

——先生の研究会の活動内容を教えてください。



おとなりの 研究会

05

藁谷郁美研究会

研究会は一つ、全く異なるテーマで行っています。そのひとつは簡単に「語が異なる」による「テーマ比較」。共通語が異なる場合は全く異なりますよね。表現手段としての言語が違うことによって、そこに別の価値観、別の尺度が見えてくる。たとえば、同じものを見ても見方が異なるわけだし、そこには別の善悪の尺度も存在する。つまり多様な価値観から提示されたトピックを見ると、多様な視点を認識するだけじゃなくて、自分を相対化するつまり自分が生きている世界がどういう位置づけなのかが見えてくる。自分が今どこにいるのかという、自分についての位置づけができる。その部分を研究会では大切にしています。先学期から3・11関連のテーマを扱った記事について、さまざまに書かれたメディア媒体を対象に扱ってきました。SFCでは多くの学生がいろんな言語を学習しているらしいバックグラウンドがあります。だからそれぞれの学習言語でデータを収集し、比較することができます。言語によつて、表現方法はどう違うんだろう、その背景には何があるんだろう。こういった調査と考察結果を発表して、「ディスカッション」する。こんな活動が月曜日の研究会の内容です。

もうひとつは「ラーニング・デザイン」「プロジェクト」。LDPって呼んでるんだけれど。学習環境「デザイン」の構築がテーマです。昔の学習環境は、行動中心主義のドリル式が主流でしたよね。みんなが一斉に同じ教材を同じアプローチでやる。今はそうじゃなくて、学習の嗜好に応じて好き嫌いがある。人によって性格も食べるのも、思考、生活スタイルも違う。だからこそ一人ひとりが自分にあった学習スタイルを「自分で決める、自分で好きなだけ」で、カスタマイズしていくところ。でもそれも一つ一つ我々(=制作者)が提供するんじゃない、カスタマイズしやすい「環境づくり」をデザインする。これが学習環境の「デザイン」を構築することなんですよ。学習スタイルによって、いろんな場所が学習環境になる。開発と運用と評価、それが火曜日の研究会のテーマですね。ちなみに研究会発足当初は「ドイツ語」の表現方法はどう違うんだろう、その背景には何があるんだろう。こういった調査と考察結果を発表して、「ディスカッション」する。こんな活動が月曜日の研究会の内容です。

語教材開発研究プロジェクト」といつて、ドイツ語学習環境の構築に特化したものがだった。現在ではその研究対象の幅を広げて、学習環境全般を扱うようになつたのだけれど。「データベースと言語学習、シリアルスゲーム、外国語学習スマホアプリ、ドイツ語でつぶやくツイッターなどなど。ここでは、学生が自分で「これとこれ」を連動させれば、こんなことができる、あんなことができる」といつた発案をし、議論を重ねて開発・運用・評価までを手がけます。

どちらの研究会も私が黒板の前で講義して、ノートをとらせて終わりつけてこはないようにしています。これはSFCではもちろん普通のことなのだけれども、一人ひとりがアイデアを提案して、ディスカッションして、プロジェクトリーダーになって、いろんな人が協力して、プロジェクトを遂行する。場合によっては学生と共同で学会発表したり、OERで展示発表を行つたりしています。SFCだからこそできる、ほかの研究室との共同研究もたくさん実施しています。数年前から「ユビキタスコンピュータ環境の構築」研究を手掛けています。徳田研究室(ユビキタスコンピュータイング)、清木研究室(データベースシ

テム)との共同研究です。異なる専門分野の研究者、研究室との共同研究は学生にとって面白いくと思うし、私にとっても、「ああ、こういうことができるんだな」という発見があります。

——どういう研究会を目指していますか。

テム」との共同研究です。異なる専門分野の研究者、研究室との共同研究は学生にとって面白いくと思うし、私にとっても、「ああ、こういうことができるんだな」という発見があります。

——どういう研究会を目指していますか。

多様なんです。それは、一つ一つ調べなければわからぬ。調べなければ今まで見えなかつたことは見えてこない。例えば外国语というのは、そのひとつの手段だと思っていて。そういう気つきを持つような人間を育てたいと思つてゐるし、そういう研究会でありたいなと思つています。

——どういう学生に入つてほしいですか。

「メディア比較研究」(月)も「学習環境デザイン構築」(火)も、自分がやりたいことをしつかり持つことができる学生であれば、専門は問いません。「好き」なことを学問的対象として扱う、この方針はふたつの研究会に共通します。たとえば、月曜日のメディア比較に関して、人によってテーマがさまざまで「3・11」から文学作品アーティス作品に至るまでさまざまです。学習環境「デザイン構築」では、言語学習からシリアルスゲーム、スマホ・アプリケーション開発まで多岐にわたります。自分が面白いと思うことに夢中になれる人へ来てほしいです。ただ、入った時点すでに構想ができあがっている必要はないと思うし、研究会に入つたときに、仲間といろんな話をしたり、ディス

カッショングしていくなかで、たとえ最初に固まつていなくても、次第に成長していくようなプロセスがあれば良いですね。私はドイツ文学研究・ドイツ語教育が専門だけれども、いろんなバックグラウンドを持った学生が集まる場、これが研究会の理想です。

藁谷 郁美(わらがい・いくみ)

総合政策学部准教授
専門分野はドイツ語・ドイツ文学・ドイツ語教授法

研究室との共同研究もたくさん実施しています。数年前から「ユビキタスコンピュータ環境の構築」研究を手掛けています。徳田研究室(ユビキタスコンピュータイング)、清木研究室(データベースシ

ステム)、倉林研究室(データベースシステム)、仲間といろんな話をしたり、ディス

て、表現方法はどう違うんだろう、その背景には何があるんだろう。こういった調査と考察結果を発表して、「ディスカッション」する。こんな活動が月曜日の研究会の内容です。

もうひとつは「ラーニング・デザイン」「プロジェクト」。LDPって呼んでるんだけれど。学習環境「デザイン」の構築がテーマです。昔の学習環境は、行動中心主義のドリル式が主流でしたよね。みんなが一斉に同じ教材を同じアプローチでやる。今はそうじゃなくて、学習の嗜好に応じて好き嫌いがある。人によって性格も食べるのも、思考、生活スタイルも違う。だからこそ一人ひとりが自分にあった学習スタイルを「自分で決める、自分で好きなだけ」で、カスタマイズしやすい「環境づくり」をデザインする。これが学習環境の「デザイン」を構築することなんですよ。学習スタイルによって、いろんな場所が学習環境になる。開発と運用と評価、それが火曜日の研究会のテーマですね。ちなみに研究会発足当初は「ドイツ