

No. 1360 (2026. 5. 7)

情報活用能力とデジタルコンピテンシー

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| はじめに | 2 EU のデジタルコンピテンシーに関する枠組み |
| I 日本の情報活用能力とデジタルリテラシーの現状と課題 | III 日本の新たな取組の動向 |
| 1 児童生徒の情報活用能力 | 1 デジタル・シティズンシップとは |
| 2 成人のデジタルリテラシー | 2 国内のデジタル・シティズンシップ教育の実践 |
| II デジタルコンピテンシーをめぐる動向 | おわりに |
| 1 デジタルコンピテンシーとは | |

キーワード：情報活用能力、デジタルコンピテンシー、メディアリテラシー、デジタル・シティズンシップ、生涯学習、学習指導要領

- 学習指導要領の改訂に向け、「情報活用能力」の抜本的向上の議論が進んでいる。今後は、新たに提示された、情報技術の活用、情報技術の適切な取扱い、情報技術の特例の理解という3つの観点で、総合的な整理が行われる。
- 欧州にはデジタル・シティズンシップを基礎に置くデジタルコンピテンシーの考え方がある。そこではメディアリテラシーが重視され、デジタル社会で権利を行使するためのコンピテンシーを育成する枠組みが整備されている。
- 国の生涯学習施策として一貫性のあるデジタル能力形成とデジタル社会に生きるデジタル市民への支援を考えると、欧州の教育、職業、市民生活をシームレスにつなぐ全世代型のデジタルコンピテンシー枠組みは示唆に富む。

国立国会図書館 調査及び立法考査局

前 文教科学技術課 おいそ てるまさ 大磯 輝将

第1360号

はじめに

令和5(2023)年度からの5か年を対象期間とする現行の第4期教育振興基本計画は、今後の教育政策に関する5つの基本方針の1つとして、「グローバル化する社会の持続的な発展に向けて学び続ける人材の育成」を掲げ、生涯学習社会を実現するためには生涯にわたって学び続ける学習者としての基盤を学校教育等において培うことが重要であるとしている¹。他方、現在の日本の教育政策において、生涯学習は初等中等教育や高等教育とともに独立した政策領域の1つであり、それらに共通する課題を捉える視点がある²。

そうした中、全世代的なデジタルリテラシーの向上が求められている³。「デジタルリテラシー」とは、メディア⁴のデジタル化に応じて必要とされる能力全般のことである⁵。伝統的な「メディアリテラシー」は、情報リテラシー⁶とも言い換えられ、メディアの現状を理解し、その提供する情報を読み解き、メディアを使いこなすための能力とされる⁷。2000年代以降、ICT(情報通信技術)がグローバルな広まりを見せ、日本でもICTをいかした新しいコミュニケーションがメディアリテラシー教育の必要性を喚起する契機となってきた⁸。今日の学校教育において、メディアリテラシーは、情報活用能力と同時に育成することが望ましいと考えられているが⁹、学校ごとの取組に大きな差がある点が指摘されている¹⁰。技術革新の著しいソーシャルメディア時代にあっては学校教育だけでは不十分とも指摘される¹¹。

* 本稿におけるインターネット情報の最終アクセス日は、令和8(2026)年3月13日である。

¹ 「教育振興基本計画」(令和5年6月16日閣議決定) p.15. 文部科学省ウェブサイト <https://www.mext.go.jp/content/20230615-mxt_oseisk02-100000597_01.pdf>

² 同上, p.1.

³ 「デジタル社会の実現に向けた重点計画」(令和7年6月13日閣議決定) p.26. デジタル庁ウェブサイト <https://www.digital.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/5ecac8cc-50f1-4168-b989-2bcaabffe870/173b3039/20250613_policies_priority_outline_08.pdf>

⁴ メディアとは、出来事に意味を付与し体験を知識に変換する記号の伝達媒体である。社会で中心的に活用される情報伝達手段は技術発展とともに変化し、従来のメディアから機能分化したニューメディアが生まれると、古いメディアは目的や機能を特化して存続する。「メディア」はその意味で重層的に発展する集合名詞である。佐藤卓己『現代メディア史 新版』(岩波テキストブックス) 岩波書店, 2018, pp.2-4.

⁵ 遠藤克弥弥修, 坂本辰朗ほか編『新教育事典』 勉誠出版, 2002, p.315. デジタルリテラシーは、活用されているデジタル技術に関する知識があり、デジタル技術を活用する方法を知っていることであるともいわれる。経済産業省ほか「デジタルリテラシーについて」 p.2. 厚生労働省ウェブサイト <<https://www.mhlw.go.jp/content/001211715.pdf>> 本稿では、英単語に対して1つの定まった訳語が定着していると思われる場合を除き、原則的にカタカナで記す。

⁶ 情報リテラシーとは、情報を読み解き活用する能力のことで、テレビ、ラジオ、新聞、雑誌など様々なメディアから発信される情報の役割や特性、影響力などを理解する力、及び、自ら情報を収集、評価、整理し、表現、発信する能力など、情報の取扱いに関する様々な知識と能力であるとも説明される。田中博之監修, 古川治ほか編著『教育用語ハンドブック』一莖書房, 2023, p.207.

⁷ 渡辺武達ほか編『メディア用語基本事典 第2版』世界思想社, 2019, pp.149-150. ただし、国際的に統一されたメディアリテラシーの定義はなく、研究者や実務家による定義等を整理して「メディア情報を「批判的(客観的・分析的・多面的)」に考える思考力・判断力、また「批判的」に考えて情報を発信する表現力であり、民主主義社会に生きる市民にとって必要な能力」とする見解もある。森本洋介『子どもたちのクリティカルな思考を育むメディア・リテラシー教育の理論と実践』ミネルヴァ書房, 2025, pp.2-10.

⁸ 日本教育社会学会編『教育社会学事典』丸善出版, 2018, pp.722-723.

⁹ 中橋雄『メディア・リテラシー論—ソーシャルメディア時代のメディア教育— 改訂版』北樹出版, 2021, p.133.

¹⁰ 「「メディアリテラシー」に関する現状と検討課題について」(教育課程部会情報・技術ワーキンググループ) 2026.2.13, p.1. 文部科学省ウェブサイト <https://www.mext.go.jp/content/20260213-mxt_kyoiku01-000047326_03.pdf>

¹¹ 石渡裕子「ソーシャルメディア時代に求められるメディア・リテラシー」国立国会図書館調査及び立法考査局編『ソーシャルメディアの動向と課題—科学技術に関する調査プロジェクト2019報告書—』(調査資料2019-5) 国立国会図書館, 2020, p.114. <<https://doi.org/10.11501/11472874>>

中でも初等中等教育においては、情報そのものに焦点を合わせ、情報活用の実践力、情報の科学的な理解、情報社会に参画する態度という3つの観点（以下「現3観点」）で、「学習の基盤となる資質・能力」としての情報活用能力の育成が行われてきた¹²。令和元（2019）年にGIGAスクール構想¹³が提唱されてからは、1人1台端末環境をいかした育成が図られている¹⁴。現行の教育振興基本計画においては、「誰一人取り残されず、全ての人の可能性を引き出す共生社会の実現に向けた教育の推進」も基本方針の1つに掲げられている¹⁵。

