

IT 系部活動に女子部員を増やすための方法の検討

木村 琴愛¹ 白土 アイラジン¹ 高橋 稚加¹ 山田 純弥¹

概要: IT に関する教育が重要視されており、部活動を通して IT の教育を行っている学校も多く存在する。しかし、IT 系部活動では男女比率に偏りがあり、女子が少ないという調査報告がある。IT 業界の発展には女性の IT 人材の育成が必要不可欠であるにも関わらず、実際の教育現場では積極的に IT に関わろうとする女子生徒が少ないのが現状である。IT 系部活動に女子部員が少ない原因を高校生が抱く部活動への印象から分析し、IT 系部活動に女子部員を増やすための方法を検討した。

キーワード: IT 教育, 部活動, 女子部員

Examination of methods to increase female members in IT club activities

KOTOA KIMURA^{†1} AIRAJEAN SHIRATO^{†1}
CHIKA TAKAHASHI^{†1} JUNYA YAMADA^{†1}

Abstract: Education related to IT is regarded as important, and there are many schools that provide IT education through club activities. However, there is a survey report that there is a bias in the male-female ratio in IT club activities and there are few females. Although the development of female IT human resources is indispensable for the development of the IT industry, the current situation is that there are few female students who are actively involved in IT in actual educational settings. We analyzed the reason why there are few female members in IT club activities from the impression that high school students have on club activities, and examined the method for increasing female members in IT club activities.

Keywords: IT education, Club Activities, Female member

1. はじめに

現代では、情報化社会の進展に伴い、小中学校でのプログラミング教育の必修化や大学入試共通テストでの教科「情報」の導入など、IT に関する教育が重要視されている。教科学習以外の場面を考えると、部活動を通して IT に関する教育を実施している学校も多く存在する。しかしながら、文部科学省が平成 29 年に実施した調査[1]によると、高等学校でパソコン部（以下、「IT 系部活動」）に所属している女子生徒の割合は約 36.0%であり、男子に比べて女子が少ないという結果がでている。

また、経済産業省の調査[2]によると、IT 関連産業における「女性」の比率は 24.1%である。業種としてはサービス業に偏っており、ソフトウェア業においては 19.3%に留まっている。女性の IT 人材の活用によるメリットとして「人材不足が緩和される」という回答が最多になったと報告されており、IT 業界の発展には女性の IT 人材の育成が必要不可欠であるといえる。

上記のように、女性の IT 人材の育成が必要不可欠にも関わらず、実際の教育現場では積極的に IT に関わろうとする女子生徒が少ないのが現状である。その理由として、2 種類の仮説を立てた。1 つ目は、「IT 系部活動の活動内容が女

子生徒に対して魅力的なものになっていない」ということである。2 つ目は、「部活動に対して求めるものが男子と女子では異なっており、IT 系部活動では女子が求めることを充足することができない」ということである。

本研究では、それらの仮説を確かめるために高校生へアンケート調査を実施し、意識調査や印象調査を行った。また、どのような取り組みを行えば、IT 系部活動に女子部員を増やすことができるのか、その方法を検討した。

2. IT 系部活動への支援

IT 系部活動へ女子部員を増やすためには、現状の活動内容を見直し、女子にとって魅力的に感じる活動を取り入れていく必要がある。そのために、外部企業の力を借りることも必要であると考えた。

令和 3 年 10 月、経済産業省は「デジタル関連部活支援の在り方に関する検討会」を設置し、IT 系部活動への支援の検討を始めている。同検討会の参考資料[3]によると、調査対象の企業の 50.5% (n = 105) が今後、中学・高校の IT 関連部活への支援を考えていると回答をしている。支援意向のある企業により見込まれる支援形式の具体例では、プログラミングや IT 技術に関する知識・技能の指導や助言、機材や教材の提供、コンテストへの協賛等が挙げられている。これらの支援は IT 系部活動の活性化に大いに役立つことは期待できるが、女子生徒にとって、どの程度魅力のあ

