

報告

アクティブラーニングを機能させる授業改善の試み ：新教材の有効性の検討

濱田 美晴^{1*}

要約：本学の教育においてICTを効果的かつ適切に活用することを目的として、新教材“Asobiほけっと”を開発した。本教材を利用した授業実践では、学生らの主体的な探求と考察、課題発見や課題解決につながる姿が見られた。その教育効果についてWebによるアンケート調査を実施し、検証することで授業改善における効果と潜在的な課題を明確化することを目的とする。

分析の結果、主体的な学びに関する項目では全学生から肯定的な回答を得た。グループワークに関する項目でも、協調性・知識発見・情報共有・構成力等で高い評価であった。また、他チームのプレゼンを視聴することによって情報量が増加し、知識獲得に繋がる結果も示唆された。このことから、新教材とそれを使った授業デザインは、内発的動機づけと質の高い学習成果の獲得において、こちらが期待する効果が認められた。加えて、自由記述から次年度改善すべき点が明らかとなり、具体的な対策案も見えてきたので、報告する。

キーワード：学習効果、内発的動機づけ、アクティブラーニング、ICT教育、プレゼンテーション

はじめに

「教育の情報化ビジョン,2011」¹⁾、「教育の情報化加速化プラン,2016」²⁾を受け、高等教育におけるICT教育の推進が期待されている。また、「改正教育職員免許法施行規則,2018」³⁾でも情報活用能力の育成について示され、教育の質的転換の中で登場したアクティブラーニング（主体的・対話的で深い学び）によって、高等教育の学びにおける知識・技能、思考力・判断力・表現力、主体性・協調性、課題解決力の向上など、学習成果獲得を目指した様々な教授法が展開されてきた。アクティブラーニングを展開する上で、畑野⁴⁾らも内発的動機づけが主体的な授業態度に影響を及

ぼす可能性を示唆していることから、内発的動機づけに着目した授業デザインを提案することが重要であると考えられる。

これらのことを踏まえ、ICTを効果的かつ適切に活用するためのアクティブラーニングを導入した新たな授業デザインの開発に取り組んでいる。その取り組みの一例として、筆者が担当する高知学園短期大学幼児保育学科のICT教育において、プレゼンテーション（以下、プレゼンと記す）のテーマに専門領域と関連させた「子どもの遊び」を設定し、数年前から実践を試みている。この試みの目的は、学習者の内発的動機づけを高め、学習成果の獲得を目指すことにある。幼児教育で求

¹⁾ 高知学園短期大学 歯科衛生学科 *Email: mhamada@kochi-gu.ac.jp

められていることは、高知県教育委員会事務局幼保支援課⁵⁾が示すように、幼児期の「遊び」を中心とした指導を通して、生きて働く「知識・技能の基礎」、未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等の基礎」、自ら学び、実際に活かそうとする「学びに向かう力・人間性」の育成である。これらの学びはICT教育のアクティブラーニングにも共通する部分であると考えられる。この趣旨をICT教育に応用することで学生の動機づけを高め、主体的な学びに寄与できるものと考え、「子どもの遊び」をテーマに実践を行ってきた。

しかし、「子どもの遊びをテーマにプレゼンを製作すること」を課題として取り組み始めた当初は、こちらが期待するほどの十分な学習成果が得られているとは言い難かった。その要因として考えられることは、学生は自らの「遊び」の経験を活かしてプレゼンを構成するわけではなく、全般的にインターネットで収集した情報を利用して作る傾向が見られた点にあると推察される。これでは信頼性に欠く（あるいは誤った）情報が収集される懸念もあった。単にテーマ設定に専門領域を取り入れただけでは有効的な解決方法とはいえずプレゼンの本質的な教育効果は得られないものと考えられる。

