

1. 1年と数ヶ月が過ぎて、今、私が初めに思うこと

大阪府大高専にて2012年8月に私が初めて書いたティーチングポートフォリオ（以下、TPと記す）の読み手としては、福井県学習コミュニティ推進協議会（以下、フレックスと記す）主催のTPワークショップ（以下、WSと記す）に参加する教員やオープンソースeポートフォリオMaharaを活用する全国の教員を想定していた。今回（2013年12月）、大阪府大高専にてアカデミックポートフォリオ（以下、APと記す）を書くまでに、大阪府大高専で2回、フレックスで2回、合わせて4回のTPWSにてメンターを担当した。その経験をもとにして、APWSの事前課題でもあるTPの更新に取り組みたい。読み手を学生・同僚・地域の方に変更するため、教育理念から大幅な書き直しを行う。

2. 今、私が考える教育の理念

私の教育理念を省察したところ、自分の学習（学びの）理念、もっと言えば、自分の生きる哲学である2つの大切なものに辿り着いた。1つは「知る、悩む、考える楽しさ」であり、もう1つは「支え合い」である。少しだけ自分史を語ることで、これら2つの教育理念を説明したい。

記憶を遡ると、小学1年のある日まで、姉や両親と異なり、私は読書が好きではなかった。そんな私に変化をもたらしたのは、担任がくれた2冊の本だった。なぜ、その先生がプレゼントしてくれたのか、今でもわからないのだが、それから私は本の虫にかわった。小学校の図書室での貸出数において1番をあらそうほどには、本は、私に「知る楽しさ」を教えてくれた。さらに、知ることは、「空想する楽しさ」や「論理的に考える楽しさ」にもつながった。しかし、子どもの世界にも小さな社会があり、悩み事はたくさんあった。当時は悩むことを楽しいとは思えなかった。そんな私だが、大学に入り、初めての恋をしたり、正解のない問題に向き合ったりしたとき、「本気で悩むことの楽しさ」を知った。大学院生するとき、中学時代の同級生が新興宗教の布教に来て、「修行して、ステージが上がると、悩まなくなる。」と宣伝文句を言ったのだが、私は「人間、悩まなくなったら、喜びも成長も感じなくなって、生きる楽しさがなくなる。」と即答した。また、小学校時代における工作の課題でも、大学時代における掃除のバイトでも、効果・効率・魅力を高めることを「考えることが楽しく」て大好きだった。このように、いろいろな経験を通して、「知る、悩む、考える楽しさ」を身につけ、私にとって大切なものになった。

初めて私が常勤として就職したのは、2001年に開学した仁愛大学人間学部コミュニケーション学科（及び情報ネットワーク室）の助手であった。博士後期課程まで物理学を専門としていたが、文系大学の助手として、何を研究していくか迷っていた時期である。障がい者へのICT支援やアクセシビリティ（使えるかどうか）に興味を持った私は、福井県において支援を行うNPO法人ナレッジふくいの理事として活動を始め、ある講演会でプロップ・ステーションの「ナミねえ」に会う。「健常者」が「障がい者」を

支えるのではなく、お互いに「支え合う」ことが大切であると、知人や娘さんとの経験をもとに淡々と語る彼女の言葉に私のハートは打ち抜かれてしまった。ここで講演の詳細を語るのは止めておくが、それ以来、人生でも学習や教育でも、「支え合い（学び合い）」が私の大切なものになった。

私が 2004 年度から働く仁愛女子短期大学（以下、仁短と記す）の「建学の精神（私立の学校が設立された目的や想い）」は、「仁愛兼済（じんあいけんさい）」である。「仁」は、支え合う望ましい人間関係を示す。「愛」は、人間のみならず、すべての生命を敬愛する共生の認識（限りない数の生命によって自分が生かされていることに気づく）を示す。「兼済」は、「仁」「愛」に目覚めることにより自己のあるべき姿を確立すると共に、他者のために働き出す実践の大切さを示す。仁愛兼済という言葉は仏教用語で難しいが、とても魅力的な言葉であり、私の教育理念とも合致すると思う。具体的な教育目標としては、学生が仁短で学んだ「知る、悩む、考える楽しさ」を仕事や生活に活かすだけでなく、たとえば「他者の行動に関係なく、あらゆるものに感謝かつ自らを反省し、笑顔で挨拶して、他人のゴミを進んで拾う」ようなひとになるよう「支え合い」たい。

