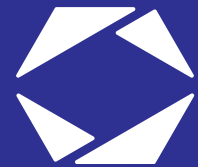


筑波学院大学は、日本国際学園大学に生まれ変わります



日本国際学園大学
JAPAN INTERNATIONAL UNIVERSITY

2024年4月、茨城県、宮城県で待ち望まれた「国際・語学系大学」ついに開学!

国際教養、英語に加え、未来と繋がる公務員・ビジネス・AI・情報・コンテンツデザインの学び

日本国際学園大学4年間の学び

JIU モデル

本学では、国際性・語学力を高めながら、就職を見据えた多彩な実践教育を行います。その教育カリキュラム体系を本学では「JIU モデル」といい、目指す職種ごとにモデル別のカリキュラムに沿って学びます。

※「JIU」とは、「日本国際学園大学/JAPAN INTERNATIONAL UNIVERSITY」の略称です。



つくばキャンパス
TSUKUBA campus



つくばキャンパス
はこちら



仙台キャンパス
SENDAI campus



仙台キャンパス
はこちら

- 国際教養 (グローバルキャリア、大学院進学)モデル
- 英語コミュニケーションモデル
- 現代ビジネス (企業総合職、地域づくり、経営者、起業家)モデル
- 公務員 (行政職、警察官、公的サービス)モデル
- AI・情報 (DX、ウェブデザイナー、プログラマー、データアナリスト)モデル
- コンテンツデザイン (グラフィック、イラスト、動画、アニメーション)モデル
- 日本文化・ビジネス (国際学生・留学生対象)モデル

- 国際教養 (グローバルキャリア、大学院進学)モデル
- 英語コミュニケーションモデル
- 現代ビジネス (企業総合職、地域づくり、経営者、起業家)モデル
- 国際エアライン (CA、グランドスタッフ)モデル
- 国際ホテル (フロントサービス、料飲、ホテル総合職)モデル
- 日本文化・ビジネス (国際学生・留学生対象)モデル

多彩な学びを通して人間力、国際力、社会力をもった学生の幸せな人生をサポートします

令和5年度(2023年度) 筑波学院大学 入試日程を公開しています

筑波学院大学公式LINEにて随時公開中! ▶▶▶



『つくば21C教育フォーラム』を読みませんか?

筑波学院大学21世紀型教育研究所は、研究所報『つくば21C教育フォーラム』を季刊で発行しています。本学をはじめ高校での先端的な教育への取り組みをご紹介します。教育関係者の皆様のご参考にしていただけるよう、茨城県内だけではなく県外の高校にもお送りしています。高校関係者の方々に、送付をご希望の方には対応させていただきます。本学入試グループ(nyushi@tsukuba-g.ac.jp)までご連絡ください。

発行：筑波学院大学21世紀型教育研究所
発行日：2023年1月
住所：〒305-0031 茨城県つくば市吾妻3丁目1番地
電話：029-858-4811(代表)

2023年1月発行 第6号 ISSN 2436-2352



つくば21C教育フォーラム

筑波学院大学21世紀型教育研究所報 第6号

筑波学院大学21世紀型教育研究所主催
高校生コンテスト2022開催

筑波学院大学 教員インタビュー

English Summer Camp 2022開催

授業研究会報告



筑波学院大学
TSUKUBA GAKUIN UNIVERSITY

大学教員とコラボ研究しませんか？

筑波学院大学 & 高校生コンテスト2022

筑波学院大学 高校生コンテスト2022開催

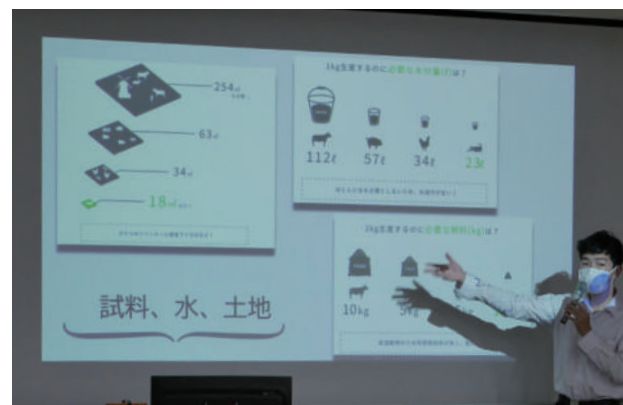
21世紀型教育研究所は、高校から大学への教育のスムーズな接続を促す「高大連携事業」の一つとして、「高校生コンテスト2022」を開催しました。

