

//REPORT//

令和 6(2024)年度 第 2 回ユネスコスクールオンライン意見交換会

11 月 28 日(木)16:00-17:00 開催

クイズで学ぶ！「デジタル時代のグローバル・シティズンシップ教育：教員用ガイドライン」入門



ACCU 内ユネスコスクール事務局では、令和 2(2020)年度より、ユネスコスクールオンライン意見交換会を年に数回のペースで実施しています。今年度第 2 回目は、「クイズで学ぶ！「デジタル時代のグローバル・シティズンシップ教育：教員用ガイドライン」入門」と題し、37 名のご参加申込のもと開催しました。また、今回の意見交換会は、[NPO 法人 JEARN](#)(オンラインのプラットフォームを通じて国際交流学习や国際協働学習を推進している団体であり、世界的な学校のネットワークである iEARN の日本支部)の協力を得て開催されました。

■ プログラム

開催日時: 令和 6(2024)年 11 月 28 日(木) 16:00~17:00

時間	内容
16:00	オープニング 趣旨説明 ACCU教育協力部 部長 大安喜一
16:05	ユネスコ「デジタル時代のグローバル・シティズンシップ教育：教員用ガイドライン」解説 法政大学 キャリアデザイン学部教授・総合情報センター所長 JEARN 副理事長 坂本旬氏 [内容]: ユネスコが新たなガイドラインを公表した背景やガイドラインの概要をわかりやすく解説します。 [資料]: ユネスコ「デジタル時代のグローバル・シティズンシップ教育：教員用ガイドライン」仮訳(2024) https://note.com/junsakamoto/n/nd9e0ab26902e
16:35	質疑応答 坂本氏の解説を基に、デジタル時代のグローバル・シティズンシップ教育に関連したご質問を受け付けます。
17:00	クロージング

■ ご発表

以下、坂本氏によるご発表の概要です。

本日は「クイズで学ぶ！ デジタル時代のグローバル・シティズンシップ教育：教員用ガイドライン入門」というテーマでお話をしたいと思います。

まず[「デジタル時代のグローバル・シティズンシップ教育：教員用ガイドライン」](#)とは何かという話ですが、これは 2024 年の春にユネスコが提示したものです。本日はこれを簡単に紹介したいと思います（[「デジタル時代のグローバル・シティズンシップ教育：教員用ガイドライン」日本語仮訳、解説論文](#)）。クイズで学ぶと題しておりますので、最初に、簡単なクイズをします。皆さんぜひ、○か×で回答してください。

第 1 問：私は、担当するすべての授業で ICT を活用する必要がある

答え：○

ガイドラインの中には、自分の活動を振り返るための教員および教育者向け自己評価ツール（[「デジタル時代のグローバル・シティズンシップ教育：教員用ガイドライン」日本語仮訳](#) p.21～）の記載があり、いくつかの教育目標/実践に対して成長段階（萌芽～発展）が目安としてそれぞれ設定されています。今回のガイドラインには、このような自己評価ツールがついているところが特徴的かと思います。そして、その教育目標/実践の項目として、「私は、関連性のある学習において、能動的で有意義な関わりを強化するためにテクノロジーを活用する」という評価項目があり、その項目の応用段階として「私は、すべての授業で、学習への能動的で有意義な取り組みを強化するためにテクノロジーを活用している」と設定されているのです。つまり、すべての授業で ICT を活用することが求められているのです。

第 2 問：ESD の授業では、世界中の人々との定期的な交流を企画するべきである

答え：○

第 1 問と同様に、自己評価ツールの評価項目として「教室の壁を越えて、学習者が地元、地域、そして世界中のコミュニティと交流する活動の企画する」というものがあります。その応用段階として「私は、子どもたちを教室の外へ導き、地域やグローバルなコミュニティと交流させるような活動を定期的に企画している」ことが求められているのです。

第 3 問：ESD の授業では、子どもたちが、大人が知らないようなゲームや SNS ではやっている言葉を使わないように気をつけるべきである

答え：×

同様に、自己評価ツールの評価項目として「学習者とのコミュニケーションに、学術的でない平易な言葉を使う」というものがあります。その発展段階として「私は学習者との会話では簡単な言葉を使

