

# ICT リテラシー教育を埋め込んだ社会人基礎力プログラムの設計と実践

遠山緑生<sup>†1</sup> 田尻慎太郎<sup>†1</sup> 細江哲志<sup>†1</sup>

**概要:** 本稿では、筆者らのグループで行っている、横浜商科大学における初年次を中心とした必修科目群である、社会人基礎力プログラム科目群の科目設計と運用から得られた知見について述べる。社会人基礎力プログラムでは、大学および社会人としての基礎力育成を目指したプロジェクト型の課題において必然的に必要となる ICT リテラシーを同時に教えることを目指している。このため、従来のコンピュータリテラシー習得そのものを目的とした必修科目は廃した。2015 年度のこれらの科目運用と、関連して行った ICT リテラシーに関するアンケートから得られたデータと知見についてまとめる。

**キーワード:** 社会人基礎力教育, ICT リテラシー教育, BYOD, アクティブラーニング, PBL

## Design and Practice of Generic Skills Program with ICT Literacy Education

NORIO TOYAMA<sup>†1</sup> SHINTARO TAJIRI<sup>†1</sup> SATOSHI HOSOE<sup>†1</sup>

### 1. はじめに

横浜商科大学では、2014 年から初年次教育の改革を行っている。本学は商学部 1 学部のみ、商学科・経営情報学科・観光マネジメント学科の 3 学科からなる、1 学年定員 300 人の社会科学系の小規模大学である。大学の改革を進める中で、社会人基礎力を重視した新カリキュラムの策定を行い、2015 年度からは 1~3 年次に「社会人基礎力プログラム」の枠を設定し、初年次は 1 学期に必修科目を 2 科目ずつ設定している。これらの社会人基礎力プログラムの科目である社会力基礎演習 1・2 ならびにキャリア形成 1・2 において、いくつかの新しい学習アプローチ、すなわちアクティブラーニング(学修者が能動的に学修することによって認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図ること)や PBL(Project Based Learning; 課題解決型の学び)を中心とした取り組みを導入している。本稿では、これらの科目に対する ICT リテラシー教育の組み込みに関して、その設計を述べた上で、実践の中から見えてきた課題に関して議論する。

### 2. 新カリキュラムの ICT リテラシー教育

#### 2.1 旧カリキュラムにおけるコンピュータリテラシー科目

2014 年度以前の横浜商科大学のカリキュラムでは、初年次の必修科目として、コンピュータ活用 I・II という科目を設置していた。この科目は、いわゆる Microsoft Word, Excel, PowerPoint のオフィスソフトの使い方をデスクト

ップ PC 教室で教える PC リテラシー入門的内容であった。

しかし、これらのコンピュータ活用科目を必修とすることには大きく 2 つの問題があった。一つは入口としての必要性の問題である。もう一つは、出口の有効性の問題である。この二つの問題について述べる。

一つ目の入口としての必要性の問題とはつまり、オフィスソフトの使い方を中心とした ICT リテラシー入門を単独科目として設置する必要性が薄くなっているという問題である。高校での情報科目必修化と一般的な PC の普及に伴い、そもそも科目内容の入門的部分は学習済みで必要としない学生層は増加してきた。いわゆるデジタルネイティブ世代化とも言える。オフィスソフトの使い方、インターネットでの検索の仕方、ウィルス対策などのリテラシーをセットにした科目は、多くの大学の基礎科目としてこの 20 年前後の間に本学に限らず設置されてきたが、これらの「使い方」という切り口での科目内容の設定は、すでに賞味期限切れになりつつあるという問題意識があった。

もう一つの出口の有効性の問題は、教えているはずなのに ICT が活用されていないという問題である。これらの科目を初年次において必修にしているのは、2~4 年次において積極的に ICT を活用してもらうための基礎演習としての位置づけがなされているからである。しかし、実態としては大学の正課内外において ICT の活用が積極的になされている状況ではなく、基礎科目としての有効性が問われている状況であった。この原因としては、科目そのものの問題だけでなく、PC 教室という限定された環境を前提とした使い方を教えていること、他科目側の ICT 利用意識の

