

パソコンでやりたいこと、やってみたいこと

総合情報処理センター 水田 智史
slmizu@cc.hirosaki-u.ac.jp

1 はじめに

総合情報処理センター教育広報専門委員会委員長の川口先生より、共通教育「情報処理」分科会に対して、「情報処理教育」特集のための原稿執筆依頼がありました。そして、今年度の前期に演習を担当している教官から私を含む何人かが実際に原稿を執筆することになりました。

特集の大きなテーマは、「『情報処理教育』の現状の問題点と将来への展望を探る」ということになっていますが、演習の内容についての詳細な検討等は、「情報処理」分科会が独自に行ったアンケート調査¹の結果の分析を待つことにして、ここでは演習の内容の細かい部分には立ち入らずに、少し異なった視点から検討してみたいと思います。

2 アンケート

執筆に当たっては、「受講学生から『情報処理』の授業への感想・意見をくみ上げよ」という要請がありましたので、本特集に執筆される他の何人かの先生方と同様に、私が担当したクラスの学生を対象に独自にアンケートを行いました。

私が演習で担当したのは人文学部人文学科のクラスで、システムとしてはパソコンを用いていました。アンケートは、最後の演習の時間のはじめに用紙を配り、時間のおわりに回収するという方法で実施し、受講学生 50 人の内 39 人の回答が得られました。

今回行ったアンケートの内容を図 1 に示します。問 1、2 は演習の達成度をみるためのもので、問 3、4 は学生がパソコンでどのようなことをやってみたいかについて知るためのものです。

3 演習の達成度は？

問 1、2 の集計結果を図 2 に示します。結果を見ると、およそ 80% の学生がキーボードやマウスの操作に慣れたと回答しており、少なくとも「コンピュータに慣れ親しむ」というこの演習の最低限の目標は、一応達せられているのではないかと思います。

パソコンに対するイメージが、演習を受ける前と後とで「変わらない」と答えた学生が元々どのようなイメージを持っていたかについてまとめると図 3 のようになります。「(便利だが) 難しい」と答えた学生が半数を上回っています。キーボードやマウスの操作には慣れたのに、「難しい」というイメージを払拭できなかったのは反省すべき点かと思います。

¹前期末に演習の受講学生を対象に行われました。近い内に結果が出る予定です。

1. キーボードやマウスの操作には慣れましたか？
- 慣れた。
 - 慣れないと。(苦手な操作:)
2. この演習を受ける前と今とでコンピュータ(パソコン)に対してもっているイメージは変わりましたか？
- 変わらない。(イメージ:)
 - 変わった。

(前のイメージ:)

(今のイメージ:)
3. 演習で扱ったこと以外に、実際にこんなことにコンピュータ(パソコン)を活用してみたいということがあつたら書いてください。
4. それでは、コンピュータ(パソコン)でこんなことができたらいいな、ということがあつたら書いてください。必ずしも現実的なことでなくとも構いません。

図1 アンケートの内容

		キーボードやマウスの操作		計
		慣れた	慣れないと	
パソコンに対するイメージ	変わった	19	4	
	変わらない	12	4	16
計		31	8	39

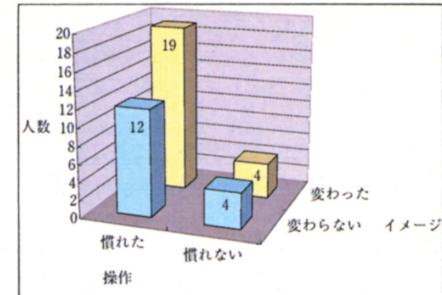


図2 問1、2の集計結果

		キーボードやマウスの操作		計
		慣れると	慣れないと	
操作	便利、楽しい	3	2	
	便利だが難しい	2	1	
計		5	1	6
(空白)		2		

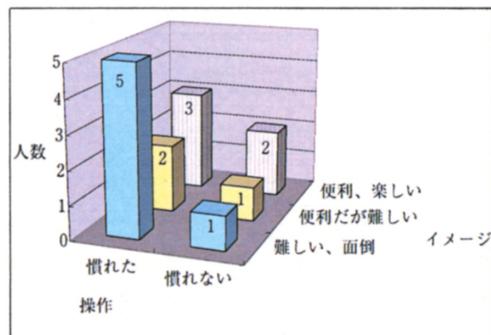


図3 「変わらない」と答えた学生がもともと持っていたイメージ

一方パソコンに対するイメージが「変わった」と答えた学生は、そのほとんどが「難しく近寄り難い存在」であったパソコンが、「便利で楽しいもの」に変わったと答えています。ただし、逆に、「それほど難しくない」と思っていたのが、「非常に難しいと感じるようになった」と答えた学生がキーボードやマウスの操作に慣れたと答えた学生の中に2名いました。これは、「どうしても機械になじめない」というような個人的な問題かと思われますが、あるいはもっと他に原因があるのでしょうか。その答を得るためにには、もっと詳しい調査が必要です。

