

## 授業方法について独自に工夫していること 【創造科学系】

上記二つの授業では基本的な事項や情報などを記載したプリントを作成して配布するとともに、美術作品に関する内容が主体であるのでプロジェクターで画像を投影しながら説明を加えるようにしている。「美学概論」では1時間程度講義した後30分ほどで講義内容のまとめと質問を書く小レポートを毎回課し、授業に主体的に取り組めるように促すとともに、質問などコミュニケーションがとれるようにしている。「美術科内容論Ⅰ」では、授業期間に複数回小レポートを課し、授業内容がどの程度理解されているのかを測るとともに、積極的な授業への取り組みを促している。

講義形式にならないよう、演習や実験を交えた授業づくりを心掛けています。

- ・課題を課す理由を説明した
- ・早口という指摘があったので、丁寧にゆっくり話した
- ・合奏1については時間内に片づけまで終わるようにした
- ・個人レッスンになる管弦打1については、全員に丁寧に指導するように時間外まで授業を行った。それにより設定されている授業(90分)の約1.5倍の時間を要した。

授業の資料は初回開講時にすべてネット上に提示し、いつでも必要な資料をダウンロードできるようにしている。図版入りのノートを配布し、各自が作品同士の有機的な結びつきを探れるよう工夫している。

図解の資料をプリント配布している。  
授業後、学生からの相談にのり、集団の情意面について情報収集し、授業の予定を修正している。

合唱1は、指揮者を学生にし、自分たちでできる限り意見を出して曲作りをさせ、要所要所でアドバイスをし、最後はランチコンサートで発表、演奏会を開催した。  
声楽実習1、声楽1は、各々のレベルを考え、グループ分けをし、曲を選び、また、個々においてもそれぞれにあった指導をするように考えてレッスンを行った。

球技系は「ゲームが先生」という考えを採用し、ゲーム中心の授業展開を実施しました。学習者やプレイヤーが何を学ぶのかは、どのようなゲームづくりをしたかにかかっているが、学習指導要領及び解説等におけるゲーム教材を読んでもなかなかゲーム理解がしづらいと考えます。そこで、指導者としてゲームづくりができる力(教材開発力)を育むことができるよう、2つの工夫としています。

- ① 「まずゲームをやってみる・次にゲームをしながらカスタマイズする・最後に内容的視点と方法的視点に分けてゲームづくりの要点を整理する」という授業展開。
- ② 常に学んだことをアウトプットすること(振り返りもゲームで行う)。

スポーツ栄養学:なるべく最新の研究データを基に、講義を行った。アクティブラーニングを積極的に行った  
水泳:安全面に最新の注意をはらい、大学院生の協力も得て授業を行った。  
陸上:子どもを対象に行った実験結果の解説も交えた授業を行った。

課題をグループごとに分かれて取り組むようにし、作品制作について、お互いに意見交換をしながら進められるようにしている。

実技の内容となるため、どうしても一人でピアノを弾くことがメインになるが、その中で、グループで聴きあう、意見を交換し合う、一緒につくりあげる、ということを取り入れられるようにしている。

・手を動かすことで空間の特徴や問題点に意識を向けてもらう  
・モデルハウスの見学を通して、最新の技術や施工の工夫を認識を深める  
・規定の時間内でパワーポイントを使って発表することで、多くの情報の中から取捨選択をし、相手に伝えるスキルを修得する

音楽の教員になった時に必ず必要になる歌ですが、新入生の段階では今までの経験にかなりのばらつきがあるため、個々の経験に合わせて指導ができるように気を付けている。また、お互いにその指導を聞くことも学びになるため、お互いに聞きあっても飽きないよう、同じ曲のグループを作るなど工夫をしている。

器械運動における運動観察能力の素養を身に付けさせたいという意図から、自己や他者の「動き」について反省的動感分析をするための「運動観察記録」の記述を課している。  
しかし、この「運動観察記録」の指導には、多くの改善課題がある。

