

社会科学系学科における情報処理教育について

5X-8

河村 一樹

尚美学園短期大学

1. はじめに

本校の情報コミュニケーション学科は、平成2年4月から開設された社会科学系の学科である。マスコミ業界（出版・放送・広告分野）をターゲットに、エンドユーザコンピューティング（end-user computing）を指向するとともに、コンピュータによる情報のコミュニケーションを実現することができる人材の育成を目指している。平成4年3月には、ほぼ100名の卒業生をはじめ各種業界に就職させることができた。

2年間という履修期間の1サイクルを経て、本学科における情報処理教育のカリキュラムも一通り実施され、それなりの教育効果を得ることができた。本稿では、社会科学系の学科における情報処理教育のあり方について、独自の提案を行うことにする。

2. 本校のコンピュータ環境

メインフレームコンピュータとしては、FACOM・M-360Rが1セット導入されている。それに、FACOM・9450Σ52台をTSS端末として接続することができる。この形態によって、プログラミング演習（COBOL、Cなど）やデータベース演習（AIM/RDBII、FAIRSIIなど）や数値解析演習（ANALYST）を実施している。なお、F9450Σをスタンドアロンに切り替えてEPOC-JVファミリ（ワープロ、作表、グラフ、検索、作画）によるコンピュータ演習も実施している。

パーソナルコンピュータとしては、F9450ΣのほかにはNEC・PC9801/RX21を55台LAN（PC-アライン専用）により接続している。ここでは、おもにパッケージソフトウェアの利用演習を中心に、統合化ソフトウェア（ファラオ、QuadriIle）やワープロ（一太郎）や作図（花子）や表計算（ロータス1-2-3）を、そして一部でBASICによるプログラミング演習を実施している。

3. 本学科での情報処理教育のあり方

本学科が設立された時点におけるカリキュラム構成のなかで、情報処理教育における育成指針として、次のような事項を掲げることにした。

『たんなるプログラマ（programmer）の養成に終始するのではなく、情報（マスコミ業界、一般企業含めた情報）の価値および利用についての正しい認識を持った上で ①、最終的にコンピュータを道具（tool）として自由に活用できる技能を持つ ②、人材の育成を目標とする』

ここでは、①のことを情報リテラシー（information literacy）と呼び、②のことをコンピュータリテラシー（computer literacy）と呼ぶことにする。

こういったリテラシーの習得にあたっては、図1に示すような背景を前提としている。情報化社会から発せられるさまざまな情報（コンピュータ入力以前）を操作できるスキルをベースにして、コンピュータそのものの理解のために情報科学の基礎を習得する。その上で、情報をどのようにコンピュータで利用するかということについて習得するわけである。

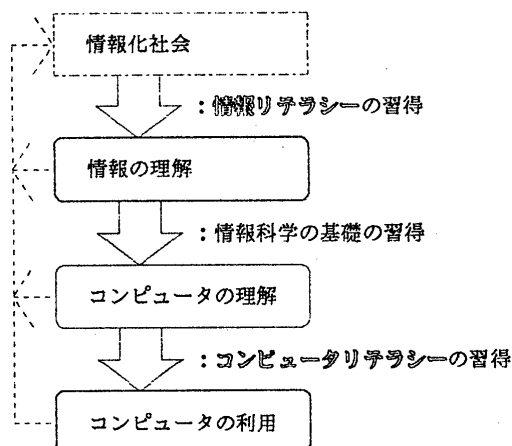


図1. リテラシー習得の背景

3.1 情報リテラシー

情報リテラシーとは、情報化社会の中で日々発生するさまざまな情報を活用するための能力と定義する。ここで対象としている情報は、コンピュータに入力する以前の原始情報が中心であり、媒体種類にはこだわらないものとする。具体的な活用能力としては、情報の分析・収集・分類・検

索・解析・管理・評価などを上げることができる。

また、こういったリテラシーを習得させる上で重要なこととして、たんに情報活用のためのテクニックだけを積み重ねていくのではなく、情報化社会が抱えている諸問題についても考えさせる機会を提供する必要があるということである。具体的には、情報の公開と保護、知的所有権、情報の伝達と流通、情報操作に関連した犯罪などがあげられる。以上の教育のために、「情報社会論」、「情報学概論」、「図書館情報学概論」、「社会調査法」、「情報検索概説」、「情報検索演習」といった科目を開講している。

