

## プレゼンテーション制作と相互評価を通じた情報倫理教育 (2)

### Information Ethics Education through Creation of Presentation and Peer Review (2)

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：大学初年次の一般情報教育科目において、情報倫理の啓発のための映像志向のプレゼンテーションを制作し、協調的な学習を目指した作品への相互評価する実習に取り組んだ。実践の結果、受講生は興味や関心よりも対策を知りたい題材を選択する傾向がわかった。また、題材ごとの重要な用語について理解度を事前事後で調査した結果、扱った題材だけでなく、情報倫理全般について理解を深めることができたことが確認された。

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，Moodle

#### 1. はじめに

Twitter や LINE などのソーシャルメディアの普及によって、多様な情報を手軽に発信・共有できるようになった一方で、安易な言動が原因でトラブルを生じたり、社会問題に発展したりする場合もある。大学では、学生を被害者だけでなく加害者にならないため、一般情報教育科目で情報倫理教育を実施しているが、演習中心の授業で情報倫理教育のために授業時間が十分あるとはいえないのが現状である。

これまでに、一般情報教育科目への効率的な情報倫理教育の導入を目指し、情報倫理を題材としたプレゼンテーション制作とその相互評価の実践を行ってきた<sup>1)</sup>。本稿では、協調的な学習を目指して相互評価を発展させ、実践前後の調査から情報倫理教育として効果を調べ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

実践した授業科目は、H 大学と同短期大学部で共通で開講された 1 年次の一般情報教育科目である。半期の必修科目で、授業目標は学生生活に必要な情報リテラシーの修得である。

全 15 回の授業は、ガイダンスや各種設定が終わる 3 回目以降を、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。ユニットは、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の順で、本実践は最後の 4 回分の授業で構成される「総合的な演習」で実施した。

本実践は、筆者が 2013 年度に授業担当者となったクラスを対象とした。大学 3 学科で各 1 クラスと短期大学部 1 学科 1 クラスの計 4 クラスで、受講生は全体で 157 名となった。

#### 3. プレゼンテーション制作の実践

##### 3.1 テーマの選択と作品の制作

プレゼンテーションの実習で、受講生一人ひとり

が作成したプレゼンテーションを全員の前で発表するのは時間の都合上難しい。そこで、プレゼンテーションに自動的に再生する設定をすることで、テレビ CM のような映像として誰もが自由に視聴できるようにして発表する機会を設けることとした。

4 回分の授業のうち最初の 2 回は、授業担当者が提示した情報倫理における 9 つのテーマから 1 つを選択して、テーマに関連するトラブルに巻き込まれたり引き起こしたりする事例を解説して、情報倫理を啓発するプレゼンテーションを制作した。

テーマは自由に選択できるが、特定のテーマに希望者が集中しないよう、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。上限の設定と選択状況のリアルタイムな共有のため、Moodle の投票機能を活用してクラスごとに選択させた。

全体の構成は、事例を起承転結のストーリーとして 4 枚程度のスライドで説明し、最後のスライドで事例と関連する注意点や対処方法を解説してまとめさせた。さらに、アニメーションを設定した上で、1 分前後でプレゼンテーションを自動的に再生するよう設定させた。図 1 は受講生が実際に制作したプレゼンテーションである。



図 1 受講生の作品（テーマ：著作権の侵害）

### 3.2 相互評価の実施

3 回目の授業では作品の相互評価を、クラス単位で Moodle のフォーラム機能を利用して行った。事例の紹介や作品のアピールポイントをまとめた文章に作品のファイルを添付して、記事としてフォーラムに投稿させ、クラス全体で共有した。

デザインの統一、レイアウトの見易さ、アニメーション効果の適切さ、テーマに沿ったストーリー、解説のわかりやすさ、全体的な役立ち度の 6 つの評価項目を 5 段階 (1 点~5 点) での評価する紙の評価シートを配布した。自分の作品への評価に加えて、協調的な学習を意識して、異なる 8 つのテーマの作品を評価させて、評価シートに記入させた。その後、その評価結果の合計点 (30 点満点) を作品が添付されたフォーラム上の記事に反映させた。

