

「コンピュータの基礎知識に関するテスト」の得点と コンピュータの使用経験との関連について

中 嶋 輝 明

目 次

- ・ 背景と目的
- ・ 調査
- ・ 結果と考察
- ・ まとめ

I. 背景と目的

本学では2002年9月から、高大連携の活動の一環として、附属高校との間で「情報」共同研究会が組織され、同研究会において、高校における新教科「情報」の授業内容、ならびに、高校において「情報」を履修した学生が大学に入学する2006年度以降の、大学における基礎的情報処理科目の授業内容についての議論が行われてきた。そして、1つの試みとして、大学入学時点で1年次学生が有するコンピュータの基礎知識に基づいて基礎的情報処理科目のクラス分けを行うとの想定のもとに、プレイスメントテストが試作された。2003年4月には、このテストの有効性を検討し、内容の改善を図る上での基礎資料を得ることを目的に、「コンピュータの基礎知識に関するテスト」(以下、単にテストとよぶ)と題して、試作したテストを用いたデータの収集が開始された。テストの内容やその結果の詳細については、中嶋・古谷(2004)を参照されたい。

現在、大学の情報教育の場において、コン

ピュータの初心者が持つ基礎知識や操作技能を系統的に調べるための、一般に広く認められた方法は存在しない。多くの場合、質問紙によってコンピュータの使用経験やタイピング技能などを受講者に報告させ、その結果から、各受講者の知識や技能を担当教員の経験に基づいて推測しているのが実情である。具体的には、パソコンを使ったことがあるかどうか、使用しているアプリケーションソフトの種類、などを調べたり(例えば、本多, 2003; 牧野・久保・大塚・高辻・林, 2002)、操作の習熟度を自己評価させたりする方法(例えば、「5よくできる」～「1まったくできない」までの5段階評価)がよく用いられている(例えば、原田・鳥居・中西・榎田・菅野, 2002)。

一般に、コンピュータの使用経験が豊富になるにつれて、知識や技能の習得度が高くなると考えられており、この前提は概して成り立つものと思われるが、コンピュータの使用経験に関する受講者自身の報告から、受講者が実際に身につけている知識や技能をどの程度正確に把握(推測)することができるかについて、これを検討するための詳細なデータはそれほど多くはない。自己報告に基づく間接的な推測ではなく、受講者が身につけているコンピュータの基礎知識や技能を可能な限り直接的に調べようとする立場からは、テストで問われている個々の知識や技能とコンピュータの使用経験との関連について詳しく調べる

キーワード：情報教育，コンピュータリテラシ，プレイスメントテスト

とともに、その結果を、テスト問題を吟味・選定する上での資料として活用していくことが求められる。

本稿では、大学入学以前のコンピュータの使用経験を調査し、このデータと中嶋・古谷(2004)において実施したテストの得点との関連について調べることを目的とする。具体的には、パソコンの所有/非所有、ならびに、パソコンの経験年数・使用頻度・用途といった調査項目を設定し、パソコンを所有する受講者と所有しない受講者との間でテストの得点に差が見られるかどうか、また、パソコンの経験年数・使用頻度・用途によってテストの得点に差が見られるかどうか、について調べる。さらに、テストの個々の問題項目の正解率に着目し、パソコンの所有/非所有、および、パソコンの経験年数・使用頻度・用途の違いにより正解率が大きく変化する問題項目はどのような内容かを調べる。これらの結果から、中嶋・古谷(2004)で試作したテストの問題項目を吟味・精選する上での指針を得る。

II. 調査

1. 調査対象

本学において2003年度前期に開講された大学共通科目「情報処理」の中で、著者が授業を担当したクラスの受講者を調査の対象とした。2003年4月に入学し、1年次に在籍する学生のうち、後述する調査用紙に対する回答があった187名のデータを分析した。調査用紙の回収率は95.9%であった。分析の対象となった187名の学科別の人数の内訳は、英文学科29名、心理・応用コミュニケーション学科31名、経済学科32名、経営情報学科27名、経済法学科33名、福祉心理学科35名、であった。

調査の実施にあたっては、2003年度前期の開講後1～2週間に授業時間の一部を使用し

た。所要時間は、回答の仕方に関する説明も含めて10～15分であった。

2. 調査内容

使用した調査用紙を表1に示す。同表において、質問1から質問3までは選択式、質問4から質問6までは自由記述の形式であった。本稿では、質問1から質問3に対する回答を集計した。

III. 結果と考察

1. 分析方法

最初に、分析の対象となった187名が大学入学以前にパソコンの使用に関してどのような経験を有していたのかを把握するために、表1に示した調査用紙の質問1から質問3に対する回答をまとめ、人数の内訳を求めた。次に、中嶋・古谷(2004)において実施したテストの得点と今回調査したパソコンの使用経験との関連をみるために、以下の分析を行った。

パソコンの所有/非所有、パソコンの経験年数、使用頻度、用途の多さ、のそれぞれの要因に関して受講者を分け、分けられた受講者群間でテストの得点を比較した。例えば、に関して、パソコンを所有する受講者と所有しない受講者との2群に分け、これら2つの群間でテストの得点を比較した。、および についても同様であった。なお、 については、表1に示した調査用紙の中の質問3において、各受講者がチェックした用途の数によって受講者を分けた。

