

[発表 3]

メディア・リテラシー教育における子どものパフォーマンス評価 ：トロントでの取り組みから

京都大学大学院教育学研究科博士後期課程 森本 洋介

1. パリでのユネスコ会議から得られたもの

報告者は2007年6月にパリで開催された「メディア教育者のためのユネスコ会議」に参加し、メディア・リテラシー教育の世界的な課題を目の当たりにした。その課題とは①教員養成。②政策レベルでメディア教育を行うとなると、どうしてもICT教育（いわば情報教育やコンピュータ・リテラシー）が優先され、グローバル化における国際競争力をつけるための職業教育として行われやすい傾向がある。③新しい技術に対して、それぞれにメディア・リテラシーが必要かという問いに対し、基礎的なメディア・リテラシーの考え方を教えた上で、別個の操作スキルを教える必要である。ただ、個人のアイデンティティと経験がデジタルメディアによって一昔前と比べて格段に変化しているのは厄介な問題である。④子どもの評価について、評価は最終的にはその子どもたちをみている教師が下すものである。しかし、何を持って「media-literate された」とみなすのか？メディア・リテラシーの学習に最終的な到達点はないのだが、ある程度の基準は必要である。という4つの課題が提起された。本発表はこの中でも④の子ども（学習者）の評価に焦点を当て、メディア・リテラシーのように、点数で測定されるテストではその到達度を的確に測ることができないと思われる能力を、いかにして測るかという動きについて報告する。

2. メディア・リテラシー教育における子どもの評価

2-1. 真正の評価

真正の評価は、構成主義的学習観を基盤としながら、アメリカで主張されたものである。「真正」とは何かと言えば、①他者の産み出した知識の単なる再生やそれに対する応答ではなく、知識そのものを産み出す。②学問的な研究、すなわち先行する知識の基盤と深い理解に基づく、統合的な知識の生産。③単に学習者の有能性を示すのを目的とはせず、審美的、実利的、個人的な価値をもつもの、の3つの特徴を備える概念である(Newmann, F. & Archbald, D., 1992, pp.71-83)。

2-2. 真正の評価に基づいた評価モデル

上記のような真正の評価方法を用いて、創造力をどう評価すればよいか、イギリスのセフトン・グリーン(Sefton-Green, J)らが研究している。創造力を評価することの難しさについて言えば、カリキュラムの求める価値観と生徒の価値観が一致するとは限らない。もしカリキュラムが求めていることが、純粋に生徒の個人的な発達であるとすれば、教師がいかに評価しようとも生徒の発達が見込めればそれで構わないということに→教師が評価するという意味がなくなる。しかしこの考え方は創作活動から引き出される生徒の楽しみに関しては考慮していない(Sefton-Green, 2000)。一方、メディア・リテラシーのようにマルチメディアを使う場合の達成に関する評価はどのようにすればよいのだろうか。シンカー(Sinker, R)によれば、メディア・リテラシー教育においては技術的なスキルや視覚的な美しさというよりもむしろ生徒の作品がどのようにメディアの記号やきまり／約束事に対する批判的な理解を表現しているかを評価することに焦点が置かれており、特定の教科の枠組みに縛られて、生徒個人の経験を生き活きと制作に表現することができない状況下においては、マルチメディア作品を包括的に評価するモデルはないというのは事実である(Sinker, R., 2000)。また、シンカーは次のことも言っている。各制作を評価する際には、

まず制作された文脈を理解しなくてはならない。真に客観的な評価はありえないため、概して、生徒が制作から何を得心かに焦点を置くべきである。細かく言えば、観察、小集団での議論、1対1での面接および生徒のコメントに分けられる。また、作品に対しての親、クラスメート、他の教師の率直な反応と、e-mailを通じてのより公の反応も含まれる (Sinker, R., 2000) というのである。以上から、メディア・リテラシー教育における子どもの到達度を評価するためには、①パフォーマンス (作品として残るモノ)、②授業への参加の2点について、ルーブリックを基に評価することが有効だと考えられる。

3. トロントのメディア・リテラシー教育における子どもの評価：いくつかの実践から

(1) A 中等学校第11学年 Media Studies

シラバスにおける評価方法の提示と、プレゼンテーションにおけるルーブリックの提示。

(2) B ミドル・スクール第7学年 Language (Media)

(1) の学校と同様、単元の開始の時間に生徒にシラバスを配布し、何を学習するか、どのような観点が大切か、どこを評価するのかを生徒に提示する。

2. で述べたような真正の評価の観点から、ルーブリックを作成してあらかじめ生徒に示し、その目標 (ルーブリック) を意識させつつ生徒の創造性や批判的な分析能力を教員は判断しているものと考えられる。

4. 今後の課題

今後の課題としては、まずカナダにおける評価についてより詳細に調査・分析する必要がある。そのために有効な手段として、ポートフォリオとしてのメディアログに着目する必要がある。なぜなら、真正の評価法に則って、学習者の学習プロセスを判断するのに効果的だと考えられるからである。また、日本の中学における実験的な実践を通しての、日本の文脈での評価を考える必要がある。「高槻メディア・リテラシープロジェクト」を通じて、中期的 (半年~1年) な評価方法の開発に着手する。その評価は教師にとっての授業評価であり、学習者にとっては自己の学びを振り返ってその後の発展に活かすためのものである。

引用文献

- Newmann, F. & Archbald, D. (1992). The nature of authentic academic achievement. in Berlak, H. et al., *Toward a new science of educational testing and assessment*. State University of New York Press, pp.71-83.
- Sefton-Green, J. (2000). "Introduction". in Sefton-Green, Julian. & Sinker, Rebecca(eds.). *Evaluating creativity: Making and learning by young people*. London: Routledge. pp.1-15.
- Sinker, R. (2000). "Making multimedia: evaluating young people's creative multimedia production". in Sefton-Green, Julian. & Sinker, Rebecca(eds.). *Evaluating creativity: Making and learning by young people*. London: Routledge. pp. 187-215.