどのくらい公共の場で入手可能でしょうか。ソーシャルネットワークから

削除した自分の個人情報をもまだ見つけることができるでしょうか。上記のリスクのどれが、これに関連しているのでしょうか。

11. モジュール8：情報リテラシーと図書館スキル

(訳：菅原真悟)

11. 1 背景と根拠

このモジュールでは、教育の文脈における問題解決と意思決定のために、情報リテラシーと図書館スキルとデジタルリテラシーの理解とスキルを習得することに特化しています。このことは、教師が情報の概念と情報リテラシーとデジタル技術と、今日の世界で、情報へアクセスするスキルの増加と、利用できる多様な情報源の利用、との間の関係性を理解できるようになることを意図しています。このようなスキルを集めることで、情報アクセスを通して生涯学習のための機会を提供できるでしょう。その結果、教師が知的生活活動へ継続的に参加することは確実にになります。

11. 2 ユニット1：情報リテラシーの概念と応用

(2時間)

11. 2. 1 主要項目

- 情報と情報リテラシーへの導入
- 情報リテラシーの鍵となる概念
- 情報化社会と新しい能力のインパクト
- 情報リテラシーの基準と応用
- 情報リテラシーのステージ

11. 2. 2 学習目標

- 知識情報社会における、情報の役割と重要性と情報リテラシー・スキルの必要性について記述できる
- 情報リテラシーを適用できるすべての領域の、段階や主要要素についての理解を説明できる
- 印刷物または電子的な、一般的な情報源を確認したり探したりすることができる
- 情報リテラシー基準を分析できる
- 情報ツールと情報源の、倫理的で責任ある利用について確認して、議論することができる

11. 2. 3 授業方法と活動

- 1) 情報の定義
- 2) 情報リテラシーの定義
- 3) 知識情報社会

11. 3 ユニット2：学習環境と情報リテラシー

(3時間)

11. 3. 1 主要項目

- Big6 — 6段階で問題を解決する情報ガイド

- 図書館の利用
- 学習環境と情報提供者

11. 3. 2 学習目標

- 学習のための情報伝達と情報の違いを理解できる
- 情報を組織するうえで鍵となる側面の理解を記述し示すことができる。すなわち、情報と知識を見つけるためのスキーマ（例えば図書館収集分類、目録、要約、参考文献、データベース、その他）を示すことができる
- 学習のために効果的に図書館を使うことができる。図書館が研究に関する時事的問題を示す機会を評価できる
- 問題解決のためにBig6の段階を適用することができる

11. 3. 3 授業方法と活動

情報リテラシーと問題解決のための6段階のフレームワーク（省略）について考えるよう、受講生にたずねなさい。

11. 4 ユニット3：デジタル情報リテラシー

(3時間)

11. 4. 1 主要項目

- オンライン情報の性質
- コンピュータのハードウェアとソフトウェアを調べる
- デジタル時代の著作権法。コンピュータソフトと電子データを守る
- 機会翻訳や講演をテキストにし記録することを含む、デジタルサービス
- インターネットを使った学び（例えばe-learning）
- デジタルプレゼンテーションと電子化された規格

11. 4. 2 学習目標

- デジタル情報の作成、記録、送信、配布と保存の各段階における、デジタルとアナログの違いを説明することができる
- ワープロ、ファイルストレージ、離れた場所にある情報源へのアクセス、そして人間同士のコミュニケーションのために生産ツールの基本的な機能を使うことができる
- 情報技術をアカデミックな場面や個人的な体験において、再定義するために使うことができる
- クリエイティブコモンズと著作権ライセンスを含む著作権法を理解し、適用することができる
- 検索テクニック（検索エンジンやコンテンツ提供サービス）を使ってオンラインで情報を検索できる
- 情報提供者（例えば、デジタル情報を保存する図書

館、博物館、公文書館)の役割を理解している

11. 4. 3 教育学的アプローチと活動

活動例

- ・世界遺産図書館のウェブサイトへアクセスしましょう

12. モジュール9：コミュニケーション、MILと学習—モジュールの頂点

(訳：和田正人)

12. 1 背景と根拠

このモジュールは、コアモジュールの最後であり、これまでのモジュールをすべてカバーするものです。ここでは、コミュニケーションと学習（学習理論を含んだもの）の関係を明らかにして、さらにMILがこの関係をどのように支えるかを示します。最後に、MILのための環境をつくることに助力するための変化について話し合います。