これらを解決する方法として、新教材の開発と「主体的で対話的な深い学び」を目指した新たな授業デザインの考案が喫緊の課題であった。「子どもの遊び」に対する学生らの考える力を養うためには、十分な観察力が必要である。そこで、学生らの遊びに対する情報量（ほけっと）を増やす工夫として、こちらが獲得してほしいと期待する学習成果を盛り込んだ新教材“Asobiほけっと”の開発に取り組んだ。本研究では、新教材を導入した新たな授業デザインの試みによって、どのような変化が見られるのかを分析するために、以下の方法で検討を行った。

2020年度の情報科学Ⅱの履修者を対象に、学習成果を量的に分析することを目的として、アンケート調査を実施した。アンケートは単一回答、複数回答、自由記述からなる。アンケート調査に

は集計機能を備えたmoodle⁶⁾を用いた。Webアンケートシステムを導入することで、教員は簡単に回答結果が回収でき、学生にも即時フィードバックすることが可能となり、効率的に授業の潜在的な課題等を明確化できると考える。また、回答者の匿名性を保つことも可能なことから、個人情報保護の観点からも信頼性が高く、回答率の向上も期待される。さらに、アンケートの自由記述から、今後さらに改善を要すると思われる課題を明確に定め、その対策を具体化することで、さらなる発展を目指す。

調査結果から、協働作業の有効性や主体的な探求と考察、活発なディスカッション、プレゼンの構成力など、新たな授業デザインを導入した効果が見えてきた。加えて、こちらが期待する情報量の増加と新教材の有効性を示唆する結果が認められたので、報告する。本研究は、教育の質保証を検証する手法の一つであるとともに、授業改善の意義と方向性が明確になるものと推察される。

1. 新教材“Asobiほけっと”の概略

開発した教材“Asobiほけっと”は、保育者の視点を培うために6つのポイントに沿って示されている。

プレゼンを製作する場合、学生らが以下の視点に沿って収集してきた情報をもとに、ディスカッションを深めながら進めていく流れとなっている。以下に、“Asobiほけっと”の概要を列挙する。

1) 幼児の遊びについて

・保育実習Ⅰ-1の中で、子どもたちが楽しんでいた遊びについてプレゼンする

2) 遊びの名前や遊び方

・子どもの様子や思い（子どもたちの具体的な姿）
・遊んでいた子ども（達）の年齢（差）や人数
・遊び方（くふうしていたところ、子ども同士の関わり、保育者との関わり）

3) どのようなところに興味や関心、あるいは何を實現したいと思っていたかを観察する

4) 2) で示した子どもの姿につながる環境構成

- とその意図・図で示す
 - ・どんな遊具や用具を使っていたか（量や数も示す）
 - ・製作の場合は、どのような素材や用具をどこにどのように配置していたか（素材や用具の量）
 - ・おにごっこなどの場合は、どこに安全地帯があったかなど
- 5) 2) の子どもの遊びとつながった保育者の援助
- 6) この遊びによって、子どもがどのような経験をしているか
- ・ことばの発達や運動の発達、表現の仕方、保育者や友達との関わり方など具体的な子どもの姿を通して子どもたちが経験していることは何か様々な視点から考察する

2. 調査対象および実施方法・時期

高知学園短期大学幼児保育学科1年後期に開講している情報科学Ⅱでは、「専門的職業人として必要な知識と技能を身につけるため、社会人として十分な情報処理能力を養う」⁷⁾ ことを目的として、プレゼン製作に取り組んでいる。

本研究では、新教材導入の効果と課題を模索することを目的に、2020年度の情報科学Ⅱの履修者を対象にアンケート調査を実施した。調査には、moodleのフォーラム機能を用い、表1に示す5項目(F1~F5)について質問項目を設定した。調査を実施した時期は、後期授業終了日にあたる2021年1月末である。

回答は、多肢選択肢による単一回答・複数回答方式ならびに短文回答、長文回答方式による自由記述とした。回答結果は、moodleの匿名投稿を設定することで、他者からは閲覧できないよう配慮している。多肢選択肢により取得したデータは、moodleの集計・可視化機能を用いて量的に分析することで、学習の効果を検証する。また、自由記述におけるデータは、潜在的な課題を明確化するために学生の記述から課題となる部分を抽出し、分析を行った。対象は、2020年度の履修生78名のうち同意が得られた71名のアンケート結果であ