また、テストの個々の問題の内容とパソコンの使用経験との関連について調べるために、上述した から のそれぞれの要因に関して受講者を分け、分けられた受講者群内でテストの問題1から問題40までの各問題の正解率(%)を算出した。そして、40の問題のそれぞれに関して、異なる受講者群間での正解率

の差を算出し、40の問題の中でどのような内容の問題が受講者群間で正解率の差が大きいのか（あるいは小さいのか）を調べた。

2. パソコンの使用経験に関する調査結果

図1から図5に、パソコンの所有/非所有、パソコン経験の有無、パソコンの経験年数、使用頻度、および、用途の数、に関する人数の内訳を示す。

3. テストの得点とパソコンの使用経験との関連

分析の対象となった187名が、中嶋・古谷(2004)が実施したテストにおいて獲得した

得点の分布を図6に示す。平均点は18.7点、最高点は39点(40点満点)、最低点は2点、標準偏差は8.2点であった。中嶋・古谷(2004)で報告した1年次学生1,089名分のデータと比較すると、両者はおおよそ同じ分布であった。

図7に、パソコンを所有する受講者群と所有しない受講者群との間でテストの得点分布を比較した結果を示す。パソコン所有群の方が得点が高かった。

図8に、パソコンの経験年数の違いによって受講者を分け、テストの得点分布を比較した結果を示す。経験年数が1年未満(図8a)と1年(図8b)との間での得点の変化が比

表1. パソコンの使用経験についての調査用紙.

<p>質問1. パソコンを持っていますか。 1. 持っていない 2. 持っている(機種: a. 自分専用のもの b. 家族と共有</p>)
<p>質問2. これまでにパソコンを使ったことがありますか。 1. ない 2. ある ・パソコン歴は?(初めてパソコンに触れてからどれくらい?) a. 1年未満 b. 1年 c. 2年 d. 3年 e. 4年 f. 5年 g. 6年 h. その他() ・どこで使っています(いました)か?(複数回答可) a. 小・中・高等学校での授業や課外活動で b. 自宅で c. バイト先で d. その他() ・現在の使用頻度は? a. ほとんど使用していない b. 週に1~2日程度 c. 週に3~4日程度 d. ほぼ毎日 e. その他()</p>)
<p>質問3. 質問2で「2. ある」と答えた人へ パソコンをどのように使っています(いました)か。(複数回答可) 1. ホームページを見る。 2. 電子メールを送受信する。 3. 文書作成をする。 4. 表計算(家計簿など)をする。 5. グラフを作成する。 6. プレゼンテーション(発表)を行う。 7. ホームページを作る。 8. 画像を編集する。 9. 音楽を編集する。 10. 音楽を聴いたり、動画を見る。 11. ゲームをする。 12. その他()</p>)
<p>質問4. 質問2で「2. ある」と答えた人へ 今、パソコンを使っていて、困っていることがあれば、具体的に書いて下さい。</p>	
<p>質問5. この授業を受けることによって、パソコンでどのようなことができるようになりたいですか。</p>	
<p>質問6. この授業に対して要望などがあれば、書いて下さい。</p>	
以上	

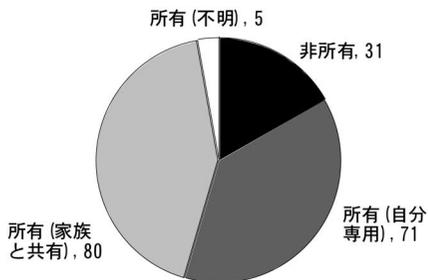


図1. パソコンの所有/非所有.

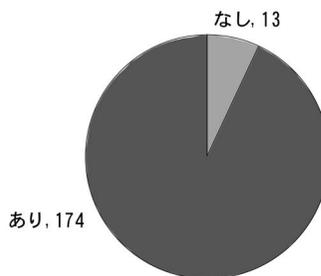


図2. パソコン経験の有無.

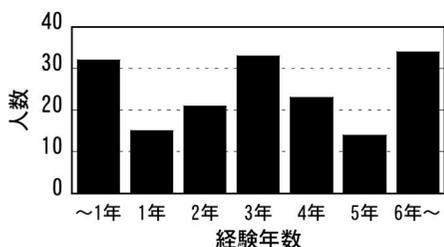


図3. パソコンに触れてからの年数.

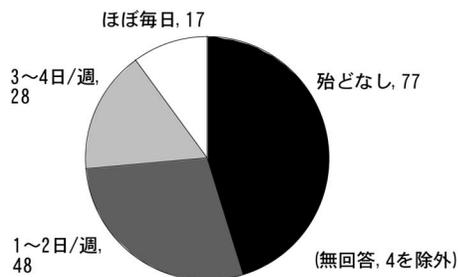


図4. 現在のパソコンの使用頻度.

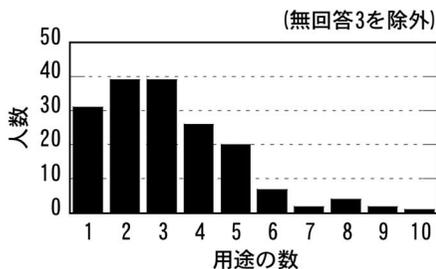


図5. パソコンの用途の数.

