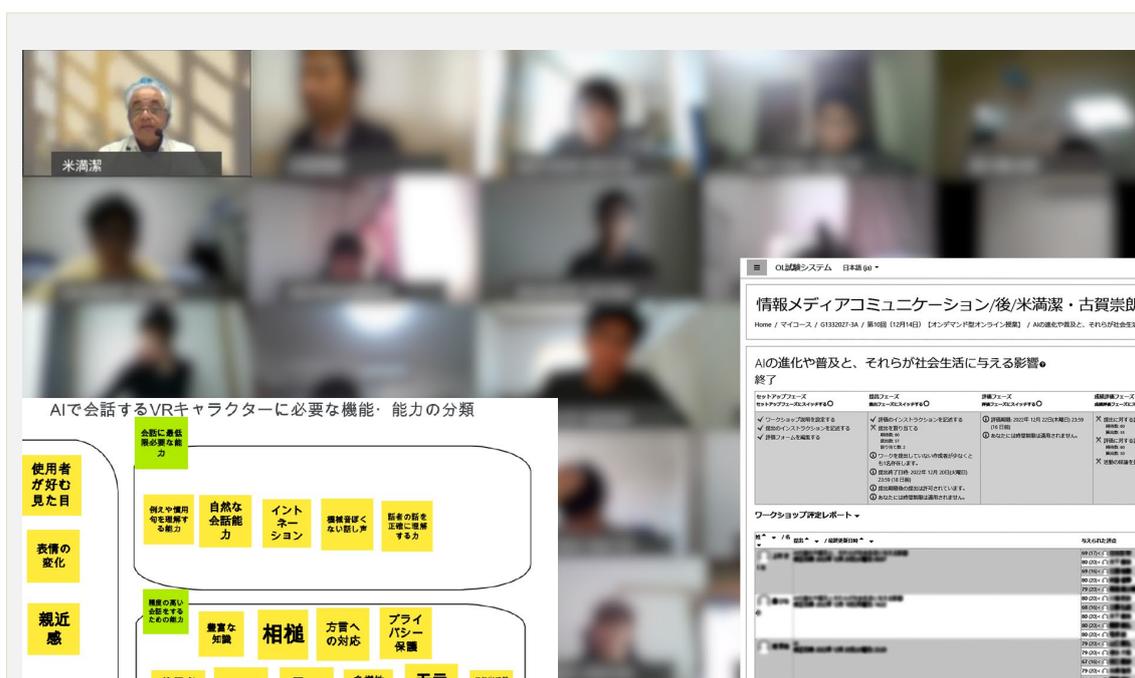


# Teaching Portfolio 2022



第 22 回 佐賀大学 ティーチング・ポートフォリオ・ワークショップ  
2023 年 3 月 8 日 (火) ~9 日 (土)

佐賀大学 全学教育機構  
米満 潔  
yonemik@cc.saga-u.ac.jp

## 内容

1. 教育の責任 .....	1
1.1. 映像・デジタル表現 IV（修了研究） .エラー! ブックマークが定義されていま せん。	
2. 教育の理念 .....	2
3. 教育の方法 .....	3
3.1. eラーニングの活用 .....	4
3.2. アクティブ・ラーニング手法の導入 .....	4
4. 教育の成果・評価.....	5
5. 今後の目標 .....	5
5.1. 短期目標.....	5
5.2. 長期目標.....	6
6. 添付資料・参考資料.....	7

## 1. 教育の責任

私は、2018年度まで佐賀大学において教員ではなく、教務補佐員として授業支援や指導協力という立場で教育に携わってきた。2018年12月17日に佐賀大学全学教育機構特任講師として任用され、クリエイティブ・ラーニングセンターに配属された。2019年度より基本教養科目を担当することになったが、2019年度末でクリエイティブ・ラーニングセンターが廃止となり、2020年度から全学教育機構高等教育開発室 ICT メディアグループに異動し、さらに2022年度から全学教育機構 ICT 教育推進室に異動した。以下、クリエイティブ・ラーニングセンター所属の2019年度の期間と、2020年度以降の期間の2つに分けて記述する。