うようにしている。それは、学習者が単純だと認識している言葉(例えば、スラングやポップカルチャーの引用)に対する私の語彙力と理解力を高めるための工夫である。」ことが求められており、つまり教員はスラングや SNS、ゲームの用語を理解する必要があるということになります。

第 4 問:児童生徒に対して、学習の内容や目標をしっかりと明示し、児童生徒の意見に惑わされないようにすべきである

答え:×

同様に、自己評価ツールの評価項目として「学習者の主体性を促す」というものがあります。その発展段階として「学習者と私は、目標、役割、内容、アプローチに関する選択について話し合い、学習者の自主性を確保する」ことが求められており、これは教員が一方向的に進めるのではなく、子どもたちの意見を聞きながら進めることが大事である、という意味です。

皆さん、クイズはいかがでしたでしょうか。続いて、この[「デジタル時代のグローバル・シティズンシップ教育:教員用ガイドライン」](#)の基本的な考え方はどこから来ているのかということをお話します。本ガイドラインは 2024 年春にユネスコより提示されましたが、実はこの 2 年前に[「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」](#)がという文書公開されています。これは 2023 年 11 月に出された「国際理解、国際協力及び国際平和のための教育並びに人権及び基本的自由についての教育に関する勧告」改訂版の議論をする過程でできたバックグラウンドペーパー一つに当たるわけですが、詳細は解説論文に記載しておりますので、ご関心のある方はそちらをご覧ください。

経緯を簡単に説明します。ユネスコはいろいろな部署でそれぞれ進めてきたプログラムを統合することにしました。ESD ももちろん、メディア情報リテラシー、グローバル・シティズンシップ教育(GCED)、そしてデジタルリテラシーといったユネスコがいろいろな部署で取り組んでいるプログラムの基本的な概念を統合し、それが新たな平和・人権・民主主義の概念であるとユネスコは考えました。そして 2023 年 11 月に発表された[「平和と人権、国際理解、協力、基本的自由、グローバル・シティズンシップ、持続可能な開発のための教育に関する勧告」](#)にまとめられたわけです。メディア情報リテラシーは、ユネスコの情報・コミュニケーション局が担当しており、その他に関しては教育局が担当です。局をまたいだいろいろなプログラムを統合したと言えると思います。2024 年 1 月 20 日(土)に開催された第 15 回ユネスコスクール全国大会では、デジタル教育に関するという分科会を設置し、文部科学省ご担当者様にもご参加いただいて「GIGA×ESD」すなわち ESD と GIGA スクール構想との融合について議論しました。文部科学省が進めている教育政策の中では、ESD も GIGA スクール構想も非常に重要ですし、次期学習指導要領の検討もありますので、ぜひこの議論は進めていくべきだと考えたのです。

先ほど申し上げた「平和、人権、国際理解、協力、基本的自由、グローバル・シティズンシップ、持続可能な開発のための教育に関する勧告」には、多様な項目が含まれていますので、今回の発表に関係する部分だけを紹介します。

例えばⅡ 目的-6 では、求められる知識、技能、価値、態度及び行動の育成に関して、「シチズンシップに関する技能：デジタル時代において、及び地方、国内的又は世界的な文脈において、倫理的に責任を持って行動し、市民社会生活に全面的に参加する能力」や「メディア情報リテラシー、コミュニケーション及びデジタル技能：いろいろな手段及び技術を通じて情報や知識を効果的に検索し、これにアクセスし、批判的に評価し、倫理的に作成し、使用し、及び普及させる能力」と説明されています。また、メディア情報リテラシーとデジタル・コンピテンシーという言葉も出てきます。41 番の項目には、デジタル・インクルージョンという用語も出てきます。デジタル教育がデジタル・インクルージョンと関係があるということです。さらに、60 番の項目にはデジタル・トランスフォーメーションという言葉が出てきます。

また、今年の 9 月末に開催された国連未来サミットでは「グローバル・デジタル・コンパクト」が採択されました。こういった国連やユネスコの大きな流れの中に今回の勧告や先ほど紹介した教員用ガイドラインも位置づくと言えると思います。

