

授業満足度さらに上昇！2021 年前期は過去最高値を更新

卒業時の総合的な授業満足度上昇！

2020 年度の卒業時調査結果によると、大学 4 年間の「授業」に対する満足度について、**肯定的回答が 96%**（2018 年度 94%、2017 年度 88%）に上り、中でも「とても満足している」との評価が 26%と（2018 年度 17%、2017 年度 21%）となりました。全国調査の結果では、同数値が 15%であったことを踏まえると、**本学の授業満足度は全国的にも高い水準**であると考えられます。学科別にみると、日本語日本文学科（日本語日本文学コース）、理学療法学科、救急救命学科は「とても満足」と「満足」を合計した割合が 9 割以上となり、特に高い数値となりました。

進研アド社の分析によれば、授業の満足度と、大学生生活の総合的な満足度は「やや強い相関」があるとされ、よい授業実践が、学生の大学生生活を豊かなものに行っているのではないかと推測されます。「授業」の満足度は「カリキュラム」からも大きな影響を受けると考えられるため、引き続き各学科やコース別に授業やカリキュラムのさらなる改善を組織的に進めていただき、学生のよりよい学びにつなげていただければ幸いです。

前期授業アンケート結果も過去最高を更新！

2021 年度は対面で授業で行えるかと期待していましたが、新型コロナウイルス感染拡大第 4 波の影響を受け、多くの授業が遠隔実施せざるを得ない状況となりました。また、これまでと大きく変わったことが、使用してきた「KT-note」が使えなくなり、「Universal Passport」が導入されたことです。また、同時双方向型の授業形態も Zoom と Teams の併用から、Teams に一本化されました。以上のような学内外の環境変化があり、授業をご担当いただく先生方には大変なご苦勞を本年もおかけしました。

しかし、2021 年度の授業アンケート結果は、**すべての項目において例年を上回っており**、「総合的に見て、この授業を受講してよかった。」の平均点は過去最高点となりました。ひとえに先生方のご尽力の賜物でございます。誠にありがとうございました。例年、後期は前期よりも各数値が悪化する傾向があります。引き続き、よりよい授業づくりをお願いいたします。

授業アンケート項目\年度(前期)全科目平均点(5 点満点)	2019	2020	2021
私は、この授業の内容をよく理解できた。	4.17	4.18	4.26
私は、この授業の内容に興味・関心が持てた。	4.20	4.25	4.30
私は、この授業をまじめに、意欲を持って受講した。	4.30	4.39	4.44
教員は、シラバスに沿って計画どおり授業を行った。	4.34	4.35	4.48
教員は、十分な準備を行い授業を進めた。	4.35	4.41	4.50
教員は、理解を促したり考えさせたりするための工夫を行った。	4.32	4.33	4.42
教員は、授業外での学修方法(資料・課題など)を明確に示した。	4.20	4.30	4.36
総合的に見て、この授業を受講してよかった。	4.26	4.32	4.41

2021年度 第2回 たちばな教育サロン 開催報告

2021年11月3日に、本年度第2回目の「たちばな教育サロン」をオンラインで開催し、教職員含めて35名の方にご参加いただきました。今回は「ICTで学ぶ、ICTを学ぶ授業づくり」をテーマとし、救急救命学科の平出先生と、情報工学科の加藤先生より事例報告をいただきました。事例報告の後は、ブレイクアウトルームを活用し、参加者同士でざっくばらんに意見交換する時間を設けました。参加者アンケートからは、「他学部や他学科の先生の教育実践を聞くことができ、有意義な時間でした。」「オンラインで研修が受けられるのは大変助かります。忙しくても、オンラインだったら少しでも時間をとって参加しようという気持ちになれます。」等のコメントをいただいています。

以下は、事例報告のポイントをまとめたものです。報告動画は、[教育開発・学習支援室WEBサイト「学内FD関連動画」](#)からもご覧いただくことができます。何かしらの参考になれば幸いです。次の開催は次年度になりますが、ご都合がつかうようでしたら是非ご参加ください。お待ちしております。

報告1 「クイズおよびクリッカーを活用した対面授業…the rest of us…」

救急救命学科 教授 平出 敦 先生

平出先生からは、ユニバーサルパスポートに実装されている「クリッカー」の活用や、Knowledge Deliver を用いた効果的な教授法の分析結果についてご共有いただきました。

今年度から導入されたユニバーサルパスポートには、「クリッカー」という機能があります。これは簡単なクイズや問題を受講生に配信できるもので、授業中にこれを配信し、受講生はパソコンやスマートフォン等から即時回答してもらうことにより、受講生のレディネスや理解度を授業の進行と同時に確認することが可能になり、受講生に合わせた授業展開が可能になります。また受講生の授業への集中力や学習意欲を高めることができます。問いは、事前に用意しておくだけでなく、授業中その場で作って配信することも可能です。

続いて、Knowledge Deliver の活用についてです。Knowledge Deliver はクイズを出すことができ、学生の得点率や挑戦回数、アクセス時間、アクセスツールなどを分析することができます。あるクラスを分析したところ、パソコンやスマートフォンなどアクセスするツールによって試験成績が異なることはなく、またアクセス時間も試験成績とは関係がないという結果がでました。一方、第1回に出したクイズについて、100点がとれるまで繰り返し挑戦した学生は好成績であったことが明らかになりました。つまり、第1回の授業の時点で、出されるクイズには繰り返し挑戦し100点を目指すよう学習方法を指導することが、成績を伸ばすことにつながるのではないかという仮説が立ちました。

報告2 「ICTアレルギー」 情報工学科 専任講師 加藤 諒 先生

加藤先生からは、専門および教養教育科目として開講されている情報処理に関する授業実践をご紹介いただきました。学生の中には、ICTに対する苦手意識を持っている者も少なくなく、それが劣等感に繋がってしまい、ひいてはICTの学修から逃避してしまうこともあるという問題意識があります。

そこで加藤先生は、「分からなくて、当たり前」と常に学生に伝えるようにしています。「わからない⇒ダメな学生」ではなく、「わからない⇒質問しよう」という意識に学生を変えていくことで、質問量も大幅に増えました。ICTが得意な学生が苦手な学生をサポートするような仕掛けもしています。また、高度なICT教育については、プログラミングを得意とする学生とそうでない学生がいるため、それぞれの学生に向いているキャリアのあり方を紹介することで、ICTからの逃避を予防しようと努めています。

一方で、それでも質問できない学生がいたり、最低限のICTの知識理解は修得させなければならないという課題もあり、今後さらなる工夫が期待されるようです。