12. 2 ユニット1：コミュニケーション、教授と学習 (2時間)

12. 2. 1 主要項目

- ・コミュニケーションの定義
- ・コミュニケーションの基礎理論
- ・コミュニケーション過程としての教授学習を明らかにし、MILの知識がこの過程をどのように向上させるか
- ・MILを通してさらにMILについて教える方略

12. 2. 2 学習事項

- ・コミュニケーションについての基本的理解を示すこと
- ・コミュニケーションの基本的な理論、さらにMIL技能の応用を考慮した教授学習過程との関係について、確定し分析すること

12. 2. 3 授業方法と活動

MILについて教えるということは、メディア、図書館、公文書館、多様な情報提供者について、さらに生涯学習の役割、情報とメッセージ（例えば、「メディアと技術」が授業の科目になること）を運搬し形成することについて、敏感になり、分析することが求められます。メディアと多様な情報提供者を通して教えることは、教師自身の一部の役割と教授学習過程におけるメディアと技術の役割に敏感になり、分析することを求めることです。言い換えると、授業でメディアや技術を通して何が教えられるかです。技術やメディアの利用を通して特別な話題や主題が教えられますか？教師は、MILの技術を、教えていることにどのように応用できますか？

12. 3 ユニット2：学習理論とMIL

12. 3. 1 主要項目

- ・教育学とMIL
- ・メタ認知とは何か？
- ・メタ認知とMIL：リンクを作る

12. 3. 2 学習事項

- ・MILを学ぶ生徒のために適切な教育的方法を開発すること
- ・生徒のためにメタ認知的方略を確定して開発すること

12. 3. 3 授業方略 (省略)

12. 4 ユニット3：学校でMILのための有効な環境にするための管理

12. 4. 1 主要項目

- ・グローバルなメディア・情報リテラシーの推進：世界中の活動、政治的開発など
- ・学校にMILに着手するために求められる効果的な環境
- ・MILを学校に統合することで直面する困難と、こうした困難を乗り越えるための工夫

12. 4. 2 学習事項

- ・地域的・国際的に実施するMILの戦略を理解し説明する
- ・利害関係者のグループにメディア・情報リテラシーを促進させる
- ・学校にMILの導入を計画する時に考えられる主要概念を描く

12. 4. 3 授業方略

学習例：検索エンジンや他の資料を用いて、教師教育の機関で現存するメディア・情報リテラシーにおける計画や企画、イニシアティブを探してみましょ。国内・国際的な例を考えましょ。一つの例を選び、キーとなる領域のある場所を確定ましょ。MILを含むこのカリキュラムは、既存の計画とどのように異なりますか？この計画はどのようにして、教師がMILに興味を持つための資料としてずっと受け入れられているのでしょうか？

ノンコアモジュール

13. モジュール10：オーディエンス (8時間)

(訳：森本洋介)

13. 1 背景と根拠

このモジュールでは、いくつかの主要な問いについて学びます。その主要な問いとは、制作者・著者の背

景はどのように個々人のメディア・テキストの理解に影響しているか、テキストの構成は解釈の過程をどのように導いているか、個々人はメディア・テキストの意味をどのように読み解いているか、オーディエンスは日常生活においてメディアをどのように使っているか、といった問いです。

13. 2 主要項目

- オーディエンスと市場調査
- ターゲット・オーディエンスについての理解
- どのようにオーディエンスが意味を読み解いているか

13. 3 学習事項

- オーディエンスの意識調査—ターゲットとしてのオーディエンスと積極的なオーディエンス
- メディア・テキストの解釈の理由について理解する
- オーディエンスがどのように理解され、ターゲットにされるのかを分析する
- オーディエンスが、自らが消費し関わるメディアをどのように選ぶか説明する
- オーディエンスがメディア・テキストにどのように反応するかを分析し、その決定要因について説明する
- 制作者、メッセージとオーディエンスの関係について検証する

13. 4 授業方法と活動

人びとがどのように日常生活においてマスメディアを使っているかについての事例を収集し説明しましょう。情報、娯楽、調査、キャンペーン、理解のためのメディアの使用について考えましょう。教材となりうるような人気のあるテレビ番組や音楽をインターネットサイトから探してみましょう。それらの資料はオーディエンスがどのようにメディアを利用し楽しんでいるのかについて伝えていきますか。それら資料は、制作者が意図しているであろうことと、どのように異なって利用されていますか。

