

Teaching Tips

授業改善のための 事例集2025



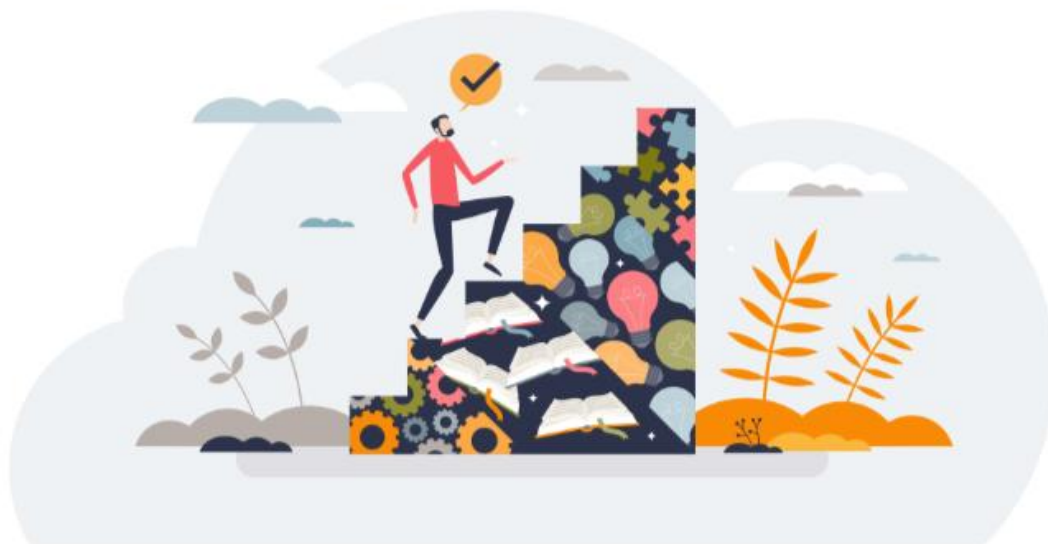
九州産業大学

はじめに

本資料は、2025年度グッドプラクティス賞として表彰された先生方が、学生の学習意欲や理解度向上を目的に日々の授業において取り組まれている様々な工夫を集約した事例集です。

是非、各先生方の授業改善における参考として、積極的にお役立て頂けましたら幸いです。

引き続き、本学FD活動の推進に対するご理解・ご協力の程何卒よろしくお願い致します。



2026年5月25日

大学改革推進本部教育企画推進室

グッドプラクティス賞

趣旨（制度の目的）

- ・ 大学全体(機関レベル)におけるFD活動の一環として、授業アンケート結果を組織的に活用すること
- ・ 学生からの評価が高い授業を実践し、教育改善に取り組む教員を表彰すること
- ・ 授業における様々な工夫（好事例）の共有を通じた授業改善の一助とすること

対象科目

※2025年度実績

- ・ 本学専属教員が担当する学部の講義科目及び演習系科目※
※今年度より新たに追加
- ・ 但し、以下に該当する科目は除外

【共通事項】

- ①教職等の資格課程科目
- ②授業アンケートの回答者数が10名未満の科目
- ③授業アンケートの回答率が60%未満の科目
- ④当該科目の履修者全体の出席率が70%未満の科目

【演習系科目】

- ①ゼミナール科目
- ②体育実技系科目
- ③留学生科目

基準

※2025年度実績

(1)規模及び人数

- ・ 履修者数に基づき区分し、各区分の上位2名を選出

(2)得点

- ・ 授業アンケートの6項目(問3・4・7・8・9・10)を使用
- ・ 但し、当該科目への出席率が70%未満である学生からの回答は除外
- ・ 上述を除く授業アンケートの最終回答率をウエイト付け

CONTENTS

マウスでタイトルをクリックして
各ページに遷移します

講義科目

- | | | | |
|----|--|-----|-----|
| 01 | 学生の主体性を引き出し、保育実践へとつなげる授業の工夫
人間科学部子ども教育学科 田中 沙織 准教授 | 小規模 | p.1 |
| 02 | 体験的授業の充実と保育現場で応用可能な実践力の獲得
人間科学部子ども教育学科 富永 剛 講師 | 小規模 | p.2 |
| 03 | 九州の食の多角的理解—調査・取材・実習の実践—
地域共創学部観光学科 尾崎 正利 教授 | 小規模 | p.3 |
| 04 | 「勉強させられる」授業から「勉強する」授業への転換
商学部経営・流通学科 田中 勝 教授 | 中規模 | p.4 |
| 05 | 学生との3つの約束を遂行することで呼び起こす、自発的な「学び」
地域共創学部観光学科 永松 毅文 教授 | 中規模 | p.5 |
| 06 | 学生の理解度を把握しながら進める学びの意欲向上
生命科学部生命科学科 金子 たかね 准教授 | 中規模 | p.6 |
| 07 | アウトプット起点型講義による学習自走への導き
国際文化学部日本文化学科 森 あかね 講師 | 中規模 | p.7 |
| 08 | 学生の主体性を引き出し、学びの質を向上させる授業の工夫改善
基礎教育センター 林 政喜 講師 | 大規模 | p.8 |

