

# ユネスコのメディア情報リテラシーにおける コンピテンシー概念の整理

## Competency Concept in UNESCO's Global Media and Information Literacy Assessment Framework

中植 正剛\* 森山 潤\*\*

### 要旨

2017年・2018年告示の学習指導要領において、言語能力、問題発見・解決能力とともに、情報活用能力（情報モラルを含む）が学習の基盤となる資質・能力として位置づけられた。一方、国際的には、ISTE や欧州委員会やユネスコなどによって、テクノロジーの活用を通じた社会参加に関連するさまざまな定義やフレームワークが公開されてきた。このような文脈を考慮すると、今後の情報教育の実施や情報活用能力の見直しを見通して、国際的な観点から我が国の情報活用能力の特徴を把握する必要がある。そのための基礎的知見を得るために、本稿では、ユネスコによるメディア情報リテラシー（MIL）の評価の枠組みを取り上げ、そこで提示されている MIL コンピテンシーを分析して、コンピテンシー概念の整理を行った。その結果、①MIL コンピテンシーが、多様な社会的レベルにおける評価で戦略的に活用されること、②メディア・リテラシーの特徴が色濃く現れていること、③コンピュータ・サイエンスやエンジニアリングなどの技術リテラシーの視点が弱いこと、④習熟度に応じたレベル分けが明示されており、コンピテンシーの概念から見た特徴が明確に現れていること、などの特徴が把握された。

キーワード：メディア情報リテラシー MIL コンピテンシー 情報活用能力 デジタルリテラシー メディア・リテラシー

### 1. はじめに

2017年・2018年告示の学習指導要領において、「言語能力」、「問題発見・解決能力」とともに、「情報活用能力」（情報モラルを含む）が教科横断的に育成すべき学習の基盤となる資質・能力として位置づけられた。2017年・2018年の学習指導要領改定に伴い、従来の「A 情報活用の実践力」「B 情報の科学的な理解」「C 情報社会に参画する態度」の3観点8要素による情報活用能力の提示方法が改められ、「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の資質・能力の3つの柱に沿って改めて整理されるとともに、想定される学習内容として「基本的な操作等」、「問題解決・探究における情報活用」、「プログラミング」、「情報モラル・情報セキュリティ」の4つの分類が示された（文部科学省 2019と文部科学省 2020）。さらに、小学校低学年から高等学校修了までに情報活用能力を育成するための体系表例も提案されている（文部科学省 2019）。

2017年・2018年の学習指導要領で提示された育成すべき資質・能力の検討にあたっては、OECD の DeSeCo（キー・コンピテンシー）や EU のキーコンピテンシーといった、諸外国の

\* 神戸親和女子大学 准教授

\*\* 兵庫教育大学大学院 教授

教育改革における資質・能力目標についての国立教育政策研究所による調査結果が中央教育審議会の教育課程特別企画部会によって参照されたことが伺える（例えば、文部科学省 2014）。一方で、我が国の情報活用能力という枠組みについて、国際的な視点から十分に検討されてきたことを示す資料は見つからなかった。情報活用能力に関連する資質・能力についての国際的な枠組みとしては、欧州評議会（Council of Europe）によって新しいデジタル・シティズンシップのモデルが公開されたり、米国の ISTE（国際テクノロジー教育協会）によって「生徒のためのスタンダード」（ISTE Standards for Students）が公開されたり、欧州委員会（European Commission）によって「市民のためのデジタルコンピテン্সフレームワーク」（the Digital Competence Framework for Citizens: DigComp 2.0と DigComp 2.1）が公開されたり、ユネスコによって「国際的なメディア情報リテラシーの評価の枠組み：国家の準備状況とコンピテンシー」（Global Media Information Literacy Assessment Framework: Country Readiness and Competencies）が公開されたりするなど、様々な進展が見られる。このような文脈を考慮すると、今後の情報教育の実施にあたって国際的な観点から我が国の情報活用能力の特徴を明らかにするとともに、次期学習指導要領を見通した資質・能力の検討が必要であると考えられる。

## 2. 目的と方法

我が国の情報活用能力を国際的な視点から検討するために参照できる国際的な枠組みや定義としては、上述した通り、米国の ISTE による「ISTE 生徒のためのスタンダード」（ISTE Standards for Students）、欧州委員会の「DigComp 2.0および2.1」、ユネスコによる「国際的なメディア情報リテラシーの評価の枠組み：国家の準備状況とコンピテンシー」（Global Media Information Literacy Assessment Framework: Country Readiness and Competencies）などがある。これらのうち、「ISTE 生徒のためのスタンダード」（ISTE Standards for Students）については、小柳（2018）が1990年代後半からの3回の規準改訂の背景や経緯を解説しながら、2016年版（本稿執筆時の最新版）を紹介している。欧州委員会の「DigComp 2.0 および2.1」については中植と森山（2021）が概念整理を行っている。ユネスコによるメディア情報リテラシーについては、教師教育やカリキュラム開発の文脈において、教師のためのメディア情報リテラシーカリキュラムの日本の学校教育への導入と課題の検討（和田ほか 2015）や、持続可能な開発のための教育に位置づけてメディア情報リテラシー教育を導入しようとする研究（坂本 2016）や、メディア情報リテラシーのパフォーマンス評価の開発（飯尾ほか 2018）など、様々な研究の進展が見られる。また、デジタルリテラシー概念の明確化と整理におけるメディア情報リテラシーの位置づけを示す研究（坂本 2020）なども見られる。ただし、これらの研究成果においては、メディア情報リテラシーの概念やモデルの説明は見られるものの、メディア情報リテラシーをコンピテンシーの観点から整理、検討したものは見あたらなかった。そこで本稿では、UNESCO（2013a）で提示されているメディア情報リテラシーの評価を目的としたコンピテンシー（MIL コンピテンシー）に関わる記述を取り上げ、そこで記述されているコンピテンシー概念を整理することとした。

### 3. メディア情報リテラシーの概要

ユネスコは、メディア情報リテラシー (MIL) を、「批判的、倫理的、効果的な方法によって、あらゆる形式の情報・メディアコンテンツに、様々なツールを使って、アクセスし、検索し、理解し、価値判断して活用し、創造し、共有するための一連のコンピテンシーで、市民が個人的、職業的、社会的活動に参加したり携わったりすることをエンパワーするもの」と定義しており (UNESCO 2013a: 29)、「社会に関わる積極的な市民となるために、メディアやその他の情報提供者と効果的に関わり、批判的思考力や生涯学習能力を身につけるために必要な本質的なコンピテンシー (知識、技能、態度)」だとしている (UNESCO 2013b: 191)。メディア情報リテラシー (MIL) の究極的な目標は、「人々が、意見や表現の自由のような、普遍的な権利と基本的自由を行使できるようにすること」である (UNESCO 2013a: 31)。メディア情報リテラシーにおけるコンピテンシーとは、「『情報リテラシー』と『メディア・リテラシー』が重なり合う概念で表されるコンピテンシー」であり、これについて、坂本 (2016) は次のようにユネスコの取り組みを説明している。

