

生活デザイン総合学科における情報リテラシー教育

— “コンピュータ基礎演習”の役割について —

菅瀬君子 宮迫香菜 森屋千晶

The Education for Information Literacy at the Department of the

Comprehensive Study for Life Design

— Importance of Teaching "Basic Skills in Computer" —

Kimiko Sugase Kana Miyasako Chiaki Moriya

キーワード：情報リテラシー教育 Information Literacy Education、生活デザイン総合学科
Comprehensive Study for Life Design、コンピュータ基礎演習 Basic Skills in Computer

I. はじめに

本学生活デザイン総合学科は、2004年度に改組された学科で、本年度で6年目を迎えた。この学科の特徴は、カリキュラムの中に多様な分野（フィールド）がふくまれており、教科科目数も140にもおよぶ。学生は自分の興味や関心、卒業後の進路計画に基づき、履修する教科を選んでいけるというところに特徴がある。筆者がこの学科で担当する分野は主にメディア分野である。2003年度より高等学校指導要領により高等学校での教科「情報」が必須科目になった。この教科の目標の中には、「情報及び情報技術を活用するための知識と技能の習得」が挙げられている。当然、現在本科に所属している学生は、教科「情報」をすでに学んできたことになる。しかしながら、日々思うことは、入学してくる学生のコンピュータ操作に対するスキルの格差が大きいことへの疑問である。

このような疑問を少しでも解消し、本科におけるコンピュータリテラシー教育の授業内容の充実を図るため、今回、教養ユニットに置かれている「コンピュータ基礎演習」の役割について、この授業を受講している1年生を対象にアンケート調査を実施し検討した。

II. 調査の対象と方法

1) 調査対象

対象者は本学短期大学生生活デザイン総合学科1年生で、2009年度前期「コンピュータ基礎演習」の履修者156名である。

2) アンケートによる調査方法

アンケートは、前期授業の最終日である2009年7月に実施した。アンケート用紙を配布し記入後回収をした。回収率は100%であった。アンケート項目は、(1)高校時の「情報」科目の授業について、(2)短大入学時のコンピュータ操作に対する苦手意識について、(3)コンピュータ基礎演習の受講理由について、3つの項目である。

III. 結果および考察

1) 生活デザイン総合学科のカリキュラム構成と履修状況の経年変化

本学科のカリキュラムの基本は、フィールド&ユニット制である。フィールドとは分野を表し、そのフィールドの中に系統的にまとめられたユニットがある。そのフィールドとユニット名を表1に示した。社会生活に必要な基礎的教養を身につけ、よりよい生活を作り上げるのに

役立つ知識や考え方を学ぶ本学科の教育目標を達成するための基礎となるベーシックフィールドと専門的な知識、スキルを身につけるコミュニケーションスキル、メディア・オフィス、ライフ・デザイン、ファッション・アート、ヘルス・ウェルフェアの5つのフィールドに分かれている。この5つの専門性を高めるフィールド（以後専門フィールドと略す）にはそれぞれ3～5のユニットが置かれ、ユニットは講義・演習・実習を含む8単位の科目群から構成されている。図1は、5つの専門フィールドにおける2004年度～2009年度入学生の履修率の経年変化を示したものである。これを見ると、メディア・オフィスフィールドの履修率がどの年度においても他のフィールドに比較して高く、その履修率は平均30%～40%で年々高くなる傾向にある。さらに、専門フィールドを構成しているユニットについて、2004年度～2009年度入学生の平均履修率をみると、図2に示した結果であった。ビジネス情報ユニットの履修率が63%と他のユニットに比較して最も高く、次いでオフィス・ワークユニットの49%、ファッションビジネスユニット35%、食生活ユニット（家庭生活ユニット）34%と続いた。その他のユニットにおいては30%を下回っていた。この結果から、将来就職に就くことを前提にビジネス現場における知識、スキルを身につけることを第一に考え、その次に自身の生活、特に家庭生活の食に関わる知識、スキルを身につけたいという傾向が推察された。

