

# 動画としてのプレゼンテーション制作と相互評価による情報倫理教育

## Information Ethics Education through Creating Presentation as the Movies and Peer Review

河野 稔<sup>\*1</sup>

Minoru KAWANO <sup>\*1</sup>

<sup>\*1</sup>兵庫大学 健康科学部

<sup>\*1</sup>Faculty of Healthy Science, Hyogo University

Email: kawano@hyogo-dai.ac.jp

あらまし：大学1年生が対象の一般情報教育科目において、映像作品を意識したプレゼンテーション制作を実践した。学生は、情報倫理に関する特定のトピックを選択し、その啓発を目的に、物語形式での事例紹介と注意点・対処方法の解説をする作品を制作した。さらに、Moodleを活用した学生間の相互評価などの活動を導入することで、選択したトピック以外の複数のトピックについても学習し知識を深める機会を設けることができた。

キーワード：情報倫理，情報モラル，プレゼンテーション，一般情報教育，相互評価，Moodle

### 1. はじめに

情報社会において、情報モラル教育・情報倫理教育の必要性は高まっている。初等中等教育では情報安全教育に重点を置き、情報モラル教育が実施されている。高等教育では情報倫理教育が初年次に開講される一般情報教育科目で実施されることが多い。しかし、授業期間が半期である、操作スキルを中心とした実習が授業内容のほとんどを占める、などの授業計画の都合上、十分な情報倫理教育が行われているとはいえない。

筆者はこれまで、一般情報教育科目での効果的な情報倫理教育を目指し、授業を改善してきた。<sup>(1)</sup> 本稿では、これまでの情報倫理を題材とした映像作品としてのプレゼンテーション制作<sup>(2)</sup>に加えて、学習者間の相互評価を導入した授業実践を報告する。

### 2. 実践した授業科目

#### 2.1 授業科目の概要と授業計画

実践した授業科目は、H大学・H大学短期大学の1年次開講の必修科目「コンピュータ演習」である。授業目的は、大学生活に必要な情報リテラシーの修得である。

半期15回を、ガイダンス等が終わる3回目以降からは、複数回の授業で1つのテーマを扱う「ユニット」として構成した。具体的には、第3～5回はインターネットの活用、第6～8回は文書作成、第9～12回はプレゼンテーション、第13～15回は表計算ソフトによるデータ処理を、それぞれテーマとした。

#### 2.2 実践対象の受講生

担当したクラスの受講生は、学科ごとに、H大学の経済・情報系のKJ学科1クラス27名、同大学の運動・養護系のKS学科1クラス51名、H大学短期大学の保育者養成課程のHO学科2クラスで31名と32名のあわせて63名である。

### 3. 動画としてのプレゼンテーション制作

#### 3.1 実習課題の概要

プレゼンテーションの実習は、伝えたいテーマについてプレゼンテーションをまとめて発表できることが目的である。しかし、クラス全員が発表するのは、授業時間の都合上困難であるため、何らかの工夫が必要となる。そこで、プレゼンテーションの実習のまとめとして、口頭発表ではなく、テーマに関する物語を見せる映像作品として、プレゼンテーションを制作させた。

具体的には、第11回・第12回の2回分の授業を使い、情報倫理の特定の話題に関する事例を解説することで、高校生や大学生に啓発を促すことを目的としたプレゼンテーションを制作させた。さらに、ソフトウェアのリハーサル機能を利用して60秒程度でスライドショーを自動再生し、公共広告のテレビCMのような動画に仕上げさせることにした。



図1 スライドの構成例

図1はスライドの構成である。2枚目以降から4～6枚程度で、アニメーション機能等を演出として活用して、特定のテーマに関するトラブルや被害の事例を「起承転結」の物語形式にまとめて、最後はトラブルや問題点への対処や注意点を解説することとした。

### 3.2 プレゼンテーションのテーマと選択結果

受講生は、プレゼンテーションで扱う情報倫理のテーマとして、提示した9つのテーマから、1つを選択する。これまでの実践では特定のテーマに集中することがあったため、テーマごとの選択可能な人数の上限をクラス人数の約2割とした。また、Moodleの投票機能を活用して、クラス全体での選択状況がリアルタイムに把握できるようにした。

