

情報処理学会論文誌「教育とコンピュータ」の 編集にあたって

中山 泰一^{1,a)}

第4巻第2号刊行にあたって

「情報処理学会論文誌：教育とコンピュータ」(IPSSJ Transactions on Computer and Education, TCE)の1号が発行されたのは、2015年1月です。本号(第4巻第2号)まで通巻11号が発行され、招待記事、研究会推薦記事、一般記事合わせて69編が掲載されています(表1)。

さて、情報処理学会論文誌(ジャーナル)では、編集方針の1つとして、「石を拾うことがあっても玉を捨てること無かれ」というものがあります。つまり、価値のない論文を採録してしまう危険性よりも、価値のある論文を不採録とすることを恐れよというものです。一方、ジャーナルでは、著者への照会は原則1回であり、大幅な論文の修正が必要なため1回の照会では採録に至らないと判断される場合は、不採録とされてしまうことになります。

情報教育に関する分野の論文が、ジャーナルに投稿された場合に、第1回査読において不採録となることが多くありました。たとえば、ジャーナルで2013年まで募集された、情報教育に関連する特集号の採録率は20%程度でした。情報教育の実践についての成果をまとめ、その評価をする論文には価値のあるものも多く、場合によっては2回以上の照会をして丁寧に査読すれば、採録に至ると考えられるものがあっても、ジャーナルでは原則1回の照会とされているので、採録に至らない事例もありました。

そこで、2013年に、コンピュータと教育研究会(CE)と教育学習支援情報システム研究会(CLE)を母体として、教育とコンピュータを扱うトランザクションを発行するための準備の会合をもち、編集方針を検討しました。

丁寧に査読すれば採録に至る可能性がある場合には、条件付採録とすることとし、2回以上の照会もできるようにしました。また、研究論文のほかに実践論文を導入しました。実践論文では、新規性、有用性の基準を見直し、読者にとって有益な価値のある実践と判断される場合には、積極的に評価することとしました。

表1 掲載記事数(括弧内はショートペーパーで内数)

巻号	招待記事	研究会 推薦記事	一般記事
Vol.1, No.1 (2015年1月)	2		1 (1)
Vol.1, No.2 (2015年3月)	1	1	1
Vol.1, No.3 (2015年6月)	2		5 (1)
Vol.1, No.4 (2015年12月)	1		9 (4)
Vol.2, No.1 (2016年6月)	2		4 (1)
Vol.2, No.2 (2016年10月)			8
Vol.3, No.1 (2017年2月)	1		8 (3)
Vol.3, No.2 (2017年6月)	1	3 (1)	2 (2)
Vol.3, No.3 (2017年10月)	2		2
Vol.4, No.1 (2018年2月)	1	1 (1)	6
Vol.4, No.2 (2018年6月)	1		4 (2)
合計	14	5 (2)	50 (14)

TCEの編集方針、特長、編集に際しての課題等は、「情報処理学会論文誌：教育とコンピュータ」の現状と展望(<http://id.nii.ac.jp/1001/00184428/>)をお読みください。

約1年かけてTCEの発行準備を進め、2014年4月にTCE編集委員会が発足しました。私を含め、TCE編集委員会の第1期の編集委員は、4年の任期を終え、2018年3月退任でした。発行準備を含めると5年間仕事をしました。

表1の69編には、CE研究会、CLE研究会や情報教育シンポジウムで発表された論文を基にしたものが多いですが、他学会等で活動された方々の論文も多くあります。逆に、TCEへの投稿を契機に研究会に参加される方々もおられます。TCEを編集してきたことにより、情報教育に関する分野の研究の活性化に役立てたのかと思っています。

今後のTCEの発展を願いつつ、論文誌の編集を終えます…とまとめるつもりでしたが、ご縁があって、2018年6月にジャーナルの編集長に就くことになりました。今までとは別の立場から、TCEを応援して行きたいと思います。

本号掲載記事の紹介

本号では、招待論文1編を含む5編の記事を掲載しています：

- 招待論文「高大連携の導入講座としてのLEGOプログラミング演習の実践」は、LEGOロボット制御とゲー

¹ 電気通信大学大学院情報理工学研究科
Graduate School of Infomatics and Engineering, The University of Electro-Communications
a) nakayama@uec.ac.jp

ム課題を題材とするプログラミングの導入講座を提案し、高等学校での実践結果を報告しています。また、高大連携における諸問題について考察しています。

- 「ジグソー学習法を取り入れた新入生を対象とするネットワーク利用ガイダンスの実践と評価」は、大学新入生を対象にサイバー犯罪法規を習得するという課題に対しジグソー学習法を取り入れることを提案し、その実践結果を報告しています。
- 「コンピュータサイエンス入門教育の題材としてのアセンブリ言語プログラミング」は、大学初年次のプログラミング入門教育にアセンブリ言語プログラミングを取り入れた授業の実践報告です。平易な擬似言語による計算機シミュレータを Web 上で実装し、著者らの所属する大学での授業で実践した結果が報告されています。
- 「通信の仕組みを理解するためのロールプレイ演習の実践と評価」は、学生自身がルータ、スイッチ、コンピュータとなってネットワークプロトコルにしたがって箱に入ったデータをやり取りするというロールプレイ演習を行い、コンピュータネットワークの仕組みを理解するという実践結果を報告しています。
- 「ピクトグラム—人型ピクトグラムを用いたプログラミング学習環境」は、人型ピクトグラムを用いたプログラミング学習環境を設計し、実現しています。100人程度の中学生を対象とした実践授業を行い、提案したシステムの有用性や教育現場での活用法について議論しています。なお、著者は、情報教育シンポジウム SSS2017での口頭発表 (<http://id.nii.ac.jp/1001/00182856/>) で「最優秀発表賞」を受賞しています。