

## 【翻訳】ACRL（“大学と研究のための図書館協会”）による 「高等教育のためのヴィジュアル・リテラシー・スタンダード」

*ACRL (Association of College and Research Libraries) Visual Literacy Competency  
Standards for Higher Education*

小川 真理子 *Mariko Ogawa*  
(人間発達学部)

### 【要旨】

本稿は、2011年10月に正式に承認・公布された、ACRL (Association of College & Research Libraries) / “大学と研究のための図書館協会”：米国図書館協会の最大の所属機関) による「高等教育のためのヴィジュアル・リテラシー・スタンダード」の全文を翻訳したものである。図書館という教育機関が中心となって作成したことや、米国の高等教育の特色を踏まえても、その7項目にわたる詳細な基準の設定は、今後の日本におけるヴィジュアル・リテラシーの認識と普及に役に立つものと考えられる。

### イントロダクション

現代の文化におけるイメージとヴィジュアル・メディアの重要性は、21世紀において、読み書きができるということの意味を、変化させている。今日の社会は、高度にヴィジュアルであり、ヴィジュアルなイメージは、もはや他の情報のかたちの補足ではない。新しいデジタル・テクノロジーは、多くの人が、ヴィジュアル・メディアをつくり、共有することを可能にしてきた。しかし、イメージとヴィジュアル・メディアの普及は、人々がヴィジュアル・コンテンツを批判的に見て、使い、作りだすことができるということ、を、必ずしも意味しない。人々は、このような本質的なスキルを発展させ、視覚化を重視する社会と上手に関わっていかなければならない。

### ヴィジュアル・リテラシーの定義

ヴィジュアル・リテラシーは、さまざまな能力の組みあわせであり、ひとびとが、イメージとヴィジュアル・メディアを効果的にさがしだし、解釈し、評価し、使い、作りだすことを可能にする。ヴィジュアル・リテラシーのスキルによって、学習するひとは、視覚にうったえる資料がうみ出され、使われるときの、文脈に沿った、文化的、倫理的、美的、知的、そして、テクニカルな構成要素を理解し、分析する力を身につけることができる。視覚的に教育を受けたひとびとは、ヴィジュアル・メディアの批評的な消費者であるとともに、共有される知識と文化をかたちづくる、大切な貢献者となる。

学際的な高等教育の環境では、視覚的に教育を受けた個人は、つぎのことが可能となる。

- ・必要とされる視覚資料の、性質とその広がりを決定することができる。

- ・必要なイメージとヴィジュアル・メディアを、効果的に、そして効率的にさがしだし、アクセスすることができる。
- ・イメージとヴィジュアル・メディアの意味を、解釈し、分析することができる。
- ・イメージとその情報源を、評価し、判断することができる。
- ・イメージとヴィジュアル・メディアを、効果的に使うことができる。
- ・有意義なイメージとヴィジュアル・メディアを、デザインし、つくりだすことができる。
- ・イメージとヴィジュアル・メディアの制作と使用をめぐる倫理的・法的・社会的・経済的問題の多くを、理解することができる。

### ヴィジュアル・リテラシーと高等教育

学生は、彼らの教育期間をとおして、学問の領域を横断し、イメージとヴィジュアル・メディアにたずさわる。彼らは、アカデミックな作業において、イメージを理解し、使い、つくりだすよう期待されるが、彼らが、いつもそのように行う準備ができていない。イメージをあつかう学術的な作品は、視覚資料に認められた、リサーチ・解釈・分析・評価のスキルを必要とする。このような能力は、軽んじられるべきでなく、指導と支援、そして、カリキュラムへの統合を必要とする。

