

報告 2 「学習の共同性と社会性を活かした学生と教員の学びの場のデザイン」

美 馬 のゆり (公立はこだて未来大学情報科学部教授)

京都はもう少し暖かいと思って函館から参ったのですが、かなり寒くて驚きました。今日は「学習の共同性と社会性を活かした学生と教員の学びの場のデザイン」ということでお話しさせていただきたいと思います。(以下、スライド併用)

まずこの絵を見ていただきたいのですが、これは 1818 年、渡辺華山が描いた寺子屋の風景です。子どもたちが楽しそうに学んでいる姿があります。これは発表会のようなものです。成果発表のような席書会というものがあり、地域の人や親御さん、学んでいる子どもたちが半年に一度集まってきてこういうことをやっているという絵です。さて、これが江戸時代から現代に移るにしたがって変わってきます。これは昭和初期、1930 年代の学校です。さらに昭和中期、これは私が通っていた頃で、1960 年代の学校です。そして、これが現代の大学の講義風景です。このように変わってきました。何が変わってしまったのでしょうか。今日はこのシンポジウムのテーマである『「学び」を改めて問うー主体的な学びとは何なのかー』ということについて、私の経験を基にお話しさせていただきたいと思います。

1. 公立はこだて未来大学での取り組み

私たちの挑戦は、公立はこだて未来大学の設置計画から、ゼロの段階から携わってきて、13 年間やってきたことです。その中で、当初計画していたことと、今、起きていること、そこで何が重要なのかということをお話しさせていただきたいと思います。

2000 年 4 月に開学しました。設置母体は公立と名の付いているように、函館圏広域連合という 1 市 4 町、今では市町村の統廃合がありまして、2 市 1 町ですが、設置母体となっています。基本的には情報系の単科大学です。システム情報科学部という一つの学部だけです。そこに 2 学科あり、1 学年 240 名の学生がいます。博士課程前期が 50 名、後期 10 名、今、全学生数は 1200 名の小さな規模の大学です。教員は 70 名、職員は 60 名でやっています。

私たちは、学際的な教育と学際的な研究の開発と推進ということを、開学のときから目指してきました。その中で、特に教育については新しい学習モデルを適用しました。知識獲得モデルから参加過程モデルへということで、学習の「共同性」と「社会性」ということを意識して、さまざまなものをデザインしてきました。当時から私たちは公立大学ということもあって、学生だけでなく、教員や職員、地域住民も含んだ学習共同体としての大学を目指してきました。2008 年になり、メタ学習センターを、2012 年にメタ学習ラボという形で、学習方略を意識化した教育 (Learning how to learn) を行っていこうという新しい試みを始めています。

私たちが開学の設置計画のときに考えていた学習への新しいアプローチとして、正統的周辺参加論の考え方があります。これは、学習は個人の単なる知識の獲得ではない、個人の集団への関わりが強まっていくプロセスこそ学習であるという考え方です。そういった考え方の中から二つの要素を取り出しました。一つは学習の共同性、もう一つは学習の社会性です。学習の共同性とは、二人以上の人間が協調的に活動することによって理解が深化するという学習の特性です。学習の社会性とは、社会的に意味のある活動の中で動機付けられるという学習の特性です。こういったことを基に、建物、教育の制度をデザインしてきました。

まずは制度のデザインと空間のデザイン、それぞれについて四項目をここではご紹介させていただきます。まず制度としては、プロジェクト学習の実施です。3 年生全員が 1 年をかけ、ほとんど全教員が、教員も学生もチームで実社会の問題の解決に取り組むということ。それから、チームティーチングの採用、学内共同研究の奨励、授業フィードバックシステムの開発と運用を制度の柱としています。

そして空間のデザインでは、全ガラス壁の教室、異なる形式の教室、異なる教育スタイルを共有するために透明なガラス張りにしました。多様な学習スタイルを保証するために、いろいろな形のオープンスペースを設置しまし

た。公共施設の配置ということで、ライブラリーやミュージアムを正面入り口に配し、市民の方々がいつでも来られるような形にしています。そしてもう一つは、情報系の大学ということもあるのですが、2000年開学当時から、学内全域のLANの設備と、ノート型パソコンを入学者全員必携にしました。全教室にプロジェクター、机には全て電源、今日のような大きな講堂でも全ての机に電源があります。この環境が知の共有と蓄積、コミュニケーションを促進すると思ったからです。

