

ティーチング・ポートフォリオ

健康科学大学 健康科学部 リベラルアーツ学科

助教 スタージョン ジェイソン

1. 教育の責任

理学療法士、作業療法士、社会福祉士を目指す学生のコミュニケーション能力、特に外国人とのコミュニケーション能力を高めることが、ここ大学での私の責務である。このコミュニケーション・スキルには、英語の語彙や文法だけでなく、文化認識、話し方の適切さ、発音、意味の交渉戦略、非言語コミュニケーションなども含まれる。

私が教える英単語は、基礎レベルの医療英語であり、その上にさらなる英語学習を積み重ねることができる土台を形成するものです。多くの生徒の場合、外国人と英語で話すときに感じるかもしれない恥ずかしさ、ためらい、不安を克服し、一般的に他の人とコミュニケーションをとる意欲を高める手助けをすることも私の責任です。

21年度

科目名	時期		受講者
英語 I-1	1・2年前期	必修	67名
英語 I-2	1年後期	必修	69名
英語 II-1(OT)	2年前期	必修	37名
英語 II-2(OT)	2・3年後期	必修	38名
英語コミュニケーション	1年前期	選択必修	13名
英語会話	1・2年前・後期	選択必修	37名
英語リーディング・ライティング	1年後期	選択必修	26名

22年度

科目名	時期		受講者
英語 I-1	1・2・3年前期	必修	66名
英語 I-2	1・2年後期	必修	64名
英語 II-1(OT)	2・3年前期	必修	28名
英語 II-2(OT)	2年後期	必修	28名
英語コミュニケーション	1年前期	選択必修	5名
英語会話	1年前・後期	選択必修	46名
異文化比較論	1・2年前期	選択	17名
英語リーディング・ライティング	1年後期	選択必修	40名
基礎作業学演習	3年後期	必修	39名

23 年度

科目名	時期		受講者
英語 I-1	1 年前期	必修	60 名
英語 I-2	1 年後期	必修	60 名
英語 II-1(OT)	2 年前期	必修	18 名
英語 II-2(OT)	2 年後期	必修	18 名
英語コミュニケーション	1・2 年前期	選択必修	19 名
英語会話	1・2 年前・後期	選択必修	43 名
異文化比較論	1 年前期	選択	56 名
英語リーディング・ライティング	1・2 年後期	選択必修	5 名
基礎作業学演習	3 年後期	必修	29 名

・授業外活動

本学での授業の他に、以下のような活動をしている。

- 1) 入試問題作成委員会委員
- 2) 図書館委員会委員
- 3) 美術部の顧問
- 4) ルーディック言語教育学フォーカス・グループのメンバー

1) の活動は、大学の入学プロセスを直接支援するものである。試験が教育機関の教育的価値観や目標を正確に反映するようにすることで、教員は学生を形成し、教育的使命全体に貢献する上で不可欠な存在となる。

2) の活動は、教科書や雑誌など、学生が教育を受けるために使用する教材の維持・管理だけでなく、学内誌に掲載する研究の品質管理にも関わる。

3) の活動は、学生が美術分野の技術力を向上させるためのアドバイスに直結する。特定の技術を向上させるためのワークショップを開催することもあったし、視野を広げ、アーティストとして真に自分自身を定義するものを見つけるために、学生が自分のコンフォートゾーンの外にある媒体に取り組むことを奨励した。

4) の活動は、特に「遊び」や「ゲーム」を指導の器として使うことで、私自身の指導のスキルを向上させることを目的としています。楽しく魅力的な環境で得た知識は、教師が前に出て講義するスタイルの授業よりもずっと記憶に残りやすい。

2. 教育の理念・目的

- 1) 日本に住む英語話者に基本的なケアとリハビリを提供できる医療専門家を養成する。
- 2) 言語学習のコミュニケーションモデルに資する言語学習環境とカリキュラムを提供する。

1)に関しては、日本は医療ツーリズムを推進しており、英語を話す医療従事者は、日本で治療を受けようとする外国人患者と効果的にコミュニケーションをとり、ケアを提供することができる。これは患者の満足度を高め、ポジティブな口コミによる紹介を促進する。英語に堪能であることは、しばしば異なる文化や考え方に触れることにつながる。これは、ますます多様化する患者集団に不可欠な、医療交流における文化的能力と感受性の向上に貢献します。多文化的な医療環境において、英語を話す専門家は、多様な言語的背景を持つ同僚と効果的にコミュニケーションをとることができます。さらに、英語を話す患者に明確な説明や指示を与えることができ、患者の予後改善につながります。