*"ユネスコは2011年のフィズ宣言以降、メディア情報リテラシー (MIL) 教育プログラムを世界的規模で普及させるための運動に取り組んでいる。メディア情報リテラシーとは、理想的にはメディア・リテラシーと情報リテラシーという二つのコンセプトを融合し、運動としては、UNAOC (国連文明の同盟) が主導するメディア・リテラシー教育運動と IFLA (国際図書館連盟) が主導する情報リテラシー教育運動を融合しようとするものである。" (坂本 2016)*

情報リテラシーとメディア・リテラシーのそれぞれに関して、UNESCO(2013b) は、キーとなる要素を次のようにまとめている (訳は坂本 2020 による)。

#### 情報リテラシー

- ・情報の必要性を明確化・区分化する。
- ・情報の場所を特定し、アクセスする。
- ・情報を批判的に評価する。
- ・情報を組織する。
- ・情報を倫理的に利用する。
- ・情報を交流する。
- ・情報の加工のために ICT を利用する。

#### メディア・リテラシー

- ・民主主義社会におけるメディアの役割と機能を理解する。
- ・メディアがその機能を十分に発揮しうる条件を理解する。
- ・メディア機能の観点からメディア・コンテンツを批判的に評価する。
- ・自己表現、異文化間対話、民主主義的参加のためにメディアに取り組む。

- ・ユーザー・コンテンツを創造するのに必要なスキル（ICTを含む）を身につけて用いる。

情報リテラシーは、情報に関わる目的や情報を得るプロセスに焦点をあてており、情報に対するニーズや問題点を明確化したり、関連する情報を明確化したり、情報を批判的かつ責任を持って倫理的に利用することに重点を置いている。そして、それを通して、学習や意思決定という概念と強く結びついている。一方のメディア・リテラシーは、情報リテラシーと似たような関心事を扱っているが、社会におけるメディアや情報提供者の役割と機能の本質を理解することを起点にしている。さらに、コンテンツや情報を批判的に分析するという情報リテラシーが扱う内容を越えて、社会的・民族的集団がどのように表現されているのかということや、エンターテインメントとして人々に関わるようなメディアにおいて表現されている視点や意見にまで分析の対象が拡張されている（UNESCO 2013b）。情報リテラシーは、「自律的な意思決定者としての情報活用者」に焦点があてられているのに対して、メディア・リテラシーは、情報やコミュニケーションのプロセスに対してメディア環境がどのようにそれらを促進したり、形作ったり、可能にしたり、制約したりするのかを検討するものである（UNESCO 2013b）。また、UNESCO（2017b）は、同様に、情報リテラシーを「個人的、社会的、職業的、教育的な目標を達成するために効果的に情報を探し、評価し、使用し、制作することができる」能力（訳：坂本 2020）としており、メディア・リテラシーについては、

*"印刷物からビデオ、インターネットにいたるまで、さまざまな形態のメッセージにアクセスし、分析し、評価し、作成し、参加するための枠組みを提供する。メディア・リテラシーは、社会におけるメディアの役割の理解と、民主主義国の市民に必要な探究心と自己表現の本質的なスキルを養うものである。"*（訳：坂本 2020）

としている。

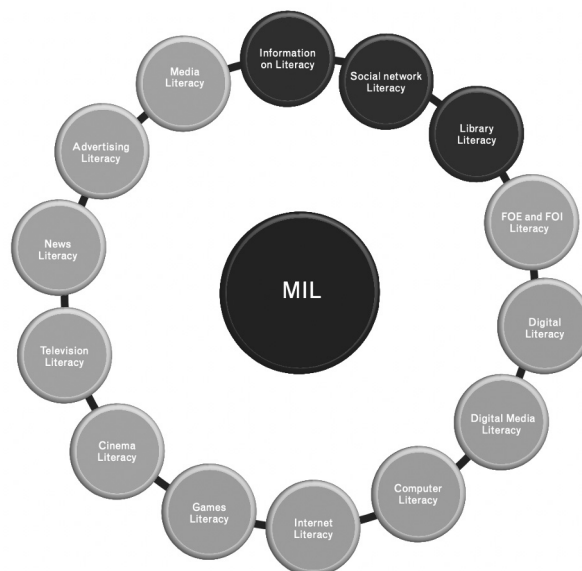
以上のような情報リテラシーとメディア・リテラシーの区別の背景として、坂本（2020）は、それぞれのリテラシーの土台となる学問が異なると説明している。

*"情報リテラシーは図書館情報学が土台となっており、情報リテラシー教育や運動を担っているのは IFLA（国際図書館連盟）である。一方、メディア・リテラシーは文字以外のメディアを基礎として発展してきた概念だが、ここでいうメディアとは主としてマスコミュニケーションを指し、カルチュラル・スタディーズを土台とした、マス・コミュニケーション学や教育学を土台にしている。"*（坂本 2020: 6）

一方で、上記のような区別があるものの、情報リテラシーとメディア・リテラシーには、次の3つの共通する要素が存在している（UNESCO 2013b: 48）。

- 1) 両者の概念の境界線を曖昧にしながら、ICT が横断的な役割を果たしている
- 2) いずれの概念も、情報やメディアコンテンツを批判的に評価する必要性を強調している
- 3) いずれの概念も、情報の倫理的利用の必要性を強調している

また、メディア情報リテラシー（MIL）は、主としてメディア・リテラシーと情報リテラシーという2つの領域の概念を融合したものでありながら、単にそれらを融合しただけのものにとどまらず、デジタルリテラシーや図書館リテラシーやコンピュータリテラシーなど、関連する様々なリテラシーを包含した概念であるものとされている（図1）。



上から時計回りに、情報リテラシー、ソーシャル・ネットワークリテラシー、図書館リテラシー、表現の自由と情報リテラシー、デジタルリテラシー、デジタルメディアリテラシー、コンピュータリテラシー、インターネットリテラシー、ゲームリテラシー、シネ（映画）リテラシー、テレビリテラシー、ニュースリテラシー、広告リテラシー、メディア・リテラシー

図1 MIL の概念図（UNESCO 2013b: 54, 囲み内は筆者訳）

ただし、図1の表現について、UNESCO（2013b）は、「メディア情報リテラシー（MIL）の様々な概念の詳細な分類法や存在論的表現を提供するものではなく、政策立案者やその他の利害関係者の間でメディア情報リテラシー（MIL）に関連して使用されている無数の用語についての認識を高めることを目的」と断っているため、ここに挙げられている諸般のリテラシーの内容を厳密に分類・追求していくのではなく、メディアの対象としてゲーム、広告、コンピュータ等の多様なメディアが関連していることなどを認識しつつ、基本的には情報リテラシーとメディア・リテラシーの融合体としてメディア情報リテラシーを捉えることが妥当であると考えられる。

