

教員との連携によるゲーム方式を導入した 情報リテラシー教育

小林晴子¹⁾、新川美木子²⁾、山森孝彦³⁾

^{1),2)}愛知医科大学医学情報センター（図書館）³⁾愛知医科大学医学部外国語

1 はじめに

大学図書館員として、学生の教育に積極的に関与する専門性が求められており、当館でも、平成12年度から情報学の講義の中で、担当教員と連携した医学部1年生を対象とする情報リテラシー教育を行っている。

課題は、①信頼性の高い情報へのアクセス方法をいかに効率的に習得させるか②学生の学習意欲をいかに高めるか、である。そこで、本研究では、平成24年度に実施した工夫点等、試みについて報告する。

2 方法

情報学の基本教育目標は「医学教育、研究、医療における情報技術の活用法と限界を理解する」等である。図書館は、年間4コマを担当し、1コマは、概ね、①説明②実習③ゲーム方式での「振り返りチェック」の3部から構成される。講義内容は、図書館の活用方法やデータベース、電子ジャーナルなどのアクセス方法等である。

以下は、ゲーム方式での「振り返りチェック」の1例である

①PubMed検索にて各参考文献のPMIDを調査する。

②医中誌Webの検索結果の抄録からPICOを組み立てる。

3 結果、考察

(1) 効果

① 学生

- ・個々の疑問点を明確にできるため、講義内での理解度を高めることができる。
- ・講師への質問が活発になり、双方向のコミュニケーションを図ることができる。
- ・ゲーム終了後に採点をその場で行い、上位者の発表を行うことで、楽しみながら主体的に取り組むことができ、学生のモチベーション向上につながる。

② 図書館

- ・学生の反応をリアルタイムに確認できる。
- ・検証結果を次回講義に反映させることができる。
- ・通常の講義スタイルよりも、学生との一体感を得ることができる。

(2) 課題

今年度は、学部生向けの講義以外に、医師や看護師等向けの講習会にも振り返り方式を採用し、対象者別のテスト結果の比較検証等を行いたい。