¹ 東京都立葛飾総合高等学校
Katsushika Sogo High School

るものなのかが不明である。IT系部活動へ女子部員を増やすためには、女子生徒にとって魅力を感じることができる支援を行っていくことが必要不可欠である。

3. 調査方法

調査はIT系部活動に所属している生徒の意識調査(以下、「調査1」と)と高校生の部活動に対する印象調査(以下、「調査2」)の2種類を実施した。

複数の都立高校へ調査依頼を行い、協力の意向を示してくれた学校へWebアンケートフォームを用いて、アンケート調査を実施した。43校の都立高校へ依頼を行ったが、「IT系部活動が存在しない」ことや「コロナ禍で活動を行っていないため、調査に協力できない」という回答が多く、本校も含めて6校を対象に調査を行った。

3.1 調査1 (IT系部活動へ所属している生徒の意識調査)

IT系部活動に所属している生徒の入部理由やITに関する経験や興味を調べるために意識調査を実施した。4校の都立高校に対してIT系部活動に所属している生徒へのアンケート調査を実施した。調査の詳細を表1に示す。

表1 調査1の詳細

対象	都立高校のIT系部活動に所属している生徒
学校数	4校
調査期間	令和3年8月16日～8月31日
調査内容	<ul style="list-style-type: none"> ・入部前の経験 ・IT系部活動でやってみたいこと ・入部理由 ・好きなこと

3.1.1 入部前の経験

5種類の「操作に関する項目」、11種類の「制作に関する項目」、5種類の「対外活動に関する項目」について「経験あり」、「経験なし」、「わからない」の3件法で調査を行った。

3.1.2 IT系部活動でやってみたいこと

(1)と同じ項目について、「とても興味がある」、「興味がある」、「興味がない」、「やりたくない」の4件法で調査を行った。

3.1.3 入部理由

6種類の「内容的魅力」、3種類の「部活動の魅力」、3種類の「必要性」、7種類の「他者の影響」、3種類の「その他」について「当てはまる」または「当てはまらない」の2件法で調査を行った。

3.2 調査2 (高校生の部活動に対する印象調査)

高校生が抱く部活動に対する印象を調査するために3校の都立高校に対してアンケート調査を実施した。調査の詳細を表2に示す。

表2 調査2の詳細

対象	都立高校の生徒
学校数	3校
調査期間	令和3年9月1日～10月8日
調査内容	<ul style="list-style-type: none"> ・団体種目の運動部のイメージ ・個人種目の運動部のイメージ ・団体で行う文化部のイメージ ・個人で行う文化部のイメージ ・サイエンス系の部活のイメージ ・好きなこと

部活動の種類を運動部(団体種目、個人種目)、文化部(団体、個人)、サイエンス系の5種類に分けた。質問の際に、サイエンス系の部活にはIT系部活動が含まれるという例示をしている。それぞれの部活動のイメージについては、6種類の質問項目について「そう思う」、「そうは思わない」の2件法で調査を行った。

調査1と調査2で行っている「好きなこと」に関する調査は、IT系部活動に所属している生徒と、それ以外の部活動に所属している生徒の嗜好の差異を比較することが目的である。質問項目は両調査ともに同じ内容を用い、9種類の項目について「とても好きだ」、「どちらかという好きだ」、「どちらかという嫌いだ」、「とても嫌いだ」の4件法で調査を行った。

4. 調査結果

4.1 調査1の結果

有効回答数は39名(男子26名、女子13名)であった。なお、調査の標本数が少ないため、母集団の結果が十分に反映しているとは言い難いことを先に断っておく。

4.1.1 入部前の経験と部活動でやってみたいこと

表3では、入部前の経験において「経験あり」と回答した割合と、やってみたいことで「とても興味がある」、「興味がある」と回答した割合を男女別にまとめた。それらの割合を10%ごとにマーカーで表現することで、経験の有無と興味をもつことの関係性を簡易的に可視化した。「+」が多い項目が、入部前の経験者が少ないが、やりたいと思っている割合が高いことを意味する。