ふつう、K-12と高等教育におけるスタンダードは、現代社会で成功するために必要な、中心となる7つのリテラシーのひとつとして、ヴィジュアル・リテラシーをとり入れている。トランス・リテラシー、メタ・リテラシー、マルチモーダル・リテラシーにおける多くの議論もまた、今日の学習するひとびとにとって重要なリテラシーのなかに、ヴィジュアル・リテラシーを含めている。ヴィジュアル・リテラシーとヴィジュアル・スタディーズの多様な文献もまた、存在する。しかし、高等教育における学際的なヴィジュアル・リテラシーにもとづいた、学生の学習成果に焦点をあてたスタンダードは、明確にされてこなかった。この「高等教育のためのヴィジュアル・リテラシー・スタンダード (The Visual Literacy Competency Standards for Higher Education)」は、学問の領域におけるこのへだたりに目を向け、大学生とともにヴィジュアル・リテラシーを追究する、教育者のためのツールを提供する。

この「高等教育のためのヴィジュアル・リテラシー・スタンダード」は、知的なわく組みとしくみを確立させ、学生が、アカデミックな環境でイメージととり組み、そして、その後のプロフェッショナルな生活を通じて、ヴィジュアル・メディアを批判的に使い、つくりだすために必要な、スキルと能力を発展させる手だすけをする。このスタンダードは、観察可能な学習成果を明らかにし、指導と評価を可能にし、学生のヴィジュアル・リテラシーにおける改善点が測定可能であるよう、そのとり組みをサポートする。学問の領域を横断して教育者にツールを提供することに加え、このスタンダードは、アカデミック

なとり組みにとどまらない、学生が視覚に訴える資料を使うために必要な、共通の言語を提示する。

### ヴィジュアル・リテラシーと情報リテラシー

この「高等教育のためのヴィジュアル・リテラシー・スタンダード」は、「高等教育のための情報リテラシー・スタンダード (the Information Literacy Competency Standards for Higher Education)」のコンテキストをもとに発展させ、その「情報リテラシー・スタンダード」をおぎなう意図がある。「ヴィジュアル・リテラシー・スタンダード」は、視覚に訴える資料に特有の問題に対応する。イメージは、よく情報として機能するが、イメージは、美的、そして、創造的なものであり、それはさらなるレベルの解釈と分析を必要とする。テキストベースの環境で、視覚資料をみつけだすことは、特定のリサーチ・スキルを必要とする。視覚資料を使い、共有し、再生産することも、特定の倫理的、法的な判断を必要とする。このスタンダードは、このような、イメージとヴィジュアル・メディアにあさらに認められる特徴に対応し、情報リテラシー、ヴィジュアル・コミュニケーション、解釈、そして、テクノロジーとデジタル・メディアの使用に関する、多様な能力を組み合わせられるよう、学生をうながすものである。

### スタンダードの実施と使用

この「スタンダード」は、カリキュラムの必要性や、プログラムや、学校の総合的な学習目標によって、すべてを、もしくは部分的に使うことができる。ヴィジュアル・スタディーズの授業や、視覚資料をあつかう1年間の授業は、この「スタンダード」をすべて実施するのにふさわしい内容であるかもしれない。ほかの状況として、それぞれのスタンダードは、特定の学習成果が目標とする、指導と評価のための独立したツールとして、より役に立つかもしれない。課題やプロジェクトによっては、2つや3つのスタンダードは適用され役に立つが、残りのスタンダードは関係ない、ということもある。スタンダードの実施は、領域を横断して変化することもある。それは、視覚資料が、その領域で、どのように使われるかということである。また、領域によっては、領域に特有のヴィジュアル・リテラシーの学習成果を追加することで、明らかになることもあるかもしれない。

この「スタンダード」は、リニアな構造にしたがうが、学生の情報に関する行動は、反復的である。彼らは、さがし、解釈し、判断することを同時に行う。適切な学習成果は、必要に応じて使われ、ヴィジュアル・リテラシーの学習は、必ずしも、スタンダード1からスタンダード7への流れにしたがう必要はないだろう。

