

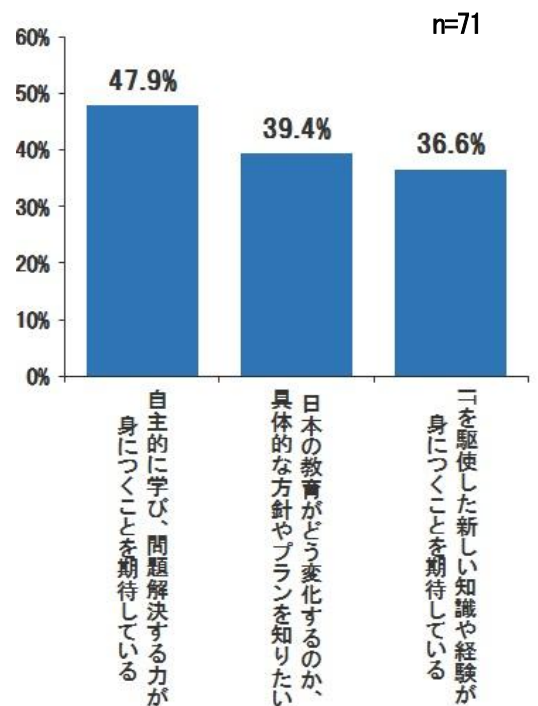
～学習資料をダウンロードした教育関係者に教育現場でのICT活用についてのアンケートを実施～
プログラミング・タブレットの導入について47.9%が
「自主的に学び、問題解決する力が身につくことを期待」
 ～小学校でのプログラミング教育必修化は54.9%が「必要だと思わない」と回答～

情報セキュリティメーカーのデジタルアーツ株式会社(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:道具 登志夫、以下デジタルアーツ、証券コード 2326)は、自社のホームページで提供している、情報モラル教育の学習資料をダウンロードした教育関係者を対象に、教育現場でのICT活用に関するアンケート調査(有効回答数:71)を行い、その結果をまとめました。

この調査は、文部科学省が2020年に向けて、小学校でのプログラミング必修化、デジタル教科書の導入、1人1台のタブレット端末を使用した授業の導入を進める中、実際に教育に携わる方々が変革に対してどのように考えているのかを把握する為に、デジタルアーツのホームページにて無料で提供している学習資料をダウンロードしたことのある学校・教育委員会・情報モラル教育に携わる教育関係者を対象に実施しました。

小学校でのプログラミング・タブレットの導入についての考え

- プログラミング・タブレットの導入についての考えは「自主的に学び、問題解決する力が身につくことを期待」が最も多く47.9%、「日本の教育がどう変化するか、具体的な方針やプランを知りたい」39.4%、「ITを駆使した新しい知識や経験が身につくことを期待」36.6%。
- 小学校でのプログラミングの必修化は「必要だと思わない」54.9%、「必要だと思う」45.1%。



ICT 機器・授業の導入状況

- 学校・教育委員会に勤務している方(n=56)の中でのタブレットの導入状況は、「導入している」48.2%、「導入していない」33.9%、「導入を検討している」17.9%。
- 学校・教育委員会に勤務している方(n=56)の中でのプログラミング授業の実施状況は、「実施している」28.6%、「実施していない」51.8%、「実施を検討している」19.6%。

児童・生徒に今後必要とされる能力

- 児童・生徒が社会人になる前に積極的に経験しておいた方が良いと思うことは、「積極的にコミュニケーションする」94.4%、「人前で発表・発言する」80.3%、「本をたくさん読む」73.2%、「ディスカッションの機会を経験する」71.8%。
- 今後、児童・生徒が社会に出た際に必要とされる能力は「人間関係形成力」40.8%、「コミュニケーション能力」39.4%、「思考力」36.6%。

【調査概要】
 調査対象：デジタルアーツの情報モラル教育学習資料をダウンロードした教育関係者
 調査期間：2016年11月9日(水)～11月30日(水)
 調査方法：インターネット調査
 有効回答数：71サンプル