3. 今、私が行っている学生への教育の責任

私の教育理念を実践している、学生への教育の責任を「授業を担当する教師」、「サークル活動の顧問」に分けて説明する。

3.1. 生活情報専攻の学生への授業科目

- (1) 情報処理演習 I（1 年前期・必修・演習）45 名定員×2 クラス
情報活用能力及びタッチタイピングを学ぶ。
- (2) プログラミング I（1 年前期・必修・演習）45 名定員×2 クラス
Scratch, HTML, CSS, JavaScript を通して、プログラミング（コーディング）の基本を学ぶ。
- (3) Web 制作演習 I（1 年後期・選択・演習）45 名定員×2 クラス
CSS レイアウトを用いた Web 制作を学ぶ。
- (4) 演習 II（2 年通年・選択・演習）、卒業研究（2 年通年・必修・演習）12 名程度
生活情報専攻における学習の集大成として、少人数グループで研究を行い、専門的な知識に加えて、社会で活躍するために必要となるジェネリックスキルが身につくように設計している。テーマは、ICT を用いたコミュニケーションデザインである。

3.2. 幼児教育学科の学生への授業科目

- (1) 情報メディア入門（1 年前期・選択・講義）40 名定員（幼稚園免許必修科目）情報倫理, OS の基礎, タッチタイピング, インターネットの利用, 文書作成, 表計算等の情報リテラシーを学ぶ。
- (2) 教育の方法と技術（1 年後期・選択・講義）40 名定員×3 クラス（幼稚園免許必修科目）幼児教育の方法および教育者にとって必要なメディアリテラシーを学ぶ。

3.3. 生活情報専攻の学生に対するファシリテータとしての専攻主任

生活情報専攻主任と共に、2013 年度から生活科学学科次長を兼務することになり、クラスアドバイザーから外れることになった。その代わりに、入学前教育、新入生オリエンテーション、ミーティングアワー等における、アイスブレイク等の対話を通して、学生たちの仲間づくりや学習への動機づけのサポートを行いたいと考えている。

3.4. サークル活動の顧問としての学習環境デザイン

2013 年度は、弓道、パソコンボランティアという 2 つのサークルの顧問を務めている。学生の主体性に任せ、活動環境の充実を図っている。生活情報専攻の教育課程と関係するパソコンボランティア（2013 年度：11 名）の活動を紹介する。生活情報専攻にて学習した知識、スキル、態度を地域で活用する場（サービスマーケティング）として、2010 年度に設立した。毎週 1 回サークルを開催し、障がい者理解・IT・支援技術等を学習する場を設けると共に、毎月 1 回開催される鯖江市社会福祉協議会の「障がい者のためのパソコン相談会」へ学生スタッフを派遣し、ボランティア活動を支援している。活動予定や活動報告等は、フレックス SNS のコミュニティを活用している。

4. 今、私が行っている管理運営・社会貢献的活動の責任

私の教育理念を実践している、管理運営・社会貢献的活動としての仕組みづくりを「学科次長」、「専攻主任業務」、「委員会活動」、「大学連携支援事業」、「Mahara ユーザコミュニティ運営」に分けて説明する。

4.1. 学科次長としての仕組みづくり

生活科学学科の次長として、所属する生活情報専攻のみならず、学科全体の効率・効果・魅力を高めるように活動している。

4.2. 専攻主任としての仕組みづくり

生活情報専攻は 4 年前より定員割れが生じているので、学生や地域企業に対する満足度調査による仁愛ブランドの見直し、他大学への視察に基づいた短期大学（2 年制）・女子大学・生活情報専攻の強みの確定を経て、ディプロマポリシー・カリキュラムポリシー・学習成果を改善した。

