

文学部の学生を対象とした情報教育の授業実践

橋本 恵子*・林 徳治

The Practice of "Information Education" for Students at the Faculty of Literature

HASHIMOTO Keiko, HAYASHI Tokuji

(Received February 10, 2005)

キーワード：情報教育、授業実践、情報表現力、マルチメディア表現、コンテスト

1. はじめに

数年前の文学部の学生に比べ、最近の学生は情報機器に対する親和性が高く、情報に対する意識や態度が、これまでとは明らかに変化しているという印象を受ける。筆者（橋本）は、情報教育¹、日本語表現、情報メディア関連の学部授業を通して、これからの文学部の学生に対する情報教育の在り方について実証研究を進めてきた。

本稿では、筆者（橋本）が担当する授業のうち、筑紫女学園大学文学部の「情報コミュニケーション」を取り上げ、文学部の学生の情報表現力の向上を目指した実践として、コンピュータを利用した日本語表現活動と、授業に導入した「日本語表現コンテスト」に関する5年間の取り組みについて報告並びに考察を加えた。

文学部における情報教育は、専門科目との連携の難しさから、上位学年での展開が模索されてきた。学生の意欲を高めるためにも、一般情報教育とその後の各科専門教育科目との継続性や発展性を十分に考慮した授業が実践されることが重要である。情報教育を受けたことが、文学部での4年間の勉強にいかに関与するかを学生が実感できるような授業を開発する必要があるとの観点から、文学部の専門科目として「情報コミュニケーション」が開講された。また、従来開講されていた「日本語表現法」（今年度よりカリキュラムの改変に伴い「日本語表現演習」と名称変更）においても、3週に1度はコンピュータ実習室を利用した演習を加える等の工夫を試みた。これらの科目においては、コンピュータを表現手段の一つとして捉え、創作活動に積極的に活用することで、知識や情報を獲得することだけでなく、表現力や創作力を豊かにすることや、思考の過程を確認することができた。

2. 筑紫女学園大学における情報教育の現状

筑紫女学園大学では、平成11（1999）年度より文学部全学科の1年生を対象に、必修で情報教育を行っている。1年生前期に開講される「情報処理基礎演習」は週2コマの必修科目であり、1年生後期に開講される「情報処理応用演習²」は週2コマの選択必修科目であるが、ほとんどの学生が履修しており、情報教育関連科目に対する学生の関心の高さ

* 純真女子短期大学

がうかがえる。

「情報処理基礎演習／応用演習」の授業内容は、文書処理、表計算、電子メール、World Wide Web(WWW)等インターネット上で利用できるサービスの有効活用、情報倫理、マルチメディアの活用、プレゼンテーション、Webページ制作・運営等の演習である。ハードやソフトの基本操作を中心として、情報科学の基礎、コンピュータの社会的意義の理解等が内容として含まれる。さらに具体的な課題状況の中で、コンピュータ等を利用して、情報の収集や利用の仕方を学ぶ情報活用能力の育成に比重を置いたものであることを強調したい。情報活用能力をコンピュータの操作方法に矮小化せず、コンテンツ重視というコンセプトで情報教育を展開することにより、創造性を持った発信型のコミュニケーション力を身に付けた学生を育成することができる。

しかし、1年時に履修可能な情報教育関連科目が充実しているのに対して、2年生以降に履修すべき情報教育科目は、これまで整備されていなかった。そのため、文学部の学生は、「就職したら必要になる」という理由でしか情報教育を捉えきれず、文学部の学生の4年間の学生生活や研究活動のために、情報教育や情報技術がどのように役立つのかを実感できる機会が少ない状況であった。

在学中に継続して情報教育を受講することを希望する学生がいるだけに、論文作成時の情報収集や整理・分析にコンピュータやネットワーク、マルチメディア等の情報技術をいかに活用することができるのか、また表現手法の一つとしてコンピュータを利用することの可能性について、学生に提示していくことが重要ではないだろうか。

学生の意欲を高めるためにも、一般情報教育とその後の各科専門教育科目との継続性や発展性を十分に考慮した授業が行われることが重要である。例えば、文学や語学に関する書誌・デジタル情報の収集ができるようにすることや、情報社会が文学・語学に与える影響について考えること等も検討に値するであろう。このような状況の中で、筆者らは次のような目的意識を強く持つようになった。

- ①一般情報教育と文学部の各科専門教育科目との連携
- ②情報教育を受けたことが、文学部での4年間の勉強にいかに役立つのかを学生に実感させられる授業の展開
- ③日本語表現法等の表現力の向上をめざした授業との連携
- ④コンピュータを表現手段の一つとして捉え、創作活動に活用することで、学生の日本語表現力を向上
- ⑤自己表現が苦手な学生に表現する場を創出
- ⑥学習意欲・表現意欲を向上

そこで、5年前から、新たに「日本語表現法」(2年生対象)、「情報コミュニケーション」(3年生対象)の科目を新設し、それらの科目において、「日本語表現力の育成を目指した文学部の学生のための情報教育」をめざすこととした。そして、コンピュータを利用した表現活動と日本語表現コンテストの実施を企図したのである。

