

# 感性と身体性に基づく情報リテラシー教育の再構築 — Re-creationを通じた深い情報受容のデザイン —

柳川和也

## Reconstructing Information Literacy Education Based on Sensibility and Embodiment: Designing Deep Information Reception through Re-creation

YANAGAWA Kazuya

### 1. はじめに

近年、人工知能（AI）の進展とデジタルメディアの普及により、私たちはかつてないほど多層的な情報環境の中で生活している。SNSや動画配信サービス、生成AIによる自動生成コンテンツの拡大により、誰もが容易に情報を発信・加工できる時代となった。その一方で、情報を「どのように受け取り、どのように意味づけるか」という問いは、教育現場において十分に扱われてきたとは言い難い。

情報リテラシーという概念は、1974年にZurkowskiによって初めて提唱され<sup>1)</sup>、情報を単に受け取る対象としてではなく、問題解決のために主体的に活用する能力として位置づけられた。この定義は、情報社会における市民の在り方を問い直す出発点として、現在においても重要な意味を持っている。しかし、現代の教育現場に目を向けると、情報リテラシーはしばしば「正しい情報を探す力」や「適切に発信するスキル」として理解され、情報を受け取る側の感覚や経験、さらには意味を再構成するプロセスにまで十分に踏み込めていないように思われる。特にSNSを中心とした情報環境では、視覚的な分かりやすさや即時的な反応が優先され、情報の背景や文脈を想像する余地が縮減されがちである。

筆者が専門高校において10年以上にわたりデザインおよび情報教育に携わる中で感じてきたのは、学習者たちが情報や表現に対して「選んだ理由」や「意味」を十分に言語化しないまま制作を進めてしまう姿であった。そこでは、情報は深く受け取られる対象というよりも、迅速に処理し、形にするための素材として扱われる傾向が強い。この傾向は、近年の生成AIの普及によってさらに顕在化している。生成AIは高い完成度のアウトプットを即座に提示する一方で、創作過程における迷いや試行錯誤、身体的経験を不可視化してしまう。結果として、表現が「なぜそうなったのか」を問う機会が失われ、情報や表現に対する関与の深さが希薄化する危険性を孕んでいる。

こうした問題意識から、本研究では、情報リテラシーを「正しく情報を扱う能力」としてではなく、「情報をどのように受け取り、意味を与え直すか」という態度や関係性の問題として捉え直すことを試みる。とりわけ、感性や身体性、共感といった非認知的要素に着目し、教育実践を通して得られた知見から、生成AI時代における新たな情報リテラシーの可能性を検討することを目的とする。

## 2. 従来の情報リテラシー教育が抱える課題と生成AI時代の転換点

従来の情報リテラシー教育は、情報を「正しく扱う力」の育成を中心に展開されてきた。情報の検索、評価、活用といった技能は、情報化社会を生きる上で重要であり、教育現場において一定の役割を果たしている。しかしその一方で、情報をどのように受け取り、どのような意味を見出すのかという内面的なプロセスは、十分に扱われてこなかった。

近年の学習者の姿を見ていると、言葉や画像、デザインを「使えてはいるが、意味を理解しないまま使っている」状況が目立つ。表現は成立しているように見えても、「なぜその選択をしたのか」「何を伝えようとしているのか」といった問いが伴わず、情報が表層的に消費されているのである。この背景には、SNSや動画メディアを中心とした、視覚的で即時的な理解を優先する情報環境の影響がある。

さらに、生成AIの急速な普及は、この傾向を一層顕在化させている。文部科学省も、ファクトチェックでは複数の方法（情報の発信者、発信された時期、内容、他の情報と比較する等）を組み合わせて、情報の信憑性を確認することが必要。2)と記載している。

文章や画像、映像を容易に生成できる環境は表現の可能性を広げる一方で、創作の過程を経ないまま完成度の高いアウトプットが得られるという状況を生み出した。その結果、情報が「過程をもたない結果」として扱われ、意味や意図を問い直す機会が失われやすくなっている。

筆者が行ってきた授業や学習者への調査においても、「AIが生成した作品はきれいだが感動は薄い」「過程が見えないため深みを感じにくい」といった声が多く聞かれた。一方で、AIの表現力を肯定的に捉える意見もあり、生成AIに対する評価は二極化している。この状況は、AIそのものの是非ではなく、情報とどのように関わるかという学習者の姿勢が問われていることを示している。