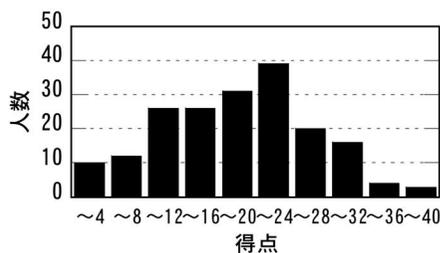
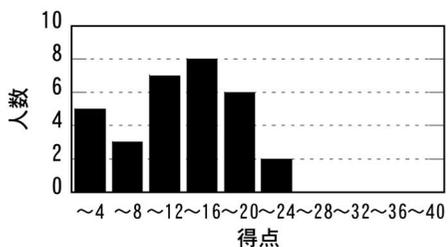


図6. テストの得点分布 (187名).

(a) パソコンなし



(b) パソコンあり

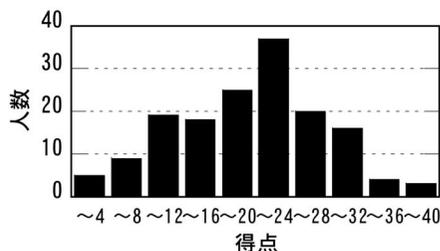


図7. パソコンの所有/非所有とテストの得点との関連.