3. 授業環境

授業環境は表1の通りである。

表1 授業環境

関連授業科目名	日本語表現法Ⅰ（今年度より日本語表現演習と科目名変更）、情報コミュニケーションⅠ
学部・学科名	筑紫女学園大学文学部日本語・日本文学科、英語学科、アジア文化学科
単位数	2単位
対象人数	日本語表現法は120名（40名×3クラス）、情報コミュニケーションは60名（30名×2クラス）
授業形態	演習＋講義／選択科目／2年次前期・3年次前期／週1回／1年次に情報処理基礎演習・情報処理応用演習を履修済
使用した情報教育機器の種類とシステムの規模	Windowsパソコン65台、ファイルサーバ（Windows NT）、インターネット、イントラネット環境、ネットワークプリンタ、イメージスキャナ、デジタルカメラ、デジタルビデオカメラ、コミュニティーサーバー（Net-Commons TM ）
利用環境	コンピュータ演習室、一人一台使用
CP演習室の利用頻度	日本語表現法については3週に1回、情報コミュニケーションについては毎週／自習時間
使用ソフト	Microsoft Word・Excel・PowerPoint・Publisher, FrontPage Express, Internet Explorer, Pixia, ペイント, Easy Toon, Animation GIF Maker, Dream Weaver, Fire Works, Front Page Express, Windows Movie Maker, Sakura, WordFreq, メーカー、圧縮・解凍ソフト、Vix, PhotoEditor, PhotoShop, Illustrator, InDesign その他

実習では、Windowsムービーメーカー等のメーカー製ソフトウェアや、個人や企業が作成したソフトウェアを無償で提供しているもの等を利用した。これは、学生が自宅でも十分に準備できる環境で作品作りを行わせたいとの配慮によるものである。昨年度（平成15・2003）までは、デジタルビデオ作品の制作に、Adobe Premiereを利用していたが、インストールされているコンピュータ実習室及びパソコンの台数に制限があったため、自習時間に自由にソフトを利用することができない等の問題が生じた。なお、アニメーションの作成にWindows用動画作成フリーソフトである「Easy Toon」や「Animation GIF Maker」、ビデオ編集には「Windows Movie Maker」、画像処理には「Pixia」、文章中の単語の出現分布の解析に、文章構造可視化ソフトである「WordFreq^{IV}」等を利用した。Webページの作成については、各種Webページ作成ソフトの中から、学生が最も利用しやすいと感じたソフトを学生自らに選ばせて、作成させるようにした。

これまで大学等において実施されてきた一般学生を対象とした情報教育は、情報機器の操作技術の習得を主とした「操作技能型」が多かった。つまりコンピュータリテラシー教育が主流であり、入門的な役割を担うものとして捉えられてきた。十数年間続いてきたこの状況は、文部科学省による学習指導要領の改訂（2002年度から小中学校で、さらに2003年度から高等学校で）に対応した情報教育の開始によって、大幅な変更を余儀なくされている。なぜなら、これまで大学等で実施されてきた基礎的内容が、平成18（2006）年度に入学してくる学生にとっては既習となるからである。

大学審議会において「課題探究能力育成」が、今後の授業の中心となると指摘されているように、これからの情報教育も、操作技術の習得を前提として、それを課題探究

の過程に活用する「課題探究型」、「コンテンツ主導型」の方向に移行すべきであると考え
る。

4. コンピュータを利用した日本語表現活動

「表現」とは、自己の内面的で主観的なものを、外部に表出することである。そのため、
他者に対してありのままの自分をさらけ出すことにためらいを覚える学生は、胸中の思い
を文章で表現したり、人前で話したりすることに強い苦手意識を持つ傾向がある。

そこで、これらの学生に対して「コンピュータ親和度」を調査した所、次の点が明らか
となった。①学生はコンピュータを「コミュニケーション・メディア」として捉え、自己
表出・自己表現に利用したがつていること、②コンピュータに対してかなり高い親和性が
示されたこと、等である。

上記の結果を受け、筆者(橋本)は、コンピュータを介した自己との対話を通して、擬似
的に自己呈示を体験させるため、コンピュータを利用した日本語表現活動を展開した^v。
これにより、学生の表現意欲が向上し、学生自らが主体的に取り組んだ日本語表現活動の
結果は、ストーリー性及び独創性が高まる等、日本語表現力の向上にもつながった。なお、
ここでいう日本語表現力とは、①日本語で認識したり、思考したり、表現したりすること、
②話を広げたり深めたりしながら連続させていくこと、③頭の中に内在する事柄を意識化
し、ストーリー化して外部へ表出することを指す。

5. 学生の主体的参加を促す授業実践 (コンテストの導入)

学生に、目的意識や相手意識を明確に持たせる必要性から、自己表現の場として授業と
連携した「日本語表現コンテスト」を5年前から実施してきた。コンテストは、「音声表
現部門」、「文字表現部門」、「マルチメディア表現部門」の3部門からなる。コンテストの
導入によって、学生たちは、より主体的・意欲的に自己表現を実践、創造的な作品を制作
することが可能となった。また作品の審査にも学生自身があたることにより、他学生の作
品を鑑賞する(読む・聞く)過程を通して、自身の表現力を内省させることができた。

さらに優秀作品集(図1参照)の編集・出版・展示の企画(図2参照)も学生が実施し
ているため、完成した作品の相互評価も熱心に行われ、より一層表現意欲が高まった。自
ら表現する行為と、相手からの働き返しによって、単なる情報の発信に留まらず、「お互
いに分かり合う」という行為も生まれてきた。



図1 優秀作品集

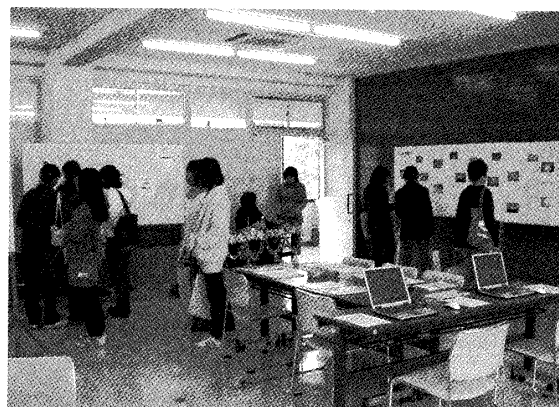


図2 優秀作品展示会

6. 日本語表現コンテスト「マルチメディア表現部門」の取り組みについて

マルチメディア表現部門では、作品制作にあたり、テーマや形式（Web、動画、静止画等）、作品サイズ、ページ数等を問わず、自由に制作を行わせた。ただし、制作上の条件として次の2点を明示した。

