

I. 日 時：平成 24 年 9 月 8 日(土)午後 4 時～午前 1 時

II. 場 所：私立大学情報教育協会事務局会議室

III. 参加者：大原主査、高田委員、斎藤アドバイザー
事務局：井端事務局長、森下主幹、野本

IV. 検討事項

1. 教育改善モデルについて

- ・ コンテンツサービス系モデルでは、前回の案では専門的な用語などを多用していたため、一般的な表現に変更することにした。
- ・ 授業のねらいでは表現領域への記述が不足して制作やプロジェクトに関わる形になっていた。
- ・ そこで、到達目標 4 の到達度を見直すことにした。
- ・ また、情報通信系モデルは当初 2 モデルを想定していたが、コンテンツサービス系は 1 モデルのこともあり、併せて、どちらも到達目標 4 でそれぞれ 1 モデルの作成に留めることにした。

2. コンテンツ・サービス系教育の学士力の到達目標、到達度の検討

- ・ 各到達目標に記載していた「理解力」「説明・活用力」「企画・制作力」「省察力」は他の委員会では入れてないので削除することにした。
- ・ 到達目標 3 の社会のニーズは、企業からの要求もあるが社会・利用者からの要求としてニーズの表現を要求に変更した。
- ・ 到達目標 3 の専門・情報表現の②創造的表現は、3 では要求への対応レベルなので、到達目標 4 のイノベーションに含めることにした。また、到達目標 4 からデザイン部分を移動させ、情報デザインとして、世界との共生やユニバーサルデザインのことばは、自然や社会との調和、社会的弱者への配慮に変更した。
- ・ 到達目標 4 はレベルとしては、一般レベルがなくても良いのではないかの意見があったが、個人情報保護法や著作権法の情報倫理と、専門レベルの表現領域としていたものを情報コンテンツ企画としてイノベーションをもたらす企画ができることを一般レベルに設定した。
- ・ 専門レベルには、知財管理として漏洩・窃取の防止、マネージメント戦略、ビジネスモデル展開を設定した。
- ・ コンテンツの表現は、範囲が広いことから、ここでは「情報コンテンツ」の言葉を使うことにした。

3. コンテンツ・サービス系教育の教育改善モデルについて

- ・ 学士力の到達度を変更したことから、新たに改善モデルを検討することになった。
- ・ 到達度として身につける能力は専門レベルの情報表現で、情報コンテンツ・イノベーション：社会に新たな価値や変化をもたらす情報コンテンツを各種メディアの特性を利用して創作できるを設定した。
- ・ ねらいは、前の検討にあったツールや制作工程への偏りをイノベーションによって豊かな社会を実現することを構想し、開発に取り組むことにした。仕組みでは、豊かな社会を実現するための情報コンテンツをグローバルな視点から主体的に導き出せるし、有識者と連携できるプラットフォームを考えた。
- ・ シナリオでは、グループでの学修や相互評価などをしながら、豊かな社会を実現のためのシナリオからコンテンツの作成までさせ、有識者も含めて振り返りつつ進めることにした。
- ・ 学修内容方法では、イノベーションの効果をシミュレーションすることを取り入れた。
- ・ 効果については、グローバルな視点でイノベーションを考えられ、主体的な行動が取れるようになることを期待した。
- ・ 学修環境や点検では、プラットフォームやデータベースの利用でカリキュラムや教育プログラムの見直しをかけることにした。

4. コンテンツ・サービス系教員の教育力について

- ・ 専門性では、社会生活を豊かにすることを考慮し、コンテンツの重要性を伝え、グローバルな動向を把握し、利用の視点からの考えられ、イノベーション活動に参画、有識者との連携やコーディネートを考えた。モデルで求められる教育力は、他分野の専門教員と協働し、情報コンテンツと社会のイノベーションの関連付けができることが求められる。

- ・ FD 活動では、授業の位置づけや点検・評価、グループ・振り返り学修などの指導を行わせることと、大学としての課題では、コンテンツのアーカイブから教職員・内外の専門家との協働などを考えた。

5. 情報通信教員の教育力について

- ・ 専門性では、社会的役割と課題、新しい技術開発、協働して課題に取り組むなどのポイントがあげられた。また、教育力は基礎と応用の関連付け、課題設定・PBL・課題解決など振り返りながら主体的に学びを行わせ、適した指導ができることを考えた。
- ・ FD 活動では、産業界と担当教員協働の場や研究会の設置などを行うことにした。大学としての課題では、教育改善と産学連携を進めるなどの意見があった。

6. コンテンツ・サービス系教育における学士力の考察について背景と到達目標の解説

- ・ 社会生活を豊かにし、文化を形成する重要な役割で、成長分野の一旦を担っていることが議論された。
- ・ また、コンテンツの範囲が不明確になることの指摘があり、「情報コンテンツ」として例を示すことにした。
- ・ ソフトパワーの表現がここでは適切ではないかの意見があった。システムなどコンテンツは他分野にも影響することから人材の育成が急務であるとした。
- ・ 到達目標1では、メディアの仕組み基礎から情報表現の基礎技術を修得することにまとめた。
- ・ 到達目標2では、プレゼンテーション力の獲得から利用者に対応したメディアを活用することにまとめた。
- ・ 到達目標3では、ビジネスを意識させ、要求にしたがって企画・制作ができるにまとめた。社会環境などは考慮するが、ここでは創作の範囲までは至らないことを確認した。
- ・ 到達目標4では、イノベーションを意識した企画からチームで創作ができ、情報コンテンツの価値や知財含めて管理も考慮したビジネスモデル展開を想定してまとめた。特に、イノベーションを意識した創作がここでの範囲として議論がされた。

V. 今後の予定

- ・ 情報通信系の学士力の背景及び到達目標の解説について検討を行う。
- ・ 次回 9月15日(土) 16:00~18:00 を予定。