

東京大学フューチャーファカルティプログラムシラバス (第17期版)

科目名	大学教育開発論
英科目名	Teaching Development in Higher Education
講義題目	「学生が学ぶ授業」を学ぶ
担当教員	栗田佳代子
他研究科との合併	大学院共通科目
繰り返し履修の可否	不可
他研究科生履修の可否	可
関連ウェブサイト	https://www.utokyofd.com/
連絡先	utokyo_fd@he.u-tokyo.ac.jp

授業の概要

現在、大学教員としてのキャリアを進むにあたっては、研究者としてだけでなく、教育者としての資質も問われています。本授業は、東京大学フューチャーファカルティプログラムとして、学生が主体的に学ぶために必要な学生のモチベーションの高め方、授業デザインやシラバス、評価方法などを学びます。また、アクティブラーニングの手法を取り入れたグループワークを多く経験し、模擬授業の実践も行います。多様な研究領域から集う受講者相互の学び合いは、新しい視点の獲得につながり、また、プログラムの修了後も継続するネットワークを培います。本授業で学んだことは「目的・目標を明確にし、達成するためのデザイン」や「伝えたいことが確かに相手に伝わるコミュニケーション」を学ぶという点で研究活動の向上にも活かすことでしょう。

また、新型コロナウイルス感染症への対応のためオンラインでの開催となりますが、オンライン授業の特性を生かした授業を体験し、自らも実施できることを目指します。

目的と目標

(目的)

本授業では、未来の大学教員として、責務としての「教育」の重要性を認識し、学生の立場にたった教育の設計と実行を可能にすることを目的とします。そのために、授業実施に向けた実践的な知識やスキルを多様な専門領域の受講生とともに実際に体験し、互いに学び合いながら獲得し、さらに、研究だけでなく教育についても探究し続ける姿勢を身につけます。

(目標)

- ◇ 高等教育の現状の概要について説明できる
- ◇ 効果的なデリバリースキルの観点を知り、自分のスキルの向上につなげる
- ◇ グループワークに積極的に参加し、当事者およびファシリテーターとしてのコミュニケーション力をつける
- ◇ 学生が主体的に学べる授業のデザインができる
- ◇ 基礎知識をふまえた評価をデザインできる
- ◇ 学んだ知識を模擬授業として活用し実施できる
- ◇ キャリアパスについて考え、日頃の活動や今後の展望について整理できる

キーワード

東京大学フューチャーファカルティプログラム 大学教授法 大学教員としてのキャリア シラバス作成 クラスデザイン アクティブラーニング 評価 ルーブリック 模擬授業 ポートフォリオ

授業の方法

本授業では、アクティブラーニングの実際の方法を体験的に学ぶことを目的として、グループワークやペアワークをはじめとする相互学習形式を多く取り入れますので、積極的な授業参加が求められる授業です。これらは、全てオンライン形式で実施します。