この表から読み取れることとして、男女問わずVRやARの制作経験者が少ないにも関わらず、興味をもっている割合が高いことである。また、パソコンの組み立てやサーバの構築などに関しては、経験者は男女ともに同程度の割合であったにも関わらず、興味のもつ割合は女子の方が少なかった。さらに、操作に関する項目では、女子は表計算ソフトの利用に否定的であり、男子において否定的であったプレゼンテーションソフトの利用に関してはその傾向は見られなかった。

表3 入部前の経験と部活動でやってみたいことの結果

分類	項目	(A)入部前の経験		(B)やってみたいこと		(B)-(A) 10%ごとにマーカー	
		わからないを除いた、 経験ありの割合	男子	女子	男子	女子	男子
操作に関する項目	文書作成ソフトの使用	78.3%	92.3%	65.4%	84.6%	-	
	表計算ソフトの使用	75.0%	91.7%	76.9%	69.2%		--
	プレゼンテーションソフトの使用	91.3%	75.0%	69.2%	76.9%	--	
	データベースソフトの使用	8.7%	14.3%	69.2%	30.8%	+++++	+
	ペイントソフトの使用	50.0%	63.6%	69.2%	76.9%	+	+
制作に関する項目	パソコンの組み立て	12.5%	15.4%	80.8%	30.8%	+++++	+
	サーバの構築	8.7%	8.3%	80.8%	30.8%	+++++	++
	CG制作	17.4%	46.2%	61.5%	69.2%	++++	++
	動画の制作	29.2%	53.8%	76.9%	69.2%	++++	+
	音楽の制作	13.0%	30.8%	61.5%	84.6%	++++	+++++
	Webページの制作	16.0%	15.4%	73.1%	61.5%	+++++	+++++
	プログラミング	45.5%	33.3%	88.5%	30.8%	++++	
	ゲームの制作	34.8%	30.8%	96.2%	53.8%	+++++	++
	3Dプリンタを用いた作品制作	0.0%	15.4%	61.5%	69.2%	+++++	+++++
	VRの制作	0.0%	7.7%	76.9%	84.6%	+++++	+++++
対外活動に関する項目	ARの制作	4.2%	7.7%	76.9%	69.2%	+++++	+++++
	IT系の検定試験の受験	15.4%	23.1%	84.6%	69.2%	+++++	++++
	ITを活用した文化祭等の展示/発表	16.7%	23.1%	76.9%	76.9%	+++++	+++++
	IT系の企業への訪問や仕事体験	7.7%	8.3%	73.1%	38.5%	+++++	+++
	小学生以下へのパソコンのレクチャー	8.0%	15.4%	30.8%	23.1%	++	
高齢者へのパソコンのレクチャー	4.2%	23.1%	26.9%	23.1%	++		

4.1.2 入部理由

表4では、IT系部活動への入部理由において、「当てはまる」と回答した割合を男女別にまとめた。男女ごとに割合の差を求め、男子の方が15%以上高い場合は「○」を、女子の方が15%以上高い場合は「●」を記載している。

この表から読み取れることとして、男女ともに「パソコンについての知識を身につけたかった」という理由で入部した生徒は多いものの、「パソコンについての技術を身につけたかった」という理由で入部した生徒は男女では差が出ていることがわかる。女子に関しては約70%の生徒が「パソコンが苦手だが克服したかったから」という入部理由で入部しており、パソコンが得意だから入部するわけではないことがわかる。また、男子においては、「IT関係の仕事を目指しているから」、「将来就きたい仕事に必要なから」が80%を超えているのに対して、女子に関しては高い傾向が見られなかった。さらに、女子においては「部員数が少なかったから」、「活動内容を理解していなかった」という生徒が約20%おり、男子と比較すると多い傾向がみられた。

4.2 調査2の結果

有効回答数は486名（男子217名、女子269名）であった。そのうち、運動部に所属している生徒は219名（男子118名、女子101名）、文化部（サイエンス系を除く）に所属している生徒は211名（男子72名、女子139名）、サイエンス系部活動（IT系部活動を除く）に所属している生徒は25名（男子19名、女子6名）、IT系部活動に所属している生徒は11名（男子8名、女子3名）であった。