情報リテラシーは、もはや技術的なスキルにとどまらず、「情報とどのような関係を結ぶか」という態度や視座の問題へと拡張されつつある。生成AIが情報生成を担う時代においてこそ、人間には「感じる力」や「意味を与え直す力」が求められる。情報を正しく扱うだけでなく、体験や感覚を通して受け取り、再解釈する力を育むことが、これからの情報リテラシー教育の重要な課題である。

## 3. 情報リテラシーと身体感覚の接続に向けた仮説と視座

現代社会は、SNSやデジタルメディアの普及により、視覚的情報が圧倒的に優位を占める環境となっている。画像や動画は瞬時に拡散し、人々の注目や評価も「見栄え」や「インパクト」に大きく左右される。この状況では、情報は「すぐ理解できるもの」として処理され、深い解釈や想像の余地が省略される傾向が強まっている。しかし「目で見えること＝わかること」という認識は、情報理解を平面的かつ短絡的にし、他者や文脈への想像力を損なう危険性がある。生成AIによる画像生成の普及も、あたかも体験したかのように見せる状況を生み出し、情報の信憑性や深みを希薄化させている。このような環境は、学習者の「感じる力」を閉ざす要因のひとつとなっている。

一方で、教育心理学や芸術教育の知見からも示されるように、感性と創造性は密接に結びついている。感じ取ったことを言葉や形に変換する過程こそが、学習者にとっての「意味の再構成」であり、新たな知の創出の契機となる。筆者がこれまで実践してきた授業においても、匂いや音、場の空気といった非視覚的要素を手がかりにデザインや表現を考える活動では、学習者の表現に独自性が生まれやすかった。これは単なる知識の適用ではなく、身体的経験を媒介とした創造の営みであり、情報リテラシー教育においても重要な示唆を与えている。

この視点から本研究では、情報リテラシーを「既存の情報を正しく扱う能力」から一歩進め、

「情報に意味を与え直す力」として再定義する。その中心にあるのがRe-creation（再創造）の概念である。Re-creationとは、情報や体験を単に消費するのではなく、自らの感覚・経験・文化的背景をもとに再解釈し、新しい文脈に位置づけ直す営みを指す。たとえば、フォーリーアーティストが日常の物音を再構成して映像に「現実感」を与えるように、情報を「意味あるもの」として再創造する力である。このプロセスは、一次的な身体的経験、他者との対話・共有、デジタルツールを活用した表現、という三つの要素が循環的に関わる点に特徴がある。情報教育においては、「探す・評価する・活用する」といった線的プロセスだけでなく、「体験する・再構成する・表現する」という往還のプロセスを設計することが重要となる。

以上を踏まえ、本研究が立てる教育デザインの仮説モデルは次のように整理できる。第一に、学習者が五感や身体を通して一次的体験を持つことで、情報に奥行きと文脈を付与できる。第二に、体験を言語やデザインとして表現し直す過程を通じて、学習者は情報を「自分の言葉」で再定義する。第三に、生成AIやデジタルツールを活用しつつ、「どの情報をどう使うか」を判断し、他者と共有可能な形に意味づけていく。このモデルは、従来の「技術的スキル中心の情報リテラシー教育」から脱却し、感性・認知・身体性を統合した「深い情報受容」を育む教育デザインの試みである。

## 4. 実践的アプローチの設計と実施

### 1) 対象と方法（授業設計・実施対象・手法）

本研究は、感性・身体性を軸に据えた情報リテラシー教育の可能性を探るために、専門高校における授業および地域連携の場を活用して実践を行った。対象は商業系やデザイン系を中心とする高校生であり、情報教育において既存の「検索・評価・活用」の枠を超え、五感や身体的経験を媒介とした学びを取り入れることを試みた。授業は学期を通したカリキュラムとして展開するものから、数日間の短期集中型ワークショップ、さらには地域イベントや外部機関と連携したプロジェクトなど、多様な形態を組み合わせ実施した。