また、実践を重視するため、実際に授業のデザインやシラバス作成、模擬授業の設計・実施などの課題への取り組みを通して学びます。

授業計画

授業は原則下記にしたがって進みます。変更がある場合には予めお知らせします。また、各内容の関係については、本シラバス末の「本プログラムの構成」をご覧ください。

項目 日程	内容	この日に出る課題 (×切日)
開始前		<ul style="list-style-type: none"> シラバス熟読 研究紹介の発表準備
DAY1 4/15 or 4/16	<p>研究紹介演習・高等教育の現在、東大 FFP の概要と意義</p> <p>「教員としての1分間研究紹介」の実践を行います。またその参観と相互評価を通して、受講者相互の連携を高め、学ぶ環境を整えます。高等教育の変化について学び大学のおかれている状況を理解し、東京大学フューチャーファカルティプログラムの概要と意義を確認します。</p> <p>演習：1分間研究紹介</p>	<ul style="list-style-type: none"> 学んだことのふりかえり(1w後) 研究紹介の録画提出(1w後) 研究紹介の相互評価(2w後)
DAY2 4/22 or 4/23	<p>クラスデザイン</p> <p>授業設計の基礎を学びつつ、構成の指針や観点も踏まえて、自身が設定した授業科目の一コマを設計について学びます。</p> <p>学生の主体的な学習が『実る』ために不可欠なモチベーションについて理解します。学習者主体の授業方法として注目を集めているアクティブラーニングの複数の手法について体験を通し学びます。</p> <p>演習：アクティブラーニングの方法体験、6分間クラスデザインシートの作成</p>	<ul style="list-style-type: none"> 学んだことのふりかえり(1w後) クラスデザインシート完成(2w後)
DAY3 5/6 or 5/7	<p>評価</p> <p>授業における評価の方法や意義について理解します。学生の学びを促しレポート課題等の評価に役立つルーブリックを作成します。</p> <p>演習：ルーブリックによる採点とルーブリックの作成、</p>	<ul style="list-style-type: none"> 学んだことのふりかえり(1w後) 改善用シラバスの準備(1w後)
DAY4 5/20 or	<p>コースデザイン (シラバス)</p> <p>シラバスの基本的構成を知り、作成の目的と役割の重要性について理解します。自身の専門についての初年次教育を担当すると仮定</p>	<ul style="list-style-type: none"> 学んだことのふりかえり(1w後) シラバスおよび

5/21	したシラバスを作成します。また、特に授業の構造化に役立つグラフィックシラバスに取り組みます。 演習：シラバス改善、グラフィックシラバス作成 ※ 日程が変則的になっているのでご注意ください	グラフィックシラバスの完成(4w後)
DAY5 6/10 or 6/11	授業改善とふりかえり 模擬授業の事例の授業改善を中心にしつつ学生参加をうながすようなファシリテーションについて学びます。これまでの授業全体を通した振り返りを行い、学んだこと等についてポスターツアーを経験しながら共有します。 演習：模擬授業検討会、ポスターツアー	・学んだことのふりかえり(1w後) ・模擬授業のデザイン(次回授業)
DAY6 6/17 or 6/18	模擬授業 ～実施(1)と改善～ 4グループにわかれ、模擬授業の演習を行います。メンバー同士で議論を重ねつつ、授業デザインや教授方法について学びを深めながら、模擬授業の改善をはかります。 演習：模擬授業実施と相互評価	・学んだことのふりかえり(1w後) ・模擬授業の改善(次回授業)
DAY7 7/1 or 7/2	模擬授業 ～実施(2)～ 2グループにわかれて第2回めの模擬授業を実施し、相互評価を行います。 演習：模擬授業実施と相互評価	・学んだことのふりかえり(1w後) ・模擬授業のクラスデザインシート提出(次回授業まで)
DAY8 7/15 or 7/16	SAPチャート作成によるキャリアパス展望 自分の教育・研究、その他の活動についてふりかえって俯瞰し、その活動の核を見出します。大学教員としてのキャリアパスを展望します。 演習：SAPチャート作成	・学んだことのふりかえり(1w後)

成績評価方法

授業への参加状況 25%

課題の提出状況および質的評価 75%

(内訳) 100点満点とした場合の各配点

授業の参加状況 25

個人ワークへの取り組み 10

グループワークへの貢献 15

* ただし、模擬授業の回については、原則出席すること。2回(DAY6, DAY7)とも欠席の場合は、修了条件である「欠席回数が2回以下」を満たしていても、修了とは認めない。

課題の提出状況および質的評価 75

研究紹介の実施 6

シラバス・グラフィックシラバス 15

クラスデザイン 10

模擬授業 20

各回の振り返り 24(3*8回)

- * 授業の参加状況については、基本的な受講態度を考慮します。授業に集中し、真摯に取り組みグループワークや全体に貢献する姿勢を評価します。授業中に他用を行う、グループワークの進行を妨げる、加わらない、などの態度が見られる場合に減点とします。