表5に各質問項目について「そう思う」と回答した割合を男女別に示した。

表4 入部理由

分類	質問項目	男子	女子	15%差
内容的魅力	パソコンが好きだから	80.8%	76.9%	
	新しいことに挑戦したかったから	61.5%	53.8%	
	パソコンが苦手だが克服したかったから	38.5%	69.2%	●
	パソコンについての知識を身につけたかった	92.3%	84.6%	
	パソコンについての技術を身につけたかった	92.3%	46.2%	○
	資格を取得したかったから	61.5%	23.1%	○
部活動の魅力	部活動紹介が魅力的だったから	61.5%	30.8%	○
	体験入部が良かったから	53.8%	23.1%	○
	中学校でもパソコン部に所属していたから	19.2%	30.8%	
必要性	IT関係の仕事を目指しているから	80.8%	53.8%	○
	将来就きたい仕事に必要なから	80.8%	7.7%	○
	情報の授業で良い成績をとったから	23.1%	0.0%	○
他者の影響	部員数が多かったから	11.5%	7.7%	
	部員数が少なかったから	7.7%	23.1%	●
	友達の影響（勧誘など）	15.4%	0.0%	○
	先輩の影響（勧誘など）	11.5%	0.0%	
	兄弟の影響（勧められたなど）	0.0%	0.0%	
	顧問の影響（勧誘など）	3.8%	0.0%	
その他	親の影響（勧められたなど）	7.7%	0.0%	
	気分転換	26.9%	30.8%	
	楽そうだったから	73.1%	46.2%	○
	活動内容を理解していなかった	3.8%	23.1%	●

表5 各部活動に対するイメージ

質問項目	運動部				文化部				サイエンス系	
	団体種目		個人種目		団体		個人		男子	女子
	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子
活動内容が楽しそうな部活である	81.1%	84.0%	81.6%	87.0%	87.1%	90.3%	79.7%	79.9%	78.3%	63.6%
練習が大変そうな部活である	94.0%	97.8%	74.2%	81.4%	84.3%	79.2%	24.4%	14.5%	22.1%	14.9%
友人が多く作れそうな部活である	92.6%	92.9%	76.0%	80.3%	85.7%	91.4%	48.8%	49.1%	51.6%	42.4%
先輩・後輩の仲が良さそうな部活である	73.3%	68.0%	67.7%	69.5%	77.4%	78.1%	71.9%	75.1%	65.9%	66.9%
進路に役立つ実績が作れそうな部活である	40.6%	60.6%	36.9%	49.1%	53.5%	59.1%	51.2%	45.7%	59.0%	63.6%
生活や仕事で生かせる力が身につけそうな部活である	52.1%	58.7%	39.6%	51.7%	55.3%	60.6%	70.5%	65.8%	82.5%	90.0%

この表から読み取れることとして「活動内容が楽しそうな部活である」、「友人が多く作れそうな部活である」という質問項目について、サイエンス系部活動以外の部活動については男女ともに差がなかったにも関わらず、サイエンス系部活動については女子の方が約10%低いという結果が得られた。「練習が大変そうな部活である」という質問項目

については文化部（個人）と同程度で低い割合を示している。それにも関わらず「進路に役立つ実績が作れそうな部活である」という質問項目については文化部（個人）よりも高い傾向がみられた。さらに、「生活や仕事で生かせる力が身につくような部活である」という質問項目については、サイエンス系部活動が他の種類の部活動と比較して高い傾向があり、女子については90%の生徒が「そう思う」と回答している。

4.3 好きなことに関する調査

調査1および調査2より、IT系部活動に所属している生徒、運動部に所属している生徒、文化部（サイエンス系を除く）に所属している生徒、サイエンス系部活動（IT系部活動を除く）に所属している生徒の嗜好の傾向を男女別にまとめたものを表6に示す。

この表から読み取れることとして、女子についてはIT系部活動に所属している生徒もしくはサイエンス系部活動に所属している生徒では「難しい問題を解くのが好きだ」という割合が運動部や文化部に所属している生徒よりも高い傾向があった。また、IT系部活動に所属している女子部員は他の種類の部活動に所属している女子生徒よりも「機械をいじるのが好きだ」が高い傾向があった。