今日ここでご紹介するのは主体的な学びということですので、特に制度のデザインのプロジェクト学習について上げたいと思います。ただ、ここで挙げた制度のデザインの四項目、空間のデザインの四項目は、それぞれ単独のものではなく、全てが絡み合った重層的なものとしてプロジェクト学習をご紹介するのが一番適していると考え、ご紹介させていただきます。

この中で未来大学にいらしたことがある方はどのぐらいいらっしゃいますか。ありがとうございます。2割とまではいかないですが、結構来ていただいてありがとうございます。写真でご理解いただくのはなかなか難しいのですが、これは山の丘陵地に建っています。ひな壇状に1階から5階まであり、階段の下が全てガラス張りの教員室で、その前に学生のオープンスペースがあります。5階全てがこのような層になっています。もう少し近づいてみると、右側のガラスのところはわれわれの教員室です。このようにものづくりをしたり、これは私がお前で他の教員とチームで授業をしているところです。それから、こういう教室も配置してあります。ガラス張りというところが少し違いますが、もちろん一斉講義ができるような教室や演習室もあります。プレゼンテーションスペースというところでは、これは教員が発表しているのですが、学生の発表会など、こういった風景が年数回かもう少し見られます。

その中で、今日ご紹介させていただくプロジェクト学習です。学生はまず、システム情報科学部に入学します。2年生のときに情報アーキテクチャ学科、複雑系知能学科でそれぞれ2コースずつあるのですが、そこに分かれて専門教育に入っていきます。そして4年生では卒業研究があります。その間の3年生のところに必修科目としてプロジェクト学習が入っています。この学科の学生たちは、2年生で1回はコースに分かれるのですが、プロジェクト学習ではそれぞれのコースから人が出てきてチームで実際にプロジェクトを行います。2000年4月に開学して、全3年生を対象としてプロジェクト学習の実施を計画しましたので、実際に始まったのは2002年からになります。2002年4月にプロジェクト学習が始まり、今年の4月で12年目に入るわけです。2006～2008年の間には特色GPという、特色ある大学教育支援プログラムにも採択されました。

プロジェクト学習の特徴として、一つは問題の提起から解決まで、問題の枠組みだけを教員の方から提供して、具体的な内容は学生たちがチームで考えるということです。いろいろやっていくうちに運用についてルール化できてきました。1グループは10名程度の学生と数名の教員で構成され、これ以上大きくても小さくてもうまくいかないということが分かってきました。両学科の教員も学生もチームになる。知識を実際に使う力を養うということで、こういうチームであるということが、教員にとっても学生にとっても良く、学習の共同性につながっています。何のために学ぶのかということでは、具体的な社会から問題を取ってくるということで、学習の社会性を意識しています。

こういった新たな教育方法を、われわれはプロジェクト学習と言っていますが、それが全国の大学で、今いろいろなところで取り上げられつつあるプロジェクト型学習です。私たちがプロジェクト学習と当時言っていた頃は、ほとんど意味を分かっていただけななかったのですが、今では、PBLといえば、たとえば今日のような集まりでも皆さんに通じるようになってきました。その先駆けだとわれわれは自負しています。

その中でも特に、私たちは3年生に焦点化しました。それは専門教育の内容を強く意識する、つまりある程度の専門教育を行ってきた上でプロジェクト学習であるということです。特徴としては、通常の講義や演習とは異なる学習内容です。一つのテーマを1年間かけて実施します。専門的知識や技術を実社会の問題に適用することを行います。その中で知識や技術を磨きつつ、課題を解決していきます。当然、その中にはプロジェクト管理や運営方法も学習するというものも入ってきます。

われわれがやってきて、こういうことをうまく活かせる大きな要因は、プロジェクト学習の統括グループの存在です。プロジェクトというのは学生の人数からお分かりのように、毎年21～22ぐらいのテーマが走ります。その21～22ぐらいのテーマの全体の進行を見て、発表会をいつするか、学外の連携先との交渉など、いろいろなものを手配するような全体の大きな進行をつかさどっているのが、このプロジェクト学習統括グループです。2年に1度メン