ヴィジュアル・リテラシー教育は、典型的にコラボラティブな試みであり、大学教員、図書館司書、学芸員、アーカイヴィスト、ヴィジュアル資料をあつかう専門家、ラーニング・テクノロジストなどが参加する。ヴィジュアル・リテラシーをカリキュラムにくみ込

むことは、大学の学部学科やその他のアカデミックな集団を横断して、パートナーシップと戦略の共有を必要とする。図書館は、この過程において重要な役割となり、良質な情報源としてのイメージを選んで提供し、イメージのための、リサーチと主題の指針を開発し、イメージをリサーチする方法を教え、ヴィジュアル・メディアを倫理的に使うための意識をうながす。図書館は、学生がヴィジュアル・カルチャーの参加にきわめて重要な、クリティカル・シンキングと評価技能を発展させるための、たしかなパートナーとして学生と協働で作業を行う。

視覚資料の利用のしやすさと、視覚障害を持つ学生をふくむ障害者の要求は、ヴィジュアル・リテラシーの指導とこのスタンダードの実施において、考慮しなければならない重要なものである。適応し、支援することもできるテクノロジーは——ヴィジュアル・マテリアルの音声描写や、ヴィジュアル・メディアへのマルチモーダルなアクセスなど——視覚資料の利用を容易にする戦略の、構成要素となるだろう。

### スタンダードの開発の過程

この「高等教育のためのヴィジュアル・リテラシー・スタンダード」は、「情報リテラシー・スタンダード」を基本の文書として、「ヴィジュアル・リテラシー・スタンダード作業部会（略称 VLTF）」によって、協働して書かれたものである。2010年3月に、「情報リテラシー委員会（the ACRL Information Literacy Standards Committee）」が、「イメージ・リソースの利益に関するグループ（the ACRL Image Resources Interest Groups、略称 IRIG）」の提案を援助し、ヴィジュアル・リテラシー・スタンダードへと発展させた。VLTF が、ヴィジュアル・リテラシーとスタンダードに関する文献を見なおし、Zotero に登録し、公的な文献目録として発展させた。さらに、具体的に、つぎのことを行なった：図書館司書、テクノロジスト、学芸員、管理者からなる諮問グループの指名。コミュニケーションとコミュニティの関与のためのブログの作成。公開の会議とディスカッショングループの運営。複数の組織とともに支援活動に従事。そして、「スタンダード」の最初の公的なドラフトは、2011年2月に配布された。

### スタンダード、パフォーマンス指標、学習成果

#### Standard One :

ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、必要とされる視覚資料の、性質とその広がりを決める。

#### パフォーマンス指標 :

1. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージの必要性を定義し、あきらかにすることができる。

学習成果：

- a. プロジェクト内でのイメージの目的を定義することができる。(例：イラスト、エビデンス、一次資料、分析の焦点、批評、注釈)
- b. 計画されたイメージの使用について、それが届く範囲（リーチ、オーディエンス、など）と環境（アカデミックな環境、オープン・ウェブ、など）を定義することができる。
- c. イメージが必要とする基準をあきらかにすることができる。(例：主題、絵の内容、色、解像度、固有の特徴)
- d. 必要とされるイメージを描写する、主要なコンセプトと用語について、それと認めることができる。
- e. イメージを使うために、学問分野に特有の慣習について、それと認めることができる。

2. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージの、さまざまなソース・マテリアル・タイプを、それと認めることができる。

学習成果：

- a. イメージ・ソースを探索しながら、利用可能なイメージへの認識を深めることで、関連するイメージ・コンテンツのためのアイデアをうみだすことができる。
- b. 広範なイメージ・ソースとイメージ・フォーマット（デジタル、印刷、電子ジャーナルなどのデータベース、オープン・ウェブ、本や記事、博物館や美術館の展示、個人の創作物など）について、それらがとどく範囲や、コンテンツや、潜在的な有効性を調べることができる。
- c. イメージとヴィジュアル・メディアの、異なるタイプと資料を、それと認めることができる。(例：絵画、印刷物、写真、デジタルでのみ存在するイメージ、データモデル)
- d. データと情報（チャート、グラフ、マップ、ダイアグラム、モデル、レンダリング、図面など）を伝えるために、イメージをどのように使うことができるか、その方法をあきらかにすることができる。
- e. 新しいヴィジュアル・コンテンツをつくりだすために、既存のイメージが、修正され、別の目的で使われることもあると認識できる。