今回の教員用ガイドラインの内容を非常に大雑把に紹介しますと、まず ESD という大きな枠組みがあり、最終的な目標は SDGs となります。それを目標とする教育としてグローバル・シチズンシップ教育が重視されています。その中身としてメディア情報リテラシーとデジタル・シチズンシップ教育があります。

具体的に教員用ガイドラインの内容を紹介すると、最初に「デジタル時代におけるグローバル・シチズンシップ教育」の基本的な概要が書かれており、その後「グローバル・シチズンシップのためのコンピテンシー」([日本語仮訳](#) p.10～)という言葉が出てきます。つまり、グローバル・シチズンシップ教育の中におけるデジタル教育の基本的な要素が書かれているのです。その後、実際に学習に使えるモジュール(単元)が出てきます([日本語仮訳](#) p.25～)。SDGs の中から 5 つの目標を取り上げ、具体的な学習指導の中身と共に教材が含まれています。

この 5 つの目標についてご説明します。日本で ESD という環境教育が中心になりますが、この教員用ガイドラインはそうではなく、SDGs17 の目標のどれを扱うべきかということ子どもたち自身に議論させた上で最も関心の高いものを扱っています。もちろん環境教育の要素として、気候変動(SDG13)も含まれていますが、それだけではなく、教育(SDG4)、不平等の是正(SDG10)や貧困の撲滅(SDG1)、ジェンダー平等(SDG5)も高い割合で子どもたちの関心事となっています。そして、平和と公正(SDG16)、パートナーシップ(SDG17)も非常に関心が高く、ユネスコはこの中から先ほど申し上げた 5 つの目標を選んで教材が作られています。

教員用ガイドラインには、「教育は、社会のデジタル・トランスフォーメーションを方向付ける役割を担わなければならない」と記載があります。デジタル・トランスフォーメーション、教育 DX と呼んでよいと思いますが、この教育 DX における ESD やグローバル・シチズンシップ教育の位置付けが書かれています。ここは非常に重要なポイントで、これが今後のユネスコの教育政策の基本になるといってもよいと思います。なお、デジタル・シチズンシップは 1.デジタルリテラシー、2.デジタル安全とレジリエ

ンス、3.デジタル参加と主体性、4.デジタル情動知能、そして 5.デジタルにおける創造性と革新という 5 領域に分けられ([日本語仮訳](#) p.11～)、これが核になるわけです。

また教員用ガイドラインには、日本でも小学生でも 5 割以上の子どもがスマホを持っているという現実を避けて通ることはできず、世界的に大きな問題になっていることをふまえ、「他者との効果的かつ敬意を持ったコミュニケーション、批判的思考や社会的・情緒的スキル、ヘイトスピーチや偽情報へのレジリエンス重視」、といった内容も含まれています。具体的な学習目標の内容を少し紹介したいと思います。

いくつかの SDGs に対し、全体的な内容として認知、社会的情緒、行動と、3 つの枠組みの中でそれぞれ理解、分析、社会的責任、創造と革新、社会参画という 5 つの段階が設定されており([日本語仮訳](#) p.26～)、それぞれの学習目標が書かれています。

例えば SDG1「貧困をなくそう」の場合、中学高校の最初の理解段階は「貧困の多面的な原因とその影響を理解している」、分析段階が「地図、表その他の図表から得られる情報を比較対照する／メディアコンテンツを批判的に評価し、バイアスを特定する」、社会的責任段階が「芸術や文化表現を社会運動の手段として評価する、世界の不平等を固定化する構造の中で自らの役割について考える」、そして創造と革新段階が「デジタル施策による認知度向上の計画と対策」、最後の社会参画段階が「他者の苦境に敏感に反応し、責任感と協働意識を持って効果的に行動する」という内容になっています。

同じように SDG16「平和と公正を全ての人に」の場合、中学高校の最初の理解段階は「強制移住の原因と影響を理解する」、分析段階が「メディアの力と報道の自由への挑戦を鋭く分析する」、社会的責任段階が「平和、正義、包摂性に関する問題について、自身の役割について振り返ることができる／持続可能で平和かつ公正な世界のために、パーソナルな責任を示すことができる／差別やヘイトスピーチに対してレジリエンスを示すことができる」、そして創造と革新段階が「強制移住に関連する運動に人々を結びつけ、参加させるための創造的な行動を起こす／正確で有益な情報のみを共有するための方策を立案して実行する」、最後の社会参画段階が「不正に苦しむ人々を支援できる」となっています。

