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：2025 年 1 月 7 日

1．教育の責任

教育を通じて、学生一人ひとりの可能性を引き出し、変化の激しい社会で自立し、持続的に学び続ける力を育むことを目指す。知識の伝達にとどまらず、実践を通じて社会で必要とされるスキルや倫理観、協調性を重視している。

現代社会学部 情報･コンピュータ専攻の教員として以下のことに重点を置いて教育に取り組む。

＊情報技術の基礎を身に付け、課題を発見しそれを解決するためにアイディアや身に付けた知識を活用できる

＊実践的なプロジェクトを通じて学生が自ら考え行動する力を伸ばすとともに、チームでの協働を通じて社会性を高める

[2024 年度 担当科目]

キャリアデザインⅠ・Ⅱ、情報活用Ⅰ・Ⅱ、データベース技術Ⅰ、情報システム論Ⅰ、モバイルアプリ開発、ゲーム開発、プログラミング演習Ⅰ、アプリケーション開発Ⅱ、システム設計、ゼミナールⅠ・Ⅱ

2．教育の理念

学生が卒業後のキャリアを切り拓くためには、単に知識やスキルを受動的に学ぶのではなく、自らの好奇心を原動力に「やりたいこと」を実現する主体的な学びの姿勢を育むことが重要であると考えている。

資格を取得したり、アプリケーションやツールを作成したりすることは、学生のスキルを第三者に示す指標となる。これらはキャリアや就職活動において不可欠であり、学生がそれを達成できるようサポートする。また、社会で必要とされるコミュニケーション力を養うため、グループ活動や成果発表を通じて表現力や協働力を高める機会を積極的に設けている。

3．教育の方法

＊演習科目の授業では、学生が制作したアプリケーションやツールなどの成果物をポートフォリオとして公開することを推奨しており、実現方法も授業で紹介している。成果物を就職活動やキャリア形成に役立てることを目標として授業を進める中で、学生が主体的に授業に取り組む姿勢が育まれる。その結果、授業の範囲を超えて実用的な手法に関する質問が寄せられることもある。

＊講義科目の授業では、知識伝達が一方的にならないよう、ICT ツールを活用したインタラクティブな授業を試みている。またコミュニケーション能力の向上を図るためグループワークや成果発表を取り入れている。

＊「ゲーム開発」「アプリケーション開発Ⅱ」「システム設計」などの科目では、市販の教科書を使用せず独自教材を作成した。授業内容を柔軟に調整し、学生のニーズに応じた教育を提供できるよう心がけている。

＊LMS（el-Campus）や Teams を活用し、教材配布、課題提出、小テスト、アンケートをペーパーレスで実施している。情報専攻以外の学生でも、必携パソコンを効果的に活用できるようになることを目指している。

4．教育の成果

2024 年度春学期の授業アンケートでは、概ね好評であるという結果に安堵している。また学生の出席状況や課題の提出状況についても概ね問題なく順調である。授業を欠席した学生に対しては、メールやチャット、オンラインミーティングで対応するなどフォローが可能であった。

初学者やプログラミングに不安がある学生にとっては丁寧な指導ができたかもしれないが、一方自ら学びを進めることができる意欲的な学生にとっては進度が遅い授業になってしまい退屈を与えていないかという不安が残る。

5．改善への努力と今後の目標

2024 年度に担当した授業科目は演習が多く履修者も多かったため、提出された課題や成果物に対する個別フィードバックが不十分であったと反省している。本来であれば１つ１つの課題や成果物にフィードバックコメントを実施したいところであるが、SA の力を借りても作業量が膨大で困難であるため、学生同士の相互フィードバックや成果発表会を増やすなどして評価の機会を与えたい。

一方、演習時間に教室内を巡回して学生に理解度を訊ねたり、授業中に質問を受け付ける時間を設定したり、Teams やメールで

個別質問に対応したりと、授業や課題に不安を抱く学生をフォローする機会は設けるようにしていた。この活動は今後も継続していきたい。

　また、広く情報学に関する授業に携わることができたが、自らの専門分野に関する科目は担当していないため、授業で身につけたスキルや技術を卒業研究で活用するところまでスムーズな接続ができるような設計にはなっていない。ゼミナールや卒業研究のような授業の中で専門分野に関わる時間を作る、授業外での学修の機会を設定するなど、研究に繋がる活動も今後工夫していきたい。

【添付資料】

特になし