

授業と学術論文の「基本」

糸隆太

福岡女学院大学人文学部 准教授

筆者は、これまでローマ帝政期の食肉業を分析対象としながら、ローマ世界における肉食の位置づけを考察してきたので、「専門は何か?」と問われれば、「古代ローマ史」ということになる。一方で、大学教員としては人文学部現代文化学科という学科に属しており、ヨーロッパ・地中海世界の「文化」に関する科目を主に担当している。「文化」は長い「歴史」を経て形成されたものであるから、両者を連環させること自体に特段の違和感はないと考えている。それゆえ、専門である歴史学の視点を織り交ぜながら授業を行うことは、筆者にとって自然の流れであった。

ところが、実際に授業を始めると大きな課題があると分かった。そもそも、世界史の学習状況が学生によって大きく異なっていたのである。中には、世界史の予備

知識がほとんどない学生もいたため、当初の予定が大きく崩れることになった。次に、このような形で授業をスタートさせた筆者がその後どのような試みをしたのかについて、日本私立大学連盟主催の令和5年度FD推進ワークショップでの経験を踏まえながら述べていきたい。

幸いなことに、前期の「学生による授業評価」では「内容が分かりにくい」などの評価はさほどなかったように思う。しかし、一方で「授業内容が難しかった」などの評価があったことも事実で、なるべく多くの学生に対応できるような授業の実施が前期を終えての課題となった。そんなとき、先述のFD推進ワークショップに参加する機会を得たのである。

本ワークショップの課題というのは、与えられた指導案の概要に基づいて、15分間の模擬授業を設計することであった。この指導案の概要には、「導入」「展開」「まとめ」の三段階に分けて授業の流れを構成することが含まれていた。まず、持ち時間が15分しかないため、普段の授業内容をそのまま話すわけにはいかない。3つの段階のうちどこに重きを置くべきか考慮した結果、「展開」を重視して話すことにした。これは普段の授業準備を踏襲

した結果でもあるのだが、極論すれば、この時点で、筆者の授業は「導入」および「まとめ」をなおざりにしていたとも言えるだろう。

ワークシヨップ当日は、他の先生方とグループワークに参加。互いの模擬授業を見学し、意見交換を行った。これらの中で筆者が感じたことの一つは、他の先生方が「導入」の位置づけを明確にしており、「まとめ」で再び「導入」のふりかえりもしていたことである。つまり、「導入」および「まとめ」が学術論文などにおける「序」および「結」の役割を果たしており、とりわけ「導入」の部分が丁寧に構成されていたのである。「序」の重要性は恩師からも度々、ご指摘いただいたところであり、この内容が不明瞭であれば、全体の理解度に影響することは十分に承知していた。ところが、こと授業を行うとなると、90分で何を話すか、との考えに捉われすぎてしまったのである。

こうした「気づき」を得た筆者は、後期に向けて2つの方針をたてることにした。第一に「導入」を「今日の目標」のような形で明示し、授業のポイントと特に理解してほしいところを箇条書きにしてまとめること。第二

に「展開」のあとの「まとめ」を「目標の確認」と位置づけて、「導入」を踏まえながら全体のふりかえりを行うことであった。

このような取り組みの結果として、学生から「各回の目標が設定されており、以前より全体の軸を見つけやすくなると同時に、内容が頭に入りやすくなりました」などの好意的な評価を受けることができた。筆者の取り組みが、一定の効果を示したと手応えを感じた部分である。

教員の方々からすると、ここまで至極、当然のような内容を書き連ねた感は否めない。しかし、誰しもワークシヨップの指導案に示される当たり前の内容を見落とすことはあるのではないか。筆者の場合、ワークシヨップへの参加を通じ、その当たり前を再確認できたということになるのだろう。