2) メディア・オフィスフィールドにおけるユニット履修状況とビジネス情報ユニットの科目履修状況の経年変化

メディア・オフィスフィールドは、表2に示すような、ユニットで構成されている。なお、2006年度に科目の構成が見直された。そして、メディア関係においては新たに全国大学実務教育協会主催の「情報処理士」資格取得が導入された。また、2008年度にはウェブデザイン実務士が導入され、メディア関係の資格は充実した。図3は、メディア・オフィスフィールドの4つのユニットにおける2004年度～2009年度入学生の履修率の経年変化を示したものである。ビジネス情報ユニット(2004年度～2005年度は情報

basic ユニット) はどの年度を見ても60%～70%の履修率を示し、他のユニットに比較して高い率を示している。オフィス・ワークユニットにおいては、2004年度は35%であったが2006年度には56%と高くなり、その後も50%をキープしている状況にある。情報デザインユニットでは25%前後、ビジネスワークユニットでは2004年度は8%であったが、2009年度には25%と増加し、年々増加傾向の状況にある。このことより、基礎的な情報演習科目であるWord、Excel、Access演習が置かれているビジネス情報ユニットの履修が高く、基礎的な情報スキルを最低限身につけたいという意識とオフィスワークに必要なビジネス知識やマナー・実務スキルを習得したいという意図がうかがえた。

そこで、履修率が最も高かったビジネス情報ユニットに置かれている科目の履修率を見てみた。それを示したのが表3である。2006年度に科目の構成が見直されたため、2004年度、2005年度と2006年度～2009年度の科目が一部変更している。なお、表中の2009年度入学生の数値は、2010年度の前期に履修できるチャンスがあるため、現在の数値より高い値を示す可能性がある。どの年度においてもWordとExcel演習が70%～90%と高い履修率を示しており、少なくともWordとExcelはマスターしたいという意志の表れと推察された。特にExcel基礎演習の履修率は90%と高く学生のニーズの高さがうかがえた。

3) ベーシックフィールドにおけるコンピュータ基礎演習の履修状況

コンピュータ基礎演習は、ベーシックフィールドの教養ユニット科目に置かれている。2004年度、2005年度においては、必修科目であったが、2006年度からは選択科目になった。2006年度に全国大学実務教育協会主催の「情報処理士」資格取得が導入され、その資格取得のための必修科目でもある。図4は選択科目に位置付けられた2006年度～2009年度入学生の履修率と「情報処理士」資格取得率の経年変化をみたもの(ただし、2008年度、2009年度は習得見込み率)である。これを見て分かるように、資格取得率に比べコンピュータ基礎演習履修率の方が、2006年度は50%高く、2007年度以降も20%

～30%高い率を示している。これは、「情報処理士」の資格取得を目的としない他の違う目的のために履修しているということである。

4) コンピュータ基礎演習履修者を対象としたアンケート調査結果

(1) 高校時の「情報」科目の授業について

高校時に「情報」にかかわる授業を受けたかどうか質問したところ、受けたが86%、受けなかったあるいは受けた記憶がないが14%であった。そして、「受けた」と回答した者に対し、その科目名を質問したところ、図5に示したように、「情報」39%、「情報A」34%、「情報B」3%、「情報処理」17%、「その他」7%であった。その他には家庭情報基礎、商業技術、福祉情報処理、情報技術という科目名であった。授業内容は、Word、Excel、タイピングが主で、その他Power Point、ホームページ作成などであった。

(2) 短大入学時のコンピュータ操作に対する苦手意識

入学当初、コンピュータ操作に「苦手意識」を持っていましたかの質問に対し、大変持っていた、少し持っていた、あまり持っていない、全く持っていない、の4段階評価での回答を得た。その結果、苦手意識を大変持っていた24%、少し持っていた34%、あまり持っていない31%、全く持っていない11%であった。苦手意識を持っている者が全体の58%、持っていない者が42%で、少なからず苦手意識を持っている人が約60%いた。2003年4月から全国の高校で「情報」の授業（「情報A」「情報B」「情報C」より、各学校の選択制により実施）が必修科目になった。「情報A」の内容は、最も基礎的なメニューで、パソコンやインターネットを使つての実習がメインであり、基礎的な情報活用技能の習得を目的としている。当然2009年度入学生については全員「情報」の授業を受けてきたことになるが、それでもコンピュータ操作に苦手意識を持っており、高校での情報の授業では苦手意識を解消するまでには至らなかったことが分かった。

