

(続紙 1)

京都大学	博士 (教育学)	氏名	飯尾 健
論文題目	大学教育における情報リテラシーの多様性とその育成および評価に関する研究—GeSTE Windows にもとづいて—		
(論文内容の要旨)			
<p>本論文の目的は、初年次教育や専門領域での学習を含めた多様な大学での学習の中で、現在の情報社会を生きるために必要な情報リテラシーの育成と評価のための知見を提示し、今後の大学における情報リテラシー教育の方向性を示すことである。</p> <p>本論文は、研究の背景と目的、および目的を達成するための4つのリサーチ・クエスチョンを提示する序章、これら4つのリサーチ・クエスチョンについて理論・実証・開発研究を通じて明らかにする第1章から第5章、および本論文の総括ならびに意義、今後の課題について示す終章から成る。</p> <p>序章では、大学における情報リテラシー教育の課題として以下の4点が挙げられた。</p> <ol style="list-style-type: none">1) 「情報リテラシー」という能力自体が多様に用いられており、概念の整理や定義ができていないこと2) 現在行われている情報リテラシー教育の評価や効果検証が進んでいないこと3) 初年次教育以降の専門領域における学習の中で情報リテラシー教育ができていないこと4) フェイクニュースや炎上といった、オンライン上の情報に関して「情報を発信する当事者」としての情報リテラシー教育が十分進められていないこと <p>本論文では、これらの課題について検討し、大学での情報リテラシー教育に向けた知見を得るための理論的枠組みとして、Lupton (2008) の提唱する GeSTE Windows を用いた。これは、情報リテラシーを汎用的スキルとして捉える Generic Window、専門領域や職業等の状況にもとづいた実践を進める能力とする Situated Window、情報を用いた社会参画の能力とする Transformative Window、情報の表現を通じた自己の確立や理解の能力とする Expressive Window の4つの Window として整理したものである。</p> <p>第1章では、GeSTE Windows によって、従来の多様な情報リテラシー像が、「ICTの知識・活用」「課題解決」「情報の解釈・評価」「社会参加」にまとめられ、前者を後者が包含する関係として構造化された。また、情報リテラシーが、「情報を用いる状況に応じて、必要な情報の探索・評価・活用・発信のための知識やスキルを用いて求められる目的を達成する能力」と定義された。</p> <p>第2章および第3章では、Generic Window を中心に、情報リテラシーの評価方法に関する検討と評価の開発・実施が行われた。まず第2章では、学習評価について、学生の自由記述による振り返りであるタイプⅠ、心理尺度の開発や大規模学生調査等における質問紙調査を用いるタイプⅡ、標準化テストや演習問題等といった一義的に正答が決められるテストであるタイプⅢ、レポートやポートフォリオなどのパフォーマンス評価を指すタイプⅣの4つに分類された。さらに第3章では、Generic Window としての情報リテラシーについて質問紙調査(タイプⅡ)を実施した。その結果、個別的なスキルは一定程度習得されているものの、それらを組み合わせた情報探索、成果物への活用、専門領域への応用といった点で難しさを感じていることが明らかになった。</p> <p>第4章では、Situated Window としての情報リテラシーについて検討するために、消費者教育に関する科目を事例として、エシカル消費を促進するためのインフォグラフィックスを作成する課題を開発し、ループリックを用いて評価を行った(タイプⅣ)。</p>			

その結果、言語以外の表現形式を用いることにより、収集した情報を表現の前に整理・明確化することを促す可能性はうかがえたものの、学生が課題を「自分ごと」として捉えることや、専門領域の知識と情報リテラシーを同時に習得することの困難さがあらためて浮き彫りになった。

第5章では、Transformative Window および Expressive Window における情報リテラシーとして、オンライン情報を扱う情報リテラシー（フェイクニュース、情報の発信、拡散）についてのパフォーマンス評価（タイプⅣ）の開発・実施を行った。その結果、レベル3段階中1の解答、あるいは評価不能な解答がほとんどであったことから、現実における実際の情報リテラシーを評価することが、与えられた課題に対する解答を求めるといって可能なのか、ひいては、情報リテラシー教育において、学生がオンライン情報を扱う際の「真正性」を担保できるのかという問題が認識されることになった。この「真正性」については、先行研究から、利用者のアイデンティティ（信念、価値観などを含む）が、情報をどう解釈し、発信し、拡散するかに大きく影響することが指摘されているが、日本のリテラシー教育では十分に検討されていない。本論文では、Kolb（1984）の経験学習論をふまえて、実際に情報を扱った際の経験をもとに、なぜそのように情報の真偽や有効性を判断したか、情報を発信したか等を省察し、自身の奥深くにある価値観や判断基準について考えるという学習活動の在り方を提示した。

終章では、第1章から第5章までの研究成果を総括し、それらの知見をもとに、大学における情報リテラシー教育を進めるために不可欠と思われる点として、以下の4点を示した。