<sup>†1</sup> 横浜商科大学  
Yokohama College of Commerce

低さなど複合的な要因が考えられるので、科目の位置づけと役割を大学カリキュラム全体の中で見直す必要があった。

## 2.2 新カリキュラムにおける ICT リテラシー教育

これら二つの問題を考慮して、2015 年度新カリキュラムにおいては「PC の使い方を PC 教室で教える」というスタイルの科目であったコンピュータ活用 1・2 を必修科目から廃止することにした。しかし、大学生活においても社会においても、ICT リテラシーの必要性は薄まるどころかむしろ重要になっている。「ICT リテラシーの活用」の学びについては、必修となる社会人基礎力プログラム全体、特に初年度の主題の一つとして取りあげるものとした。それぞれの科目テーマと融合した PBL 的な形で取り組み合わせることで、様々な利用局面における ICT リテラシーが自然に身につくような形にする「プロジェクトに埋め込んだ ICT リテラシー教育」を重視するというコンセプトの元、カリキュラムと科目内容の設計を行ってきた。このようなカリキュラム設計によって、前述の 2 つの問題を解決することを目指した。

具体的には、初年次における社会人基礎力プログラムの必修科目である 2 科目の内容に ICT リテラシー教育を導入することにした(表 1)。主に科目「キャリア形成 1・2」ではドキュメント作成を中心とした「読み・書き」のための ICT リテラシー育成を、「社会力基礎演習 1・2」ではプレゼンテーションを中心としたメディア活用と「聴き・語る」ICT リテラシーを、それぞれの科目の主題の一つとして取り入れた。

表 1 社会力基礎プログラム必修科目

科目	科目の主題	関連 ICT スキル
社会力基礎演習 1,2	「聴き・語る」コミュニケーション力、グループワーク、プレゼンテーション等	PowerPoint, 画像編集, グラフィックスデザイン, 情報検索
キャリア形成 1,2	「読み・書き」コミュニケーション力, 自己分析, ライティング, データ思考力等	Word, Excel, 情報検索, メール・SNS 活用, 初期設定, タイピング

これらの科目設計では、科目の主題として ICT リテラシーを導入しつつ、これらの場合においても、PC 操作の習得それ自体を目的としないのが大きな特徴である。何らかのプロジェクト遂行によるアウトプットを目的として明示した上で、必要となる手段として ICT リテラシーの利用経験を積む機会を与えるという形を重視した。つまり「PC の使い方を教わる」のではなくて「ICT を活用した社会人としての仕事を体験してもらう」という姿勢を重視した。このような教育の基盤となる ICT 利用環境について詳しくは

後述するが、学生必携とした BYOD のノート PC を活用することとし、学内 WiFi 環境を整えた上でクラウドサービスを中心としたサービス環境を整えた。

「ICT を活用した社会人としての仕事の経験」の一例を示す。例えば「キャリア形成 2」では、2 年次で履修するゼミの履修エントリーシートを、一般的な就活におけるエントリーシートを模した形式にした上で、下書きと文章校正を Microsoft Word の機能を用いて行い、最終的に Web フォームでエントリーする、というプロセスを経験させた。また「社会力基礎演習 1」では、地域のミニ旅行ツアーの企画プレゼンというプロジェクトをグループで行う中で、Microsoft PowerPoint の使い方を実践的なプレゼンの中で伝えていく、といった内容を体験させている。

このようなコンセプトで科目内容を具体的に検討していたが、詳細検討の段階で大きな問題となったのは、どうしても必要となる本学 ICT 環境の「使い方」を教えるタイミングと、PC に慣れることをどのように伝えるかであった。具体的には PC の初期設定、Google Chrome のインストール、学内 WiFi への接続といった事項がある。これらの点に関しては、入学時のガイダンス期間中に講習回を行うと共に、変則的ではあるがキャリア形成 1・2 の初めの数回で時間を割り当てて、初期設定と使い方を教えることとした。また、キーボード入力に慣れておらず、タッチタイピングができない学生も半数を占めるため、キャリア形成 1・2 を通じてタイピングの練習時間を 10 分ほど設けて実施した。なお、タイピングに関しては最終的なまとめとして、タイピング速度の成長を Microsoft Excel で可視化するというテーマにもつなげる事で、科目本来の趣旨ともつなげるようにした。

## 2.3 新カリキュラムを支える環境の整備

新カリキュラムのコンセプトを実現するため、科目設計と並行して教室環境と ICT 利用環境の整備を行った。限られた予算の中で、教室については 3 教室を改装し、30 人規模のクラス編成でのアクティブラーニングを実現できるよう、移動しやすくグループワーク向けの机・椅子と、プロジェクトか電子黒板を中心とした AV 機器を低コストで整備した。ICT 利用環境については、BYOD のノート PC とクラウドサービスを主体とした環境を急ぎ整備した。