(3) コンピュータ基礎演習の受講理由

表4に示した①～⑨の9項目の回答を用意し、複数回答とした。その結果を図6に示した。最

も回答率が高かったその理由は、④将来仕事に就くとき必要67%、次いで、②教養ユニットの単位取得のため53%、①「情報処理士」資格取得のため49%、③コンピュータ操作が苦手で、基礎を身につけたい46%、⑤情報化社会で求められている、スキルのひとつだから26%、⑨将来“一般事務職”に就きたいと考えている21%、⑥コンピュータ操作は苦手ではないが高校時の復習のため18%、その他シラバスを見てという者が20%であった。単位修得、資格取得のために必要な科目ではあるが、そのことよりも、将来仕事に就いたときの必要性を強く意識していることが分かった。それゆえ、コンピュータ操作に苦手意識を持っていることを解消し、基礎スキルをしっかり身につけたいという強い願望もうかがえた。

そこで、短大入学時に、コンピュータ操作に「苦手意識」を持っていたかという質問に対する回答で、大変持っていた者を「苦手意識レベル4」、少し持っていた者を「苦手意識レベル3」、あまり持っていない者を「苦手意識レベル2」、全く持っていない者を「苦手意識レベル1」とし、受講理由をみてみたところ、表5に示した結果を得た。苦手意識レベル4では、③コンピュータ操作が苦手で、基礎を身につけたい85%、④将来仕事に就くとき必要68%と他の理由に比較し高い割合であった。将来仕事に就くために何とか苦手意識を克服したいという願望が優先されていた。それとは逆に苦手意識レベル1では、②教養ユニットの単位を取得するため63%、①情報処理士の資格取得のため50%、④将来仕事に就くとき必要50%と、将来仕事に就くときに必要と感じながらも単位修得が優先されていた。このように、コンピュータ操作に苦手意識を持つ者や持たない者に対して、生活デザイン総合学科では「コンピュータ基礎演習」は必要かどうか質問した。回答は、大変必要、少し必要、あまり必要ではない、全く必要ではない、の4段階評価での回答である。その結果を図7に示した。苦手意識レベル4、苦手意識レベル3では、全員が大変ないし少し必要としていた。苦手意識レベル2、苦手意識レベル1の者も、全く必要ではないとの回答は0%で、90%の者は必要と回答していた。

表1 生活デザイン総合学科のカリキュラム構成
フィールドとユニット

フィールド	ユニット
ベーシック	共通 教養
コミュニケーションスキル	英語コミュニケーションbasic 英語コミュニケーションadvanced 異文化コミュニケーション
メディア・オフィス	ビジネス情報 情報デザイン オフィスワーク ビジネススタディ
ライフ・デザイン	社会生活 食生活 住生活 図書・資料 図書館サービス
ファッション・アート	ファッション・ビジネス ファッション・クリエイティブ 美術・工芸
ヘルス・ウェルフェア	トータル・ヘルス 福祉 ホームヘルパー

表2 メディア・オフィスフィールドのユニット構成

ユニット		
2004年度～2005年度	2006年度～2007年度	2008年度～2009年度
情報basic	ビジネス情報	ビジネス情報
情報advanced	情報デザイン	情報デザイン
オフィスワーク	オフィスワーク	オフィスワーク
ビジネスワーク	ビジネスワーク	ビジネススタディ

表4 コンピュータ基礎演習の受講理由項目

項目番号	理由項目
①	「情報処理士」資格取得のために必要
②	教養ユニットの単位取得のため
③	コンピュータ操作が苦手で、基礎を身につけたい
④	将来仕事に就くとき必要
⑤	情報化社会で求められている、情報スキルのひとつだから
⑥	コンピュータ操作は苦手ではないが、高校時の復習のため
⑦	シラバスの内容を見て、Word操作を主に学ぶ内容だから
⑧	シラバスの内容を見て、ワープロ検定試験を受けるから
⑨	将来”一般事務職”に就きたいと考えているから