毎回、相手を変えて練習するように指導している。

①入学して最初の美術の授業のため同級生と親睦を深められるようにしている。  
②過去に制作された作品を冊子にして、参考になるようにしている。

これまで自分たちの概念になかった回答を導き出せるようなヒントを提示するようにしている。

学習指導要領、現行の学校現場の課題に応じた内容。ゲーム中心の授業、ゲームから課題発見・課題解決する授業。ICTを活用してゲーム課題を発見する授業をしております。

新しい体育の授業方法に倣ってゲーム中心の授業を展開した。その上で学生の気づき等を発表させ、全員で考えるようにした。

学生が教科書のどの部分を参照するべきかがわかるとともに、教科書中の図や式などを示しながら、板書を進めることができるように、プロジェクトで教科書をスキャンしたものをスクリーンに提示し、それを見ながら授業を進める形式としている。

センター試験までの学習観である取り組むべき課題に対する問いと答えが決まっている世界観から、世の中を生き抜くには課題を見付け、問いを立てていく世界観を体験してもらうこと。既成概念をどうやって揺さぶるか。

ゲームをベースに個々の技術の向上より、ゲームを楽しむための工夫(用具の選択、ルール作り等々)をグループでアイデアを出し合い実践することを主に授業を進めた。

学生の発言機会を多くしている。  
考えさせる機会を多くしている。

電気IIは必須科目であり、最低限理解習得してくれるように演習問題を多く取入れ、毎回の小テストにより、自宅学習を促した。  
電気実習は学生による調べ学習、学生同士の相談に委ね、教員の介入を極力避け、見守る姿勢に徹した。  
電子工学IIは学生とのキャッチボールを多く採用し、電気電子材料への興味を促した。

平成24年度から中学校において武道が必修化となっている。学習指導要領では柔道は、「相手の動きに応じた基本動作から、基本となる技を用いて、投げたり抑えたりすることなどの攻防を展開すること。」を「技能のねらい」としている。

本授業では、「基本動作」「受け身」「投げ技」「固め技」などの技術を反復練習することにより技能修得を図らせることを目指し、そして将来、それらの技能で自らが柔道授業で示範できるよう、また、特に安全面で「動作」→「けが」→「原因と指導法」も合わせて理解させ、けが無く、楽しい授業展開ができる資質を身につけさせるよう工夫した。

また、柔道の特性として伝統的な行動の仕方を守ること、健康や安全に気を配るとともに 礼に代表される伝統的な考え方などを重視し、その理解を促すことも心がけた。

音楽を可視化して、ICTを使いみんなで共有して音楽の内容や演奏法を考え、発表する形式をとっている

受講生が、毎回の授業における課題(project)に対して、グループで話し合いながら制作できるようにした。アクティブラーニングの一形態であるPBL(Project Based Learning)の授業形式で、毎回4つのプロジェクトを出し、そのうち3つはグループディスカッションにより制作方法を考えていく内容で、これにより得られた方法で絵画作品を描かせた。こうすることで《対話的・主体的》な表現活動ができるようにつとめた。また、授業は全て英語で行い、グループでの話し合いも英語で行わせた。これは、将来、受講生たちが小学校での外国語活動や英語の授業を担当する可能性が高いため、英語コミュニケーションの訓練として導入した。総合的に、知識・技能、表現力、主体性・協働性が身につくようにつとめた。

受講生一人一人が、絵画制作上、または絵画を指導する上で常々感じている疑問について、参考となる書籍や研究論文を読んだ上で、それでもまだ疑問が残る部分に対して、どのように調査すれば、その疑問についての解答が得られるか、筋道を立てて考えていく授業である。

毎回、受講生が授業時間外に各自が調べたことについて文章にまとめ、授業中に報告させた。また、調べ方そのものや、研究の進め方に対しての助言活動を行い、絵画作品を作ることや教えることについての新しい考え方や知識が身につくように工夫した