- ①コンピュータを利用して作品を制作すること
- ②文章による表現だけでなく、必ずオリジナルの絵や写真、図等を用いた作品とすること

マルチメディア表現部門の学生の作品には概ね次のような特徴が認められた。まず、質的な特徴としては、①ストーリー性の向上、②独創性（模倣によらず、自分の考えでこれまでにないものを作り出すこと）の向上、である。また、量的な特徴として、①ボリュームの増加、②感情や情趣表現の増加（心中の観念等心理状態・表象）、等が認められた。

自分の中にある感情・情趣を、他の人に伝えるには色々な表現方法があるだろう。文章だけでなく、図や写真、イラスト等種々の表現方法と接し、それらの分析を通して自らの表現の幅を広げることが可能となる。

またコンピュータという媒体によって、形としてははっきりと現れていない心中の観念等を形象化することが促進され、ひいては日本語による表現能力をも高める結果を誘発したと考えられる。

7. コンテストの審査・評価

日本語表現コンテストの審査は、各部門の履修学生及び作品の応募学生によってなされる。それぞれが自部門の審査を担当し、各部門から優秀作品を選出する。従って、3部門が互いに競い合うものではない。

マルチメディア表現部門の優秀作品としての評価基準は次の4点である。①見る人の興味を引く工夫がされているか（色の使い方、文字の大きさ、図や文字の構成や使い方、視覚的な面）、②ストーリーが上手に組み立てられているか（文章表現、日本語による表現性、内容面での充実）、③独創的であるか（著作権の侵害等はないか、模倣によらず自分の考えでこれまでにないものを作り出しているか）、④画像表現と文章表現とが相互に響き合う内容となっているか（内容的な面と視覚的な面とを総合的に評価）。