「コンピュータの基礎知識に関するテスト」の得点とコンピュータの使用経験との関連について

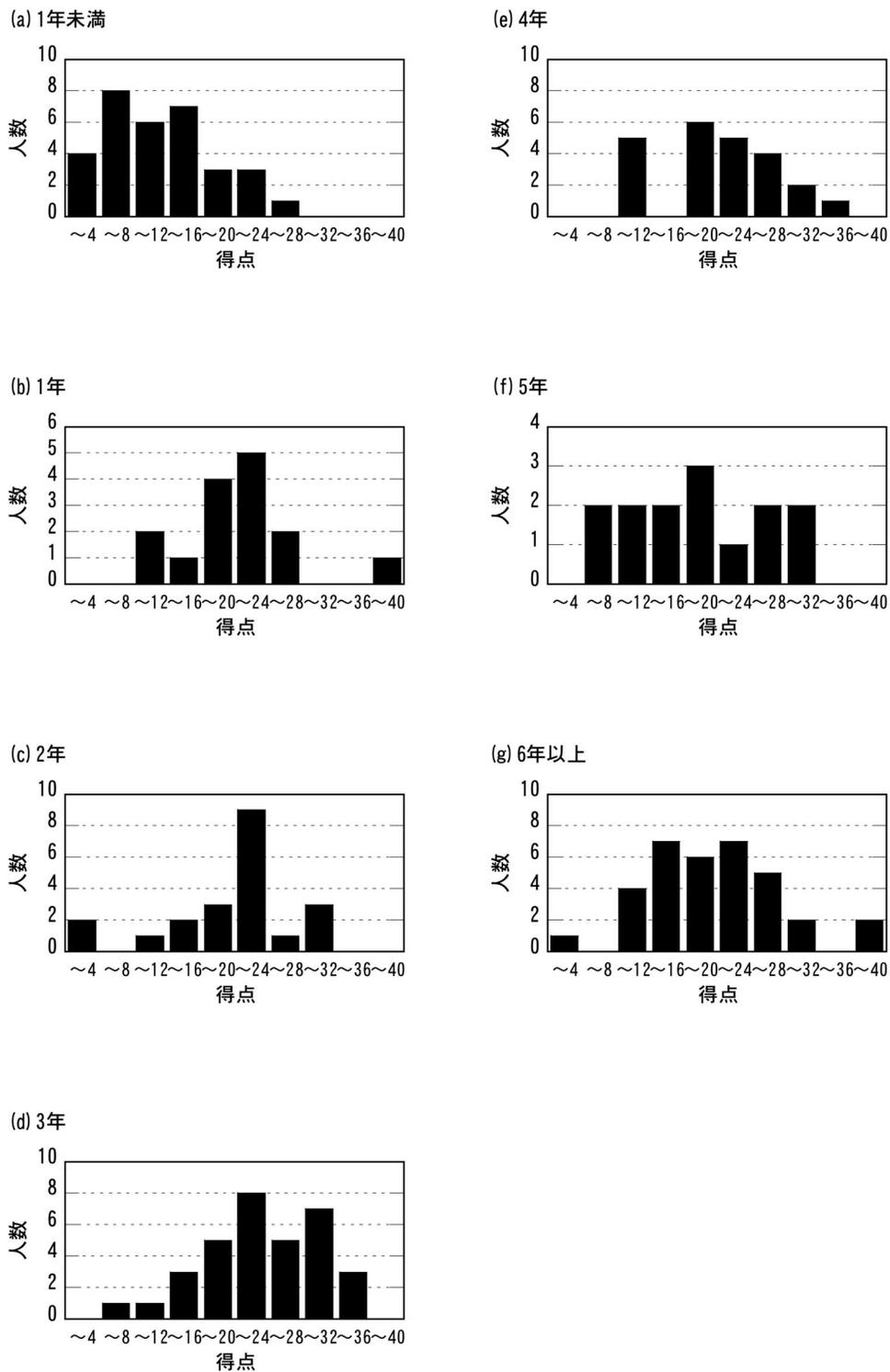


図8. パソコンの経験年数とテストの得点との関連。

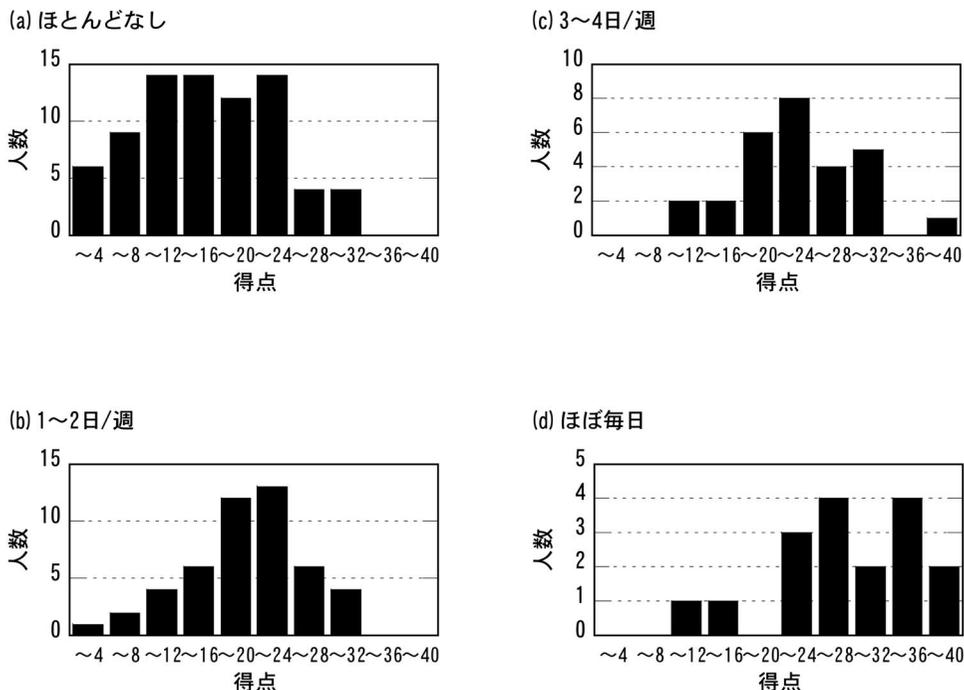


図9. パソコンの使用頻度とテストの得点との関連。

較的大きかった。この変化に比べると、経験年数が1年以上の範囲で見られる得点の変化はあまり大きくなかった。

図9に、使用頻度の違いにより受講者を分け、テストの得点分布を比較した結果を示す。使用頻度が上がるにつれてテストの得点が高くなる傾向が見られた。

図10に、パソコンの用途の数の違いによって受講者を分け、テストの得点分布を比較した結果を示す。用途の数が増えるにつれてテストの得点が高くなる傾向が見られた。

以上の結果から、テストの得点が高い受講者は、相応のパソコンの使用経験を有していることがデータの上からも確認された。図8から図10までを概観すると、パソコンの使用経験のうち、経験年数よりも使用頻度や用途の数の方がテストの得点に与える影響が大きいように見える。この点に関して、経験年数、使用頻度、および、用途の数、の3つの変数のうち、いずれがテストの得点により大きな

影響を及ぼしているのかについて手がかりを得るために、テストの得点を目的変数、上で述べた3変数を説明変数とするカテゴリカル重回帰分析を行った。この結果、各変数の回帰係数(標準化係数)は、経験年数が.30、使用頻度が.28、用途の数が.36であった ($R^2 = .49$, $F(13,154) = 11.1$, $p < .001$)。大まかな目安であるが、経験年数や使用頻度に比べると、用途の数がテストの得点に及ぼす影響がより大きいことが示唆される。

4. 各問題の正解率とパソコンの使用経験との関連

中嶋・古谷(2004)で実施したテストの問題の中で、パソコンの使用経験によって正解率が大きく変化する(あるいは変化しない)問題はどのような内容であるのかを調べた。問題番号および問題の内容については、中嶋・古谷(2004)の付録を参照されたい。