4.3. 委員会活動を通じた仕組みづくり

2012 年度は添付資料の通り、7 つの委員会に所属している他、臨時的に自己点検評価委員会へ参加した。下記に、担当職務が大きな 4 つの委員を記す。

(1) 中長期計画教学部会（サブリーダー）

教学部門（短大全体の教育理念・目標を策定・改善する場づくり、学習環境デザイン、FD、学生支援等）の中長期計画を策定している。

(2) 点検評価推進室（学習成果のアセスメント担当）：今年度、第三者評価。

自己点検・認証評価・相互評価の項目及びその方法の原案を定め、点検・評価を推進し、結果を公表する。特に、学習成果の規定方法及びアセスメント方法について担当し

ている。

(3) 教育課程委員会

履修規程の見直し, シラバスの見直し, 教養科目の見直し等を行う。

(4) 学生募集委員会

学生の定員確保のため, 入試制度や広報方法の改善, 高校生への模擬授業や進学説明を担当している。

4.4. 大学連携支援事業における仕組みづくり

文部科学省の戦略的大学連携支援事業(平成20年度~22年度)に採択され, その後も継続している大学連携プロジェクト(Fレックス)の推進協議会として計画・運営を行う。特に, 教職員や学生から成る学習コミュニティの構築・活性化, 基盤システム(LMS, eポートフォリオ, SNS等)の活用促進を図る「Fレックス学習コミュニティ推進チーム」のリーダーを務める。来年度に向けて, Fレックスの会長と共に, 地域協働学習の設計を行っている。

4.5. Mahara ユーザコミュニティの運営者としての仕組みづくり

2010年度から始めたユーザコミュニティの運営者かつMaharaオープンフォーラムのオーガナイザーや運営委員。ノウハウの情報共有を行うことにより, 学生に対する効果的な活用法を探っている。

5. 今, 私が考える教育を実現するための戦略と方法

私の考える理念「知る, 悩む, 考える楽しさ」と「支え合い」にもとづく教育を実践するための戦略として, 「真正な学習(Authentic Learning:リアリティのある学習)」と「学習共同体(コミュニティ)」を重要視している。

従来の学習理論において「学習」とは, 教師から学生に知識を伝達し, 学生がそれを獲得するものであった。しかし, 新しい学習理論である「構成主義」や「社会的構成主義」において「学習」とは, 個人またはグループの中でモノや人と「対話」・「協同」し, 自分のなかや社会に意味を構成するものである。この新しい学習観に基づき, 学習者が中心となり主体的に進められる学習を「真正な学習」とよぶ。真正な学習における「真正の評価」は, 「大人が仕事場や市民生活, 個人的な生活の場で試されている, その文脈を模写すること」, 「リアルな課題に取り組みせるプロセスの中で子どもたちを評価すること」と定義されている。

学習共同体では, 多様な人の暗黙知が形式知として可視化され, 相互作用のもと, 新たな知識創造を繰り返している。組織の知識創造を理論化した野中らのSECIモデルが示すような学習共同体を構築するため, 授業を支援するためのLMS(Learning Management System), 学習者を支援するためのeポートフォリオ, コミュニティ形成を支援するためのSNS(Social Networking Service)という3つの基盤システムを活用している。これらオンライン上のシステムを利用することにより, オフライン(リアル)

での対話等の活動が充実したものとなっている。

5.1. 授業の方法：授業設計

すべての科目のポータルサイトとして、LMS（授業管理システム）を利用し、毎回の学習目標、授業内容、参考資料等を提示している。情報メディア入門以外の科目では、授業の最後に毎回 e ポートフォリオ (Mahara) に「振り返りノート」を記述させている。振り返りノートは、授業で学んだこと、感想、質問等を記述するのだが、時系列に文章が並ぶことにより、学習の省察ができる。また、振り返りノートを毎回書くために、授業をちゃんと聴き、ノートを取る動機づけにもなっている。受講者間で他者のノートが閲覧可能なため、わからなかった所や欠席した授業の理解にも繋がっている。

