

ティーチング・ステートメント

所属 メディデザイン学科

名前 西川 孝二

作成日 2020年9月9日

【責任】

メディデザイン学科に所属し選択科目であるIT基礎技術を中心とした教育・研究活動を行っている。主たる教育活動は、IT資格関連科目（メディデザイン演習Ⅰ・Ⅱ）、プログラミング関係科目（プログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ）、システムデザイン、データサイエンス、プロジェクト演習Ⅱの担当、ゼミ生の研究支援、PF面談の担当、放送芸術部の副顧問である。

【理念】

学生には、社会人としての基本的なルールを遵守する人材になって欲しい。ルールからの逸脱は、自身の価値を毀損するだけでなく、関係者に与える影響も大きい。

学生には、自律的に問題解決を図ることが出来るようになって欲しい。社会の荒波の中で自身が直面する問題は、顕在化しているとは限らない。常に自信が置かれた環境を把握し、解決に至るよう努力することが望まれる。

社会人として活動するうえで、他者との協働は避けて通れない。自己を主張することは大切であるが、他社の意見も取り入れることでより良い成果が得られることも事実である。学生には、協働による成功体験を重ねてもらいたい。

【方針・方法】

上記の理念を実現するために、当職は「学生とルールの共有」、「約束の遵守」、「学修方法の修得」、「自主的な学修課題の発見への導き」、「仲間意識の醸成」、「発言しやすい授業環境の構築」という方針で活動している。

「学生とルールの共有」、「約束の遵守」

- 授業の開始時間を定刻とすることを共有している。授業開始時に速やかに出席コードを入力させ、授業開始後に時間を取られないようにしている。
- 授業課題、レポート等の提出物は、moodleに期限を明記して受け付けるようにしている。
- 定期試験については、出題範囲のみならず、出題数、出題形式についても告知している。

「学修方法の修得」、「自主的な学修課題の発見への導き」

- 教科書をまとめるための「講義ノート」をmoodle上に作成し、学生と共有している。
- 紙で作成した講義ノートは、写真で撮影して各自保存するとともに課題として提出させる。
- 重要なワード、基本的な構成は、板書するようにしている。講義にメリハリがつき、学習者の興味をひきつけるようになる。
- 提出課題に難易度を設定し、高難易度の課題については、課題の目的を達成するための手段もあわせて考えるようにさせている。
- 問題解決に至るまでのプロセスを示し、反復学習させることで問題発見解決技法を身に着けさせる。
- 卒業研究のテーマは指定していない、トレンドワードとこれまでの学修成果から問題提起を通してテーマを決定する。

「仲間意識の醸成」

- ゼミナールの開始時には、参加者の近況報告の時間を取り、互いに身近な存在であることを意識付けている。

- PF 面談では、話題の継続性を意識して面談に臨んでいる。

「発言しやすい授業環境の構築」

- 授業中の発言をいつでも受け入れる。
- 授業資料の間違ひは素直に認め謝罪し訂正する。

【評価・成果】

- プログラミングに興味を持ち、発展的課題にチャレンジすることを望む学生がゼミに参加するようになった。
- 学生の 3DCG 作品が学会賞を受賞した。(2022 年)
- IT パスポート試験の合格者を毎年輩出している。
- 2022 年度ゼミ生の就職内定率 100%を達成した。

【目標】

長期目標

- 学生の見本となる教員に成りたい。
- ゼミ生から教育に携わる人材を輩出したい。

短期目標

- 研究成果の継続的報告（日本工学教育協会での発表）。
- 公務員希望の学生を公務員に就職させる。
- 学科の共有スペースに作品を展示するスペースを作るようにしたい。