

国際学会・シンポジウム開催助成に関する報告書

報告：明治大学国際日本学部 岸磨貴子

2024 年度 International Conference for Media in Education (ICoME/教育メディア研究国際大会) を以下の通り実施しました。

▶日時：2024 年 8 月 21 日（火）から 23 日（木）の 3 日間

▶場所：明治大学中野キャンパス

本大会は第 22 回目の開催です。日本、韓国、中国、米国の教育メディア研究および教育工学の学術団体との連携のもと設立された学会で、現在では、世界中の国や地域からの参加があります。日本、韓国、中国、米国に加え、フィリピン、タイ、ネパール、ソロモン諸島、キルギス、南アフリカ、オーストラリア、トルコ、ブラジル、モロッコ、メキシコ、ベルギーの 16 か国から 238 名が参加しました。発表件数は 145 件で、開催直前の地震や台風の影響で数件がオンラインになりましたが、ほぼ予定どおり対面で実施することができました。

ICoME2024 のテーマは「Performative Approach to Media Studies in Education」です。日本だけでなく世界各国で教育における ICT 活用が推進される中、従来の教師による教え込みから、学習者自らがこれらの ICT を活用し、主体的で対話的、協働的な学びが行われています。こうした新しい教育の実態を捉える上で、米国の発達心理学者 L. Holzman 博士のパフォーマンス心理学を基に、新たな教育メディア研究の可能性を探ることにしました。

ICoME2024 の第 1 日目の午前では、Dr. L. Holzman をお招きし「Performative Approach for Development in Education」をテーマに講演していただきました。教育メディアを単なる教える道具、学ぶ道具として扱うのではなく、教育学習環境およびそれを活用する教師や児童生徒を「変革」させうる主体として捉え、「パフォーマンス」を分析の単位として学習を捉えるパフォーマンス心理学について、その理論や具体的な実践について議論していただきました。質疑応答では、発達における「他者」として生成 AI がどのような役割を担うのか、メタバースなどバーチャル空間におけるメディアのアレンジメントは児童生徒の学習発達にどのような影響を与えるかなどの議論が行われました。

午後のセッションでは、院生や実践者を中心としたラウンドテーブルセッションを実施しました。ラウンドテーブルセッションでは、発表よりも議論を中心とした場をつくりました。同じような興味関心・問題意識や方法論で研究を行う発表者らがグループとなり、それぞれ発表を行ったあと共通のテーマで議論を行いました。学会参加者はその議論を聞きながらも適宜参加し、その議論を深めていきました。

夕方のセッションでは、懇親会（social gathering）では、参加者の学術的交流を目的として写真を用いたワークショップを実施しました。参加者らがパフォーマティブな関わりの中で研究や実践について会話ができることを目的としました。

翌日の学会2日目の午前にはパネルディスカッションです。初日のL. Holzmanの理論的枠組みをもとに、日本、韓国、フィリピンで最新の教育実践に取り組む3人の実践者/研究者に登壇いただき、具体的な事例を紹介いただきました。1人目は、瀬戸 SOLAN 小学校の鈴木慶樹教諭（明治大学国際日本学部卒）です。瀬戸 SOLAN 小学校では、探究学習を先導的に行っており、児童の個別および協働的な探究を支える ICT を含む教育学習環境が着目されています。そのような場における教師の役割や学習環境デザインについてお話しいただきました。2人目は、University of the Philippines Open University の Roberto B. Figueroa 准教授です。メタバースにおける国際協働学習を事例として、異文化の多様な学習者がオンライン上で創造的に学び合い、発達しうるかについて事例とともにお話しいただきました。3人目は、Chonnam National University（韓国）の Jeeheon Ryu 教授です。AR、VR など XR、メタバースの開発者でもあり実践者でもあります。これらの教育学習空間をどのようにデザインしているのか、教育理論などをもとに具体的な設計についてお話しいただきました。3人の登壇者のご発表のあと、本学岸磨貴子教授と関西大学川島裕子准教授からのこれらの事例をパフォーマンスなアプローチの観点から深めていくための指定討論を行いました。さらに、本学萩原健教授から、「舞台」の観点から教育学習環境を深めるご講演をいただきました。萩原教授は、舞台芸術を専門とされており、本学会のテーマであるパフォーマンスと密接に関連する「舞台」をメタファーとすることで、舞台と

しての教室をどのようにデザインすればいいかについて理解を深めることができました。パネルディスカッションの後半では、これらの議論をもとに参加者同士がグループになって意見交換し、ホール全体で意見を共有しました。

2日目の午後では、コンカレントセッションを実施しました。研究者による発表であり、学術的な議論が活発に交わされていました。夕方には、本学会の主要団体である日本、韓国、中国、米国の代表者による講演が行われました。各国における教育メディア研究の動向やトレンドが紹介され、共通のテーマやそれぞれが持つ異なる問題意識が浮き彫りになりました。

学会3日目では、デジタルシンキングツール、ドキュメンタリー演劇、アートベース・リサーチ、AIリテラシー、平和構築、探究学習のデザイン、COILをテーマとした7つのワークショップが実施されました。創作や対話を中心としたもので、国際色豊かな参加者同士で活発な議論が行われました。

また、3日間を通して、語学学習のためのメタバースの体験、AIを活用した語学学習、バーチャルリアリティにおける協働学習の体験など、7つのShowcaseが設置されました。

以上をもって ICoME2024 を無事に終了することができました。

<参考>

ウェブページ：<https://2024.icome.education/>