講義だけでなくゼミ運営のことも考えると、授業の進め方をはじめ、教員が抱える課題は多いと感じる。筆者も日々試行錯誤しながら、授業内容の充実を図っていきたい。

ノートルダム清心女子大学情報デザイン学部 ・ 中本幸一「情報デザイン学部長」

AI時代のリベラル・アーツを目指して

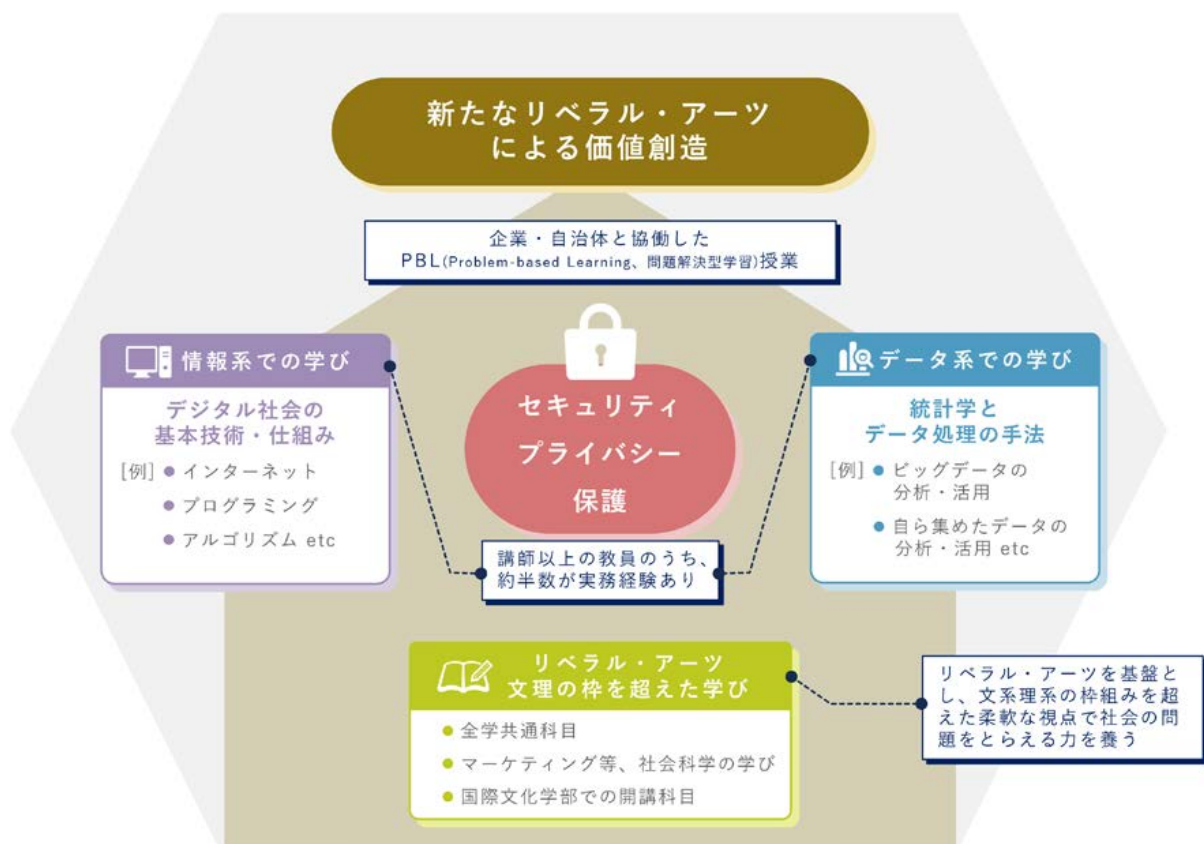
はじめに

現代の社会は情報技術やデータ分析によって支えられているといっても過言ではない。SNSやインターネットは普段使いの必須メディアであり、データを集め分析したサービスが目に見えない形でも提供されており、私たちは多くの恩恵を被っている。一方、情報技術の負の側面も問題となってきた。毎日のように生成AIの利用倫理やフェイク情報という言葉がメディアに出てくる。ノートルダム清心女子大学情報デザイン学部情報デザイン学科は、本学のリベラル・アーツ教育を基盤に、情報技術とデータ分析によって、社会が直面する課題を解決・改善し、人間中心の社会を設計（デザイン）していく人材の育成を目標として、2024年度に設立した。

1 学び

当学科の学びのイメージを「図」に示す。

いわゆる文理融合のカリキュラムとなっており、情報系の科目、データ系の科目、社会の問題を理解する社会科学系の科目（リベラル・アーツ）を、1年次から2年次にかけて学べるよう準備している。情報系ではプログラミング、インターネット技術から人が関わるシステム技術まで、データ系では統計学から各種データ分析技術を、社会科学系ではマーケティング等の社会の仕組みを学ぶ。デジタル社会を生き抜くためのセキュリティ、プライバシー技術も学ぶ。3年次では、企業や自治体が持っている課題を情報技術やデータ分析を使って解決するというPBL (Problem-based Learning) を行い、卒業研究で4年間の学びを完成させる。4年間を通じて基礎から最先端を学び、社会とつながるカリキュラムとなっている。



[図]情報デザイン学科の学びのイメージ

る。詳しくは下記の二次元コードより本学科Webサイトを参照されたい。



情報デザイン学科
Webサイトへ

2 AI時代のリベラル・アーツ教育を目指して

社会は、今AI時代を迎え、大きな変化点にきている。過去には印刷技術により知の広まり方が変わり、電話は人のつながりを変え、インターネットは情報の広まり方と人々の活動を画期的に変えた。AI技術は、学術を含め人々の生活や社会を、学術の知をも、これまでになく変革するものと予見される。こうした変革は、リベラル・アーツの学びにも変革をもたらすであろう。当学科はこうした方面でのチャレンジにも立ち向かっていきたい。