また、英語力があれば、日本の医療従事者は世界中の同僚や研究者、専門家と協力することができます。その結果、共同研究プロジェクトやベストプラクティスの共有、国際医療学会への参加などが可能になり、知識やスキルの向上につながる。最新の医学研究や進歩の多くは、まず英語で発表される。このような動向を追うことができる専門家は、エビデンスに基づく最新の実践を臨床に取り入れることができる。

2) に関して、コミュニケーション・メソッドとは、現実の状況において言語を効果的かつ適切に使用する能力であるコミュニケーション・コンピテンスの育成に重点を置いた言語教育のアプローチである。このメソッドは、学習者が意味のある交流に参加し、自己表現し、文脈の中で言語を理解できるようにすることに重点を置いている。丸暗記やドリルにとどまらず、英語で効果的にコミュニケーションをとり、メッセージを理解できる言語学習者の育成を目指します。

コミュニケーション・メソッドは、学習者が本物の会話ややりとりに効果的に参加できるよう、実生活でのコミュニケーション・スキルに重点を置いた言語教育法として支持されています。学習者が文脈に関連した状況に身を置くことで、このアプローチは実践的な言語使用を促進し、言語への積極的な取り組みを動機づける。学習者が文化的な文脈の中で言語を理解し表現することで、批判的思考力や問題解決能力が養われるとともに、学習者中心のメソッドであるため、長期的な定着率が高まり、興味を持続させることができます。共同作業や社会的相互作用を奨励するコミュニケーション・メソッドは、学習者に実社会での言語使用を準備させるだけでなく、文化的感受性や言語的ニュアンスのより深い理解を育むダイナミック

クな学習環境を作り出します。

3. 教育の方法

講義後、使用する

復習

フリートーキングまたはテーマ別フリートーキング

情報格差アクティビティ

ロールプレイング

プレゼンテーション

私の教育哲学は、講義形式の授業と生徒中心の活動を融合させることである。講義の後には何らかの活動や、得た知識を使う機会を設けなければなりません。可能な限り、新しい文法パターンや語彙リストに関する講義の後には、その特徴に特化した練習問題や、生徒が書き言葉や話し言葉で自由に言葉を発する機会を設けます。

生徒が何かを学んでも、1 ヶ月後には忘れてしまうことが多いので、復習は重要です。特に言語に関しては、以前に学んだトピックが二度と使われることなく、記憶の彼方に消えてしまわないようにすることが重要である。実際、初期に得た知識は、後に得た知識を理解するための土台となるもので、その土台がなければ学習者は必然的に苦勞することになる。私は「フラッシュ・クイズ」と呼んでいるもので、学期中、重要な情報を生徒の頭の片隅に留めておく努力をしている。これは、各レッスンの冒頭で、各生徒が以前に学んだ内容（語彙、文法、医学的概念など）について、短くて簡単な質問をテンポよく出題するものである。

フリートーキングは、実際に英語を話す方法を学ぶことを目的とする語学教室では欠かせないものである。生徒が学んだことを実際に使う機会がほとんどない語学教室があまりにも多い。そこで、私の会話クラスでは、原則として毎回オープン・カンバセーションから始めることにしている。生徒はランダムに他の生徒とペアになり、通常5分から10分の間で時間を決め、好きなことについて相手と会話するよう指示される。唯一のルールは、英語のみで話すことである。

このフリートークの時間には、生徒が英語を使うために最大限の努力をしているか、日本語に戻らないように注意しています。また、この時間には生徒の英語の間違いを正そうとはしません。それは、自信をつけるという活動の第二の目的を損なうことになるからです。生徒が語学を学ぶ際には、間違いから学ぶことができるように、間違いを許される必要がある。聞き手がメッセージを理解できないとき、ミスがあったことは自然に明らかになる。そうすれば、話し手は別の、おそらくはもっと正しい言い方をしようとするだろう。もし、教

師が生徒の間違いをいちいち訂正するために、生徒の話を遮ってばかりいるとしたら、それは消極的で恐れを抱かせる雰囲気を作り出すだけでなく、理解されないという決定的な瞬間を生徒から奪ってしまうことになる。

情報格差アクティビティは、ほとんどのコミュニカティブ・メソッドのクラスで定番のアクティビティです。このアクティビティでは、参加者の間で2つ以上の部分に分割された情報（完全な地図、スケジュール、名前のリストなど）全体が使用されるため、1人の生徒がすべての情報を持っているわけではありません。その後、お互いに話し合い、どの情報が欠けているか適切な質問をし、要求されたら適切な情報を与え、会話を通して徐々に完全な情報を作り上げていく。このような活動の利点は、生徒の注意を現在学習中の語彙や言語パターンに集中させながら、学習中の内容を実際に使うことができる比較的自由な形式の会話を体験できることである。