### 1.1. クリエイティブ・ラーニングセンター所属期（2019年度）

佐賀大学の特別の課程「デジタル表現技術者養成プログラム」のインターフェイス科目においては、教育の対象が、大学の1,2年生（各40名程度）が中心である。必修科目の「映像・デジタル表現 IV（修了研究）」において、Webコンテンツを制作するグループの学生（毎年4～8名を担当）を指導した。

「ネット授業」では、授業は開講していないが、他教員が開講している科目の履修登録や教材の設定、スケジュールの確認などを担当した。成績評価時には、学生の履修状況やレポートの提出状況を担当教員に連絡した。

科目名 科目コード	対象 学年	種別・特徴・ 期間	開講 年度	受講 者数	概要
特別の課程「デジタル表現技術者養成プログラム」のインターフェイス科目 「映像・デジタル表現 IV（修了研究）」 G1425004	2年	インターフェイス・ 必修・通年	2019	60	2年間のデジタル表現技術者養成プログラムの集大成として、修了作品の制作及び研究を行う。最後に修了作品展及び修了研究発表会（公開審査）を行う。 私は、Webコンテンツ制作（Webプログラミング）部門を担当 担当学生数は、4～8名
教育デジタル表現	全学 年	基本教養科目 選択・後期	2019	30	特別の課程「デジタル表現技術者養成プログラム」履修者優先の選択科目 ICTを活用した教材作成を学ぶ KJ法を用いたグループワーク、プレゼンテーションなど学生の主体的な活動も行う

また、対面授業の補助的な e ラーニングである「科目履修用サイト」では、他教員の科目の作成や設定、学生の登録、教材の登録などの授業支援を行った。

また、「同期型遠隔授業」という本庄と鍋島の 2 つのキャンパスにある教室に設置したテレビ会議端末を学内 LAN で接続して双方向の講義配信を行う形式の授業において、授業は開講していないが、他教員が開講している教室に向いて教室間の接続などの支援を担当した。

## 1.2. 全学教育機構高等教育開発室所属期（2020 年度～2021 年度）および全学教育機構 ICT 活用推進室所属期（2022 年度）

2020 年 2 月以降の日本における COVID-19 の感染の拡大状況を受けて、2019 年度末時点で対面教室での実施を想定していた 2020 年度の授業を急遽オンライン授業として再設計した。

「情報基礎概論」は、Webex によるリアルタイム型オンライン授業とし、「情報メディアコミュニケーション」は、講義を動画配信によるオンデマンド形式もしくは Web 会議システムによりリアルタイム形式で実施した。リアルタイム形式の講義の際のアクティブ・ラーニングとしてのグループワークは Web 会議システムのブレイクアウト機能によるリアルタイム形式で実施した。グループワークにおいて対面教室での付箋紙と模造紙にかわるツールとしてオンラインホワイトボードの導入を行った。コミュニケーションの基礎となる協同学習手法を使用することは変更しなかった。VOD 型 e ラーニングである『ネット授業』の 2 科目は、従来からオンラインでの開講のため例年通り実施した。

2021 年度以降も、COVID-19 の感染の拡大状況が沈静化しないことと、離れた場所にある本庄キャンパスと鍋島キャンパスの学生がキャンパス間を移動することなく受講できるため、「情報メディアコミュニケーション」は継続してオンラインで実施した。（添付資料 1）

科目名 科目コード	対象 学年	種別・特 徴・期間	開講 年度	受講 者数	概要
情報基礎概論	経済 学部 1 年 生	必修・ 前期	2020～	180 名  (90 名×2)	現代社会での活動に必要な情報メディアリテラシーの知識と情報基盤の活用とレポート作成・プレゼンテーションの基礎を学ぶ  1 クラス 90 名で、2 クラスを担当
情報メディアコミュニケーション	全学 年  (後 期は	前期・ 後期	2020～	各期 60 名	メディアを媒介にした情報伝達をコミュニケーションとして理解する。それを踏まえ VR や MR、AI や IoT を含むデジタルトランスフォーメーションにつ

