

調査対象学生：70名（内、回収者全54名）

内訳：

学部3年 1人 4年 17人

計 18人

修士1年 24人 2年 12人

計 36人

合計54人

※ 男女別： 男37人 女17人

1,マルチメディア教育を知っているグループと知らないグループに分けて集計した。

2,

思わない	-2
あまり思わない	-1
どちらでもない	0
まあまあ思う	+1
思う	+2

として定義した。

その後、下図のように人数を表し、

	思わない	あまり思わない	どちらでもない	まあまあ思う	思う
人数	x1	x2	x3	x4	x5

各質問項目に対して

$$(-2 * x_1 + -1 * x_2 + 0 * x_3 + 1 * x_4 + 2 * x_5) / (x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_5)$$

を行い、一人当たりの認識の度合いを数値化した。

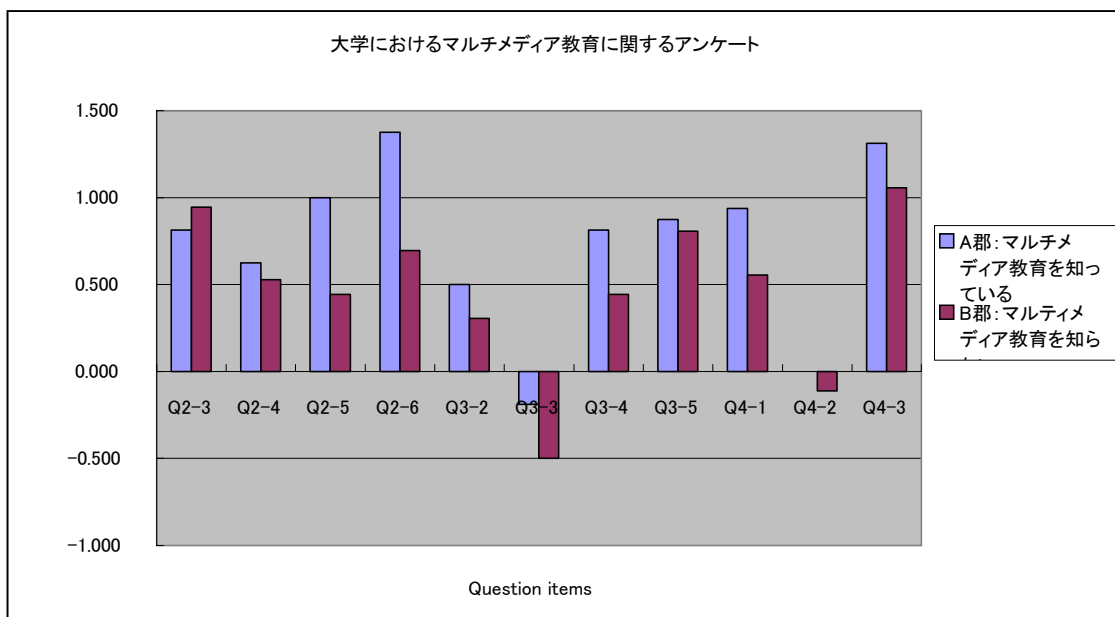


図 1-1.大学におけるマルチメディア教育に関するアンケート

図 1-1 より、マルチメディア教育を知っている学生の方が知らない学生よりもマルチメディア教育が有効であると判断する傾向にあることがわかる。

また、Q4-1,Q4-2 に注目して詳細なグラフ表示を行うと図 1-2 から図 1-5 のようになる。

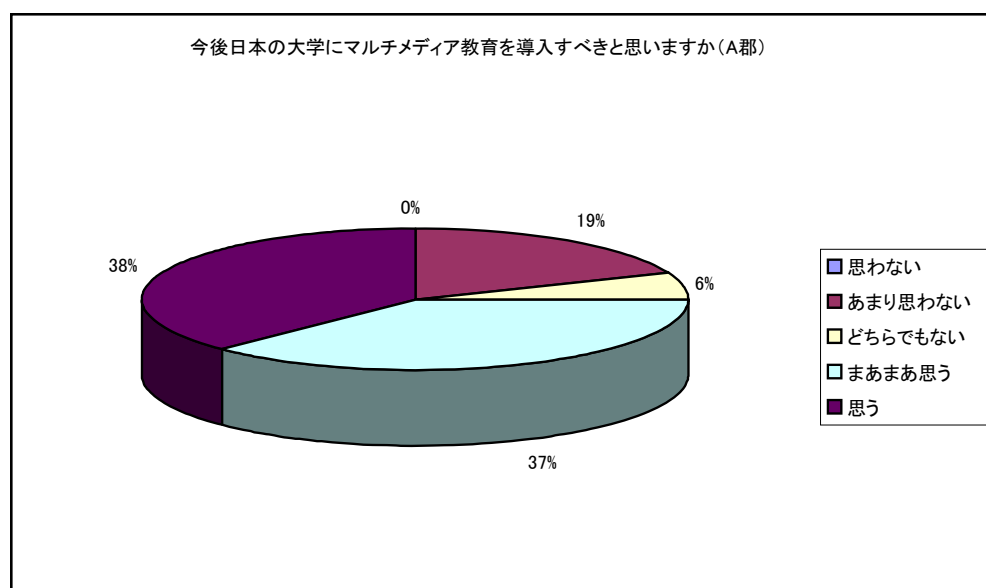


図 1 - 2. 今後日本の大学にマルチメディア教育を導入すべきだと思いますか (A 郡 : マルチメディア教育を知っている)