ロールプレイング活動とは、コミュニカティブ・メソッドのもう一つの一般的な活動であり、その名の通り、生徒のペアやグループが社会の様々な人々や職業の役割を演じるというものである。活動には、実演的なものや目標志向のものがある。例えば、「新しい患者の病歴を調べる医師」のようなものである。生徒たちは、クラスの前でロールプレイを作成・演じ、学んだことを実演する。ゴール・オリエンテッドなロールプレイは、やはり何らかのテーマに根ざしたものであるが、各参加者には何らかの形で秘密のプロンプト（他の参加者には知られていない、達成しようとしている隠れたゴール）が与えられる。このような活動の中で、生徒たちは、会話が予想した方向に進まなかった場合の対処法を練習することができる。

プレゼンテーションはロールプレイに似ているが、架空の人物やシナリオではなく、現実世界の調査や事実確認が含まれる。プレゼンテーションには、調査方法の学習と実践、データ整理のスキル、人前で話すスキル、英語の発音スキル、ソフトウェアのスキル（特にパワーポイント）など、多くの教育目標があります。プレゼンテーションの授業は、英語Iと英語コミュニケーションの両方のクラスで教授法として使われています。

本やテレビ、インターネットと並んで、プレゼンテーションも情報を広める手段のひとつです。そのため、プレゼンテーションが効果的であるためには、有益であると同時に説得力がなければなりません。そのため、プレゼンテーションを行う生徒には、自分の考えを論理的かつ流れるようにまとめる方法、聴衆と心を通わせる方法、誰も混乱させることなく視覚的にデータを提示する方法、どのような発音の間違いに最も気をつけるべきかなど、将来役立つプレゼンテーションの必須スキルについて教えている。

4. 教育の成果・評価

FD 委員会が実施する授業評価アンケートをもとに授業内容を振り返り、改善に活かしている。また、実際の授業内容を項目ごとに分析し、次年度のシラバスや授業内容に活かしている。

英語リーディング・ライティング

学生からのコメントでは、私がチャットルームで時々行うリアルタイムのライティングエクササイズが好きで、自分の犯した間違いを即座にフィードバックできるから、というものがありません。評価されているようなので、今後、もっと活用していきたいと思います。また、「勉強になった」という学生も多く、これもよかったです。何人かの学生は、この授業が難しすぎると言っていました。私が教えている英語の授業の中で最も難しい授業なので、理解できます。新しいシラバスには、受講に推奨される英語力レベルを明記した免責事項を盛り込みました。これにより、受講生が自分のレベルに合っているかどうか判断しやすくなることを期待しています。

英語 I

評価結果は平均 88%と、このコースでも高い評価を得ています。今年はずでにこのクラスに新しい機能を導入し、テスト準備のためのオンライン学習ガイドを作成しました。学生たちがどのように考えているのか、ぜひ見てみたいと思っています。

英語 II (OT)

本講座の評価結果は、平均 94%と通常よりさらに高い数値となりました！受講者の満足度も高かったようで、現時点では特に変更する必要はないと考えています。

英語会話

このクラスでの評価は、平均 92%、86%以下のスコアはなく、かなり高い評価でした。このクラスは通常、私の最も人気のあるクラスですから、これは予想通りです。生徒から改善すべき点は見られなかったため、今のところこのクラスに大きな変更を加えるつもりはないが、テクノロジーや AI が発達した現代社会で使われる英語をより反映させるために、いくつかの個別レッスンの内容を更新することは考えている。例えば、ほとんどの人が携帯電話で何らかの「スマート・ナビゲーション」を利用できるようになったため、道案内ができる必要性はますます低くなっています。このようなレッスンは、デジタル決済方法の使用など、より適切なものに置き換えることができるだろう。

5. 今後の目標

短期目標：

短期的な目標としては、前項で述べたように、現代社会で実際に使われている英語を反映した会話レッスンプランに更新することと、生徒のために作成した学習ウェブサイトにも模擬テストのシステムを導入することである。この模擬テストによって、生徒が本番の試験の前に自分自身を評価し、十分な準備ができたかどうかを判断できるようになることを期待しています。

長期目標：

長期的には、私の学習サイトをさらに発展させ、模擬テストだけでなく、AI を使って生徒の成績に応じた個別のフィードバックを提供し、現在の習熟度レベルを向上させるために取るべき行動を推奨できるようなものにしたいと考えています。このようなシステムは、私の側でかなり多くの研究と作業を必要としますが、成功すれば、私一人ではできない、より多くの生徒を助けることができる可能性があります。

また、中期的な目標としては、教養学部でアートやドローイングのコースを開発することも考えています。数年後には、そのような授業が大学の選択科目として追加されるかもしれないと聞いていますし、私の興味のひとつでもあり、美術の学位も持っているので、ぜひ教えたいと思っています。