これらの基準により選ばれた優秀作品の内、学生から高い評価を受けた作品を図3、図4、図5に提示する。

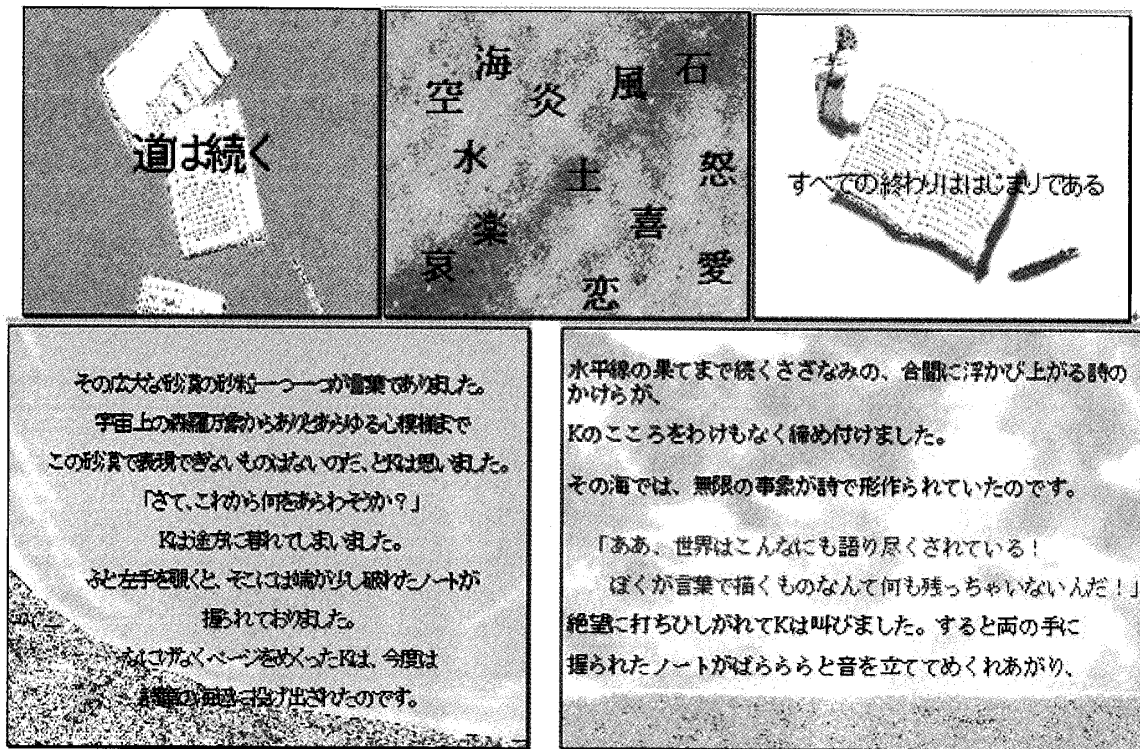


図3 学生の作品例「道は続く」



図4 学生の作品例「屑星玫瑰星」

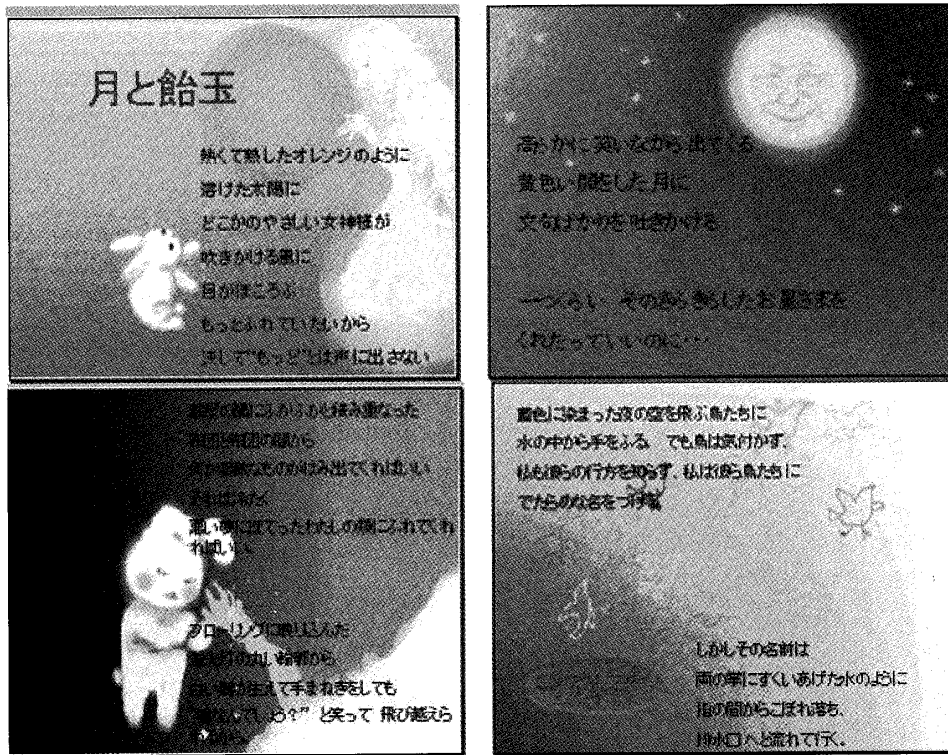


図5 学生の作品例「月と飴玉」

8. 授業における実践事例

(1) 授業の経過

以下は、「情報コミュニケーション」の授業内容と、授業と並行して行った日本語表現コンテストの経過をまとめたものである。

月日	講義・演習	日本語表現コンテスト「作品」制作プロセス
4/15	オリエンテーション	日本語表現コンテストの説明、募集要項配布、昨年度優秀作品集の配布、「マルチメディア表現部門」の位置づけ、これまでの応募作品、優秀作品の提示、編集委員募集
4/22	デジタル国文学、情報の探索・整理・表現	
4/29	コミュニケーションについて 日本語コミュニケーションとは One Way Game、図形カード並べ、傾聴訓練等	コミュニティサーバーNet-Commonsによる 情報提供、掲示板による情報交換
5/6	ビジュアルコミュニケーションについて 言語表現と視覚表現	
5/20	表計算ソフトを使ってゲームを作成（関数、マクロ）	企画書提出、作品制作開始
5/27	アニメーションの作成と物語作り・Webページ モンタージュ理論について	
6/3	情報の表現・編集、プレゼンテーションソフトを 利用してストーリーを作り発表	応募用紙をNet-Commons上に掲載、各学生に メールにて配信 (作品タイトル、テーマ、制作所要時間、利用 ソフト・機器、作品の概要、制作のきっかけ、 苦勞・注目点)
6/10	CMC (Computer Mediated Communication) USB Video Camera、デジタルカメラ、デジタ ルビデオ、イメージスキャナ、Net Meeting	
6/17	ポストイット編集術 自分なりに物事を捉える、様々なメディアの種類 と特性について	
6/24	メディアの言語化	
7/1	ムービーメーカー（昨年度はAdobe Premiere利 用）によるビデオ作品の作成・発表	
7/8		

7/15	強制連結法による論理的思考力の向上	作品提出、応募用紙の提出
7/22	作品審査会→審査用紙の配布、学生による相互評価 →優秀作品の決定	自分の作品についてのページを各自のHP上に掲載、Net-Commonsに作品に関する記事を投稿
7/30		日本語表現コンテスト優秀作品集編集会議 優秀作品集とCD-ROM、ビデオの制作
10/初 10/末		印刷会社へ原稿提出→校正 優秀作品集完成
11/初		学園祭にて優秀作品展示会の実施

(2) 授業実践

以下に授業における実践事例について述べる。

【実践例1】

(課題) イメージ・ライティング (1枚の写真から見えること)

1枚の写真を観察し、連想される単語を書き出してみる。続いて、その1枚の写真を基に、「観察文」を書く。できるだけ見たまま、感じたままを書いてみる。写真を見ることで知り得たことやそこから連想されること、類推されること等を文章化する。

図6は、上記の実践を基にしてWebページとしてまとめた学生の作品である。

なお、イメージ・ライティングとは、絵や図、映像等の画像イメージを基にして、そこから連想される事柄、印象等を文章化していくことを指す。応用的に、心に浮かんだ映像、表象、イメージ等を、文章化していてもよい。

絵や図形、写真等を、ことばだけで他者に説明したり、その説明を聞いた他者が、ことばによる説明から、絵や図、写真を再現したりするといった実践は、このイメージ・ライティングには含まない。なぜなら、単に図形をことばで説明するだけでは、創造的な表現とはいえないからである。

「イメージ」の辞書的な意味は、「印象、名声、人望、概念、観念 (concept idea)、(心に浮かんだ) 映像、表象、イメージ、心像」である (『日本国語大辞典』)。

学生自らがデジタルカメラで撮影した写真を基に、そこから連想したことを、詩的な響きを漂わせながら短い文章で綴っている。作者の学生は、「電車の窓から見える外の景色をぼんやりと眺めながら、ある想いやある考えが時折、ふっと浮か