設計の基本方針は、「体験から意味を見出し、再創造を通じて表現へとつなげる」という循環的なプロセスを意図的に組み込むことである。授業冒頭では、生成AIやSNSといった現代の情報環境を提示し、学習者自身に「情報をどのように受け取っているのか」を問い直させる。その後、フィールドワークや感覚を働かせるワークを導入し、視覚に偏らない一次的な経験を得る機会を設けた。さらに、グループ内での対話や共有を通じて経験を言語化し、デザインや商品企画、ロゴ制作、アプリ開発といった具体的な成果物に結びつけていく。最終段階では、校内発表や地域イベントで作品を公開し、他者との接点を持ちながら「情報を再創造して伝える」実践へと発展させた。

実施の舞台としては、学校内のPC教室にとどまらず、地域のカフェ、古民家を活用したプロジェクトスペース、動物譲渡会や矯正展といった公共イベントの場など、実社会と接点を持つ環境を積極的に取り入れた。これにより、学習者は「教室の中だけの表現」ではなく、社会の文脈に結びついた表現活動を体験することができた。また、各プロジェクトにおいては、専門家や地域住民と協働する機会を設けることで、単なる知識習得にとどまらず、共感や対話を介した学びを強化することを狙った。

### 2) ワorkshop・授業実践の紹介

#### 実践①：やまぐちハイスクールブランド創出事業

この実践は、地域の資源や文化を再発見し、それを高校生が主体的に「ブランド」として表現

するプロジェクトである。導入段階では、地域の特産品や歴史、観光資源などに関する調査活動を行い、学習者たちは「地域が持つ情報」を単なるデータではなく「自分たちの目で見えて感じたもの」として再認識することを求められた。

活動の中では、パッケージデザインや広告コピー、ポスター制作などを通じて、情報を「伝えるための形」に落とし込むプロセスが展開された。その際、「なぜこの色を使うのか」「この言葉はどんな感情を喚起するか」といった問いかけを重視することで、学習者たちは情報と感性を結びつけながら選択を行った。

成果物は地域イベントで展示・販売され、実際に地域住民や観光客の反応を得る機会を持った。来場者からの「親しみやすい」「思いが伝わる」といったフィードバックは、学習者にとって「自分のデザインが他者に届いた」という確かな実感となり、学習動機を高めた。ここで得られたのは、情報をただ収集・整理する力ではなく、「自分の感覚を根拠として情報を再構成し、相手に伝える」という再創造（Re-creation）の体験であった。

### 実践②：高校生中期インターンシップ開発商品

この実践は、地域企業や団体と連携し、学習者が実際の商品開発に取り組むプログラムである。導入では、企業の担当者から依頼や課題が提示され、学習者は「依頼者の期待」と「自分たちが感じた視点」とを結びつけながら、開発の方向性を模索した。ここで重要だったのは、単なる「課題解決」ではなく「自分たちがどう感じ、どう提案するか」が問われる点であった。

活動段階では、試作品制作やデザイン検討を重ね、学習者同士の対話を通じて改良を進めた。特に「ターゲットユーザーはどのように感じるか」という共感的視点が議論の中心となり、商品の形やデザインだけでなく「使用する場面」や「心理的な受け止め方」までを想定する思考が引き出された。

成果物は企業担当者や地域住民に公開され、具体的なフィードバックを受けた。「もっとこうしたら伝わりやすい」「実際に商品化するならコストも考えるべき」といった現実的な指摘は、学習者にとって学びを社会に接続するきっかけとなった。学習者は「現実社会の中で情報をどう意味づけ、相手に届けるか」というプロセスを経験し、情報リテラシーの社会的意義を体感した。

### 実践③：イベント企画・運営（地域連携プロジェクト）

この実践は、矯正展や動物譲渡会、地域マルシェといった公共性を持つイベントにおいて展開された。学習者は、ポスターやフライヤー制作、ワークショップ企画、当日の運営などを担当し、情報発信から直接的な対面コミュニケーションに至るまで一連の流れを体験した。

導入では、主催者との打ち合わせを通じてイベントの目的や来場者層を把握した。ここで学習者は、「自分たちが伝えたいこと」だけでなく「受け手が求めること」を理解する必要性に気づかされた。活動では、デザイン制作だけでなく、実際の接客や案内、体験ブースの進行も担い、情報の伝達が単なる文字や画像だけでなく「身体を通じた表現」として機能することを学んだ。