本学では従来、PC リテラシーや IT 系の専門科目については Windows ベースのデスクトップ PC を並べたいわゆる PC 教室で行ってきたが、機器の老朽化に加えて、環境整備方針の陳腐化も加わり、学生にとって使いやすい環境ではなくなっていた。また、2009 年以来 WiFi 環境も整備してきたが、この WiFi インフラはスマートフォンなどの利用を想定したもので、PC をキャンパス全体で使うには難がある状態だった。前述の既設科目の問題点となってい

た、学内で有効に ICT が活用されていない状況は、使いにくい環境にも大きな問題があると考えられた。

ICT 利用環境の改善は、まず 2014 年度入学生からの BYOD によるノート PC 必携化を手始めとして実施した。必要とする学生には斡旋販売も行った。2014 年度は初年次の PC 利用を行う科目は旧カリキュラムのまま、新科目のプロトタイプとして、旧デスクトップ PC 教室から PC を撤去した教室で「コンピュータ活用」を、アクティブラーニング教室として先行整備した 1 教室を活用して「基礎演習」を実施した。

2014 年はこの環境を活用しながら、ICT 利用環境の課題の洗い出しを行った。その結果、本学学生としての標準 ICT 利用サービスの不足と、既設各種システムの ID 管理が統一されていない事が、特に BYOD ノート PC と WiFi を主体とした時に非常にユーザビリティとセキュリティ上の最大の問題であることが分かった。

限られた予算の中で最大限利用者によって使いやすいシステムを実現するため、2014 年度末～2015 年度前半にかけて、次の 3 点の改良を行った。まず、クラウドサービスの大幅な導入を図り、Google Apps for Education<sup>[1]</sup>と Microsoft Office365 を利用できるようにし、特にメールシステムは従来の Yahoo Mail! から Gmail に全面的に機切り替えを行った。LMS としては Google Classroom の活用を始めた。次に、これら新サービスと既存サービスを含めて認証の統合を行い、学生が利用する ICT サービスに関する ID をほぼすべてを新商大 ID で統一して利用できるようにした。最後に、これら環境をなるべく使い易いよう、既存 WiFi 機器の設定変更と再配置を行い、新カリキュラムで想定される利用場所において BYOD の PC が問題なく WiFi を通じたネット接続環境を得られるようにした。これらの改良にあたっては、限られた予算の中で行う必要があったため、ハードウェア投資を極力抑制し、既存機器・システムの有効利用を図った。新規の機器導入は、欠けていた認証統合を中心とした部分について、老朽化した既存ネットワーク機器・サーバ機器の更新を兼ねたシステム更新を行うに留めた。

## 2.4 科目検討と実践の中で見えてきた課題

これらの社会人基礎力プログラムの初年次科目検討と実践の中で見えてきた中の課題が大きく二つある。一つは、デジタルネイティブというよりはスマホネイティブ化しつつある学生にどのような ICT リテラシーを伝えていったらいいのか、という議論である。もう一つは、社会人基礎力とその一部としての ICT リテラシーの成長を、どのように評価したらいいのかという議論である。本稿では以下において、これら二つの課題に関する調査と検証について、アンケートと PROG テストの結果を基に議論する。

## 3. 学生のスマホネイティブ化と PC 離れ

### 3.1 学生の PC への苦手意識に関する観察

科目を実施した中で改めて浮上してきたのは、学生のスマホネイティブ化に伴い、PC 離れ・PC への苦手意識が強くなっているのではないかという疑問である。ICT 活用リテラシー教育を行う中で、PC をどのように位置づけるかについての想定は重要な要素である。新カリキュラムの科目設計時では、ほとんどの学生が PC の基本操作には問題がなくなっているという想定を立てていた。しかし、この想定に揺らぎを感じざるを得ない局面があった。

筆者らは 15 年以上に渡って大学初年次の PC・ICT リテラシー科目に携わっている。その経験上の全くの主観的印象であるが、大学 1 年生の PC 操作に関するリテラシーと意識は、2010 年頃までは向上していたが、その頃をピークとして徐々に下がりつつある印象を受けている。実際に操作スキルが下がっているかどうかはともかく PC 操作に対する苦手意識が徐々に強くなっており、この 1,2 年特にそのような印象を受ける。理由としては、スマートフォンの普及と、家庭環境の中での PC 離れ、情報必修化にともなう勉強としての PC 利用の忌避などが想定される。