13. 5 薦められる評価

- 広告キャンペーンの概要を開発する
- MILテキストの好ましい、もしくは対立する読み方
- 学校のイメージのコラージュ
- テキスト分析
- インターネットでの調査

14. モジュール11：メディア、技術と地球村

(訳：森本洋介)

14. 1 背景と根拠

本モジュールでは、特に小さな国におけるオルタナティブなメディアが今日のグローバルなメディア環境において運営されているという議論を用いて、楽観的な展望を描きたいと思います。報道メディアのチャンネルが増えてきていることもまた議論されるべきであり、これらチャンネルがオンラインニュースサイトを含めた少数の支配的な報道局に対してオルタナティブな存在になっています。コミュニティ・メディアは学校や地域、職場に設置可能であり、大手メディアのオルタナティブになっています。これらの「小さな」メディア・チャンネルが知る権利を推進し、地方の人びとに彼ら自身の声を与えているのです。

14. 2 ユニット1：今日の地球村におけるメディアの所有権（2時間）

14. 2. 1 主要項目

- 地球規模の経済、電子公告、メディアの所有権
- コミュニケーションのパターン、メディアの所有権と管理
- 私的な（商業的）メディア、政府所有もしくは管理されたメディア、公的なメディア組織、例えば公的な放送制度
- コミュニティメディア
- 技術の融合（マスメディア・情報通信とコンピュータ）およびメディア企業複合体の登場
- 多様性と集中（メディアの連携、クロスオーナーシップ）
- 買収、合併、共同事業、合併企業
- トランス・ナショナリズム（グローバルなメディア企業）
- メディアの所有権における国際的、国内的な協定
- 独占禁止法
- 外国の所有権の限界
- その他の規制やメカニズム
- メディアの所有権、コンテンツの開発、プログラミング
- 外国のコンテンツ対国産のコンテンツ
- 外部委託、海外委託、家庭委託
- 編集の独立性と所有者の関心の間にある緊張関係

14. 2. 2 学習事項

- 異なるパターンのメディア所有権と管理について説明できる
- グローバル経済の作用と、新技術の出現、それらがメディアの所有構造と形態に対してどのように影響するかについて説明できる

- メディア所有権と管理がメディアの政策、過程、内容、変遷にどのように影響するかを評価する
- メディアの融合がコンテンツ（編集）開発の新しいアプローチをどのように促進するかを説明できる。例えば外部委託、海外委託、家庭委託など
- 既存の国際的な慣習や国内法・政策がどのようにメディアの所有構造を形成し規制するかを理解できる

14. 2. 3 授業方法と活動

- 1) 事例研究
- 2) 文脈分析
- 3) 研究プロジェクト

14. 2. 4 薦められる評価

- メディアの所有と管理に関する研究報告書
- 事例研究への参加
- 文脈分析に基づくアイデアの記録

14. 2. 5 さらに考えを深めるための項目

- メディアに関係する創造的な産業の出現
- ゲーム開発。双方向の娯楽用ソフト
- 電子出版
- 映画、ビデオ、写真
- コンピュータソフトとサービス

14. 3 ユニット2：グローバル化したメディアの社会文化的・政治的側面（3時間）

14. 3. 1 主要項目

- グローバルなメディアの社会文化的側面
 - ・ メディアと現代文化
 - ・ 文化的ステレオタイプ、偏見と偏向
 - ・ 文化同一化の危険性
 - ・ 文化の多様性と多元性の保証
 - ・ メディアと文化的寛容、理解と地球市民
- メディアの政治的影響
 - ・ 情報が2方向へ流れるメカニズム（北から南、南から南）
 - ・ 公共圏（民主的な演説）を広げる基盤としてのメディア
 - ・ 政治的社会的動員の仕組みとしてのメディア
 - ・ 世論や公的な方針の形成におけるメディアの力
 - ・ 透明性や説明責任を通じた良き統治の推進
- メディアと移民コミュニティ
- グローバルなメディアと技術の融合がどのように移民コミュニティのニーズに取り組むか
- ディアスポラな、移民コミュニティのメディア経路に関する事例研究