Standard Two:

ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、必要なイメージとヴィジュアル・メディアを、効果的かつ効率的にさがしだし、アクセスする。

パフォーマンス指標：

1. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、必要なイメージとヴィジュアル・メディアをさがし出しアクセスするための、最適なソースと検索システムを選ぶことができる。

学習成果：

- a. 学際的なイメージ・ソースと、専門分野のイメージ・ソースを、それと認めることができる。
  - b. さまざまなタイプのイメージ・ソースと検索システムの、メリットとデメリットをあきらかにすることができる。
  - c. イメージの検索プロセスが、いかにイメージに関する権利とその使用の制限に影響されているかを認識することができる。
  - d. 専門分野に特化した、オンラインサービスや直接人に会って行われるサービス（オンライン・リサーチガイド、イメージやリファレンス担当の図書館司書、学芸員、アーカイヴィスト、学問分野の専門家、など）を使い、イメージ・ソースを選ぶことができる。
  - e. 進行中のプロジェクトに最適な、イメージ・ソースを選ぶことができる。
2. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、効果的にイメージ検索を行うことができる。

学習成果：

- a. イメージが必要とするものに適切な検索方法と、利用可能なリソースにつなげることができる検索方法を展開させることができる。
- b. イメージ・コンテンツにアクセスするときの、テキスト情報の役割を認識し、とくにイメージに関係するテキスト情報とメタデータのタイプを、それと認めることができる。（例：キャプションや他の説明、個人が、あるいは、ユーザーが作ったタグ、クリエイター情報、博物館や美術館の名称、タイトルのキーワード、ヴィジュアル・コンテンツに関する説明）
- c. テキストベースの情報よりも、イメージは、頻繁に多様なかたちでオーガナイズされ、このことが、イメージにアクセスする方法に影響していることを認識することができる。（例：全文検索の欠如、管理された用語の多様性、主題の欠如）
- d. 必要なイメージのための、キーワードや類義語や関係する用語をそれと認め、これらの言葉を、イメージ・ソースで使われる語彙に置きかえることができる。
- e. 探索すること・SNS上でつながること・イメージ検索エンジン・ブラウジングをとおして、他のイメージを見つけるために、イメージを使うことができる。
- f. イメージと主題に関するリサーチを同時に行うことができる。その反復的な、リ

ソースを収集する過程では、ひとつの作業が他の作業に情報を与えながら行うことができる。

- g. 検索したイメージの、質と量と適切さを評価し、必要に応じて検索方法を見直すことができる。

3. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージ情報と情報源を要求し、オーガナイズすることができる。

学習成果：

- a. 必要なイメージを、適切なテクノロジーやシステムを使って、検索したり再生産したりすることができる。(例：ダウンロード機能、コピーアンドペースト、スキャン、カメラ)
- b. イメージ検索を客観的にサポートするために、必要に応じて物理的なアクセスを行うことができる。(例：アーカイブ・保存庫・博物館/美術館・ギャラリー・図書館への訪問)
- c. 個人的な検索、再利用、そして学術的引用のために、イメージと、そのイメージにともなう情報とをオーガナイズすることができる。

Standard Three :

ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージとヴィジュアル・メディアの意味を、解釈し、分析する。

パフォーマンス指標：

1. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージの意味に関する情報を、それと認めることができる。