では次にユネスコのデジタル・シティズンシップ教育政策が作られた背景を簡単に紹介したいと思います。

2000 年代の初期の頃は、ICT 教育が中心の考え方で、教員に ICT のコンピテンシーが必要だという発想で始まっていますが、その後、2011 年に「教員のための ICT コンピテンシー基準」(第 2 版)と「メディア情報リテラシーカリキュラム」の初版が出ています。2011 年は大きなターニングポイントだと思います。その後、2015 年に「持続可能な開発のための 2030 アジェンダ」が出て、それに並行する形で、ユネスコ・バンコク事務所を中心としたデジタル・シティズンシップ教育プロジェクトが始まります。

ちょうど SDGs と関連する形で始まるということが特徴的です。そのプロジェクトの最終報告書が 2023 年の 11 月に出版しましたが、そこに先ほどご紹介したデジタル・シティズンシップの基本的な 5 領域がまとめられています。2023 年は、ユネスコ・バンコク事務所が中心となって作成したデジタル・シティズンシップ教育プロジェクトの最終的な報告書「アジア太平洋地域におけるデジタル・シティズンシップ」が出版され、「グローバルエデュケーションモニタリングレポート」も「教育におけるテクノロジー」をテーマにして発行されました。「Ed-Tech の悲劇? : COVID-19 期における教育テクノロジーと学校閉鎖」という報告書も出版されています。デジタル教育に関わる 3 つの報告書がほぼ同じ時期、すなわち 2023 年の夏から秋にかけて公表されたのです。書かれた内容を振り返ってみると、まず「グローバルエデュケーションモニタリングレポート」では、ICT を活用したから学力が向上するというエビデンスはほとんどない、というショッキングな内容が書かれています。では、デジタル教育は意味がないのかというと、そうではありません。重要なのは「ICT の肯定的な影響は、強力な教育実践の連携と教員の指導力に依存する」と指摘されている点にあります。つまり、テクノロジーの導入が自動的に学力を上げるのではなく、教育実践が重要だと理解してよいと思います。

次に「Ed-Tech の悲劇? : COVID-19 期における教育テクノロジーと学校閉鎖」について簡単に説明すると、新型コロナウイルス感染症パンデミックによって世界中で Ed-Tech が導入されたわけですが、それが結果的にはうまくいっていなかったことを前提に、包摂的で公正かつ持続可能な未来を形成するためにテクノロジーを用いるべきであり、教育実践に造詣の深い教職員やその他の人々によって方向づけられ、統合される必要があると指摘されています。つまり、テクノロジーが教育を引っ張るのではなく、教育実践の主体である教職員が引っ張っていかなければ ICT の活用はできないということになるわけです。そのためには、ESD や GCED 等のユネスコの基本的な考え方をベースにして、Ed-Tech や ICT の活用と関係づけていくことが必要だということになるのです。

ここで大事なことは、ユネスコが ICT 活用教育ではなく、デジタル・シティズンシップ教育に転換したという背景です。「アジア太平洋地域におけるデジタル・シティズンシップ」では、デジタル・シティズンシップを「情報を効果的に見つけ、アクセスし、利用し、創造し、他のユーザーやコンテンツに、積極的、批判的、慎重かつ倫理的な態度で関わり、安全かつ責任を持ってオンラインや ICT 環境を航行し、自分自身の権利を認識する能力」と定義づけており、これは先ほど紹介した「平和と人権、国際理解、協力、基本的自由、グローバル・シティズンシップ、持続可能な開発のための教育に関する勧告」改訂版にそのまま書かれています。まさにユネスコがいくつかのプロジェクトで進めてきたことが、2023 年の勧告に統合されたといつてよいと思います。

こういった大きなユネスコの教育政策の流れが、「デジタル時代のグローバル・シティズンシップ教育：教員用ガイドライン」に集約され、今まで議論されたことが一つのガイドラインになったと思います。このような経緯から、いろいろな要素が教員用ガイドラインに組み入れられたわけですが、その背景を知ることはとても大事だと思います。