次回授業概要を、事前にSNSを使用し受講生全員に告知することにより、製作の手順、過程を把握する一助とする。

どのような基準で学業成績の結果を出したか。 【創造科学系】

「美学概論」では毎回提出される小レポートに示される講義内容に対する理解の正確さや深さ、関心の程度を測るとともに、提出回数などから授業に取り組む意欲を加味して評価している。  
「美術科内容論Ⅰ」では小レポートに加えて学期末にまとまったレポートを課し、講義内容に対する理解の正確さや深さ、関心や意欲を測り評価している。

シラバスに書いてある観点と割合に基づき、各学生の成績を出しました。

- ・次の授業までの課題(練習)を明確に指示し、毎回の達成度をメモした。
- ・合奏1に関しては出席回数と練習(予習と復習)状況を重視した
- ・管弦打1については、出席回数と課題をクリアした数(曲数)、練習(予習復習)状況を重視した

西洋美術史・日本美術史については習得した知識を問う選択肢式の試験で評価、作品と知識が結びついてい  
るかの確認に重きを置いた。美術史実習については、提出されたレポートにより評価、美術史的な問いの設  
定、その解明に関するプレゼンテーション能力の確認に重きを置いた。

授業でのとりくみ(知識、技能)を外化させるための作業日誌を作成させて、実習観察、製作品評価、レポート  
評価を総合して成績を出している。

合唱は、授業への取り組み方(出欠も含めて)と常に指導していることがどこまで出来ているかを、13、14回  
目の授業でチェックし、最後の演奏会もチェックして評価した。  
声楽実習1、声楽1は、毎回の授業の取り組み方と最後の実技試験で評価した。

①基礎技能スキルテスト、②各種ゲームの評価、③観察による基本技術の分析レポート、④学習意欲・態度、  
⑤ルールなど知識の理解度、⑥出席状況の6観点を総合的に評価しました。②③⑥は毎時間のミニレポート  
での記述内容、①②④⑤⑥は授業中(ゲーム中)でのパフォーマンスを評価対象としました。

スポーツ栄養学:出席点、プレゼンテーション、レポートを点数化し、その合計で評価した。  
水泳:出席、授業態度、実習での取り組みを点数化し、その合計で評価した。  
陸上:出席、授業への取り組み、小レポートを点数化し、その合計で評価した。

作品制作に向かうプロセスに対する習熟度と作品の成果に対する優劣を総合して成績をつけた。

毎回の授業への取り組み、課題のレポート、最終の発表を総合的に判断して成績を出している。

- ・適切な図面や写真を用いてまとめられている
- ・パンフレットからの引用にとどまらず、見学者自身の感想や視点が含まれている

実技試験の結果も大きく反映しているが、それだけでなく、半年間の上達度や、日頃の授業態度も加味してい  
る。

- 1 器械運動の基本技の習得(技の習熟)
- 2 受講生による運動観察記録(運動分析力)
- 3 毎時間の活動への参画姿勢(主体性・積極性, 協力・協働)

出席、指導した内容の理解度、到達度、最終テストを総合。

制作された2つの提出作品(100点満点×2)と、出席(90点ー欠席5点・遅刻2～3点)及び図案・講評会でのプレゼンテーションで総合的に判断している。

提出された課題と、課題への取り組み意欲

目的「効果的なバスケットボールの授業ができるようになること」

評価規準

- ・学習指導要領の趣旨をふまえた領域・学習内容が理解できているかどうか
  - ・単元計画・学習過程を自力で構成できるかどうか
  - ・ゲーム観察から評価の観点を作ることができるかどうか
- 以上を実技・レポートを通じて評価しました。

ゲームをプレイしているか。その上で気づいたことを共有していたかを基準とした。

学業成績は、「試験、授業参加度(出席)、レポート」を、シラバスにある割合で機械的に評価している。

授業のビジョンに対するプロセス

グループごとの発表(デモンストレーション)において競技特性の理解度と実施スキル。

個人的にはグループ内での役割の実践度。ゲームを実践するにあたって必要な基礎技術レベルへの到達度。

テストの成績中心

シラバスに掲載した基準で成績評価した。

出席点60点、態度点20点、実技点20点  
S(5人)・A(16人)・B(9人)・C(3人)D(0人)

