

# ティーチング・ポートフォリオ

大学名 人間総合科学大学

所 属 人間科学部心身健康学科

名 前 谷本 伸男

作成日 2023年 9月 5日

### 1. 責務（何を行っているか、何を果たしているか）

本学のディプロマポリシーの中で、「社会貢献に必要な、問題解決能力、チームワーク力、リーダーシップ能力、プレゼンテーション能力、AI・データサイエンス（リテラシーレベル）の基礎力」を掲げています。この DP に沿って、本学の全ての学生が、上記の能力を習得し次世代の社会人として有益な人材の育成を標榜し以下の科目を担当しています。

人間科学部：「AI・データ活用リテラシー」「情報処理演習」「コンピュータ入門」「統計学」「基礎統計演習」「栄養学のデータサイエンス」「栄養学のマーケティング」

保健医療学部：「AI・データ活用リテラシー」「情報処理演習」「統計学」「保健統計学」

大学院：「データサイエンス」

### 2. 理念（教育に対する考え方）

2020 年から小学校高学年を対象とした「プログラミング」「統計学」「英語」の教育が導入され、先進諸国の中で大幅に遅れている我が国の情報教育が本格的に改善されました。同時に大学教育でも、理系文系を問わず AI やデータ活用教育の義務化が始められました。

このような世界的な情報活用への流れに従って、本学でもディプロマポリシーの中で、「社会貢献に必要な、問題解決能力、チームワーク力、リーダーシップ能力、プレゼンテーション能力、AI・データサイエンス（リテラシーレベル）の基礎力」を掲げ、基礎的なデータ活用の意義と手法を習得できる情報処理や統計手法の充実を図っております。

### 3. 方法（教育方法において大切にしていること）

上記の理念を実現するために、アクティブラーニングと STEAM 教育を取り入れています。コンピュータを使っでのデータ活用には、スポーツや語学・技術の習得と同じように、単に手法を学習するだけではなく実際に手を動かしてデータ分析を行うアクティブラーニングが最も効果的です。このアクティブラーニングでは、学生同士のグループ内で互いに教えあう STEAM 教育を行うことで手法への理解と習得を促進する効果を狙っています。

### 4. 成果（学生さんからの評価に対して、学生さんの学修成果について）

学生諸子のアンケートでは、多くの学生から STEAM 教育のアクティブラーニングを取り入れることで、理解が深まり実際に使えるようになったとの意見をいただきました。今後は、控えめで消極的な学生も自主的にグループディスカッションに参加できる雰囲気と環境を作っていきたいと思います。

## 5. 目標（教育活動の中短期目標と達成時期）

学内での、コンピュータによるデータ分析や統計的手法を活用した科目や授業内容の充実を図りたいと思います。特に選択科目である「栄養学のマーケティング」や「栄養学のデータサイエンス」に興味を持って取組める学生を増やしていきたいと思っています。

\* 表紙を含め、全体として、3～10ページ程度とします。

### 【添付資料】

\* TPの記載内容を客観的に示すためのエビデンスとなる資料項目を箇条書きで列挙ください。  
(シラバス、開発教材、学生アンケート等、特に特徴的なものを列挙し、必要に応じて、  
すぐに確認できるようにしておきます。)