各課題の目的と採点基準

- ・ **研究紹介の実施 6%**
 教員視点からの研究紹介の実践を行い、初回講義時の自己紹介の意義と重要性を実感する
 採点基準：研究内容を専門外の人に理解してもらおうとする姿勢
- ・ **シラバス・グラフィックシラバス 15%**
 授業内容をふまえ、学生の学びを促進するようなシラバスを作成する
 採点基準：<https://cte.virginia.edu/sites/cte.virginia.edu/files/Syllabus-Rubric-Guide-2-13-17.pdf>
クラスデザイン 10%
 6分のクラスを、学習目標が達成できるように構成し、実行可能な形式でデザインする
 採点基準：目標の設定と内容の整合性、導入・展開・まとめの構成
 学生が主体的に学ぶ工夫、実行可能性
- ・ **模擬授業 20%**
 これまで学んだことをふまえ初年次教育を想定した6分間の授業を実施する
 採点基準：相互評価（目標の設定と内容の整合性、導入・展開・まとめの構成
 学生が主体的に学ぶ工夫（ワーク、双方向性）、デリバリー）
- ・ **各回の振り返り 24%(3*8回)**
 毎回の学びや疑問点などをまとめる
 採点基準：学んだことや問に応じた考察が記述されていること

教科書

教科書は特に定めません。配布資料によって授業を進めます。

参考書

参考書・リーディングリストについては適宜指示しますが、代表的なものを下記に示します。

- ・ 栗田佳代子・日本教育研究イノベーションセンター（編）（2017）『インタラクティブ・ティーチング』河合出版
 東大 FFP の内容をベースに開発されたオンライン講座のテキストです。東大 FFP の予習・復習のテキストとして使いやすいと思います。
- ・ スーザン・A・アンブローズほか著 栗田佳代子訳（2014）『大学における「学びの場」づくり：よりよいティーチングのための七つの原理』玉川大学出版部
 モチベーションやフィードバックなど、研究の知見に基づいた理論の解説と具体的な適用方法について解説された良書です。
- ・ 佐藤浩章編（2010）『大学教員のための授業方法とデザイン』玉川大学出版部
 授業方法とそのデザインについて、わかりやすく実践的な内容がまとめられています。

履修条件

前提知識は特に必要としません。本学の正規大学院生は「大学教育開発論」として2単位が認められます。単位取得を希望する者は、各研究科にて受講登録を行ってください。

履修上の注意

(受講ルール)

- ・ 本授業は一日で2コマ連続の実施です。基本的に全ての回に出席してください。授業における学習者間の学びが重要と考えますので、4コマ分(2日間)を越えて休んだ場合はいかなる理由でも不可とし、修了とはみなしません(原則登録曜日の受講としますが、やむを得ない場合異なる曜日開講の授業の振替受講が可能です)。なお、この例外として、DAY6, DAY7 いずれも欠席となる場合には、4コマ分以内であっても修了とはみなしません(模擬授業の実施が大変重要であるためです)。
- ・ 欠席の場合には授業日午前10時までに欠席届を予め提出すること。無断欠席の場合には、減点の対象とします。欠席届は受講決定通知において連絡します。
- ・ 連絡事項および資料共有はコミュニケーションツール Google Classroom によって行います。受講決定通知において詳細をお知らせします。

(受講者決定方法)

- ・ 履修希望者が多数の場合は、原則的にエントリーフォームの記載項目による選考を行います。(選考基準)
- ・ 選考時の優先事項として、日本学術振興会の特別研究員採用者および採用経験者を優先します、また、研究科のバランスを考慮する場合があります。エントリーフォームの研究紹介について「専門領域外の人にわかりやすく伝えられているかどうか」という観点も重視します。

(科目履修登録について)

本科目は大学院共通科目です。受講を許可された方のうち単位取得を希望する人は、各自所属研究科の方法にしたがい、必ず科目履修登録を行って下さい。

(履修証)