14. 3. 2 学習事項

- メディアがどのように現代文化に影響し、現代文化

を決定づけるかを説明し、描く

- 文化同一化と地方化という反対の過程にどのような力学が働くかを説明する
- メディアがどのように公共圏、政治参加や民主化を広めたり狭めたりしうるのかを分析する
- グローバルなメディア（衛星テレビ、ケーブルテレビ、インターネットなど）がどのように移民コミュニティの情報ニーズに取り組みうるのかを議論する

14. 3. 3 授業方法と活動

- 1) 多様なメディア形態のテキスト分析
- 2) 文脈分析
- 3) 事例研究
- 4) 問題探究型アプローチ・研究

14. 3. 4 薦められる評価

- 研究報告
- テキスト分析、文脈分析、事例研究に関する報告書
- クラスでの議論や、他の学習活動への参加

14. 3. 5 さらに考えを深めるための項目

- メインストリーム・メディア、オルタナティブ・メディア、ニューメディアにおけるジェンダーや人種・民族的な問題
- メディアと社会における性と暴力
- プライバシーと「社会への暴露」
- 民族国家の弱体化と「超国家」（世界銀行や世界貿易機関のような新たな統治機関）の出現

14. 4 ユニット3：情報の共有化（2.5時間）

14. 4. 1 主要項目

- 社会的（公的）産物と生活必需品としての情報
 - ・ 商業メディアに不可欠なものとしての広告
 - ・ メディア商品とサービスのための指標としての視聴率と発行部数
 - ・ 消費文化の危険（オーディエンスのニーズ対欲望 wants and desires）
- 日常的な情報における方略とアプローチ
 - ・ 知的財産権と公有財産情報
 - ・ 著作権と機密情報権
 - ・ 公有財産情報
 - ・ 自由でオープンソースのソフト（とCreative Commons）

14. 4. 2 学習事項

- 情報の日常化を定義する
- 情報を日常化する際の多様な方略とアプローチについて理解する
- メディアが消費文化にどのように根付いているか、特にメディア・メッセージがアイデアや商品、サービスを売るためにニーズや欲望をどのようにつくり

だしているかを説明する。

- 機密情報権と公有財産情報を区別し、情報への普遍的なアクセスと共通の利益受容のための公有財産情報の利用について理解する。

14. 4. 3 授業方法と活動

- 1) 文脈分析
- 2) 問題探究型アプローチ・研究
- 3) 知的財産権に関する研究報告書
- 4) 振り返り

14. 4. 4 薦められる評価

- テキスト分析, 文脈分析, 事例研究に関する報告書
- 事例研究・研究報告
- クラスでの議論や, 他の学習活動への参加

14. 4. 5 さらに考えを深めるための項目

- 知識情報社会
- デジタル・デバイド, 知識格差
- 情報への普遍的なアクセスに関する問題。知的財産権と公有財産情報

14. 5 ユニット4: オルタナティブ・メディアの登場 (2.5時間)

14. 5. 1 主要項目

- オルタナティブ・メディア: なぜ登場したか
・メインストリーム・メディアの公の信頼性
・情報・コミュニケーション技術の出現
・メディア習慣と消費者の好みの変化
- メインストリーム・メディアと対比してオルタナティブ・メディアを定義する
- オルタナティブ・メディアの所有権と管理所有権と管理の民主化
- オルタナティブ・メディアのオーディエンス: 異なる層 (女性, 若い人びと, 子ども, 労働者など), 周辺化された集団 (文化的コミュニティ, 移民など) など
- コミュニティの視点や, 参加と双方向アプローチのような, オルタナティブ・メディアにおけるジャーナリズムの過程
- 透明性, 多様性と表現の自由といった, 社会におけるオルタナティブ・メディアの役割
- 異なる状況において, オルタナティブ・メディアを企画し, 運営し, 維持する
・学校におけるオルタナティブ・メディア
・コミュニティにおけるオルタナティブ・メディア
・オルタナティブ・メディアにおける収入モデル

