

# 学生に身近なテーマを取り入れた 情報リテラシーの実践とその効果

築 瀬 洋一郎

1. はじめに
2. 授業実践
3. 結果・考察
4. おわりに

## 1. はじめに

中京学院大学の情報系科目は、資格と結び付ける方法で、学生の学習目的を具体化するように取り組んできた。その中でも、情報リテラシー系科目については、eラーニング教材を演習のテキストとして用いることにより、個々の学生の学ぶ速さに合わせて演習を行っている。

演習のテキストとしてeラーニングを用いることの利点は、以下のとおりである。

- ・学生がひとりひとりのペースで学習を行うことができる。
- ・教員やS.A.が学生の間を巡回しながら個別の質問に答えていく形の演習となるため、学生ひとりひとりとコミュニケーションをとりやすい。副次的には、学生のモチベーションコントロールもしやすい形式となっている。
- ・教材管理システムを利用することで、学習の進捗が個人で異なっても、教員側で把握することが可能。
- ・教材の更新を頻繁に行うことができ、常に最新の状態に保つことができる。
- ・学外からも予習・復習が可能である。
- ・Flash Video, Real Videoなどの動画を利用した教材を作成可能。

学習の進捗管理については、学生に完全に委ねてしまうことも可能だが、学習意欲を維持させることが困難になるため、最低限達成しなければいけないタスクというものを明示して進めている。

学習内容は、情報リテラシー科目ということで、Microsoft Officeの操作に関するものであるが、Microsoft Office Specialist試験に出される内容を中心として扱っている。これは、学生が演習を受講する上で、授業を受けることで資格取得に近づくことができることが学習動機の向上になると考えているからである。

このような形式の演習を平成12年度から実施してきた。その間、学生がより学びやすくなるように、教材の教示方法を「文字+画像」から「文字+画像+動画」へと変化させ、動画をReal Video形式またはFlash Video形式で作成した。動画は、教員が事前に記録したものを作成し、学生が任意のタイミングで再生可能な状態で教材内に配置した。これにより、学生は手順動画を参考にしながら、アプリケーションの操作を行うことが可能になった。

しかし、築瀬・須栗・太田・神品(2001)<sup>(1)</sup>で報告したように、導入時には明らかな効果が認められたのだが、その後、数年間の実施期間において、以下の問題点を感じるようになった。

- ・手順動画の導入前と導入後と比較すると、導入後においては、教材内の説明を読まなくても授業をこなすことが可能になった。それにより、演習中には求められている操作を行うことができているが、定期試験の成績を見ると、その効果はあまり感じられない。
- ・1年後に上級レベルの授業を受けた際に、以前学習したことを忘れてしまっている学生がいる。

動画の導入については、Bereiter, C&Scardamalia, M.(1989)<sup>(2)</sup>が学生の意識を問題にした点に類似すると考えられ、学生に親切な教材は、負担を軽減させることが可能だが、学生の使い方によっては、目の前の課題をクリアするためのみに利用されているからと考えられる。

つまり、情報リテラシー系の演習に置き換えれば、操作技術の習得を目的とした場合、その教材はどうしても操作を中心としたものにならざるを得ない。使用する目的が明確であり、学生が使用する場面をよく理解している場合には、有効な教育方法と思われる。

しかし、どのような状況で利用するものか、そのツールを使用することにより、どのような効果があるのか、目的が明確でない学生の場合、そのような教材では、操作方法を学ぶことそのものが目的化してしまい、その時間を、便利な教材を利用して、こなすことになってしまっていると感じている。

したがって、学習したことを忘れにくい方法で学ぶことに重きを置くべきではないかと考えるようになった。そのためには、自らで考え、体験して学習する時間を増やすことが必要と考える。これは、自らで試行錯誤したことは、作業のように実施したことよりも忘れにくいと考えられるからである。

学生が興味を持って取り組むことができる課題を提示し、その過程でソフトウェアの使い方を学ぶことで、道具を使用する目的や状況を明確にしながら学ぶことができるのではないかと考え、授業実践研究を実施した。

