

教員の ICT スキルに関する質的研究 ーグラウンデッド・セオリー・アプローチからー

Qualitative Research of Teachers' ICT Skills - Adopting Grounded Theory Approach -

本田 敏明^{*1}, 小野なつみ^{*2}, 小林 朋可^{*2}, 二田 隆寛^{*2}, 前田 健人^{*2}
Toshiaki HONDA^{*1}, Natsumi ONO^{*2}, Tomoka KOBAYASHI^{*2}, Takahiro HUTADA^{*2}, Kento MAEDA^{*2}

^{*1}茨城大学教育学部

^{*1}Faculty of Education, IBARAKI University

^{*2}茨城大学教育学部生

^{*2}Undergraduate, Faculty of Education, IBARAKI University

Email: honda@mx.ibaraki.ac.jp

あらまし：小・中・高校等の教員に対する ICT 活用指導力の啓蒙，研修等が過去から多く行われているにもかかわらず，必ずしも全教員が共有する能力にはなり得ていない状態が全く解消されていない．このような教員間の ICT 利用能力及びその指導力の両極化をいかに解決していけばよいのか，本発表では，グラウンデッド・セオリー・アプローチに基づいた解決策について，現時点では理論的な提案を行うこととする．

キーワード：質的分析，質的評価，グラウンデッド・セオリー・アプローチ，teacher proof

1. はじめに

文科省の調査によると日本の小・中・高校等の教員のうち「授業中に ICT を活用して指導する能力」を有している教員の割合は7割近くに達するという⁽¹⁾．しかし，この指導能力の内容や程度，また教員間のデジタルデバイドの実態については必ずしも明らかにはなっていない．

教員のデジタルデバイドが生じる原因については，年齢や校務分掌，個人的な趣味など様々な要因が経験的ないし印象批評的に語られはするが，その実態が科学的に解明されることはあまりない．

そこで，本研究では教員間の ICT 利用能力の両極化ともいえる現状をいかに解決していけばよいのかについて，近年質的研究法として注目されているグラウンデッド・セオリー・アプローチ（以下，GTA と略）に基づいて，その解決策について理論的提案を行うこととする．

2. 教員のデジタルデバイドと GTA の適用

2.1 GTA の特徴

GTA は A.ストラウス，B.グレーザーによって創出された質的調査の方法論である⁽²⁾．ここでは，ある概念を明らかにするのに，その概念に内包するカテゴリー，あるいはクラスを抽出し，それぞれのカテゴリーの特性を構造的側面やプロセス的側面などから階層化，関連づけを行いそこから仮説を導き出し，最終的に理論化していくという実施手順を取る⁽³⁾．

教職は多くの業務が教師個人に複雑に重なり合い，また教師個人の属性も影響を与えるため，例えば本研究対象である ICT 指導能力に焦点づけてそれを明らかにしていかなければならない場合，このような GTA の研究手法は最適であると考えられる．

2.2 GTA の適用手順

基本的に GTA の手法では大量のデータを必要とする．本研究では，まずその実現可能性を明らかにするために，少数ながら実データを収集し，それを基に GTA の適用のノウハウを取得することとした．とりあえず，茨城大学で実施された 2014 年度教員免許状更新講習「情報教育の新課題」を受講した 30 名程度の教員を対象に GTA の適用手順をあてはめて考察していくこととした．

2.3 教員のデジタルデバイドを取り巻く要素

我々はまずブレインストーミングを行い，教員のデジタルデバイドを取り巻く要素について案を出した．要素は年齢，性別，校務分掌，情報機器の所持，所持している情報機器の使用用途など，約 50 項目が挙げられた．これらの要素は大きく 4 つのグループに分類できると考え，「個人プロフィール」「学校での立場」「プライベート」「パソコン等のスキル」に大別した．また，大別した 4 つのグループそれぞれについて要素同士の関係性を考え，仮の構造化を行った．また同時にこの時点でグループの内部だけではなく，他のグループの要素と関係する要素がないかということも検討した．

3. アンケート調査

3.1 アンケートの実施

教員のデジタルデバイドを引き起こす要素の構造化から，それぞれの要素に関する質問項目を作り出し，アンケートを作成・実施した．アンケートを行った目的・対象については以下の通りである．