表3 ビジネス情報ユニットの科目履修状況

科目名	(%)						
	2004年度	2005年度	科目名	2006年度	2007年度	2008年度	2009年度
Word演習 I	88	90	Word応用演習	84	84	72	58
Word演習 II	78	77	Excel基礎演習	90	85	88	71
Excel演習 I	89	97	Excel応用演習	75	79	74	67
Excel演習 II	77	81	Access基礎演習	59	66	66	39
インターネット活用演習	74	73	Access応用演習	33	50	49	32
コンピュータグラフィックス演習	69	71	プレゼンテーション演習	50	44	47	39
情報と社会	84	82	情報と社会	81	83	86	63

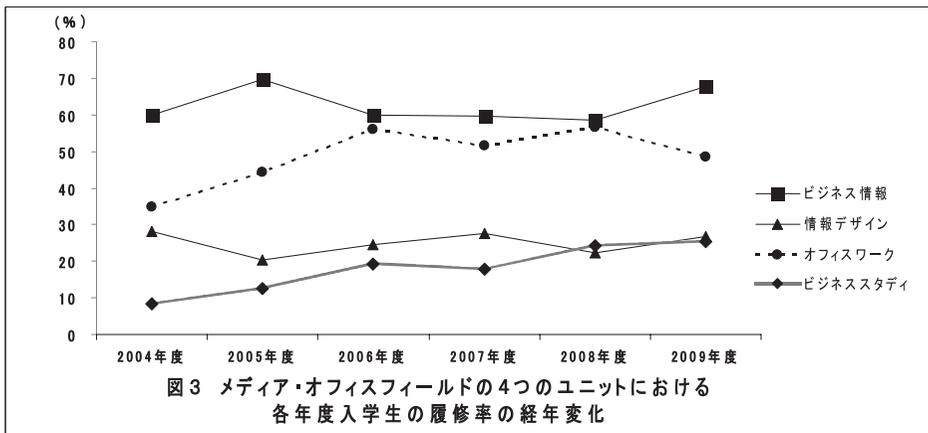
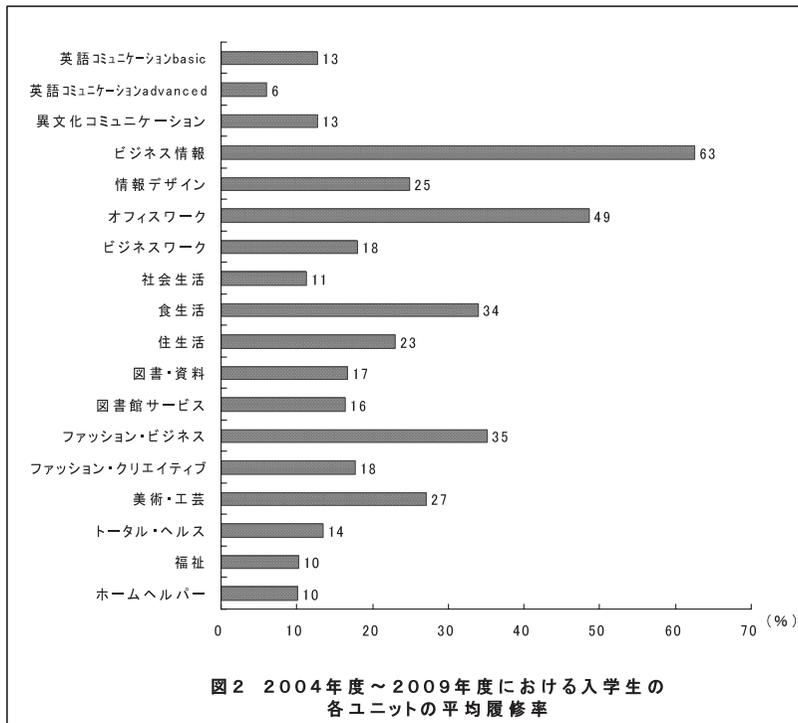
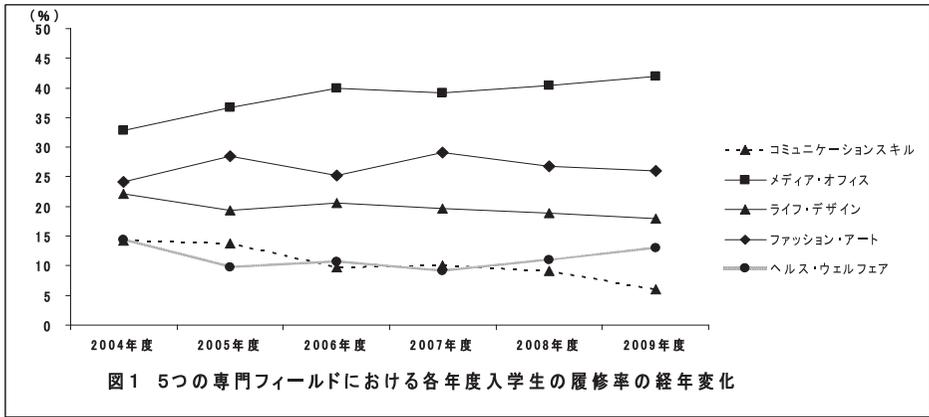
※2009年度入学生の%は、2010年度にも履修できるため、現%より高い数値を示す可能性あり