## 2. 授業実践

ここでは、実践を行った授業計画とその内容について解説する。実践を行った授業は、情報処理演習 I A (Word) である。この授業は、1年次の春学期に実施され、情報系の演習科目では、大学に入って最初に学ぶ科目である。内容は、Microsoft Office Specialist試験のWordの範囲の操作技術の習得が目標とされている。実施した授業計画は以下のとおりである。(表. 1)

表. 1 情報処理演習 I A 授業計画

1	オリエンテーション
2～4	E-mail, WWW 操作, タッチタイピング
5	日本語トレーニング 日本語能力の簡単なテスト
6	レポートの書き方 (テーマ設定, 資料収集など) レポート作成方法について Word で使用する機能: 行揃え, フォント, 改ページ
7	与えられたテーマについて, 文献検索, 提示した資料を読むなどの後, レポートを作成する
8～13	Word のスキル習得に関する演習
14	定期試験

前半ではe-mailやWWWの検索などのインターネットに関わる内容を実施し、後半でWordのスキル習得という形を取っている。そのWordへの導入部分として、6回目と7回目の授業において、レポートの書き方を実施している。

6回目の授業は、レポートの表紙をWordで作成する。使用するWordの機能は、以下のとおりである。

文字のスタイルに関わるもの：フォントの選択, フォントサイズの変更, 太字, 斜体, 下線  
段落に関わるもの：行揃え

7回目の部分のテーマを、「大学時代に身につけるべきもの (2005年)」と「あなたの考えるスポーツマンシップ (2007年)」の2つに分けて実施した。それぞれの詳細について以下に述べる。

### 2. 1. 大学時代に身につけるべきもの

「日本の経営の特徴を上げ、それに基づき、大学時代に何をすべきと考えるか」(以下、テーマC)を課題としたレポートを提出させた。この目的は、Wordの操作においても基礎的な部分である、文字のスタイルに関わる操作の習得とともに、将来のキャリアプランを考える一助とすることである。

日本の経営の特徴については、Webなどの検索によって調査し、それを3つ以上挙げなさいという指示をしている。そのうえで、大学時代に何をすべきかということ Wordにて記述してもらうという形式を取った。文字数については、最低、数行は書きなさいという

指示を行った。

## 2.2. あなたの考えるスポーツマンシップ

この実践では、学生に事前にアンケートを実施して、41%の学生がスポーツに関するもの、19%がコンピュータに関するもの、6%が日本語に関するもの、34%がいずれでも良いという選択をしたため、学生にとって最も身近と考えられるテーマである、「スポーツマンシップ」を課題に設定した。

この課題については、スポーツヒーロー物語<sup>(3)</sup>の中から3つのテーマをとりあげ、それを読んだ後に、そのうえで、「あなたの考えるスポーツマンシップとは何か」（以下、テーマS）についてWordにて記述してもらおうという形式を取った。文字数については、こちら最も、数行は書きなさいという指示を行った。

授業の後半（8回～13回）では、eラーニングを授業に用いて、Wordのスキル習得を主目的とした演習を実施し、14回目にスキル習得状況を測る試験を実施した。

この授業実践の目的を、学生が興味を持つ課題を設定することによって、学生が考えることができるのかを明らかにする。学生が考えるという行為を、この研究では、自らの意見のどの程度すすんで書くことができるか、という観点で明らかにする。また、課題設定の違いにより、習得した技術レベルに、どの程度差が認められるかを検討することとする。この目的を達成するための方法として、次の2つを実施する。

- ・テーマを年度毎に設定し、学生が自らの意見を書いている箇所を分析することにより、身近なテーマと考えられるものを探索する。
- ・学生の取得技術について、期末試験の結果比較により、学習効果を明らかにする。