	医学部優先登録)				いて論考する。 反転授業やグループディスカッションなどのグループワークを取り入れる。 すべてオンライン授業で実施
コミュニケーション論	全学年	前期・後期	2021～	各期 170 名	『ネット授業』(VOD 型 e ラーニング)として開講。すべてオンライン授業で実施。 総合的なコミュニケーション能力の向上につながる基本的な知識や技能を修得するための講義を行う。基礎理論、言語、非言語コミュニケーション、対人的コミュニケーションから異文化コミュニケーションまでを包括的に取り扱う。講義は複数名の教員で担当するオムニバス形式の授業
インストラクショナル・デザイン	全学年	前期・後期	2021～	各期 150 名	『ネット授業』(VOD 型 e ラーニング)として開講。すべてオンライン授業で実施。 学校などで行われている授業設計を目的としたインストラクショナル・デザインを講義する。インストラクショナル・デザインを学ぶ上での基礎を学んだ後、ニーズ分析、タスク分析、学習目標分析、ICT の活用、メディア分析などについて学ぶ。 講義は複数名の教員で担当するオムニバス形式の授業
インタラクティブコンテンツ入門	全学年	後期	2021～	30 名	Unity を使用することで仮想 3 次元空間について理解し、その空間に物体を置いて、それらをインタラクティブに操作する方法を理解する、あわせて VR や MR などの先端的社会状況について論考する。 2021 年度は、通常授業 2022 年度は、集中講義

## 2. 教育の理念

私の理念は、「業務における環境や相手が変化しても、それに対応するための情報収集や技術習得を行ったり、新しいことへの挑戦をしたりという、自主的な活動できる学生の育成」である。これまでの授業や学生への指導を振り返ると、私が目的としてきたことは、1)「学生が知識や技術を習得すること」と 2)「学生がコミュニケーション能力を身に付ける」ことである。

- 1) 「知識や技術を習得」という面においては、私は普遍的な考え方や基本的な事項を理解することが重要であると信じている。それらを理解できれば開発のツールや環境が変化したとしても、十分に対応できると考えているためである。今後は、AI の発達等により、さらに情報化が推進されていく。それに対応するためにも、自発的に知識や技術を習得するマインドを持つ人材になってほしい。
- 2) 「コミュニケーション能力を身に付ける」という面においては、私は人の話を聞く態度として、あるいは正しく理解するための手法としての傾聴が重要であり、それにより多様な相手と意思の疎通ができることが重要と信じている。発表という場において、スライドの作り方が上手いとか話し方が上手ということは必ずしも重視していない。今後は、AI の発達等により、対人間だけではなく、対 AI という新たなコミュニケーションスキルも必要となる。それに対応できる人材になってほしい。

私の授業の対象となっていた学生は、主に大学の 1,2 年生であり、3,4 年生は主な対象ではない。つまり、学部での専門教育やゼミ等を担当し卒業生を輩出するような教育に携わっていない。ただ、これまでの学生とのかかわりを振り返ってみれば、私の授業を受けた学生が、3 年に進級し学部の研究室等に所属したり、卒業後に就職や転職をしたりする場合に、自身の能力や周囲のリソースを活かして対応できる学生になってほしいと願っていたことがはっきりした。

私の授業を受けた学生は、卒業研究や卒業制作等にあたり、授業で学んだことを応用したい相談に来ることもあった。卒業生は、技術職に進んだ者だけでなく、一般事務や接客業など多様な職業についている。授業の改善に取り組み始めて以降、在学中によく質問や相談に来ていた卒業生から、「先生が、私が納得できるまで勉強に付き合ってくれたのがうれしかった」、「技術的な相談に乗ってもらった経験が、仕事で先輩や上司に相談する際に役にたった」という連絡をもらうこともあった。