このような傾向は、特にスマートフォンとの関係性のなかで PC 利用が避けられつつある印象を受けている。我々としてはスマートフォンも学生には積極的に使いこなしてもらいたいので、特に否定するわけではない。例えば社会人基礎力科目のクラス内の連絡は LINE グループを作っている他、プレゼンテーションやポスター作成に向けた写真撮影などの局面では積極的に科目内で活用もしている。しかし、社会人基礎力という内容を検討すると、知的生産作業に関してはスマートフォンだけでは足りず、PC を使った知的生産に慣れておくのは重要である。

とはいえ実際、例えばキーボードやマウス操作が全くできない学生というのはいないので、全くの PC 操作入門から入る必要はないとはいえ、大別して 2 種類の問題が観察される。一つは 2～3 割の学生は非常に PC が苦手そうであること、もう一つは平均した学生の PC に対する苦手意識の強まりという課題である。

1 つめの課題は非常に PC が苦手な学生層の存在である。これも主観的印象だが、1～3 割の学生は PC 操作経験が薄いためか、利用スキルが非常に拙いという課題である。例えば、以下のような特徴がある。

1. キーボードタイピングが遅い
2. タッチパッド操作が苦手
3. ファイル・フォルダの概念理解と操作スキルが低い
4. 軽微なトラブルに対して自力で対処できない

この系統の学生はノート PC が Microsoft Windows8 になりかなり操作体系が変わったことの影響を強く受けている。タッチパネル付きの PC を大学で斡旋販売しているの

だが、この層の特徴としてタッチパッドやキーボードでの操作が苦手であるため、画面タッチによってスマートフォン的な操作に頼ろうとする傾向が見受けられる。しかし、現実問題として Explorer や Microsoft Office の操作をスマートフォン的なタッチパネル操作だけで行うのは難しく、結局課題が解決できないままとなりがちである。

ファイル・フォルダというコンセプトを全く理解していない学生はいないが、実際の操作は Windows8 で微妙に代わった操作概念に対応できず、混乱している状況が見受けられる。また、Microsoft Office は 2013, 2016 と進むにつれ、クラウドストレージに対応しようとする一方で、なるべくローカル PC のフォルダ・ファイル構造を隠蔽しようとする UI になってきていることもあり、ローカル PC 上のファイルシステム構造を意識してファイル操作を行うことのハードルが微妙に上がりつつある。これらの PC 側の変化に対して、十分な PC 操作経験を持つ学生は自然に対応できるのだが、苦手な層は表面的な変化でつまづいてしまい、ますます苦手意識を強めているように見える。

2 番目の課題は、全体的に平均した場合も「PC が苦手である」という意識が学生の間で強まっているように見えることだ。これは、スマートフォンとの意識上の対比において特に顕著なようで「スマホで慣れていることを PC ではやりにくい」といった形で苦手意識が蓄積され、極力 PC を使わないで作業をこなそうとする PC 離れの傾向がある。

これらの PC を避ける傾向の一方で、印象として上位 2～3 割の学生は、PC・スマートフォン両者を上手く使いこなすという形で ICT 利用全体のスキルが高くなってきている。結果として、学年全体で特に PC 活用スキルの能力差がどんどん広がってしまっていると感じている。

### 3.2 学生の PC に対する意識調査の結果

今後、このような学生に対してどのような ICT 活用教育を行っていくべきなのかを検討するため、アンケート調査を行った結果について次に述べる。

これらの課題について学生の感覚を調べるため、1 年生の秋学期 12 月にキャリア形成 2 の科目内で、1 年生全員に対して ICT サービスの利用状況についてのアンケート調査を行った。以下はその結果について紹介する。回答総数は 263 名で、1 年生全体の 9 割弱から回答が得られた。うち 160 名(60.8%)が商学科、62 名(23.6%)が観光情報学科、41 名(15.6%)が経営情報学科である。

