

情報活用を促進させるための各種課題についての検討

The study on the various issues for promoting the information utilization

森 祥寛

Yoshihiro MORI

金沢大学総合メディア基盤センター

Information Media Center, Kanazawa University

Email: mori4416@staff.kanazawa-u.ac.jp

あらまし：情報活用能力を身につけさせるために、どのような課題を課すべきか。過去の PBL 型の情報関連授業での実践結果の報告を踏まえて検討する。

キーワード：情報活用，PBL，アンケート比較

1. はじめに

近年、学士力や社会人基礎力という形で、コミュニケーションスキルやチームで働く力、課題発見力や問題解決力等が学生に求められている⁽¹⁾。これを受けて、大学では、所謂「主体的な学び」についてアクティブラーニング等を活用する形で実践が行われている。情報活用は、これらをスムーズに進めていくためにも必要な能力の1つといえる。

本稿では、情報活用を促進させる各種課題について、森が金沢大学の共通教育（所謂、教養教育）等で実施している PBL（Project / Problem Based Learning）型授業「情報発信リテラシーⅠ，Ⅱ」「情報技術活用演習」「動画配信サービスを用いた情報発信演習」「プレゼンテーション演習」「情報機器の操作」の結果を踏まえて報告する。

2. 学生の情報活用の現状

ここ数年、大学に入学してくる学生は、教科「情報」の授業を受けており（図1左）、また情報モラルについても学んできている（図1右）。その結果として、単に使うだけであれば、文章作成、表計算、プレゼンテーション等の各種ソフトウェアを、ほぼ全員が使用することはできる。

これらのパソコンリテラシーについてアンケートを用いた自己評価とテストを用いた客観評価を比較すると、相関係数にして $r=0.15$ 程度の低い正の相関しか見られないという結果が得られている⁽²⁾。これか

ら学生自身ができると考えていても、実際にできるかどうかは別問題であるといえるだろう。

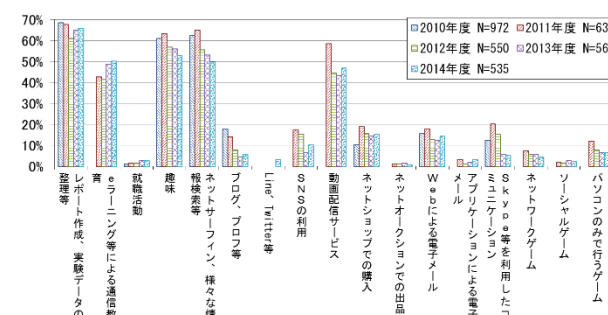


図2 パソコンを使って何をしているか

また、学生にパソコンを使って何をしているかと聞いてみると、図2のようにレポート作成等とともに様々な情報検索も行っていることが分かる。このことから、学生はパソコン等の情報端末を扱っていることがわかる。

3. 情報活用を促すための課題

前節を踏まえると、問題は、パソコンリテラシーや情報活用という言葉をどのように定義するかではないか。単に、パソコン上でソフトウェアの操作ができるというだけなら、学生は大体できているともいえるのだ。

そこで、ここでは情報活用を「問題解決のために必要な情報に関する活動を主体的に行えること」と

位置づけ、そのための能力を身につけさせる課題の実践を報告する。

問題解決のための...という枕詞をつけたことからわかるとおり、課題の基本的な有り様は、ICTの活用方法そのものを学ぶのではなく、ICTを活用した結果として課題が完成したとものとする。