しかしながら、令和7（2025）年に中央教育審議会の部会がまとめた、次期学習指導要領¹⁶に向けた基本的な考え方の「論点整理」では、小学校、中学校及び高等学校を通じた育成体系が不明確であること、他国と比べて指導内容が不十分であったこと等の課題を踏まえ、情報活用能力の抜本的向上に向けた内容面の充実の方向性を、情報ではなく、コンピュータ、情報通信ネットワーク、AI等の情報技術をあえて中心に据え直し、その活用、適切な取扱い、特性の理解という3つの観点（以下「新3観点」）で総合的に整理することが重要であるとされた¹⁷。検討の途上ではあるが、現3観点の下で情報そのものの活用を主に捉えていたいくつかの要素、具体的には、課題や目的に応じた情報手段の適切な活用、受け手の状況などを踏まえた発信・伝達、社会生活の中で情報や情報技術が果たしている役割や及ぼしている影響の理解といったものは、新3観点による整理の基盤となり、あるいはその際に背景化して、基本的には各教科に育成が委ねられることになると見られる。

海外に目を向ければ、デジタル技術の特性を踏まえたデジタルリテラシーは、デジタル・シティズンシップの考え方を基本にして理解されている。欧州の場合¹⁸、あらゆる年代の市民がデジタル社会に適応し続けるための重要な能力としてデジタルリテラシーを捉えた上、市民に求められる能力の標準を体系化した「デジタルコンピテンス¹⁹枠組み」がEU全体で活用され、学校教育には特に学齢期に必要なデジタルリテラシーの育成を位置付けている。日本の情報活用能力やメディアリテラシーの育成の在り方と比較するなら、育成を目指す資質・能力の定義の仕方や生涯学習体系における学校教育の位置付け方に差異が見られる。

¹² 文部科学省『教育の情報化に関する手引—追補版—』2020, pp.19-20. <https://www.mext.go.jp/content/20200608-mxt_jogai01-000003284_003.pdf>

¹³ GIGAスクール構想とは、1人1台端末や高速大容量の通信ネットワーク等の学校ICT環境を整備・活用することによって、教育の質を向上させ、全ての子どもたちの可能性を引き出す「個別最適な学び」と「協働的な学び」を実現することを目的として、文部科学省が提唱した構想である。「GIGAスクール構想について」文部科学省ウェブサイト <https://www.mext.go.jp/a_menu/other/index_00011111.htm>

¹⁴ 「教育振興基本計画」前掲注(1), p.21.

¹⁵ 同上, p.16.

¹⁶ 学習指導要領は、おおむね10年に一度改訂され、次の改訂後は令和10年代（2028年度以降）に各学校段階で順次実施されることが見込まれている。「学習指導要領等の改訂に関するスケジュール（イメージ）」（教育課程部会総則・評価特別部会（第4回）配付資料 参考資料3）2025.12.15. 文部科学省ウェブサイト <https://www.mext.go.jp/content/20251215-mxt_kyoiku01-000046335-07.pdf>

¹⁷ 中央教育審議会教育課程企画特別部会「教育課程企画特別部会 論点整理」2025.9.25, p.51. 文部科学省ウェブサイト <https://www.mext.go.jp/content/20260129-mxt_kyoiku01-000045057_01.pdf>

¹⁸ 本稿では、筆者が日常的に欧州の動向を注視していることから、特に欧州の動向に注目する。

¹⁹ デジタルコンピテンスとは、デジタル技術の特性を踏まえた様々な能力のことである。詳細は第II章第1節を参照。EUの教育・訓練政策では、competenceを「特定の状況（教育、仕事、自己啓発や職能開発）において、学習の成果を十分に応用する能力、又は、仕事や学習の状況及び職能開発や自己啓発において、知識、スキル、個人的・社会的・方法的な能力を活用する能力」と説明している。European Centre for the Development of Vocational Training (Cedefop), *Terminology of European education and training policy: A selection of 130 key terms*, second edition, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2014, pp.47-48. <https://www.cedefop.europa.eu/files/4117_en.pdf> EUでは客観的な枠組みを重視して competence を多く用いるが、competency と大きな違いはない。

そこで、本稿では、日本の情報活用能力の育成について、欧州のデジタルコンピテンシーの考え方や取組を参照しつつ、生涯学習の観点からデジタルリテラシーの側面を述べる。第Ⅰ章では、日本の情報活用能力とデジタルリテラシーの現状と課題を簡単に整理し、第Ⅱ章では、それらを踏まえて、日本の取組の参考になり得るものとして、欧州委員会がデジタル関連の政策立案や実務を支援する枠組みとして開発した DigComp をめぐる動向を紹介する。さらに、第Ⅲ章では、新しい考え方としてデジタル・シティズンシップを紹介し、日本の一部の学校で導入が進むデジタル・シティズンシップ教育の実践を概観する。

I 日本の情報活用能力とデジタルリテラシーの現状と課題

本章では、情報活用能力について、第1節で学校教育における位置付けとその特徴、情報モラル教育との関係性、育成をめぐる状況を整理し、第2節で成人のデジタルリテラシーの状況を確認する。

1 児童生徒の情報活用能力

(1) 情報活用能力の位置付けとその特徴

昭和59(1984)年9月に内閣総理大臣からの諮問を受けた臨時教育審議会は、同61(1986)年4月23日の「教育改革に関する第二次答申」において、「情報活用能力(情報リテラシー—情報および情報手段を主体的に選択し活用していくための個人の基礎的な資質)の育成に本格的に取り組んでいくことが重要である」と指摘した²⁰。

以後、学習指導要領における情報活用能力は、次項で述べる情報モラルの重視など、各学校における実践の積み重ねや情報技術の進展等を踏まえて見直しが重ねられ²¹、平成29・30年告示の学習指導要領に向けては「世の中の様々な事象を情報とその結び付きとして捉えて把握し、情報及び情報技術を適切かつ効果的に活用して、問題を発見・解決したり自分の考えを形成したりしていくために必要な資質・能力」とされた²²。また、この改訂で、情報活用能力は、言語能力、問題発見・解決能力と並ぶ「学習の基盤となる資質・能力」と位置付けられ、教科等横断的な視点から教育課程の編成を図り、各学校のカリキュラム・マネジメントの実現を通じて育成することとされたが²³、当時は1人1台端末環境が前提ではなく、情報技術の特性への洞察はあまり見られなかった。

次期学習指導要領の検討においても、情報活用能力の育成の重要性は強調されており、GIGAスクール構想による環境整備が進み、1人1台端末環境が標準化して以降、デジタルツールの活用を前提とした初の教育課程になることから、注目度は高まっている²⁴。ただし、情報活用能力の育成は、文部科学省が学校教育の中に位置付けてきたことで、その分野だけで扱われる

²⁰ 臨時教育審議会編『教育改革に関する第二次答申』大蔵省印刷局、1986、p.101。

²¹ 文部科学省初等中等教育局情報教育・外国語教育課『次世代の教育情報化推進事業(情報教育の推進等に関する調査研究)成果報告書 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ン—令和元年度 情報教育推進校(IE-School)の取組より—』2020、pp.8-11。<https://www.mext.go.jp/content/20201014-mxt_jo_gai01-100003163_002.pdf>

²² 文部科学省 前掲注(12)、pp.22-23。

²³ 同上

²⁴ 佐藤明彦『日本の学校教育はどこに向かおうとしているのか—2030年の学習指導要領実施に向けた中教審諮問を徹底分析!—』東洋館出版社、2025、pp.100-104。

