

▼初等中等教育と高等教育

初等とは小学校，中等とは中学高校，高等とは大学以上を指す。情報教育の場合，初等，中等教育での情報教育を体系化した制度，カリキュラムで行おうとしている。特に高校では「情報」を普通科の中で独立した教科として位置づけようとしている。また，高等教育では通信衛星を利用した遠隔教育が推進されている。(第1～4編)

▼臨時教育審議会

84年度に設置され，87年の最終答申で国際化と情報化への対応を最重要課題として提言した。情報活用能力(情報リテラシー)という用語もこの最終答申の中で盛り込まれ，その後の教育界だけでなく社会に大きな影響を与えた。(第2編)

▼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活用し，さまざまな問題解決のための手段としうる。また能力をいう。過度の情報量や偏向した情報に惑わされることなく本物を見分ける能力や情報発信する際に他人の権利を侵害することのないように配慮できるような能力が求められている。(第1～4編)

▼第15期中央教育審議会(第一次答申)

「21世紀を展望した我が国の教育のあり方について」96年に答申がなされ，教育改革と「生きる力」の重要性が提言された。「ゆとり」という言葉が社会にも定着した。「ゆとり」の時間によって生み出された「総合的な学習の時間」を国際化，情報化，科学技術の発展，環境問題などの社会的な変化に対応するための教育に当てられることになり，情報教育が初等中等教育の中に入っていきかけをつくった。(第1編)

▼情報教育カリキュラム

97年に第一次報告書が発表され，小学校では情報活用能力の育成を各教科内のみならず「総合的な学習の時間」の中でも行い，中学校では技術家庭科の中の「情報基礎」なる単元を必修にし，高校では，独立した教科として「情報」を設けることを答申している。(第1，2編)

▼21世紀を切りひらく緊急経済対策

97年11月，近い将来全国の学校がインターネットに接続することを目指すことが宣言された。また，99年度までに小学校(児童2人に1台)，中学高校(1人に1台)，コンピュータが普及することが目標となった。2001年までに，すべての中学高校でインターネットが利用できるようになることも決まった。(第1，4編)

▼Through, With, About

コンピュータの利用形態として，3つの視点がある。Throughとは教科内容の理解のためにコンピュータを利用することを指し，Withとはコンピュータを道具として(たとえばコミュニケーションの道具)利用することいい，Aboutとは，コンピュータに関する知識やスキルを育成することをいう。(第2編)

▼CAI (Computer Assisted Instruction)

コンピュータを教育目的で応用することを指す。1950年代より研究がすすみ，あらかじめ学習の流れがシステムに組み込まれた分岐的に学習が進められるものが開発された。時代とともに，さまざまな機能拡張がなされてきており，総称としての意味で用いられることもある。(第2編)

▼ITS (Intelligent Tutoring System)

Tutoringという言葉が示すように個別指導を行えるところに特色がある。生徒の理解状況(学習者モデル)や教授戦略や誤答診断機能，自然言語対話技術など人工知能技術を駆使した知的CAIシステムの開発が行われてきている。(第2編)

▼CMI (Computer Managed Instruction)

教室などで多数の学生の成績を管理したり，生徒の学習状況をモニタリングする目的でコンピュータを活用することをいう。(編集にあたって)

▼Well-structured worldとIll-structured world

教科書のようなよく構造化された世界と構造化されていない世界のことをいう。Well-structured worldでは解が一意に決まるように教材が用意されているが，Ill-str-

uctured worldでは現実社会のように多様な解が存在する場合がある。(第2編)

▼ILE (Interactive Learning Environment)

CAIやITSがWell-structuredな世界を扱ってきたのに対し，ILEではIll-structuredな世界を取り扱う。コンピュータ上に擬似的な状況世界を構築し，それに対し学習者が何らかの行為を行うことにより環境が変化する。その学習者の振舞いをフィードバックするような環境を相互学習環境と呼ぶ。(第2編)

▼Distance Education, Distance Learning

教師と学生が地理的に離れた場所に行う遠隔教育のことをいう。それに対し，教師と学生が同一の教室に行う教育を教室型教育という。遠隔教育には，インターネットや通信衛星などを用いて，距離や時間の制約を超えて生徒の理解に応じた教育が可能になる。人格育成の面よりも専門知識の修得などの教育に向いており，高等教育や生涯教育での利用が行われている。(第1，3編)

▼Internet2

現在米国で進行中の次世代インターネット技術開発プロジェクトである。米大学における教育，研究をサポートするマルチメディアのための情報インフラの整備を目的とし，96年11月に約40大学でスタートし，現在124大学が参加している。GigaPoPと呼ばれる情報インフラを開発する構想で，マルチメディア通信に対応するため622MbpsのATMを採用している。また，セキュリティやIPアドレスの枯渇を防ぐためIPv6が採用されている。(第3編)

▼QoS (Quality of Service)

遠隔教育への期待は大きいものがあるが，インターネットTVによる遠隔ゼミ，バーチャルラボによる共同開発といった応用へ展開するには，現状のインフラでは十分ではない。次世代Internet2プロジェクトで目標とすべき情報インフラの品質を示している。(第3編)

▼100校プロジェクト

文部省と通産省によるプロジェクトで，95年度から2年間全国111校の小中高校が参加して，インターネット教育利用実践が行われた。情報収集，情報発信，情報交換，遠隔共同学習，国際交流などおもしろい成果が多数報告されている。(第4編)

▼こねっとプラン

NTTが中心となり，96年より1014校をISDNでつなぎ，テレビ電話，インターネットを用いた実験が行われている。有害情報から児童を守るための検索サービス「こねっとgoo」が開発されている。(第4編)

▼有害情報問題

アダルト的な情報だけが児童に有害となるわけではない。残虐な描写や凄惨な事故も児童にとっては有害になることがある。これらの問題を防ぐには，検索サービスでの工夫の他，情報を格付けするレーティングサービスが有効であり，国内でも実用化が始まっている。(第4編)

▼知的財産権 (Intellectual Property)

ネットワーク上では簡単にコピーもできることから，著作権を侵害するケースが増えてきている。著作権保護の在り方を巡ってはまだまだ議論の余地もあろうが，教育現場で著作権を尊重することを教えることは重要であろう。(第1～4編)

▼プライバシーの保護

ホームページでの公開などに問題が懸念されている。児童の場合未成年であることから，保護者への「説明と同意(インフォームドコンセント)」が必要となる。個人情報収集にも本人への「説明と同意」を求めることが前提となりつつある。(第4編)

▼情報モラル

情報通信機器を利用する上で，自分の行為がどう影響を与えるのかを想像できる力を養うことが求められる。たとえば，不幸の手紙に代表されるチェーンメールの問題などはネットワーク・エチケットを考える上でいい教材となろう。バーチャルな世界で起きていることを情報通信に携わらない一般の人にどうやって教えていくかは当学会の重要な役割の1つでもあろう。(第4編)

[本特集エディタ：工藤勇男/岡本敏雄]