- 1) 情報リテラシー教育は初年次教育における基礎的な能力から、それぞれの専門領域での学習を通じた個別的・具体的な能力へと適切に接続することが重要であること
- 2) 基礎的な知識やスキルの習得であっても、スキルごとに講義や演習を行うのではなく、実際に成果物を作成させるといった、知識やスキルを統合させる学習活動が必要であること
- 3) 専門領域での学習を通じた情報リテラシー教育では、求められる学習成果を達成するために課題設定や学生の学習活動を支援する「足場かけ」を十分に設定する必要があること
- 4) オンライン情報を扱う際の情報リテラシー教育では、実際に学生のアイデンティティに働きかけるような学習活動を設定することが求められること

(論文審査の結果の要旨)

情報リテラシーは、現代社会において必要な能力として広く認識されているものの、その概念は多岐にわたり、育成・評価の方法についても、日本の大学教育ではまだ十分な検討が行われていない。とくに、初年次教育では一定の実践・研究の蓄積があるが、学士課程教育全体のカリキュラムを視野に入れ、その展開を論じた研究はごく限られている。本論文は、Lupton (2008) の GeSTE Windows という枠組みを援用して、初年次教育や専門領域での情報リテラシーの育成と評価の方法を提示し、今後の大学における情報リテラシー教育の方向性を示そうとしたものである。GeSTE Windows とは、情報リテラシーを汎用的スキルとして捉える Generic Window、専門領域や職業等の状況にもとづいた実践を進める能力とする Situated Window、情報を用いた社会参画の能力とする Transformative Window、情報の表現を通じた自己の確立や理解の能力とする Expressive Window の 4 つの Window として整理した枠組みである。

本論文でとられた方法論は、理論研究・実証研究・開発研究であり、5 つの章によって異なる方法を用いながら、目的に向けた検討が行われている。

第 1 章では、理論研究によって、従来の多様な情報リテラシー像が、「ICT の知識・活用」「課題解決」「情報の解釈・評価」「社会参加」にまとめられ、包含関係として構造化された。これは、GeSTE Windows が、Generic、Situated、Transformative / Expressive という階層構造をなしていることにも対応している。第 2 章では、学習評価の理論研究にもとづいて、情報リテラシーの評価が 4 つのタイプに分類されている。

第 3 章では、従来、初年次教育を中心に教えられてきた Generic Window としての情報リテラシーについて、質問紙調査と統計的分析（潜在ランク理論、多項ロジスティック回帰分析）が行われ、学生が、個別的スキルを組み合わせる成果物の作成に活用したり専門領域に応用したりすることに困難を感じていること、友人間での自主的な学習経験のみでは負の効果を予測することなどが明らかにされている。

第 3 章が実証研究であるのに対して、第 4 章・第 5 章では開発研究が行われている。第 4 章では、Situated Window における情報リテラシーとして、消費者教育に関する科目が取り上げられ、インフォグラフィックスを作成する課題とループリックが開発された。また、第 5 章では、Transformative Window および Expressive Window における情報リテラシーとして、オンライン情報を扱う情報リテラシー（フェイクニュース、情報の発信、拡散）についての記述式問題とループリックが開発されている。

いずれの事例でも、学生のパフォーマンスは著者が期待していた水準には達しなかったものの、そこから考察を掘り下げ、興味深い知見を得ている。とりわけ第 5 章では、学生がオンライン情報を扱う際の「真正性」の問題が取り上げられており、現実の状況に近いという本物らしさにとどまらず、利用者のアイデンティティ（信念、価値観などを含む）を包含するものとして捉えられるに至っている。さらに、そうした真正性を組み込むために、Kolb (1984) の経験学習論をふまえて、実際に情報を扱った際の情報の真偽や有効性についての自分の判断を省察し、自身の奥深くにある価値観や判断基準について考えるという学習活動の在り方が提案されている点も注目に値する。

このように、本論文は、多様な方法を駆使しながら、学士課程全体にわたる情報リテラシー教育の構造を提示し、その育成・評価の具体化についても示唆を与えるものになっている。それは、アイデアとして示されたにすぎなかった Generic Windows に対して、日本の大学教育の文脈の下での肉付けを行うとともに、真正性概念などを用いて理論的拡張も図っている点で、単なる既存理論の応用の枠を大きく越えてい

る。今後の日本の大学での情報リテラシー教育の理論的・実践的土台を築いた研究として高く評価できる。

口頭試問では、本論文の意義を認めた上で、さらなる検討課題が示された。GeSTE Windows が 4 つの Window それぞれの学習観・リテラシー観の違いを軽視して階層構造化されているのではないか、これまでの多様な情報リテラシー像を包含関係で説明することは可能か、情報リテラシーは能力なのか分野なのか、パフォーマンス評価での真正性概念と哲学でのそれとの異同をより明確にする必要があるのではないか、生成型 AI の登場などの中で情報リテラシーは今後どう変わっていくと考えられるか、などである。いずれの質問に対しても誠実な応答がなされ、今後さらに研鑽を積んで、研究をより充実・発展させていく準備ができていることが確認できた。

よって、本論文は博士（教育学）の学位論文として価値あるものと認める。また、令和 5 年 4 月 21 日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。

なお、本論文は、京都大学学位規程第 14 条第 2 項に該当するものと判断し、公表に際しては、（期間未定）当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとすることを認める。

要旨公表可能日：令和 年 月 日以降