傾向があり、教育課程の編成及び実施との親和性は高い一方、生涯学習や雇用・労働、市民生活といった分野との関連性は、政策文書等において必ずしも明示されていない²⁵。

(2) 情報モラル教育との関係性

平成20・21年告示の学習指導要領において、情報活用能力は、現3観点からその育成に取り組むこととされ、情報モラル²⁶は、情報社会に参画する態度の重要な柱と位置付けられた²⁷。この対応は、インターネットや携帯電話が普及して、子どもが違法又は有害な情報にさらされ、トラブルに巻き込まれる危険性が増大し、時には子どもが加害者となるケースも見受けられたことから、適切に情報を取り扱う能力を育成するための情報モラル教育の重要性が指摘された状況を踏まえたものであった。情報モラルを身に付けることが学習指導要領の総則に明記され、高等学校の共通教科「情報」²⁸については、情報モラルを身に付ける学習活動を重視する内容とされた²⁹。情報モラル教育の専門家からは、情報技術の特性と情報技術の利用による文化的・社会的なコミュニケーションの範囲や深度が変化する特性を踏まえて、日常生活のモラルに加えてコミュニケーション力の育成が一層重要になると指摘された³⁰。

しかし、現実の情報モラル教育はといえば、緊急危険回避的な側面が強調され、文部科学省の委託事業によって作成されたモデルカリキュラムに見る「公共的なネットワーク社会の構築」のような社会的目標にはほとんど取り組めずにいた³¹。学校には多くの課題がある中、新しい問題に時間を割くことが難しい状況にあり、民間の財団が令和5(2023)年に実施した調査では、小学校から高等学校までの担任及び副担任の19.6%が情報モラル教育を全く行っていないと回答し³²、「学校任せの情報モラル教育」の限界が指摘されている³³。情報モラル教育が緊急の対応に偏り、情報活用能力の育成が課題を抱える背景には、こうした学校現場の実情がある。

(3) 情報活用能力の育成をめぐる現状と課題

中央教育審議会の「論点整理」がまとめられる過程では、小学校から高等学校までの児童生徒の情報活用能力を初めて同一尺度で測定した令和3(2021)年度実施の情報活用能力調

²⁵ 中植正剛・森山潤「欧州委員会の DigComp 2.0 と 2.1 との比較から見た我が国の情報活用能力の特徴」『情報コミュニケーション学会誌』17巻1・2号, 2021, pp.18, 25. <<https://doi.org/10.14993/0002000365>>

²⁶ 情報モラルは、学習指導要領では「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方や態度」と定義される。

²⁷ 文部科学省 前掲注(12)

²⁸ 高等学校の教科「情報」には、各学科に共通する教科「情報」と、主として専門学科において開設される教科「情報」がある。共通教科「情報」の創設とその後の状況については、次の文献を参照のこと。澤田大祐「高等学校における情報科の現状と課題」『調査と情報—ISSUE BRIEF—』604号, 2008.1.8. <<https://doi.org/10.11501/1000586>>; 同「高等学校における情報科教育の現状」『調査と情報—ISSUE BRIEF—』1095号, 2020.3.26. <<https://doi.org/10.11501/11466540>>

²⁹ 文部科学省『文部科学白書 平成21年度』2010, p.337.

³⁰ 原田恵理子・森山賢一「2章 学校における情報モラル教育」西野泰代ほか編著『情報モラル教育—知っておきたい子どものネットコミュニケーションとトラブル予防—』金子書房, 2018, p.30.

³¹ 豊福晋平「情報モラル教育からデジタル・シティズンシップ教育へ」国際大学グローバル・コミュニケーション・センター編著『未来を創る情報通信政策—世界に学ぶ日本の針路—』NTT出版, 2010, p.69.

³² 「GIGA スクール構想における情報モラル教育の実状等に関する調査を実施」2023.6.12. LINE みらい財団ウェブサイト <<https://line-mirai.org/ja/report/detail/19>>

³³ 竹内和雄「子供たちのネット利用と翻弄される教育現場—学校任せの情報モラル教育は限界に—」『月刊保団連』1420号, 2024.5, pp.13-14.

査³⁴及び OECD（経済協力開発機構）がおおむね 3 年ごとに実施する生徒の学習到達度調査（Programme for International Student Assessment: PISA）³⁵の各結果、さらには情報教育の国際比較などを踏まえて、学校教育において学習指導要領が求める情報活用能力が系統的に指導されておらず、その育成が十分とは言い難いと結論付けられた³⁶。

こうした状況の背景に、教員自身の指導能力やカリキュラムの問題以外に、体制面の課題として、情報活用能力の育成への貢献が望まれる「ICT 支援員」等の基盤的な人材の不足が指摘できる。文部科学省も、その配置を促すリーフレット³⁷や適正な配置を求めるパンフレット³⁸を作成するなどして自治体への啓発に努めている。しかしながら、同省の「学校における ICT 関係決算状況等調査」に基づく令和 6 年度末時点の配置状況は、「教育の ICT 化に向けた環境整備計画」において財政措置された 4 校に 1 人の水準³⁹以上の配置を実現している自治体が約 5 割にとどまり、約 25%の自治体は ICT 支援員を配置していない⁴⁰。このように、自治体によって適正な数が確保できておらず、格差が生じている。

また、内容面の課題も指摘される。文部科学省が作成した「情報活用能力の体系表例」（以下「国の体系表例」）を参考にして行う情報活用能力の育成は、教科等での多様な学習活動との関連付けが容易であるという長所がある反面、デジタル社会を生きるために必要な情報技術の活用を伴ったデジタルコンピテンシーを学校教育の中で段階的に育成し保証する点で課題が残る⁴¹。さらに、全てのビジネスパーソンのための DX リテラシー標準（DSS-L）のような雇用・労働を対象とする枠組みとの連携が不十分であり⁴²、欧州の DigComp のような枠組みに沿って自ら評価し、継続的にデジタルコンピテンシーを高めていく仕組みが必要であるといった指摘もある⁴³。教育課程の編成を視野に入れつつ複数国家の市民社会で用いられることを意図して開発された DigComp にはあり、国の体系表例に欠けている、情報技術を活用したコミュニケーションと協働、技術的な問題の解決、デジタルコンピテンスギャップの特定といった要素⁴⁴をも含んだ、DigComp に準拠した日本の高校生向けのデジタルコンピテンシーの自己評価尺度を開発する取組があり⁴⁵、そうした育成の現場で活用できる基準やツール類の更なる充実も期待

³⁴ 過去には、平成 25 年度において小学校及び中学校、平成 27 年度において高等学校を対象に同様の調査が実施されたが、令和 3 年度はそれらと異なり、完全オンラインの状況で実施された（「はじめに」から）。文部科学省初等中等教育局学校デジタル化プロジェクトチーム情報教育振興室「情報活用能力調査（令和 3 年度実施）調査結果」2023.3. <https://www.mext.go.jp/content/20230712-mxt_jogai01-000026776-001.pdf>

³⁵ PISA の調査対象は、15 歳（日本においては主に高等学校第 1 学年）の生徒である。

³⁶ 「論点資料⑥ 情報活用能力の抜本的向上（デジタル化社会の負の側面への対応を含む）」（教育課程部会教育課程企画特別部会（第 7 回）配付資料 資料 1-1）2025.5.12, pp.12-21. 文部科学省ウェブサイト <https://www.mext.go.jp/content/20250512-mext_kyoiku01-000042419_03.pdf>

³⁷ 文部科学省「ICT 支援員の配置状況と支援事例等」<https://www.mext.go.jp/content/20210408-mxt_jogai01-000014079_001.pdf>

³⁸ 文部科学省「ICT 支援員の適正配置を」2025.3. <https://www.mext.go.jp/content/20250317-mxt_jogai01-000010766_001.pdf>

³⁹ 後継の「学校の ICT 環境整備計画（2025～2027 年度）」においても同じ水準で措置されている。

⁴⁰ 「令和 6 年度 ICT 支援員（情報通信技術支援員）の配置状況」文部科学省ウェブサイト <https://www.mext.go.jp/content/20260331-mxt_jogai01-000010766_001.pdf>

⁴¹ 中植・森山 前掲注(25) 国の体系表例は、情報活用能力の体系的な育成についての一例ではあるが、その作成の経緯から、あくまでも全国の学校の参考となることを目的に整理されたものであるとされる。同, p.16.