また、「モノをつくるのが好きだ」、「イラストを描くのが好きだ」、「作成したものをみてもらうのが好きだ」という制作系の嗜好に関しても、他の部活動に所属している女子生徒よりも高い傾向があった。

しかしながら、「人とコミュニケーションをとるのが好きだ」が低い傾向にあった。

表6 好きなことに関する結果

質問項目	IT系部活動所属		運動部		文化部		サイエンス系（IT系を除く）	
	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子
	n=26	n=13	n=87	n=70	n=61	n=101	n=16	n=6
知らないことを勉強するのが好きだ	91.3%	100.0%	95.4%	85.7%	93.4%	90.1%	81.3%	100.0%
難しい問題を解くのが好きだ	81.0%	77.8%	75.8%	44.3%	72.2%	32.1%	71.4%	80.0%
機械をいじるのが好きだ	94.1%	80.0%	81.5%	29.4%	70.2%	32.7%	66.7%	0.0%
運動が好きだ	53.8%	28.6%	90.2%	90.9%	55.2%	48.7%	38.9%	50.0%
人とコミュニケーションをとるのが好きだ	69.2%	55.6%	84.4%	88.0%	71.7%	80.4%	50.0%	100.0%
人と知識や技術で争うのが好きだ	81.3%	42.9%	82.4%	42.6%	80.0%	46.3%	81.8%	25.0%
モノをつくるのが好きだ	100.0%	90.0%	87.8%	73.8%	75.4%	79.8%	50.0%	60.0%
イラストを描くのが好きだ	61.1%	100.0%	53.9%	54.3%	64.2%	66.3%	25.0%	60.0%
作成したものをみてもらうのが好きだ	93.3%	83.3%	57.1%	50.0%	72.2%	62.8%	35.7%	20.0%

5. 考察

5.1 調査結果から考えられること

調査結果より、IT系部活動へ所属している女子部員の入部理由としては、技術よりも知識の向上を目的にしている場合が多いことがわかった。パソコンの組み立てやサーバの構築に興味をもっている女子部員が少ないことからわかるように、コンピュータそのものに興味をもつというよりも、それを利用して何ができるのか、どのようなことに役立つのかを知りたいと思っている生徒が多いと考えられる。

好きなことに関する調査から、IT系部活動は機械をいじることが好きだと回答している女子生徒が多いが、これはハードウェアをいじることではなく、ソフトウェアを操作することが好きということではないだろうか。

興味をもっている内容としては男女問わずVRやARの制作が高いことがわかった。VRやARの興味が高かったことが恒久的なものであるという確信は得られていないが、IT系部活動に所属している女子部員は制作系が好きな傾向にあることから、技術的な流行を取り入れた制作を活動内容として導入していくことが、女子部員を増やすことに役立つと考えられる。

また、IT系部活動へ所属している女子部員はパソコンが得意だから入部したのではなく、苦手であるため、克服するために入部した生徒が多いことが判明した。これは生活や仕事に生かせるというイメージが高いことから、パソコンを使えるようになれば就職や労働に悪影響を与えてしまうという危機感から入部を意識したものと考えられる。男子部員と比較して、プレゼンテーションソフトの利用に対して否定的ではないのは、仕事に使える内容であるという認識が高いからだと考えられる。しかしながら、表計算ソフトに関しては、どのような職種でもある程度利用することが考えられるにもかかわらず、その利用については否定的であった。これは、女子生徒にとって「表計算ソフトは難しい」という認識が高いからだと考えられる。IT系部活動に所属していない生徒は、難しい問題を解くのが好きではないという傾向があるため、初心者や未経験者でも部活動を通して知識や技術が向上できることをアピールしていくことが、女子部員を増やすことにつながるのではないだろうか。