テーマごとの内容と選択された割合を学科ごとにまとめた結果を表1に示す。関連キーワードとは、選択や制作時に参考とする用語集である。全体として、「ネット詐欺」を選択した割合が高く、興味・関心だけでなく、自分自身や家族・友人が経験したテーマを選択する学生が見られた。また、「不正アクセス」を選択した割合が極めて低いが、技術的・専門的なテーマには関心が低いようである。

### 3.3 制作されたプレゼンテーションの特徴

成果物であるプレゼンテーションには、これまでと異なる特徴が見られた。登場する機器の多くが、パソコンではなく、携帯電話やスマートフォンであった。また、「情報の信ぴょう性」がテーマのものである、Twitterでの災害のデマの拡散を取り上げたもの(図2)があった。このような情報通信端末やサービスの利用について注意を呼びかける必要がある状況がうかがえる。



図2 受講生の成果物の例

## 4. 学習者間の相互評価

今回の実践から、次のような手順で、Moodleを利用した相互評価を導入した。

1. クラス全員が閲覧できるフォーラム(掲示板)に、物語部分の紹介文とともに成果物を添付ファイルにして、記事を投稿する。
  2. 授業外学習として、フォーラム上の自分の作品と他の学習者の成果物3つを評価し、結果を紙の評価シートに記入する。他の学習者の成果物は、まだ評価されていない、もしくは評価された数が少ないものから評価する。
  3. 評価できたら、フィードバック機能を利用したフォームにすべての評価結果を入力する。
  4. 評価した他の学習者の成果物に対して、フォーラム上で、全評価項目の合計点で評価する。
- なお、評価項目は次の6つで、各項目とも1～5点の5段階(合計で30点満点)で評価させた。

- 色づかいやフォントの使い方の統一性
- 図形や文字の見やすさ
- アニメーションの見やすさ
- テーマと物語部分の内容の一致性
- 対処や注意点の解説のわかりやすさ
- 全体的な内容の役立ち具合

相互評価の結果、成果物1つにつき平均3人が評価したことがわかった。また、自己評価と他者評価の差に注目すると、他者評価が平均3.6点高く、全体の約75%が他者評価のほうが高かった。

## 5. おわりに

相互評価の導入により、受講生は選択した以外のテーマを学習する機会ができた。しかし、制作において調査を十分に行ったか、制作や相互評価によってどの程度学習できたかは確認できていない。今年度の実践では、協調学習を導入によって、これらの課題を解決することを検討している。

### 参考文献

- (1) 河野稔：“情報リテラシー科目におけるさまざまな実習を通じた情報モラル教育”，教育システム情報学会第35回全国大会講演論文集，pp.255-256 (2010)
- (2) 河野稔：“映像としてのプレゼンテーション制作を通じた情報モラル教育”，教育システム情報学会第36回全国大会講演論文集，pp.248-249 (2011)

表1 プレゼンテーションのテーマと学科ごとの選択結果

| テーマ        | 関連キーワード                    | KJ 学科<br>(n=22) | KS 学科<br>(n=50) | HO 学科<br>(n=56) |
|------------|----------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 個人情報の漏えい   | USBメモリの紛失・盗難, アンケート        | 27.3%           | 10.0%           | 5.4%            |
| 嫌がらせ・誹謗・中傷 | 荒らし, 炎上, ネットいじめ, 犯罪予告      | 0.0%            | 20.0%           | 16.1%           |
| 迷惑メール      | スパムメール, チェーンメール, デマメール     | 4.5%            | 18.0%           | 16.1%           |
| 売買のトラブル    | ネットショッピング, ネットオークション       | 4.5%            | 18.0%           | 12.5%           |
| コンピュータウイルス | 機能不全, 侵入, 偽装, ウィルス対策ソフト    | 13.6%           | 6.0%            | 19.6%           |
| 不正アクセス     | なりすまし, 改ざん・消去, システムの破壊     | 0.0%            | 4.0%            | 0.0%            |
| 著作権の侵害     | 違法コピー, 無断使用, 引用, コピペ       | 13.6%           | 4.0%            | 8.9%            |
| ネット詐欺      | 架空請求, ワンクリック詐欺             | 22.7%           | 16.0%           | 14.3%           |
| 情報の信ぴょう性   | クチコミ, うわさ, デマ, 拡散, Twitter | 13.6%           | 4.0%            | 7.1%            |