- 目的…ブレインストーミングによって現れた教員のデジタルデバイドに関する要素がどのように作用しているかを調べる．

- 対象…現任教員 28名
 - 内訳：小学校教員…7名
 - 中学校教員…6名
 - 高校教員…14名
 - 特別支援校教員…1名

3.2 アンケートの集計

アンケートの結果は以下のように集計した。

	1.性別	2.年齢	3.情報授業	4.得意・不得意	5.意思	6.損失	7.資格	8.学部
1	男	33	×	○	○	×	×	理・理工
2	男	44	○	○	○	×	×	教育
3	男	43	×	○	○	×	×	理
4	男	53	○	○	○	×	○	理
5	男	43	×	○	○	○	×	理
6	男	33	○	○	○	×	×	法
7	男	33	○	○	×	×	○	理
8	男	DK	×	×	×	×	×	文
9	男	54	×	○	×	×	×	法
10	男	54	×	○	×	×	×	文
11	男	44	×	○	○	○	○	農
12	男	53	×	○	○	×	×	教育
13	男	54	○	×	○	×	×	文
14	男	53	×	○	○	×	×	社会
15	男	54	×	×	○	×	×	教育
16	男	53	○	○	○	○	○	理
17	男	53	×	○	×	×	×	理
18	女	54	○	×	○	○	○	理
19	男	33	○	○	○	×	×	理
20	女	33	○	○	○	×	×	農
21	男	53	×	×	×	×	×	人文
22	男	54	×	○	○	○	×	教育
23	男	43	×	○	○	○	○	理
24	女	33	×	×	×	○	×	文
25	男	53	×	○	○	○	○	文
26	男	43	○	○	○	○	×	教育
27	男	44	○	○	×	×	○	文
28	男	53	×	×	○	×	×	教育

図1 アンケート集計結果の一部

図1に多く見られる選択式の質問だけではなく、「ICTを活用した際にしたよい経験、悪い経験」のような具体的なエピソードを聞きたい質問は、記述式で回答してもらった。集計結果によって前述した要素を大別した4つのグループの内部、または他のグループの要素とどのように関連付けられるかを検証した。

4. データの構造化

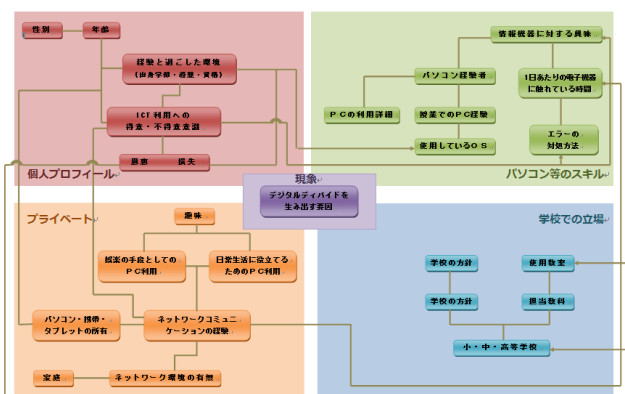


図2 構造化

上記で述べたアンケート集計の結果から、共通する点をさらに探るためのクロス集計を行った。その結果を受け、「2.3 教員のデジタルデバイドを取り巻く要素」の中で導き出した仮の構造化表から要素を絞り込み、新たに構造化表を作成した。それが図2である。

仮の構造化表と比較すると、各々のカテゴリー（「個人プロフィール」「学校での立場」「プライベート」「パソコン等のスキル」）の中の繋がり、カテゴリー外の繋がりいずれにおいてもほとんど異なる結果となった。アンケート集計前に予想していたデジタルデバイドを生み出す要因と、アンケートで実際に教員から得たそれとでは、大きな差があったというのが、今回の結論である。

5. 最後に

今回の発表で紹介した内容はあくまでもGTAによる分析の手順を検討したものであり、その実データに信頼性がある訳ではない。また、この後にも最終的な目的である教師間のデジタルデバイドの解明と解決に至るためには図3に示すようにまだまだ多くの手順が必要である。

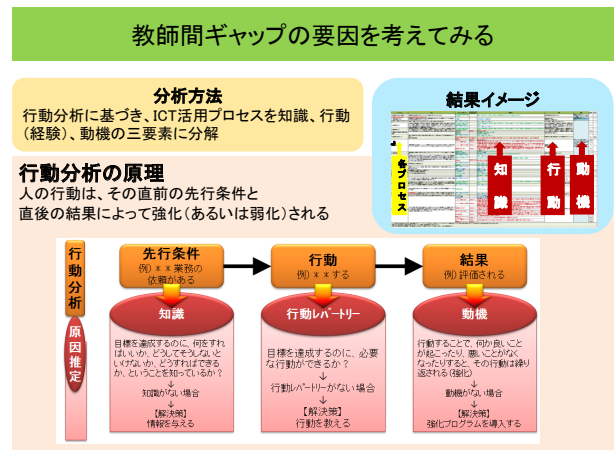


図3

しかし、経験や主観からの単純な帰結ではなく、本手法のように科学的な質的研究法を緻密に構築するアプローチが根本的解決に必要である。その点、GTAはすでに複雑な事象の問題解決に成果を上げていると言われるが（例えばアメリカにおける看護学の例⁽⁴⁾）日本にはまだまだこの方面での研究の蓄積は多いとは言えない⁽⁵⁾。本発表の意義はそこにあると考える。

参考文献

- (1) http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/_icsFiles/afiedfile/2013/09/17/1339524_02.pdf
- (2) オモクレイグヒル滋子：実践グラウンデッド・セオリー・アプローチ，新曜社，2012。
- (3) <http://web.cc.yamaguchi-u.ac.jp/~ysekigch/qual/grounded.html>
- (4) キャシー・シャーマズ著，抱井尚子・末田清子監訳：グラウンデッド・セオリーの構築 社会構成主義からの挑戦，ナカニシヤ出版，2011。
- (5) <http://gitanez.seesaa.net/article/124077022.html>