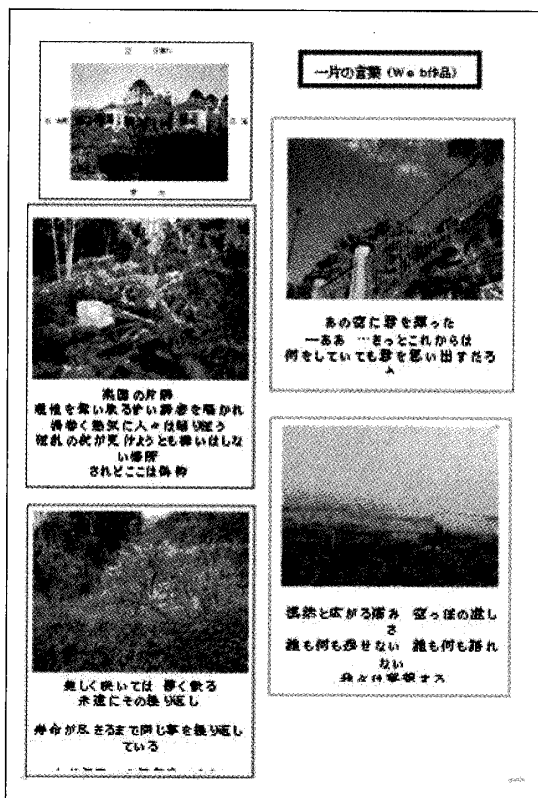


図6 イメージ・ライティングの
学生作品例

んでは消えていた。それがこの作品を作るきっかけになった。」とコメントしている。文章表現だけでは、自分の想いを適切に表現し尽くせない場合、オリジナルの写真、自筆のイラスト、自作のアニメーションや動画等でまず表現してみることも効果的である。視覚に訴える作品をまず作り、それを文字化していくことで、文章表現とイメージとが効果的に響き合う作品とすることができる。

【実践例 2】

(課題) アニメーションの作成と物語作り

フリーソフトのEasyToon (モノクロアニメーション) または、Animation GIF Maker (カラーアニメーション) を利用してアニメーションを作成し、完成したアニメーションに文章をつけ、物語化する。完成ファイルは、HTML形式もしくはプレゼンテーションソフト形式のいずれかとする。



図7 アニメーションの学生作品例1

図7はEasyToonを利用して作成されたモノクロアニメーションであり、羽ばたく蝶に詩をつけたものである。細かい動きを作るためにEasyToonのページは34枚にもなっている。作者によれば、「詩の中にある羽ばたくは、頑張ること、前進すること。頑張り、前進するためには、自分を休めることも時には必要である。そうでなければどんなことも続かない、ということを表したかった。」という。「蝶が枝に止まる時と、枝から飛び立つ時の動きに特に注目してほしい。」



図8 アニメーションの学生作品例2

図8は、Animation Gif Makerを使って作成したカラーアニメーションである。作品タイトルは、「笑顔」である。アニメーションの基になるGIF画像が109枚にも上る大作である。「私たちは普段いろいろな表情をしている。しかし、思い切り泣いたり、笑ったりしているだろうか。泣くことや怒ること、そして笑うこと。出来ていそうで、出来ていないように思う。たまには思いっきり泣いて、怒って、笑ってみよう。」このような学生の気持ちが込められた作品である。

【実践例3】 絵ことば

(課題) 好きなことば、心に響くことばを画像と文章で表現する。

- ・辞書から、好きなことば、心に響くことばを一つ選ぶ
- ・そのことばをテーマに写真を撮る
※イラストを自分で描いても可 (jpegファイル)
- ・そのことばの意味を辞書から書き写し、それに続けて、そのことばと写真から連想される事柄等を自由に文章化してみる。
- ・ワープロソフト等を使って、写真と文章を合成する

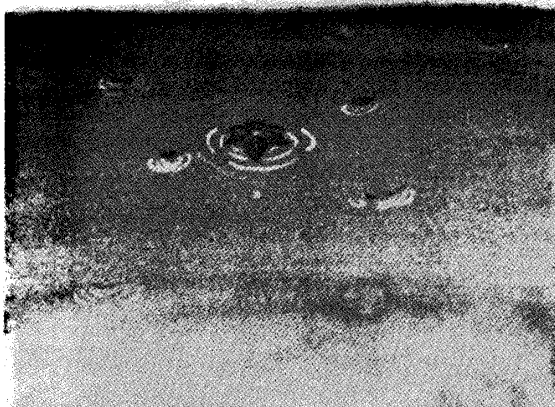
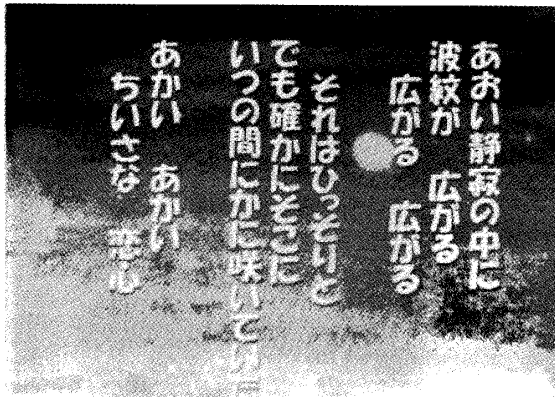


図9 学生の作品例「恋心」

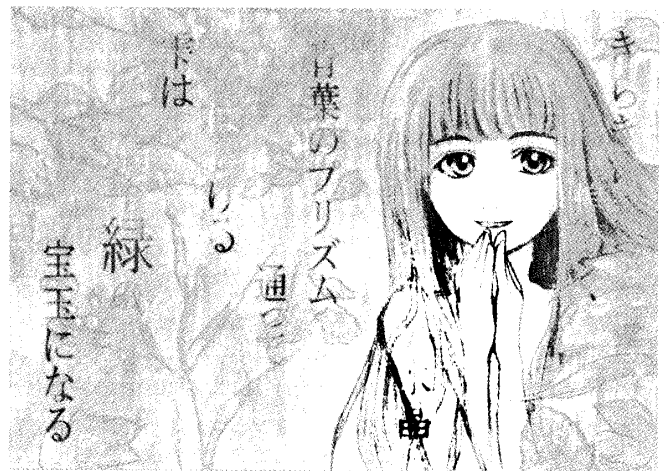


図10 学生の作品例「翠雨」

図9は「恋心」、図10は「翠雨(すいう)」という学生の作品である。

図10は、「翠雨(草木の青葉に降りかかる雨。緑雨；日本国語大辞典)、(青葉に降りかかる雨。緑の黒髪に掛かる水滴；漢語林)」という言葉から連想されるイラストをフリー画像ソフト pixia で作り、そのイラストを基にして詩を創作したものである。