#### 4. MIL コンピテンシー

ユネスコは、「教師のためのメディア情報リテラシー・カリキュラム」(Media and Information Literacy Curriculum for Teachers) (UNESCO 2011) と「国際的なメディア情報リテラシーの評価の枠組み：国家の準備状況とコンピテンシー」(Global Media Information Literacy Assessment Framework: Country Readiness and Competencies) (UNESCO 2013a) において、メディア情報リテラシーのコンピテンシー（MIL コンピテンシー）

をそれぞれ公開している。

まず、UNESCO (2011) は、教師向けのメディア情報リテラシー (MIL) の研修カリキュラムのモジュールとともに、学校教師に育成すべきコンピテンシーとしての MIL コンピテンシーを提案している。表 1 は、和田ほか (2015) によって整理された MIL コンピテンシーである。

表 1 MIL コンピテンシーの内容と関連するモジュール (和田ほか 2015)

MIL コンピテンシー	内 容	関連するモジュール
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	1,2,9
2	メディアの内容とその利用について理解する	2,3,4,5,10
3	効果的かつ効率的に情報にアクセスする	1,7,8
4	情報と情報源をクリティカルに評価する	3,5,7,8,9
5	新旧のメディア様式を応用する	3,4,6,7
6	メディアの内容の社会文化的な文脈を見定める	1,2,3,11
7	子どもの MIL を促進し、必要な変化を遂げる	1,9

このように、UNESCO (2011) は教師教育におけるカリキュラムの提案を主たる目的としているため、コンピテンシーは比較的簡潔に表現されている。一方で、UNESCO (2013a) は、「メディア情報リテラシーの評価の枠組み」(以下、MIL 評価の枠組み) (MIL Assessment Framework) において、より重層的な構造体として詳細に MIL コンピテンシーを提示している。この文書は、その名が示す通り、メディア情報リテラシーを評価するための総合的な枠組みを提示するものであるが、国家、社会、共同体、個人など、異なるレベルにおいて、異なる文脈で MIL コンピテンシーが存在しているという考え方に基づいて、評価の枠組みを 2 つの層 (Tier) に区分して提示している。

第 1 層 (Tier 1) では、国家のメディア情報リテラシーへの取り組みの準備状況の評価し、プロファイルすることを目的として、国家においてどのようなレベルや文脈でどのように評価ができるのかが、教育や政策などの 5 つのカテゴリーで示されている。このうち、評価のレベルとしては、国家や地域といった「社会全体のレベル」(Societal Level)、組織・機関のレベル (Institutional Level)、個人のレベル (Individual Level) の 3 つのレベルにおける評価があげられている。そして、これらのレベルにおけるステークホルダーを次のように提示している。

#### 第一のステークホルダー

- 教育、情報・メディア政策、ICT 開発などにおける戦略的意思決定と国際的なコ

ミットメントの実施に責任を持つ政策立案者と意思決定者。

- 公的・非公的な教育環境において、政策の策定と実施に責任を持つ教育プランナー
- 市民、特に個人の教師（在職中・養成中を問わず）、統計データの収集・分析に責任を持つ国家機関。

第二のステークホルダー

- 専門家コミュニティ、特に図書館、情報、コミュニケーション、メディア、ICTの専門家、研究者、市民団体
- あらゆる教育レベルの児童・生徒・学生およびあらゆる個人の市民/利用者
- 雇用者および産業

MIL コンピテンシーはすべての市民を対象としているが、第一のステークホルダーに見られるように、組織・機関のレベルでは教育プランナー、個人のレベルでは現職教師や教職課程に学ぶ未来の教師を特に対象として強調している。このように教師を重視していることについては、「教師は重要な知識のゲートキーパーであるため、支援とエンパワーメントが必要」であり、「メディアや情報に精通した教師は、その知識や経験を生徒に伝え、やがて生徒はメディア情報リテラシーを推進し、社会全体に影響を与えることになる」という理由が挙げられている。また、学校教育という観点からは、第二のステークホルダーで、「あらゆる教育レベルの児童・生徒・学生」が挙げられていることに留意しつつ、学習者中心の深い学びの文脈で彼ら・彼女らが関係を持つ専門家コミュニティや図書館などが挙げられていることにも留意したい。

第2層（Tier 2）は、MIL コンピテンシーそのものが提示されている層である。UNESCO（2013a）は、MIL コンピテンシーについて、次のように、知識・技能・態度・価値観に関する観察可能な成果であると述べている。

「MIL 評価の枠組み」では、メディア・リテラシーと情報リテラシーのコンピテンシーは、ICT とデジタルリテラシーとともに、統合された横断的なコンピテンシーとして評価される。・・・（中略）・・・コンピテンシーの概念は、知識、スキル、態度などの個人の内的資源や、データベース、同僚、仲間、図書館、ツール、機器などの個人の外的資源を動員して利用し、実生活の中で特定の問題を効率的に解決するための個人の能力である。MIL コンピテンシーには、人々が何を知り（知識）、何をやり（技能）、どのように自分の可能性を利用するか（態度と価値観）に関する観察可能な成果が含まれている。（UNESCO 2013a, 筆者訳）

「個人の能力」と明記されているように、MIL コンピテンシーは、第1層で提示された様々なレベルや分野において、MIL に関する個人のコンピテンシーのレベルを評価するために使用される。UNESCO（2013a）では、MIL コンピテンシーは、「MIL コンピテンシーマトリックス」という形式で、重層的な構造体として表現されている。「MIL コンピテンシーマトリックス」は、次の5つの要素で構成される（図2）。

MIL コンポーネント	MIL 主題	コンピテンシー	パフォーマンス規準	習熟度レベル
-------------	--------	---------	-----------	--------

図2 MIL コンピテンシーマトリックスの主たる要素 (UNESCO 2013a, 筆者訳)

このうち、「MIL コンポーネント」には「アクセス」「価値判断」「創造」の3つのコンポーネントがあり、各コンポーネントが4つずつの「MIL 主題」とそれに対応する「MIL コンピテンシー」を包含している (図3)。

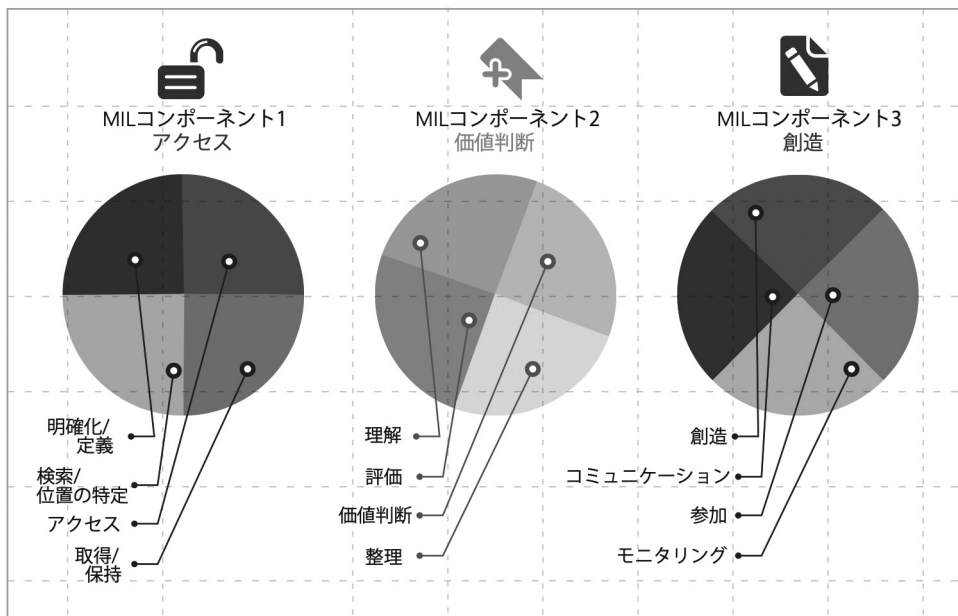


図3 MIL 主題と関連付けられた MIL コンポーネント (UNESCO 2013a p.56より引用, 筆者訳)