まず、40のテスト問題のそれぞれについて、

「コンピュータの基礎知識に関するテスト」の得点とコンピュータの使用経験との関連について

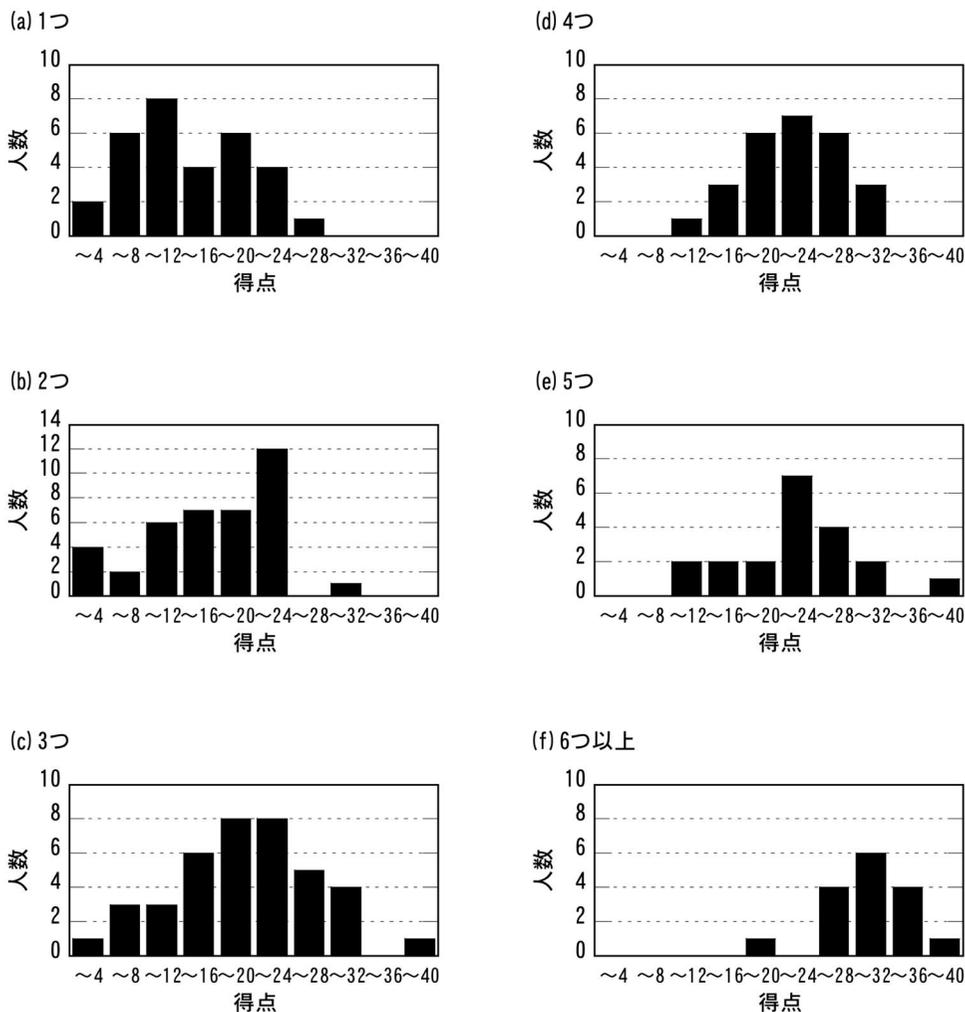


図10. パソコンの用途の数とテストの得点との関連。

パソコンを所有する受講者群と所有しない受講者群との間での正解率の差を算出し、この差を問題間で比較した。この結果、2つの群間での正解率の差は、最小値が0.1ポイント（問題14）、最大値が45.5ポイント（問題6）であった。正解率の差が大きかった問題と差が小さかった問題をそれぞれ表2、表3に示す。

次に、パソコンの経験年数と各問題の正解率との関連を調べた。先に示した図8において、経験年数が1年以上の範囲内ではテストの得点分布に大きな変化がなかったことから、

経験年数が1年以上の受講者を1つの群にまとめ、1年未満の群と1年以上の群との間での正解率の差を算出し、これを40の問題間で比較した。この結果、2つの群間の正解率の差は、最小値が0.8ポイント（問題29）、最大値が42.4ポイント（問題34）であった。正解率の差が大きかった問題と差が小さかった問題をそれぞれ表4、表5に示す。

パソコンの使用頻度が異なる受講者群間での各問題の正解率の差を調べた。「ほとんど使用していない」と回答した受講者群と「ほぼ毎日」と回答した受講者群との間で、各問

題の正解率を比較した。この結果、2つの群間での正解率の差は、最小値が1.9ポイント(問題29)、66.7ポイント(問題33)であった。正解率の差が大きかった問題と差が小さかった問題をそれぞれ表6、表7に示す。

最後に、パソコンの用途の数と各問題の正解率との関連について、用途が1つだけの受講者群と用途が6つ以上の受講者群との間で問題の正解率の差を算出し、これを40の問題間で比較した。この結果、2つの群間での正解率の差は、最小値が6.9ポイント(問題38)、最大値が87.5ポイント(問題33)であった。正解率の差が大きかった問題と差が小さかった問題をそれぞれ表8、表9に示す。

以下、特に複数の表にまたがってリストアップされた問題項目に着目し、これらの問題で問われている知識の内容とパソコンの使用経験との関連について考察する。

(1) 「アイコン」

表2より、アイコンを答えさせる問題2は、パソコンを所有する受講者群と所有しない受講者群との間で正解率の差が42.7ポイントであった。同時に、表9より、この問題は、用途の数の違いによる正解率の差が小さく、その差は16.5ポイントであった。

これらの結果は、アイコンという基礎用語を知っているかどうか、パソコンをどのように使っているかよりも、機器自体を持っているかどうかにより大きく左右されることを示すものと考えられる。

(2) 「ドラッグ」

マウスの操作法に関する問題6は、表2、表6、および、表8にリストアップされ、特に表8では、用途の数の違いによる正解率の差が67.9ポイントという高い値であった。

これらの結果から、ドラッグの意味がわかるかどうかは、パソコンの使用経験と深く関係しており、ドラッグという用語は、受講者

のパソコン使用経験を推測する上でかなり有効な“マーカー”となり得るキーワードであるといえる。

(3) 「HTML」

表8より、HTMLを答えさせる問題33は、用途の数の違いによる正解率の差が87.5ポイントであり、この値は今回の分析の中で最大であった。さらに、表6より、使用頻度の違いによっても正解率に大きな差が見られ、その差は66.7ポイントであった。