このことから、学生は単なる知識の伝達だけでなく、授業時間内外の教師とのコミュニケーションなどもふくめた学習活動全体を通して学んでいることを

理解した。それゆえ、佐賀大学において授業を任された際は、あらためて、この理念・目的を明確にし、それに則って授業を行っている。

### 3. 教育の方法

私には、佐賀大学で教務補佐員として e ラーニングに関する業務を行ってきたことと、アクティブ・ラーニングに関する研修会や勉強会に参加したことによる知識と経験があった。そのため、佐賀大学での授業において「オンラインツールの活用」と「アクティブ・ラーニング手法の導入」の 2 つの方法を併用した。

#### 3.1. オンラインツールの活用

私は、ICT の活用や関連する技術などは、特定のツールや環境の使い方を覚えるのではなく、環境が変化しても対応できるように、普遍的な情報技術や、その基にある考え方や知識を学生が習得することが重要と信じている。そのため、理念の章においても、授業の目的として 1)「学生が知識や技術を習得すること」をあげている。その知識や技術の伝達あるいは学生の学習活動やコミュニケーションのために、複数のオンラインツールを活用している。

『ネット授業』は、VOD 型 e ラーニングであり、Moodle という LMS や Microsoft365 を利用した。LMS や Microsoft365 というサーバ上に資料や講義動画や、学習後に行う小テストやレポートやアンケートなどの理解度を確認する教材を提供すれば、学生単独でも学習が可能である。同様に Moodle を LMS として使用している『科目履修用サイト（～2020 年度）』や『オンライン試験システム（2021 年度～）』でも、対面授業の資料や講義動画、学習後に行う小テストやレポートやアンケートなどの理解度を確認する教材を提供すれば、反転授業の事前学習や事後学習に活用可能である。また、Workshop というピアレビューの機能を活用することで、学生間でレポートの相互評価が行える。

活用した LMS では、システムにアクセスログを含め動画視聴や小テストの受験やレポートの提出など学生が行った学習履歴が記録されるので、学生の学習活動を把握できるため、学生の評価に加えて次年度に向けた授業の検証のためのデータとして活用できる。(添付資料 2)

他にも、Webex や Zoom などの Web 会議システムを使用してリアルタイム型のオンライン授業を行った。ブレイクアウトルームという学生を少人数のグループに分けてディスカッション等を行わせることができる機能を活用することで、オンラインのコミュニケーションが実現できる。Web 会議システムにあわせてオンラインホワイトボードという付箋や絵や文字を書き込めるクラウド上のホワイトボードを活用することで KJ 法など音声以外での意見交換や情報共

有が可能となり、ディスカッションがより円滑に行える。(添付資料3)

学生からの質問内容や相談はメールで受け付けている。実際に、授業やオフィスアワー以外の時間帯でも、学生とコミュニケーションが取れている。必要に応じて、SNSの活用も行っている。

### 3.2. アクティブ・ラーニング手法の導入

佐賀大学に教務補佐員として任用後、協同学習や話し合い学習法などのアクティブ・ラーニング手法について、研修会や勉強会に参加してきた。それを通して、コミュニケーション能力を付けることの重要性を認識した。そのため、理念の章においても、授業の目的として2)「コミュニケーション能力を身に付ける」をあげている。

『ネット授業』以外では、学生とのコミュニケーションや学生間のコミュニケーションを行う機会を設けている。教室でのディスカッションでは、グループで意見を言わない人や自分の意見を言いたがる人が出にくいように、協同学習の手法(話し合い学習法など)を取り入れて、学生が発言しやすい雰囲気づくりに重点を置いている。特に以下の「積極的傾聴(Active Listening)」の3ポイントについて指導している。

#### 1. 共感的理解 (empathy, empathic understanding)

相手の話を、相手の立場に立って、相手の気持ちに共感しながら理解しようとする。

#### 2. 無条件の肯定的関心 (unconditional positive regard)

相手の話を善悪の評価、好き嫌いの評価を入れずに聴く。相手の話を否定せず、なぜそのように考えるようになったのか、その背景に肯定的な関心を持って聴く。そのことによって、話し手は安心して話ができる。

