

GSU023-01

会場:301A

時間:5月22日 11:45-12:00

教養ゼミナール:教養教育における火山噴火の伝え方 Seminar for Culture:teaching volcanology in liberal arts education in University

林 信太郎^{1*}

Shintaro Hayashi^{1*}

¹ 秋田大学教育文化学部

¹ Akita University, College of Education

秋田大学で開設されている教養ゼミナールでの実践例を報告する。教養ゼミナールは、主として1年時向けに開設されている少人数のゼミである。著者はこの一連の教養ゼミナール科目の一つとして「教養ゼミナールー火山と災害について考える?」を講義している。

本授業をデザインするために考慮したのは以下の3点である: 1) 授業は1単位で90分授業が7回, 2) 参加型の授業を行うように要請されている, 3) その中で知識とスキルを同時に身につける。

授業の目的は「火山噴火による災害, 防災について講義や議論を通じて考察し, 理解する。議論する能力、プレゼンテーションの技術を身につける。」であり, 授業を以下のような構成とした: 初回でアイスブレイクとショートレクチャーを行う, 宿題を課し第2回目にこれをグループで持ち寄りまとめる。第3回目に最終プレゼンを行う火山を決定し, 以後その情報収集を行う。最終回で, 各グループ20分ほどのプレゼンを行う。プレゼンは特定の火山噴火についてその噴火と災害に関するものとする。

なお, 開講日時は前期の前半(4月から6月上旬), 受講生は15人から25人で, 学部は工学資源学部が多い。

このねらいは以下の通りである: 1) ショートレクチャーと各自の調べ学習で火山の知識を身につける, 2) 新聞記事やゲームによる間接体験で噴火に対する実感を持たせる, 3) グループワークやプレゼンテーションで, コミュニケーション能力やチームで仕事をする能力を身につける。

以下に参考のためにこの授業で使用した各種の小技について記述する。

1) 学部, 性別などで多様なメンバーとなるようにグループを作った: 授業を学生同士の出会いの場とし広い人間関係を作るための一助とした。

2) アイスブレイク: 好きな食べ物, 郷土の自慢などを課題として各学生に発言させ, グループのメンバーが親密になるように誘導した。

3) ゲーム: 講演者の開発したLibraという火山噴火の警戒避難ゲームを行い, 噴火推移が不確実にしか予想できない場合の警戒避難の難しさを体感させた。

4) ガイダンス: 定員の20名の数倍の学生が初日にやってくる。授業の負担が大きいことを伝え, 最後までやり通す意思のある学生だけに残ってもらった。

5) グループ発表: 巨大ホワイトボードを活用し, グループ発表をほぼ毎回行った。

6) グループワーク: 最終プレゼンテーションでは, グループ全体の発表評価も行われそれが成績にも反映される。グループとして結果を出さなければ行けないため, チームワークには常に気を使わなければいけない。

7) 学生による相互評価: 学生自身に他のグループ発表の評価を行わせた。学生による評価は教員による評価とよく一致し, 相互評価には十分な客観性があることがわかった。この方法は評価の結果を学生に納得させるために効果があった。

以上の授業の結果, 学生からは「火山災害がリアルにわかった」等の反応が得られている。参加型授業を推奨しながら, 秋田大学で行われている授業アンケートは講義形式の授業にしか対応していない。したがって, 参加型授業としてどの程度学生のスキルを磨けたのか測定する手段はない。

しかしながら, 満点5点の授業アンケートの総合評価「総合的に見てこの授業は良かったと思いますか?」では, 4.85点という高い点数を得ることができた。

キーワード: 教養ゼミナール, 火山噴火, 教養教育, 大学教育

Keywords: Seminar for Culture, Volcanology, Liberal arts, education in University