授業への出席回数と毎回の授業での発表試験により評価を与えている。

定期試験は行わず、《技能/表現》の観点で毎回の作品を中心に評価を行った。提出作品(第2回～14回までの13作品)そのものを、①題材の目的別達成度、②色や明暗での組み立て、③構図、④運筆の技術の4項目で評価した(80%)。また、それに加えて、授業後の学びや気づきについてのミニツツペーパー(数分で書く感想文)と、4つの課題(プロジェクト)に対する自己評価(20%)も併せ、合計5項目について5段階で評価した。上記について半期間の総合計から、成績評価を行った

報告書の内容から《知識/理解》、《思考/判断》する力の度合いを評価した。さらに、授業外の活動における調査や実験の過程や成果についても併せて評価した。

評価の方法は、①文章の説得力、②文章の構成、③調査や実験方法の正当性、④考察の妥当性、⑤知見の有用性、⑥引用の正当性、⑦プロセス評価(予習や調査)、⑧授業への出席回数について、①④⑤は20点満点、②③⑥⑦は10点満点で評価し(合計100点)、⑧に関しては、1回の欠席につき総点から5点を減じた。

授業にて制作した作品と制作過程をまとめたファイル及び、授業における取組みを総合的に評価。

アンケート結果を受けて改善したいところ 【創造科学系】

上記二つの授業で取り上げる美術作品の多くが学生に馴染みの薄い日本の古美術作品であるためか、授業内容に対する関心がやや低い傾向が認められる。授業内容と小中学校の授業との関連をより丁寧に説明するなどして、関心を高めさらに自ら問題点を深めるよう促すよう心がけたい。

特に、製図では、授業の難易度が難しいと感じる学生が3割近くいたことが分かり、授業内容を変更したいと考えます。具体的には、課題の量と質を学生の実態に合わせた工夫を心掛けます。

・管弦打1については、曲の難易度、曲の長さの違い、学生の予習と練習具合により、個々のレッスン時間に違いが生じてしまう。これをできるだけ均等に近づける工夫を考えてみたい。  
・これまでの経験から、この授業アンケートで学生から良い評価を得るためには、課題の数と難易度を下げるしかない。しかし学生の自己評価に反して、私自身は未消化に感じている。

授業内容の、分量と難易度について学生は困難を感じている様子である。日本美術史・東洋美術史については概説という性質上、分量や難易度の恣意的な設定は難しいものの、何らかの改善は必要だろう。ただし、この困難さが、学生の自習時間を大幅に引き上げていることは、よい結果でもある。

「わかりたい」声があったので、復習しやすいように情報提示を工夫したい。

本年度も授業後半が猛暑中での実施となった。使用施設との兼ね合いもあるが、ICT機器を利活用して、「授業を修得したことがらについて、自分の表現で伝えることができる」という項目をさらに伸ばしていきたいと考えております。

学生からの自発的な意見を聴取する機会を、より多く確保したい。

課題に対して予習ができるような内容を、付け加えたい。

どうしてもこれまでの経験の差が出てしまう授業内容であるため、授業内容がちょうどよい、と感じる学生がいる一方で、簡単である(これまでにすでに学んできている)と感じている学生がいることも事実である。アクティブラーニングを活かしつつ、個々への対応も細かくしていきたい。

「我が家の診断」の時間を増やし、自らの住まいの改善のきっかけとなるようにしたい

授業の学習目標が達成できたかの欄に対する答えで、どちらとも言えない、そう思わないが約40%いた。これを受けて、実技の授業なのでなかなか目標達成を自ら評価するのは難しいが、上達している実感を持たせられるように工夫が必要だと思った。

グラウンドでの授業なので授業内での休憩時間の確保。

来年度の授業では課題②で、素材を統一してよりデザイン性を重視して制作を行えるようにしたい。

上記の運動観察記録の記述に十分に時間をとるように指導してきたが、多くの受講生は授業の予習と復習に全く時間をとっていない。これは、指導がうまくいっていないことの証左である。  
この点の改善が大きな課題であると考えている。