る。なお、本研究は、令和2年度高知学園短期大学研究倫理審査委員会の承認を受け、実施している（承認番号第44号）。

表1. 新教材の有効性に関する調査項目

質問項目
F1 新教材の有効性 「Asobiぼけっと」は、プレゼンを製作するにあたって有効的に活用されましたか？
F2 主体的な学び 情報科学Ⅱのプレゼンの授業（第1回～第9回）について、あなたは主体的に学ぶことができましたか？
F3 グループワークの有効性 グループでプレゼンを製作することについて、どう思いますか（複数回答可）
F4 プレゼン発表の視聴の意義 他チームのプレゼン発表を聴くことによって、どういった効果があると思いますか？
F5 自由記述 この授業をさらによりよくするためにはどのようにしたらいいと思いますか

3. 結果と考察

3-1. 新教材の有効性

F1の新教材“Asobiぼけっと”の有効性について、回答項目は図1に示す通り選択肢は2つである。「とても役に立った（実習の内容などを思い出しながら書くことができた）」と肯定的な回答をした学生が70名（98.6%）、「あまり役に立たなかった（遊びのプレゼンを作るのに必要ないと思う）」と否定的な回答をした学生が1名（1.4%）である。この結果から、プレゼンを製作するにあたり新教材が有効的に活用されたことが確認された。

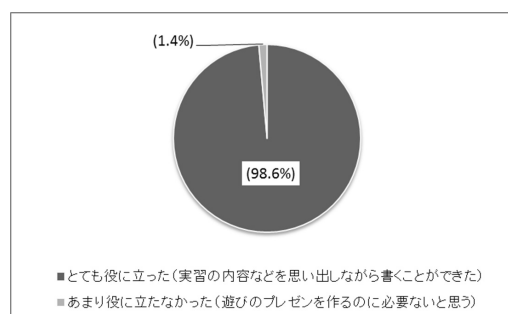


図1. Asobiぼけっとの有効性

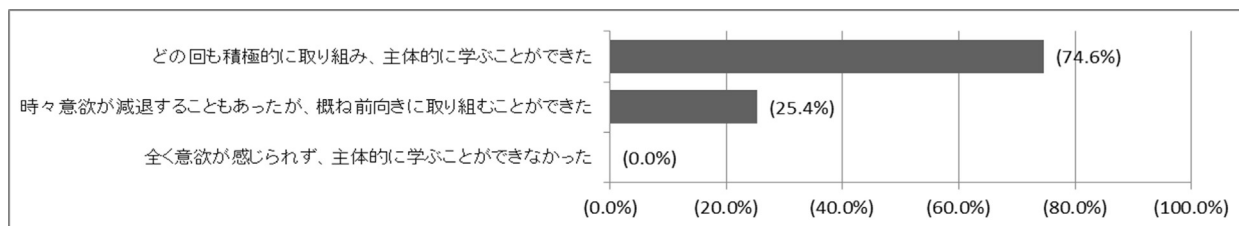


図2. 主体的な学びについて

3-2. 主体的な学び

F2の回答項目は図2に示す通り選択肢は3つである。「どの回も積極的に取り組み、主体的に学ぶことができた」が53名(74.6%)、「時々意欲が減退することもあったが、概ね前向きに取り組むことができた」が18名(25.4%)であり、「主体的に学ぶことができなかった」と回答した学生はいない。また、F1で否定的な回答であった学生(1名)についても、F2では「どの回も積極的に取り組み、主体的に学ぶことができた」と前向きな回答をしていた。