⁴² DSS-L の前身である IITLS フレームワークとの関連性として指摘されてきた。同上, p.18.

⁴³ 中植正剛・森山潤「欧州委員会の DigComp に準拠した高校生版デジタルコンピテンシー自己評価尺度の開発」『教育システム情報学会誌』40 巻 4 号, 2023, p.282. <<https://doi.org/10.14926/jsise.40.281>>

⁴⁴ 中植・森山 前掲注(25), p.25.

⁴⁵ 中植・森山 前掲注(43), pp.281-294.

される。

2 成人のデジタルリテラシー

生徒を対象にする PISA に対し、成人を対象にして行う OECD の国際成人力調査 (Programme for the International Assessment of Adult Competencies: PIAAC) は、2010 年代に第 1 サイクルの調査が実施された⁴⁶。コンピュータ調査項目「IT を活用した問題解決能力」において、回答者が ICT 機器に不慣れで紙の方法による調査を選ぶなどし、参加国によって 8~57%の無回答者がいた⁴⁷。コンピュータを使って受験した回答者の割合は、参加国の中で日本が最も低く、「IT 技能に限らず、成人してからの学ぶ場が極端に少ないことが影響している」との見方もあった⁴⁸。また、日本の成人は年齢を問わず、職場・家庭におけるパソコンを用いた電子メール、インターネット、表計算ソフト等の ICT の使用頻度が参加国の中で最低水準であった⁴⁹。

世界的なビジネススクールの 1 つである国際経営開発研究所 (International Institute for Management Development: IMD) が毎年発表する「世界デジタル競争力ランキング (World Digital Competitiveness Ranking)」においては、日本のデジタル/技術的スキル (digital/technological skills) の低迷が続き⁵⁰、国内の経営者の間で課題として認識されていることが示唆される⁵¹。

II デジタルコンピテンシーをめぐる動向

第 I 章で見たように、日本における情報活用能力の育成は、学校教育の枠組みの範囲内で体系化が試みられているものの、実社会における活用や生涯にわたる能力の更新の観点では、国際的な水準との乖離があった。本章では、全世代の市民がデジタル社会を生きるためのコンピテンシーを考え、その先駆的なモデルである欧州の枠組みを検討する。デジタルコンピテンシーの概念を第 1 節で確認した上で、EU の DigComp を第 2 節で紹介する。

⁴⁶ “PIAAC 1st Cycle Database.” OECD website <<https://www.oecd.org/en/data/datasets/piaac-1st-cycle-database.html>>

⁴⁷ 国立教育政策研究所編『成人スキルの国際比較 2—OECD 国際成人力調査 (PIAAC) 第 2 サイクル報告書—』明石書店, 2025, p.83. 2022 年から翌年にかけて行われた第 2 サイクルの PIAAC では、「IT を活用した問題解決能力」の調査は未実施である。

⁴⁸ 佐藤学「「国際成人力調査」結果、私はこう見る② 本当に「日本人の成人力世界一」なのか データの検証から見えるバイアスの問題」『総合教育技術』68 巻 13 号, 2014.1, p.57.

⁴⁹ 「世界の教育事情 OECD 国際成人力調査 (PIAAC) ③—IT を活用した問題解決能力高いが導入試験不合格は最多—」『週刊教育資料』1337 号, 2015.4.6, p.33.

⁵⁰ 2025 年の順位は、世界の主要 69 か国・地域の中で 65 位であった。IMD World Competitiveness Center, *IMD World Digital Competitiveness Ranking 2025*, 2025, p.74. <https://imd.widen.net/content/xclarczvwr/pdf/WDCR_Report_2025.pdf>

⁵¹ デジタル/技術的スキルのランキングは、国際統計等のデータに基づく指標ではなく、IMD が各国の経営者を対象に毎年実施している聞き取り調査の結果に基づく指標である。「デジタル/技術的スキルが容易に利用可能である (Digital/Technological skills are readily available)」という設問に、各回答者は 1 : negative から 6 : most positive までの 6 段階で評価し、その平均値が機械的にスコアに変換されてランキングに使用される。IMD World Competitiveness Center, *IMD World Competitiveness Yearbook 2025*, 2025, pp.24, 520; “Methodology WCR 2025.” International Institute for Management Development website <<https://www.imd.org/centers/wcc/world-competitiveness-center/rankings/world-competitiveness-ranking/methodology/>> そのため、主観的な指標である点と企業規模や文化的特性などによるバイアスを含み得る点には留意が必要である。「12 デジタル競争力」国立国会図書館調査及び立法考査局編『国際比較に見る日本の政策課題 (2026 年版) —総合調査報告書—』(調査資料 2025-3) 国立国会図書館, 2026, pp.54-57. <<https://doi.org/10.11501/14662599>>

1 デジタルコンピテンシーとは

デジタルコンピテンス (digital competence) は、EU が定めたキー・コンピテンス⁵²の1つで、「学習のために、仕事で、社会参加のために、自信を持って、批判的に、責任を持ってデジタル技術を使用し、これに関与すること」と定義され、ここには情報・データリテラシー、コミュニケーションと協働、メディアリテラシー、デジタルコンテンツ制作(プログラミングを含む。)、安全(デジタルウェルビーイングとサイバーセキュリティに関連するコンピテンスを含む。)、知的財産に関する質問、問題解決、批判的思考が含まれる⁵³。この定義は、本稿で取り上げるスキルやリテラシーなど能力を表す言葉と比べ、最も範囲の広い概念といえる。「生涯学習のためのキー・コンピテンス (Key Competences for Lifelong Learning) に関する 2018 年 5 月 22 日の理事会勧告」の中で、コンピテンス (competence) は、知識 (knowledge)、スキル (skills)、態度 (attitude) の組合せとして定義される⁵⁴。

2 EU のデジタルコンピテンシーに関する枠組み

(1) DigComp とは

前節で述べた理事会勧告に基づき、欧州委員会では、共同研究センター (Joint Research Centre: JRC) が主導し、コンピテンスに関する政策立案や実務を支援する欧州レベルの枠組みやツールを提供している。その中で、デジタルコンピテンスに関して開発された基本的な枠組みが「デジタルコンピテンス枠組み (Digital Competence Framework: DigComp)」である⁵⁵。