各「MIL 主題」には、それぞれに対して「コンピテンシー」の記述が対応付けられている。これらを一覧にしたものが表2である。



表2 MIL コンポーネント、MIL 主題、MIL コンピテンシーの概要  
(UNESCO 2013a p.57 Table 4 および p.59 Table 6 より整理。筆者訳)

MIL コンポーネント	MIL 主題	MIL コンピテンシー
コンポーネント1 (アクセス) 情報・メディアコンテンツの需要を認識し、検索し、アクセスし、取得する	1.1 情報に対するニーズの定義と明確化	1. 情報やメディア (コンテンツ) の性質、役割、範囲を様々なリソースを通じて判断し、表現することができる
	1.2 情報・メディアコンテンツの検索と位置の特定	2. 情報・メディアコンテンツを検索して位置を特定することができる
	1.3 情報・メディアコンテンツやメディア・情報提供者へのアクセス	3. メディアや情報提供者、必要な情報・メディアコンテンツに効果的、効率的、倫理的にアクセスすることができる
	1.4 情報・メディアコンテンツの取得・保有・保管・保持	4. 様々な方法やツールを使って、情報・メディアコンテンツを取得し、一時的に保持することができる
コンポーネント2 (価値判断) 情報やメディアを理解し、評価*し、価値を判断*する	2.1 情報とメディアの理解	5. 社会におけるメディアや情報提供者の必要性を理解している
	2.2 情報・メディアコンテンツ、メディアや情報提供者の評価*	6. 取得した情報やその情報源について、評価*、分析、比較、明確化ができ、当初の評価基準を適用することができるとともに、社会におけるメディアや情報提供者の価値を判断*できる
	2.3 情報・メディアコンテンツ、メディアや情報提供者の価値判断*	7. 収集した情報・メディアコンテンツとその情報源、メディアや情報提供者の価値を判断*し、真正性を確認することができる
	2.4 情報・メディアコンテンツの整理	8. 集めた情報やメディアの内容を統合して整理することができる
コンポーネント3 (創造) 情報・メディアコンテンツを創造・活用・モニタリングする	3.1 知識の創造と創造的表現	9. 革新的、倫理的、創造的な方法で、特定の目的のために新しい情報・メディアコンテンツ・知識を創造・生産することができる
	3.2 倫理的かつ効果的な方法による、情報・メディアコンテンツ・知識のコミュニケーション	10. 適切なチャネルやツールを使用して、倫理的、法的、効果的な方法で情報・メディアコンテンツ・知識を交流することができる
	3.3 積極的な市民としての社会・公共活動への参加	11. 倫理的、効果的、効率的な方法で、様々な手段を用いて、自己表現、異文化間対話、民主的参加のためにメディアや情報提供者と関わる
	3.4 情報・メディアコンテンツ・知識の生産と利用、メディアと情報提供者の影響のモニタリング	12. 創造、配布された情報・メディアコンテンツ・知識の影響をモニタリングするとともに、既存のメディアやその他の情報提供者を利用することができる

\* 訳者注：assessment や assess を「評価」、「評価する」、evaluation や evaluate を「価値判断」、「価値を判断する」と訳した

「MIL コンピテンシーマトリックス」の次の要素として、表2に示した12のコンピテンシーのそれぞれに対して、複数の「パフォーマンス規準」が示されている。例えば、「1. 情報やメディア (コンテンツ) の性質、役割、範囲を様々なリソースを通じて判断し、表現することができる」というコンピテンシーについては、次のようなパフォーマンス規準が8つ対応づけられている。

"5. 異なるタイプの情報へのニーズを満たし、情報に関する問題を解決するためには、異なる情報源（他者、グループ、組織、物）や、何かが来たり、生じたり、創造されたり、得られたりする異なる場所（図書館、アーカイブ、メディア、インターネットなど）が必要とされることを知っている" (UNESCO 2013a: 134, 筆者訳)

このようなパフォーマンス規準が、コンポーネント 1（アクセス）では36項、コンポーネント 2（価値判断）では42項、コンポーネント 3（創造）では35項記述されている（表 3）。

表 3 パフォーマンス規準 (UNESCO 2013a: 129, 筆者訳)

<p><b>1.1 情報に対するニーズの定義と明確化</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 情報・メディアコンテンツへのニーズを認識している。</li> <li>2. 情報・メディアコンテンツへのニーズを定義する。</li> <li>3. メディアや情報提供者のニーズと重要性を認識している。</li> <li>4. 行動のための形態にニーズを変換するために、重要かつ関連する概念、分野、主題とリンクした情報ニーズを決定し、特定する。</li> <li>5. 異なるタイプの情報へのニーズを満たし、情報に関する問題を解決するためには、異なる情報源（他者、グループ、組織、物）や、何かが来たり、生じたり、創造されたり、得られたりする異なる場所（図書館、アーカイブ、メディア、インターネットなど）が必要とされることを知っている</li> <li>6. 異なるタイプの情報ニーズや問題は、人、グループ、組織などといった他者の助けなしでは解決できないかもしれないと仮定する。</li> <li>7. 他の個人、グループ、組織、または層と連携し、大まかな声明や質問を策定するために協議する。</li> <li>8. 情報へのニーズに基づいて、大まかな声明や質問をアクティブな声明や質問の形に定式化し、明示的かつ効率的な方法で任意の技術を使用して、声に出したり、書き留めたり、タイプしたり、構築したり、表現したりする。</li> </ol>
<p><b>1.2 情報・メディアコンテンツの検索と位置の特定</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. 適切な情報、メディアコンテンツ、情報提供者、手段、ツールを見つけるための検索方略を立てる。</li> <li>10. 情報やメディアコンテンツを探し出すことができる場所である、情報制作者やメディア機関の社会における役割と機能を知っている。</li> <li>11. あらゆる機器・ツールや場所を使って、情報・メディアコンテンツが配置されている可能性のある物理的・仮想的な場所やサイトを探索し、決定し、位置づける。</li> <li>12. 情報・メディアコンテンツの著者、プロデューサー、主催者、発信者を特定しようとする。</li> <li>13. メタデータの役割を理解している。</li> <li>14. 情報源の種類、日付、トピック、著者、送信者、受信者、キーワード、タグ、用語などによって、見込みのある情報源を特定し、区別し、優先順位をつけることができる。</li> <li>15. 情報提供者やメディアが提供する情報・メディアコンテンツの多様性の良さを認め、多様な形式の良さを認める。</li> <li>16. 情報のフォーマットとメディア資源を区別する。</li> <li>17. どのような情報やメディア資源が必要かを決定する。</li> <li>18. 情報・メディアコンテンツを検索するためのツールの重要性と関連性を知っている。</li> <li>19. 技術的、法的、経済的、社会的・文化的、政治的、その他の理由による情報・メディアコンテンツの検索の限界、課題、可能性を認識している。</li> <li>20. 必要に応じて、検索方略を洗練させる。</li> <li>21. 適切なツールを使用して、情報源を特定する。</li> </ol>
<p><b>1.3 情報・メディアコンテンツやメディア・情報提供者へのアクセス</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>22. 情報・メディアコンテンツにアクセスするための方法や方略を決定する。</li> <li>23. 上記の方法と方略を適用して必要な情報・メディアコンテンツを入手するための利用可能性、コスト、時間、利点、および適用可能性を決定する。</li> <li>24. 情報、文書遺産、メディアコンテンツ、ICT、その他のメディア、情報提供者への倫理的なアクセスに関連する基本的な法律、規制、方針、権利、原則を遵守する。</li> <li>25. 情報へのアクセスに関する規則、法令、規制の重要性を認識している。</li> <li>26. 情報・メディアコンテンツへのアクセスが制限される可能性があることを知っている。</li> <li>27. 多様なツールを使って情報・メディアコンテンツにアクセスする。</li> <li>28. 様々なメディアや他の情報提供者を通じて、選択された情報・メディアコンテンツにアクセスする。</li> <li>29. 自己表現、創造性、社会的・政治的参加のために、インターネットを含むメディアやその他の情報提供者にアクセスする。</li> </ol>