1 回目の授業時には必ず、講義概要（シラバス）を用いて、到達目標、授業内容、成績評価、減点方法（欠席、遅刻、早退、私語等）について、しっかり説明し、学生と授業ルールの取り決めを交わす。シラバスに掲載していないルールに関しては、LMS 上で明示する。実際にルールを違反した際は注意を徹底する。

毎回の授業開始時には、必ず大きな声で挨拶を行い、挨拶を行わない学生がいたり、声が小さかったりする場合は、やりなおす。挨拶に関しては、廊下ですれ違う場合にも、私から声を掛けるようにしている。演習中は机間巡視を行い、学生に声を掛け、質問しやすくする。また、集中力を持続させるため（コンピュータによる疲労を防ぐ意味合いもある）、授業の中間で、首や肩を回す等、少し身体を動かす時間を設定している。

担当する科目が情報教育及び教育工学であるため、情報活用能力は、すべての科目で身に付けさせたい。

（1）情報処理演習 I

情報活用能力を身に付けることを目的としているため、1 回目の授業及び期末試験時に特定非営利活動法人 ICT 利活用推進機構の情報活用力診断テスト Rasti を実施し、就職した現場において必要な ICT の知識・技能・態度といった学習成果の到達度を学生に自覚させている。例年、1 回目に比べ期末試験時の Rasti では、専攻全体の平均値が約 100 点上昇している（1%水準で有意差あり）。

情報活用力という教科書を用いているため、毎回授業開始時に LMS を用いて、1 度のみ解答できる「予習 Check クイズ」を行っている。解答の際、自分の教科書ならば見ても良いことにしているため、教科書の持参率もほぼ 100%である。教科書等の課題は、すべて e ポートフォリオ上に記述させ、受講生間で共有している。授業中に課題を考える場合は、隣の学生同士で必ず対話させ、考えが深まるようにしている。8 回目の授業では、自分及び 5 名分の課題と振り返りノートを閲覧させ、相互評価及び自己評価を行う。他者のページを閲覧することで、学習の理解と動機づけが高まっている。また、タッチタイピング用ソフトウェア（USB メモリ）を用いて、毎回 10 分程度の入力練習、成績の確認を行い、全員が一定の入力速度と正確率に達する。

（2）プログラミング I

プログラミングの知識・スキルを身に付ける以上に、制作のプロセスにおける失敗から論理性を学ばせたいと考えている。この授業では、実行力、課題発見力、計画力を身に付けさせたい。理解を深めるため、2012年度までは毎回授業開始時にLMSを用いて、前回の授業内容に関する確認テストを行っていたが、2013年度から教育の方法を大きく修正し、確認テストも取り止めた。知識を増やすことより、プログラミングの楽しさを得ることに重きをおき、セメスターの前半部分ではScratch言語を用いて小学生向けプログラミング課題を制作した。練習問題では、プログラム文を日本語化したヒントをLMSに提示し、隣の学生同志で対話しながら制作させている。

(3) Web制作演習 I

大規模サイトを構築する場合を想定し、Webオーサリングソフトを使用してCSSレイアウトを用いたWeb制作を実習する。実際にサーバにてWebを公開し、相互評価、修正を行うことにより、Webの仕組みやプロジェクトの進め方を学ぶ。また、スクリーンリーダー等、障がい者のWeb利用方法を紹介し、アクセシビリティに配慮する。仁愛女子短期大学がある福井市森田地区のおすすめスポットを紹介するサイトを制作するため、現地で写真を撮影し地域の方にインタビューを行う。その制作過程で、地元のことをよく理解し、地域の方と対話をしてもらいたい。この授業では、主体性、実行力、発信力、傾聴力を身に付けさせたい。

