教育開発・学習支援室 Newsletter

発行元：京都橘大学 教育開発・学習支援室

No.4

2022.11.10

卒業時調査・2022 年度前期授業アンケート結果は昨年よりさらに改善

4 年間の総合的な「授業」「カリキュラム・履修制度」の満足度が過去最高を更新

2021 年度卒業時調査結果（回答率 70.2%）によると、「とても満足している」＋「満足している」の回答者割合（6 件法のうち上位 2 つの選択）が**大学 4 年間の「授業」で 78.0%、「カリキュラム・履修制度」で 76.6%となり、過去最高を更新**しました（表 1）。

2021 年度卒業生は、新型コロナウイルスの影響下で大学 3、4 回生の 2 年間を遠隔授業でも学びながら卒業していきました。昨年度卒業生に比べても遠隔授業等の影響をより大きく受けている世代ですが、遠隔授業も含めた授業や、カリキュラムの運用がさらに肯定的に受け止めていただいていることは、教職員および学生が変化に対応し、かつより良い教育と学修を実現してきた証といえるのではないでしょうか。今なおコロナの影響は残り続けていますが、状況に対応しつつも、学生の学びにとって最適な教育を模索し続けていきたいと思います。

表 1. 京都橘大学卒業時調査（大学全体）満足度等推移

年度	総合的満足度	他者推奨度	授業	カリキュラム履修制度	教員
2017	79.7%	62.9%	65.4%	66.6%	77.9%
2018	69.3%	54.6%	66.7%	62.6%	70.1%
2020	75.4%	62.4%	75.3%	73.6%	78.7%
2021	**78.5%**	**65.3%**	**78.0%**	**76.6%**	**79.5%**

※2019 年度は回答率が過半数を下回り、信頼性が乏しいと判断して除外しています。

2022 年度前期授業アンケ―ト結果「理解度」「満足度」も過去最高を更新

2021 年度前期は、新型コロナウイルス感染拡大第 4 波（緊急事態宣言を含む）の影響を受け多くの授業が遠隔授業対応を余儀なくされていましたが（対面実施率 42.2%／2021 年 6 月 1 日時点）、2022 年度はコロナ対応を念頭に置きつつも積極的に対面授業ができる状況になりました（対面実施率 89.4%／2022 年 5 月 31 日時点）。2021 年度から導入されたポータルサイト（「Universal Passport」）にも慣れてきたところではないでしょうか。2022 年度前期からは、これまで緊急実施してきた中間授業アンケートを常設実施とし、その分、アンケート項目数をさらに減らして回答者の負担を減らすなどの改善も進めてまいりました。

2022 年度前期の授業アンケート結果（回答率 55.9%）の全体平均を見てみると、5 点満点中、**授業の理解度が 4.34（昨年 4.26）、授業の総合的満足度が 4.45（昨年 4.41）と改善**され、過去最高を更新しました。先生方の教育改善へのご尽力、誠にありがとうございます。回答率も伸びてきてはおりますが、より信頼性の高い分析を行うためにも、引き続き学生に回答を促していただければ幸いです。

2022 年度 第 2 回 たちばな教育サロン 開催報告

2022 年 11 月 2 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 34 名の方にご参加いただきました。今回は「初年次演習科目（必修）の工夫—学ぶ力、意欲を高める授業づくり—」をテーマとし、2 人の先生から実践事例報告をいただきました。以下は、当日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（パスワードはメール本文に記載させていただいております）。何かしらの参考になれば幸いです。

報告１： 学生の個性と集団の力を活かす授業づくり　　　　経済学科　教授　岡田知弘先生

岡田先生からは、25 名の学生が受講する 1 年次必修科目「アカデミックスキル」での実践事例を報告いただきました。40 年近くにも及ぶ初年次教育の実践経験に裏打ちされたもので、一言でいうならば、“実践で学ぶ”教育といえるでしょう。すぐにでも参考にできそうなポイントを 3 つご紹介します。

1 つ目は、**授業前にアンケート**をとることです。岡田先生は特にＰＣソフトの活用経験（Teams、PowerPoint、Excel について、代表的な 3 つの機能、計 9 機能の使用経験）を受講生に尋ねます。その結果、Teams の使用経験がほとんどないことに注目し、Teams を使用させることから授業を始めます。

2 つ目は、まさにこの Teams の利用法です。具体的には、**学生自身に自己紹介を投稿させています**。Teams の利用というと、教員から学生への発信になりがちですが、学生に積極的に投稿させることで、彼らの発信経験値を高め、かつどんな学生が同じクラスにいるかを記録として残しておけます。

3 つ目は、学生に小さな成功体験を積ませることです。橘の学生は真面目であるため、出した指示をきちんとこなそうとします。そこで、Excel の機能を活用するいくつかの課題を授業中にさせると、**「できた！」というちょっとした感動**の声が各所であがり、クラスの雰囲気が良くなります。PowerPoint で短い自己紹介プレゼンをさせることも効果的で、クラスで目立たなかった学生が実はとても良いスライドを作ってくることがあり、他の学生からの評価が変わり、グループ活動に活気が出始めたそうです。

報告２：ゲームのキャラクターから古典文学につなぐ　　　日本語日本文学科 教授　野村倫子 先生

野村先生からは、日本語日本文学科の 1 年次必修科目「研究入門ゼミ」での実践事例を報告いただきました。この授業には「古典文学を通して異界と交流しよう」という、古典に親しみのない学生でも興味を持てそうなテーマが設定されています。受講生は、古典に対する苦手意識をもっていることもしばしばです。したがって初年次は、学問に触れることだけでなく、いかに古典に興味や親しみを感じてもらうかが最重要課題なのです。そこで本報告のタイトルにもある「キャラクター」がポイントになります。具体的に 2 つご紹介します。

1 つ目は、**教科書の登場人物（キャラクター）になりきっての自己紹介と他己紹介**です。教科書（雨月物語）の 2 人の登場人物である西行法師と崇徳院に学生になりきってもらい、互いに自己紹介・他己紹介をさせ合うというもので、ロールプレイに近いものです。彼らになりきるためには彼らのことを理解しなければならないので、教科書や教員が別途配布する資料などをしっかりと読解し学びます。さらに、お互いの紹介の仕方の違いから、多様な見方や解釈の仕方があるということを学生は学びます。

2 つ目は、**自分が知っているゲームのキャラクターで、古典につながる者を紹介する**ことです。ゲームのキャラクターを教員が探すとなると大変ですが、学生にとっては身近なものですから、彼らから提示してもらおうというまさに学習者中心の教育です。学生はそのキャラクターについて、神話や伝説、文学作品においてそれぞれがどのように語られているかを調べ、発表し合います。身近なものと、専門性を結び付けることで、興味・関心を高めつつ、古典を研究する方法についても学ぶことができます。