イベント当日、来場者との直接のやり取りを通じて、学習者は自分の発信が「その場でどう受け取られるか」を実感した。ときには思い通りに伝わらないこともあったが、その経験こそが「情報は常に受け手によって意味づけられる」という事実の体験的理解につながった。終了後の振り返りでは、「もっとこう伝えればよかった」「相手の立場を考えて準備すればよかった」といった省察が生まれ、情報リテラシーを「生きたコミュニケーションの技術」として再認識する契機となった。

#### 実践④：他者の課題を可視化し応答するアプリ開発学習

この実践では、学習者が「誰かの困りごとをアプリで解決する」というテーマのもと、プログラミング学習を行った。単なる技術習得を目的とするのではなく、他者の視点に立った問題解決をゴールとするプロジェクト型学習（PBL）の形式をとった点に特徴がある。学習者はまず、身近な人（家族・友人・地域住民など）にインタビューを行い、「日常生活の中でちょっと不便に感じていること」「あったらいいなと思うツール」を聞き取った。その後、得られたニーズをもとに、モナカエディケーション（Monaca Education）やCanvaなどのツールを活用し、簡易的なWebアプリのプロトタイプを制作した。

制作されたアプリには、以下のような事例がある。

- ・高齢者がパスワードを忘れないようにする支援アプリ
- ・クラスでの意見集約や決めごとをスムーズにするアプリ
- ・地元のおすすめ飲食店をシェアできるアプリ

これらはいずれも、「誰のためのアプリか」を明確にし、一次情報に基づいて設計された点で共通していた。さらに、制作後には対象者に実際に使ってもらう機会を設け、フィードバックを受けた。その過程で学習者は「伝わること」と「届くこと」の違いに気づき、機能性だけでなく生活文脈への適合性が大切であることを学んだ。生成AIも一部活用されたが、学習者たちはAIが出力したコードやデザインを「そのまま」使うのではなく、「自分たちの体験や意図に合うように修正する」という姿勢を見せた。この経験は、AIを「自分の代替」ではなく「共創の相手」として捉える態度変容を促したといえる。

この実践は、情報を単に処理するのではなく、他者にとって意味ある形に再編集する力を培う試みであり、Re-creationの中核を体現するものであった。

これら4つの実践に共通するのは、情報を「探す・処理する」段階にとどめず、感性を媒介として「意味を再構成し、他者に届ける」体験を重視している点である。学習者たちは、それぞれの実践を通して ①自らの感覚を起点とすること、②他者の視点を想像すること、③社会的文脈で表現を検証すること を学び、従来の情報リテラシー教育では得にくい「深い情報受容」の契機を得ることができた。

## 5. 結果と考察

### 1) 学習者の変容

各実践を通じて顕著であったのは、学習者が「情報の受け手」から「意味をつくり出す主体」へとシフトしていく過程である。実践①の地域ブランディング、実践②の商品開発、実践③のイベント企画、そして実践④のアプリ開発という多様な学習機会を重ねるなかで、学習者たちは次第に「体験を素材に意味を再構成する」という姿勢を身につけていった。その変容は、まず「観察する力」の深化として現れた。猫の鳴き声に人の会話が一瞬止まるといった日常のささやかな現象を捉え、それを言葉やビジュアルに表現する試みは、学習者たちに「気配を言葉にする」経験を与えた。これは、情報を単なる外界の事実として処理するのではなく、「自分がどう感じ取ったか」という一次的経験に基づいて再解釈する態度の芽生えである。

次に、「感性を共有可能な形に言語化・構造化する力」が育った。匂いや質感といった曖昧な感覚を、商品開発やデザインの中で形ある提案へと転換していく過程では、個人的な印象が他者と議論できる意味へと変換されていった。これにより、感覚に根ざした表現が「個人の感覚」から「社会とつながる表現」へと発展する様子が見られた。

さらに、デジタルツールや生成AIを活用したアプリ開発の実践では、学習者は「AIが生み出した情報」と「自分の経験に根ざした情報」の差異を意識するようになった。AIが提示する解決策を鵜呑みにするのではなく、自分たちが取材を通じて得た一次情報と突き合わせ、調整する姿勢が確認された。このことは、学習者たちが情報を「そのまま利用する」のではなく「自分の文脈に合うよう再編集する」という主体的態度を獲得しつつあることを示している。