(4) 情報メディア入門

すべての課題を幼稚園や保育所で利用するものにしてしているため、ICTの知識やスキルと同時に園での教育方法や情報管理方法も学ぶことができ、学生の動機づけに役立っている。この授業では、課題発見力、発信力を身に付けさせたい。制作課題は期限までにLMSに提出するため、自己管理が容易である。また、Web検索技術や表計算のセル参照に関しては、LMSの小テストを用いて、理解できるまで何回でも受験可能としてある。タッチタイピング用ソフトウェア(USBメモリ)を用いて、毎回10分程度の入力練習、成績の確認を行っているため、全員が一定の入力速度と正確率に達した。

幼児教育学科1年前期の授業であり、メディアリテラシーの差が大きいので、eポートフォリオによる振り返りノートは書かせず、紙メディアの大福帳(シャトルノート)を利用している。大福帳とは、学生と教員の交換日記のようなものであり、学生は毎回の授業で考えたことや質問等を記述し、教員は次回までにコメントを書き込む。大福帳を用いることにより、学生個々の理解度が把握できると同時にコミュニケーションが取れるため、授業が進めやすい。期末試験は、持込み不可の筆記試験であるが、授業時及び最終回にて、重要ポイントを明示するため、学生の理解度は高い。

(5) 教育の方法と技術

幼児教育の方法および教育者にとって必要なメディアリテラシーを教える科目であるため、本授業の教育方法自体に様々な工夫を凝らしている。この授業では、主体性、実行力、発信力、傾聴力を身に付けさせたい。障がい理解の講義部分ではクリッカーを

用いて双方向的な授業としている。個人やグループによるアイデアをまとめる際は、マインドマップ、ブレインストーミング、KJ法を活用している。PowerPointの操作法を教える回では、e紙芝居をモチーフとしている。

幼稚園での特色ある教育に関するグループ発表では、1クラスを8グループに分けて、8つのテーマを与えた。幼稚園の園児募集説明会というケースに対し、各グループ（園の先生という設定）は、テーマに関する幼児教育を調べ、保護者向けのスライドを作成し、7分間の発表を行った。発表を聴きながらLMSを用いた相互評価を行い、質疑応答を行う。すべての発表が終了した後、自分のグループに対する評価結果を閲覧した。また、eポートフォリオを用いて、すべての発表スライド（8テーマ×3クラス）を閲覧し、自己評価及び自分が考える良い幼児教育のレポートを記述した。

幼稚園児向け公共CMの制作では、静止画像4枚以上、フリーの音素材または自分で録音したナレーションを用いて、30秒の動画にまとめた。1回目は、テーマ・タイトルを決めた後、絵コンテを描き、ストーリー作りを行う。ストーリー作りを通して、保育者に必要な物語構成力、表現力等を学ぶ。2回目は、OS標準の動画編集ソフトの操作方を学んだ後、画像収集・画像作成を行う。画像作成は、デジタルカメラで写真を撮影する学生、タブレットやマウスを用いてPC上で絵を描く学生、画用紙等に描いた絵やアナログ写真をスキャナーで読み込む学生等、著作権や肖像権に配慮してあれば自由とした。画像作成を通して、いろいろなメディアの利用方法・特性、情報倫理を学ぶ。3回目は、フリー音源の利用方法、OS標準の音声録音方法、動画ファイルの書き出し等を学ぶ。

授業の最終回には、eポートフォリオのページ（グループ発表の自己評価及び幼児教育に関するレポート、幼稚園児向け公共CMの動画、保育教材のファイル及び指導案、毎回の振り返りノート等）を最低6名分（自分も含む）閲覧した後、最終的な振り返りレポートを記述した。2010年度まではLMSで課題を管理し、他者の成果物をあまり共有させていなかった。2011年度からはeポートフォリオの利用を増加させたため、自分の学びを俯瞰し振り返ると共に、他者の視点を知ることにより教育効果が向上した。