PRESS RELEASE

今回の調査で、プログラミング・タブレットの導入についての考えで最も多かったのは、「自主的に学び、問題解決する力が身につくことを期待」が 47.9%でした。小学校でのプログラミングの導入については、「必要だと思わない」54.9%、「必要だと思う」45.1%と、半数以上がプログラミングを授業で実施することについて否定的な意見を選択しました。「必要だと思う」理由としては「自分で考え、問題を解決する能力が身につくから」「論理的思考を身につけることができるから」といった意見がある一方で、「必要だと思わない」理由としては、「他に優先して学ぶべき科目があるから」「児童・生徒の適性によって選択制にするべき」といった意見がありました。

また、勤務先の学校では、全体の 48.2%がタブレットを「導入している」と回答しましたが、プログラミング教育について「実施している」と回答したのは 28.6%と、学校でのタブレットの活用は徐々に進んでいるものの、プログラミング教育の導入については 3 割弱とやや遅れ気味であることがわかりました。

今後、児童・生徒に積極的に経験しておいた方が良くと思うことは、「積極的にコミュニケーションする」94.4%、「人前で発表・発言する」80.3%、「ディスカッションの機会を経験する」71.8%と、人とのコミュニケーションにまつわる項目が上位に並びました。一方で、「タブレットやスマートフォンの操作に早くから慣れる」15.5%、「インターネットを積極的に活用する」14.1%、「プログラミングを学ぶ」11.3%といった ICT に関連する事柄はあまり重要視されていないことがわかりました。また、現在行われている ICT を活用した教育改革についての自由回答の意見の中に、「ICT 機器はあくまでも道具という意識を常に持たせたい」や「扱う人間のモラルや知識をしっかりとすべき」という回答がありました。

今回の調査結果から、教育現場では ICT の活用において温度差が感じられ、教育関係者の多くがプログラミング・タブレットの導入で得られる効果に期待はするものの、将来、子ども達にとって必要となる「考える力」や「人間関係を形成する力」、「コミュニケーション能力」、「表現する力」といった本来の基本的な教育をベースに、その上で「知識としてタブレットを操作する力」や「プログラミングを通して物事を論理的に考える力」を身に付けて欲しいという思いが根底にあるのではないかと考えられます。

デジタルアーツは、今後も教育現場の ICT 活用の調査を通じて、教育現場で必要とされる ICT 環境やインターネットリテラシーの重要性を把握し、児童・生徒が安心・安全に学べる ICT 環境の実現を推進してまいります。

■ デジタルアーツについて <http://www.daj.jp>

デジタルアーツは、フィルタリング技術を核に、情報セキュリティ事業を展開する企業です。製品の企画・開発・販売・サポートまでを一貫して行い、国産初の Web フィルタリングソフトを市場に出したメーカーならではの付加価値を提供しています。また、フィルタリング製品の根幹を支える国内最大級の Web フィルタリングデータベースと、世界 27 の国と地域で特許を取得した技術力が高く評価されています。国内でトップシェアを誇る Web フィルタリングソフトとして、家庭および個人向け「i-フィルター」、企業向け「i-FILTER」「i-FILTER ブラウザー & クラウド」を提供する他、企業向けとして電子メールセキュリティソフト「m-FILTER」、クライアント型電子メール誤送信防止ソフト「m-FILTER Mail Adviser」、純国産のセキュア・プロキシ・アプライアンス製品「D-SPA」、ファイル暗号化・追跡ソリューション「FinalCode」を提供しています。

※ デジタルアーツ/DIGITAL ARTS、ZBRAIN、アイフィルター/i-フィルター/i-FILTER、m-FILTER/m-FILTER MailFilter/m-FILTER Archive/m-FILTER Anti-Spam/m-FILTER File Scan、D-SPA はデジタルアーツ株式会社の登録商標です。

※ FinalCode はデジタルアーツグループの登録商標です。

※ その他、上に記載された会社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。