また、すべての実践を通じて浮かび上がったのは、「協働の中で自己を定義し直すプロセス」である。仲間と議論し、互いの感覚や意見の違いを調整する過程で、学習者たちは「チームとしての色」を模索し、結果的に自己の立ち位置や価値観を再確認していった。この協働的な学びは、単にスキルを身につける以上に、「情報を通じて他者と関係を結び直す経験」として機能した。

総じて、実践①～④の経験は、学習者を「情報の消費者」から「意味の創出者」へと移行させる契機となったといえる。情報を受け取るだけでなく、観察・体験・感覚をもとに意味を再構成し、デジタル技術と調和させながら他者と共有する過程こそが、本研究で提唱するRe-creationの姿である。

## 2) 感性と認知の教育的効果

学習者が「情報の受け手」から「意味の創出者」へと移行する過程で明らかになったのは、感性と認知が相互に補完し合いながら深い学びを形成するという点である。従来、情報リテラシー教育は「正しく検索・評価し、活用する」といった認知的スキルに重点が置かれてきたが、本研究の実践では、むしろ感性の喚起が認知を促進する契機となっていた。

例えば、匂いや音といった非言語的な刺激は、学習者の中に「これはどう表せるのか」という問いを生み、そこから言語化・構造化が進んだ。このプロセスは、単に感覚的な印象を共有するだけでなく、認知的に整理し直すことで他者に伝わる表現へと昇華されていったことを意味する。つまり、感性は認知を駆動させ、認知は感性を社会的に通用する形へと媒介するという循環が生じたのである。

また、実践を重ねる中で、学習者たちは「即時的に消費される情報」と「自ら体験し、時間をかけて咀嚼した情報」との違いを体感的に理解していった。AIやデジタルツールによって効率的に生成されるコンテンツに対し、自らの経験から紡ぎ出した表現の方に「深み」や「説得力」を感じるという気づきが報告された。これは、情報が持つ「質」の差異を感性によって捉え、その差異を認知的に意味づける力が芽生えてきた証左である。

さらに、協働的な実践を通じて、感性の多様性が認知の拡張につながる場面も観察された。ある学習者の「匂いから商品を考える」という発想は、別の学習者にとって新鮮な視点となり、自分の思考の枠組みを広げる契機となった。このように、感性は個人の内的資質でありながら、他者との対話を通じて認知的に拡張され、共同的な学びの基盤となることが示された。

総じて、本研究の実践は、感性と認知を二分法的に捉えるのではなく、両者を往還させる教育的プロセスの有効性を示している。感性が「問い」を生み、認知がそれを「構造化」し、再び感性が新たな気づきを導く。この往還の連鎖が、学習者にとって「情報を自らのものとして受け取り直す」力を育むことが明らかとなった。

## 3) 情報リテラシーの拡張としての考察

本研究での実践を通じて明らかになったのは、情報リテラシーの概念を従来の「検索・評価・活用」といった技術的スキルに限定するのでは不十分であるという点である。現代の情報環境においては、生成AIやCanvaといった「誰でも簡単に使えるツール」の浸透によって、情報の生産と流通が飛躍的に効率化している。これにより、表現や制作はかつてないほど手軽になった一方

で、「創造性が奪われるのではないか」という懸念も浮上している。

実際、学習者たちのアンケートからも「AIに頼りすぎると自分で考える力が弱まるのではないか」という声が聞かれた。他方で、「AIが下書きを作ってくれるから、そこから自分のアイデアを広げやすい」という意見もあった。つまり、生成AIやデジタルツールは、使い方次第で「創造の代替」にも「創造の拡張」にもなり得る両義的な存在である。

ここで重要なのは、情報リテラシーを「技術を使いこなす能力」として捉えるのではなく、「どの情報をどのように意味づけ、文脈に位置づけるか」という判断力にシフトさせることである。AIやデジタルツールが生成するのは、あくまで「形」や「素材」であり、それをどのように組み合わせ、どのような意図を与えるかは人間に委ねられている。したがって、情報リテラシーの拡張とは、単なる操作技術の向上ではなく、「自分の体験や感性を基盤に、生成された情報を選択・再構成する力」を育成する方向にあるといえる。

また、誰もが美しいビジュアルや整った文章を生成できる環境は、逆に「すべての情報が等価に見える」という新たな課題を生み出している。この中で学習者が身につけるべきは、表面的な美しさに惑わされず、自分自身の経験や文脈に基づいて「本物性 (authenticity)」を見極める眼である。本研究で導入した体験的学習やRe-creationの活動は、まさにその眼を鍛える場となった。