バーが替わっていくのですが、この教員グループによって、プロジェクト学習という、1年間、全3年生で、全学的に行っている仕組みを構築しつつ、運用しつつ改善していくと。これについてマニュアル化はある程度はできるのですが、毎年新たな改善点が見つかり、それを実施していきます。

この統括グループに、新しく赴任した教員にはこの統括グループに入っていただきます。ドクターやポストドクから教員になられる方もそうですが、どこか他の大学から転任されてきた方でも、このプロジェクト学習が本学の特徴的な教育方法になっていますので、その全体を統括するグループに入ることによって、何が行われているかということを知ることができます。それから、他大学や企業、あるいは地域との連携なども、それぞれのプロジェクトの先生が行う場合もあり、統括グループの方からこういうことをやりたいのだけれども、市役所のどういうところへ相談に行けばいいだろうかというときにも、このグループが紹介してくれたり、仲立ちをします。

1年間、4月から2月まで、問題発見に始まり、問題解決、成果公表までが大体大きな流れです。テーマの選定、グループ編成、リサーチ、ヒアリング、問題点。これは学生が中心で行っていることです。システム開発や制作があり、最終レポートが1月に出て、7月には中間発表会、12月には成果発表会があります。成果発表会は外の方にもオープンにしていますので、地域の方のほか、東京やその他の都市からも見に来られる方がいます。その成果発表会の中で優れたものを選んで、あるいは学生が手を上げるのですが、選ばれたプロジェクトは、秋葉原にあるサテライトオフィスと札幌での学外発表会に参加できます。これが1年間の大体の流れです。

プロジェクト学習の仕組みとしては、グループ活動による自発的な学習のほかに、最小限のルールがあります。たとえば週報を必ず出す、出欠は何%以上でなければいけない、発表会には参加するなど、いろいろなルールができました。長期テーマというのは、学生が何カ月で何をしていくというようなことです。魅力的な活動に教員側がしていくということ。この相互評価というのは、同じグループ内で最終的には学生がピア評価をします。評価項目が幾つかあり、お互いがお互いを評価します。最終的には、その内容をもって担当教員の評価を受けます。そこで個別に面談を行っていくということをしています。地域や企業と連携した学習であるということ。この六つの点が仕組みの特徴として挙げられます。

たとえば、これは二十幾つあるテーマうちの六つぐらいです。情報系の単科大学ですので、進化ゲームの数理とシミュレーション、イカロボットプロジェクト、実際にイカのロボットを造って町中にお祭りに出ていくとか、クラウド・スマートフォンプロジェクト、祝祭空間デザイン、地域農業情報発信プラットフォーム構築プロジェクト、それから筋電義手の開発などを行っています。

2. 学習の共同性と社会性

実際にもう少しプロジェクト学習について、学習の共同性と社会性というところから切り直してみます。学習の共同性では、学生も教員もチームで活動するということ。メタ認知という概念が認知心理学の中であります。メタ認知とは、自分の認知をさらにもう一つ上の概念で見えていくというものです。自分が今、何をしようとしているのか、そして何をすべきかという中で、モニタリングとコントロールの働きがあると言われています。共同的に活動することによって、お互いに今自分たちが何をやっているのか、それがどういう形になっているのか、この次に何をすべきか、何ができていないのかという理解が促進されていきます。そういった中で、学内、教室を超えた社会的な実践の中の規範や価値、知識というものが共同的に構築されていくと考えています。

学習の社会性では、プロジェクトテーマは現実社会の中から選択しています。実際に、たとえば農業者の方、漁協の方、あるいは病院、そういったところの方々と、いろいろ共同的に開発していきます。そうしたことをやっていく中で、大学あるいは社会で自分が知るべきことは何であるのか、なすべきことは何であるのか、なぜ今こういうことを学ぶ必要があるのかといった社会的動機付けが生まれます。また、学外者との関わりがあるので、締め切りはきちんと守る、最終的な成果物を出していくという責任感が学生の中に芽生えてきます。

そして、その中で重要だと考えているのは可視性です。一つは活動が互いに見えるという現実の空間です。先ほど最初にお見せした学内の風景にあったオープンなスペースでそれぞれプロジェクトを行います。他のプロジェクトが何をやっているのかということを見ることが出来ます。それは教員にとっても、学生にとってもそうです。