ICTの技術獲得のみではなく効果的な活用方法を学ぶためには、主体的な学びは重要である。中央教育審議会⁸⁾の「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて」でも、高等教育における学習者の能動的な学びが求められ、「主体的に学習に取り組む態度」を育成するための新しい授業デザインの必要性が望まれている。F2からは、そのアクティブラーニングを活性化させる、授業の構成や新教材の有効性を示唆する結果が見えてきた。

3-3. グループワークの有効性

F3は、協働作業についての質問である。質問時には、恣意的な誘導を避けるため回答をランダムに表示し、複数回答可とした。ただし、結果は回答数の降順(図3)ならびに、観点別に群分けして表示している(表2)。

肯定的な意見を、「a. 協働する力・責任性(3項目)」、「b. 知識発見・思考の深化(3項目)」、「c. 学習意欲・自己成長(2項目)」、「d. 教え合い・課題解決(2項目)」の4群に、また、否定的な意見を「e. フリーライダー・個別学習(3項目)」の群に分類した。

最も数値の高かった回答が、協働力を示す「a-1. 仲間と協力することの大切さ: 56名(78.9%)」と知識発見の「b-1. 自分では考え付かなかった新たな発見がある: 56名(78.9%)」である。次いで、思考の深化を示す「b-2. 情報共有することで考え方が豊かになる: 52名(73.2%)」と自己成長を示す「c-1. プレゼンを構成する力が身に付く: 50名(70.4%)」であった。

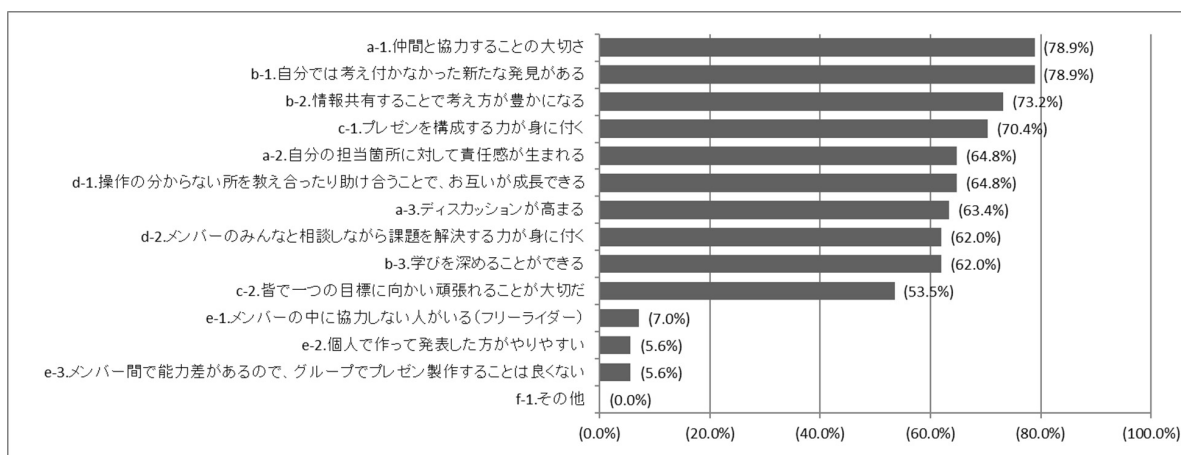


図3. グループワークの有効性に関する分析

表2. グループワークの有効性（観点別・人数（%））

グループでプレゼンを製作することについて、どう思いますか（複数回答可）		
a. 協働する力・責任性	a-1. 仲間と協力することの大切さ	56 (78.9%)
	a-2. 自分の担当箇所に対して責任感が生まれる	46 (64.8%)
	a-3. ディスカッションが高まる	45 (63.4%)
b. 知識発見・思考の深化	b-1. 自分では考え付かなかった新たな発見がある	56 (78.9%)
	b-2. 情報共有することで考え方が豊かになる	52 (73.2%)
	b-3. 学びを深めることができる	44 (62.0%)
c. 学習意欲・自己成長	c-1. プレゼンを構成する力が身に付く	50 (70.4%)
	c-2. 皆で一つの目標に向かい頑張れることが大切だ	38 (53.5%)
d. 教え合い・課題解決	d-1. 操作の分からない所を教え合ったり助け合うことで、お互いが成長できる	46 (64.8%)
	d-2. メンバーのみんなと相談しながら課題を解決する力が身に付く	44 (62.0%)
e. フリーライダー・個別学習	e-1. メンバーの中に協力しない人がいる（フリーライダー）	5 (7.0%)
	e-2. 個人で作って発表した方がやりやすい	4 (5.6%)
	e-3. メンバー間で能力差があるので、グループでプレゼン製作することは良くない	4 (5.6%)
f. その他	f-1. その他	0 (0.0%)