したがって、情報リテラシー教育は今後、①生成AIやデジタルツールを「補助装置」として適切に活用する力、②自らの感性や経験を基準に「意味づけ直す」力、③表面的な情報に埋もれずに「自分の立脚点」を見出す力、の3点を統合的に育てていく必要がある。この拡張されたりテラシー観は、AI社会において人間が主体的に創造性を発揮し続けるための基盤となる。

#### 4) 実践から見えた課題と今後の展望

本研究での実践からは、いくつかの課題が浮かび上がった。第一に、生成AIやデジタルツールの活用において、学習者の姿勢が受け身に傾きやすい点である。特にCanvaやChatGPTなどのツールを使う場面では、「自ら考えるよりも与えられたものを修正する方が楽」という傾向が見られ、体験を自分の言葉で再構成する過程が省略される危険があった。これは、情報を「使いこなす」とことと「意味づける」とことの間にある隔たりを示しており、教育的に克服すべき重要な課題である。

第二に、体験的な学習活動の効果が一時的にとどまりやすい点である。五感や身体性に基づいたワークショップは確かに学習者の感性を刺激し、作品や言葉の独自性を引き出した。しかし、それが授業外の日常的な情報受容や発信の態度にどの程度定着するのかが不透明であり、学習の継続性をどう設計するかが課題として残された。

第三に、評価方法の限界である。本研究ではアンケートや作品の分析を通じて変容の兆しを捉えようとしたが、感性や意味づけの深さは数値や単発の成果物だけでは測りにくい側面をもつ。学習者の言葉や態度の変化を丁寧に追跡し、縦断的に把握する方法の確立が今後の課題である。

これらの課題を踏まえると、今後の展望として三つの方向性が考えられる。第一に、生成AIやデジタルツールを「創造を助ける補助装置」として位置づけ、その使用に際しては「自分の経験や感覚に基づいた意味づけ」を必ず伴わせるような学習設計が求められる。第二に、授業内の体験を日常的な実践につなげるために、学習者が自らの生活や地域活動と関連づけて表現する機会を設けることが必要である。第三に、感性の変容を可視化するための新しい評価方法を模索し、定性的データと定量的データを組み合わせることで、教育的効果をより確かに捉える仕組みを整えていく必要がある。

総じて、本研究の成果は「感性と身体性を重視した情報リテラシー教育」の有効性を示す一方で、その持続性・主体性・評価手法の面で未解決の課題を残した。しかし、これらの課題を克服

する取り組みこそが、AI社会における新たな教育の可能性を開く鍵になると考えられる。

## 6. おわりに

本研究では、情報リテラシー教育における感性と身体性の意義を明らかにし、Re-creation（意味の再創造）を基軸とした教育デザインを試みた。しかし、その実践はまだ途上であり、十分に結論を得るには至っていない。むしろ、本研究を通じて浮かび上がったのは、情報を「正しく」届けるためには、単なる知識や技術だけでなく、受け手との「共感」を生み出すプロセスが不可欠であるという確信であった。

そして、この共感を育むためには、ゼロから一を生み出すような創造的（creative）な活動が必要である。特に芸術やデザインに根ざした体験的な学びは、情報に意味を与え直し、他者と共有できる価値を創出する契機となる。現代の情報社会は、与えられた情報源を受け取ることが多く、意味を自ら再構築する機会が不足している。そのため、教育の場において「意味の再構築」を促す場を意識的に創出し、学習者が主体的に関わることが求められる。

今後は、音楽やデザインといった専門分野の教員との連携により、よりクリエイティブな学びの場を設計することが重要である。そうした取り組みは、単なる情報教育にとどまらず、人が人に向き合い、共感を通じてつながるための教育基盤として社会に貢献しうるものである。本研究はまだ道半ばにあるが、課題は明確であり、その課題に応える実践を積み重ねていくことこそ、今後の使命である。

## 参考文献

- 1) Zurkowski, P. G. (1974) .  
The Information Service Environment: Relationships and Priorities.  
National Commission on Libraries and Information Science.
- 2) 文部科学省 (2023) .  
『生成AIの利用に関する暫定的な考え方（教育現場における対応）』  
文部科学省.