学習成果

- a. イメージを注意深くみて、コンテンツと物理的な細部を観察することができる。
- b. キャプション・メタデータ・付随するテキストを読み、イメージについて学習することができる。
- c. イメージの主題を特定することができる。
- d. イメージ同士の関係を検証し、関連するイメージをつかかって、解釈を述べることができる。
- e. いつ、イメージについてのより多くの情報が必要とされるかを認識し、さらなるリサーチのために問題を展開させ、必要に応じて追加のリサーチを行うことができる。

2. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージをその文化的・社会的・歴史的な文脈におくことができる。

学習成果：

- a. イメージの制作に関する、文化的・歴史的要素を述べることができる。(例：時代、地理、経済的条件、政治構造、社会慣習)
- b. イメージの目的と意味を、オリジナルな文脈において、検証することができる。
- c. 意味を形成したり解釈に影響を与えたりするような、イメージの制作で行われた選択を、探究することができる。(例：フレーミング、構図、取り入れられた/排除された要素、演出)
- d. イメージの対象となるオーディエンスについて、説明することができる。
- e. イメージにおける、ジェンダー・民族・その他の文化的社会的指標となる表象を探究することができる。
- f. イメージに関する、オーディエンス・コンテキスト・解釈が、時間とともにいかに変わってきたかを調べることができる。

3. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージの、物理的・技術的・デザイン面での構成要素を、それと認めることができる。

学習成果：

- a. イメージにおける、絵の要素・グラフィックの要素・美的な要素を説明することができる。(例：色、構図、線、形、コントラスト、反復、スタイル)
- b. イメージの制作に使われた、技術やテクノロジーや材料を、特定することができる。
- c. イメージが、オリジナルか複製品かを判断することができる。
- d. 編集や変更や修正の形跡を知るために、イメージを検証して確かめることができる。(例：クロッピング、色の補正、画像の強調)

4. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、他者との対話をとおして、イメージの解釈と分析の正当性を確かなものにするすることができる。

学習成果：

- a. イメージについて、教室や、他の場所でのディスカッションに参加することができる。
- b. 参考資料や学術的文献でさがした情報や分析をふくめ、イメージに関する専門家や研究者の意見をみつけだすことができる。
- c. 専門分野に特有の見解やアプローチを使って、分析を報告することができる。

Standard Four :

ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージとそれらの情報源を評価する。

パフォーマンス指標 :

1. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、ヴィジュアル・コミュニケーションとしての、イメージの効果と信頼性を評価することができる。

学習成果 :

- a. イメージは、いかに効果的に、特定の目的に達することができるかを、評価することができる。
  - b. 対象となるオーディエンスのための、ヴィジュアル・メッセージの適正と影響力を、評価することができる。
  - c. イメージ作品に用いられ、解釈に影響を与えることとなる、説得力があり巧みに処理された手法を批評することができる。
  - d. 意味を伝えるための、ヴィジュアルにおける記号・シンボル・慣習の使用を評価することができる。
  - e. イメージの意味や信頼性に関する、イメージ編集や処理の影響を分析することができる。
  - f. データのグラフィカルな表現の正確性と信頼性を、判断することができる。(例：チャート、グラフ、データモデル)
  - g. 専門分野の基準を使って、イメージを評価することができる。
2. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージの、美的・技術的な特徴を、評価することができる。

学習成果 :

- a. イメージの、美的・デザイン的な特徴を評価することができる。(例：色の使用、構図、線、形、コントラスト、反復、スタイル)
- b. イメージの、技術的な特徴を評価することができる。(例：解像度、サイズ、明瞭度、ファイルフォーマット)
- c. 色の正確さ・解像度・処理レベル・他の複製品と比較するなど、指標にもとづいて、イメージの複製品の質を評価することができる。

3. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージにともなうテキスト情報を、評価することができる。

学習成果 :

- a. イメージにともなう情報を、正確か・信頼できるか・通用するか・完成しているか、といった点から、評価することができる。
  - b. テキスト情報を評価するために、ヴィジュアル・コンテンツを観察する力を使うことができる。
  - c. 必要に応じて、複数の情報源を参考にし、調査を行うことで、イメージにともなう情報を検証することができる。
4. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージの情報源の信頼性と正確性について、判断することができる。