さらに、入部理由として「部員数が少なかったから」、「活動内容を理解していなかった」が約20%いることから、部活動を仲間と楽しむ場ではなく自分を成長させる場として考えている生徒も一定数いることがわかった。「活動内容が楽しそう」、「友人が多く作れそう」というイメージが低いことから、IT系部活動は女子生徒にとって友達を増やす場や楽しむ場としては期待されていないのではないだろうか。IT系部活動に所属している女子部員は、他の種類の部活動の女子生徒と比較して、「コミュニケーションをとるのが好きだ」が低い傾向にあるが、これはコミュニケーションをとることが嫌いということではなく、部活動で他者との交流を図れなくても問題ないと捉えているのではないだろうか。そのため、友人との交流が期待できなくても入部を決意できたのだと考えられる。

しかし、部活動を友人作りの場として期待している生徒にとっては、いくら成長できる場であっても入部を決意することに躊躇してしまうのではないだろうか。他者との交流を楽しめつつ、成長できる場であることを印象づけることで、女子部員を増やすことができるのではないだろうか。

5.2 IT系部活動に女子部員を増やす方法

以上の考察をもとに、IT系部活動に女子部員を増やす方法を検討した。

5.2.1 学校と企業とのマッチングサービス

制作系が好きな女子生徒がIT系部活動に集まりやすいことを考えると、制作活動を多く取り入れた活動を広げていくことが方法として考えられる。イラストを描いたり、動画を編集したりという活動は多くの部活動で既に行われているが、今回の調査にあるようにVRやARなどの流行に沿った技術の制作環境は学校に十分に備わっているとはいきれない。また、生徒がどのような技術に興味をもっているのかも生徒の実態や時代によって異なることが考えられる。さらに、顧問の先生についても流行の技術についての十分な指導ができるとは限らない。

企業からの支援として期待できるのは、技術的・経済的な支援だけではない。女子生徒はコンピュータの操作への苦手克服をしたいという意識が高いため、社会に出て役立つ力を身につけたいと考えている。学校ではITの技術が社会でどのように役に立っているかは見えにくい。そこで、部活動としてインターンシップができる制度を確立し、経験を通して実務を学ぶことができないだろうか。

学校によっては、企業と連携して経済的・技術的なサポートを得られるところもあるかも知れないが、すべての学校がそのような協力企業を探すことは容易ではない。そこで、学校と企業をマッチングできるサービス(図1)があれば、そのような問題が解決できるのではないだろうか。企業は自社の強みの技術と支援できる内容、支援できる地域等を登録しておき、学校は登録されている企業を検索して依頼をすることができれば、学校側が協力企業を探す負担が削減でき、学校にとって必要な支援を受けることができる。企業にとっても、マッチングサービスを通して、どの程度の支援を行ったかという証明ができるためCSR(企業の社会的責任)を主張することが容易になるという利点がある。

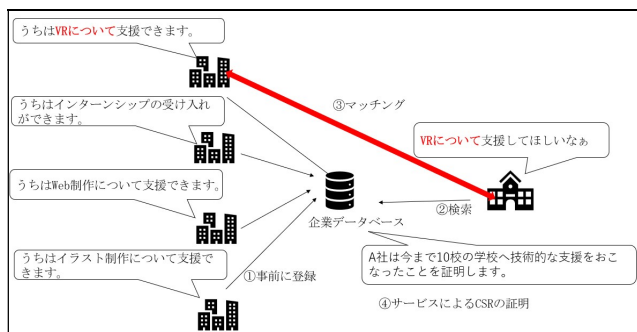


図1 学校と企業をマッチングするサービスのイメージ

5.2.2 学校間連携と社会貢献の仕組みの構築

IT系部活動は、友人を多く作る場としての印象が低いという結果から、友人作りを目的とした生徒に対しても興味

をもたせるために、他校の生徒と関われるイベントを多く開催し、友人作りの機会を設けることが方法として考えられる。しかし、既にIT系部活動でも多くの大会やコンテストが開催されているが、高度な知識、技術を競うものが多く、パソコンが苦手と感じている女子生徒にとっては難易度が高く、活躍できる場とはいえない。また、知識や技術を競うことで交友関係が広がるとも言い難い。