本コンテストは高校生と大学教員のコラボレーションによって研究を進め、成果を競うものです。4つの部門において計13チームが参加し、2022年7月から9月にかけて本学の教員や在学生の指導を受けました。10月22日に行われた表彰式では、各部門で最優秀賞を受賞したチームの成果が披露されました。

受賞結果

ビジネスアイデア部門

最優秀賞：「コオロギオイルの可能性」
team：Masushap(本郷高等学校)
奨励賞：「れんこんギョーザ」
team：そら豆ズ(石岡商業高等学校)



「コオロギオイルの可能性」 team：Masushap（本郷高等学校）

【ビジネスアイデア部門最優秀賞へのコメント】
評者:大田住吉教授

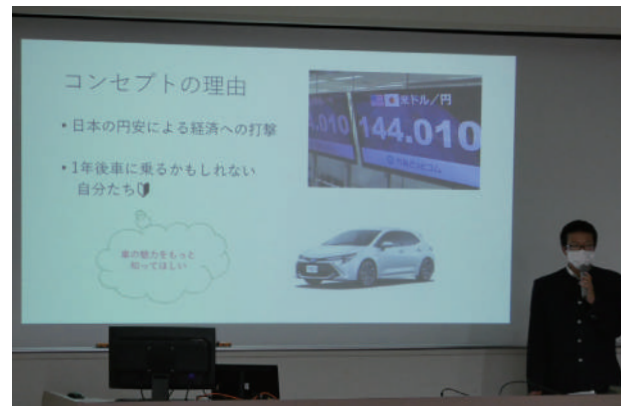
チーム「Masushap」は、高校の中で考えるだけに留まらず、4つの企業へのヒアリング調査を実施しました。これは素晴らしいことです。テストマーケティングやアンケート調査を通じてインターネット上に出ていない情報を自分の足で見つけ自分で確かめることは、大変重要です。「Masushap」はこの点において素晴らしい活動をし、それが今回の最優秀賞受賞の最大の理由となっています。また、発表に使用したパワーポイントも、1年生でありながら大変レベルが高く、よくまとめられていました。

【ビジネスアイデア部門最優秀賞受賞チームのコメント】
team:Masushap(本郷高等学校)

昆虫食は以前からあたためていた分野だったので、昆虫に関するテーマでその集大成ができてよかったと思います。内容としては結構満足のいくものができました。特に、実際に企業の方に取材できたのがよかったと思います。それによって自分たちが知らない情報を得ることができました。また、作成したオイルを実際に人に使ってもらえたのも、いい経験でした。

アプリ開発部門

最優秀賞：「Car Teacher～車の魅力を色々な人々へ～」
team:コアラの原子モデル(水戸工業高等学校)
特別賞：「フラワーパーク位置情報付きweb マップ」
team:桜花(石岡商業高等学校)
奨励賞：「水戸工業高校の購買状況視認アプリ」
team:水工情報科(水戸工業高等学校)
奨励賞：「スマホ早打ちフリック入力ゲーム」
team:MTHSIT(水戸工業高等学校)
奨励賞：「食品ロスをなくすためのアプリ」
team:水工女子(水戸工業高等学校)



「Car Teacher～車の魅力を色々な人々へ～」
team:コアラの原子モデル(水戸工業高等学校)

【アプリ開発部門最優秀賞へのコメント】
評者:高藤清美教授

本部門では、アプリのアイデアを出すだけでなく、ある程度動かすことができるかどうかの評価の大きなポイントでした。チーム「コアラの原子モデル」は、最初は非常に難しいテーマに取り組んでいたのですが、相談をする中でわかりやすいテーマに変更し、身近なテーマでアプリを開発しました。それが受賞の最大の決め手になったと思います。メンバー間の連絡も密に取れており、協力して開発に取り組んでいたのもよかったです。

【アプリ開発部門最優秀賞受賞チームのコメント】
team:コアラの原子モデル(水戸工業高等学校)

今回このコンテストに参加することで、アプリ開発の大変さが学べました。友達と一緒によいアプリが作れたと思います。苦労したのは、GPSで距離を測る機能がなかなか作れなかったことです。開発までの時間もなかったもので、とにかくできるところまで作りました。コード開発などは、自分たちにはまだ力不足だと痛感しました。

「わが校自慢」のCM作り部門

最優秀賞：「生徒の夢は学校の目標」
team:る～らりずむ(江戸川学園取手高等学校)
特別賞：「Clear creative world」
team:STUDIO-KASAMA(笠間高等学校)
奨励賞：「I SEE YOU HIGH SHOE」
team:ドンタコス(国際基督教大学高等学校)
奨励賞：「筑波高校の魅力を伝えるCM作り」
team:フリーダム(筑波高等学校)
奨励賞：「水工の魅力」
team:水工太郎2年(水戸工業高等学校)