14. 5. 2 学習事項

- オルタナティブ・メディアを定義する。根拠, 特徴, 利用

- 印刷, 放送, デジタルといった多様なメディア形態を利用したオルタナティブ・メディアの事例を分析する

- オルタナティブ・メディアとメインストリーム・メディアを区別する編集過程 (企画, 制作, 配布) を説明する

- 特定のコミュニティ, 特に周辺化されたオーディエンスの興味関心を扱い, そのような人びとに声を与えるためのオルタナティブ・メディアの影響を評価する

- 学校の文脈やコミュニティにおけるオルタナティブ・メディアの創設を企画する

14. 5. 3 授業方法と活動

- 1) 事例研究
- 2) コミュニティから発生したオルタナティブ・メディアの訪問
- 3) メディア制作

14. 5. 4 薦められる評価

- 事例研究
- オルタナティブ・メディアの制作
- オルタナティブ・メディア組織を訪問する実地調査の報告書
- クラスでの議論や, 他の学習活動への参加

14. 5. 5 さらに考えを深めるための項目

- コミュニティの報告や放送
- 対立的・慎重に取り扱うべき報告, 平和報道

15. モジュール3, ユニット5: デジタル編集とコンピュータレタッチ(画像修正)作業 (2時間)

(訳: 上松恵理子)

15. 1 主要項目

- 技術の識別と使用, ビデオの上手な操作とスチール画像
- ファッションの世界におけるこの技術の使用例とニュース報道
- この技術を使用することによる利益と不利益
- フォトジャーナリズムの信頼性に関して, および, 信頼される情報にアクセスするための個々の能力に関する, この技術の影響

15. 2 学習目標

- 画像操作とメッセージと伝達された価値観の分析
- フォトジャーナリズムとファッションの画像処理技術の検討
- 画像処理ソフトの使用
- 操作された画像と受け手における影響の評価について

での確認

- 画像操作の倫理上における側面の分析

15. 3 授業方法

例：可能であれば、イメージ操作が利用可能なソフトウェアにアクセスしましょう。写真をスキャンして、ソフトウェアを使って実験してみましょう。ソフトウェアを使って変更を加えた写真が、どのような印象や意味を創り出すのかを説明しましょう。写真のインパクトや意味の持つ、これらの変更の効果の説明

15. 4 薦められる評価

- 印刷と電子メディアからの操作された画像の現在の例の分析
- 報道写真とファッション写真の事例分析への参加
- 制作演習への参加

16. モジュール4, ユニット4：カメラショットと角度：意味を伝える (2時間)

(訳：上松恵理子)

16. 1 主要項目

- メディア・テキストにおけるカメラショットと角度を探り、分析する
- カメラワークのためのショットのリストをつくる

16. 2 学習目標

- メディアと情報テキストの様々なカメラショットと角度の使用を理解し、分析する
- メッセージを運ぶオーディエンスの特定のショットとカメラの角度が、メッセージの伝えられ方とオーディエンスにどのような影響を及ぼすかについて分析する
- 政治的集会や討論などのイベント、またはコミュニティのお祭りやお祝いを把握するために適切なカメラワークを選択する

16. 3 授業方法と活動

- 本モジュールの最後に記載されているカメラショットと角度のいずれか、または複数が有効活用されているメディアと情報テキストの例を見つけるために、メディアを調査しましょう。確認したテレビ番組の一場面、映画の一場面、新聞の写真、テレビのニュース映像を検討しましょう。それぞれのテキストに使用されているカメラの「言語」を通して伝えられる意味を説明しましょう。

16. 4 薦められる評価

- メディア・テキストにおける様々なカメラワークの理解
- 象徴的、技術的コードが静止画、写真やニュース映像にどのように使用されているかの分析
- 集会やお祝いの放送のためのカメラワークの概要

17. モジュール5, ユニット5：国境を越えた広告と「スーパーブランド」(2時間)

(訳：上松恵理子)

17. 1 主要項目

- 「スーパーブランド」の魅力
- スーパーブランドの作成における使用戦略
- メッセージを伝え、ターゲットオーディエンスに到達させるというブランド作成の現在の色々な例における効果
- グローバルな広告キャンペーンを通じて伝達される主要なテーマとメッセージ

17. 2 学習目標

- ブランド戦略とその効果の分析し評価できる
- ローカルとグローバルコミュニティのブランドの影響を評価できる
- 特定のブランド戦略を通じて伝えられるメッセージと価値を分析できる
- ローカルとグローバルブランドづくりの新しい技術の役割を評価できる