【実践例4】

(課題) クリエイティブ・ライティング (共同で物語の創作)

各グループに分かれ、10枚前後の絵カード(教員が予め用意)を使って、共同で即興の物語を創作する。絵カードは裏返しに机の上に置き、各自、順番に1枚ずつ捲っていきながら、そのカードに描かれたイラストを基に話を創る。その際できるだけ前の人を作った内容に関連をもたせて、次の展開を考えるように指導するとよい。

最後のカードまで話を作ることができたら、プレゼンテーションソフトを使って、それぞれスライドに各グループで創った物語を文字入力していく。最後にそのスライドを使って、グループごとに自分たちの創った物語を、スライドを利用しながらクラス内で発表する。

各グループで利用するカードは、同じ絵カードであるが、カードの順番はそれぞれのグループによって異なるため、物語はグループ毎に異なった展開となる。同じ材料を使っても、スライドの配置の仕方ですべて異なる作品となることを体験することができる。編集によって最大限の効果を出すことも、またその逆もあるということに気づかせることができる。これにより文章の順序・運び方等の構成の重要性にも気づかせることができる。

【実践例5】

(課題) ムービーメーカーを使ってビデオ作品を作る。

数枚の写真データを準備(教員が用意)し、それぞれの写真にタイトルをつけてみる(写真を言語化)。その後、それぞれの写真を並べ替え、ストーリーを作成する。

パソコンに写真データを読み込み、ムービーメーカーを使って動画作品として完成される。テロップやBGM、ナレーションの追加、画面切り替え(トランジション)や特殊効果をつける等の編集作業を行う。

作品完成後は、クラス内で試写会を催す。

また、試写会終了後、自分の作品についてのレポートをNet-Commonsに提出する(図11参照)。レポート内容は、「どのようなストーリー展開なのか」、「作成時に特に凝った点、自分の作品の特徴等について」、「その他気づいたこと」「ビデオ編集を行ってみた感想」等である。また、それぞれの学生の作品に対する感想や良かった点・改善点等を学生相互に評価させる。

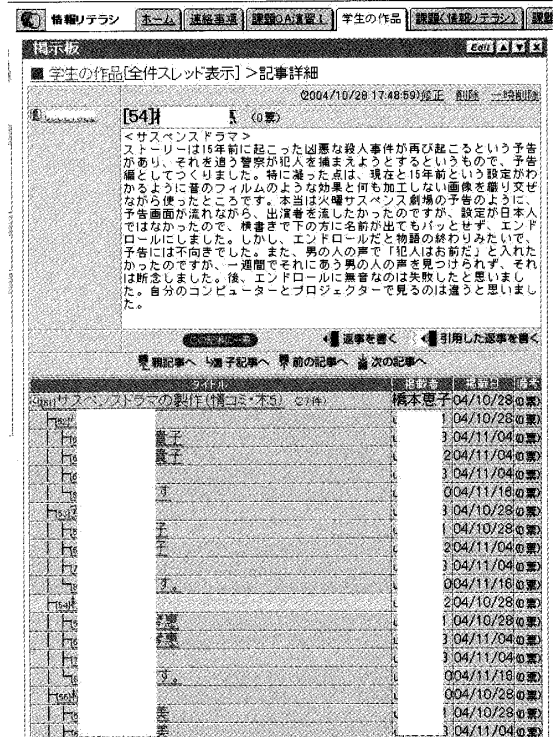


図11 Net-Commonsの掲示板機能

【実践例6】

(課題) 表計算ソフトExcelを使ってゲームを作成する。

表計算ソフトの様々な関数を利用して、「心理テスト」「漢字クイズ」等を作る。マクロ機能も利用してみよう。(図12参照)

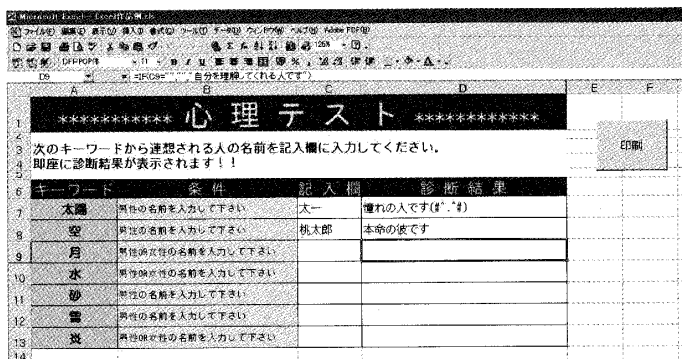


図12 学生の心理テスト作品例

「キーワード」の列にある単語から連想される名前を「記入欄」に入力し、**Enter** キーを押すと、即座に「診断結果」が表示されるというゲームである。

「診断結果」の列には、IF関数が入力されている。

また、診断結果を印刷しやすいよう

に、マクロを作成し、フォームボタンにマクロを登録している。

9. 学生による授業評価

学生たちはこのような授業実践を次のように捉えている。平成16（2004）年度前期末に記述式のアンケート調査を行った結果（「日本語表現コンテスト マルチメディア表現部門への参加について」と、学生による授業評価の自由記述欄に記入された意見を以下に示す。