さて、現在日本においては情報モラル教育が実施されており、その基本的な考え方の中にどのよ

うにデジタル・シティズンシップの要素を入れるか、ESD の取組と GIGA スクール構想をどのように統合するか、ということが重要になってきます。情報モラル教育には ESD と関係するような内容が既に入っています。例えば道徳の学習指導要領の中にはすでに ESD について書かれていますので、ここにデジタル・シティズンシップの 5 領域(1.デジタルリテラシー、2.安全とレジリエンス、3.社会参加、4.尊重と共感、5.創造性と革新力)を加えることによって、情報モラル教育から ESD へと繋がるような道筋はつけられると思います。

そしてもう一つ重要なポイントとして、このデジタル・シティズンシップの基本的な考え方は、デジタル社会におけるあらゆる活動に参画する能力を育てることになるのですが、これは「デジタル社会形成基本法」の理念だということです。「デジタル社会形成基本法」の理念に従えば、それに応じて教育政策を変えていくことは当然のことです。実際、内閣の CSTI(Council for Science, Technology and Innovation:総合科学技術・イノベーション会議)や総務省でもそのような議論をしています。

このように見ていくと、ESD も新しい協働的な学びとデジタル教育の統合という方に向けて議論を進めていかなければなりませんし、その考え方に沿った実践を進めていく必要があります。これからデジタルを使って国際交流をしたり、国際協働学習をしたりするときに、ユネスコのデジタル教育の考え方が必要になります。それをベースとして、世界的な教育運動・研究のコミュニティの中に参加していくことが重要だと思っています。探究学習と協働学習を繋いでいく、その一つの流れの中にこのデジタル教育を位置づけるということは非常に重要なことです。

私自身、いろいろな学校を訪問していますが、例えば子どもたちがプレゼンをタブレット端末で発表するときに、参考にした資料がどこから来たのかということがほとんど意識されていないのが現状です。つまり、その情報の確からしさについて、子どもたちは何も考えていないし、教員も教えてもいません。今これだけオンラインにさまざまな偽情報が飛び交ったり、あるいはヘイトスピーチや誹謗中傷など、問題のある発言があったり、ネットいじめの問題があったり、非常に深刻な問題が日本だけでなく世界中で起こっているわけです。私たちがこの問題に対応していくためには、当然ユネスコが考えるデジタル教育政策を理解することが必要です。ユネスコは、これらの問題に対応することを目的として、従来の議論をまとめ、統合していったという経緯があります。そして、これらをもとにこれからの ESD 実践を進めていくことが必要だと思っています。

デジタル・シティズンシップ教育に関しては、日本デジタル・シティズンシップ教育研究会というグループがあり、日本中を回って学校、保護者、教育委員会等へ向けた研修を行っております。研修内容はデジタル・シティズンシップが中心ですが、今後は ESD と統合させ、具体的な探究学習、協働学習に繋げていくことがとても重要だと思っています。

■ 質疑応答

以下、主な内容です。

質問 1

デジタル・シティズンシップの5領域の一つに「デジタル安全とレジリエンス」がありました。レジリエンスはもちろん回復力というか、打たれ強さというか、何かトラブルとか不幸なことが起きたときにそこから立ち直っていく力という意味で使われるかと思いますが、デジタル・シティズンシップという文脈の中で、このレジリエンスというのはどういう意味合いで使われていて、それがデジタル・シティズンシップとどう繋がっているのかという辺りをもう少し教えていただけるとありがたいです。

回答 1

レジリエンスについての非常に興味深い調査があります。子どもたちがデジタルにあまり触らず、遠ざけるという場合と、子どもたちが積極的に活用する場合と比べると、いろいろなトラブルに巻き込まれる可能性が、後者の方が圧倒的に少ないのです。つまり、子どもたちにデジタルツールを使わせないようにする教育方法は逆効果だということが調査の結果わかっています。では、使うということを前提にどのように対応するのかというと、デジタルツールを積極的に使っている子どもたちと一緒に学ぶことが効果的であるという結論が出ています。レジリエンスという言葉を使っているのはまさにそういう理由だと思っています。今の情報モラル教育では、学校に呼んだ講師が危ない事例をたくさん紹介して、怖がらせるという方法をやることが多いのですが、実はそれはほとんど効果がありません。これを転換しなくてはいけないということが前提となり、世界的にデジタル・シティズンシップ教育に移行しているわけです。