HTMLという用語は、Webページの作成作業に特定の・限定的な知識であるように思われたことから、HTMLを問う問題33に対する解答とWebページの作成経験との関連について調べた。分析の対象となった187名の受講者の中で、この問題33に正解した受講者は33名であった。このうち、Webページ作成の経験を有する受講者は6名であった。つまり、問題33に正解した受講者の約8割は、Webページを作成したことがなかった。このことから、パソコンの初心者にとって、HTMLという用語は、自身がWebページを作成した経験があるかどうかにより必ずしも関係しないようである。

(4) ファイル名

表8より、ファイル名とファイルの種類との関係を問う問題26は、用途の数の違いによる正解率の差が大きく、その差は84.1ポイントであった。また、表6より、使用頻度の違いによっても正解率の差が大きく、その差は64.1ポイントであった。ファイルの理解はパソコンの使用経験により大きく左右されることが確認された。

(5) 「WWW」

WWWを答えさせる問題29は、表5、表7、および、表9にリストアップされ、パソコンの使用経験が豊富になっても、正解率が変化

しにくいことが示された。正解率自体も低く、全187名を含めた正解率は8.0%であった。WWWは、パソコンの初心者にとって極めてわかりにくい用語であると同時に、パソコンを使っていく中で次第に身につける知識ではないことがうかがえる。WWWは、パソコンの初心者にとってかなり特殊な用語のようである。

(6) 「Shift」と「Delete」

表6より、Shiftキーについての問題5は、使用頻度の違いによる正解率の差が大きく、その差は64.1ポイントであった。また、表5より、経験年数の違いによる正解率の差が小さく、その差は7.5ポイントであった。Shiftキーの使用法は、現時点でどの程度頻繁にパソコンに接触しているかが正解率を大きく左右するように見える。

一方で、Deleteキーの使い方を問う問題4は、表7および表9より、使用頻度や用途の数の違いによる正解率の変化が小さい問題としてリストアップされ、Shiftキーに関する問題に見られたような、パソコンの使用経験が豊富になるにつれて正解率が高くなる傾向は見られなかった。例えば、使用頻度の影響を見てみると、Shiftキーの問題は、使用頻度の違いによる正解率の差が64.1ポイントと大きかったが(表6)、Deleteキーの問題は、使用頻度の違いによる正解率の差が12.7ポイントと小さく(表7)、キーの種類によって使用頻度の影響が異なる結果となった。

この点について、データをさらに詳しく調べてみると、現在ほとんどパソコンを使用していない受講者群の正解率は、Deleteキーの問題で40.3%、Shiftキーの問題で6.5%であったのに対し、ほぼ毎日パソコンを使用している受講者群の正解率は、Deleteキーの問題で52.9%、Shiftキーの問題で70.6%であった。

これらの結果から、表6においてShiftキーの問題の正解率が使用頻度の違いによって

64.1ポイントも変化したのは、この問題に対する、パソコンをほとんど使用していない受講者群の正解率が6.5%と極端に低かったことによることがわかる。つまり、パソコンをほとんど使用していない受講者にとって、Shiftキーは使い方がよくわからない、難しいキーであるのに対し、Deleteキーの方は、使用頻度が高い受講者とほぼ同じ程度に使い方を知っていたということである。

ただし、Shiftキーの問題は、Deleteキーの問題と比べて出題の仕方が異なり、キーを使用する回数を問う問題であったことから、設問としての不自然さが問題の正解率を低下させた可能性がある。この点は今後、問題を作成・選定していく上で検討が必要であろう。

(7) フォルダの階層構造

フォルダの階層構造に関する問題28は、表6より、パソコンの使用頻度の違いによる正解率の差が56.5ポイントであったと同時に、パソコンをほぼ毎日使用している受講者群の正解率が94.1%という極めて高い値であった。また、表4より、経験年数の違いによる正解率の差も大きく、その差は38.6ポイントであった。パソコンの使用経験の違いがファイルやフォルダの間の包含関係についての理解に表れることがわかった。

(8) 「サーバ」

表6より、サーバを答えさせる問題31は、パソコンの使用頻度の違いによる正解率の差が50.5ポイントであり、パソコンをほぼ毎日使用している受講者群の正解率が76.5%であった。また、表4より、経験年数の違いによる正解率の差が34.5ポイントであった。これらの結果から、サーバは、先に述べたWWWと同じネットワーク関連の用語ではあっても、WWWよりもパソコンの初心者が身につける可能性が高い知識であると考えられる。

IV. まとめ

本稿では、中嶋・古谷 (2004) で試作した「コンピュータの基礎知識に関するテスト」の問題の内容を吟味・精選する上での指針を得るために、同テストの結果とコンピュータの使用経験との関連について調べた。

この結果、全体的な傾向として、テストの得点が高かった受講者は、大学入学以前に相応のコンピュータの使用経験を有することが確認された。さらに、コンピュータの使用経験の違いが正解率の差として表れやすい問題と表れにくい問題があること、パソコンの所有/非所有、経験年数、使用頻度、および、用途の数、などの要因のうちのいずれの要因が正解率により大きな影響を与えるかは、問題によって様相が異なること、が示された。

本稿で示された結果を踏まえて、テストの問題の内容を吟味・選定する上での指針について述べてみたい。

第1に、正解率が極めて低く、かつ、コンピュータの使用経験の違いによる正解率の変動が小さい問題は、コンピュータの初心者知識を問う問題としては不適切である可能性がある。このような問題で問われている知識は、初心者にとって難易度が高く、かつ、普段見聞きする機会が少ないことが考えられる。すでに示したとおり、試作したプレイスメントテストの中の「WWW」を答えさせる問題がこれに該当する。