まず、前述の苦手意識に関する質問 2 つに関する設問の回答を示す。一つは、「PC の利用が得意か苦手か、4 段階で選択してください」という設問である。回答は 1(非常に苦手)～4(非常に得意)の 4 段階で選択してもらった。回答結果を図 1 に示す。非常に苦手が 25%、苦手が 37%と、どちらかという苦手意識を持つ学生が全体の 62%と過半

数を占めることが分かる。非常に得意と答えた学生は 6%(15 名)と、かなり少ない。この、非常に苦手と答えている 25%の学生数は、前述の 1 つめの課題である非常に PC 操作が拙いと感じる学生数が 2～3 割であるという、教員から見た主観的感覚と一致する。

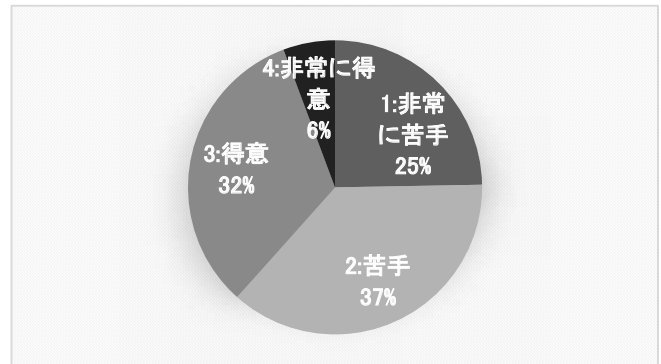


図 1 PC の利用が得意か苦手か

この PC に関する苦手意識は、スマートフォンとの対比を行った次の質問への回答(図 2)ではより明確である。「PC とスマートフォンの利用なら、どちらがより得意か 4 段階で選択して下さい」という設問で、回答選択肢は 1(スマートフォンの方が得意)～4(PC の方が得意)の 4 段階で選択してもらった。回答結果は 1(強くスマートフォン寄り)だけで 54%と過半数を占め、2(比較的スマートフォン寄り)の 26%を加えると、全体の 80%が PC よりスマートフォンが得意と答えている。2 番目の課題としてあげた、平均した PC に対する苦手意識の強まりは、このようなスマートフォンとの対比関係が成立する場合に非常にはっきりしていることが分かった。

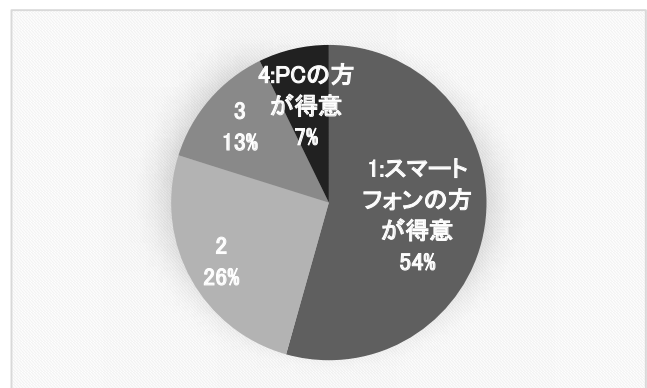


図 2 PC とスマートフォンの利用ならどちらが得意か

一般的な利用だけでなく、入力手段についても調査してみた。次に示すのは「文章を入力するときに、どの入力方法が一番速いと感じているか選択して下さい」という設問への回答である。回答選択肢は、1.スマートフォン入力、2. キーボード入力、3.キーボード・スマートフォン入力が同程度、4.いわゆるガラケーのテンキー入力、5.わからない・

その他、の5択とした。回答結果は、図3に示すように、1のスマートフォンが約半数を占め、次に2のキーボード入力が28%というものであった。なお、このアンケートは12月に実施しているため、キャリア形成1・2の科目内で少なくとも8ヶ月程度はタイピング練習を週に1度は行った後の結果であり、これらの練習を行わなかった場合、さらにスマートフォン寄りの回答が寄せられる可能性があることに注意が必要である。この回答から分かるように、文字入力デバイスとしてのPCキーボードの優位性は、スマホネイティブ世代はあまり感じていないか、かなりの練習が必要となることがわかる。

