

## ティーチング・ポートフォリオ

大学名：大手前大学 所属：現代社会学部 名前：前川 絵吏 作成日：2026年1月29日

### 1. 教育の責任

情報科学分野を中心に、プログラミング、システム設計、AI・VR 技術に関する科目を担当している。講義だけでなく演習や体験型授業を重視し、教材開発やFD活動にも取り組んでいる。

2025年度担当科目は以下のとおり。

(総合科目) 学びの道しるべ A・B

(専門科目) ゲーム開発、モバイルアプリ開発、システム設計、エンジニアのためのキャリアデザイン、バーチャルリアリティ技術、情報システム論 I、プログラミング演習 I、アプリケーション開発 I、情報実践特講 I・II、ゼミナール I・II、卒業研究

### 2. 教育の理念

学生が卒業後のキャリアを主体的に切り拓いていくためには、知識やスキルを受動的に身につけるだけでなく、自らの興味や問題意識を出発点として学び続ける姿勢を育むことが重要であると考えている。資格取得やアプリケーション・ツールの制作は、学生の能力を第三者に示す有効な手段であり、将来の進路選択や就職活動において大きな意味を持つ。そのため、学生がこれらの成果に到達できるよう、段階的な課題設定や適切な支援を行っている。

また、技術力だけでなく、社会で求められるコミュニケーション力や協働力の育成も重視している。グループ活動や成果発表を通して、自分の考えを言語化し、他者と協力しながら課題を解決する経験を積むことで、変化の大きい社会においても柔軟に学び続けられる人材の育成を目指している。

### 3. 教育の方法

演習中心の科目が多いことから、授業では「体験を通して理解を深める」ことを重視している。通常の授業では、導入として背景や目的を説明した後、実際に手を動かす演習に取り組み、最後に振り返りを行う構成を基本としている。一方、集中講義や一部の科目では、企業の人事担当者や技術者、デザイナー、専門分野で活躍する実務家など、学外の協力を得た講義や交流の機会を設け、実社会と学びを結びつける授業を行っている。

「バーチャルリアリティ技術」では、VR を体験しながら表現や設計について考える演習を行い、「システム設計」や「エンジニアのためのキャリアデザイン」では、実務の話聞いた上で課題に取り組むことで、学んでいる内容が将来どのように活かされるのかを考えさせている。ゼミナールでは課外活動も含め、学生一人ひとりの関心に寄り添った指導を行っている。

また、生成 AI、VR、Unity、JavaScript などの技術については、単に操作方法を習得することを目的とするのではなく、学生が表現したい内容や実現したいアイデアに対して、どの技術をどのように活用すればよいかを考えながら試行錯誤することを重視している。プログラミング言語の文法や機能を個別に学ぶだけでなく、それらを基盤として別の表現や実装に発展させるにはどのような工夫が必要かを、演習を通して考えさせている。あわせて、学生の理解度や背景の違いに配慮し、段階的な課題設定や個別の質問対応を行うことで、安心して挑戦できる学習環境づくりを心がけている。

### 4. 教育の成果

授業において双方向コミュニケーションツールを活用したことで、授業中の質問やリアクションが大幅に増加し、学生が主体的に授業へ参加する姿勢が見られるようになった。演習や体験を取り入れた授業では、講義中心の授業と比べて学生の視野が広がり、学んだ内容を多角的に捉えようとする姿勢が育まれていると感じている。

学外の技術者や実務家の話を聞く機会を設けたことで、進路に対する意識にも変化が見られた。自分のスキルに自信が持てず技術者としての応募をためらっていた学生が、入社後の研修制度や先輩社員によるサポートについて事例を知ること、「挑戦してみたい」と前向きに捉えるようになったことが、リフレクションから読み取れた。

研究指導においては、生成 AI の活用により調査や試行のスピードが向上し、その結果、学生が「なぜその手法を選んだのか」「他の選択肢と比べてどのような理由があるのか」といった点を説明できるようになった。また、卒業研究では、学生の研究成果が国際会議で

## ティーチング・ポートフォリオ

大学名：大手前大学 所属：現代社会学部 名前：前川 絵吏 作成日：2026年1月29日

の発表に採択されるなど、学外で評価される成果にもつなげることができた。

一方で、時間的・技術的な制約から生成 AI に依存し、提出した内容について十分に説明できない学生も見られ、AI の活用が必ずしも学習につながっていないケースがあることも課題として認識している。

### 5. 改善への努力と今後の目標

授業アンケートやリフレクション、学生との対話を通して、授業内容や進め方の改善に継続的に取り組む。特に、生成 AI の活用については、学習を加速させる効果がある一方で、十分に理解しないまま利用してしまう学生も見られたことから、今後は「どのように使えば学習につながるのか」を明確に示す指導が必要であると考えている。そのため、生成 AI を活用する場面と自ら考える場面を意識的に切り分け、思考過程や選択理由を言語化する活動を授業内に取り入れていきたい。

また、学外の技術者や実務家との連携を継続・発展させ、社会とのつながりを実感できる学習機会を拡充するとともに、演習や体験を通して学生が安心して試行錯誤できる学習環境をさらに整えていくことを今後の目標としている。

### 【添付資料】