3.2 情報科学の基礎

情報科学 (computer science) の基礎ということで、コンピュータの内部の仕組みについて、その動作原理をハードウェアとソフトウェアの両面から理論的な背景を含めて解説を行う。具体的には、情報理論の基礎、情報の符号化、論理回路と論理演算、計算の仕組み、アーキテクチャー、データ構造とアルゴリズム、プログラミングなどがテーマとなる。これによって、さまざまな情報をコンピュータで管理するためにはどのように原始データを変換すべきかといったことや、コンピュータによるデータ処理の機構などについての理解を持つことができる。以上の教育のために、「コンピュータ概論」という科目を開講している。

3.3 コンピュータリテラシー

コンピュータリテラシーとは、コンピュータを電子文房具として自由に操作することができる能力と定義する。具体的には、ワープロによる文書作成、スプレッドシートによるデータ解析、データベースによる情報管理、データ通信による情報収集などができることを目標とする。「コンピュータ概論」で得た知識を、さまざまなコンピュータ演習の授業を通して習得することができる機会ともなる。ただし、それぞれのパッケージソフトウェアの操作そのものを習得することではなく、コンピュータによる情報の操作・管理のあり方について実践できる能力を養うことを目指す内容とする。以上の教育のために、「コンピュータ演習」、「情報処理演習」、「データベース演習」、「情報検索演習」といった科目を開講している。

以上のカリキュラム構成をまとめると図2のようになる。

4. おわりに

本学科では、情報リテラシーの習得をベースとした上でコンピュータリテラシーの習得を進めるという教育体系を実現している。たんにコンピュータを使いこなすというだけでなく、情報に対する幅広い理解と正しい認識のもとに技能の習得をはかることをめざしている。

今後の課題としては、マスコミ業界（出版、放送、広告）での適用性が高いマルチメディアへの対応をはかりたい。

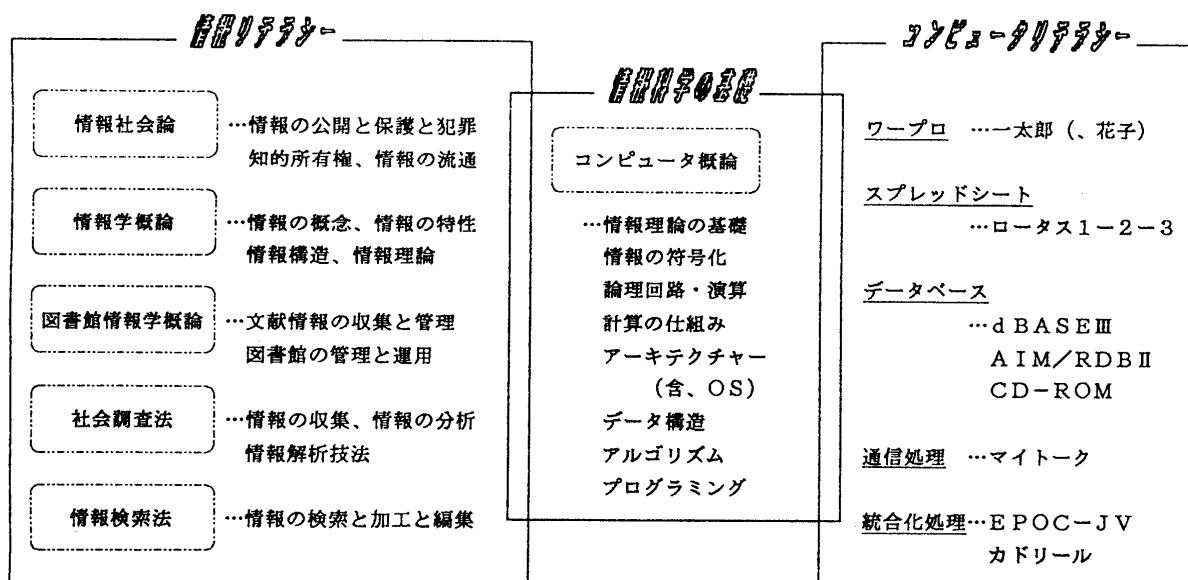


図2. カリキュラム構成