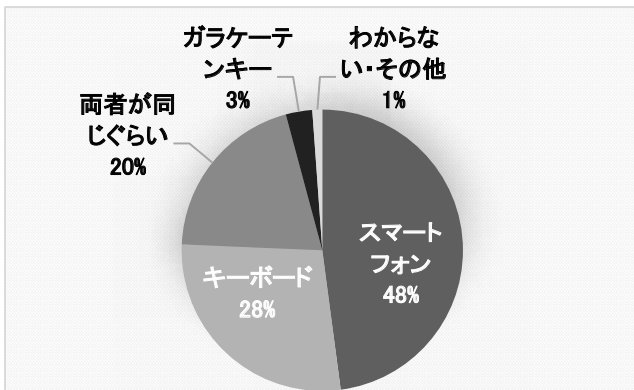


図3 文章を入力するときの最速入力方法

このように、特に苦手な層に限らず、平均してPCはスマートフォンとの対比によって避けられる傾向があることが、教員の主観的観察を裏付けるような形でアンケート調査から分かった。

このようなPCに対する苦手意識に影響を与える因子を調べるため、他の要素との関係を調べてみた。まず、高校における情報教育の与える影響を見るため「通っていた高校は、コンピュータ・情報教育に力を入れていましたか?」という質問を行った。選択肢は5段階とし、1:全く力を入れていなかった/コンピュータ・情報の授業がなかった、2:あまり力を入れていなかった、3:どちらとも言えない、4:比較的力を入れていた、5:非常に力を入れていた、の選択肢から選んでもらった。これらの回答結果を図4に示す。

図1に示したPCへの苦手意識と、図4に示した高校の情報教育との関係を図5に示す。図5から分かるように、苦手意識は情報教育に力が入っていた高校の出身学生ほど薄れ、より得意に感じていることが分かった。なお、学生が自身の出身高校の教育内容を自己評価していることによるバイアスがかかっている点は差し引いて考えるべきである。この結果から、高校での情報教育がPCへの意識に対して大学初年次においては有意な影響を与えていることがわかる。

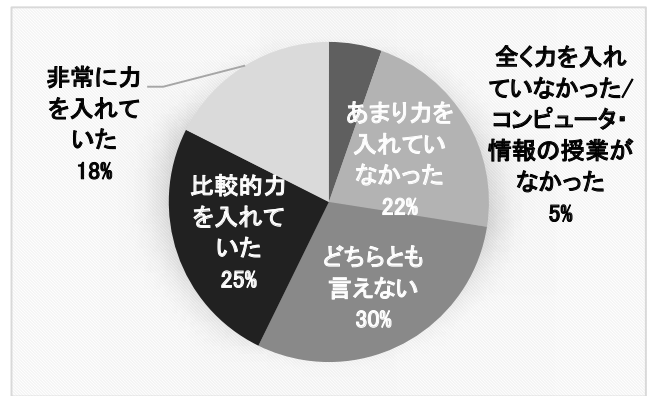


図4 高校は情報教育に力を入れていたか

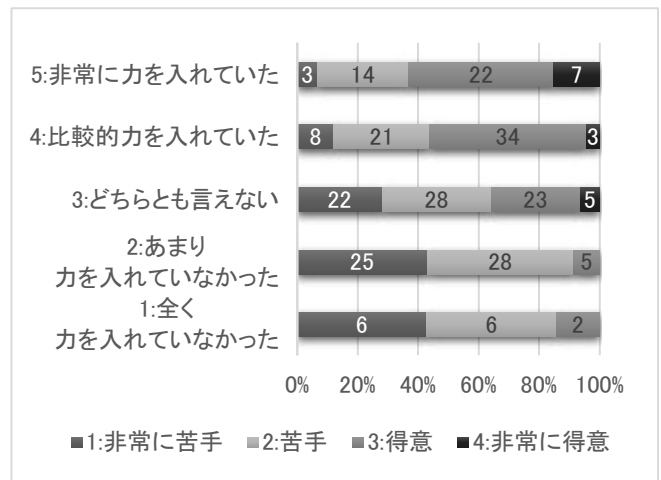


図5 PCへの苦手意識と高校の情報教育との関係

#### 4. 初年次科目とPROGテストの関係

横浜商科大学では社会人基礎力プログラムを受講する学生のジェネリックスキルの獲得状況を把握するため、2014年度から学校法人河合塾と株式会社リアセックが開発したPROG (Progress Report On Generic Skills) テストを留学生を1年生に受講させている。PROGテストではジェネリックスキルを、知識を活用して問題解決する力である「リテラシー」と取り巻く環境に実践的に対処する力である「コンピテンシー」の二側面に分解し、それぞれ客観的基準から定量的(総合ランクは7ランク)評価を行うものである。2015年度は前期「キャリア形成1」の10クラスのそれぞれの第4週の授業において実施した。回答者数は欠席者と留学生を除く303名である。本節ではPROGテストの結果と社会人基礎力養成を目的とした初年次必修科目である「社会人基礎力1」と「キャリア形成1」の成績などとの関係を分析する。ここで注意しなければならないのは1年生前期の早い段階でPROGテストを実施していることから、大学教育の結果としてPROGの値がどう変化したのかと

