九州大学学術情報リポジトリ
Kyushu University Institutional Repository

金城学院大学国際情報学部「国際関係学 A」（2 年生以上）授業実践報告

大嶋, えり子
金城学院大学国際情報学部 : 講師

https://hdl.handle.net/2324/4798355

出版情報：オンライン授業の地平 : 2020年度の実践報告, pp.28-28, 2021-04-30. 雷音学術出版
バージョン：
権利関係：Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives International

KYUSHU UNIVERSITY

金城学院大学国際情報学部「国際関係学 A」(2 年生以上)授業実践報告

大嶋えり子

1. 授業の目的と概要、授業内容、成績評価の方法等

本授業は国際関係学の理論と国際関係史を通じて、現代の国際関係を分析する力を身に着けることを目的としている。

本授業は 20 年度後期の講義形式の科目であり、オンラインで実施するよう指示があったため、オンデマンド形式に移行し、毎週 PowerPoint で作成した動画を配信した。

成績評価は当初コメントシートと期末試験により行う予定だったが、試験の実施が困難になったため、期末試験を期末レポートに変更した。

対面授業であれば、講義形式でも授業中に履修者に質問をしたり、意見を求めたりして、なるべく教員と学生の間、そして学生間のインタラクションを促すとともに、履修者の理解度を教員として把握しようとしているが、オンデマンド授業では工夫が必要となった。毎回コメントシートの提出を求め、翌週の動画では冒頭で一部のコメントシートの記述を、名前を伏せたうえで紹介し、解説するようにした。

前期にも講義形式の授業を担当しており、同様の形式を採用したため、PowerPoint の操作など技術的な面において問題は生じなかった。

最も懸念があったのは、ゲーム理論を用いて軍拡競争などを説明する回である。対面授業であれば、囚人のジレンマを紹介し、一度時間をかけてナッシュ均衡とパレート最適を求め、その後別の利得表を提示し、今度は学生に前に出てきてもらい解いてもらう。そうすることで学生も緊張感をもって取り組むのみならず、教員は学生の理解度を確認できる。しかし、オンデマンド形式ではこの手法を再現できず、動画のみで学生が解けるようにならなくてはならない。そのため、わかりやすくするために動画ではアニメーションや色を細かく設定し、ナレーションでは普段よりもかみ砕いて説明するよう心掛けた。そして、学生の理解度を確認するために、その回では課題として学生にゲームを解いてもらったが、おおむね良好な出来だった。解く過程を繰り返し動画で確認できることも効果的だったのかもしれない。

期末試験では通常○×問題を十問、論述問題を二問出しているが、オンラインの場合、○×問題が困難となるため、授業内容を理解したかを確認する簡潔なレポートを一つ、そして授業内容の応用を求めるレポートを一つ提出するよう指示した。

2. 今後の課題・可能性・もしくは受講生の反応等

毎回コメントシートへのフィードバックを動画の冒頭で行ったことは学生に好評で、学期の終わりまで履修者は意欲をもってコメントシートを提出した。動画ではすべてのコメントシートは紹介できなかったが、学生は自分のコメントシートを紹介され、それに対する教員の意見を聞けることで授業への関心を高めていたのみならず、他の履修者のコメントシートを読み、他者の意見を知る機会も学生の前向きな姿勢を促したと思われる。対面授業であれば友達と相談してコメントシートを書くこともできるが、オンラインではそのようなコミュニケーションが難しくなるため、動画内のフィードバックは極めて重要な位置づけを持ったと考える。

ゲーム理論の回など一部の回においては、今後対面授業を全面的に再開することとなっても、短い動画を作成し、授業後に公開し、繰り返し視聴できるようにしておくことで、履修者の学習を深めることができるかもしれないとも感じた。ただし、こうした工夫は教員側の負担増を招くものであるため、対面授業を優先しながら、無理のない範囲で実施したい。