「生徒の夢は学校の目標」
team:る～らりずむ(江戸川学園取手高等学校)

【「わが校自慢」のCM作り最優秀賞受賞チームへのコメント】
評者:高嶋啓教授

動画はいろいろな工程を経て1つの作品になります。演者、撮影、録音など、チームが一致してひとつの方向に向いているというのが、いい作品作りの条件です。そして一番大事なのは、見ている人の気持ちを動かすことです。

チーム「る～らりずむ」の作品は、先生が生徒たちと楽しそうに会話をしている様子が大変印象的でした。ま

た、テクニク的に手がかかるアフレコを5チームの中で唯一取り入れていました。1つ1つの映像が音に合わせて丁寧に編集され、作品としてのクオリティが秀逸で、ほぼ満場一致での最優秀賞でした。「る～らりずむ」の皆さんには大いに自信を持ってほしいと思います。

【「わが校自慢」のCM作り最優秀賞受賞チームのコメント】
team:る～らりずむ(江戸川学園取手高等学校)

今回のCMのコンセプトは、「勉強以外の本校の良いところをアピールすること」です。勉強だけでなく、部活や趣味に取り組む楽しさや、先生のサポートの厚さなどを表すシーンを取り入れました。

制作にあたっては、どんな映像を作りたいのか、チームとしてまとめるのが大変でした。学校の文化祭が10月にあり、その準備の合間を縫って仕上げたので、いただいたアドバイスを反映できないところもありましたが、一応形にはできたので満足しています。

世界遺産プレゼンテーションin English

最優秀賞：「Trip in kyoto」
team:i-Project(水戸英陵高等学校)



「Trip in kyoto」 team:i-Project（水戸英陵高等学校）

【世界遺産プレゼンテーションin English 最優秀賞へのコメント】
評者:浅見道明教授

「なぜ、水戸の高校生が京都についてプレゼンテーションを？」という疑問もあるかもしれません。チーム「i-Project」は、美しい写真が使えるから、という理由で、題材に京都の世界遺産を選びました。私もそうでしたが、京都に17の世界遺産があるということを知らない人も多いと思います。美しい写真をふんだんに使い、さまざまな情報を入れた「i-Project」のプレゼンテーションは、とてもわかりやすく、よい発表でした。本部門は1チームのみの参加でしたが、複数のチームが参加していたとしても、「i-Project」は最優秀賞を受賞できたと思います。

【最優秀賞受賞チームのコメント】
世界遺産プレゼンテーションin English部門
team:i-Project(水戸英陵高等学校)

緊張で声が詰まってしまう、思うようにプレゼンができなかったのが心残りです。原稿は準備したのですが、人前では緊張して、力を十分に発揮できませんでした。

プロフィール
神戸大学大学院自然科学研究科博士課程 修了
学術博士(システム科学)
専門分野
数理工学、応用数学

ゲーム理論

射撃理論
交戦理論

待ち行列理論

線形計画法

整数計画法
組合せ最適化

非線形計画法

動的計画法

多目的計画法
階層分析法

在庫管理

品質管理

創造性工学

決定理論

確率過程

信頼性理論

探索理論

情報理論

統計理論
時系列分析
多変量解析

デルファイ法

経済性工学

代替モデル

PERT
CPM

スケジュー
リング

情報

競争

混雑

配分

管理

システム評価

ネットワーク

制御

問題のパターン

予想

取替

日程
管理

制御理論

マルコフ
決定理論

グラフ理論

ネットワーク
理論

[illegible]

本をたくさん読んでほしいです。文学、哲学、社会学、何でもいいので、大学に入る前にはもちろん、また入った後も、積極的に多く分野のものを読んでほしい。そうすると苦手な分野でも役に立つはずです。知識は最終的に、人生における武器になります。



English Summer Camp 2022開催

2022年8月11日(木)と12日(金)に高校生を対象としたEnglish Summer Campが本学キャンパス内にて開催され、15名の生徒たちが英語漬けの2日間を過ごしました。本誌ではその中から3つの授業についてご紹介します。



議論を行う Andrew Tyler 助教

授業紹介

Humanities Seminar Introduction 講師：Andrew Tyler 助教

この授業では、リベラルアーツ教育の意義について講義を行いました。

近年、日本中の多くの大学でリベラルアーツプログラムが創設されています。これらのプログラムの多くは国際的なものの見方やグローバルコミュニケーションといったものに重点を置いていますが、リベラルアーツの本来の意味は、もっと根源的なものです。