いう分析ではなく、PROG で評価されるリテラシーとコンピテンシーを初期属性として持つ学生の成績分布の違いを見ていることである。表 2 には 1 年次前期の諸成績データに加えて、キャリア形成 1 の毎週の授業で計測したタイピング速度の最高値を示した。

表 2 1 年次前期基本データ(2015)

系列名	範囲	平均値	標準偏差
GPA	0~4	2.01	0.920
修得単位数	0~28	17.78	5.184
社会力基礎演習 1 成績	0~100	82.38	16.659
キャリア形成 1 成績	0~100	80.46	15.136
タイピング速度	57~449	180.85	68.630
PROG リテラシーランク	1~7	3.55	1.630
PROG コンピテンシーランク	1~7	3.24	1.611

n=303

表 3 相関行列

	GPA	単位数	社会力1	キャリア1	タイピング	リテラシー	コンピテンシー
GPA	1.000						
単位数	.811 **	1.000					
社会力1成績	.667 **	.722 **	1.000				
キャリア1成績	.663 **	.651 **	.706 **	1.000			
タイピング速度	.454 **	.252 **	.249 **	.409 **	1.000		
リテラシー	.410 **	.167 **	.092	.116 *	.299 **	1.000	
コンピテンシー	-.175 **	-.078	-.073	-.047	-.046	-.229 **	1.000

\*\*  $p < .01$ , \*  $p < .05$ , †  $p < .10$

表 3 の相関行列からは GPA と PROG テストのリテラシー総合ランクの間には有意に正の相関が、コンピテンシー総合ランクとは弱い負の相関があることが分かった。山本(2014)が「GPA と PROG テストのリテラシーランクに相関が全くありません」と述べているのとは整合的な結果ではなかった。成績ではないが PROG の得点と入試偏差値を比較した成田(2014)の分析では、リテラシーのスコアと偏差値については明確な正の相関が見られ、一方でコンピテンシーと入学偏差値の相関はリテラシーほどには見られないとのことであった。つまりジェネリックスキルにおいてリテラシーの側面とは近似的に知識量を表し、コンピテンシーは実践力を表しているものと考えられるだろう。

ところがジェネリックスキルの育成を目指している初年次 2 科目の成績との関連ではリテラシー、コンピテンシーともにほぼ無相関であった。これは二つの解釈が可能である。第一に本学の初年次 2 科目で目指すジェネリックスキルとその授業内容が、PROG で測定されるものと相違があることである。PROG テストにおいてリテラシー、コンピテンシーを構成する各小項目と 2 科目の成績の相関を見ても有意なものはない。しかしながら表 1 に示したような種々のグループワークやプロジェクトを活用した授業内容がジェネリックスキルとまったく関連がないとはいささ

か考え難い。

そこで第二に考えられるのが授業設計と成績評価に原因があることである。さまざまな課題に学生は挑戦しているが、必ずしもどの課題が PROG で規定されているジェネリックスキルのどの部分を対象にしたものかは明確に関連づけがなされていない。地域のミニ旅行ツアーを企画することはジェネリックスキルと関連があるだろうという想定の下に授業内容に組み込まれているが、それが PROG に示されるどんな力を伸ばすことに繋がるかはまだ明確になっていないのである。ここで参考になるのが宮内・杉田(2015)が産業能率大学の初年次ゼミの設計において「第何回の講義はジェネリックスキルの〇〇力を養成するといったことをシラバスに明記」することにしたと述べている点である。つまり授業を通じて PROG におけるジェネリックスキルの向上を目指すためには、授業設計の段階からターゲットを明確にする必要があるのである。

