

【報告】東京都市大学教育改善研究会

「授業見学のすすめ～授業改善の一つの方法として～」 桃野直樹

東京都市大学と室蘭工業大学は平成19年に包括連携協定を締結し、平成20年度から共同で文科省戦略的大学連携支援事業「遠隔に立地する大学の教育・研究活動の連携－水素エネルギー研究協力を契機にして－」を推進しております。この大学連携の一環として、それぞれの大学で進められている独自のFD活動に、両大学の教員が相互に参加するFD交流活動が行われてきました。これまでの3年間で東京都市大学から大上教授ら7名の教員が本学の教育ワークショップに参加され、今年も栗原准教授が来られています。本学からは、佐藤孝紀教授が東京都市大学の教育改善委員会（FD研究会）にこれまで参加されてきました。今年も下記のテーマ・プログラムで開催され、これに本学から須藤准教授と私が参加しましたので、簡単にご報告します。

■教育改善研究会プログラム（平成23年9月5日、東京都市大学 横浜キャンパス）

テーマ：「授業見学のすすめ～授業改善の一つの方法として～」

- 9:00：受付
- 9:15：開会あいさつ（教務委員会委員長 大上教授）
- 9:20：主旨説明及び授業見学の視点（FD専門委員会委員長 岩崎教授）
- 9:30：授業者からの報告（3件）
- 10:30：授業見学者からの報告
- 10:45：意見交換
- 11:15：中村英夫学長による論評（午後からは全学教職員討議）

授業実践の検討・改善に授業見学が有効であることには多くの教員が同意すると思いますが、実際に自分の授業を他の教員に見せるとなると、かなり抵抗を感じる教員が少なからずいることも事実かと思えます。今回の教育改善研究会のポイントは、そのような教員を巻き込んで効果的な授業見学をいかに広めていくかという点にあったと理解しています。研究会では、授業見学を実際に実施した授業者3名と授業見学者が、授業見学の様子

をビデオで紹介しながら、授業見学はどのようにすすめられるのか、授業見学にはどのような価値、問題点があるのか等について報告を行い、それらをもとに全体で議論がなされました。

詳細は省きますが、本研究会での議論により、授業見学が単なる授業評価や授業批判になってはいけないということや、授業見学は各自が授業の良い点・良くない点に気づき、授業を改善する機会であり、教員同士の協力のもと良い授業を行えるようになるための取り組みであるということに関し、共通認識が得られたと思います。

なお、従来の授業見学の方法に抵抗がある場合の別の方法として、自分の授業を録画し、それを再生して自分で「見学」することが提案されました。通常の授業見学よりもハードルが低いと考えられ、大変有効な方法の一つではないでしょうか。

また、今回の研究会では、報告を行った教員の授業に対する意識が高いことが印象的でした。授業見学を効果的にするためには、授業見学の意義を正しく理解することに加え、教員個々が自分の授業を改善する意欲をしっかりと持つことが大事であることを改めて認識させられました。授業による学生の成長が、授業改善の意欲につながり、さらには教員自身の成熟にもプラスに働く－このような学生と教員のWIN-WINを構築することがいま求められているのではないのでしょうか。そしてこのことをしっかりと意識できれば、授業見学がより広まり継続されていくのではないかと思います。



第8回室蘭工業大学教育ワークショップ

テーマ「こんな工大生を育てたい! ~教育目標を起点にして~」

恒例のFDWSは平成23年9月5日(月)~6日(火)に洞爺サンパレスで、新任教員13名、各コースから8名、東京都市大学から1名の合計22名の受講者とスタッフ(理事(受講者)、WG6名(内1名は受講者)、教務グループ3名)によって実施されました。少し詳しく内容を報告させていただきます。

アイスブレイキング

勤め先は同じ大学でありながら、お互いあまり知らない者同士の緊張感や距離感を減らすためにはアイスブレイキングが重要です。さらに、ワークショップ中のグループ行動の元となる連携感の醸成という役割も期待できます。アイスブレイキングの1種目は昨年と同じ「ヤンコロバ」というゲームをしました。ヤンコロバは、参加者が歌いながら、ブロックを隣の人に渡していく簡単なリズムゲームです。ブロックを渡すときに相手の名前を呼ぶルールを取り入れ、お互いが知り合いになることに留意しました。その後、グループに分かれて、フラフープゲームに挑戦しました。これは、輪になってそれぞれ指1本でフラフープを支え、フラフープを頭の高さから地面に降ろす間の時間を競うゲームです。このとき指がフラフープから離れてはいけません。グループの一体感と団結心がこのゲームによって湧いてきました。ゲームの後にグループ名作りとグループ紹介に取り組みました。各グループのすばらしいグループ紹介発表とワークショップ中のグループ協力感を見たところ、アイスブレイキングの果たした役割は小さくなかったと考えています。

WS1「クロスロード・ゲーム」

このゲームは災害被災地で発生する様々な問題を含め、判断の難しい社会問題について議論するために開発されたものです。WSでは、本学の教育目標の解釈の仕方について、個々の考え方の多様性を再確認するために用いました。