質問 2

デジタル・シティズンシップの5領域の一つ「デジタル創造力とイノベーション」ですが、国際協働学習をしていますとメディア制作という実践があります。先ほども具体的な実践としてコンテンツ制作が出ていましたが、この能力は今、得意な子に任せているという現状があります。学校の中で、どのように子どもたちの力を伸ばしていくことができるでしょうか？

回答 2

アジアを中心としたユネスコの調査では、「デジタル創造力とイノベーション」が十分ではない、今後力を入れるべきだと言われています。これまでは、どちらかというとデジタルに対する態度を育成する、ICTの活用能力を向上させるという方向性が強かったわけですが、この領域はまさに創造力が重視されます。図書館では、STEAM ラボを作って創造的な活動をする試みが世界中で進められています。さまざまなツールを使ってクリエイティブな活動をすることがこれからの学習活動の中心にならなくてはなりません。そしてその活動の中に先ほどのデジタルのリスクを教えるのです。そうすれば、子どもたちは十分にその意味を理解することができます。実際、私もいろいろな学校に行って映像制作を教えています。パブリックな公共空間に自分たちの作品をアップロードしたり見せたりすることは一体どういう意味があるのかを考えさせています。まさにパブリックな世界との付き合い方を学ぶので、これはデジタル・シティズンシップ教育になるのです。安全性やプライバシーを守る力と、発信したり創造したりする力はセットで考えなければならないと思います。

質問 3

ICT スキルを育てるだけではなく、批判的思考や情緒スキルといったいろいろな能力を育成するためにこうした教育活動が設定されているというのは十分理解ができます。ただ、最初のクイズの質問について、毎時間 ICT を使う必要がある、が○になっていたことがよく理解ができず、もちろん効果的なところでは ICT を積極的に使いつつ資質能力を育てるべきだと思っていますが、デジタルかアナログかは教育の目的に合わせて教師側も選べる、児童生徒側も選べる状態というようなところが本意かなと考えているのですが、その点はいかがでしょうか？

回答 3

これは生徒のチェックリストではなく教員のチェックリストなので、ここでいうテクノロジーを活用する主体は教員自身です。子どもたちが使うかどうかはまた別の話です。教員が日常的に授業や業務のためにテクノロジーを使うのは当然ではないかと思います。私自身もどんな授業でもほぼ使っていますし、そういう環境が学校の中にあり、それを活用する場も作らなければいけないと思います。教員用の研修も必要になると思います。

質問 4

認知、社会的情緒、行動の 3 つの枠組みをベースとした SDG1 と SDG16 の学習目標をご紹介いただきましたが、特に社会参画の段階はテイク・アクション、スチューデント・エージェンシーのような分野でとても重要だと思います。iEARN のプロジェクトなども、参加している生徒たちに「実際に行動に移してよりよい社会を作っていく力」を培うことを目指しています。一方で、日本は社会で実際に何かを動かすことはとても難しい状況だとも思います。例えばアメリカでは小学校の段階から、自分の生活の中で何かおかしいと感じたら、プラカードを作って学校でデモを行う等、小さい頃からそのような機会が与えられている一方、日本はそういう教育になっていないような気がするのですが、いかがでしょうか。それからもう一つ、SDGs は 2030 年までなので、現在あと 5 年という段階で、その先はどうなるのでしょうか。

回答 4

2 番目の質問は私も情報が無いので答えられないのですが、1 番目の質問については、私自身いろいろな学校を訪問し、社会課題の解決を目指した取組を実施しています。茨城県のある学校では、まさに町のいろいろな課題を自分たちで調べ、実際に行動するところまで行っています。水質汚染の問題を解決するために、子どもたちの発案で、教員の支援を受けながら学校の校庭に池を掘って実験しています。そこで終わらずに、町の担当者に連絡し、アポを取って話を聞いたり、あるいは議論をしたりすることまでやっていて、まさに社会参画しています。ただしその話はまだその町の中だけで終わってしまっているもので、こういう問題をもっといろいろな人と議論したり、あるいは、「国境を越えて他の国でも同じような問題があるのではないか」ということになれば、国際協働学習に繋がる可能性がある実践だと思っています。このように、実は社会課題の解決をテーマにした授業は既にさまざまなおこなされていておりまして、まさに探究的な学びそのものです。

