

「研修会等名称」

大学コンソーシアム京都 2024 年度 第 30 回 FD・SD フォーラム

「FDXSD で学生の学びと幸せを支える」

場所：龍谷大学深草キャンパス

期間：2025 年 3 月 1 日～2 日

1. 研修の内容

今年で 30 回目を迎える大学コンソーシアム京都の FD・SD フォーラムは毎年有益なテーマで大学教育問題について情報を得られる貴重な機会となっている。今年度については AI や DX に関する分科会が初日と二日目にそれぞれ開催されたので、参加させていただいた。なお、いずれの分科会も事前申込による定員 160 名の教室がほぼ満席状態であった。

3 月 1 日 10 時～12 時 30 分第 2 分科会

大学の DX-AI 時代の組織・システム・教学

第 2 分科会は FD より SD に重点が置かれた分科会であった。授業改善の観点からは得るものは少なかったが、今後の DX 戦略の観点からは非常に得るものの多い分科会であったので、その点について報告する。また、共通する発表内容も多かったので、個別の発表単位ではなく、全体的に指摘された点について報告する。

まず DX は各大学とも、D(digital)よりも、X(transformation)の方に力点を置きながら取り組みがなされている。D に力を入れすぎると、そもそもの目的である改善が忘れられがちであり、何かのデジタル機器を導入すればおしまいになりがちである、という点はほぼすべての発表に共通していた。龍谷大学副学長の松木平氏の発表では、攻めの DX (frontend)と守りの DX (backend)という対比がなされ、AI が実用レベルに達しつつある現在、フロントエンドとバックエンドの間に AI レイヤーが組み込まれ、DX は今後は縦割りではうまく進まないだろうと予測していた。縦割りではうまく進まないだろうという観点からは次のおお阪大学の鍮水教授による発表でも「DX の本質は単なるデジタル化ではなく組織・ビジネス全体の改革」を考えるべきであるという指摘がなされた。情報機器の導入以前に、「大学戦略」＋「IT 戦略」の視点から統合戦略を立案すべしとの指摘は貴軍である n そして、情報交換やコミュニケーションの重要性が説かれたが、同じことが滋賀大の沼田氏の発表でも強調され、「DX はただのイベントではなく、経営課題」であるとの問題認識から、人づくり、場づくりの重要性を強調されていた。沼田氏が積極的に呼びかけることにより人が集まり、改革へ向けて意識が醸成されていく様が報告された。立命館大学の浅田氏からの発表でも DX の推進はプロジェクトベースで立案すべしというのは D の導入より X という改革をまずは念頭に置くことの表れであると言える。なお、松木平氏と浅田氏の発表では期せずして DX や AI による個別最適化の推進にも言及された点は重要なことだと思われる。

二日目の第 3 分科会は教育関連であった。まず御茶ノ水女子大学附属中学校の渡邊教諭から中学校における国語の授業での AI 活用例が紹介された。渡邊教諭は「生成 AI の登場により「AI に使われる人」と「AI を使いこなす人」の 2 極化が進む」という認識に基づいて、中学生の授業においても積極的に生成 AI を取り入れており、その成果を発表された。詳細は省略するが、俳句を生成 AI に歌詞に書き直させ、更に音楽生成 AI である SUNO による楽曲化までの事例が紹介された際には、フロアのあちこちから「すごい」という言葉が洩れていた。渡邊教諭によるとここまで大規模に中学校の授業で AI の活用を試みているのは全ての中学校の数%であろうとのことであったが、中学レベルでさえその数値は増えることはあっても減ることはないであろう。続いて発表された西武学園文理高等学校の笠原教諭の試みもたいへんハイレベルであった。笠原教諭は生成 AI が登場すると同時に授業に応用を始めた。したがって、報告された 5 つの事例のうち、3 つは生成 AI

が登場する以前に高校生であった世代、2つは生成 AI 登場後に入学した高校生のグループである。ほんの 1~2 年の違いであるが、生徒の AI に対する態度や取り組み方にはすでに有意な違いがある。今後は生成 AI との接触はますます濃くなる一方で生成 AI ネイティブ世代が大学に入学するのも遠い話ではない。

笠原教諭は単に AI を使って教えるのではなく、デジタル・シチズンシップ教育として、「禁止・抑制すれば隠れて使用するだけで、不適切な活用に対する指導の場がなくなる」という強い意志のもとに指導をされている。そして「生徒の主体的な判断を促すチャンスは授業・学校にある」との指摘は重く受け止めるべきであろう。この 2 つの発表を聞いた印象は、すでに中学・高校レベルでこれだけの試みがなされており、そのような教育を受けてきた新入生を大学は受け止めきれないのであるかとの危惧は隠せない。

最後にマンガ家のすがやみつる氏による発表が行われ、こちらもたいへん示唆に富むものであった。すがや氏はかなり早い時期からコンピュータのヘビーユーザーとしても知られており（余談だが、私がコンピュータを本格的に使い始めた 1995 年頃にはすでにすがや氏の名前はこの分野では有名だった）、2012 年から 2021 年までは京都精華大学のマンガ学部で教鞭もとっており、今回聞いた発表の中で唯一の大学教育での実践例であるが、すがや氏の在職時には生成 AI はまだ登場していなかったもので、生成 AI についてはここ数年の個人的な実践によるものであったが、ユーモアに富んだ得難い発表であった。その中ですがや氏は「なぜ生成 AI は嫌われるのか」という問いに対して、自らの経験（ネット上での炎上。被害者（？）はすがや氏）も絡めて、フィジカル性を指摘していた。人はほぼ同じクオリティの漫画作品であっても「生成 AI で 30 秒で作りました」より「この作品を描き上げるのに 1 年かかりました」という方を評価する。このフィジカル性を評価しつつ、果たして今後もその評価軸が維持できるか、という点については明言を避けられた。現時点では断定することは不可能であるし、断定する必要もないだろう。

2. 研修の成果

第 2 分科会と第 3 分科会の成果は大きく異なる。まず第 2 分科会は DX 戦略について、D ではなく X を重視せよという大学としての方針や戦略が重要なことがよくわかった。いずれの発表もうまく行っていますというより、むしろ小さな集まりの中でコミュニケーションを深めながら、いかにしてプロジェクトベースの改革にデジタルを活かすかを模索しているものばかりであった。本学としてもそのような戦略に基づいた取り組みが望まれる。

他方において第 3 分科会の成果としては、危機感以外のなにものでもない。3 つの発表のうち 2 つは中学・高校での取り組みであり、こうした指導を受けた生徒たちが大学に入学してくることは避けがたい事実である。そのときに本学の教育が時代遅れの退屈な授業と感じられないだろうか、他大学はどのような対応を取り始めるだろうかと考えざるを得ない。

3. 授業への研修成果の反映状況

昨年度は一つの授業で 2 回、生成 AI を用いた授業を実践してみたが、今年度はもう少し増やせるように工夫しながら授業を構成したいと考えている。

学 部 長	学習・教育支援 センター委員長	学習・教育支援 センター委員会	名古屋教務課長	係