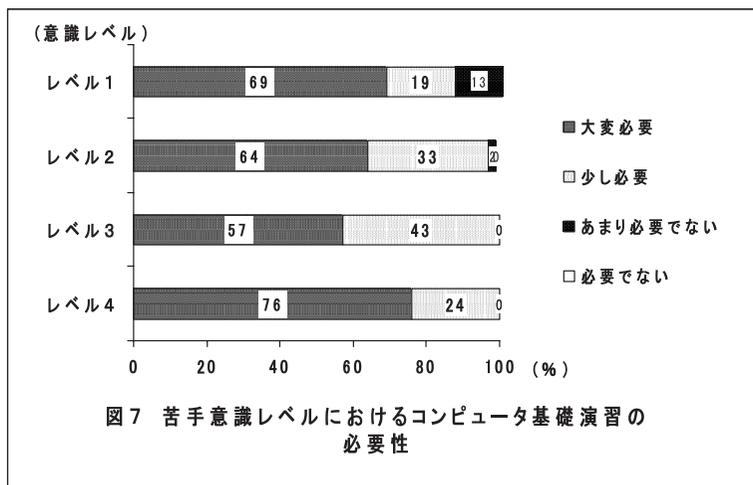
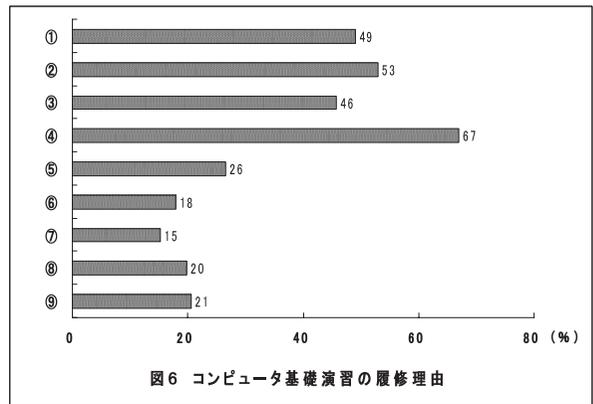
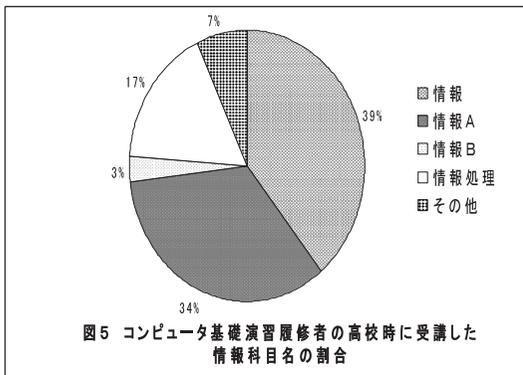
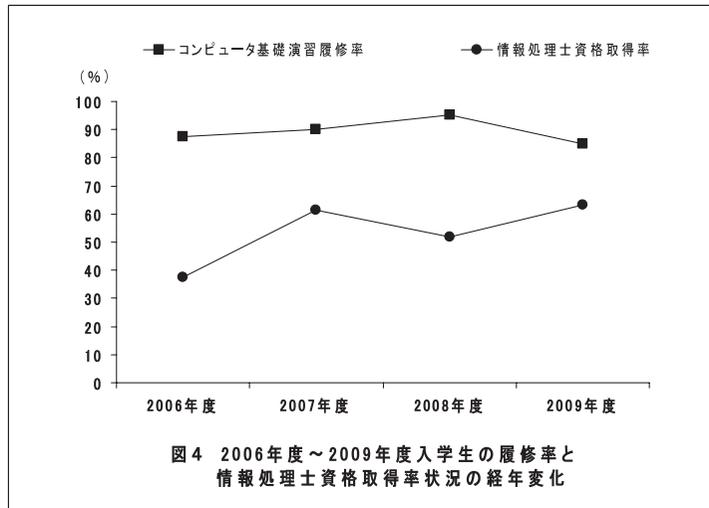
表5 苦手意識レベルにおけるコンピュータ基礎演習受講理由