リベラルアーツは古代ギリシャで生まれ、その後ローマ人によって採用され、中世ヨーロッパ全体で優れた教育法として実践され続けました。その主な学問分野は数学、幾何学、天文学、音楽、弁証法、修辞学、文法です。この中で、ルネサンス期には「四科」よりも文法、修辞学、論理学の「三学」が優位に立つようになった特徴があり、これが現在の人文学（人文科学）の源流ともなっているのです。これらの学問を通し、自由人としての市民は、徳を高めること、普遍的教育を受けることが求められました。こうして生成されていったのが、パイデア（教養）という教育だったのです。

リベラルアーツ教育の本質的な目的は、自由市民が社会の有能な構成員となるために必要な技術を身につけさせることでした。私たちが今人文科学として知る学問はルネサンス期以降、人々をより文化的で国際的な人間に育てることを目的に加えられました。今日においてもリベラルアーツが価値を持つのは、それが人々に批判的に思考することを教え、社会の問題を創造的な方法で解決するために役立つことに繋がるからなのです。

Film Studies Seminar Introduction 講師：Wiesenberg Sandro 助教

この授業では映像を見ながら、映画について学ぶことの意味について講義を行いました。

私たちの日常生活はあらゆる種類の映像を見ることで構成されています。これらの映像がどのように作成されているか、また何を意味しているか、それらがどのように私たちに影響を与えているかを理解することは、これまで以上に重要になっています。

“Film Studies”では様々な映画の映像を対象に、映像のショット時間やサイズ、アングルなどを分析し、その映像がどのような印象を観客に伝えようとしているか、監督の意図を考察します。例えば、クローズアップした映像は人物の細かい表情を映し出し感情をより微細に伝え、遠めに距離をとった映像は場面の状況を説明するなど、対象との距離によって観客への伝わり方も変わります。ローアングルから人物を撮ることで、映し出された人物が強い権力を持つことを観客に伝えたり、カメラの視点に動きを出すことでアクションの臨場感を表現したりするなどの効果があります。映像は偶然の結果ではなく、必ず監督の意図がその映像には反映されています。映画の映像が表している意味を学ぶことにより、私たちは様々な映像に含まれる監督の意図を知ることができます。

娯楽として映画を見るのもいいのですが、映像の持つ意味をより深く理解し、積極的に知的活動を行うことで、映画という芸術にも一つの楽しみが加わり、ひいては日常生活も豊かになるのではないのでしょうか。

Japanese Business Leaders 講師：中野 千秋 教授

この授業では、世界的に有名な経営者である松下幸之助を扱い、英語の動画で彼のライフヒストリーを追いながら人物像に理解を深め、経営学の一端について触れました。

Q:この授業のポイントは？

A:英語を学ぶと世界が広がります。しかし、ただ英語ができるようになるだけではなく、英語で何を学ぶかが重要です。肝心なのは英語で何を伝えたいかだと思います。そこを充実させるために大学で学びます。今回は専門の経営学について英語で学びました。今回松下幸之助を選んだ理由は、経営学はお金儲けの勉強と思われるかもしれませんが、日本にも立派な志を持っている企業があることを伝えたかったからです。そういう企業が日本にもっと増えてほしいという自身の思いがあります。高校生対象の入門講座ですので、経営のフレーバーを感じて経営学がどのようなものか味わっていただきたいと思います。

Q:参加者の皆さんはどのような様子でしたか？

A:英語の理解も非常に優秀で、みんな活発に答えてくれました。授業前に少し話をしたところ、みんな高校1,2年生ということで、若さを感じました。ぜひこの大学を選んでここで学んでくれたら嬉しいです。



授業研究会報告

本学では学内でアクティブラーニングなど新たな教育の手法を共有するという観点から、全専任教員を対象とした授業研究会を毎月1回実施しています。研究会では発表者が報告する授業実践の工夫や課題について、教員たちが活発な議論を交わしています。今回は2022年度の研究会について報告します。

4月28日開催

小孫 康平 教授

【略歴】国立特殊教育総合研究所教育学研究部主任研究官、皇學館大学大学院教育学研究科教授

【学位】博士(学術)立命館大学、博士(学術)東北学院大学

【専門分野】教育学、デジタルゲーム学、生理心理学



わかりやすく、やる気を起こさせる授業とは

今回の授業研究会では、わかりやすく、やる気を起こさせる授業について発表した。具体的には、①スキーマを呼び出しやすい授業を行うために、前回の授業の復習を必ず入れる。②教員の持っているスキーマと学生の持っているスキーマとは違うので、学生の持っているスキーマをチェックすることの重要性について説明した。次に、教室での教員の非言語コミュニケーションは、思考や認知など、様々な影響を学生に与えるので、講義を行う上で無視できない。今回は、「うなずき」や「瞬き」の応用について述べた。特に、「瞬き」は授業に集中しているかの指標となることについて詳しく説明した。また、学生たちにやる気を起こさせるケラー教授の「ARCS 動機づけモデル」(Attention (注意:面白そう)、Relevance (関連性:やりがいい)、Confidence (自信:やればできそう)、Satisfaction (満足感:やってよかった))について紹介した。授業を面白くするためには、特に「挿さる発問」が効果的である。さらに、教員はメタ認知やワーキングメモリの重要性をよく理解しておく必要があることについても言及した。