DigComp は、今日の社会でデジタルコンピテンスを備えるために何が必要かを説明し、あらゆる年代の人々のデジタルコンピテンスの育成を支援する枠組みであり、基礎から高度まで幅広いレベルのスキルをカバーし、急速に進化するデジタル技術環境における安定した基準を提供する。雇用・社会問題・インクルージョン総局 (Directorate-General for Employment, social affairs and inclusion: DG EMPL) などの協力の下、主に仕事や雇用の目的で開発され⁵⁶、2013 年の初版公開以降、デジタルコンピテンスの基本的な定義に沿って改訂を重ねた⁵⁷ (表 1)。

2025 年 11 月に公表された最新版 DigComp 3.0 の内容面 (何ができるか) として、全部で 21

⁵² 読み書き、多言語、数学的及び科学・技術・工学 (STEM)、デジタル、個人的・社会的・学び方の学び、シティズンシップ、アントレプレナーシップ、文化的意識及び文化的表現の 8 つのコンピテンスである。OECD のプロジェクトにおいて教育政策の目的に合うよう概念が整理されたコンピテンシー (その一部が PISA の枠組みに活用され、PIAAC において踏襲された概念) を参考にしつつ、欧州で参照される枠組みとして策定したものである。教育の基本的権限を持つ各国及びその地域が、それぞれの状況に応じてコンピテンスを定め、教育政策に適用することが期待されている。松尾知明『21 世紀型スキルとは何か—コンピテンシーに基づく教育改革の国際比較—』明石書店、2015、pp.14-21。

⁵³ “Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning,” OJ C 189, 2018.6.4, p.9. <[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))>

⁵⁴ 知識は、既に確立され、特定の領域又は主題の理解を支える事実、数値、概念、アイデア、理論から構成される。スキルは、プロセスを実行し、既存の知識を用いて結果を達成する能力及び潜在能力として定義される。態度は、アイデア、人物又は状況に対して行動又は反応するための気質及び心構えを表す。 *ibid.*, p.7. なお、理事会の勧告は、加盟国に対する強制力はない。

⁵⁵ “Key competences for lifelong learning.” European Commission website <https://joint-research-centre.ec.europa.eu/projects-and-activities/education-and-training/key-competences-lifelong-learning_en>

⁵⁶ 初版の序文には次のようにあり、仕事と雇用が学習その他に先行し、重視されていたことが分かる。「デジタルコンピテンスは、仕事、雇用可能性、学習、余暇、インクルージョン、社会参加といったことに関する目標を達成するために、ICT を、自信を持って、批判的に、創造的に活用する能力と広く定義できる。」 Yves Punie and Barbara N. Brečko, eds, Anusca Ferrari, *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2013, p.2. <<https://doi.org/10.2788/52966>>

⁵⁷ “Digital Competence Framework (DigComp).” European Commission website <https://joint-research-centre.ec.europa.eu/projects-and-activities/education-and-training/digital-transformation-education/digital-competence-framework-digcomp_en>

のデジタル関連のコンピテンス（competence）を、それらを束ねる 5 つのコンピテンス領域（competence area）に分けて表 2 に示す。また、進度面（どの程度の水準でできるか）として、デジタルコンピテンス獲得の水準を表現する 4 段階の習熟度レベル、習熟度レベルごとに個人に期待される様々なコンピテンス（知識・スキル・態度の組合せ）の獲得に関する一般的な説明、そして目的を表 3 に示す⁵⁸。

コンピテンスの下には全部で 362 のコンピテンス要件（competence statement）⁵⁹と 523 の学習成果（learning outcome）⁶⁰が体系化されており⁶¹、実践的に参照しやすい構造をとっている。

表 1 DigComp の作成・改訂履歴

バージョン	公表時期	作成・改訂の主なポイント
DIGCOMP	2013 年 10 月	<ul style="list-style-type: none"> デジタルコンピテンスに必要な知識、スキル、態度の観点から、デジタルコンピテンスの主要な構成要素を特定、3 段階の習熟度レベルを設定 概念枠組みの基盤となるデジタルコンピテンス記述子あるいは欧州レベルで検証可能なガイドラインを開発 あらゆるレベルの学習者を対象とするデジタルコンピテンス枠組みとデジタルコンピテンス記述子の活用と改訂のためのロードマップを提案
DigComp 2.0	2016 年 6 月	用語と概念参照モデルを更新したほか、欧州、国、地域レベルでの導入事例を紹介
DigComp 2.1	2017 年 5 月	3 段階の習熟度レベルをより細かな 8 段階の記述に拡張し、その活用例を提供
DigComp 2.2	2022 年 3 月	<ul style="list-style-type: none"> 知識・スキル・態度の組合せの事例集を大幅に拡充して提供 個人と AI・データリテラシーとの相互作用に焦点を合わせると同時にリモートやハイブリッドでの勤務・学習環境、誤情報・偽情報、持続可能性の話題も導入
DigComp 3.0	2025 年 11 月	<ul style="list-style-type: none"> 知識・スキル・態度の組合せの事例集を学習成果に再構成して提供 生成 AI の台頭、サイバーセキュリティ、デジタルの権利・選択・責任、デジタル環境におけるウェルビーイング、誤情報・偽情報といった新たな課題に対応

（出典）Joint Research Centre, “Ten Years of DigComp: A Framework more essential than ever.” 2025.11.27. European Commission website <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC143430/JRC143430_01.pdf>; Yves Punie and Barbara N. Brečko, eds, Anusca Ferrari, *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2013. <<https://doi.org/10.2788/52966>>; Riina Vuorikari et al., *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model*, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2016. <<https://doi.org/10.2791/11517>>; Stephanie Carretero et al., *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017. <<https://doi.org/10.2760/38842>>; Riina Vuorikari et al., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens with new examples of knowledge, skills and attitudes*, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2022. <<https://doi.org/10.2760/115376>>; Judith Cosgrove and Romina Cachia, *DigComp 3.0: European Digital Competence Framework - Fifth Edition*, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2025. <<https://doi.org/10.2760/0001149>> を基に筆者作成。

(2) DigComp 改訂の経緯

DigComp の作成及び発展的拡張の過程においては、以下のとおり、他の標準との相互参照や時間的継続性への配慮が見られる。

⁵⁸ “DigComp 3.0.” European Commission website <https://joint-research-centre.ec.europa.eu/projects-and-activities/education-and-training/digital-transformation-education/digital-competence-framework-digcomp/digcomp-30_en> 習熟度レベル（proficiency level）は、認知的要求（cognitive demand）、作業の複雑さ（task complexity）、自律性の水準（level of autonomy）を組み合わせたコンピテンスのレベルを表している。

⁵⁹ コンピテンス「3.1 デジタルコンテンツの開発」の一例として、「生成 AI は AI の特定の種類であり、コンテンツ制作を支援するために使用できる様々なデジタル技術の 1 つであることを理解している。」（CS3.1.05）

⁶⁰ コンピテンス「3.1 デジタルコンテンツの開発」の一例として、「コンテンツ制作の目標を支援するために、様々なデジタルコンテンツ制作ツールを模索することの利点を認識する。」（LO3.1.01）

⁶¹ Judith Cosgrove and Romina Cachia, *DigComp 3.0: European Digital Competence Framework - Fifth Edition*, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2025, pp.21-23. <<https://doi.org/10.2760/0001149>>

