

第4回教育改善交流 i *See2007

シンポジウム・ワークショップ参加報告

首都大学東京都市教養学部都市教養学科経営学系1年

森 泰一郎

○平成19年9月8日に岡山大学50周年記念館他において岡山大学 学生・教職員改善委員会主催による「第4回教育改善交流i*See2007 Talk and think 学生力キラリ☆」が開催されました。首都大学東京都市教養学部都市教養学科経営学系1年の森泰一郎は同シンポジウムに参加いたしましたので以下に報告させていただきます。

<当日の概要>

当日の概要は、大まかに午前の部の前後半と、午後の部に分かれており、昼食を兼ねての小グループでの議論、その後集まって大グループで行う議論となっています。最後に参加者全員集まり、議論の成果を報告しました。

<当日の流れ>

午前の部の前半として、デモンストレーションとして、学生・教職員交えて舞台上での討論会が行われました。テーマは「大学教育の無償化(無料化)は可能かどうか」でした。大学が最高学府としての門戸を広げるには高額な授業料を下げることをできないかという問題について、インドのIIT(インド工科大学)の例など国内外の例も出し合い議論しました。特に、国公立大学と私立大学の授業料の釣り合いや、大学院まで進学するときの経済的負担などが賛成派からは取り上げられ、反対派からは授業料を下げることは国の負担を考えると不可能でないか、授業料を払わなくていいことを口実に卒業しない学生が増えないかなどの反対意見が挙げられました。また、中間意見として、4年間で卒業できた者を無料化し、卒業出来ない者を次年度から有料化するという案もありました。

次に、午前の部後半として、大グループごとの全体のテーマとその概要の説明を受けました。昨年と違い、公募により6つの大学の学生から議論すべきテーマを出していただきました。各発表者のテーマは以下の通りです。

【各テーマ(発表者名を省略)】

- ① 三重中京大学：英語Iやキャリア対策(SPI、漢字など)の科目は景帝ゲーム機で単位認定を
- ② 兵庫教育大学：学生による学生支援のアルバイト化
- ③ 静岡大学：なんできみは今、そこにいるの？

④ 名古屋大学：学生に合わせた教育内容の削減について

⑤ 東京大学：大学教育の学生参画2.0を考える

⑥ 大分大学：きみは授業に出る？出ない？

今日の情報技術の進展に対して、大学の教育はどうすべきかというテーマ、学生が大学生活をいかに過ごすのが良いかというテーマが多く扱われました。また、名古屋大学のテーマのように、教員が学生に合わせることで逆に授業内容が希薄になり過ぎて困るというジレンマを取り上げる特色あるテーマもありました。

午後の部は、午前の部のテーマのうち、参加者それぞれが6つのテーマの中から事前に一番興味を持った発表者のテーマを選び、そのテーマごとに分かれて議論を行いました。ディベート形式で行うものもあれば、ブレインストーミング形式で行うテーマなどそれぞれがテーマに合わせて議論の方法を用いることでよいアイデアが生まれるようになっていました。私は、三重中京大学の西岡大地さんが提供して下さったテーマ!を選んでいましたので、そのテーマの議論の内容を以て午後の部の活動報告をさせていただきます。

まず、簡単な質疑と発表当時注目を浴びていた任天堂DS™のソフト「英語づけ」(任天堂)の内容報告を受けた後で、3~4人に分かれて小グループを作成し意見を出し合って賛成・反対のどちらを支持するかを決定しました。私たちのグループは賛成派に回りました。発表者を含む、賛成派が主に任天堂の任天堂DS™とそのソフトで英語Iなどの単位認定をしてもいいと考えた理由は現在の学習方法への疑問点3点にあります。

1. 英語Iやキャリア対策は授業と授業の間に学習できないか
2. いまだに(首都大学東京とは異なり)大教室で授業を行う大学も多数あり、授業に出席しても参加しない生徒がいてはいけないのでは
3. 教員ごとに差が生じて、平等な教育がなされているとは必ずしも言えない

というものです。反対側からの意見として、

1. どのように進度を把握するのか
2. 教員は学生へのアプローチをどうしたらいいのか

3. ゲーム機本体やソフトの負担・開発をどうするのか
といったものでした。これらを元に議論を進めていくと、一定の条件を付けて反対側も賛成に回る可能性があることがわかりました。従って議論の途中からは賛成・反対ではなく、問題点を見つけ、どのようにそれをなくしていくかということになりました。

特に、反対側からの意見から上記の1・2に取り上げられた学習進度と教員の対応についてが一番の問題であり、各自が個人的に進めていくとすると教員の役割が不明確になるからです。また、教員を減らすとなると、雇用の問題も生じます。この問題点に対して、既にいくつかの大学でパソコンを用いたeラーニングや携帯電話での学習支援を行っており参考になりました。そこでは、英語の授業後にインターネットにアクセスし、課題をこなさないと試験が受けられないというものでした。また、もう一方は携帯電話で簡単な○×問題に解答することで教員側が基礎知識がどれだけ身に着いたかについてのフィードバックとして利用できるというものでした。加えて、携帯ゲーム機を利用するには基礎知識や単純暗記に向いていることがわかり、これらになら十分利用価値があるという結論にいたりました(現在では、英語に加えて漢字検定、SPIのソフトも発売されています)。学生が通常授業か携帯ゲーム機かを選択できた方が良いこともわかりました。

次に、午前の部のデモンストレーションを踏まえて、

大学へ授業料を納めてくれる保護者の方々に対して、携帯ゲーム機で単位認定をすることをどのように説明するかという深い問題点も新たに上げられました。授業2単位に対して2~3万円を払っていただいていることを考えると、それに値する授業内容を提供する義務が生じているからです。これに関しては、開発段階から多くの大学の連携と説明を繰り返し行うことで説明責任を果たし、問題点を無くすことができると結論が出ました。幸いにも、情報処理を専門とする教授の方のお話を聞くことができました。大学共同で新たなソフトを作ることはそれほど難しいことではなく、ぜひ機会があればやってみたいとことでした。経済的な負担ということでは、学生から授業が終わったら開かないような教科書よりも汎用性の高いものの方がずいぶん経済的であるという指摘が多く聞かれました。

上記のような結論が出たところで、再び50周年記念館で全体が集まり議論の結果を話し合いました。

今回のシンポジウムを通して、普段顔を合わせることもない他大学の学生と意見交換ができたことは非常に有益で、今後の大学改善において視野を広げられたと思います。首都大学は東京都立大学から生まれ変わってから3年という伝統と革新を備えた大学です。今後さらに発展していくためにも今回の経験を有効に活用したいと思います。