所定の活動を修了した受講者には、履修証を交付します。

その他

- ・ 本シラバスおよび授業内容は、2014年度に、2013年度修了生有志による東大FFP授業改善勉強会による提案をもとに改訂されました(有志の皆様ありがとうございました)。このように受講生の協力によって進化を続けているプログラムです。
- ・ 東大FFPには修了生のネットワークがあり、学振申請書類のワークショップや各種勉強会の企画実施等の活動が続けられています。非常勤講師ポストの紹介なども行われています。このネットワークには本プログラムの修了者およびオブザーバーのみ加入できます。
- ・ 本授業は東京大学フューチャーファカルティプログラムとして東京大学在籍者を対象に提供されていますが、他の所属機関の方々には、オブザーバーという制度で若干名の受け入れを行っています。お問い合わせフォーム(<https://www.utokyofd.com/contact/>)にて個別にご相談ください。また本学学内教員の方々のご見学も歓迎しております。お問い合わせフォームにてご連絡ください。

受講生の皆さんへのメッセージ

本授業は、2013年度からはじまった東京大学フューチャーファカルティプログラム(東大FFP)の一部です。今回は第16期の募集となります。教育について真剣に考え続けることで拓かれる自他の可能性を体感してみませんか。

受講者は多様な研究科から集まるため、このプログラムでともに学ぶ多彩な仲間の考え方や研究内容は、教育だけでなく自分の研究にとっても視野を広げたり、知的好奇心が喚起されるなど、大きな刺激となることでしょう。

また、本授業で扱う課題は、シラバス作成や模擬授業の実施など非常に実践的です。ある日非常勤を任されることになった、公募書類でシラバスを求められた、などの状況にそのまま対応できるようなものを作成するつもりで取り組みましょう。

本コースのトピックの関係について

下記は、「グラフィックシラバス」といい本プログラムのDAY4において学習する図です。これをもとに本コースのトピックの関係を説明します。

ロッククライミングを教育に例え、少し先を登る教員に学習者が続き、両者とも上を目指して登っています。どうすれば学生が自ら登っていけるのか、必要な知識を授けサポートするのが教員の役割です。斜めの文字で表現されているのが、本プログラムで扱うテーマです。

少し先を登る教員が、学習者を助けようとして手渡すのが「授業」です。そして、この「授業」が拡大されて右下に表されています。ここでの「授業」は一つの科目を指し「コース」と呼びます。コース全体を通して「目的・目標」があり、その目的・目標を実現するための「内容」、そして、目的・目標の達成を確認する「評価」という構成です。本プログラムでは「コース」のあり方をシラバスの作成という観点からDAY4でとりあげます。さらに「コース」は、例えば、105分の「クラス」の集合によって構成されます。「クラス」もまた、「目的・目標」「内容」「評価」からなり、これらについて「クラスデザイン」としてDAY2でとりあげます。また、各クラスの内容を学習者に主体的に学んでもらうため「アクティブラーニング」についてとりあげますが、これについてはDAY2や実際の授業において体験を通して学びます。さらに、「クラス」にも「コース」にも、目的・目標を確認したり、学習を促すために「評価」があります。この評価はDAY3で学びます。また、教員がいくら良い授業を提供しても、教員が学習者側のモチベーションや熟達の仕方などの理解をしていなければ、学習者の学びにはつながりません。そうした「学習の科学」についてもDAY2で扱います。また、実際学んだことを実践する機会として、「模擬授業」のデザインと実施を行います。これは、DAY5、6、7でとりあげます。

更に教員自身も身をおく高等教育という環境や自身のキャリアパスについて考える必要があります。高等教育の現状はいわばロッククライミングにおける岩肌の理解に例えられますが、これを DAY1 で、そして自身のあり方や今後について考えることを DAY8 でとりあげます。

授業の構成