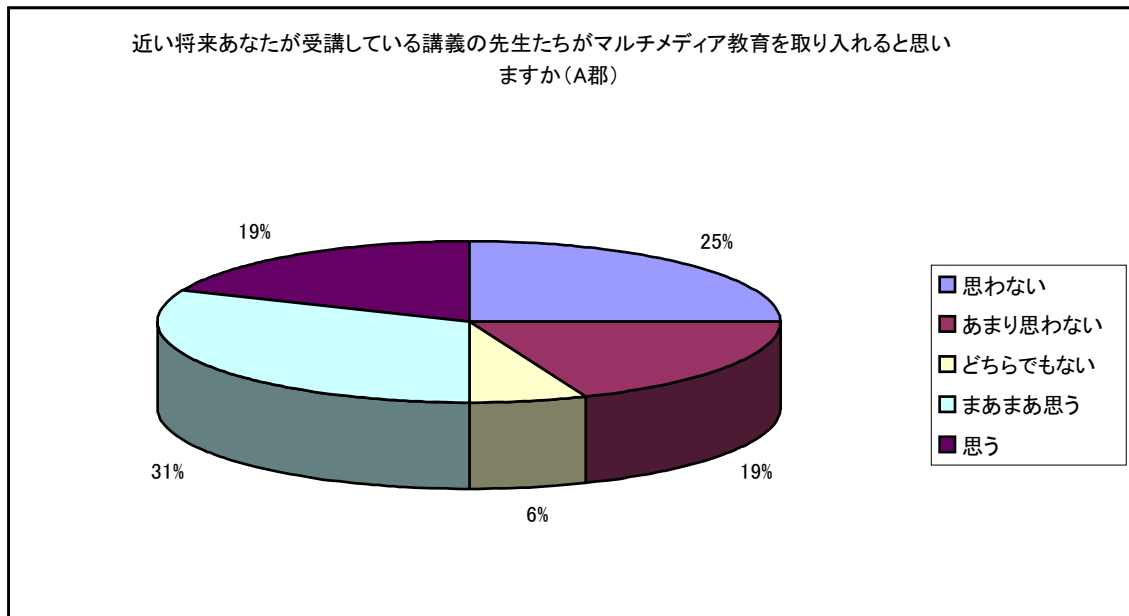


図 1 - 3. 近い将来、あなたが受講している講義の先生たちがマルチメディア教育を取り入れると思いますか (A 郡 : マルチメディア教育を知っている)

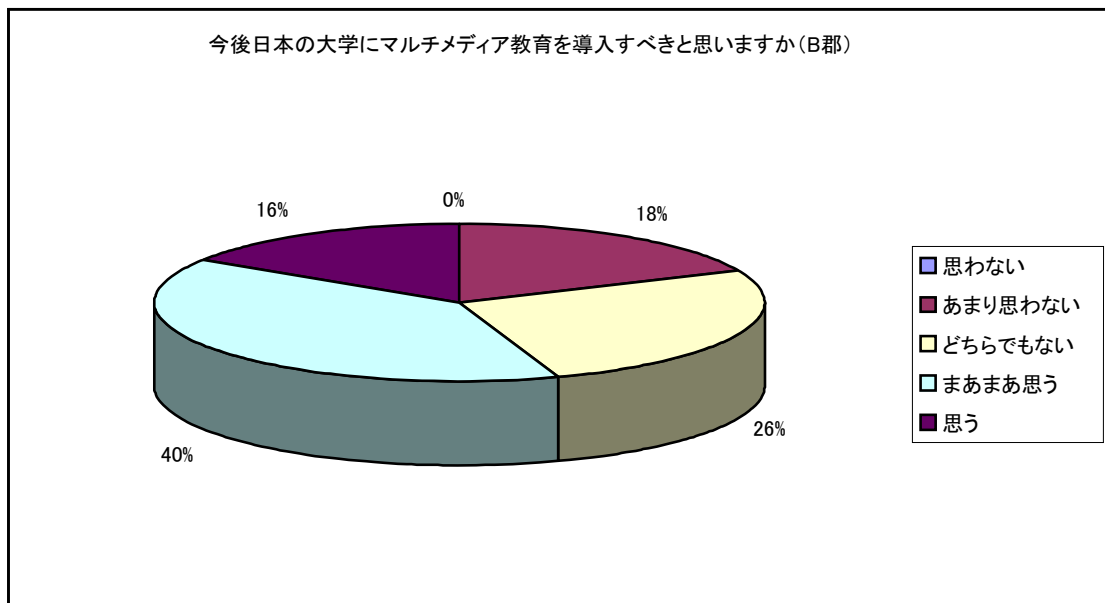


図 1-4. 今後日本の大学にマルチメディア教育を導入すべきと思いますか (B 郡：マルチメディア教育を知らない)