演習系科目

- | | | | |
|----|--|-----|------|
| 09 | 外発的な競争動機から、内発的な共有動機へ
芸術学部ソーシャルデザイン学科 井上 貢一 教授 | 小規模 | p.9 |
| 10 | 演習科目における導入や評価の工夫
地域共創学部観光学科 藤原 なつみ 准教授 | 小規模 | p.10 |
| 11 | Speaking Self-Efficacy & Instant Feedback
語学教育研究センター Joe Hardy 常勤講師 | 小規模 | p.11 |
| 12 | 自己調整学習理論に基づく生成AI活用型フィードバックシステムを使用した英語授業
語学教育研究センター 田中 早代 常勤講師 | 小規模 | p.12 |
| 13 | 学内外のICTサービスと授業アシスタントの活用
理工学部情報科学科 下川 俊彦 教授 | 中規模 | p.13 |
| 14 | 段階的な演習を通じて空間理解と表現力を育てる初年次設計教育
建築都市工学部建築学科 大庭 知子 准教授 | 中規模 | p.14 |
| 15 | 全体を見据えて設計された授業構成—実務家教員とSAによる少人数制授業—
建築都市工学部建築学科 矢作 昌生 教授 | 中規模 | p.15 |
| 16 | 実践を通じた学びの実感と将来意識の醸成
建築都市工学部住居・インテリア学科 近藤 岳志 講師 | 中規模 | p.16 |

※職位は2026年3月31日現在のものです

学生の主体性を引き出し、保育実践へとつなげる授業の工夫

所属 人間科学部子ども教育学科
 氏名 田中 沙織 准教授
 主な担当科目 子どもの保健、子どもの健康と安全、乳児保育演習、幼児理解の基礎 など

授業実践Point

学生が安心して考えや意見を表現できる授業環境を整えながら、グループワーク、振り返り、実践事例の活用を通して学びを深めています。知識の理解にとどまらず、実習や将来の保育実践と結びつけて考えることで、主体的な学びと学習意欲の向上を図っています。

Tips 1 対話を促す場づくり

学生が安心して発言し、互いの考えに触れながら学べるよう、授業では「答えを当てる場」ではなく「考えを言葉にする場」であることを共有しています。個人で考える時間を確保したうえで、ペアや小グループで意見交換を行い、その後全体共有へとつなげることで、発言への心理的負担を軽減しつつ、多様な視点に触れられるよう工夫しています。

特に、感染症やけがへの対応など学生が不安を感じやすい内容については、身近な経験や実習場面を想起させながら話し合うことで、自分事として考えやすくしています。



Tips 2 実践を意識した授業展開の工夫

授業内容を学生にとって身近で意味のある学びとするため、保育現場の具体的な場面や実習経験と関連づけた問いを設定しています。さらに、学習内容を継続的に定着させるため、毎回の小テストや授業後の振り返りに加え、心肺蘇生、包帯法、服薬介助、歯みがき、嘔吐処理などの実技・演習を取り入れています。

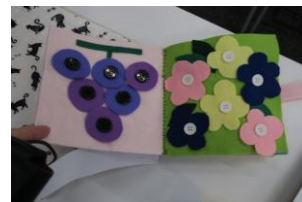
講義で学んだ知識を実際に体験しながら確認することで、現場での対応を具体的にイメージしやすくなり、実践の中で活用できる知識として理解を深めています。こうした工夫により、学んだ内容を将来の保育者像と結びつけ、学習意欲の向上につなげています。



調乳



おんぶ



手作り絵本

Tips 3 研究成果を活かす授業

授業内容に関連する研究成果や調査結果を紹介し、経験や印象だけではなく、根拠に基づいて考える視点を養えるよう工夫しています。研究成果は学生の理解段階に合わせて平易に整理し、具体例や問いかけを交えながら、保育実践や将来の判断と結びつけて扱っています。また、子どもや家庭を取り巻く社会的課題や現代の保育現場で生じている事象とも関連づけることで、研究知見が現場とかけ離れたものではなく、実践を支える知であることを実感できるようにしています。