紙の評価シートに記入された詳細な評価結果は、Moodle のフィードバック機能を活用して収集した上で、授業担当者が手作業で受講者ごとに自己評価と他者からの評価の平均をまとめたシートを作成し、印刷して 4 回目の授業で配布した。

## 4. 実践結果

### 4.1 テーマの選択結果

受講生全体のテーマごとの選択率を表 1 にまとめた。選択した主な理由はテーマによって異なり、「迷惑メール」は自分や知人が経験したから、「個人情報の漏えい」「著作権の侵害」「ネット詐欺」「情報の信ぴょう性」は注意点や対処方法を知りたいからと、作りやすさや興味・関心よりも、ネット上で身を守るのに役立つ情報として選択したことがわかった。

表 1 テーマごとの選択結果 (n=141)

テーマ	選択率
個人情報の漏えい	6.4 %
嫌がらせ・誹謗・中傷	12.8 %
迷惑メール	16.3 %
売買のトラブル	17.7 %
コンピュータウイルス	9.2 %
不正アクセス	2.1 %
著作権の侵害	16.3 %
ネット詐欺	10.6 %
情報の信ぴょう性	8.5 %

なお、2 クラス (54 人) にだけ、高校までに学校で教わったテーマを尋ねたところ、「情報の信ぴょう性」を除いた 8 つのテーマについて半数以上が学習したことがあるという結果が得られた。

### 4.2 相互評価の結果

お互いに評価が成立した受講生は、提出が遅れたり授業を欠席したりした者がいたため、受講生全体の約 68% に留まり、1 つの作品あたりの評価者数 9.8 人となった。

自己評価と他者からの評価を比較すると、自己評

価の全体平均は 21.0 (SD=3.4)、他者からの評価の全体平均は 24.7 (2.1) となり、他者からの評価のほうが高いという、今までの実践<sup>(1)</sup>と同様の傾向となった。また分布 (図 2) をみても他者からの評価は高い点に集中しており、8 割以上の受講生が他者からの評価のほうが自己評価よりも高いことから、「お互い様効果」が生じたことが示唆される。

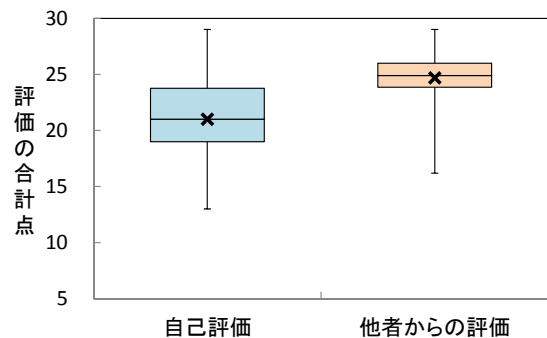


図 2 自己評価と他者評価の分布

### 4.3 実践の学習効果

最後の 4 回目の授業で、情報倫理の学習に役立つ実践での活動について複数回答を可として尋ねた結果、プレゼンテーションの制作は 75%、自己評価は 15%、他者への評価は 36% が役立ったと回答しており、相互評価もある程度は意味のある活動と見なされたことがわかった。

また、9 つのテーマに関連する用語を 3 つずつ、計 27 の用語についてどの程度説明できるかを 4 段階 (1~4) で自己評価する調査を、2 クラスに限定して実践の前後で実施した。自己評価の結果を点数として扱い合計すると、実践前は平均 50.0 (SD=13.9) に対して実践後の平均は 66.1 (SD=13.3) と向上した。自己評価であることと、作品制作や相互評価で用語を見ただけかもしれないが、作品制作だけでなく相互評価も情報倫理に対する知識や理解を高められることが伺える。

## 5. まとめ

情報倫理に対して理解をより深められるように、今年度の実践では、すべてのテーマを対象とした相互評価、評価へのルーブリックの導入、事前事後調査の改善を検討している。これらの成果は大会発表にて報告する予定である。

### 参考文献

- (1) 河野稔：“プレゼンテーション制作と相互評価を通じた情報倫理教育”，教育システム情報学会第 38 回全国大会講演論文集，pp.89-90 (2013)
- (2) 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)