

ビデオとマンガを用いた情報倫理教育

—学習効果と教材の使用順序

布施 泉*, 岡部 成玄*

Computer Ethics Education using Video and Manga Teaching Materials

—Learning Effects and the Order of using Teaching Materials—

Izumi FUSE, Shigeto OKABE

We discuss how to use teaching materials of video and manga in computer ethics education of universities. The features of those teaching materials and the learning effect by using them are also discussed. In 2009, some of the video teaching materials are converted to manga version, and those mangas were used before and after the video watching in the education of Hokkaido University. It is found that the learners were interested in the way of using both video and manga during the course of learning. The learning effect was also shown up by their repetition study. It was clarified that the teaching material that the learner wanted to learn first depended on the difficulty of the learning item and learner's learning style.

キーワード：情報倫理教育，マンガ，ビデオ，高等教育

1. はじめに

個人情報の流出や著作権の侵害など、情報セキュリティや知的財産権に関する報道や連絡・注意喚起などを、私たちは、日常的に目にすることが多くなっている。高等教育でも、これらの学習内容を含む情報倫理教育の重要性は年々高まっている。グローバルな知識基盤社会の中で、主体的に活動できる人材の育成のために情報倫理教育は不可欠である。しかし、情報通信技術などの変化が激しい社会の中で、これらの教育を効果的に行うために必要な教材は不足しがちである。授業で使いやすく、学習者が興味・関心を持つ教材を、個々の教員が準備することは容易ではない。

著者らは、国立大学情報教育センター協議会のタスクフォース（以下、TF）の一員として、メディア教育開発センター（現・放送大学）との共同プロジェクトで、三つの情報倫理ビデオ教材を開発してき

た^{(1)~(3)}。当該ビデオ教材は、2009年10月時点で、全国の数百の大学などに4万余のライセンスが販売され、パート2と3は大学生協仕様のパソコン計約15万台（平成19~21年度合計）にプレインストールされるなど、社会で広く利用されている。著者らは、当該ビデオ教材の特徴として、大学生である学習者が、現実感を持った擬似的体験ができることが重要と考えている。ビデオは、主に大学生活を主体とした場で、大学生（役者）が情報社会におけるさまざまなトラブルに巻き込まれ、それを解決していく物語形式である。各3~10分程度のクリップ群で構成される。学習者は、ビデオを視聴することにより、現実社会で起こりうるトラブルの可能性を知り、その際の対処法を学ぶ。解説では、問題の背後にある法やマナー、情報技術に関する説明がなされる。

情報社会におけるトラブルは多岐にわたり、また常に新しい問題が生じる可能性がある。擬似的な閉じら

* 北海道大学情報基盤センター（Information Initiative Center, Hokkaido University）

受付日：2010年5月8日；再受付日：2010年8月4日；採録日：2010年9月25日