

学生が自発的に取り組む授業を実施するには

英語を母国語とする工学専門教員ならびに英語科教員の取り組み

英語を母国語とする各専門工学科、英語科教員が、11月2日(火)、4日(木)にFD研修を開催した。11月27日(土)に学校組織で行われるFD研修と同じく「学生が自発的に取り組む授業を実施するには」というテーマで実施された。発表は全て英語で行われたため、英語を母国語とする教員のみで行われた。

13人の教員は、15分の持ち時間が与えられ、授業を興味深いものにするため、あるいは同僚が学びたいと思うようなアクティビティや、ティーチング手法に重点が置かれた。各プレゼンテーションの後には、質疑応答が行われた。ここに、私たちが行ったFD研修の要約を示す。

「教育者のためのタブレットPCとESLの統合」

タブレットPCの紹介と、現状のクラスでどのようにタブレットPCが組み込まれているかの説明が、ハヤト・オガワによりなされた。オガワは学生と教員にとってのタブレットPCの利点と遠隔教育のためのタブレットPC使用の長所も述べられた。またタブレットPCをセットアップし、参加者が実際に使用することで、どのように機能するかを体験する機会も提供された。

「ブルームの分類学」

アナスタシア・ライニアソンからはブルームの分類学の話題がだされ、認知的(コグニティブ)、情動的(アフェクティブ)、及びサイコモーター的(psychomotor)分野について説明した。彼女は、コグニティブの分野及び学生たちが、いかにして習得したことがらを取り扱っていくかに焦点をおいた。彼女はコースマテリアルを展開していく過程でいかにしてこの情報(学んだことがら)を生かしていくかを説明した。

「レッスン・プラン vs レッスンデザイン」

ロバート・ソングーは、デザインシンキングのテクニックをレッスンに応用することが、いかに学生の打ち込み(student engagement)を増進するかを説明した。彼は、デザインのツールすなわちブレインストーミング、ストーリーボーディング、及びプロトタイピングを使うことが、学生個々のニーズを満たすレッスンを計画する上でいかに生かすかを述べた。

「授業でのゲーム」

ブルース・ゲイロードはなぜ楽しさが学習過程の重要な部分であるか、またよく練られたゲームがいかに価値あるティーチングツールとなりうるかを語った。また彼は教育的ゲームとはいかなるものか、いつゲームを導入するか、そして良いゲームが持つ特質についても述べた。



熱心に意見交換する高専教員

「デザインの意義」

ジェーミー・ラバティは、いかにデザインを学生たちに考えるということを教えるということについて説明した。彼は、用いられる異なったアプローチ及びデザインに関する基本的な特質について話した。またいかにケーススタディが学生の注意を引きつけるのか、そして分析し判断する機会を与えるのかについて紹介した。

「学科間交流」

ボラジ・オグントインボは3学科混合の卒業研究の利点について述べた。この種類のプロジェクトを通じて学生たちは企業で工学がどのように展開されているかを経験し、大きなプロジェクトに関わるとはどういうことなのかを学び、そして工学の利点の側面を理解していくことができると説明した。

次は英語科のFDセミナーからのハイライトである。

「実物教材を用いてのスピーキングテスト」

ルーカス・ダミーコは1年生のスピーキングテストにおける助けとして使える多少修正された実物教材を紹介した。彼は実物教材を目的学習言語の文化からの本物の教材と定義した。そして、動機付けたいダイアログを理解させることなど、スピーキングテストにおける実物教材使用の利点を指摘した。

「学生オリジナルのビデオショート作成」

ジェームス・グリーンは短く、自然な会話ジェスチャーを学ぶ、独特の学生ビデオを作成する手順について説明した。そのビデオならびにその活動は教員、学生間のフィードバックや自己訂正などの機会を提供すると説明した。ほとんどのテーマで使える多面的な活動の紹介であった。学生の4作品が紹介された。

「学生の発話を促すストラテジー」

セラ・フォーブスは、学生の発話を促すための活動を紹介した。それは、日々のメッセージを声に出して読む、列に並び素早く会話を行う、インフォメーションギャップアクティビティの3つである。またこれらの活動が様々な言語レベル、あるいは専門科目にも応用できる手法についても説明した。

「自信をつけさせるためのアクティビティ」

イアン・スティーンソンは、どのように1、2年生の授業を展開していくか、授業の中で取り上げられる特定のアイデアに関して、連続して行われるアクティビティ実施の手法を紹介した。基本的な流れは、学生は立ち上がり、質問に答え、ワークシートを完成させ、それが終わるとパートナーにインタビューをし、クラス全体で内容を確認するというものである。この活動は個人、ペア、そしてクラス全体の活動として4技能（読み、書き、聞く、話す）向上の練習となる。

「コミックライフソフトウェアを用いたムービー作成」

ドゥーガン・ヒンチーは学生が授業で観たビデオをもとに、コミックを作成する手法を紹介した。コミックラ

イフソフトウェアとVLCメディアプレーヤーを用いて、ビデオの画面のデジタルフォトをまとめ、様々なコミック作成の実演をした。また学生が独自のコミック作成を行う前に必要となる、ライティングとエディットプロセスも紹介した。

「The Way of Council」

クアン・セホアンは“The Way of Council”というアクティビティを紹介した。参加した教員たちと実演し、このアクティビティの異なる状況やクラス環境の中での応用方法についても提案した。

「ハンドアウトの再検討」

ドリーン・ゲイロードは、普段配布するスタンダードなA4サイズのプリント教材から離れることで、より多くの学生の興味を引き付けることができると主張した。また彼女の学生の興味を引きつけ、好奇心をくすぐるようなオリジナルのハンドアウトや教材を紹介した。

今回のFD研修会では、幅広く興味深いトピックと様々なプレゼンテーションが行われ、価値ある実りの多い研修会となった。