そこで、各学校のIT系部活動をつなぎ、協同で活動できる仕組みを整えることで交友関係を広げることができるのではないだろうか(図2)。学校間で協同の活動はスケジュール管理や進捗管理などが煩雑になるため容易ではない。そこに企業が調整役として仲介することで、解決を図ることができると考えられる。具体例として、ある地域のIT系部活動の生徒が協同して、その地域のPR動画を作成するといったプロジェクトが考えられる。従来は部活動内で制作した作品は、文化祭などで発表するなど、一時的にしか日の目をみないことが多かった。しかし、制作した作品を企業が社会活動に役立ててくれれば、生徒たちは作品を作ったことに対する達成感、充実感を味わうこともできるのではないだろうか。

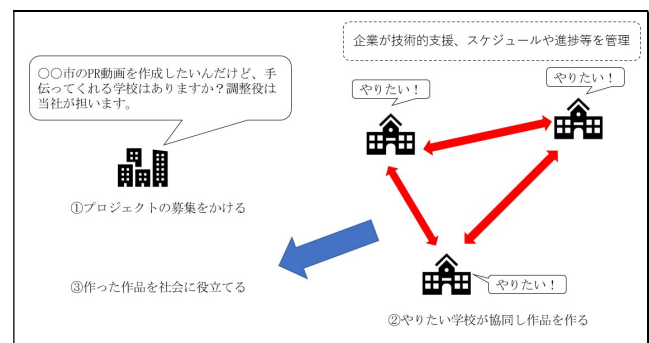


図2 学校間連携と社会貢献の仕組みのイメージ

5.2.3 部活動名の改名

IT系部活動は「パソコン部」や「コンピュータ部」などの名称を用いていることが多い。実際、今回調査に協力してくれたIT系部活動はすべて「パソコン部」という名称であった。調査結果からわかるように、活動内容を理解せずに入部する生徒もおり、活動内容が十分に伝わる名称であるとは言い難い。IT系部活動は学校によっても活動内容が大きく異なり、入ってみたらイメージと違ったということもあり得るのではないだろうか。いくら魅力的な活動を行っていても、活動内容と名称のイメージにギャップがあると、部員は集まらないだろう。また、「パソコン部」は名称だけで男子が多いという印象があるのではないだろうか。これでは、女子が入部に対して抵抗をもつ可能性が考えられる。

そこで、IT系部活動の名称を、活動内容が容易に推測できるもの、親しみやすいものに変更することで女子部員を増やすための解決策になるのではないだろうか。

6. まとめ

本研究では、IT系部活動において女子部員を増やす方法を提案した。アンケート調査から、IT系部活動に所属している生徒の意識の傾向や、IT系部活動に対する印象が明らかになった。その結果から、「学校と企業とのマッチングサービス」、「学校間連携と社会貢献の仕組みの構築」、「部活動名の改名」という3つの解決策を提案した。

「学校と企業のマッチングサービス」と「学校間連携と社会貢献の仕組みの構築」については、学校だけでできるのではなく、企業等の支援が必要不可欠である。

「部活動名の改名」については、どのような名称であれば女子部員が増えるのかは、本調査からはわからないため、具体的な名称については今後の課題となる。しかし、改名については企業の支援なしでできるため、今回の提案の中で最も容易な解決策であるといえる。今後は、IT系部活動の名称として、どのような名称ならば女子部員が増えるのか検証していきたいと思う。

謝辞 本研究のアンケート調査へご協力していただいた、都立多摩科学技術高等学校パソコン部の皆様、都立青梅総合高等学校パソコン部の皆様、都立千歳丘高等学校パソコン部の皆様、都立竹早高等学校の生徒の皆様、都立府中高等学校の生徒の皆様には、心より感謝申し上げます。

参考文献

- [1]文部科学省。「運動部活動等に関する実態調査 報告書」。2018。
- [2]経済産業省。「IT人材の最新動向と将来推計に関する調査結果」。2016。
- [3]株式会社リサーチワークス。「令和2年度『中学・高等学校等のIT関連部活への支援に関する調査研究』報告書」。2021。