表2 DigComp 3.0 の内容面

コンピテンシ 領域	コンピテンシ
1. 情報の検 索、評価、 管理	1.1 情報の閲覧、検索、フィル タリング 1.2 情報の評価 1.3 情報の管理
2. コミュニ ケーションと協働	2.1 デジタル技術を通じた／に よる相互作用 2.2 デジタル技術を通じた共有 2.3 デジタル技術を通じた市民 活動への参加 2.4 デジタル技術を通じた協働 2.5 デジタル行動 2.6 デジタルアイデンティティ の管理
3. コンテン ツ制作	3.1 デジタルコンテンツの開発 3.2 デジタルコンテンツの統合 と再構築 3.3 著作権とライセンス 3.4 計算論的思考とプログラミ ング
4. 安全、ウ ェルビー イングと 責任ある 利用	4.1 デバイスの保護 4.2 個人情報とプライバシーの 保護 4.3 ウェルビーイングの支援 4.4 デジタル技術の環境負荷
5. 問題の特 定と解決	5.1 技術的な問題の特定と解決 5.2 ニーズの特定とデジタル技 術による対応 5.3 デジタル技術を使った創造 的な解決策の特定 5.4 デジタルコンピテンシのニ ーズの特定と対応

(出典) Judith Cosgrove and Romina Cachia, *DigComp 3.0: European Digital Competence Framework - Fifth Edition*, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2025, pp.17-20. <<https://doi.org/10.2760/0001149>> を基に筆者作成。

表3 DigComp 3.0 の進捗面

習熟度 レベル	コンピテンシ獲得の 簡潔な説明	目的
初級	必要に応じて教えを 受けながら、簡単な 作業を記憶し、実施 する	個人の学習及び／又は仕事の 目標を達成する一助とし、社 会に参加する
中級	明確に定義された作 業を特定して実施 し、明確に定義され た問題を自律的に解 決する	個人の学習及び／又は仕事の 目標を達成する一助とし、自 律的に社会に参加する
上級	様々な複雑な作業に 対する解決策を自律 的に分析して適用 し、様々な状況に適 応して作業を適切に 判断して遂行し、必 要に応じて他者に教 える	個人の学習及び／又は仕事の 目標を達成する一助とし、効 果的に社会に参加し、目標の 達成において他者を管理又は 支援する
高度に 先進的*	高度に複雑又は専門 的な問題を分析・判 断して解決し、新た な解決策を創出し又 は既存の解決策を適 応させ、必要に応じ て他者を導き教える	個人の学習及び／又は仕事の 目標を達成する一助とし、効 果的に社会に参加できるよう 他者を助け、複雑な目標を達 成できるよう他者を導き又は 支援し、高度に複雑な問題の 改善策や新たな解決策を導き 又は貢献する

* ICT システムの開発・運用・保守の能力を有し、ICT が業務の主要部分を占める労働者である、ICT スペシャリストは、通常は専門的な訓練が求められる職種であり、そのスキルと「高度に先進的」のスキルとは同じではない。しかし、多くの ICT スペシャリストの役割は「高度に先進的」のコンピテンシから利益を得られる。

(出典) Judith Cosgrove and Romina Cachia, *DigComp 3.0: European Digital Competence Framework - Fifth Edition*, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2025, p.21. <<https://doi.org/10.2760/0001149>> を基に筆者作成。

初版の DIGCOMP に由来する 5 つの側面 (コンピテンシ領域、コンピテンシ、習熟度レベル、学習成果、目的) は、ICT 専門職のスキル標準⁶²が明確な構造を持ち、多くの関係者から支持を得ていたこと、構造を共通化すればプロジェクト間の連携が容易になり、相互参照が可能になることを決定理由として、ICT 専門職のスキル標準で用いられていた 4 つの側面全てを採用し、これに目的を追加して内容を発展させた経緯がある⁶³。

また、バージョン 2.1 への改訂は、「欧州資格枠組み (European Qualifications Framework:

⁶² 「欧州 e コンピテンシ枠組み (European e-Competence Framework: e-CF) 」。

⁶³ Punie and Brečko, eds, Ferrari, *op.cit.*(56), pp.8-9.

EQF) 」⁶⁴の構造と語彙を参考にして習熟度レベルを8段階に拡張したことで⁶⁵、EQFに準拠したデジタル領域の標準としてDigCompが機能する形ができた。

バージョン3.0への大規模改訂には、大きな目的が2つあった。1つは、枠組み全体の構造と技術的中立性を維持しながら、最新のデジタル技術の動向とそれらがデジタルコンピテンシーに与える影響を組み込むこと、もう1つは、DigCompの適用における明確性と運用上の整合性を支援するため、学習成果の新設及びその他の適切な機能強化に関する開発を行うことである。後者に関して、DigComp 2.2の各コンピテンシーに対応する「知識・スキル・態度の例(Examples of knowledge, skills and attitudes)」は、今度の改訂で学習成果として再構成される際の基礎となる土台として用いられた⁶⁶。DigComp 3.0の4段階の習熟度レベルは、旧版で用いられた8段階にマッピングもできるため(DigComp 3.0のレベル1つがDigComp 2.2のレベル2つに対応)⁶⁷、旧版の事例集も引き続き活用できる。

このように見たときに、DigComp 3.0は、包括的な領域と学習成果の体系を備えており、情報技術を軸とした日本の新3観点を具体的な指導や評価へと落とし込むための参照モデルになり得ると考えられる。

(3) DigCompの活用の状況

EUでは、2021年3月に策定した「欧州社会権の柱行動計画(The European Pillar of Social Rights Action Plan)」において、2030年までに全成人の少なくとも80%が基礎的なデジタルスキルを備えることを目標としている⁶⁸。2022年から翌年にかけてJRCが実施した調査によれば、少なくとも22のEU加盟国でデジタルスキルに関する様々な政策、戦略又は法律にDigCompが使用されるとともに、少なくとも22のEU加盟国で正規の教育⁶⁹に、19のEU加盟国で非正規の教育に、DigCompが統合されている⁷⁰。

実施段階の導入例を1つ示したい。EUが2030年に向けてデジタル化の目標と政策を重点化

⁶⁴ EQFは、欧州の国々に共通する資格のレベルを8段階に区分し、各国は自国の普通教育と職業教育の様々な資格がEQFのどのレベルに相当するのかを参照可能とすることにより、教育間の相互乗り入れが可能となるほか、どこの国の資格でも、EQFのどのレベルに対応するかが分かれば各国間の相互承認が可能となり、資格の透明性を図ることができるという仕組みである。木戸裕「ヨーロッパ高等教育の課題—ボローニャ・プロセスの進展状況を中心として—」『レファレンス』691号, 2008.8, p.16. <<https://doi.org/10.11501/999654>> 教育の国際化と国際的な人材の往還に関心を持つEU加盟国など世界の国々では、国家資格枠組みの開発・導入・展開が進められた。吉本圭一「第三段階教育の視座と国家学位資格枠組(NQF)への展望」『高等教育研究』27集, 2024, p.19. 日本でも令和7(2025)年、学校教育において得られる資格に限ったものではあるが、中央教育審議会生涯学習分科会などにおける議論を経て、「教育資格枠組み(Japanese Educational Qualifications Framework)」が文部科学省によって承認された。「日本の教育資格枠組み」独立行政法人大学改革支援・学位授与機構高等教育資格承認情報センター(NIC-Japan)ウェブサイト <<https://www.nicjp.niad.ac.jp/japanese-system/jeqf.html>>

⁶⁵ Stephanie Carretero et al., *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017, p.12. <<https://doi.org/10.2760/38842>>

⁶⁶ Cosgrove and Cachia, *op.cit.*(61), p.77.