難しいと回答する学生がやや多いので、それを簡単にするのではなく、難しいと感じさせない説明の仕方などを考えたい。

アンケート結果からは改善したいことがはっきりしません

特にありません。概ね良好であると考えている。しかし学生の質によって柔軟に対応を変えられるように準備したい

特定の授業で、「⑤全くそう思わない」と回答している学生がいる。魅力的な授業となるように、写真や動画などをより多く取り入れて、わかりやすい授業を心がけたい。

ゲームを楽しむのに必要な技術の獲得のための時間が足りなかった。学生の技術レベルの向上にももう少し時間をかけるようにしたい。  
授業の改善点ではないが、要望として、コートの使用可否が当日または前日の天候に影響される。コート整備が5面中1～2面しかされておらずコートコンディションの改善をお願いしたい。

全ての項目で、専攻科目全体を上回っており、特に問題を感じない。

電気II、電気実習は必須科目であり、一部の学生が難し過ぎる等の声があるが、自主学習に耐える教科書を選んでおり、自宅学習の頑張りが足りないと思われる。よって、受講生に厳しいようであるが、この厳しいスタイルは変えずに頑張ろうと思う。

学習指導要領に例示されている「投げ技」6種類、「抑え込み技」7種類、「技の連絡変化」、「試合」(抑え込み技)なども取り扱ったが、中学・高校授業で30時間を経験した者もいた一方で、初めて柔道を経験した者が半数の17名いた。このような条件で限られた時間の中では、十分に理解を深めることができない者も見受けられ、難易度や授業内容の量が適切と感じない者が多くいたことへの対応を今後の検討課題としたい。  
学習指導要領で求められる上記の技を修得する為には、課題、レポートなどを課すことも検討したい。

音楽から人間の心を考えて演奏法に結び付ける授業を行っており、毎回の授業を聞いているからわかるワードや内容が多い。大変優秀な学年であったので、出席した学生に毎回更なる高度な授業を発展させた。真面目に授業参加している学生のためにもそれは必要であった。しかし欠席した学生などは、理解ができなくなっていたかもしれない。その学生のために補講なども行ったが、積み重ねでわかる内容なので、実技は回数だけ、つじつまを合わせてもダメであろう。学生同士の声掛けやフォローも声かけしていきたい。

設問の問8「教員の話し方は聞き取りやすい」と、問9「教員の説明はわかりやすい」の項目で①「強く思う」、及び②「やや思う」の合計が、それぞれ58.5%、63.9%とあり、他の設問と比較すると、受講生たちからの評価があまり高くないという結果が得られた。理由として考えられるのは、英語による授業であったためであろう。

それでも設問4「学生どうして授業内容を深めあった」では90%近い学生が、グループ内での意見交換を通して、授業の課題に取り組めたと考えられるので、英語による授業そのものが大きな問題だとは思われませんが、次年度以降も本授業は英語で行おうと考えている。本年度は留学生も数多く受講しており、学生にとっては良い経験になったのではないかとも思える。但し次年度は、もう少し簡単な単語と文法を使うことと、日本人でも聞き取りやすい発音にしようと考えている。



アンケートの設問中、問1、2は①「強くそう思う」と②「ややそう思う」を合わせると100%になるので、本授業を通して「新しい考え方や知識・技能が身につく」、「自ら文献・資料などを自ら検索・参照した上で、自分で問題点を深く考え」るようになったという結果に満足している。同様に問3、6、8で90%、問5、7、11で80%と、それほど悪い結果とは言えないと考えるが、問4「学生どうして授業内容を深めあった」は70%で、学生が個別のテーマを扱っているため、仕方がなかったと思われる。次年度以降、相互に意見交換をするなどの工夫改善を試みようと考えている。

問12「さらに学びたい」が60%と最も低かったので、向学心・探求心のほか、分析的な思考をもとに文章を書くことへの興味・関心を高める工夫が必要であると感じている。

実技指導を中心とした授業内容ではあるが、油絵を初めて描く学生が大半であり、道具の使用、専門用語等の説明にさらに時間を掛けることにより、理解を深める必要を感じた。