

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

三浦 元喜^{1,a)}

1. 第7巻第3号の刊行にあたって

情報処理学会論文誌「教育とコンピュータ」(IPSJ Transactions on Computers and Education, TCE)は、今回の第7巻第3号で通算21号目の刊行となります。こうして本号を刊行できましたのも、ひとえにご投稿いただいた皆様と、丁寧な査読者の皆様ほか、関係者の皆様方のお力によります。この場を借りてお礼申し上げます。

本トランザクションは、コンピュータと教育研究会(Computers in Education, CE)と教育学習支援情報システム研究会(Collaboration and Learning Environment, CLE)が中心となって立ち上げた論文誌であり、情報教育から教育へのコンピュータ利用に関する研究まで幅広いテーマを扱っております。本トランザクションでは「実践論文」や「ショートペーパー」といったカテゴリーを用意し、多様な教育実践の知見を共有する試みがされています。また、読者にとって価値ある知見を積極的に紹介するため、条件付き採録の照会回数に制限を設けていない点も特徴の1つです。ただし、照会回数の増加は査読期間の長期化につながってしまいます。編集担当幹事としましては、少しでも迅速に投稿論文が出版されるよう、査読プロセスの遅延を防ぐよう努力をしております。編集委員と査読者の方には査読回数の増加と期間厳守の両面でご負担をおかけすることになり申し訳ありませんが、貴重な知見が含まれた投稿論文を速やかに掲載し、本トランザクションの価値を高めていくためにも、引き続きご協力よろしく願いいたします。

来年2022年度から、高等学校において新しい学習指導要領が実施され、すべての高校生が「情報I」を履修するようになります。また2025年度からの大学入学共通テストにおいては、これまで数学(2)の枠内で出題されていた「情報関係基礎」に代わり、試験科目「情報」が単独で出題されることになっています。このような変化の中、プログラミングやAI、データの利活用といった内容をどう指導

し、生徒が学習していくかといった観点での研究知見が今後ますます重要になってくると考えられます。ぜひ関連研究者の皆様の積極的なご投稿をお待ちしております。

2. 本号掲載論文の紹介

本号では、研究論文1編、ショートペーパー1編の合計2編の記事を掲載しています。

- 「複数のプログラミング言語で記述可能なピクトグラムコンテンツ作成環境の提案と実装」では、これまで著者らが構築してきたピクトグラムコンテンツ作成環境「ピクトグラミング」の長所(人型ピクトグラムによる同調的学習を促進する効果)を踏襲した派生アプリケーション開発における技術的側面が示されたうえで、実践事例の考察がなされています。「プログラミングの学習」および「情報デザインの学習」という2つの文脈で適用できることに基づき、複数のピクトプログラミング環境が学習者の経験やスキルの多様性に対応できることを論じています。なお本年7月に開催された2020年東京オリンピック競技大会開会式において、ピクトグラムに関するパフォーマンスが披露されました。ピクトグラムに対するムーブメントの高まりとともに、本稿をはじめとするピクトグラミングに対する注目や関心の高まりも期待されるところです。
- 「社内研修の評価および人材育成の効率化を目的とした社内SNSの分析」では、社内SNSに投稿された研修生の投稿内容に対して自然言語処理技術を適用し、研修生の「学習行動状態」をモデル化しています。また、研修生の投稿内容から学習行動状態を推定する手法を提案し、実データを用いて評価実験を行い、90%を超える精度を実現できたとしています。コロナ禍で企業研修の形態が変容するなかで、研修生の状況を推定することは有益と考えられます。今後の研究発展が期待されます。

¹ 千葉工業大学
Chiba Institute of Technology, Narashino, Chiba 275-0016,
Japan

^{a)} motoki.miura@p.chibakoudai.jp