<p><b>1.4 情報・メディアコンテンツの取得・保有・保管・保持</b></p> <p>30. 様々なシステムやツールを使用して、最適な情報・メディアコンテンツを様々な形式で取得する。</p> <p>31. 情報を取得するために他の探究形態を使用する。</p> <p>32. さまざまなタイプの情報を取得する。</p> <p>33. 適切な技術やツールを用いて、検索された情報・メディアコンテンツを選択し、整理し、保持する。</p> <p>34. 情報・メディアコンテンツの保有要件、ルール、慣行を把握している。</p> <p>35. 取得した情報・メディアコンテンツが将来的に役立つ可能性があるとして仮定する。</p> <p>36. 情報・メディアコンテンツを保持するための基本的な要件を適用する。</p>
<p><b>2.1 情報とメディアの理解</b></p> <p>1. メディアや情報提供者がその機能を果たすために必要な原則と条件を理解している。</p> <p>2. 情報を提供し、教え、影響を与え、楽しませるといふ、社会におけるメディアや情報提供者の役割と機能を理解している。</p> <p>3. メディアや情報提供者が社会に影響を与えていることを認識している。</p> <p>4. メディアや情報提供者の仕事とその影響をモニターすることができ、モニターすべきであることを知っている。</p> <p>5. メディアや情報に関する倫理や権利の概念、国際的・専門的な基準を知っている。</p> <p>6. 情報・メディアコンテンツが自分自身に与える影響を認識している。</p> <p>7. 情報・メディアコンテンツが、どのようにして異なるフォーマットで異なって表現されるかを識別する。</p> <p>8. 情報・メディアコンテンツの所有者や作成者を特定し、区別することができる。</p> <p>9. 著作者と著作権者の権利を理解している。</p> <p>10. 著作者や著作権の観点から他者の著作物を認めることの重要性を理解している。</p> <p>11. 編集の独立性、情報・メディアコンテンツの検閲、メディアや情報機関の検閲について知っている。</p> <p>12. 聴衆や利用者が情報・メディアコンテンツを異なる方法で解釈することを認識している。</p> <p>13. どんな情報やメディアコンテンツにも様々な視点があることを知っている。</p> <p>14. 審美的な基準やフォーマットを適用して情報・メディアコンテンツの良さを認める。</p> <p>15. 異なるメディアや情報プラットフォームのコードやジャンルを理解している。</p> <p>16. メディアや情報提供者における広告の重要性を理解している。</p>
<p><b>2.2 情報・メディアコンテンツ、メディアや情報提供者の評価</b></p> <p>17. 検索した情報・メディアコンテンツや情報源の評価基準を定義する。：目的、聴衆、著者、信頼性、重要性、供給者、関連性、流通性、信頼性、完全性、正確性、時系列、範囲、網羅性</p> <p>18. 情報・メディアコンテンツ、メディアやその他の情報提供者についての価値判断のための基本的な評価方法やツールを作成したり、使用したりすることができる。</p> <p>19. 検索した情報・メディアコンテンツから、アイデア、キーワード、コンセプト、メッセージ、テーマなどの主要な要素を選択し、要約する。</p> <p>20. 情報・メディアコンテンツの目的や重要性や意義を理解し、持続可能な開発の観点からその文脈を理解している。</p> <p>21. 検索した情報・メディアコンテンツを解釈し、結びつけ、自分の言葉で言い直すことができる。</p> <p>22. 編集の独立性を尊重する。情報・メディアコンテンツ、メディアやその他の情報提供者に対する検閲を知っている。</p> <p>23. 検索した情報・メディアコンテンツの対象となるオーディエンスを述べることができる。</p> <p>24. 広告に関する多様なメッセージ、プロセス、テクニック、基準、実践規範を識別し、分析し、区別することができる。</p> <p>25. 多様なツールを用いて、追加の情報源、方法、検索方略を特定し、検証することができる。</p>
<p><b>2.3 情報・メディアコンテンツ、メディアや情報提供者の価値判断</b></p> <p>26. 価値判断の基準と適切なツールを定義する。</p> <p>27. 価値判断の限界と主観性を知っている。</p> <p>28. 関連するニーズやトピックや問題点を特定し、組織化し、追加の質問をする。</p> <p>29. 収集した情報・メディアコンテンツ、その情報源、メディアや情報提供者を審査する。</p> <p>30. 収集した情報・メディアコンテンツ、その情報源、メディアや情報提供者について価値判断する。</p> <p>31. 異なるメディアや情報源からの情報を比較する</p> <p>32. 価値判断のために、情報・メディアコンテンツのライフサイクルの重要性を理解している</p> <p>33. 収集した情報・メディアコンテンツから様々な手法を用いて結論を導き、判断する。</p> <p>34. 導き出された結論に論拠を示すことができる。</p>
<p><b>2.4 情報・メディアコンテンツの整理</b></p> <p>35. 自分でメモを取り、記録し、要約する。</p> <p>36. 最初のニーズや問題や課題や疑問を修正し、洗練させ、範囲を特定し、絞り込む。</p> <p>37. 情報・メディアコンテンツをグループ化して整理する。</p> <p>38. 選択された情報・メディアコンテンツをインデックス化することの重要性を理解している。</p> <p>39. 情報・メディアコンテンツを整理するためのツールやフォーマットを使用する。</p> <p>40. 将来の利用のための価値判断に基づいて、関連する情報・メディアコンテンツを蓄積する。</p> <p>41. 情報・メディアコンテンツを、ある形式から別の形式に翻訳・変換する。</p> <p>42. 印刷物、音声、ビデオなどの複数のフォーマットから情報・メディアコンテンツを合成することができる。</p>