#### 3. 自己一致 (congruence)

聴き手が相手に対しても、自分に対しても真摯な態度で、話が分かりにくい時は分かりにくいことを伝え、真意を確認する。

また、いきなり自分の意見を話すように指示しても、自分の意見を整理できていないと話すが困難である。そのため、授業では、事前にレポートとして自分の意見をまとめて提出しておき、当日はそのレポートを元にしてブレイクアウトルームでのディスカッションやオンラインホワイトボードを活用したKJ法に臨めるように授業を設計している。これにより、学生は話すことを整理でき、意見を言いやすくなる。ブレイクアウトルームでの活動のポイントは以下の4つとしている。

- 自分の意見（質問や提案を含む）をまとめる
- まとめた自分の意見を正しく相手に伝える
- 相手の意見を正しく理解する
- 相互の意見を尊重した上でのディスカッション

#### 4. 教育の成果・評価

「情報基礎概論」、昨年度までの Windows10 と Microsoft Office2016 の内容から、Windows11 と Office 2021 に対応した内容に変更した。使用するテキストも最新版を指定した。ほとんどの学生が使用するパソコン環境と一致したため、メニューやボタンの操作や画面レイアウト（ユーザインタフェース）が伝わりやすくなった。

また、コロナの感染や濃厚接触者となり登校できない学生に対応するため、授業を Zoom で録画し、オンデマンド配信を行った。授業に参加できなくても、動画を見ることで内容の理解や演習が行え、課題の提出も可能となる。録画の視聴は、登校していた学生も復習に利用できる。これにより授業についていけなくなる学生も減り、課題の提出率も向上した。

「情報メディアコミュニケーション」ミニレポートの提出と評価手法に e ラーニングの Workshop 機能（ピアレビュー機能）を取り入れた結果、相互評価で指摘された内容を踏まえてレポートを書き直すことで、内容が整理され、レポート記述に関する文字数や参考文献の記載など決まり事を守るようになった（図 1）。また、Workshop 機能（ピアレビュー機能）には学生をより深い自己省察へ向かわせる効果がある（図 2）。今後は、よりレポートの記述内容が向上するような工夫を検討する。