一方、ネット上での情報共有というネット上のデジタル空間もあります。自分たちの進行状況や個人の進行状況を

共有しながら互いのものが見えるということが、学習を促進する効果につながっていると思います。

さて、先ほどのプロジェクト学習の統括チームは、図のような形になっています。一つのプロジェクトには教員が2名ないしは3名います。1名では駄目だというルールになっています。4名以上だと責任の所在がはっきりしなくなるのでこれも駄目ということになっています。教員は2～3名です。ここに一つのプロジェクトがあります。プロジェクト学習の統括チームはここだけ統括しているわけではなく、自分もどこかのプロジェクトに入っています。したがって、他人事ではなくて、実践者としての意識もある人たちが統括グループに入って、全体で共有すべきこと、効率化できることは何であるのかとか、抱えている問題は何かということを見て、やっていくことができます。

これは最後のスライドです。学習の共同性と社会性は、学生だけではなくて教員も同じことです。人は生涯を通じて常に学び続けているということから、教員の統括チームにも学習の共同性と社会性ということが効いてきています。この統括のチームは、社会との窓口になっている、社会と大学の橋渡しをしているということです。

実践の社会的意味付けということがすごく大きいのです。特に特色 GP に採択され、本学のプロジェクト学習がある程度いろいろところで話題になってからは、講演依頼あるいはポスターの発表依頼などがあります。そのときには、この統括チームのメンバーが学外に出ていくのです。そうすると、「自分たちが毎日大変だと言いながら中でやっていることが、実は外の世界に出てみたらすごいことをやってのけている。他大学ではやりたくてもやれていないのだ。なぜ、これが今うちではできているのだろう。でも、もっとよくするには」という形で、外に実践の紹介をしに行くことで、それがまた彼らの学びとなって実践にかえってきます。

こうした長期的な取り組みの中で、蓄積されている成果があります。つまり、これは学習科学などでよく使われる、学習モデルを立て、学習環境をデザインして、それを実践するというこの三つのサイクルなのです。ここでさらに、特に統括チームの人たちは社会に出て発表することによって、さらに自分たちの意味付けていくことで、足りないもの、強化すべきものというようにモデルが洗練されていくのです。このようにらせん状に上がっていくことによって、共同的に構築され、洗練されていくデザイン原則。プロジェクト学習ではどうすべきか、こういうことが実は教員にとっても学生にとっても大事なのだ。それが社会につながっているということ。そしてそれはプロジェクト学習という枠組みを超えて、他の授業にも適用可能であるとか、他の教育にもこういった知識が応用されていきます。つまり、ここで重要なのは、そういった仕組みを持った持続可能な学習環境をデザインしていくことです。これは最初からきちんとできていたわけではありません。今でもきちんとできているとは言えないと思います。学生も変わります。社会の状況も変わります。教員も入れ替わりがあります。そういった中で、自分たちでこの制度を洗練させていく、改善していくという、言ってみれば、職員も一緒になって、教職員の参加と共同ということ、学習環境を常にデザインし続けるということです。学習環境デザイナーとしての教員、あるいは職員が学内に必要だと、この十何年間の実践から思います。

その中で重要なのは、どういった空間でどういう活動を行うのか、そこにどういった共同体ができてくるのか、その中で使うメディア、道具はどういったものであるのか、そこでデザイナーと言われる人たちの役割は何であるのかといったことです。私たちは学習の共同性と社会性を基軸にして、こういった持続可能な学習環境を、今、函館という町の中に出て、社会のデザインということでそれを拡張しようとしています。つまり、学校を超え、組織、社会の持続可能な変革へと進化的デザインをわれわれは意識しながら日々活動しているというご報告でした。

どうもありがとうございました。（拍手）

（松下） 美馬さん、どうもありがとうございました。幾つかキーワードが出てきたと思います。学習の共同性と社会性、それから学習環境デザイン、大学から町に出ていく、もちろんプロジェクト型学習というものもありました。大学教員の側が学生に主体的な学びを促すことができるのかということについて、一つの実験の様子を示してくださったと思います。