6月2日開催

伊藤 雅之 教授

【略歴】東京工業大学大学院総合理工学研究科システム科学専攻修士課程修了、尚美学園大学名誉教授

【学位】博士(農業経済学)

【専門分野】フードマーケティング フードシステム



授業改善アンケートから見た授業運営

担当している授業が、学生にどのように受け入れられているかについて、授業運営センターから送られてきた授業改善アンケートの個票データに基づいて振り返った。なお、対象とした授業は、地域経営論、流通の経済1①、ビジネス実務、地域の企業と経済(経済史2)、地域経営論B(地域デザインB)、流通の経済2①、マネジメント特論①、である。授業改善アンケートは、1・2回目:簡易版。授業5・10回目で実施、3回目:詳細版。授業15回目で実施、である。

1回目・2回目アンケートで授業毎の平均値(適切度合いを尋ねた回答の単純平均値)を比較したところ、演習形式をとった授業では、問題の解き方に慣れたことによって、平均値が上昇したが、途中からグループワークを実施した授業では、逆に平均値が下降した。3回目アンケートで20項目間の平均値(肯定度合いを尋ねた回答の単純平均値)を比較したところ、板書の仕方、学生への積極的な参加意識の醸成で相対的に低かったので、今後工夫すべきであることが分かった。

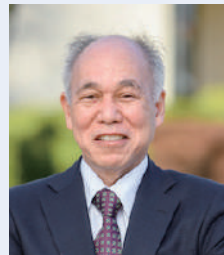
9月1日開催

横田 孝義 教授

【略歴】東京工業大学大学院総合理工学研究科博士後期課程修了、(株)日立製作所日立研究所主管研究員、鳥取大学大学院教授

【学位】工学博士

【専門分野】デジタル信号処理、位置情報処理、最適化理論



授業の取り組み等について

前期の授業の総括:ティーチングポートフォリオで自身の教育の理念を文章化することは教育の本来の目的を再確認するために重要であった。授業アンケート結果に関しては20人規模のクラスの授業では平均4.3~4.4の結果が得られたが、50人規模で、演習を伴う授業では学生の進捗の差が大きく、評価の平均も3.7であり授業方法に課題を残したと説明があった。

良い授業とは:初回の授業が重要で、適切な学生へのフィードバック、学生の名前を覚えることで学生が教員に気にかけてもらっていると意識させること、成績評価方法のシラバスとの整合性の遵守、進捗状況によってはシラバスを修正し、学生に周知することが必要であることなど、日頃留意している事項について説明があった。

その後、会場の教員からの質疑応答が活発に行われた。

9月29日開催

横澤 一彦 教授

【略歴】東京工業大学大学院修了、東京大学人文社会系研究科教授

【学位】工学博士

【専門分野】認知科学、認知心理学



発見学習の試み

見るとか、聞くとか、触るとかという知覚は日常的な行動であり、自分自身の仕組みについて、誰でも一定の理解ができていると思っているのだが、大きな説明深度の錯覚がある。研究と教育の共通性への気づきとして、説明深度の錯覚の解消、すなわち知っているつもりでの解消の重要性を感じ、アクティブ・ラーニングの一種である発見学習を、担当講義の1つである視覚心理学において積極的に取り入れた。発見学習とは、規則性や関連性などを自ら発見していく学習方法であり、学習者が一つの結論を学ぶだけではなく、その結論ができあがってくる過程に参加する学習である。例えば、眼が動いてもぶれない訳とか、両眼が横並びの理由とか、マジックで引っ掛かる訳とかを、デモで実体験してもらうことで、すでに持っている自分自身の仕組みに関する知識をさらに深めたり、多種多様な状況や文脈のもとで適切に知識を活用できたりするように変えていく知識の再構成が可能になる。受講生の評価も高く、初めて知ったことが一番多い授業とか、実際に体験しながら多くの現象を学んだため、この分野についてたくさんを知ることができたなどの感想があった。