参加者は「Yes」「No」と書かれたカードと2種類のポイント(青または黄)を受け取ります。最初にTFから1つめの例題として、学部の教育目標「一人ひとりの多様な才能を伸ばす」に対して、「テストで答えは誤りだが、回答の内容がユニークだった回答を満点にした。」という問題提起を受け、「Yes」「No」を答えてもらいました。そして、各自がカードを裏返しにして示し、全員で一斉に開いて、グループの中で自分の判断がマジョリティーだったのか(青ポイント)、マイノリティーだっ

たのかを知ります(この問題では「No」が多かった)。特にグループ内でただ一人の判断結果だった時はマイノリティーで黄ポイントを得ます。続いて、グループ内で「なぜこのような判断をしたのか」についてフリーディスカッションをしました。

次のステップは各自が新しい問題を作成し、それぞれについてゲームを続けました。各グループで熱い議論が行われていました。中にはメンバーのほぼ全員がマジョリティーポイントを数個(つまりほぼ皆同じ判断だった)持っているグループがあると思えば、マイノリティーポイントを数個持っている人(ただ一人皆と判断が異なる)がいるグループもあり、まさに「多様性」が見られました。「これは判断が難しい!」という問題にはベストQuestion賞を授与しましたが、これは室蘭工大と東京都市大で構成されたグループ「M²IT」に贈られました。このグループは「学部教育で英語のプレゼンテーションを義務化する!」という野心的なテーマを提示され、国際化から倫理観も含む議論を行っておられました。WS1ではTFの意図以上に活発な議論が行われました。

WS2「教育目標を具体化する」

WS1で大学の教育目標の理解が教員によって違いがあることが分かったことを踏まえ、WS2では教育目標の中から1つを取り上げ、これを授業等で実践するための具体的な方策について議論しました。教育目標の理解により、それを達成しようとする方法は、カリキュラム設計で、授業の内容や方法で、組織の在り方で、あるいは広くキャンパスライフで、など様々です。以下では、各グループの議論について紹介します。

グループ1(SYNTHesis)は、教育目標1に含まれる「国際感覚」を取り上げました。国際感覚の育成には、語学教育としてのアプローチだけでなく、講義、インターンシップ、キャリアデザインなどを通して、技術者の活躍の場がグローバル化していることを学生に伝えることが重要であるとまとめました。グループ2(TYK48)は、教育目標5の「自己の能力を永続的に高める」を「向学心」「モチベーション」と分かりやすい言葉に直し、さらに、学生の情報収集能力の乏しさをサポートするなど、大学教育と社会との関係を教員が示すなど教員サイドの改革が必要と説きました。グループ3(室蘭新山)も教育目標5の「自己の能力を永続的に高める」に注目し、さらにCP、DPを絡めて議論しました。授業、実験におけるレポート等による継続的学習、出口の見える指導など具体的提案が多く出されました。そしてグループ4





(M²IT) は教育目標 2 の「創造的な技術者を養成する」を実現するために PBL、問題解決型教育を導入のメリットだけでなく、デメリットまで検討を加えました。

こうして提案されたプランを通して、一人の教員でできることもあれば、複数の教員あるいは外部の力を利用することが必要である点、そして、学生の教育のためには慣習にとらわれないなど教員側の取り組む姿勢が大切であると感じました。

WS3 ロールプレイ —育てたい学生像を実現するために—

WS3では各グループにロールプレイをしてもらいました。WS1およびWS2で明確になった本学の教育目標をもとに、育てたい工大生像を実現するための具体的な教育実践方法を、各グループにロールプレイ形式で披露してもらいました。例年ですと、このWS3ではロールプレイとして模擬授業を行うことが多いのですが、今年は趣向を変えて3つのシチュエーションを用意し、そこから各グループの一つを選んでもらい、そのシチュエーションでロールプレイを実践してもらいました。用意した3つのシチュエーションは、(1)1週目授業でのガイダンス(従来通りの模擬授業)、(2)ベストティーチャー賞の受賞スピーチ、(3)FD研究会における教育成果発表です。4グループのうち、(1)の模擬授業が1グループ、(2)の受賞スピーチが2グループ、(3)の教育成果発表が1グループとなり、各グループで熱のこもったロールプレイが行われました。ロールプレイの中で、「学生の勉学モチベーションを向上させるため、自分の過去・現在・未来を考えさせる」、「創造的な技術者養成のため、学科横断的な問題解決型教育(PBL)を行う」、「学生の国際感覚を育成するため、全学的な学内ネットワークを構築し、年次継続的な教育プログラムを導入する」、「卒業後、社会に出てから役に立つ授業とは?」など、実践的なアイデアが多数出されました。このロールプレイを通して、各先生が日頃考えている工大生像、教育方法などを知ることができ、これから教育改善を進めて行く上で大変参考になりました。

参加教員 (敬称略)