それでは、続きまして田中智志さんにご報告をお願いしたいと思います。よろしくお願いします。

学習の共同性と社会性を活かした 学生と教員の学びの場のデザイン



美馬
のゆり
公立ほこだて未来大学

シンポジウム

「学び」を改めて問うー主体的な学びとは何なのかー

大学教育研究フォーラム

2013年3月14日



「学び」を改めて問う

ー主体的な学びとは何なのかー

2

私たちの挑戦

- 2000年4月 開学
 - ー 設置母体は函館圏広域連合(1市4町→2市1町)
- 情報系の単科大学
 - ー システム情報科学部2学科(120+120)
 - ー 博士課程前期(50)後期(10)
 - ー 全学生数(1200名)教員(70名)職員(60名)
- 学際的な教育と学際的な研究の開発と推進
- 新しい学習モデルの適用
 - ー 知識獲得モデルから参加過程モデルへ
 - ー 学習の共同性と社会性
- 展望
 - ー 学生だけでなく、教職員や地域住民も含んだ
 - ー 学習共同体としての大学
- メタ学習センター、メタ学習ラボ
 - ー 2008年、2012年に設置
 - ー Learning how to learn 学習方略を意識化



3

学習への新しいアプローチ

- 正統的周辺参加論の考え方
 - ー 学習は個人の単なる知識の獲得ではない
 - ー 個人の集団へのかかわりが強まっていくプロセス
- 学習の共同性
 - ー 二人以上の人間が、協調的に活動することによって理解が深化するという学習の特性
- 学習の社会性
 - ー 学習は社会的に意味のある活動の中で動機づけられるという学習の特性

4

制度のデザインと空間のデザイン

制度のデザイン

- ① プロジェクト学習の実施
 - 3年生全員が1年かけ、教員も学生もチームで、実社会の問題解決に取り組む
- ② チーム・ティーチングの採用
- ③ 学内共同研究の奨励
- ④ 授業フィードバックシステムの開発と運用

空間のデザイン

- ① 全ガラス壁の教室、異なる形式の教室
 - 異なる教育スタイルの共有
- ② オープンスペースの設置
 - 多様な学習スタイルの保障
- ③ 公共施設の配置
 - ライブラリーやミュージアムを正面入り口に配し、一般に公開
- ④ 学内全域のLAN設備と必携のノート型パソコン
 - 全教室にプロジェクタ、全机に電源
 - 知の共有と蓄積、コミュニケーションの促進

5

Open space, open mind



スタジオ：自習の場、憩いの場



7

スタジオ：ものづくりの場



8

スタジオ：授業の場



多様なスタイルの教室



10

小講義室・電子工房

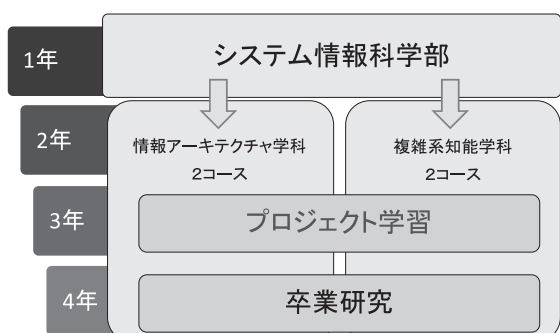


11

プレゼンテーション・スペース



プロジェクト学習の位置づけ



13

11年目のプロジェクト学習

- 2000年4月 大学開学
 - プロジェクト学習: 3年生対象として実施を計画
- 2002年4月 プロジェクト学習開始
- 2006年–2008年
 - 文部科学省特色GPIに採択
 - 「特色ある大学教育支援プログラム」
 - 申請331件中、採択48件
- 2013年 プロジェクト学習12年目

14

プロジェクト学習の特徴(1)

- 問題の提起から解決まで
 - 問題の枠組みだけを共有
 - 具体的な内容は自ら考える
 - 1グループは10名程度の学生と数名の教員で構成
 - 両学科の学生が共同
 - 教員も学生もチーム 学習の共同性
 - 知識を実際に使う力を養う
 - 何のために学ぶのか 学習の社会性
- 新たな教育方法として
 - 全国の大学で取り入れられつつあるプロジェクト型学習の先駆け(PBL)
 - 専門教育の内容を強く意識(大学3年時必修)