## 3. 結果・考察

ここでは、学生にとって身近なテーマとは何か、適切なテーマ設定について、学生のレポートから考察する。また、試験結果より、スキルがどの程度定着したのか、考察する。

### 3.1. 学生にとって身近なテーマとは何か

学生にとって身近なテーマであれば、より深く考え、独自の意見を書くことができるのではという仮説に基づいて、学生が記述したレポートから独自の意見と思われる部分を抜き出し、その文字数をカウントした。結果は以下の通りである。（表. 2）

表. 2 独自の意見について

	独自の意見文字数 平均
テーマC (N=31)	99文字
テーマS (N=16)	195文字

テーマSについては、テーマCと比較して、文字数において2倍の量を書いている。内容についても、自らの体験と結びつけ、また、提示した資料を読み取り、自省し、これからの取り組む姿勢を書いたものがほとんどであった。

テーマCについては、書かれていないものも3件ほどあった。内容については、資格を取得したいというような希望や、これから考えたいというものがほとんどであった。将来的な展望を考える機会を用意したものの、学生にとっては、考えにくいテーマだった可能性が高い。

テーマSがテーマCより多く、また、深く、独自の意見を書くことができたのは、なぜだろうか。

- ・過去や現在の体験と比較することができるテーマであること
  - ・多くの学生にとって、自らが希望したものであり、興味のあるテーマであること
- これらの要素があるテーマは、学生にとって、より身近であると考えられる。

### 3.2. 試験結果からみる学習効果の分析

試験結果より、スキルに関わる部分の正解率を分析する。(表. 3)

表. 3 テーマ別 正解率

	テーマC (N=29)	テーマS (N=22)
文字のスタイルに関わるもの	0. 9 7	0. 9 5
段落に関わるもの	0. 7 4	0. 6 4

文字のスタイルに関わるものについては、正解率はほぼ同じであり、十分に習得していると判断できる。段落に関わるものについては、この試験では行揃えに関する問題だが、テーマCがテーマSの1.2倍の正解率であった。

この結果から、スキルの習得については、文字スタイルに関わる部分については、ほぼ全員が習得できたと考えられるが、段落に関わるものについては、効果が十分でなかったと考えられる。

この原因としては、習得に必要な練習が不十分であったことが挙げられる。授業計画などの見直しが必要な点である。

## 4. おわりに

全体を考察すると、学生が経験したことや、興味を持っているテーマを学習テーマの中に設定することで、独自の意見を述べやすくなることが観察された。スポーツマンシップというテーマが学生にとって、学ぶ内容が自らに意味のあることや、身近に感じられたからであろう。今後活かす点としては、学生個々がそれぞれの知識や経験を基に学ぶことができるよう、テーマ毎にグループ化して実施することで、より効果が期待できると考える。今回は

スポーツマンシップをテーマとして実施したが、今回はコンピュータに関わるものも同時に実施することで、学生がさらに意欲的に参加できるのではないかと考えられる。

しかし、Wordの技術習得に関わる学習効果については、身近なテーマ設定をただけでは、効果が低いことも明らかになった。Wordのスキル学習については、それ自身が意味のあることという認識をきちんと伝達できる仕組みになっていなかったと思われる。

学生が意欲的に取り組み、なおかつ、効果的な学習となるように、今後も一層の研究が必要である。

#### 〈注〉

- (1) 築瀬, 須栗, 太田, 神品(2001). 資格取得を目標としたWBTシステム導入による、教育改善の方法とその結果, 第15回私情協大会予稿集
- (2) Bereiter, C&Scardamalia, M. (1989). Intentional learning as a goal of instruction. in Resnick, L. (Ed.). *Knowing, Learning, and Instruction*. Hillsdale, NJ.: LEA.
- (3) スポーツヒーロー物語：ダイヤモンド社国際経営研究所

#### 参考文献

- ・レイヴ, J. & ウェンガー, E. (1993). 『状況に埋め込まれた学習－正統的周辺参加－』佐伯胖訳 東京：産業図書.
- ・佐伯胖(1995). 『「学ぶ」ということの意味』東京：岩波書店.
- ・三宅なほみ, 白水始(2003). 『学習科学とテクノロジー』, 日本放送出版協会