一方、協働作業において課題となる回答群からは、「e-1. フリーライダーの問題：5名（7.0%）」が1割以下ではあるが示されていた。加えて、個別学習に関して、「e-2. 個人で作って発表した方がやりやすい」と、「e-3. メンバー間で能力差があるので、グループでプレゼン製作することは良くない」の両項目で4名（5.6%）であった。

このフリーライダー・個別学習に回答した学生について詳細に分析した結果、いずれも「a-1. 仲間と協力することの大切さ」や「a-3. ディスカッションが高まる」、「d-2. メンバーのみんなと相談しながら課題を解決する力が身につく」など肯定的に捉える回答にもチェックがあったことから必ずしもグループワークに対して全面的に否定する考えを持っているわけではないものと推察される。

また、F1で新教材が不必要と回答した学生のF3に対する回答からは、否定的な意見は見られず、自己成長を促す結果が示されている。しかし、わずかながらでも上記のような意見があったことに対し、今後の課題として取り組んでいく必要があると考える。

3-4. プレゼン発表の視聴の意義

F4は、プレゼンを客観的に視聴することの意義

について問う内容である。図4に示す通り4つの回答項目を選択肢とした。

「他チームのプレゼン発表を聴くことによって、どういった効果があると思いますか」に対して、学生の8割以上が、情報量が増加「幼児の遊びに対する情報量（ぼけっと）が増えた：58名（81.7%）」したと回答しており、学習効果に対する良好な結果が示された。

また、F4においては、「あそびの情報量の増加」に加え、「新しい視点からの知識量の増加：46名（64.8%）」と、「遊びをプレゼンすることの意義を考え、能動的な学びが生まれる：33名（46.5%）」ことの3つの効果を期待しており、いずれも十分な結果である。ここでは、否定的な意見がある場合にのみ自由記述の形式で記入を求めたが「その他」の回答者はいなかった。

以上のことから、新教材“Asobiぼけっと”を導入した授業デザインの実践において、学生らの「遊び」に対するぼけっと（情報量）が増え、主体的に探求・考察しながら問題を解決する力（能動的学習）や共に学び合う姿勢（協働）、活発なディスカッション（思考力・判断力）など、ディープアクティブラーニングとの関連を示唆する結果が認められた。