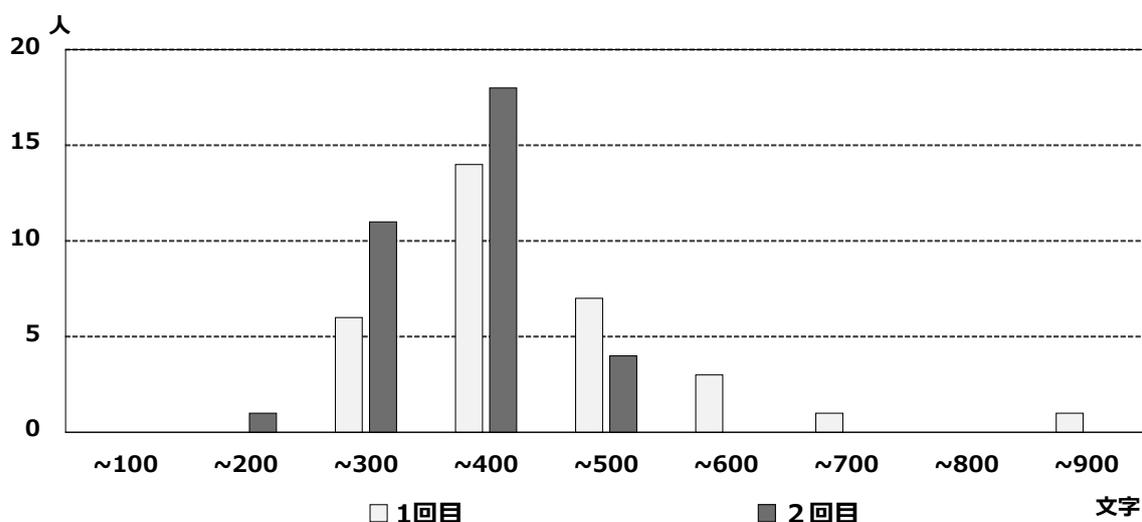


図 1 Workshop レポート文字数（指定は 400 文字未満）

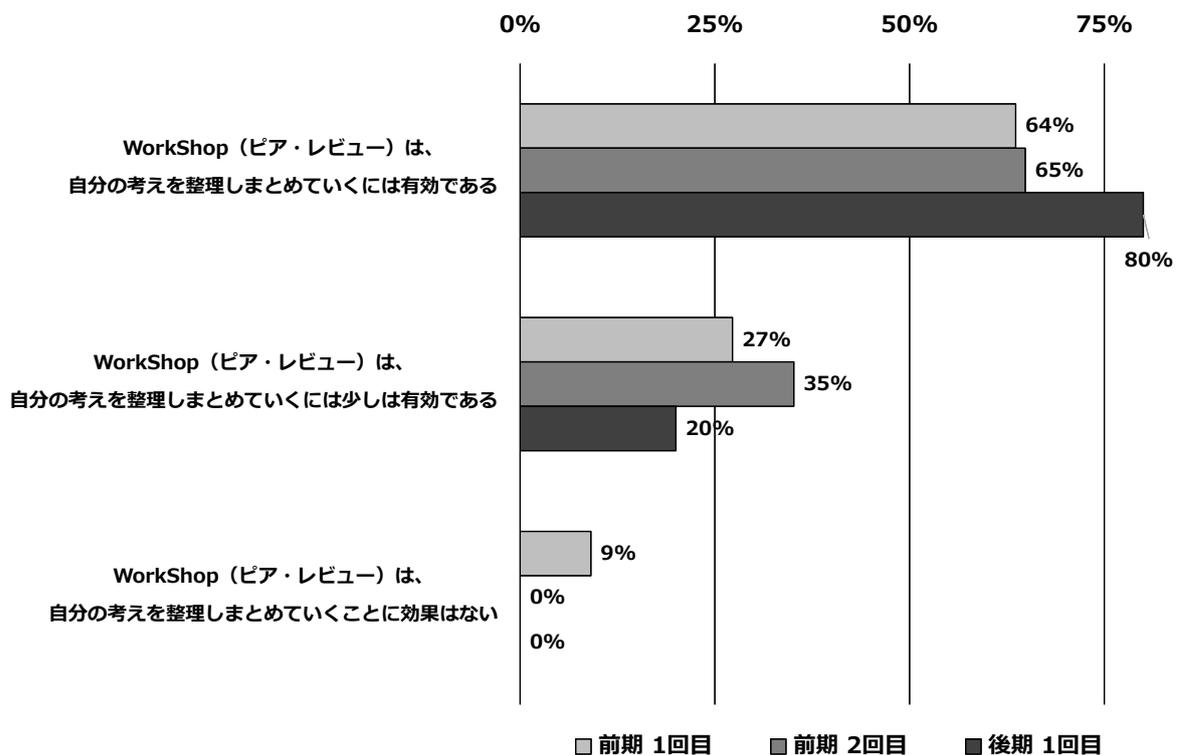


図 2 自身の考えの整理における Workshop の効果について

2019年度の「映像・デジタル表現 IV (修了研究)」履修学生をメンバーとした佐賀大学との連携による小城市の情報発信事業「オギシッテプロジェクト」を行った。活動の様子は、SNS (Twitter/Instagram/Facebook) でも随時公開することで、このプロジェクトの情報発信に努めた。授業で学んだ映像編集技術を活用し、オギシッテ PV“小城 You 観”とチャレンジ企画映像は YouTube のオギシッテプロジェクトチャンネルで公開し、小城市からも高く評価され小城市の Web サイトでも公開された。(添付資料 4)