受講理由	苦手意識			
	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1
①	44	45	58	50
②	44	45	64	63
③	85	59	13	6
④	68	69	69	50
⑤	6	24	49	19
⑥	0	16	36	19
⑦	6	18	18	25
⑧	9	20	27	0
⑨	15	20	29	13

苦手意識 レベル4：大変持っていた レベル3：少し持っていた
レベル2：あまり持っていない レベル1：全く持っていない

生活デザイン総合学科における情報リテラシー教育





IV. まとめ

筆者は、本学短大生活デザイン総合学科に入学してくる学生のコンピュータ操作に対するスキルの格差が大きいことを日々感じている。このようにスキルに格差がある学生が同じクラスで受講し、すべての受講生が満足できる授業が展開されているか疑問を感じていた。スキルのレベルによってクラス編成するのもひとつの方法と考えるが、現段階ではそれはできない状況にある。そのような中で、ベーシックフィールドの教養ユニットに置かれている「コンピュータ基礎演習」の授業の充実を図り、この授業の果たす役割について模索するため、特に1年生がどのような意識で受講しているのかアンケート調査を実施し検討した。

メディア・オフィスフィールドにおける学生の履修率の経年変化では、2004年度から現在まで、最も履修率は高くその率は年々高くなる傾向にあった。そのフィールドを構成しているユニットでは、ビジネス情報ユニットの履修率が他のユニットに比較して最も高く、メディアに関する演習授業のニーズが非常に高い。しかし、コンピュータ操作に苦手意識を持つ学生も少なくはない。むしろ、苦手であるがゆえにニーズが高いということがうかがい知れた。高等学校での教科「情報」が必須科目になり、短大入学時では、スキルの格差はなくなっていると考えていたが、その格差は解消されていない。コンピュータ基礎演習を受講した2009年度の入学生は、将来就職に就くためのために少しでもコンピュータ操作に対する苦手意識をなくしたいという向上心をもって授業を受講しており、コンピュータ基礎演習の授業の必要性も強く感じていた。現在行っているコンピュータ基礎演習の内容は、主に授業毎のタイピング練習、電子メールの送受信、ビジネス文書の作成、文書の編集操作である。

今回のアンケート結果より、生活デザイン総合学科における教養科目としての「コンピュータ基礎演習」の果たす役割は大きいと考える。また、短大入学時に高校時の「情報」科目に関する学習経験などアンケート調査を実施し、そのデータを授業に反映し授業内容を構成する必要性を感じた。今後は、今回行ったアンケート調査をさらに

分析し、より充実した授業内容を図りたい。

参考文献

- ・愛知学泉短期大学学生便覧（2009）
- ・愛知学泉短期大学生生活デザイン総合学科 Syllabus（2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009）
- ・中橋雄他：メディア・リテラシー教育を阻害してきた要因に関する調査、第16回日本教育メディア学会年次大会発表論文集（2009）
- ・小林久恵他：大学入学時における情報スキルが自己効果感の形成に及ぼす影響、平成21年度教育改革IT戦略大会（2009）
- ・岡田大士：大規模情報リテラシー科目における授業運営と今後の課題、平成21年度教育改革IT戦略大会（2009）