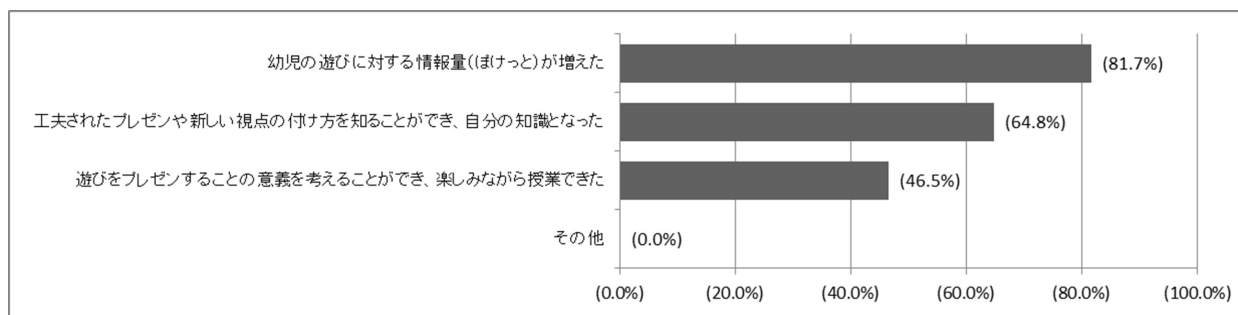


図4. 視聴することの意義について

4. 自由記述に対する検証と今後の課題

その他のコメントでは、この授業をよりよくするための課題について自由記述を求めた。以下に学生のコメント23件の中から、抜粋（同意見についてはまとめた）して記載する。肯定的な意見も多く見られたが、ここでは特に今後の課題として改善を要する点について抽出し、5つのカテゴリーに分類した。

4-1. グループワークに関する意見

- ・グループでの活動を多く取り入れたらよいのではないかと感じた。
- ・他のグループとの交流の場を設ける。

2020年度はCOVID-19の影響を受け、グループディスカッションを制限する体制を取っていた。例年は学生らが記述しているように、ワールドカフェなど他グループとのディスカッションの場も取り入れた構成となっている。グループワークを効果的に実践するためにも、COVID-19の今後の状況を踏まえながら積極的に取り組んでいく必要がある。

4-2. グループ（テーマ）決めに関する意見

- ・事前に観察する遊びを決めていても、園でその遊びが起こらない場合もあると思うので、実習を終えた後に観察した遊びが同じもの同士でグループを作ったほうが良いと思う。（実際、私が水遊びを選んでいたら書けなかった。）
- ・実習先の年齢が分からないので観察する遊びをした子どもの姿が見えないことがあった。

「遊び」のカテゴリーを選択（グループを決定）する際は、学生の自主性を重んじた。ただし、一つのカテゴリーの最大人数は基本5名以内とし、同園で実習する者とは極力異なるチームであることを補足した。これは、同園で同じ「遊び」をテーマとした場合に内容が似通ってしまうことを避け、学生らの視点を広げるための教員側の意図を含んでいる。

園児らは、ありとあらゆることから遊びを工夫して生み出そうとする。必ずしも保育者が設定した遊びでなくとも、自由に遊んでいる姿を観察することが大事である。この点について、十分な説明ができていなかったと考えられる。2021年度、「Asobiほけっと」の活用方法を説明する際には、教員側の意図が十分に伝わるよう配慮しながらグループを構成していく必要がある。また、関田⁹⁾が述べるように、他者と協調して学ぶためには、主体的に選択・決定の機会をあたえることがアクティブラーニングの観点からも重要である。次年度は、最終的には実習園による差や学生同士の話し合いの結果からテーマ変更も可能とし、学生のニーズに合わせて柔軟に対応していきたい。

4-3. 準備やプレゼン発表・評価等の時間に関する意見

- ・制限時間を気にしすぎて、本来したかった発表ができなかったのもう少し許容範囲を広げてほしい。
- ・プレゼン資料の作成時間や先輩方のお手本等が手元があれば、苦手な人や初めてする人の不安が多少和らぐと思う。

- ・もっとプレゼンの機会を増やしたり，教えあいの時間ももっとあると，その題材や分野に関する学びが深くなり，十分に理解が深まると思う。
- ・評価をつける時間がもう少し欲しかった。

プレゼンの製作時間や発表の時間を制限することは教員側の意図があって行われている。限られた人数と時間で分担して作業を進めることにより，作業の効率化を図ろうと学生らに創意工夫が見られることを期待するものである。製作時間を十分に取すぎるとグループによってバラつきが生じ，完成したグループは活動を停止してしまう。

プレゼンを製作していくと，さらに良いものを作り上げたいと思う気持ちが働き，製作の時間が不足していると感じられることは，能動的学習の効果でもあると推察する。そうしたグループは時間外にも必然的に取り組むようになり，学習効果がさらに高まる。しかし，学生が課題と考えている以上は何らかの形で改善していかなければならない。