### 3.1 知識の創造と創造的表現

1. 既存の情報・メディアコンテンツを、独自の思考や実験や分析と組み合わせることで、新しい情報や知識を生み出すことができることを認識している。
2. 収集した情報・メディアコンテンツ・知識を、新しい情報・メディアコンテンツ・知識の目的やフォーマットに対応したフォーマットで整理し、課題を解決する。
3. 性別、人種、年齢、能力など、対象となる受け手の社会的側面の重要性を考慮する。
4. ツールやフォーマットを使用して、収集した情報・メディアコンテンツを、新しい文脈や既存知識に合わせて内面化し、統合し、定式化し、提示する。
5. 創造のプロセスを振り返り、必要に応じて修正する。
6. 新しい知識創造のための国際的な基準、要求事項、推奨事項を、倫理的な方法で適用する。
7. 情報アクセシビリティ基準の重要性を認識しており、特定の対象者に情報を届けるための推奨事項を理解している。
8. 情報アクセシビリティの基準や推奨事項を適用して、情報・メディアコンテンツをカスタマイズする。
9. 新しい知識を様々な形式で創造し、美的に表現するために様々なツールを使用する。
10. 新しい知識が広範囲にわたる様々な目的を持ち、広範囲にわたる様々な結果をもたらす可能性があることを認識している。

### 3.2 倫理的かつ効果的な方法による、情報・メディアコンテンツ・知識のコミュニケーション

11. 新しい知識は共有され、分配され、伝達されるべきであることを知っている。
12. 視聴者の規模とタイプを考慮して、情報・メディアコンテンツ・知識の、コミュニケーション、流通、共有を最もよくサポートする通信媒体、フォーマット、ライセンスを選択する。
13. 情報・メディアコンテンツ・知識を伝達、配布、共有する目的で、様々な情報通信技術やアプリケーションを使用する。
14. ターゲットオーディエンスの文脈に沿った設定の情報・メディアコンテンツ・知識を、特定し、コピーし、伝達し、配布し、共有する。
15. 倫理的な方法で情報・メディアコンテンツを伝える
16. 合法的な方法で情報・メディアコンテンツを伝える
17. 自分の仕事、個人情報、市民の自由、プライバシー、知的権利を保護する方法を知っている。
18. 仮想世界での知識の伝達、配布、共有の結果とリスクを認識する。
19. ICTやメディア・プラットフォームの利用者と、被害者・加害者・傍観者・目撃者の間の相互依存関係を理解する。
20. 様々なメディアやツールを通じて、情報・メディアコンテンツ・知識を共有する。

### 3.3 積極的な市民としての社会・公共活動への参加

21. 様々なメディアや情報提供者を通じて、社会的・公共的な活動に関わり、関与することの重要性を認識している。
22. 仮想世界を含む、社会的・公共的な活動に参加することの結果とリスクを認識する。
23. 他のクリエイター、制作者、ユーザー、情報提供者、対象となるオーディエンスと、物理的または仮想的に、さまざまなツールを介して共有し、交流する。
24. 様々な手段やツールを用いて、社会的・公共的な活動に関与し、参加する。

### 3.4 情報・メディアコンテンツ・知識の生産と利用、メディアと情報提供者の影響のモニタリング

25. 共有された情報・メディアコンテンツ・知識をモニターする必要性・重要性を知っている。
26. 意図した影響の有効性を定期的に評価するための、モニタリングの方法・仕組み・方針・手段を使用または確立している。
27. 共有された情報・メディアコンテンツ・知識について、質、影響、実践の完全性などをモニターし、判断する。
28. 対象となるオーディエンスが、情報・メディアコンテンツ・知識に対してどのように反応したか、その影響を特定し、分析する。
29. 利用可能な情報やメディアモニタリングサービスやツールを知り、利用する。
30. モニタリングの結果が、新しい情報・メディアコンテンツ・知識の改善や創造にどのように活用できるかを把握している。
31. メディアの所有とその影響についてモニターする方法を知っている。
32. 広報サービスを提供する機関の機能と役割を理解し、それがオーディエンスや意思決定にどのように影響を与えるかを理解している。
33. 広報サービスやロビイストの機能をモニターする。
34. 必要に応じて、実際の結果と意図した結果との比較に基づいて、情報・メディアコンテンツの配信経路の変更や再配信を行う。
35. 感謝や苦情を伝える方法と場所を知っている。

最後に、「MIL コンピテンシーマトリックス」の5つ目の要素として、「習熟度レベル」が提示されている(表4)。

表4 習熟度レベル (UNESCO 2013a, 筆者訳)

基礎レベル	中級レベル	上級レベル
MILに関する基礎的なレベルの知識、訓練、または経験はあるが、効果的に適用するためには大幅な改善が必要	MILに関する実践やトレーニングで得た知識やスキルは十分にあるが、特定の分野では不十分	MILに関する実践や訓練から得た知識やスキルが非常に優れている
情報やメディア(コンテンツ)についての自分のニーズを認識し、基本的なツールを使って、簡単に検索・アクセスできる情報源から、情報・メディアコンテンツの位置を特定して保存することができる。	様々なツールを使用して、様々な情報源や矛盾する可能性のある情報源やメディアコンテンツの提供者を特定し、選択することができる。そのために情報やメディア(コンテンツ)についての自分のニーズの性質や役割や範囲を特定することができる。取得した情報を保存したり重要な法的・倫理的原則を適用したりできる。	情報やメディア(コンテンツ)へのニーズを具体的な方略や計画に落とし込み、多様な情報源から、必要に応じて多様なツールを用いて、体系的、明示的、効率的に情報を検索し、アクセスし、さらなる利用のために情報を取得することができる。
メディアや情報提供者に関する主要な原則、条件、機能、情報・メディアコンテンツの真正性などを限定的に意識したり適用したりしながら情報源を選択できるが、明確な評価規準をもたずに選択する。	メディアや情報提供者の必要性や社会への影響を理解しながら、関連する情報源やコンテンツの質や根拠を分析することができるが、異なる視点を認識することはできない。さらなる活用のために、選択した情報やメディアコンテンツを保存することができる。	与えられた文脈や様々な条件の中で、社会や組織やコミュニティの持続可能な発展という文脈に沿って、著者やメディアや情報提供者の制作物を評価しながら、統合された情報・メディアコンテンツを解釈し、比較し、批判的に評価し、真正性を確認し、保持することができる。
取得した情報を整理・保存できるが、基本的なツールを使って関連づけたりしない。配布できるが、批判的な評価や倫理的・法的な配慮をしない。	適切な方法やツールを使って、新しい情報・メディアコンテンツを新しいフォーマットで作成し、制作し、交流することができる。倫理的・法的な意味合いについて、限定的ながら意識して他者との対話に参加できる。	情報・メディアコンテンツを組み合わせ、対象となるオーディエンスの社会文化的側面を考慮した新しい知識の創造と生産を行い、参加型で、合法で、倫理的な問題がない効率的な方法で、状況に適した様々なフォーマットやツールを用いて、様々な活用を目的としてそれらを発信・配信し、その影響のあり方と影響力をモニターできる。