15

プロジェクト学習の特徴(2)

- 通常の講義や演習とは異なる学習内容
 - 1つのテーマを1年間かけ実施
 - 専門的知識や技術を実社会の問題に適用
 - 知識や技術を磨きつつ課題を解決
 - プロジェクト管理や運営方法を学習
- プロジェクト学習統括グループの存在
 - 教員グループによる仕組みの構築、運用、改善
 - 新入教員の配属
 - 他大学、企業や地域社会と連携

16

プロジェクト学習の進行

4月		テーマ選定・グループ編成	
5月	問題発見	リサーチ・ヒアリング	
6月		問題点の検討・試作	
7月			← 中間発表会
8月			
9月	問題解決		
10月			
11月		システム開発や製作	
12月			← 成果発表会
1月	成果公表	最終レポート提出	
2月			← 学外発表会@秋葉原 17

プロジェクト学習の仕組み

1. グループ活動による自発的な学習
2. 最小限のルール of 徹底
3. 長期テーマの設定
4. 魅力的な活動
5. 相互評価
6. 地域や企業と連携した学習

18

プロジェクト例(2011年度)

- 進化ゲームの数理とシミュレーション
- いかロボットプロジェクト
- クラウド・スマートフォンプロジェクト
- 祝祭空間デザイン
- 地域農業情報発信プラットフォーム構築プロジェクト
- 筋電義手の開発

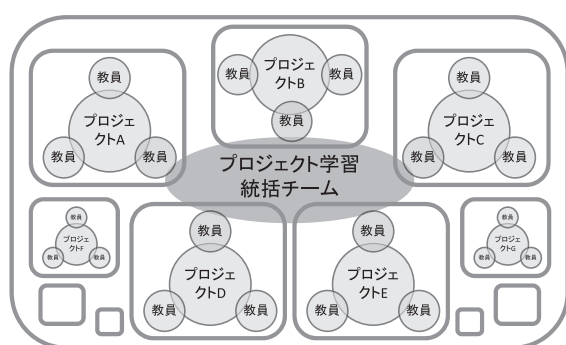


プロジェクト学習の共同性と社会性

- 学習の共同性
 - 学生も教員もチームで活動
 - 共同的メタ認知
 - 共同的モニタリング / 共同的コントロール
 - 共同的に構築されていくもの
 - 学内、教室を超えた社会的実践の中での規範、価値、知識
- 学習の社会性
 - プロジェクト・テーマは社会の中から選択
 - 大学や社会で自分が知るべきこと
 - 社会的動機づけ
- 可視性
 - 活動が互いに見える(現実空間)
 - ネット上での情報共有(電子空間)

20

つながる仕組み 学習環境デザイナーとしての教員



21

持続性を考慮した進化的デザイン

- 教員の統括チーム(教員)の学習の共同性と社会性
 - 社会との橋渡し
 - 実践の社会的意味づけ
- 長期的な取り組みの中で蓄積される成果
 - 共同的に構築され、洗練されていくデザイン原則
- 「持続可能な学習環境」のデザインに向けて
 - 学習環境デザイナー
 - 教職員の参加と協働
 - デザイン原則
 - 空間、活動、共同体、道具、デザイナー
 - 学習の共同性と社会性を基軸にした
 - 持続可能な学習環境デザイン
- 進化的デザイン
 - 学校を超え、組織、社会の持続可能な変革へ

22

おまけ

- 以下のスライドは、討論で必要になった際に提示

23

新しい学習理論とラーニングセンター

- ラーニングセンター
 - 学生が効率的かつ効果的な学習者になることを支援
 - 学習コミュニティの構築
- 高校から大学生活へのスムーズな移行
 - 3Rのみならず、学習技術や時間管理法の習得
 - キャンパス内の人的、物理的資源の活用を強調した課外教育
 - 多様な人材との接触
- 結果として
 - 退学率の減少
 - 学生生活、社会生活のスキルの向上
 - 大学というコミュニティへの参加
 - 学習者としての学生の自己認識や能力の強化
 - 学習意欲や自信の向上
 - 学習に対する積極性の向上
- わが国における展開
 - ラーニングセンターを中心とした学習支援活動の組織化の可能性