また本学の初年次 2 科目の成績評価では厳密な採点ルールを定めることが残念ながらまだできておらず、成績付けはクラスを担当する教員に任せられている。基本的な成績評価は出欠状況、課題提出物のクオリティ、教員が観察する各回の学生の受講態度の 3 点に基づいて行われている。しかしながらグループワークの評価に顕著であるが、共同で製作された課題提出物を見ても、教員にはグループメンバーの個々の学生がジェネリックスキルをいかに活用したかは分からない。教室内のアクティビティの観察だけは授業外学習の様子は当然分らず、結果として教員は提出物の出来不出来を中心に成績評価をせざるを得なくなっている。特に PROG のコンピテンシーと成績に相関がないのはこのことが原因だと考えられる。こうしたことを防ぐためには、一つ一つの課題についてジェネリックスキルをベースにした評価ルーブリックを作成することが鍵となる。

## 5. まとめと今後の課題

以上、本稿では 2015 年カリキュラムにおける横浜商科大学の社会人基礎力プログラムの科目群、社会力基礎演習 1・2、キャリア形成 1・2 について、特に ICT リテラシー教育との関係性においてその取り組み内容を紹介してきた。学生へのアンケート調査と教員による観察から、PC への苦手意識というテーマを中心としたスマホネイティブ世代の学生への ICT リテラシー教育のあり方について調査結果を紹介した。また、社会人基礎力とその一部としての ICT リテラシーの成長の評価に関する議論を述べた。また当該 2 科目と PROG の関係についても分析した。

特に本学のような社会科学系単科大学であり、全入に近く、研究者養成というよりは職業人育成を主目的とした大学では、社会人基礎力養成とその一部としての ICT リテラシーの育成は非常に重要な課題である。この 2 年間の

取り組みから、知的生産ツールとしては今後も PC の重要性は続くとする、スマホベースの情報消費的 ICT 利用から、スマホと PC を組み合わせた情報生産的 ICT 利用へのシフトを促す ICT リテラシー教育をどのようにデザインしていくかが、今後大きな課題となると感じている。

この際、3章で述べたようなスマホネイティブ世代の PC への苦手意識は今後より大きな課題となる可能性がある。家庭における全体的なスマホシフトと PC 離れが進むことで、今後学生が PC に触れる機会が減ってしまう可能性もある。実際、学生の状況をインタビューしていると、かつて Windows XP 期に導入された家庭用 PC の多くが使われなくなる一方で、その更新は行われないうまま、家庭に一台も PC が存在しない状況も増えつつあるようだ。保護者の職業上・趣味上の目的では、家庭には PC がなくなりつつあると言える。家庭でのタブレットの普及は一部に留まっており、PC もタブレットもなく、ICT 利用環境はスマホのみ、という状況は今後増えるのではないだろうか。だとすると、今後小学校～高校までの ICT リテラシー教育、特に PC による情報生産的リテラシーの育成は、図 5 に示されている現状以上に影響を与える可能性があるが、現在の日本全体の状況を見ていると、この改善は非常に遅い。だとすると、今後、ある種のリメディアル教育としての PC ベースの ICT リテラシー教育が、大学初年次への重い課題としてのしかかってくる可能性が強いのではないだろうか。

**謝辞** 本研究は、横浜商科大学学術研究会の 2014 年度グループ研究助成の交付を受けて遂行することができた。同研究会並びに社会力基礎演習・キャリア形成の担当教員、学生 SA の皆様に感謝する。

## 参考文献

- [1] “Google Apps for Education, Google”, <https://www.google.com/intx/ja/enterprise/apps/education/>
- [2] 遠山緑生他：クラウドサービスと BYOD による「コンピュータ教室」を廃した ICT 教育環境, 私立大学情報教育協会平成 24 年度教育改革 ICT 戦略大会 (2012).
- [3] 遠山緑生他：デジタルネイティブ世代に対する ICT リテラシー教育科目に関する考察, 嘉悦大学研究論集 54(2), 67-88 (2012).
- [4] 成田秀夫: エビデンスに基づいた大学教育の再構築に向けて—ジェネリックスキルを含めた学修成果の多面的評価—, 情報知識学会誌 24(4), 393-403 (2014).
- [5] 宮内ミナミ・杉田一真: PROG 活用による初年次ゼミ改革, PROG セミナー報告書[2014 年度], 河合塾・リアセック, 77-81 (2015).
- [6] 山本啓一: 大学生の学ぶ意識を引き出すジェネリックスキルの育成と評価, PROG セミナー報告書[2013 年度], 河合塾・リアセック, 77-81 (2014).