グループ名	メンバー	フラッグ
SYNTHesis	桮上 洋, 山中 真也, 寺本 渉, 濱 幸雄, 関 千草	
TYK48	上羽 正純, 岸本 嘉彦, 加藤 正和, 澤田 研, 加野 裕	
室蘭新山	徳樂 清孝, 辻 寧英, 黒木場正城, 鴨田 秀一, 長船 康裕, 空閑 良壽	
M ² IT	有村 幹治, 上井 幸司, 高氏 秀則, 齋藤 英之, 工藤 康生, 東京都市大学 栗原 哲彦	



ベストプレゼンテーション賞: SYNTHesis、ベスト Question 賞: M²IT

【報告】山形大学第13回基盤教育ワークショップ

山形大学は広域なFDネットワーク《つばさ》を持ち、関東、東北、北海道の約50の大学、高専、専門学校とFDを協同している。平成23年8月24日に開催された第13回基盤教育ワークショップについて報告する。ちなみに基盤教育とは、平成22年度に教養教育を新しい教育課程に編成し直したものである。

第1部：講演会「先生方、授業するのは楽しいですか？」

講師 滋賀県立大学環境科学部教育実践支援室長・倉重好匡教授

講師はまず、「先生方、授業するのは楽しいですか？そう思われている方は手を上げてください。」と聴衆に向かって問いかけたが、ほとんど手が上がらなかった。授業をしても、聞いてもらえないならツライだろう。あるいは、その不安がいつもあるのかも知れない。しかし、受講している学生の目が輝き、授業中に学生が「わかった」「実力がついた」という反応を示してくれたら、きっと先生は授業をするのが楽しいだろう。

「環境物理学Ⅰ」では、リメディアル教育ではない、大学レベルの物理を念頭に、実感できる授業を目指したそうだ。講師が大学でいつもしている演示実験をいくつか披露された。

次に、学生を指導する先生による差をなくし、自主的に調査し、議論し、書き、プレゼンさせるにはどうすればよいかの実践例として「教育ディベート」が紹介された。学生には「肯定側」「否定側」そして「審判」の3つの役割があり、いずれも「話す力」「聴く力」「考える力」のすべてを高めなければならない上、繰り返すことで失敗から学び、全員が成長していくことを見ることができたそうだ。

第2部：第2分科会「東日本大震災と大学教育」

東日本大震災後、「実践的キャリア教育学」の授業の一環として仙台市、南三陸町などでのボランティア活動に参加した学生たちの活動報告があった。まず、この授業の狙いは、以下のとおりである。

- ✓ どのように残り60年間を生きたいか？
 - ✓ グループワークの手法を学び、コミュニケーション能力を向上させる。
 - ✓ 今の自分にできることを知り、何を行えば良いかを考える。
 - ✓ 今の東北で起きている現状を知る。
 - ✓ 安定志向から成長を志す人を目指す。
- そして学生たちが学んだことは、
- ◇ 自らリスクを負う生き方を求めること。

- ◇ 自意識の変化。自立精神の芽生え。
- ◇ 自分の提案、望みを表現する方法。
- ◇ 社会の変化に対する適応力。

であった。

その後のラウンドテーブルでは学生の報告を参考にし、「震災ボランティアの教育プログラム化」が議論された。学生を軸に考えた場合：

震災ボランティアは福祉ボランティアとは区別されるものである。とくに、準備して実施できるものではなく、緊急性が求められる一方で継続性も必要である。授業はカリキュラムの一部であるため、遠方だと授業時間に実施することは不可能であり、夏休みや土日に活動しなければならない。さらに交通費、滞在費もあなどれない。また、大学と被災地の地理的距離が大きく影響し、震災ボランティアの心理的距離（熱意）に作用する。そこで「実践的キャリア教育学」のように方法論を学び、可能な範囲で実践するのが好ましい姿であろう。そして、ボランティアの単位化により、意識の低い学生の参加がありうることに懸念を示すのは学生たち自身であった。何よりも「被災」を道具にすべきではない。

大学を軸に考えた場合：

震災ボランティアの実施には、上記と同様に実施が他の学業に大きく影響を与えることが大きい。学生の安全確保も大きな問題であり、単に保険加入で済ませられることではない。大学生としてできるボランティアの限界を認識しなければならない。例として、神戸大学からは震災の経験を活かした多くのボランティアが派遣されたが、同志社大学は派遣を取りやめた。また被災地においてさえ、福島大学はできる限り被災者を学内に受け入れたことに対し、東北大学は教育研究活動への影響を避けるために受け入れをせず、石巻専修大学はある程度のバランスをとった。大学のできることは、教育研究と地域貢献のバランスを取りながら、震災ボランティアを希望する学生の側方支援をすることである。

最後に個人的な感想であるが、全国の大学生数は約285万人（773大学）おり、東京だけで71万人（136大学）もいる。もし関東大震災が起きたときに、71万人の大学生が被災者になり、彼ら全員が被ボランティアになるのではなく、1割でもボランティアとして行動できるような教育等を進めなければならないと思う。もちろん、室蘭工大も同様である。

（安居 光國）

編集後記

FDワークショップでは、教育論を熱く語る先生方との交流を通し、改めて、本学に教育熱心な先生が数多くいらっしゃることを実感しました。学生の多様化で大学での教育はますます難しいものになっていると思いますが、それに立ち向かう姿を見たようでした。