5.2. 卒業研究の方法：授業設計

地域や大学内等、他者と繋がるような研究を進めている。個別のテーマとしては、ICTを用いた障がい者支援、ゲームやマンガを用いた教材作成、就活のためのWebサイト作成等、人に伝わりやすいコミュニケーションに関する研究を行っている。1週間に1度、eポートフォリオ上に週間報告を書かせ、計画力を養うと共に、定期的に振り返り、中間発表や報告書作成が容易な環境づくりをしている。制作でも文献調査でも許可しているが、自己満足なものにならないように指導している。制作物は、FレックスSNS等で公開し、改善できる点は修正させる。

5.3. 教育課程の設計・改善

(1) DP・CP・学習成果の明確化

生活情報専攻のディプロマポリシー、カリキュラムポリシー、学習成果を改めて定義し、カリキュラムマップを作成した。これにより、高校生・保護者・地域の方に対して、本専攻で「どのような力が身に付くのか」を理解してもらいたい。

(2) 学習成果のアセスメント

2012 年度より、セメスターごとに、学習成果の到達度を可視化したレーダーチャートを学生にフィードバックし、自己評価をポートフォリオとして記述させる。その上で、次のセメスターでの履修デザインを行う。これにより、授業科目の意義と自分が身に付いた力を把握し、学習の動機づけにも繋がると考えている。

6. 私が行った教育の成果

6.1. 2012 年度における短期目標の達成度

(1) 学習成果到達度の可視化及びポートフォリオシステムの開発・運用

e ポートフォリオ Mahara を活用して、各科目の成績による学習成果（コンピテンシー）の到達度をレーダーチャートで表示し、それぞれの学習成果に関する自己評価を記入するシステムを 2012 年度後期から運用した。また、学生カルテシステムとの連携も始めた。さらに、問題点を抽出し、改善を続ける。

(2) 仁短及びフレックスへの TP の普及

2012 年 9 月に仁短で開催したフレックス FD 合宿研修での栗田さんによる TP ミニワークには多くの教員が参加した。その後、2013 年 3 月、2013 年 8 月と順調に、フレックス TPWS を開催している。現在 TP を作成した教員はフレックス全体で 14 名（うち仁短 4 名）である。より TP の文化を広め、自らメンターとして推進したい。

(3) e ポートフォリオによる TP システムの運用

今回の TP 更新を機に、e ポートフォリオ Mahara 上にテンプレートを作成、自分の TP を一般公開し、e ポートフォリオを活用するメリット・デメリットを考えていく。

(4) AP の作成

今回、APWS を受講することにより、AP の作成も達成する。

7. 今後の目標

7.1. 短期目標

(1) 大学連携による地域協働学習の実施

フレックスが中心となる地域協働学習を実施・継続し、研究にも活かす。地域と大学が学び合う場をデザインし、学習効果を分析する。

(2) 新設科目「キャリアプランニング」の運用・評価・改善

「キャリアプランニング」の実施によって、専攻常勤教員間の連携を図り、学習効果の高い授業に改善していく。

(3) 「学習成果」及び「学習成果のアセスメント」の改善

高校生にもわかりやすい「学習成果」を規定し、客観テスト（ジェネリックスキルテスト）と e ポートフォリオを活用したアセスメントを構築し、2 年間で成長を学生に実感させる。

7.2. 長期目標（継続）

（1）自律型学習への転換デザイン

親切的な教育から自律型学習へ上手く転換する授業デザイン、カリキュラムデザインを行う。担当科目の授業方法から試みているが不十分のため、継続的に取り組む。

（2）女子短大生に合った教授システムの構築

女子大学生及び短期大学生（2 年制）を分析調査し、女子短大生に合った教授システムを構築していきたい。2013 年度からプログラミング科目にて教育内容及び方法を変更したが、継続的に取り組む。

（3）学習共同体を用いた学習理論の分析

科研費のテーマでもある「真正な学習のために外部共同体を利用する学習環境のデザイン」研究を進め、共同体を用いた学習理論の分析を行う。そして、担当科目や教育課程に反映させる。これも継続的に取り組む。