その解決方法としてOffice365の活用が考えられる。2021年度からは，高知学園短期大学でOffice365が導入されたことにより，スマートフォンや自宅のPCでも作業が可能となる他，一つのファイルを共同で編集できる優れた機能を備えている。また，Teamsと組み合わせることで，オンラインで会話をしながら共同作業を進行させることもできる。これらの機能を工夫して活用することで，グループワークの可能性を広げ，オンライン学習や自主学習に対応可能な授業展開が期待される。前述のCOVID-19下でのグループワークについても，この方法で解決できるのではないかと考える。

よって，2021年度は製作時間の改善ではなく，授業の構成と手法を見直すことで，課題解決を図っていききたい。新しい手法を取り入れた授業改善の結果については，学生からのアンケート調査を継続して実施し，その教育効果を見ていくこととする。

発表時間については，時間が不足するほど学生

らが熱心に取り組んでくれている結果であると考ええる。プレゼンを構成する場合，まずは集団発想によって考えやアイデアを広げたり，課題を出し合ったりすることから始める。さらに，そこから得られた内容を議論しながら整序していくことで，聴き手に伝わる（魅せる）プレゼンへと仕上げていくことが肝要である。

この教員側の意図についても十分に学生に伝わるよう改善していく。加えて，シラバスの構成を見直し，学生の意見にできる限り対応していきたい。

4-4. 教え方・技術等に関する意見

- ・分からないところもきちんと教えてくれるので，戸惑い，置いていかれることもなく進めることができたので良かったです。
- ・わからなくて悩んでいても説明がどんどん先に進んでしまい，友達に聞くとその友達が次の作業に間に合わなくなってしまったため誰にも聞けずに困ってしまったことが何度かあった。わからない人がいないか再々聞いてほしい。

上記にあるように，教え方についての意見は二通りに分かれる。前期の情報科学Iでは，繰り返し確認しながら進めることで，学生のモチベーションに対して十分な配慮を行っている。

PowerPointの操作方法については，前期履修済みのWord等の技術操作と重なる部分等もあり，ある程度のスピード感を持って進行している。また，一度の説明では獲得できなかったところも，プレゼンを製作する過程において学生らの教え合いの中で獲得できていくものと考え，実践と協働を重視している。F3の「操作の分からない所を教え合ったり助け合うことで，お互いが成長できる」や「メンバーのみんなと相談しながら課題を解決する力が身に付く」が，まさにこちらが目指す能動的な学習スタイルである。

また，これを補完する授業デザインとして動画教材の活用が考えられる。「学生が自分の好きなペースで学習でき，復習もしやすい」¹⁰⁾ 学びの環

境構築に向け、オンデマンドならびに自学自習、反転学習に対応したICTの基礎学習に活用できる動画教材を整えていく予定である。

4-5. 教室の環境整備に関する意見

- ・授業を受ける際にパソコンの向きをホワイトボードのほうに向けてほしいです。

現在のパソコン実習室の配置は、講義中心をイメージしたものではなく、グループワークに対応できる環境作りを目指した形になっている。教員の画面は前面のスクリーンに映し出されるが、やはり後ろの学生からは見えにくく、それを解決する方法として、教室システムを使った画面転送機能を用いている。現在の環境構成はグループワークに対応しているとはいえ、課題の残る点である。今後ICTの環境整備について担当者間で議論を重ねる必要があると考える。

5. まとめ

プレゼンを中心としたICT教育を実践するにあたり、新教材“Asobiほけっと”を導入した授業デザインを試みた。本研究では、新教材を導入した授業実践の効果に対して、Webのアンケート調査を実施し、検証を行った。

調査結果から、(1)新教材“Asobiほけっと”の有効性を示唆する結果が確認された。また、(2)主体的な学びを目指した授業デザインは、全学生から高い評価を得ていた。さらに、(3)協働作業による効果について、協調性と知識発見に対する項目が最も評価が高く、学生らの能動的学習の成果を伺わせる結果が示されていた。

