

## 【文化学部】令和6年度 FD 活動の「年間報告」

### 1. 学部独自の FD 活動についての報告（\*は必須項目）

#### (1) 公開授業・ワークショップ

※公開授業と公開授業に関するワークショップが対象

##### ①公開授業：

- ・科目 カルチュラル・スタディーズ
- ・担当教員 志賀浄邦教授、田中里奈准教授
- ・実施日時/場所 2025 年 1 月 7 日（火）3 時間目/11201 教室
- ・\*参加人数 教員 4 名・学生 45 名（職員・学生が参加した場合は内訳を記載してください）

##### ②ワークショップ：

- ・実施日時/場所 2025 年 1 月 7 日（火）4 時間目/11203 教室
- ・\*参加人数 教員 4 名・学生 1 名（職員・学生が参加した場合は内訳を記載してください）
- ・ワークショップでの意見交換内容

ワークショップでは、以下のテーマについて意見交換を行った。

(1) 「カルチュラル・スタディーズ」第 14 回の授業設計や内容についての振り返り

(2) 座談会形式の授業を行う上での注意点、準備など

(3) 「文化構想学概論」（2026 年度開講予定）の授業の枠組や座談会に向けた討議

「カルチュラル・スタディーズ」の場合は昨年度の授業内容を踏襲していたため、各教員の話題提供についてある程度見当がついており、スムーズに座談会を実施することができた。今後、授業内で座談会を行う場合には、事前に話す内容を用意し、それを共有し、相互コメントを準備して実施する必要がある、相当の負担がかかることを理解しておかねばならない。

「文化構想学概論」の実施にあたり、本学部が独自に考える文化構想学についての共通理解を得ておくとともに、他大学との差異も含めて、授業内容を練っていく必要がある、その検討の場として学科会議を活用していくことが提言された。

#### (2) その他研修会等

※(1)以外の学部 FD として実施する研修会が対象（人権研修会を除く）

・テーマ 「未来を創る AI 教育—AI チャレンジ—」

・概要 研修会では、京都産業大学と連携協定を結んでいるソフトバンク株式会社の協力のもと、CSR 本部次世代育成推進課の佐藤誠氏を講師に迎えた。ソフトバンクの CSR の一環として次世代育成の取り組みが行われており、ことに AI 教育支援のための AI challenge という高校生向け学習プログラムについて説明が行われた。急速なスピードで進化する AI 社会化に対応していくために、適切な知識・倫理を学び、探究学習を通して「AI 活用人材」を育成することが目的とされており、AI 理解を伴った発想力、テクノロジー活用力、実装力を身につけるための学習内容について詳しい紹介がなされた。社会課題を AI 活用で解決していくことは大学の教育目的にも通じるところがあり、デジタルヒューマニティーズの展開を掲げる学部にとっても多くの示唆を与えられる内容だった。

・実施日 2024 年 12 月 4 日（水）

・\*参加人数 教員 25 名（職員・学生が参加した場合は内訳を記載してください）

### 2. 総括（今年度の学部 FD を通して得られた気づきや見つかった課題等）

・座談会形式での授業実施について

リレー講義において座談会形式を取り入れることは、教員間での活発な学問的対話を披瀝することになり、刺激を受けた学生にとって教育的効果が見込まれ、実際に学生からも好印象である。ただし、カルチュラル・スタディーズのように、教員同士が専門領域を知り合っており、信頼関係が構築されていたら、ある程度踏み込んだ議論も可能であるが、そうでない場合は各自の話題提供に終始し、議論が噛み合わないおそれもある。教員間でそれぞれの専門領域を紹介し合い、分野横断的な学びの可能性を追い求めていく必要がある。それは座談会形式の授業運用を円滑にするだけでなく、学際的な研究を推し進める効果も期待されるであろう。

・AI 教育支援について

研修会においても活発な質疑応答がなされたが、例えば、ハルシネーションをどのように回避すればよいか、入力した機密・個人情報 AI の学習に用いられるリスクにどのように対処すればよいか等、AI 教育に伴う様々な問題が指摘された。日進月歩するデジタル技術を教育に取り入れていく場合、技術面の指導はもちろんのこと、倫理教育がますます重要度を高めていくと予想され、デジタルヒューマニティーズの展開を目指す学部においても、より具体的な検討を重ねていきたい。

### 3. 次年度に向けての取り組み

文化学部の基調は伝統的な人文学にあり、これまでのように歴史、思想、文学、芸術の学びを進めていくことになるが、次世代を見据えた研究領域を切りひらき、実社会に対して学びの成果を提供・還元・発信していくために、2026 年 4 月から文化構想学科、京都文化学科、文化観光学科の 3 学科体制へと生まれ変わっていく。この 3 学科を横断する学びの一つが、デジタルヒューマニティーズである。それは情報学的手法を取り入れた人文学の展開を意味するが、用語としては様々な定義が可能であり、今後は京都産業大学文化学部としての理解を示していくことが求められる。そのためのカリキュラムの整備、例えば基幹科目（必修）として設置した「デジタルヒューマニティーズ概論」（2026 年度開講予定）の内容について検討、準備が必要であり、次年度から関係する教員を集めて研究会を発足する予定である。また、比較的新しい分野である AI 倫理についても事例を集めて、教育実践に活かしていく方法を模索したいと考えている。こうした試みによって、学科間の連携の強化、協力体制の構築を目指し、学部としてのカリキュラムの充実を図るとともに、改組を見据えて、より魅力的な学部教育が展開できるよう尽力したい。

※この内容は当該年度終了後、本学における FD 活動の一環として、本学 HP に掲載します。