第2に、正解率が高く、かつ、コンピュータの使用経験の違いによる正解率の変動が小さい問題は、大学入学以前に多くの受講者が半ば当たり前の知識として身につけている可能性がある。チェーンメールに対する対処法や、添付ファイルによるコンピュータウィルスの感染についての問題がこれに該当する。このような問題は今や、携帯電話(携帯メール)の普及によってコンピュータの初心者にも広く知られるようになってきており、必ず

しもプレイスメントテストの問題として含める必要はないとの考えも成り立つ。

第3に、Shiftキーの問題のような、入力デバイスの操作法に関する問題は、設問が不自然になる恐れがあり、問題を作成する際には注意が必要である。

以上、今回収集したデータに基づいて、プレイスメントテストの問題をどのように選定すべきかについて述べた。今回の調査結果は現時点での受講者を対象に得られたものであり、今後、高校の教科「情報」における学習や社会の情報化の進み具合によって、受講者が大学入学以前に身につける知識は量・質ともに大きく変化することが予想される。このような変化を継続的に調べ、その結果をプレイスメントテストの問題作成に有効に利用していくことが求められる。

[引用文献]

- 原田章・鳥居稔・中西通雄・榎田秀夫・菅野剛 (2002). 習熟度別クラス編成とコンピュータ不安. 平成14年度情報処理教育研究会講演論文集, 695-698.
- 本多薫 (2003). 大学入学時の情報処理能力について. 日本教育工学会第19回全国大会講演論文集, 795-796.
- 牧野晋・久保美和子・大塚秀治・高辻秀興・林英輔 (2002). 麗澤大学における情報基礎教育と学生の動向. 平成14年度情報処理教育研究会講演論文集, 703-706.
- 中嶋輝明・古谷次郎 (2004). 大学入学時点でコンピュータの初心者が持つ基礎知識についての調査 - 基礎的情報処理科目におけるプレイスメントテストの策定に向けて -. 北星論集(北星学園大学経済学部), 第43巻第2号, 121-140.

「コンピュータの基礎知識に関するテスト」の得点とコンピュータの使用経験との関連について

表2. パソコン所有群と非所有群との間で正解率の差が大きかった問題.

正解率の差 (pts)	問題番号	問題と解答
45.5 (51.9%)	6	「ドラッグ」とは、どのような動作か。(マウスのボタンを押してばなしにした状態でマウスを動かすこと)
42.7 (87.8%)	2	問1の画面の中で、白い楕円で囲われた絵を通常何とよぶか。(アイコン)
37.1 (50.0%)	23	基本ソフトに対して、ワープロや電子メールといった特定の作業を行うために使用するソフトを総称して何とよぶか。(アプリケーションソフト)
32.4 (71.2%)	10	「ユーザIDは、コンピュータの利用者を把握・識別するための符号である。」()
32.3 (87.2%)	24	ワープロ作業を行うためのソフトはどれか。(Word)

注) 正解率の差とともに示した括弧内の数字は、パソコン所有群の正解率である。

表3. パソコン所有群と非所有群との間で正解率の差が小さかった問題.

正解率の差 (pts)	問題番号	問題と解答
- 0.1 (9.6%)	14	「万が一、パスワードを忘れた場合は、所定の手続きをとれば、管理者からパスワードを教えてもらうことができる。」(×)
- 0.7 (15.4%)	13	「パスワードは、忘れると困るので、手帳などにメモしておくことが望ましい。」(×)
3.3 (87.2%)	38	「いわゆる不幸の手紙(メール)のようなチェーンメールが届いた場合には、自分に危害が及ばないように、すみやかに転送するのがよい。」(×)
3.7 (23.1%)	11	「ユーザIDは、パスワードと同じように、他人に知られないようにしなければならない。」(×)
8.2 (34.0%)	40	「携帯電話からパソコンへ電子メールを送る場合には、差出人の名前を本文の中に書くべきである。」()

注) 正解率の差とともに示した括弧内の数字は、パソコン所有群の正解率である。

表4. 経験年数が1年以上の群と1年未満の群との間で正解率の差が大きかった問題.

正解率の差 (pts)	問題番号	問題と解答
42.4 (64.3%)	34	数多く存在するWebページの中から自分が見たいページを探す機能を提供しているシステムを一般に何とよぶか。(検索エンジン)
41.9 (70.0%)	32	Webページがコンピュータ・ネットワーク上のどこに存在しているのか、その場所を表す表記方法を何とよぶか。(URL)
38.6 (63.6%)	28	下の階層図の中のフロッピーディスク(3.5インチFD(A:))やフォルダの包含関係を正しく表しているものを、下の選択肢1~4から選べ。
37.4 (84.3%)	39	「携帯電話でしか使えない特殊な文字や顔文字があるので、携帯電話で電子メールを送る場合には注意が必要である。」()
34.5 (40.7%)	31	コンピュータ・ネットワーク上にあって、電子メールの送受信やWebページの管理・運用を行うためにつねに作動しているコンピュータのことを何とよぶか。(サーバ)

注) 正解率の差とともに示した括弧内の数字は、経験年数が1年以上の群の正解率である。

表5. 経験年数が1年以上の群と1年未満の群との間で正解率の差が小さかった問題.