当然デジタルの時代にはデジタルを使った交流が行われ、例えば映像制作などもデジタルで行われるので、お互いの制作物で交流できます。ジェンダーの問題等、SDGs のテーマと関係するよ

うな問題について映像を制作して、お互いの意見交換や、あるいは協働して一緒に作品を作るということも可能になるわけです。このようなことがこれから求められるのではないかと考えています。

質問 5

ご説明いただいたような学習目標に移っていきますと、これまでの教科学習とは違った評価の仕方が出てくるかと思います。第三者が評価をつけるとうよりは、本人が自分で自己評価する方向になっていくと思うのですがいかがでしょうか？教員がコンテンツや社会参画の度合いを評価するというよりも、自分がよりグローバル・シティズンシップに近づいていったかどうかを、自身で評価していく形になる可能性もありますか。

回答 5

ESD の世界では、評価の議論が既に行われております。例えば「[変容を捉え、変容につながる評価のカタチ](#)」という本があります。ルーブリック評価やポートフォリオ評価という手法が基本的にあります。ESD が今まで積み重ねたことをそのまま提供すればよいと思います。ですが、子どもたちだけが評価するのではなくて、教員が今までやってきた実践を振り返ることもやはり評価ですし、学校全体についてももちろん評価しなくてはならないし、そういう意味で、従来のテストの点で評価という発想を乗り越えなければいけないと思っています。

質問 6

デジタル・シティズンシップが高まることは、今世界が直面しているいろいろな課題、特にその中でも国際対立、例えばウクライナでの危機やイスラエルとハマスの紛争といった問題の解決に向けて何らかの貢献、あるいは寄与はなされ得るとお考えでしょうか？また、もしそうだとしたら、どういう形でデジタル・シティズンシップが平和構築、葛藤解決に向けて貢献できるというふうに考えたらよいでしょうか？

回答 6

ユネスコの基本的なデジタル教育の出発点として 2011 年に「[教師のためのメディア情報リテラシーカリキュラム](#)」が作られましたが、なぜそのようなものを作ったのかと言うと、2001 年にアメリカの同時多発テロがあり、いわゆるイラク戦争、アフガニスタンの戦争があって、その結果として特にイスラム文化圏と西洋文化圏の対立が起こり、今のガザでの問題に繋がっています。それに対し国連は、非常に危険な考え方が若者たちに広がることを懸念し、スペインとトルコの提案によって、UNAOC(United Nations Alliance of Civilizations:文明の同盟)という組織を設立しました。UNAOC は文化的な葛藤を乗り越えるための教育を世界的に広げることを目的とし、その方法の一つがメディアリテラシーだったわけです。なぜならば、さまざまなソーシャルメディアを通じて、若者たちが過激な思想に染まってしまうという現状があったからです。国連はソーシャルメディアを平和に関する非常に重要なツールであるというふうに考え、UNAOC と国連の教育部門を担うユネスコが協力してメディア情報リテラシーのカリキュラムを作ったという背景があります。これはユネスコの中でコミュニケーション・情報局が担当していますが、もともとはユネスコを超えた大きな国連のプログラム

であったと考えると、まさに平和の問題と直結している内容といってよいと思います。このように、ユネスコの平和に対する課題意識から作られたカリキュラムがベースになって、昨年の「平和、人権、国際理解、協力、基本的自由、グローバル・シティズンシップ、持続可能な開発のための教育に関する勧告」に至っているわけです。

コミュニケーション・情報局のメディア情報リテラシーと教育局のデジタル・シティズンシップを統合し、なおかつそこにグローバル・シティズンシップ教育とESDを統合していくわけですが、以上のことから、基本的には平和の問題を中心に扱っていると私は理解しています。



〔オンライン意見交換会の様子〕

※オンライン意見交換会に関し、お申込み方法などの詳細は、[ユネスコスクール公式ウェブサイト](#)内「最新情報」、[ユネスコスクール公式 Facebook](#)に掲載中です。ぜひご参加ください！