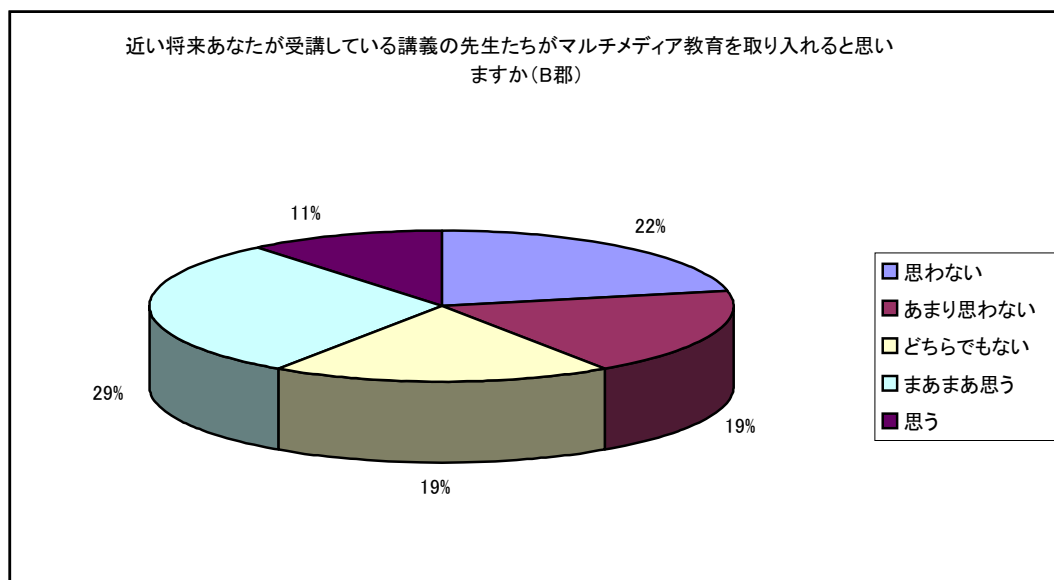


図 1-5. 近い将来、あなたが受講している講義の先生たちがマルチメディア教育を取り入れると思いますか (B 郡：マルチメディア教育を知らない)

図 1-2、図 1-4 より、マルチメディア教育を知る・知らないに関わらず、大学に導入が希望されているのに対し、図 1-3、図 1-5 より大学側が取り入れるとは思えないと学生が感じているというギャップが生じていることがわかる。

備考：

質問項目

南カリフォルニア大学にて行われている研究について

Q2-3.このような教育ツールは有効だと思いますか

Q2-4.今後、このような教育ツールが大学教育に必要だと思いますか

Q2-5.今後、このような教育ツールが日本の大学で取り入れられると思いますか。

Q2-6.九州大学においても、マルチメディア教育の研究を積極的に行うべきだと思いますか

NintendoDS を用いた教育について

Q3-2.携帯ゲーム機を用いた授業は有効だと思いますか

Q3-3.大学でも携帯ゲーム機を用いた授業が取り入れられると思いますか

Q3-4.このような授業様式に発展性を思いますか

Q3-5.娯楽性を取り入れた教育様式は有効だと思いますか

総括

Q4-1.今後、日本の大学にマルチメディア教育を導入すべきだと思いますか

Q4-2.近い将来、あなたが受講している講義の先生が、マルチメディア教育を導入すると思いますか

Q4-3.あなたは、マルチメディア教育への投資にはビジネスチャンスがあると思いますか。

集計結果：

知らない
人

知っている
人

Q2-3	0	3	5	19	9	Q2-3 1	1	2	8	4
Q2-4	0	7	6	20	3	Q2-4 0	3	3	5	4
Q2-5	3	8	3	16	7	Q2-5 0	3	0	7	6
Q2-6	1	6	7	13	10	Q2-6 0	1	1	7	8
Q3-2	1	10	7	15	4	Q3-2 1	2	3	8	2
Q3-3	7	17	3	7	3	Q3-3 2	6	3	3	2
Q3-4	1	8	8	14	6	Q3-4 0	3	1	8	4
Q3-5	2	4	6	13	12	Q3-5 0	2	3	6	5
Q4-1	0	7	10	15	6	Q4-1 0	3	1	6	6
Q4-2	8	7	7	11	4	Q4-2 4	3	1	5	3
Q4-3	1	2	3	20	11	Q4-3 0	0	1	9	6