正解率の差 (pts)	問題番号	問題と解答
- 0.8 (8.6%)	29	コンピュータ・ネットワーク上で文字や画像、音楽や映像などの情報を検索・閲覧できる情報システム(あるいはサービス)を総称して何とよぶか。(WWW)
5.5 (49.3%)	12	「パスワードは、自分で自由に変更することができる。」()
7.5 (20.0%)	5	「I'm a student at Hokusei Gakuen University.」と入力したい。「Shift」キーは何回使うか。(5回)
9.0 (12.1%)	14	「万が一、パスワードを忘れた場合は、所定の手続きをとれば、管理者からパスワードを教えてもらうことができる。」(×)
9.3 (34.3%)	40	「携帯電話からパソコンへ電子メールを送る場合には、差出人の名前を本文の中に書くべきである。」()

注) 正解率の差とともに示した括弧内の数字は、経験年数が1年以上の群の正解率である。

表6. 使用頻度が「ほぼ毎日」の群と「ほとんどなし」の群との間で正解率の差が大きかった問題。

正解率の差 (pts)	問題 番号	問題と解答
66.7 (70.6%)	33	Webページを記述するためのプログラム言語を何と呼ぶか。(HTML)
64.1 (70.6%)	5	「I'm a student at Hokusei Gakuen University.」と入力したい。「Shift」キーは何回使うか。(5回)
64.1 (70.6%)	26	次のような名前前のファイルはどのような種類のファイルか。「Hokusei.jpg」(画像ファイル)
56.5 (94.1%)	28	下の階層図の中のフロッピーディスク(3.5インチFD(A:))やフォルダの包含関係を正しく表しているものを選び。
50.5 (76.5%)	6	「ドラッグ」とは、どのような動作か。(マウスのボタンを押しっぱなしにした状態でマウスを動かすこと)
50.5 (76.5%)	31	コンピュータ・ネットワーク上において、電子メールの送信やWebページの管理・運用を行うためにつねに作動しているコンピュータのことを何とよぶか。(サーバ)

注) 正解率の差とともに示した括弧内の数字は、使用頻度が「ほぼ毎日」の群の正解率である。

表8. 用途の数が6つ以上の群と1つの群との間で正解率の差が大きかった問題。

正解率の差 (pts)	問題 番号	問題と解答
87.5 (87.5%)	33	Webページを記述するためのプログラム言語を何と呼ぶか。(HTML)
84.1 (93.8%)	26	次のような名前前のファイルはどのような種類のファイルか。「Hokusei.jpg」(画像ファイル)
71.4 (87.5%)	9	記録媒体の容量を表す単位はどれか。(GB)
67.9 (93.8%)	6	「ドラッグ」とは、どのような動作か。(マウスのボタンを押しっぱなしにした状態でマウスを動かすこと)
62.3 (68.8%)	27	次のような名前前のファイルはどのような種類のファイルか。「Hokusei.mp3」(音楽ファイル)
62.3 (68.8%)	30	大学や企業などのように、主に同一の事業所内で形成されているコンピュータ・ネットワークを普通何とよぶか。(LAN)

注) 正解率の差とともに示した括弧内の数字は、使用頻度が「ほぼ毎日」の群の正解率である。

表7. 使用頻度が「ほぼ毎日」の群と「ほとんどなし」の群との間で正解率の差が小さかった問題。

正解率の差 (pts)	問題 番号	問題と解答
-1.9 (5.9%)	29	コンピュータ・ネットワーク上で文字や画像、音楽や映像などの情報を検索・閲覧できる情報システム(あるいはサービス)を総称して何とよぶか。(WWW)
10.8 (70.6%)	17	次の事柄は、パスワードとして使うのが望ましいか。氏名(×)
12.2 (82.4%)	37	「知らない人から届いた添付ファイルには、コンピュータウィルスが混入している可能性があるため、ファイルを開くべきではない。」()
12.7 (52.9%)	4	下の入力画面の例において、あるキーを1回だけ押して「ほくせい」の「せ」を削除したい。どのキーを使えばよいか。(Delete)
14.1 (64.7%)	36	「電子メールの添付(同封)ファイルには、ファイルのサイズを気にしなくてもよいという便利さがある。」(×)

注) 正解率の差とともに示した括弧内の数字は、使用頻度が「ほぼ毎日」の群の正解率である。

表9. 用途の数が6つ以上の群と1つの群との間で正解率の差が小さかった問題。

正解率の差 (pts)	問題 番号	問題と解答
6.9 (87.5%)	38	「いわゆる不幸の手紙(メール)のようなチェーンメールが届いた場合には、自分に危害が及ばないように、すみやかに転送するのがよい。」(×)
11.1 (56.3%)	4	下の入力画面の例において、あるキーを1回だけ押して「ほくせい」の「せ」を削除したい。どのキーを使えばよいか。(Delete)
12.3 (18.8%)	29	コンピュータ・ネットワーク上で文字や画像、音楽や映像などの情報を検索・閲覧できる情報システム(あるいはサービス)を総称して何とよぶか。(WWW)
15.1 (31.3%)	11	「ユーザIDは、パスワードと同じように、他人に知られないようにしなければならない。」(×)
16.5 (87.5%)	2	上の画面の中で、白い楕円で囲われた絵を通常何とよぶか。(アイコン)

注) 正解率の差とともに示した括弧内の数字は、用途の数が6つ以上の群の正解率である。