


令和3年度 総合情報基盤センター研究開発申請書

令和2年10月23日

総合情報基盤センター
所長 田中 康一郎 殿

私は、令和3年度総合情報基盤センター研究開発における研究開発者として、下記のとおり申請いたします。

記

研究開発代表者		
氏名	所属	職名
百瀬 俊哉 	芸術学部 写真・映像メディア学科	学生部長
内線番号/携帯番号	電子メールアドレス	
5697	momo@ip.kyusan-u.ac.jp	

研究開発分担者または研究開発協力者				
No.	氏名	所属	職名または学籍番号	研究開発者区分 (○をつけて下さい。)
1	豊田 直樹	健康・スポーツ科学センター	助教	<input checked="" type="checkbox"/> 分担者 ・ <input type="checkbox"/> 協力者
2	一ノ瀬 大一	学生部	学生係長	<input checked="" type="checkbox"/> 分担者 ・ <input type="checkbox"/> 協力者
3	植村 浩太郎	教務部	職員	分担者 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 協力者
4				分担者 ・ 協力者
5				分担者 ・ 協力者

研究開発期間 (実際の研究開発期間 をご記入ください。)	令和3年4月1日 ～ 令和4年3月31日			
研究開発課題名	ゼミナールを中心とした学びや学修理解度を可視化する支援ツールに関する研究		研究開発テーマ (○をつけて下さい。)	
			① ・ <input checked="" type="checkbox"/> ② ・ ③	
使用計算機名 (○をつけて下さい。)	Windowsサーバ ・ <input checked="" type="checkbox"/> Linuxサーバ ・ Windowsパソコン ・ Linuxパソコン ・ Macintoshパソコン その他()			
研究開発経費	申請予算総額	申請予算総額の内訳		
		消耗品費	一般旅費	諸会費
	900千円	95千円	千円	千円
		購読費	通信費	諸手数料
35千円	千円	770千円		

研究開発課題について

1. 研究開発の背景（動機）と目標

(1) 研究開発の背景（動機）

- ・近年の高等教育においては、「何を教えたかではなく、何を学び、どのような能力を身につけることができたか」を明確化した上で、学修成果を学修者自身が実感できる教育（学修者本位の教育）への転換が求められている。（「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン(答申)」2018年11月26日、中央教育審議会）
- ・そのような状況下、高等学校教育から大学教育へのスムーズな移行、学部教育における学びの基礎として重要な位置づけとなる「初年次ゼミナール」において、「目標設定」・「学修」・「達成度確認」・「振り返り」等の一連の工程を学生自身が主体的に行うことが可能な有用性(汎用性)の高いツールを開発し、学びや学修理解度（学修成果）を可視化することにより、学生の正課教育や正課外活動に対する取組意欲の醸成、教職員における教育活動（学生指導・支援含む）への充実につなげる。
- ・また、今後さらに詳細な教育情報の公表が求められることや、ニューノーマル時代(ウィズコロナ)において、ICTを活用した学びや学修理解度の可視化は、緊急性・必要性が高いと预料する。
- ・特に、スポーツ型入試で入学した体育会系サークル学生(以下、「アスリート学生」という。)の「学業と競技の両立」を効率的に支援する観点から、経済学部において上述学生を対象としたクラスを試行的に導入することに伴い、本ツールを有効に活用し、学修成果の向上に努める。

(2) 研究開発の目的（解決すべき課題）

- ・学生の学びの見える化
- ・上述を通じた学生及び教職員における教育(改善)活動の活性化

(3) 研究開発の目標

- ・各回の学習(行動)、到達目標及び達成状況の振り返りを分かりやすく可視化すること
- ・上述を通じた学生自身の自己理解促進及び行動変革に繋げること
- ・教育内容の検証・改善に繋げること

(4) 研究開発の方法

- ・上述(2)及び(3)を念頭に、1枚で全ての情報を分かりやすく確認できる支援ツールを開発する。
- ・入力項目として、基本情報(日時等)を除き、以下の内容を想定している。
 - 1) 学業及び学生生活、正課外活動における目標
 - 2) 目標を達成するために取り組む具体的な行動
 - 3) 学生生活における充実度(%)
 - 4) 各回における学修(活動)内容
 - 5) 各回の学修(活動)を通して得た知識や課題
 - 6) 目標達成状況及び次回(次年度等)に向けた課題 など
- ・各入力項目（設問）は、時々の状況に応じて容易にカスタマイズ可能な仕様とし、汎用性の向上を図る。

2. 研究開発の成果、有用性

(1) 研究開発の成果

- ・学生自身の学習(活動)内容や、それらを通して得た学びや新たな気づきを可視化することにより、「何を学び、何を身につけることができたか」を学生自身の言葉で蓄積することができる。
- ・情報の蓄積によって、学生自身が短期的～中長期的な目標設定を行い、振り返りを通して、目標達成に向けた主体的な行動を促進することができる。
- ・上述の点に注力することにより、特に、GPAや修得単位数、学修理解度といった学業に関する成果に繋げることができる。
- ・その他、学生生活や正課外活動についても、目標設定に基づいた行動により、目標達成に繋げることができる。