## 5. 今後の目標

### 5.1. 短期目標

#### ○教育目標

オンラインツールを活用することで、事前事後の学習や質問等への対応を行う。傾聴を主とした手法を活用し、教え合いや学び合いが発生する雰囲気を作成することで深い学びを目指す。さらに、授業においてディスカッションやグループワークの時間を確保するとともに、ピアレビューなど学生間の学習活動もより推進していくことで、より深い自己省察へ学生を向かわせたい。

オンラインツールの活用とアクティブ・ラーニング手法により、知識や技術の習得だけでなく、学習や制作において発生する問題点や課題に単独あるいはグループで向き合い、解決にむけて行動できる能力もつ学生となるよう指導する。

エビデンスとして以下のものを取得あるいは記録する。

- ・ e ラーニングでの学習活動（アクセスログ、アンケートへ回答状況、オンラインテストの受験状況と点数、課題の提出と評価、ピアレビューの状況など）の履歴【方法 3.1 に対するエビデンス】
- ・ 教室内でのグループワーク用のワークシートを作成し、自他の活動内容や評価を学生に記入させる。そのワークシートは、e ラーニングシステムにより学生にフィードバックする【方法 3.2 に対するエビデンス】

#### ○個人研究およびスキルアップ

技術面では、コンピュータゲームや VR コンテンツの開発環境である Unity というソフトウェアに関する技術や知識を身に付け、授業に取り入れる。授業に取り入れた際はシラバスにて提示するとともに、学生からのフィードバックをエビデンスとする。

協同学習を中心としたアクティブ・ラーニングにおいては、年に 1 回は研修会あるいはワークショップに参加し、私自身のスキルアップに努める。その際に、受講証等が発行されれば、エビデンスとして保存する。

学内で開催されている FD セミナーや FD 研修会等に、年間 3~4 回参加する。FD のテーマが ICT 活用教育や、アクティブ・ラーニングに関連するものであれば、必ず参加する。学内開催の FD であれば大学に記録が残されるので、それがエビデンスとなる。

授業実践の学会発表など、関連する学会に参加し、他大学での実践など情報交換や情報収集を行い、より自身の知識やスキルの向上を図る。

## 5.2. 長期目標

2020 年度以降のコロナ禍の下での教育において、オンライン授業の有効性は認知された。これに並行して、2020 年に「教育機関における著作権の基礎と運用—平成 30 年改正に関する著作権法第 35 条—」、2021 年度に「学生アンケートを元にした遠隔授業の好事例の紹介」という FD 講習会を全教員向けに開催した（添付資料 5）。さらに 2021 年度に LMS として使用している Moodle をカスタマイズし「佐賀大学版オンライン試験システム」を開発し（添付資料 6）、機能などを説明する FD 講習会を開催し 2022 年度から運用を開始した。

これまで、オンライン授業に関する実践や関連する情報についての FD 講習

会開催してきた。今後は、大半の授業が対面授業に戻っていくことが推測されるが、私は継続してオンラインツールを活用したアクティブ・ラーニングに関する実践を継続していく。学生が卒業し活動していく社会では、テレワークやAIなど、オンラインツールの活用やオンラインでのコミュニケーションが重要となっていく。そのためにも、学生のうちに実務に役立つようなオンラインツールの活用やオンラインでのコミュニケーションスキルを身に着け、活躍してもらうべく、私自身が、最先端のツールやコミュニケーションに関する意識やスキルを向上させねばならない。そのため、学生の教育に有効と思われる学会や講習会への参加を積極的に行うとともに、自身の実践を改善していく。

すべての取り組みは「業務における環境や相手が変化しても、それに対応するための情報収集や技術習得を行ったり、新しいことへの挑戦をしたりという、自主的な活動できる学生の育成」を目指したものである。

## 6. 添付資料・参考資料

- (1) 2022 年度シラバス
- (2) 「情報メディアコミュニケーション」LMS 画面
- (3) 「情報メディアコミュニケーション」オンラインホワイトボード
- (4) オギシッテ報告書
- (5) オンライン授業ポータル
- (6) オンライン試験システムの開発