24

メタ学習ラボの設置

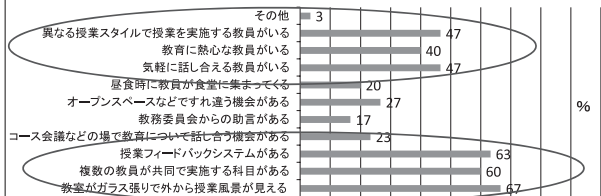
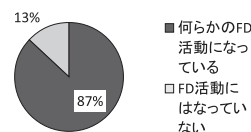
- 大学の大衆化から派生した問題の解決
 - － 初年次教育、リテラシー教育、キャリア教育など
- 新たな学習組織の必要性
 - － 授業時間外
 - － 学習方略(メタ学習)の支援
 - － ビアチュータリングとチュータートレーニング制度の確立
 - － 学生、職員、教員の協同



教員の学習環境に対する意識調査結果

2007年

運営システムや環境がFDに
何らかの影響を与えているか
それは何によるものか



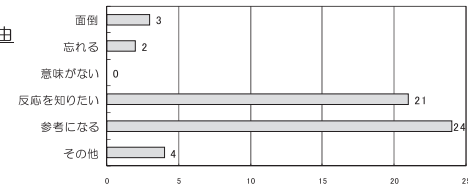
授業フィードバック・システムの利用

授業フィードバック・システムを使ったことがあるか

ある 96% ない 3%

2007年

利用する理由



結果を見たことがあるか

ない 0%

ある (自分のもの) 96%

ある (同僚のもの) 68%

27

授業フィードバック・システム

- オンライン授業フィードバック・システム
 - － 教員がチームで開発
 - － 学内ウェブ(学生・教職員専用)の時間割のページからリンク
 - － 学生による授業評価
 - － 集計結果の表示
 - － 教員のコメント表示
- 「評価」ではなく「フィードバック」
 - － 教員個人の評価ではなく、
 - － 大学の教育活動改善のための
 - － 受講生からの提案
 - － 評価結果について教員から学生へメッセージ
 - － 結果は学内公開(学生・教職員閲覧可能)
 - － 現在のリンクは2007年度分から

28

授業評価シートと学生への説明文

- 授業評価シート
 - － 授業名、担当教員名、学籍番号、氏名
 - － 質問項目は教員の開発チームが作成、見直し
- 学生に向けたフィードバックの目的の説明
 - － よい授業は、受講者がその授業の方針を理解することと、講義を行うものが受講者にふさわしい授業を行うことの両面を満たすことで成立します。受講者による授業に対する評価を得て、授業改善に役立てることがこのフィードバックの目的です。
 - － 評価結果に関するコメントを教員が記述しますので、フィードバック入力期間がかわってから、参照してください。
 - － ここで言う質問は4つの異なる目的をもっています。質問項目も大きく分けて4つに分かれます。
 - ・ 教育目標やカリキュラムのモニタ
 - ・ 教育技術の向上
 - ・ 授業評価・改善提案
 - ・ 次年度の学生への情報提供

29

1. 教育目標 2. 教育技術

Part 1: 大学の教育目標と講義の内容の関係

- － 個々の講義の内容が未来大の教育目標に基づくシラバス内容と一致しているかなどについて質問します。ここでは、教授方法ではなく、講義で教えられている内容について教えてください。

－ Q1-1.

- － あなたは卒業時にシステム情報科学に関する十分な能力を身に着けるため、この講義の難易度は適切であると考えますか。

Part 2: 教育技術を向上させるための質問

－ Q2-1.

- － 講義の中では、あなたが学んだ事柄について、学ぶ意義を認め、対象について深く考える機会がありましたか。

－ Q2-2.