⁶⁷ *ibid.*, p.83.

⁶⁸ この目標は、欧州のデジタルの10年(Europe's Digital Decade)の具体的指針となる政策文書「2030年デジタルコンパス」の目標でもある。European Commission, “Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions: 2030 Digital Compass: the European way for the Digital Decade,” COM(2021) 118 final, 2021.3.9, p.4. <https://eur-lex.europa.eu/resource.html?uri=cellar:12e835e2-81af-11eb-9ac9-01aa75ed71a1.0001.02/DOC_1&format=PDF>

⁶⁹ 日本でいえば、学校教育法(昭和22年法律第26号)の第1条に掲げられている学校で行われる教育である。

⁷⁰ さらに、非EU加盟国まで含めた学術研究コミュニティにも大きな影響を与えているという。Joint Research Centre, “Ten Years of DigComp: A Framework more essential than ever,” 2025.11.27, p.4. European Commission website <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC143430/JRC143430_01.pdf>

した「デジタルの10年」の追跡に用いられるデジタルスキル指標 2.0 (Digital Skills Indicator 2.0: DSI 2.0) の基礎には DigComp がある。同時に、ユーロパス (Europass. EU 域内共通のスキル獲得歴・学歴・職歴などをオンラインで作成・管理・共有できる無料のキャリア支援ポータル) に DigComp に基づくデジタルスキルの自己評価ツールが組み込まれている⁷¹。

学習者の視点では、こうした枠組みの中でプロフィールを作成・更新することは、DigComp という標準を通じて自らの強みや弱みを客観視する機会であり、EU 域内のどこにいても生涯使い続けられる資産を作る行為でもある。このような枠組み導入の在り方は、共通の価値観に基づく欧州の統合と単一市場の形成を基礎とする EU の特徴の表れといえる。DigComp 3.0 に至っては、デジタル技術を道具として使いこなすという機能的側面を構造化したコンピテンシーモデルとしてだけでなく、デジタル社会で権利を行使するための基盤的側面を定義するモデルとして、枠組みを支え得るものになったとも考えられる。

Ⅲ 日本の新たな取組の動向

第Ⅱ章で紹介した EU のデジタルコンピテンシーに関する枠組みが数度の改訂を経て取り込んだ、デジタル・シティズンシップ (digital citizenship. 以下「DC」) という新しい概念がある。本章では、その概念を確認した上で、日本の学校で導入が進む DC の教育の実践を概観する。

1 デジタル・シティズンシップとは

国際連合教育科学文化機関 (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization: UNESCO. 以下「ユネスコ」) は、DC を「情報を効果的に見つけ、アクセス、利用、作成し、他のユーザーと共に、積極的、批判的、センシティブかつ倫理的な方法でコンテンツと関わり、自分の権利を意識しながら、安全かつ責任を持ってオンラインや ICT 環境をナビゲートする能力」⁷²とし、2022 年に公表した文書「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 (Citizenship Education in the Global Digital Age)」では、DC の能力 (capacity) を、グローバル・シティズンシップ教育⁷³、メディア情報リテラシー⁷⁴、デジタルリテラシーという 3 つの要素を統合したものと説明する⁷⁵。

一方、EU では、元来、生涯学習とシティズンシップの関係が政策文書において重視されるとともに、生涯学習は、主として成人のための公式の職業教育を中心に理解され、経済政策と強

⁷¹ *ibid.*

⁷² ICT 活用のためのリテラシー向上に関する検討会「ICT 活用のためのリテラシー向上に関するロードマップ」2023.6. p.32. 総務省ウェブサイト <https://www.soumu.go.jp/main_content/000888980.pdf>

⁷³ グローバル・シティズンシップ教育とは、教育がいかんして世界をより平和的、包括的で安全な、持続可能なものにするか、そのために必要な知識、スキル、価値、態度を育成していくかを包含する理論的枠組みである。「参考 5 GCED : Global Citizenship Education (地球市民教育) について」(日本ユネスコ国内委員会 自然科学 (第 12 6 回) 及び人文・社会科学 (第 115 回) 合同小委員会配付資料) 2015.4.8. 文部科学省ウェブサイト <<https://www.mext.go.jp/unesco/002/006/002/003/shiryo/attach/1356893.htm>>

⁷⁴ メディア情報リテラシーとは、ユネスコが世界で普及を目指す新しい概念で、メディアリテラシーと情報リテラシーを統合し、さらに、デジタルリテラシーやニュースリテラシーなどのリテラシーを包含した多元的リテラシーである。坂本旬「デジタル・シティズンシップの可能性と教育学の再考—「ポスト真実」世界のディストピアを超えて—」『教育学研究』88 巻 2 号, 2021.6, p.153. <https://doi.org/10.11555/kyoiku.88.2_146>

⁷⁵ UNESCO, “Citizenship education in the global digital age: thematic paper,” 2022, p.7. <<https://unesdoc.unesco.org/ar/48223/pf0000381534>>

く結び付いている⁷⁶。欧州評議会（Council of Europe）の DC の概念「デジタル技術の利用を通じて、社会に積極的に関与し、参加する能力」⁷⁷は、教育・雇用・インクルージョンを貫く横断的な枠組みとして欧州委員会があらゆる政策の中に位置付ける DigComp に取り込まれた一方、欧州評議会の「デジタル・シティズンシップ教育ハンドブック」は、欧州委員会の「デジタル教育行動計画 2021-2027（Digital Education Action Plan 2021-2027）」⁷⁸と連携して作成され、デジタル時代の民主主義文化のコンピテンスを土台としつつ、デジタルリテラシーを DC の一部と位置付ける⁷⁹。DigComp 3.0 は、そうしたユネスコや欧州評議会が育てた DC の概念や内容を取り込み、「デジタル時代におけるデジタル権とデジタル原則に関する欧州宣言」⁸⁰などに見られる EU 独自の価値観⁸¹との融合を果たした状態といえ、DigComp 改訂の過程は、それ自身が重心を経済・雇用から市民の権利へと移してきた過程とも受け止められる。

2 国内のデジタル・シティズンシップ教育の実践

DC の考え方は、日本の一部の学校でデジタル・シティズンシップ教育（以下「DC 教育」）と呼ばれて導入が進みつつある。DC 教育は、ICT の積極的な活用を前提とし⁸²、デジタル機器を用いて社会に参画する善きデジタル市民になるために必要となる能力や資質を育む教育をいう⁸³。市民教育の延長線上にあり、情報ツールの負の側面について学ぶ時、なぜそれが間違っているのかを理論的に考えるのが、その特徴であると指摘される⁸⁴。

情報通信審議会が令和 4（2022）年 6 月 30 日にまとめた「2030 年頃を見据えた情報通信政策の在り方」一次答申では、従来の情報モラル教育がインターネット利用に抑制的であったのに対し、今後は自律的な利活用を通じて社会形成に寄与する DC の育成が必要であることが明示された⁸⁵。その後も学校現場では情報モラルと DC の混同がしばしば見られるが⁸⁶、学校当事者

⁷⁶ 松田武雄「総論 生涯学習の国際的動向—ヨーロッパを中心に—」新海英行・松田武雄編著『世界の生涯学習—現状と課題—』大学教育出版、2016、pp.24、29。

