

科目担当者氏名		科目担当者連絡先 (メールアドレス)	
(ふりがな)	やまだ ひろゆき 山田 浩之		
連絡責任者氏名		科目設置機関名	
(ふりがな)	にしむら たけお 西村 雄郎	広島大学	
授業科目名	科目認定番号	受講者数	
教育調査統計法演習	HRMa-091501-0	30名	

## I. 調査実習に関するコメント

学生が果たした役割や実習全般に対する感想など：

学生生活に関するアンケートを作成し、その集計から分析まで実習形式で実際に分析を行いながら、調査技法とともにソフトウェアの使用法を学習した。その上で、調査結果をプレゼンテーションし、その後、報告書としてまとめた。

## II. 調査の企画・設計 (デザイン)

## 1. 調査のテーマ/領域：

大学生の生活および学生文化に関する調査

## 2. 調査の内容/概要：

大学生に対するアンケート調査

## 3. 調査の範囲/対象 (量的調査の場合は母集団と標本数及びサンプリングの方法を、質的調査の場合は対象者選定の理由を必ず記入)：

広島大学教育学部、および広島市内の大学の学生を調査対象とする。教職課程の授業で調査を行った。

## 4. 主な調査項目：

- 1) 大学生のゲーム利用とゲームに対するイメージ
  - 2) 大学生の趣味
- など

## III. データ収集の方法と結果

## 5. データ収集 (現地調査) の方法：

教職科目である「教育の思想と原理」「教育社会学」などの授業履修者に対し、アンケート調査を行った。

## 6. 調査の実施時期・調査地・調査員の数：

2014年5月に各大学の講義室で実施。アンケート調査は授業担当の教員に依頼し、実施した。

## 7. 収集したデータの量と質への評価 (量的調査の場合は有効回収票数及び回収率を必ず記入)：

教職課程の授業履修者であるため、大学生一般のデータではない。しかし、教育学部、教職課程履修者の特徴を示すデータとなっている。有効回答数は173名、授業時間を利用したため回収率は100%である。

## IV. データ分析の方法と結果

## 8. データ分析/解釈の方法：

主に基礎統計を用いて分析を行い、その結果をもとに仮説の検証を行った。

## 9. 調査の成果 (調査から得られた主な知見など)：

大学生のゲームに関する意識については一定の性差が見られるものの、必ずしも大きな差とは言えなかった。また、学習意欲と講義中のゲーム利用には大きな関係はなく、ゲームが学業に影響を与えたと認識されていないことがわかった。また、大学生の趣味に対する意識は予想に反して肯定的であり、熱中する趣味を持つという者が多くなって

## 10. 報告書刊行の予定と概要：

学生の作成した報告書をもとに授業の報告書を作成する予定である。

<記入上の注意点> 1. 調査のテーマ毎に用紙を替えて(3つのテーマを立てて実施した場合は合計3枚に渡って)ご記入下さい。

2. 最上部の\*印の箇所には数字を(「\*/」には、報告書が複数枚になる場合のみ、3枚中の1枚目なら1/3と)ご記入下さい。

3. 全ての項目について具体的にご記入下さい。但し、1テーマ毎に印刷が必ずA4サイズ1枚に収まるようにして下さい。フォントサイズは変えず(設定してある通りにして)、項目毎に分量に応じて「行の高さ」を変えることで調整していただけたら幸いです。

4. 報告書はウェブ上で公開する予定です。また、調査実習情報をDB化することも検討しています。ご承知置きの上、ご記入下さい。