学習成果：

- a. 権威的なものや、ある特定の視点や偏見を考慮し、イメージの情報源の信頼性と正確性を、評価することができる。
- b. イメージと情報の質にもとづいて、イメージの情報源について、判断を行うことができる。
- c. イメージの情報源が、いかにイメージのための新しいコンテキストをつくりだし、それによって、その意味を変えてしまうかを批評することができる。

Standard Five：

ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージとヴィジュアル・メディアを効果的に使う。

パフォーマンス指標：

1. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、ことなる目的のために、イメージを効果的に使うことができる。

学習成果：

- a. ひとつのプロジェクト内で、イメージとヴィジュアル・メディアの戦略的な使用を計画することができる。
- b. プロジェクトの目的にそって、適切なイメージとヴィジュアル・メディアを選ぶことができる。
- c. 意味や、美的な基準、視覚的な効果、そして、オーディアンスを考慮しながら、目的を持って、イメージをプロジェクトにとり入れることができる。
- d. さまざまな目的のために、イメージを使うことができる。(例：イラストとして、エヴィデンスとして、ヴィジュアル・モデルとして、一次資料として、分析に焦点をあてるものとして)
- e. リサーチやコミュニケーションや学習のために、教科に特化させたり、または、領

域を横断したりして、イメージを使うことができる。

2. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージととり組むために、効果的にテクノロジーを使うことができる。

学習成果：

- a. 適切な編集、プレゼンテーション、コミュニケーション、保存、メディア、ツール、そして、アプリケーションを使って、イメージを準備し、イメージととり組むことができる。
- b. プロジェクトに必要な、ファイル、フォーマット、サイズ、そして、解像度を決め、それにしたがってイメージを変換することができる。
- c. 品質やレイアウトやディスプレイの必要に応じて、イメージを編集することができる。(例：クロッピング、カラー、コントラスト)

3. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、問題の解決を行い、創造性を使い、実験を行って、イメージを学術的なプロジェクトにとり入れることができる。

学習成果：

- a. イメージをアカデミックな作業にとり入れるための、さまざまな方法を使って、実験を行うことができる。
- b. ヴィジュアル・シンキングのスキルを使い、問題をあきらかにし、解決することができる。

4. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージを使って、そして、イメージについて、効果的にコミュニケーションを行うことができる。

学習成果：

- a. さまざまな目的のために、イメージについて、明確に書くことができる。(例：説明、分析、評価)
- b. イメージにともなう意味、美的な基準、視覚的な効果、修辭的な効果、そして、オーディアンスを考慮しながら、効果的にイメージを提示することができる。
- c. アイデアを表現し、意味を伝え、議論の正当性をあきらかにしながら、他者とともにイメージを批評的に議論することができる。
- d. イメージの意味を伝えるために、必要に応じて、テキスト情報をとり入れることができる。(例：キャプションの使用、テキスト内のデータ参照、説明・参照文)
- e. 学生が、自身の視覚効果を用いたコミュニケーションの方法と、イメージを使うときの効果について、考えを深めることができる。

Standard Six :

ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、有意義なイメージとヴィジュアル・メディアをデザインし、つくりだす。

パフォーマンス指標：

1. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、広範なプロジェクトと学術的な使用のために、視覚資料を制作することができる。

学習成果：

- a. コンセプトや、ナラティブや、テーマを表現し、伝えるために、イメージとヴィジュアル・メディアをつくりだすことができる。(例：コンセプト・マップ、プレゼンテーション、ストーリーボード、ポスター)
  - b. データとインフォメーションの、正確で適切なグラフィカルな表現を構成することができる。(例：チャート、マップ、グラフ、モデル)
  - c. 特定のオーディエンスのために、イメージとヴィジュアル・メディアを、制作することができる。
  - d. ヴィジュアル・コンテンツを、プロジェクトの全体的な目的と、連携させることができる。
2. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージとヴィジュアル・メディアの制作において、デザイン戦略と創造性を使うことができる。