⁷⁷ 欧州評議会の DC は、コンテンツ作成や公開、交流、学習、研究、ゲームなど、あらゆるタイプのデジタル関連の活動を通じて表現できるとされる。ICT 活用のためのリテラシー向上に関する検討会 前掲注(72)

⁷⁸ European Commission, “Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions: Digital Education Action Plan 2021-2027: Resetting education and training for the digital age,” COM(2020) 624 final, 2020.9.30. EUR-Lex website <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020DC0624>>

⁷⁹ 坂本旬「リテラシーからシティズンシップへ—変容するデジタル世界と教育—」『世界』962号、2022.10、p.227。

⁸⁰ European Parliament et al., “European Declaration on Digital Rights and Principles for the Digital Decade,” OJ C 23, 2023.1.23, pp.1-7. <[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32023C0123\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32023C0123(01))>

⁸¹ 2023 年の「デジタル時代におけるデジタル権とデジタル原則に関する欧州宣言」は、EU 基本権憲章（Charter of Fundamental Rights of the European Union）の憲法的価値に即して新しいデジタル政策を立法化する動きと捉えられる。前文第 1 項及び第 4 項では、デジタル・トランスフォーメーションが人々の生活の全側面に影響を与えることを念頭に、EU のデジタル戦略が、EU 基本権憲章の憲法原則に立脚しながら、データ保護、差別の禁止、男女平等などの基本権、消費者保護や包摂性などの原則を完全に遵守すべきことを定めている。佐藤太樹「EU のデータ保護法制とデジタル立憲主義—AI 規制の憲法的ガバナンス—」『レファレンス』878号、2024.2、pp.47-48. <<https://dl.ndl.go.jp/pid/13336315>>

⁸² 「今教育を考える デジタル・シティズンシップ 主体的に考え 積極活用（学ぶ）」『中日新聞』2021.7.15。

⁸³ 坂本旬「1 人 1 台端末時代のデジタル・シティズンシップ教育」教育の未来を研究する会編『最新教育動向 2023—必ず押さえておきたい時事ワード 60&視点 120—』明治図書出版、2022、p.26。

⁸⁴ 「子供の「IT 力」 社会貢献へ養う 授業で災害時アプリ開発や専門教材 安全対策と両輪 創意引き出す（育む）」『日本経済新聞』2020.6.9、夕刊。

⁸⁵ 情報通信審議会「「2030 年頃を見据えた情報通信政策の在り方」一次答申」2022.6、p.51. 総務省ウェブサイト <https://www.soumu.go.jp/main_content/000823522.pdf>

⁸⁶ 坂本旬「第 6 章 デジタル時代のシティズンシップとしてのデジタル・シティズンシップ」北山夕華ほか編、日本シティズンシップ教育フォーラム（J-CEF）監修『民主的社会をつくるシティズンシップ教育—理論と実践の現在—』ナカニシヤ出版、2025、p.82。

からも「学校教育の全ての段階で、無数の情報の中から有益な情報を主体的に選別していく力の育成は不可欠であり、学校はメディアリテラシーを育む場とし、インターネットという公共空間で子どもが責任を持って行動する方法を学ぶ DC 教育が急務である」といった指摘がなされるようになり⁸⁷、近年の学校現場では、DC 教育の実践が徐々に広がっている。日本で最も早い時期に政策的に導入した自治体とされる吹田市（大阪府）⁸⁸では、米国製を基にした教材や専門家の指導案を令和 3（2021）年度に全ての小中学校に提供し、各校で決めた推進担当者が中心となって授業を進めている⁸⁹。市の教育センターでは、保護者と学びを共有するワークシートを配布し、教員向けの相談会も実施する⁹⁰。他の基礎自治体や都道府県レベルでも DC 教育の実践が進展しつつあり、その意義と可能性を評価すべき時期に来ている⁹¹。

日本デジタル・シティズンシップ教育研究会の共同代表理事を務める、法政大学教授の坂本旬氏（メディア情報教育学）は、デジタル市民として社会に参画するに当たり、リスクなどを考え、正しい使い方を判断する DC 教育が必要で、国や研究者は海外事例を学びながら、どのように日本の教育に取り入れていけるか検討を進めるべきであり⁹²、教員だけでなく保護者の意識改革も必要である⁹³、などと度々指摘した⁹⁴。DC はスキルであり、幼い頃から系統的に教えていく必要があるとして、小学校や中学校なら「道徳」、高等学校なら「公共」の授業を当てることや、端末を使うたびに指導する方法も提案する⁹⁵。

おわりに

児童生徒が自律的に未来を切り開くためにデジタルコンピテンシーを持つことの意義は論をまたない。しかし、今回の中央教育審議会の「論点整理」において新 3 観点として示された情報活用能力の方向性の整理は、一見すると現 3 観点との違いに戸惑うかもしれない。

DigComp は、教育者と学習者が 1 つの地図を共有して学びを進め、デジタル技術を通じて自らの権利を行使し、デジタル社会を歩いて行くための「デジタル学習マップ」へと進化した。DC を基礎とするデジタルコンピテンシーの考え方を日本の教育に馴染ませる鍵として新 3 観点を読み解くのであれば、生涯学習の観点から、教育、職業、市民生活をシームレスにつなぐ全世代型のデジタル資格・コンピテンシーの枠組みを構築する欧州の動向は示唆に富んでいる。

⁸⁷ 浦田奨「子どもへの DC 教育急務（日曜論壇）」『下野新聞』2023.2.5.

⁸⁸ 坂本旬「デジタル・シティズンシップと社会教育」『月刊社会教育』797号, 2022.10, p.8.

⁸⁹ 「デジタル・シティズンシップの現場 IT の良き使い手育て（学ぶ）」『中日新聞』2021.12.9.

⁹⁰ 「デジタル・シティズンシップ教育 ネットの善き使い手育てる」『東京新聞』2022.9.6.

⁹¹ 坂本旬「教育政策としてのデジタル・シティズンシップの可能性—デジタル空間における公共性と協働性を考える—」『日本教育政策学会年報』29号, 2022, p.35.

⁹² 「ネットと向き合う判断力を（教育ルネサンス 情報モラル 1）」『読売新聞』2022.8.9.

⁹³ 『日本経済新聞』前掲注(84)

⁹⁴ ほかに、「SNS「他者の目線」トラブル対処法 高校で授業（情報偏食 ゆがむ認知）」『読売新聞』2023.3.31; 「真偽見極め方 学ぶ必要（教育ルネサンス 情報リテラシーを育む 5）」『読売新聞』2025.2.20 など。

⁹⁵ 『中日新聞』前掲注(89) なお、平成 30 年告示の学習指導要領で設置された高等学校国語科の必修科目「現代の国語」でも、メディアリテラシーが取り上げられており、DC 教育への貢献も期待されている。中村純子「高等学校メディア・リテラシー教育カリキュラム・マネジメントの可能性—令和 4 年度「現代の国語」「公共」「情報 I」教科書教材の分析から—」『東京学芸大学紀要 人文社会科学系 I』73 集, 2022, pp.1-12. <<http://hdl.handle.net/2309/00173519>>; 笠原諭「高等学校国語のカリキュラムの可能性 (2) 国語が支える探究 探究が支える国語—高校国語の出口としてのデジタル・シティズンシップ—」『日本語学』44 巻 2 号, 2025, pp.148-155.