プレゼンテーション制作と相互評価を通した情報倫理教育

Information Ethics Education through Creation of Presentation and Peer Review

河野 稔[*1]
Minoru KAWANO[*1]
[*1] 兵庫大学健康科学部
[*1]Faculty of Healthy Science, Hyogo University
Email: kawano@hyogo-dai.ac.jp

あらまし：大学 1 年生が履修する一般情報教育科目において，情報倫理の啓発を目的とする，映像作品を志向したプレゼンテーション制作の実習を行った．情報倫理に関する事例を物語形式で紹介し，注意・対処方法を解説する内容である．さらに，作品に対する相互評価，制作した作品に基づく演習問題の作成に取り組んだ．これらの活動を通して，作品で扱った事例だけでなく，多くの事例を理解する機会を受講生に提供することができ，実践的かつ効率的に情報倫理を学習させることができた．
キーワード：**情報倫理**，**一般情報教育**，**プレゼンテーション**，**相互評価**

1. はじめに

スマートフォンやソーシャルメディアの普及により，情報を手軽に発信・収集・共有できる一方で，安易な利用によりトラブルを生じることもある．とくに，インターネット上に発信した問題のある言動によって，学生が被害者だけでなく加害者となる事例が発生している．そのため，大学入学後の一般情報教育科目における情報倫理教育の重要性は増しているが，情報倫理教育のための十分な授業時間が確保されているとはいえない．

本稿では，一般情報教育における効率的な情報倫理教育を目標に，一般情報教育科目のプレゼンテーション実習において情報倫理教育を組み込み，相互評価や演習問題の作成を通して理解を深めることを目指した授業実践について報告する．

2. 実践した一般情報教育科目

2.1 授業科目の概要

実践した授業科目は，H 大学・同短期大学部で全学共通の 1 年次に開講される一般情報教育科目である．学生生活に必要な情報リテラシーの修得が授業目標で，半期 15 回の必修科目である．本稿では 2012 年度の筆者が担当した授業について述べる．

授業では，複数回の授業で 1 つのテーマを扱う「ユニット」として構成しており，インターネットの活用，文書作成，データ処理，プレゼンテーション，まとめとしての総合的な演習をテーマとした．

2.2 対象とした受講生

実践した授業のクラスは 4 学科 5 クラスである．H 大学の経済・情報系の KJ 学科 26 名×1 クラス，運動・養護系の KS 学科 54 名×1 クラス，管理栄養士養成課程の EM 学科 39 名 1 クラス，H 大学短期大学部の保育士養成課程の H 学科 37 名×2 クラスで，全体で 193 名の大学・短大 1 年生が受講した．

3. 実践の内容

3.1 実践の概要

一般情報教育科目におけるプレゼンテーションの実習では，授業時間の都合上，作成したプレゼンテーション（以後，作品）を受講生全員が発表することは難しい．そこで，プレゼンテーションを情報発信の手段と見なして，訴えたい情報を相手に適切に伝えることを実践の目標とした．

「総合的な演習」をテーマに，授業全体の最後の 4 回分の授業において，情報倫理を啓発するプレゼンテーションを制作する課題に取り組ませた．

3.2 プレゼンテーションの制作

第 12 回・第 13 回の 2 回分で，情報倫理における特定のテーマを選択して，テーマに関する被害やトラブルの事例を解説するプレゼンテーションを制作させた．構成（図 1）は，4〜6 枚程度のスライドを用いて事例を起承転結の物語形式でまとめ，最後のスライドでは対処や注意点を解説する．これにソフトウェアの機能を利用して，アニメーションなど演出上の工夫や，1 分程度でスライドを自動再生するように設定することで，公共広告のテレビ CM を志向した作品にまとめさせた．

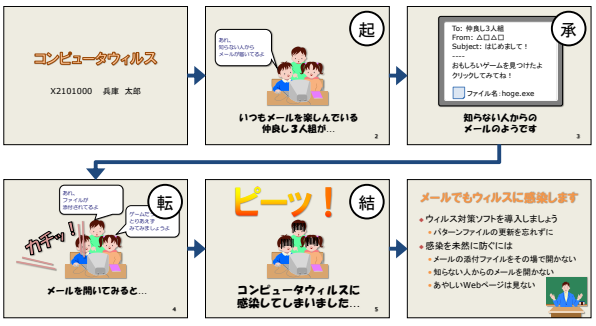

図 1 スライドの構成例

3.3 情報倫理に関するテーマの選択

受講生は，プレゼンテーションで扱うテーマとして，筆者が提示した情報倫理に関する 9 つのテーマから原則として自由に 1 つ選択した．ただし，特定のテーマに受講生が集中しないよう，選択可能な人数をクラス人数の 2 割までを上限に設定した．選択状況を受講生間で共有できるよう，学習管理システムである，Moodle の投票機能を活用した．