(O.M) 日本語表現コンテストへの参加は、良い経験になった。コンテストの作品を作ることによって、パソコンの使い方や新しいソフトの使い方等も分かるようになった。そして普段は、口頭や紙の上でしか表せない絵や図、文章をパソコン上で表すことにより、同じものでも違った見方ができるということに気づいた。

(S.N) 初めてこのコンテストに出品することを聞かされたとき、「マルチメディア部門？自分には無理・・・」という気持ちから、前回の作品を見て、「楽しそう。すごい!!」に変わりました。自分の作品をコンピュータを使って作るという行為に始めは戸惑いましたが、作っていくうちにだんだんと楽しくなりました。そして驚いたのは、みんなの作品を見た時です。びっくりしました!! 私の想像をはるかに超え、自分の作品の甘さに少し恥ずかしくなり、もっとこんな風にすればよかった等の後悔も出てきました。次にこのような機会があれば、コンピュータを駆使して作ってみたいです。楽しかったです。

(K.A) パソコンを使ってオリジナルの作品を作るのは初めてで、難しい所も沢山あったけれど、とても楽しくて、作品が完成した時は本当に嬉しかった。また、皆の作品を見て本当にすごいなあとびっくりした。パソコンを通して、自分が相手に伝えたいことを、作品という形として完成されることができてとても良かった。

(F.M) 日本語表現コンテスト・マルチメディア部門への参加は、とても面白かったです。自分の作品をコンピュータで作るというのが楽しくて、写真をメールで添付したり、詩の文字を変えてみたりといろいろとやっていて飽きませんでした。他の人たちの作品を見ることもできたのも良かったです。十人十色とは言いますが、本当に人それぞれで感心するばかりでした。中でも音楽が流れたのには驚きました。私は今回この作品を作ることによって、自分を振り返れたし、他の人達の作品を見て納得したり気づかされたりすることや面白がることができました。とてもいい時間。いいきっかけになって良かったです。次、もし作ることがあったら、もっと手の込んだ音楽の流れるやつを作りたいと思っています。

(T.M) 時間に追われて作ったのではあるが、心から楽しんで制作することができ、満足している。評価についても大事な点ではあると思うが、それよりも表現することの大切さ、伝えることの大切さは、やり切ってみて、初めて分かるものであると思う。評価の中に、個人的な好き嫌いの問題は、様々あるとは思いますが、伝わった時の嬉しさは、相当なものである。

(N.M) 普段はなかなか自分の主張をしたり、作品を作ったりする機会や考えがないため、この機会にいろいろと考えたり、それらを残したり出来て面白かった。また、他の人の作品を見て、いろいろと世界が広がって何かと参考になった。

(T.M) 良い経験になりました。他の人の作品を見ていて、日本語にはとてもたくさんさんの表現の仕方があるんだと改めて感心しました。同じような意味であっても、その文に合う漢字でなければ、雰囲気は出ないし、伝えたいことも伝わらないと思います。たくさんさんの日本語を知って、使いこなすことが出来たらとても素敵な人になれるだろうなと思います。

10. おわりに

1年次に情報処理基礎演習、情報処理応用演習等の一般情報教育を受けた文学部の学生が、上位学年においても引き続きコンピュータに親しみ、自分の専門分野の学習に積極的に活用していくためには、各科専門教育科目との継続性や発展性を十分に考慮することが重要である。本実践においては、2年次に開講される「日本語表現法」(現「日本語表現演習」)で、3週に一度の割合でコンピュータ演習室を利用した実習を組み込み、コンピュータを表現手段の一つとして捉え、創作活動に積極的に活用することをめざした。また3年次開講の「情報コミュニケーション」においては、日本語によるコミュニケーションやメディア・コミュニケーション等、様々なコミュニケーション形態について講義及び演習を通して学ぶことで、「情報」や「コミュニケーション」についての理解を深めることができた。これらの授業実践を通して、文学部の学生は、4年間の勉強にいかにかコンピュータを役立てていくのかを実感していけると考える。コンピュータを表現手段の一つとして捉えることで、知識や情報を獲得することだけでなく、表現力や創作力を豊かにすることや思考の過程を確認することができた。

註

- ⁱ いわゆる一般情報教育(大学等における情報教育のうち、情報科学を専門としない一般学生(文科系も含む)を対象として行われている情報関連の教育を指す)の急速な普及とともに「情報リテラシー」、「コンピュータリテラシー」、「ネットワークリテラシー」等の用語がしばしば用いられる。これらの用語の定義は必ずしも一定ではない。「リテラシー」はもともと「読み書きする能力、識字能力、教養(教育)があること」と定義されるが、そこから転じて、「コンピュータ等の情報機器を自在に使いこなす能力」という意味で用いられることが多い。
American Library Association (「Objectives for Information Literacy Instruction: A Model Statement for Academic Librarians」, Association of College and Research Libraries, 2001, <http://www.ala.org/acrl/guides/objinfolit.html/>)では、情報リテラシーを次のように定義している。「情報リテラシーとは、情報がいつ必要になるかということを知る能力、必要な情報がどこにあるのかを知る能力、また任意のメディアから情報を得ることができた場合には、その情報の価値を評価し、倫理的・適切に使用することができる能力。」
- ⁱⁱ 平成15(2003)年度より、情報処理応用演習を、学生の興味に合わせて、「DTP」(Adobe社 InDesign)、「Webデザイン」(Macromedia社 Dream Weaver, Fire Works)、「Authoring」(Adobe社Premiere; ビデオ編集)、「CG」(Adobe社 Photoshop, Illustrator)に特化したコースを新たに展開している。
- ⁱⁱⁱ 国立情報学研究所・新井紀子助教授を中心とした研究グループが(株)NTTデータポケットと共同開発した、インターネットの上のコミュニティ作りを支援するための情報共有システムである。勤務校では、国立情報学研究所との共同プロジェクトに、研修会実行委員会の名で応募し採用され、利用実験・実証実験に参加しシステムを構築している。
- ^{iv} 「夏目漱石は温泉がお好き?」(<http://www.hirax.net/dekirukana/bochan/index.ht>)

ml)、なお、無料公開の電子図書館である「青空文庫」(<http://www.aozora.gr.jp/>)等から、テキストファイルをダウンロードして利用すると便利である。この作業において、ファイルのダウンロード、ファイルの圧縮・解凍等についてより身近なテーマとして実習することができる。