- － 講義では発言、質問、理解のための作業を促すなど、教員により、学生が授業の進行に積極的にいかわれる講義作りは(講義出席者の人数に相応しい方法で)なされていたか。

30

3. 評価・改善 4. 次年度学生へ

Part 3: 全体的な講義の評価とコメント

- Q3-1.
- この講義の中で行われることで、来年に降も是非続けると良いと考えられることがあれば答えてください。[現在の授業のよい点]
- Q3-3.
- この授業が目的とする到達点に達することができなかったと考える場合、あなた自身に原因の一端があるかどうかについて、もっともよく当てはまる項目を選びなさい。

Part 4: 他の学生への情報

- 年度を越えて未来大の講義改善は続けられています。講義を受けた学生が次の世代にその経験を受け継げるようにしたいと考えます。
- Q4-2.
- 次の年度の学年に、この講義に対する感想をまとめて伝えて下さい。将来受講する学生に対し建設的な事柄を伝える機会を提供したいと考えます。(ネガティブな点を改善するための意見については、Q3-2に記述してください。)

31

フィードバック結果による行動変化

Q. 授業フィードバック結果は、自分の行動に変化をもたらしたか(はいの場合、どのような)

- ・ 講義内容・方法を修正した
- ・ 授業の進め方やプレゼンテーション資料の改良
- ・ 学生の要望の抽出と対応
- ・ パワーポイントの文字の大きさ、話す速度、授業に自信が持てた
- ・ 教える側の意図を学生に伝えることを意識するようになった
- ・ 前を向いて、きちんと学生に話しかける
- ・ 残念ながら、匿名コメントのフィードバックに拒絶感を感じるようになった

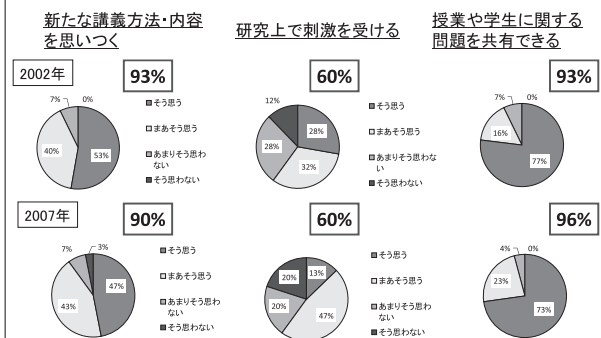
32

授業フィードバック・システムの意味

- ・ 「評価」ではなく「フィードバック」
 - 教員個人の評価ではなく、
 - 大学の教育活動改善のための
 - 受講生からの提案
 - 評価結果について教員から学生へコメント
 - 結果は学内公開(学生・教職員閲覧可能)
- ・ 教育活動のギャップの可視化
 - 共同体としての「知」や「問題」の共有
- ・ システム開発
 - 教員チームが参加、開発
 - 質問項目や集計時期などシステムに利用者の声を迅速に反映
- ・ 未来大学におけるFDとは
 - 教員個人としての資質の向上だけでなく、
 - よりよくなろうとする学習共同体(組織)の構築とその維持

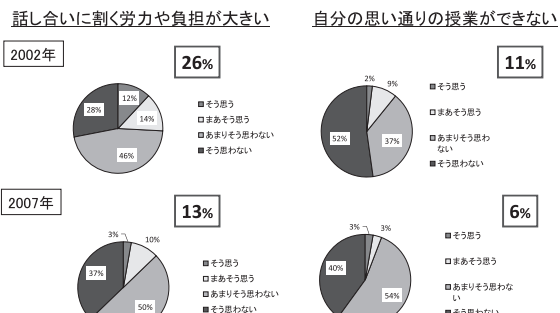
33

チーム・ティーチングに対する意識調査結果 複数の教員と担当することで(肯定的)



34

チーム・ティーチングに対する意識調査結果 複数の教員と担当することで(否定的)



35

デザイン5原則

(空間・活動・共同体・道具・デザイナー)

空間1	参加者全員にとって居心地のよい空間であること
空間2	必要な情報や物が適切なときに手にはいること
空間3	仲間とのコミュニケーションが容易に行えること
活動1	活動の目標が明快であること
活動2	活動そのものにおもしろさがあること
活動3	葛藤の要素が含まれていること
共同体1	目標を共有すること
共同体2	全員に参加の方法を保証すること
共同体3	共同体のライブラリーを作ること
道具1	ライブラリーを作るための道具があること
道具2	共同体内部の人にとって道具の変更が容易にできること
道具3	共同体の外の世界につながる道具があること
デザイナー1	学習環境デザイナーがチームとして存在すること
デザイナー2	デザイナー・チームは共同体内部のメンバーで構成されること
デザイナー3	デザイナー・チームは共同体中の正式な組織であること