	キーボードやマウスの操作	
	慣れた	慣れない
やさしい ⇒ 非常に難しい	2	0
難しい ⇒ 便利で楽しい	17	3
その他		1

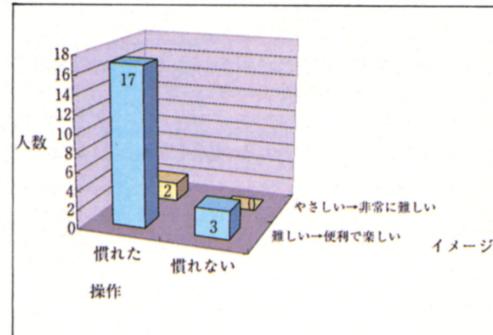


図4 パソコンに対するイメージの変化

4 パソコンでやりたいこと、やってみたいこと

問3については記述式のせいで有効な回答数がグッと減りますが、その中でも多かった回答を表1に示します。質問が「演習で取り上げて欲しいこと」ということではありませんでしたが、2番目の「コンピュータグラフィクス、動画像など」は、今後カリキュラムに加えていいっても良いのではないかと思われます。

このほかには、「家などの設計」、「住所録の作成」という回答がありました。この辺りは共通教育よりはむしろ、学部の専門の授業で取り上げても良いのではないでどうか。

ゲーム	6
コンピュータグラフィクス、動画像など	5
ショッピング	2

表1 実際にパソコンでやりたいこと

問4も問3と同様に回答は少なかったのですが、今ひとつ意味がわからないものも含めてすべての回答を羅列すると図5のようになります。なお、「すべての講義をパソコンを使って行う」が2件あったほかは、すべて1件ずつの回答です。

一見していわゆるマルチメディアやバーチャルリアリティに関連したものが多いことがわかります。パソコンを含めたコンピュータが単なる計算機でなくなり、ビジネスや日常生活で用いる道具として扱われるようになってからそれほど時間が経っていませんが、さらに進んで娯楽の要素を多く含んだり身近なものとしてパソコンを使いたい、という願望を感じられます。

これにはテレビでのパソコンの宣伝など、マスコミの影響が多分にあるかと思いますが、その他

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● すべての講義をパソコンを使って行う ● 在宅で講義を受ける ● 社交ダンス ● ショッピング ● 映画 ● 外国人との会話 ● 世界の遺跡・史跡めぐり ● ゲームの作成 ● 対戦型ゲーム ● 有名人(米大統領など)との対談 | <ul style="list-style-type: none"> ● テレビ、ビデオ、音楽をパソコン1台で ● 今は何でもできるから特に無し ● 年賀状を作る ● ビデオやCDの編集 ● 外国の就職状況を知る ● コンピュータの中に入る ● テレビ電話 ● 各地の地形の立体表示 ● カウンセリング ● 立体的な絵をかく |
|--|--|

図5 パソコンでやってみたいこと

の要素から考えてもだいたい妥当なところではないでしょうか。ただ、いくつかを除いてほとんどが現在でも実現されていることばかりだったのは残念です。もう少し夢のある回答が多くあってもよかったですかなと思います。今回は回答時間があまりありませんでしたので、例えば一週間くらい余裕を持って回収すれば、もっとおもしろい回答が得られたのかも知れません。

5 まとめ

今回、共通教育「情報処理(演習)」を受講した学生が、どの程度パソコンの操作に慣れたのかを知ることに加え、彼らが今後パソコンを使ってどのようなことをやりたいと考えているのかを調べることを目的に、アンケート調査を行いました。

その結果、「パソコンの操作に慣れる」という、演習の最低限の目標は一応達せられたということわかりました。ただし、操作には慣れたが「パソコンは難しい」という印象を拭い切れなかった学生が20%程度いたことは、演習の内容や進め方を検討する必要があるのではないか、ということを感じさせました。

また、学生達は、パソコンに対するいわゆる「マルチメディア」的な要素を求めているということもわかりました。現在のカリキュラムでも画像や音声を扱うなど、そういった要素はかなり含まれていますが、ハードウェアや時間の制限から必ずしも要望にかなったものとはなっていないようです。

以上のアンケートは、私が担当したクラスの学生のみを対象にしたものなので、その結果は必ずしも全体像を表しているものではありません。特に、理系の学生を対象にした場合にはまた異なった結果が得られるかもしれません。ただ全体のある一面を表していることも事実ですので、総合情報処理センターの次期システムの導入や、それに伴う演習のカリキュラムの再検討の際に、この結果をある程度考慮する必要があるかと思います。