(2) 研究開発成果の本学における有用性

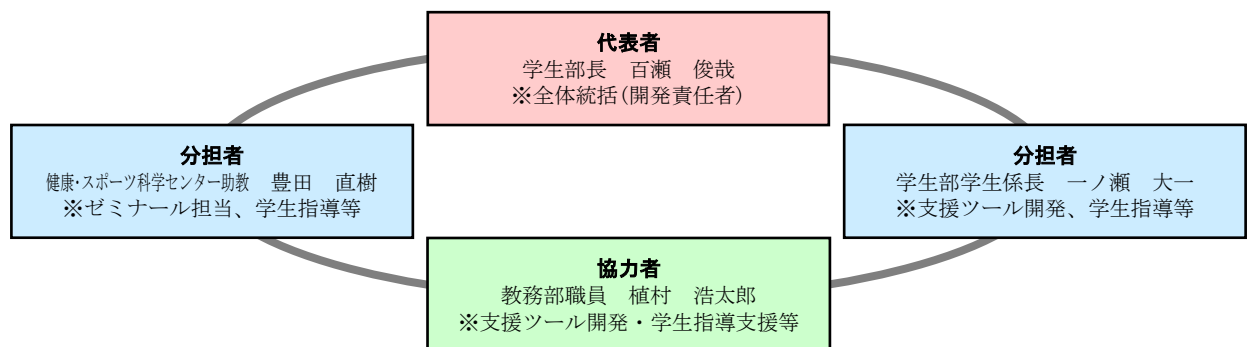
- ・本学では、大学基準協会による指摘等を踏まえ「学修成果の可視化」は喫緊の課題であり、この開発により広くゼミナール等の演習科目において利便性・汎用性の高い支援ツールになると思料される。

3. 研究開発の新規性または必要性

- ・本学のみならず、高等教育機関において「教育の質向上」は重要なテーマであり、中でも「学修成果の可視化」は大学全体として取り組むべき喫緊の課題である。
- ・事前調査として、昨年度、アスリート学生413名を対象としたモチベーションに関する調査結果(研究結果は、健康・スポーツ科学センター紀要に投稿予定)において、自律的動機づけや他律的動機づけが高い場合は、「目標設定や具体的な行動の見える化」を行うことができていることが確認された。
- ・これを踏まえて、本年度の前学期にリフレクションシートを紙媒体で開発し、アスリート学生に導入した結果、学修に関して、前年度比の平均GPA0.4ポイント増、CAPが4単位減にもかかわらず、平均修得単位数0.2単位増になるなど、一定の成果が確認された。
- ・しかしながら、紙媒体での管理は、コロナ禍におけるオンライン面談や学生と教職員との共有、学びや学修成果の可視化、適切な指導・支援という点においても、効率的・効果的とは言い難い状況である。
- ・このことから、各科目(今回は演習科目)における学生の学びや学修理解度を可視化することにより、授業科目単位での評価・改善サイクルを構築することに加えて、他の授業科目の理解度や正課外活動の状況なども、リアルタイムで共有することが可能となるため、効率的・効果的な運用が可能となる。
- ・加えて、試行的に導入するアスリート学生を対象としたゼミナール(経済学部)は、本学初の試みであり、これらの対象学生全員が支援ツールの利用によって得た成果を検証することは、今後の教育の質向上に有用であり、他学部等への教育活動等への一助になると思料する。

4. 研究開発の計画

(1) 研究開発体制(役割分担等)



(2) 研究開発スケジュール

いつまでに	実施内容
令和3年5月	支援ツール作業工程の確認及び設計
令和3年6月	支援ツールの動作確認(試行的に運用の上、検証・改善)
令和3年9月	運用開始
令和4年3月	研究結果のまとめ

5. 研究開発の成果物に関するICTの活用

(1) ICTの具体的な活用方法・活用手順

- ・初年次ゼミナールにおいて活用
 - 1) 目標設定及び達成に向けた具体的な行動の検討
 - 2) 活動記録及び振り返りの実施
 - 3) 新たに得た知識や気付き、現状の課題等の入力
 - 4) 目標達成状況及び次年度に向けた課題(行動)の入力 など

(2) 応募研究開発テーマとの関連性

- ・本支援ツールの開発により、以下の効果が期待される
 - 1) 学生の授業理解度や進捗の把握
 - 2) 学生自身の学びや気付きの可視化
 - 3) 自身による目標設定及び達成に向けた行動の検討による主体的な行動
 - 4) 上述1～4を通じた授業改善
- ・期待される以上の効果は、ICTを活用した教育教材となり、学生の学びを可視化するという喫緊の課題を解消する一助になると思料する。