- ▼ コンピュータ利用による文章表現力の増加に関する先行研究には、グリーンフィールド (Greenfield, 1984) 等がある。また、日本においては、文化庁文化語国語課 (1995年4月) が、16歳以上を対象に行った「世論調査報告書平成7年4月調査 国語に関する世論調査」があり、それによれば、ワープロ等で文書を作った経験者は、「漢字の知識が増えた」、「文章が書きやすくなった」、「文章が速く作れるようになった」等のプラス評価をあげている。

参考文献

- 野村雅昭編, 『講座 日本語の表現6 表現の情報学』, 筑摩書房, 1983
- 『言語』特集 ビジュアル・コミュニケーション, 2月号, 第20巻第2号通巻230号, 大修館書店, 1991
- 坂元昂, 「情報教育と表現活動」, 『日本語学』, 11月臨時増刊号, 第7巻第12号通巻第74号, 明治書院, 1988
- アメリカ・スクール・ライブラリアン協会・教育コミュニケーション工学協会共著, 『インフォメーション・パワー』, 全国学校図書館協議会, 1989
- 文部省, 『情報教育に関する手引き』, ぎょうせい, 1991
- 文部省委嘱調査研究情報処理学会, 『一般情報処理教育の実態に関する調査報告書』, 1992
- 文部省委嘱調査研究情報処理学会, 『大学等における一般情報処理教育の在り方に関する調査報告書』, 1993
- 田中博之・木原俊行・山内祐平共著, 『新しい情報教育を創造する』, ミネルヴァ書房, 1993
- 私立大学情報教育協会, 『私立大学の授業を変える～マルチメディアを活用した教育の方向性～』, 1996
- 岡本敏雄, 「情報教育のための小中高の連続性を有したカリキュラムの開発」, 『平成7・8年度科学研究費補助金基盤研究(B)(1)研究成果報告書』, 1996
- 教育工学関連学協会連合情報教育プロジェクト委員会WG, 小中高一貫情報教育に関する学習指導要領への提案, 1996
- 私立大学情報教育協会, 『短期大学 情報基礎教育モデル 1999年度版』, 1999
- 私立大学情報教育協会, 『求められる大学の基礎的情報教育モデル 1999年版』, 1999
- 明治大学情報科学センター, 『パソコンとインターネットを用いた実験授業(PCプロジェクト)最終報告書』, 1999
- 文部省委嘱調査研究情報処理学会, 『大学等の情報専門学科における情報処理教育の実態に関する調査研究』, 1999
- 林徳治編著, 『情報社会を生き抜くプレゼンテーション技術—相互理解のための自己表現術—』, ぎょうせい, 2000
- アメリカ・スクール・ライブラリアン協会・教育コミュニケーション工学協会, 『インフォメーション・パワー 学習のためのパートナーシップの構築』, 同志社大学, 2000

- 伊藤雅光, 『パソコン・ポップス言語学2000 計量語種論のためのウィンドウズパソコン入門』, 2000
- 河原修一, 『日本語心象表現論』, おうふう, 2000
- 情報処理学会, 『情報教育シンポジウム論文集』, 情報処理学会シンポジウムシリーズVol. 2000, No.9, 2000
- 原田悦子, 「文科系大学・学部における情報教育—その目的と問題—」, 『情報処理』, Vol41, No.2, PP.174, 2000
- 私立大学情報教育協会, 『大学教育への提言 授業改善のためのITの活用 2001年度版』, 2001
- 情報処理学会, 『情報教育シンポジウム論文集』, 情報処理学会シンポジウムシリーズVol. 2001, No.9, 2001
- 林徳治・宮田仁編著, 『情報教育の理論と実践』, 実教出版, 2002
- James・E・Herring 著・須永和之訳, 『学校における情報活用教育』, 日本図書館協会, 2002
- 林徳治・橋本恵子, 「強制連結法を活用した大学の授業設計」, 『教育情報研究 第19巻第3号』, 日本教育情報学会, 2003
- 橋本恵子, 「文章表現 (組み立て方)」, 学習ソフトウェア情報研究センター, 学習情報研究誌9月号 特集 情報表現能力の育成, pp31-34, 2004
- 橋本恵子・林徳治, 「コンピュータを活用した日本語表現力の向上を目指した授業実践」, 私立大学情報教育協会 論文誌「情報教育方法研究」第6巻第1号, pp26-30, 2003
- 橋本恵子・林徳治, 「コンテストの導入による日本語表現力の育成を目指した授業実践—デジタル表現部門の学生を中心に—」, 日本教育情報学会第19回年会論文集, pp180-183, 2003
- 橋本恵子・林徳治, 「日本語表現力とデジタル表現」, 私立大学情報教育協会第11回全国大学情報教育方法研究発表会予稿集, pp8-9, 2003

付記

本研究の一部は、平成14年度私立大学教育研究高度化推進特別補助、高等教育研究改革推進経費、教育研究課題名「コンテストの導入による日本語表現の実践的能力育成」による。