

ティーチング・ポートフォリオ

筑波学院大学 経営情報学部 ビジネスデザイン学科
小孫 康平

教育の責任

本学の経営情報学部ビジネス学科において、次に示す授業を担当しています。

科目名	対象 学年	受講 人数*	授業 形態	必修 選択	科目区分 (カリキュラムにおける位置づけ)
情報倫理①	1	40	講義	必修	入門科目群
情報倫理②	1	27	講義	必修	入門科目群
心理学②	1-4	27	講義	選択	総合教養科目群 教養科目
メディアと文化①	2-4	37	講義	選択	専門基礎科目群 コース科目 (メディアデザイン)
メディアリテラシー	2-4	79	講義	選択	専門基礎科目群 コース科目 (メディアデザイン)
視覚心理学①	2-4	88	講義	選択	専門基礎科目群 コース科目 (メディアデザイン)
AIと社会	2-4	12	講義	選択	専門基礎科目群 コース科目 (情報デザイン)
メディアデザイン特論Ⅱ	2-4	若干名	講義	選択	専門基礎科目群 コース科目 (メディアデザイン)

教育の理念

学生に対しては、幸せになってもらいたいと思っています。教育は、学生達が幸せに生きるための行動力や知識などを身につけることを支援するためにあると考えます。そのためには、楽しく、よく分かる授業を行うことが重要です。つまり、面白い、楽しい授業にするためには「仕掛」を作っていく必要があります。学生が何に対して興味・関心を持っているのかを絶えず把握し、学習意欲を引き出す方法を常に考えています。

教育の方法

教員の一方的な講義ではなく、アクティブラーニングの手法を取り入れた全員参加型の授業を目指し対話を重視した授業を実践しています。例えば、教育問題をグループで意見をまとめ発表させ、教員自らマイクを持って学生のところに行き質問し、積極的に議論させています。また、学習意欲を高めるために、「穴埋め問題やクイズ」などを取り入れ、工夫を凝らした講義資料を作成しています。さらに、毎回、授業終了前に、どのような内容に興味を持ったのかを書いてもらい、授業改善を行う際の資料としても活用しています。魅力ある授業を目指すために、現在実施している授業方法を更に改善し、熱意を持って真剣に取り組めます。今後は、アクティブラーニングを促すために反転授業も取り入れ、授業の最後には、アクティブラーニングの一つである「LITE (Learning in Teaching : 人に教えることで学ぶという手法)」を実施したいと考えています。

教育の成果 および 今後の目標

授業改善計画報告書を参照

参考資料

Google Classroom（非公開）