17. 3 授業方法と活動

例：多国籍企業で使用されているマーケティング戦略を決定するためにオンライン調査をしてみましょう。業界誌のためのウェブサイト「広告の世代」(www.adage.com)を訪れてみましょう。自社製品を促進し、文化「を売る」ために大企業で使用されるさまざまな戦略を理解しましょう。伝統文化対現代文化について、直接的または間接的に何が暗示されるかを議論しましょう。

17. 4 薦められる評価

- 現在の広告のサンプルおよび戦略についての分析
- オンラインでの調査
- 広告キャンペーンのための概要の作成

注

- 1 Ralpf CattsとJesus Lau (2008) によって採用された。
- 2 この文書はUNESCO International Expert Group on Teacher

Training Curricula for Media and Information Literacy, 2008の
提言において記載されたものである。

- 3 社会全体を豊かにするための利益を追求しようとする事
- 4 www.darfurisdying.com www.food-force.com www.peacemakergame.com
- 5 ここではICTスキルやデジタルリテラシーは目的としていない。これはICTがそれほど重要でないということではなく、*UNESCO ICT Competency Standards for Teachers*, 2008において十分に扱われているためである。
- 6 この枠組みにおいて、新たな側面と教育制度の6つの要素をつなげるため、ICTsは「メディアと情報」に置き換えられた。これはICTがそれほど重要でないということではなく、その分野が*UNESCO ICT Competency Standards for Teachers*, 2008において十分に扱われているためである。

文 献

- Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., and Cheung, C.K. (2011). *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*, UNESCO.
<http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/media-and-information-literacy-curriculum-for-teachers/>
(2012. 9. 11取得)

ユネスコ『教師のための
メディア情報リテラシー教育カリキュラム』ガイド

A Guidebook for Media and Information Literacy
Curriculum for Teachers (UNESCO)

和田 正人*・森本 洋介**・村上 郷子***・菅原 真悟****
田島 知之*****・上松 恵理子*****

Masato WADA, Yousuke MORIMOTO, Kyoko MURAKAMI,
Shingo SUGAWARA, Tomoyuki TAJIMA and Eriko UEMATSU

情報教育分野

Abstract

This is a guidebook for Media and Information Literacy Curriculum for Teachers (UNESCO, 2011). The Curriculum is able to be free downloaded by UNESCO's Web. Original Curriculum is English and it was translated into Arabic, French, and Spanish. Japanese version of the Curriculum will be uploaded on 2013. The brochure is 218 pages. We translated all pages of it and listed the learning point of it. We recommend you original papers.

Key words: Media and Information Literacy, curriculum, teacher training, UNESCO

Department of ICT in Education, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

要旨: 本論文は、ユネスコが、1982年のグリェンバルト宣言から計画していたものを、2011年に『教師のためのメディア情報リテラシー教育カリキュラム (Media and Information Literacy Curriculum for Teachers)』として発行した冊子の日本語版の簡略版である。現在ユネスコのサイト (www.unesco.org) から英語、スペイン語、フランス語、アラビア語版が無料でダウンロードできる。日本語版はこの論文の共同執筆者が翻訳中であり、来年早々に当サイトからダウンロードを可能にする予定である。原著は、パート1でメディア情報リテラシー教育カリキュラムの概要を示し、パート2で、9つのコア・モジュールと3つのノンコア・モジュールと3つの補足ユニットから構成されている。英語版は192ページあり、パート1だけでも55ページあり日本語でも相当な量になる。そこで、本論文では、各部分を要約して20ページ以内にまとめた。パート2のモジュールでは、モジュール学習の趣旨に続き、各ユニットの主要目標と学習目標を挙げ、授業方法を項目にして、学習活動をひとつだけ選んだ。カリキュラムでの参考文献と語彙集は削除した。これに興味をもった先生方はぜ

* Tokyo Gakugei University (4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo, 184-8501, Japan)

** Hirosaki University

*** Hosei University

**** Integrated Graduate University

***** Japan Media Literacy Research Institute

***** Niigata University

ひ英文を手に入れて読んでいただきたい。また英語であれば学習補助教材がwww.mil-prjject.orgで入手可能である。時間がない現職の先生は来年早々に日本版が完成するまで待っていただきたい。

キーワード: メディア情報リテラシー教育, カリキュラム, 教師教育, ユネスコ