メディア情報リテラシー(MIL)は多形質の潜在的な概念であるため、習熟度レベルは、単一のレベルの集合としてではなく、図4で示すようなプロファイルとして提示されるべきだとされている。UNESCO(2013a)では、図4のような例が「MILコンポーネント1(アクセス)」と「MILコンポーネント3(創造)」についても提示されている。理論的にはMILは多次元的な潜在形質であり、各コンポーネントは独立した潜在形質として扱われるものである。(UNESCO 2013a: 61)。

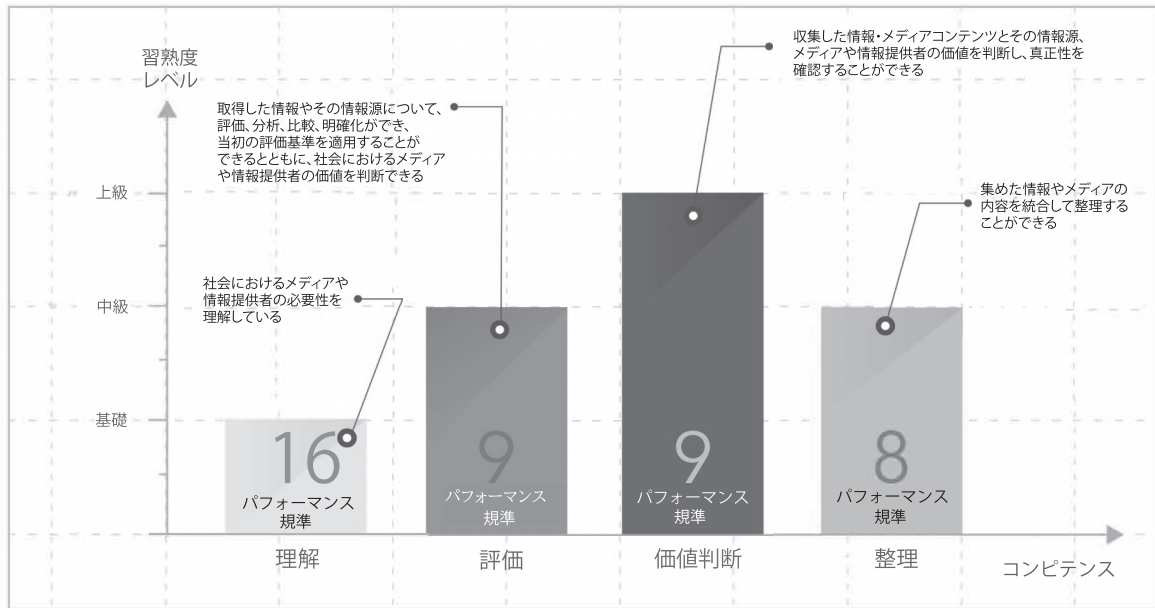


図4 MIL コンポーネント2（価値判断）のプロファイル例（UNESCO 2013a: 61, 筆者訳）

## 5. 考察

前節で示してきた MIL コンピテンシーについて、その特徴を整理したい。第一に、MIL コンピテンシーは、知識・技能・態度と価値観といった個人の能力を表す指標であるが、MIL 評価の枠組みの第1層（Tier 1）で見られるように、メディア情報リテラシーの活動推進のための国家の準備のレベルを示すという目的に沿って、社会的、組織的、個人的という、社会の各レベルにおけるメディア情報リテラシーの状況を明らかにするために活用されることが戦略的に明示されている。このような文脈において、教育、科学、文化の発展と推進を目的とした専門機関であるユネスコという機関の性質によるものだと考えられるが、社会全体のコンピテンシーの評価を視野に入れつつ、特に学校教師に対する評価を重視している。これには、メディア情報リテラシーコンピテンシーの獲得について、教師への支援を充実させることによって、全てのレベルの児童・生徒・学生にメディア情報リテラシーの知識や経験が伝えられ、それが社会に対するメディア情報リテラシーの推進につながる、という思想が背景として存在している。とはいえ、MIL コンピテンシーは全ての市民を対象としており、ここから、MIL コンピテンシーは、学校教育を重視しているものの、それで完結するものではなく、社会とのつながりにおいて、生涯学習の中で位置づけられていることが伺える。これは、次の記述からも確認できる。

"MIL 評価のフレームワークは、情報、メディア、デジタル、ICT リテラシーと社会の変容、教育、労働力、政策と意思決定のプロセス、経済成長と民主主義との関係に沿って構築することで、生涯学習の取り組みを促進することができる。"（UNESCO 2013a: 19, 筆者訳）

第二に、MIL コンピテンシーには、メディア情報リテラシーの源流となったメディア・リテ

ラシーの特徴が色濃く現れている。これは、メディアコンテンツや情報だけでなく、メディアや情報提供者といったメディア環境の批判的な読み解きやモニタリング、メディア環境における社会的・公共的活動への参加と社会的・公共的な相互作用、広報やロビー活動といった社会・経済・政治的作用などが、パフォーマンス規準の多くの項目にあらわれていることから読み取ることができる。例えば、「MIL コンポーネント 2 (価値判断)」では、メディアそのものや情報提供者に理解や価値判断の対象が及んでおり、「2.1 情報とメディアの理解」では、メディアや情報提供者の役割や機能、社会的影響の理解やそれらをモニターすべきこと、編集の独立性や検閲、メディアや情報プラットフォームのコードの理解、メディアや情報提供者にとっての広告の意味の理解、などをパフォーマンス規準に含んでいる。「2.1 情報とメディアの理解」に対するパフォーマンス規準の項目は、すべての MIL コンピテンシーで最多の、実に16項目もある。このような特徴に、MIL コンピテンシーが、民主主義的な社会の担い手としての批判的な情報の担い手である市民を育成しようとする思想が表現されている。これは、「MIL コンポーネント 2 (価値判断)」についての次の叙述に現れている。

*"特に表現の自由、情報の自由、情報へのアクセスを促進するためには、広い文脈においてメディアと情報の役割を認識することが重要である。それはまた、メディア情報リテラシー (MIL)、シチズンシップ、民主主義、グッドガバナンスの関係や、それらの影響を理解することにも役立つだろう。" (UNESCO 2013a: 57, 筆者訳)*