加えて、「情報共有することで考え方が豊かになる」ことや、「プレゼンを構成する力が身に付く」についても学生が実感している部分であり、学習者らに対し、質の高い学習成果をもたらすことが認められた。

プレゼンは、製作する過程も大切ではあるが、視聴する効果も期待される。その効果については、(4)「遊びの情報量の増加」と「新しい視点

から知識量が増加する」こと、「遊びをプレゼンすることの意義を考え、楽しみながら授業する」こと、の3つの効果を実感しており、こちらが期待する学習成果の獲得に繋がったことが示唆された。

以上の結果から、ICT教育におけるアクティブラーニングを機能させる授業改善を目指した本取り組みに対する十分な成果が認められた。

また、今後の課題としてアンケート調査の実施時期を考慮する必要があると考える。本調査を行う上で、匿名であることと授業の評価に影響しないことについて明記していたが、回答が無意識に肯定的な方向へ流れていることも考えられる。今回行った調査では、学生のバイアスの可能性も完全に排除することは難しいため、調査時期についても検討していく必要があると考える。

次年度以降も、この試みを継続させていく上で、授業改善がさらに発展するよう「4. 自由記述に対する検証と今後の課題」で述べた改善点に加え、調査時期などにも配慮していくことを今後の課題とする。

謝辞

新教材開発にあたり、専門領域の視点からご指導ご鞭撻いただきました、高知県幼保支援スーパーバイザーの有田尚美先生に心より感謝申し上げます。

参考文献

- 1) 文部科学省, 教育の情報化ビジョン, 2011.
- 2) 文部科学大臣決定, 教育の情報化加速化プラン, 2016.
- 3) 国立教育政策研究所, 教員養成課程等におけるICT活用指導力の育成のための調査研究, 2018.
- 4) 畑野快・原田新, 大学生の主体的な学習を促す心理的要因としてのアイデンティティと内発的動機づけ: 心理社会的自己同一性に着目して, *発達心理学研究*, 2014, 25 (1): 67-75.
- 5) 高知県教育委員会事務局 幼保支援課, 指導計

- 画・園内研修の手引き～つくろう 笑顔の輝く明日の保育～, 2020.
- 6) Moodle, <https://moodle.org/>
- 7) 高知学園短期大学, 令和2年度高知学園短期大学幼児保育学科シラバス, 2020, 7.
- 8) 文部科学省中央教育審議会答申, 新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け, 主体的に考える力を育成する大学へ～ (答申), 2012.
- 9) 関田一彦, アクティブラーニングとしての協同学習の研究, 教育心理学年報, 2017, 56: 158-164.
- 10) 文部科学省, コロナ対応の現状, 課題, 今後の方向性について, 今後の国立大学法人等施設の整備充実に関する調査研究協力者会議 (第5回資料2-1), 2020.

受付日：令和3年10月6日

受理日：令和4年1月26日

Report

Improving Lessons to Facilitate Active Learning: Examining the Effects of a New Learning Tool

Miharu HAMADA^{1*}

Abstract: This study explores the effects and issues pertaining to class improvement. We conducted a web-based questionnaire survey to investigate the educational effects of new teaching materials. The analysis of the data revealed that all the students responded positively to the items related to independent learning. Group work was analyzed based on cooperation, knowledge discovery, information sharing, and composition. It was found that watching the presentations of other teams helps students gain information and leads to knowledge acquisition. Based on the study, the following conclusions can be drawn: the new teaching materials and the lessons designed to use them in teaching were confirmed to yield the desired results in terms of intrinsic motivation and acquisition of high-quality learning results. In addition, the free description clarified the points to be improved in the next fiscal year, and the concrete countermeasures were also revealed, so I will report it.

Key Words: leaning effect, active learning, self-determination, intrinsic motivation, compounds, ICT learning, presentation

¹ Kochi Gakuen College, Department of Dental Hygiene, *Email: mhamada@kochi-gu.ac.jp