3.4 相互評価の実施

作品制作後の第 14 回の授業で，Moodle のフォーラム機能を活用したクラス単位での相互評価を授業時間中に実施した．フォーラムに，物語部分の説明文やアピールポイントをまとめた文章とともに作品のファイルを添付した記事として投稿することで，クラス全体に公開させた．

取り組みやすさを考慮し，評価項目をまとめた紙の評価シートを配布して，自己評価，自分と同じテーマの作品 1 つ，他のテーマの作品 2 つを評価させた．その結果を評価した作品が添付されたフォーラム上の記事に反映させた．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 点満点となるが，反映させたのは評価の合計点のみである．

(1) 色づかいやフォントなどのデザインの統一
(2) 図形や文字などのレイアウトの見やすさ
(3) アニメーションや画面切り替えの適切さ
(4) 物語部分と選択したテーマとの一致
(5) 対処や注意点などの解説のわかりやすさ
(6) 全体的な内容のレベルと役立ち度

なお，評価結果は Moodle のフィードバック機能を利用してクラスごとに集約し，個人ごとに結果（自己評価，他者からの評価の平均）にまとめ，印刷したものを第 14 回の授業で受講生に配布した．

3.5 演習問題の作成

選択したテーマへの理解を深めることを目指し，自分の作品を視聴した人に向けて，テーマに対する理解度を確認するための 3 択形式の問題と解説の作成を，第 14 回の授業で試験的に行った．単に知識を問うだけでなく，注意すべきポイントや解決策に関する判断を問うように指示した．

4. 実践結果

4.1 テーマの選択結果

各テーマの内容とすべての受講生が選択した割合をまとめた結果を，表 1 に示す．学科によって選択状況は多少異なるが，「迷惑メール」，「嫌がらせ・誹謗・中傷」は自分や知人が被害にあった経験があるという理由で，「ネット詐欺」は対処方法が知りたいという理由で選択する受講生が多かった．つまり，これらのテーマは，これからインターネットを利用していく上で身を守るために役立つテーマと認識されたようである．

表 1 テーマごとの選択結果（n=164）

テーマ	選択率（%）
個人情報の漏えい	8.3
嫌がらせ・誹謗・中傷	15.6
迷惑メール	18.3
売買のトラブル	10.6
コンピュータウイルス	10.6
不正アクセス	2.2
著作権の侵害	12.2
ネット詐欺	13.3
情報の信ぴょう性	8.9

4.2 相互評価の結果

授業時間中に実施したことで，作品を提出した 8 割以上の受講生間で相互評価が成立した．ただし，欠席者の影響もあり，1 作品あたりの評価人数は，予定していた 3 人を下回る約 2.8 人となった．

自己評価と他者による評価では，自己評価の平均が 21.2（SD=4.0），他者からの評価の平均が 25.0（SD=3.0）で，他者からの評価のほうが高く，分布（図 2）をみると高評価に偏っている．自分の作品に高い評価をしてもらいため相手に高い評価をつけてしまう「お互い様効果」[(1)]が生じた可能性がある．

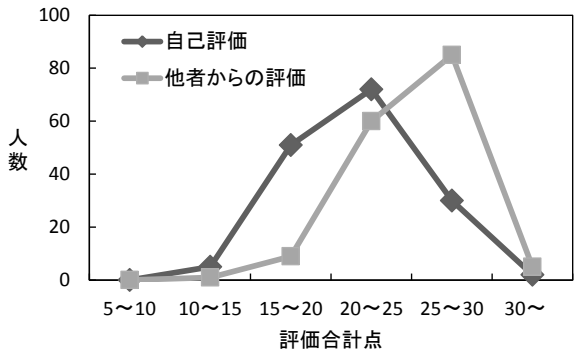

図 2 自己評価と他者からの評価の分布

5. まとめ

実践後のアンケート調査からは，作品制作が ICT の利用において情報倫理を意識するきっかけとなったことがわかった．また，相互評価が情報倫理の学習にも役立つと受講生が捉えたこともわかった．

今後は，今回試みとして行った演習問題の作成も含めて，複数の活動を効果的な組み合わせた協調的学習など，情報倫理に対して理解をより深められるような工夫や改善にさらに取り組みたい．

参考文献

(1) 藤原康弘，大西仁，加藤浩:“公平な相互評価のための評価支援システムの開発と評価―学習成果物を相互評価する場合に評価者の選択で生じる「お互い様効果」―”，日本教育工学会論文集，31(2), pp.125-134（2007）