第三に、メディア情報リテラシーは、ICT リテラシーやコンピュータ・リテラシーを含む多元的なリテラシーであるとされているものの (図 1)、MIL コンピテンシーの中に、コンピューショナルシンキングのような、コンピュータ・サイエンスやエンジニアリングに関連するコンピテンシー項目はあまり多くは見られない。これは、上述した坂本 (2020) の説明にあるように、メディア情報リテラシーの源流である情報リテラシーが図書館情報学、メディアリテラシーがマス・コミュニケーション学や教育学を土台にしているためであると考えられる。山内 (2003) は、デジタル社会において必要とされるリテラシーを、情報リテラシー、メディア・リテラシー、技術リテラシーに区別してその系譜を辿っているが、この観点から見れば、メディア情報リテラシー (MIL) においては技術リテラシーの視点があまり強くないのではないかと考えられる。

最後に、MIL コンピテンシーには、習熟度に応じたレベル分けが明示されており、ここにコンピテンシーの概念から見た特徴が明確に現れている。これは、「MIL コンピテンシーマトリックス」の「パフォーマンス規準」と「習熟度レベル」で表現されている。つまり、年齢や発達段階を基準にしたものではなく、あくまでも知識・技能・態度・価値観と連動したレベル分けなのである。

## 6. まとめと今後の課題

本稿では、2017・18年の学習指導要領改訂によって新たに整理された情報活用能力の公刊を受けて、ユネスコの「MIL 評価の枠組み」(MIL Assessment Framework) に包含されている

MIL コンピテンシーにおけるコンピテンシー概念について整理をした。MIL コンピテンシーは、情報リテラシーとメディア・リテラシーを融合したメディア情報リテラシーについての個人的な知識・技能・態度・価値観を表現したものである。MIL コンピテンシーが国家、社会、共同体、個人など、異なるレベルにおいて異なる文脈で存在しているという考え方に基づき、「MIL 評価の枠組み」は2つの層 (Tier) で構成されている。第1層では、3つの社会的レベルと、そこに関わる様々なステークホルダーについての記述が、メディア情報リテラシー活動の推進のための評価という視点から戦略的に提示されている。第2層では、重層的な構造体である MIL コンピテンシーマトリックスとして、コンピテンシーが表現されている。MIL コンピテンシーは、アクセス、価値判断、創造という3つのコンポーネントに分類されて配置されており、各コンピテンシーにはパフォーマンス規準が設けられている。

今回の検討で明らかになったことは、第一に、MIL 評価の枠組みの第1層において、MIL コンピテンシーの評価が3つの社会的レベルで戦略的に明示されており、この文脈において、特に学校教師に対する評価を重視していること、また、教師を通して全ての児童・生徒・学生のメディア情報リテラシーのコンピテンシーを高め、それを社会のメディア情報リテラシーの推進につなげようという戦略的な特徴があることである。さらに、MIL コンピテンシーが学校教育を広い社会とのつながりや生涯学習の中に位置づけていることも特徴として挙げられる。第二に、MIL コンピテンシーには、メディア情報リテラシーの源流となったメディア・リテラシーの特徴が色濃く現れており、MIL コンピテンシーが、民主主義的な社会の担い手としての批判的な情報の担い手である市民を育成しようとする思想を表現しているということである。第三に、MIL コンピテンシーにおいては、コンピュータ・サイエンスやエンジニアリングに関連するコンピテンシー項目は多くは見られず、テクノロジーそのものに対する視点はあまり強くないということである。最後に、習熟度に応じたレベル分けが明示されており、コンピテンシーの概念から見た特徴が明確に現れていることである。

我が国の学校教育においては、教育課程基準を求めがちな傾向があり、年齢と発達段階をベースとした能力の体系表の作成からスタートすることが多いのに対して、国際的には、まずその前に、MIL コンピテンシーのようなコンピテンシーのフレームワークが開発され、その習熟度を元にカリキュラムを起こしていくのではないかと考えられるが、この実態の解明については今後の課題とする。加えて、MIL コンピテンシーと情報活用能力との関連や、DigComp や ISTE のスタンダードなど、他の様々なフレームワークとの比較検討が今後の課題として挙げられる。

#### 参考文献

- 飯尾健, 溝口侑, 香西佳美, 大森俊典, 渡邊智也ほか (2018) メディア情報リテラシーのパフォーマンス評価の開発. 京都大学高等教育研究, 24 : 91-94.
- 文部科学省 (2020) 教育の情報化に関する手引―追補版― (令和2年6月).  
[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouhou/detail/mext\\_00117.html](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00117.html) (参照日2020.11.30)
- 文部科学省 (2019) 情報活用能力を育成するためのカリキュラム・マネジメントの在り方と授業デザイナー―平成30年度 情報教育推進校 (IE-School) の取組より―.  
[https://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/education/micro\\_detail/\\_icsFiles/afieldfile/2019/09/18/1416859\\_01.pdf](https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2019/09/18/1416859_01.pdf) (参照日 2020.11.30)



- 中植正剛, 森山潤 (2021) 欧州委員会の DigComp 2.0, 2.1 におけるデジタルコンピテンス概念の整理. 国際教育研究センター紀要, 6: 29-49.
- 小柳和喜雄 (2018) 学習の基盤としての情報活用能力の指導で教員に求められる力—ISTE Standards の改訂の動きを中心に—. 奈良教育大学教職大学院研究紀要「学校教育実践研究」, 10: 89-95.
- 坂本旬 (2020) デジタル・リテラシーとは何か 批判的デジタル・リテラシーからデジタル・メディア・リテラシーへ. 生涯学習とキャリアデザイン, 18(1): 35-50.
- 坂本旬 (2016) 持続可能な開発のための教育へのメディア情報リテラシー教育導入をめぐる理論的および実践的課題の検討. 法政大学キャリアデザイン学部紀要, 13: 171-196.
- 坂本旬 (2014) メディア情報教育学 異文化対話のリテラシー. 法政大学出版局
- UNESCO (2017a) *Reading the Past, Writing the Future: Promoting Literacy over Five Decades*.  
<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/pdf/unesco-promoting-literacy-over-five-decades-en.pdf> (参照日2020.12.20)
- UNESCO (2017b) *Reading the Past, Writing the Future: Fifty Years of Promoting Literacy*.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247563> (参照日2020.12.20)
- UNESCO (2013a) *Global Media and Information Literacy Assessment Framework: Country Readiness and Competencies*.  
<http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/global-media-and-information-literacy-assessment-framework/> (参照日2020.12.20)
- UNESCO (2013b) *Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines*. UNESCO.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225606> (参照日2020.12.20)
- UNESCO (2011) *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers (jpn)*.  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971\\_jpn](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971_jpn) (参照日2020.12.20)
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez, S., & Van Den Brande, G. (2016) *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model*. Publications Office of the European Union.  
<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/DigComp2.0-digital-competence-framework-citizens-update-phase-1-conceptual-reference-model>(参照日2020.12.20)
- 和田正人, 森本洋介, 斎藤俊則 (2015) ユネスコ「教師のためのメディア情報リテラシー・カリキュラム」の日本での実践における課題. 教育メディア研究, 21(2): 11-24.
- 山内祐平 (2003) デジタル社会のリテラシー「学びのコミュニティ」をデザインする. 岩波書店.