学習成果：

- a. プロジェクトの目的に関連させて、ヴィジュアル・スタイルとヴィジュアル・デザインを計画することができる。
  - b. 効果的なコミュニケーションをたしかなものとし、意味を伝えるために、美的でデザイン的な選択を慎重に行うことができる。
  - c. 創造性を使って、既存のイメージ・コンテンツを、新しいヴィジュアル作品にとり入れることができる。
3. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、さまざまなツールとテクノロジーを使い、イメージとヴィジュアル・メディアを制作することができる。

学習成果：

- a. イメージ制作のためのツールとテクノロジーを使って、実験を行うことができる。
- b. ヴィジュアル作品をつくりだすための、最適なツールとテクノロジーを、それと認めることができる。
- c. イメージとヴィジュアル・メディアをつくりだすための、広範なツールとテクノロジー

ジーに関する能力を高めることができる。

4. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、個人的に制作したヴィジュアル作品を、評価することができる。

学習成果：

- a. プロジェクトの目的にもとづいて、個人的に制作したヴィジュアル作品を、評価することができる。
- b. 学問的な基準と慣習にもとづいて、個人的に制作したヴィジュアル作品を、評価することができる。
- c. リサーチや、学習や、コミュニケーションへの、意味ある貢献を行うものとして、個人的に制作したヴィジュアル作品を考察することができる。
- d. 他者との対話をとおして、個人的に制作したヴィジュアル作品を、価値あるものとするすることができる。
- e. 評価にもとづいて、個人的に制作したヴィジュアル作品を、修正することができる。

Standard Seven：

ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージとヴィジュアル・メディアの制作と使用をめぐる、倫理的・法的・社会的・経済的問題の多くを理解し、視覚資料に倫理的にアクセスし、使うことができる。

パフォーマンス指標：

1. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージとヴィジュアル・メディアをめぐる、倫理的・法的・社会的・経済的問題の多くを理解することができる。

学習成果：

- a. 学生がイメージ・コンテンツにとり組むとき、知的財産・著作権・公正な使用に関するコンセプトと問題点について、認識を深めることができる。
- b. 適切なイメージの使用を規定する、代表的なライセンス制約について、認識を深めることができる。
- c. イメージ制作者として、学生自身の知的財産権を認識することができる。
- d. イメージの制作や使用や共有に関わる、プライバシー・倫理観・安全性の問題を、あきらかにすることができる。
- e. イメージの検閲をめぐる問題を、調べることができる。

2. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、イメージにアクセスし、イメージを使

い、制作するときに、倫理的・法的に、最良の慣習にしたがうことができる。

学習成果：

- a. イメージ・リソースにアクセスするときの、関係機関（博物館・美術館、教育機関など）の方針について、それと認め、倫理的、法的に、最良の慣習にしたがうことができる。
- b. イメージが複製されたり、変更されたり、ことなるフォーマットに変換されたり、新しいコンテキストに広げられたりするとき、それに関わる著作権や利用制限を追跡することができる。
- c. 個人的に制作したイメージを広めるとき、権利と帰属に関する情報を、あきらかに示すことができる。

3. ヴィジュアル・リテラシーを習得した学生は、レポートやプレゼンテーションやプロジェクトに、イメージとヴィジュアル・メディアを引用することができる。

学習成果：

- a. 引用において、イメージの作り手をそれと認め、その原作者と作家としての権利を認めるために、謝辞を表す言及を行うことができる。
- b. 引用に、情報源と謝辞の言及をふくめることで、その視覚資料が他の学者やリサーチャーによって信頼をもって検索され、アクセスできるようにすることができる。
- c. 適切な記述の方法を使って、視覚資料を引用することができる。