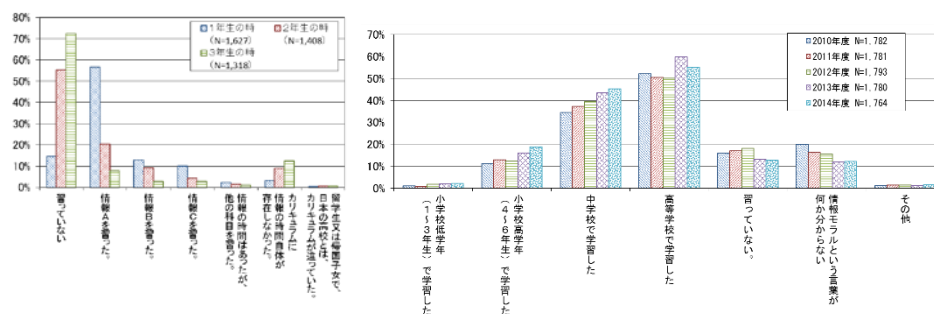


図1 情報の授業を何時受けたか（左）、情報モラルを何時学習したか（右）

3.1 プロジェクト・課題の具体例

授業では、表 1 のように情報を活用して目標を達成するプロジェクトを課している。

表 1 授業とプロジェクト一覧

授業	プロジェクト
情報発信リテラシー I, II	情報発信サイトの作成とコミュニティの構築
情報技術活用演習	電子教科書等の教材作成
動画配信サービスを用いた情報発信演習	動画配信番組の作成
プレゼンテーション演習	発表会の企画及び実施
情報機器の操作	アンケート調査の実施

これらのプロジェクトを実施するに当たって、学生には、具体的な成果物を伴う形で課題を課している。レポート課題としては、企画書作成、リーダーシップとフォロワーシップのとりまとめ、企画書を踏まえた実施計画書作成、各回授業における作業報告書作成、プロジェクト報告、報告書作成である。レポートでは、課題作成のファイルの種類や書式を自由としているが、電子ファイルでの提出を義務づけている。手書きであっても電子ファイル化できるのであれば認めている。内容については、インターネット等を使用した調査も自由に行って良いとしている。その上で、企画では具体的な数値目標、報告書では目標を達成したことの証明等を求めている。

なお、レポートの評価は、学生同士の相互評価を中心としている。

3.2 授業進行

授業自体は、グループディスカッション中心に進められていく。教室には、金沢大学総合メディア基盤センター内に作られたアクティブラーニング等に使用することを目的とした多目的教室^③を使用している。授業内においては、情報活用の範囲を、電子機器だけでなく、ホワイトボードや付箋紙といったものにまで広げ使用させている。またディスカッションが惰性的にならないように、リーダーやフォロワーが参加できない状況を突発的に作り出すなどしている。

4. まとめ

情報活用が前提となる形で様々なプロジェクトや

課題を出している。これは情報活用能力というものが、それ単体で意味のあるものではなく、様々な作業や業務、活動の中で必要とされるものと考えからだ。授業では、情報を活用しなくては解決できない場を準備し、その解決に向けた作業を提示している。これによって、様々な情報を活用した行動を生んでいくことを目指している。

しかし、これが必ずしも上手くいっていると言えない。これらの情報活用だけでは、学生が、自身の知識や実体験の範囲内で活用をすることになってしまい、より高度な活用方法を見だし得ない。そこで教員は、課題自体が既存の知識のみでは解決できないようなものを用意する等の工夫が求められていく。さらに所謂ファシリテーターとしての側面から、プロジェクトや課題の実施において、適切な介入も必要である。

また、これらのプロジェクトにおける最大の失敗は「良い経験ができた」で留まることにつきるだろう。プロジェクト自体は、内発的な動機の維持等を目的として、エンターテインメント性を持たせているものが多い。そのために「これまでにない経験ができて良かった」という感想を持つ学生が出てきてしまう。これは一見成果が上がったように見えるが、経験したという時点で学生が満足してしまっているとも言える。重要なのは、経験したことで具体的に何を得られたかであり、それを言語化することができるようになることである。この感想がでてしまうと、学生にそこまでの成長を促すことができなかったことになってしまう。現在は、この経験という言葉を乗り越えるための方法論を検討している。

参考文献

- (1) 「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～（答申）」 2012 年 08 月 28 日中央教育審議会答申
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm
- (2) 森祥寛,「大学 1 年生における PC リテラシーに関する主観的評価と客観的評価の比較」, 大学 ICT 推進協議会年次大会論文集, 2014
- (3) 森祥寛,松本豊司;佐藤正英;青木健一:「学生の主体的な学習活動を促進させるための新しい教室の作成と教育実践」,2012 年度教育システム情報学会全国大会講演論文集, pp.142-143,2012.