こうした学びを通して、学生が「なぜ学ぶのか」「この知識をどう生かすのか」を考えながら、専門職としての学びを深められるようにしています。



体験的授業の充実と保育現場で応用可能な実践力の獲得

所属 人間科学部子ども教育学科
 氏名 富永 剛 講師
 主な担当科目 子どもの造形表現、保育内容（表現Ⅰ）、保育総合表現 など

授業実践Point

50名以下の小規模クラスにて、造形活動の目標（目的）・内容・方法を、きめ細やかに分かりやすく学生に伝えることを念頭におき、学生自らが材料経験を行うことで、体験的な講義・演習を実践しています。

Tips 1 表現の楽しさを実感できる体験的授業

造形が苦手な学生にも造形表現の楽しさや面白さを体得できるような絵画や工作などの実技演習を行い、保育者に必要な感性や豊かな表現力を身に付けることを目指しています。体験を通して、様々な道具（水彩絵具、クレヨン、はさみ、のりなど）の扱いに自然に慣れることも目的としています。

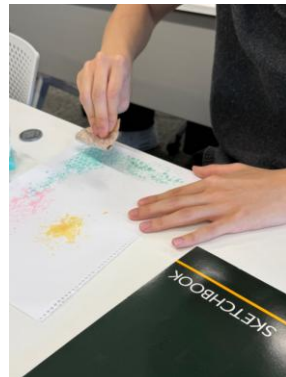
具体的な技法例

- ・フロッターージュ・スタンピング・ドリッピング
- ・デカルコマニー・スクラッチ
- ・フィンガーペインティング など



Tips 2 造形活動案の作成

子どもの発達や興味に応じた表現活動の指導法の基本について解説し、実際の保育現場で応用可能な実践力を身に付けるために学生自身が子どもの姿をイメージしながら活動計画案を作成します。活動のねらいや環境設定、活動の流れを考えることで、まずは保育者の視点に立つことを促しています。また、体験する内容ごとに造形活動案を作成することで、学生一人ひとりの学習意欲・修得度などの現状の把握に役立っています。



【 10月15日 】	講義（号）（16）		
材料・道具			
活動のねらい			
環境設定			
1.	2.	3.	4.
活動の流れ	1.		
	2.		
	3.		
	4.		
作成者名（姓）			
学習番号	クラス	氏名	

Tips 3 他科目連携を踏まえた造形活動集

本学科は資格・免許の取得を目指す学生がほとんどであり、それぞれの領域（科目）の内容を横断して学んでいく必要があります。当該科目だけの学修で終わらせないために、授業で作成した造形活動案および制作物は最後に造形活動集として冊子にし、授業内容をわかりやすく可視化することで実習や就職後の保育現場に生かせるようにしています。



【 10月15日 】	講義（号）（16）		
材料・道具			
活動のねらい			
環境設定			
1.	2.	3.	4.
活動の流れ	1.		
	2.		
	3.		
	4.		
作成者名（姓）			
学習番号	クラス	氏名	

九州の食の多角的理解 —調査・取材・実習の実践—

所属 地域共創学部観光学科
 氏名 尾崎 正利 教授
 主な担当科目 フードシステム論、九州の食、PBL-A、C、プロジェクト型インターンシップ、食品ビジネス研究Ⅰ など

授業実践Point

GFBP科目（基幹・関連科目）では「食」を様々な角度で理解できるよう、フードシステムに関わる多様な産業分野の現状と歩み、関わる人々の努力など多角的な視点での観察を促します。また九州各地の事例研究と地域素材を使った実習活動で地域資源への探求も喚起しています。私自身がフードビジネスを経営する実務家教員でもあり、食と産業に関する題材は豊富にあります。

Tips 1

産地形成に至る、各地の先人の努力を知る

九州の様々な食料生産の現場が、地域と人々の努力によって支えられていることを、学生達に伝える時間ととっています。

「〇〇は美味しい」という味わいへの評価に加えて、その背景にある産地の人々の努力や技術の蓄積などについて、生産者の現場の生の声を聞き、その歩みについて知り、食の資源への関心を寄せてもらいます。

例えば、畜産が盛んな佐賀県上場地区を題材に取り上げ、農地が国や自治体の大規模な灌漑事業によって豊かな生産力を持つ以前の、水利が厳しかった時代の新聞記事や資料なども、自治体OBに問い合わせ入手し、講義で使用しました。涙ぐむ学生の姿もあり、食を支える先人の苦労や農業土木が歩んできた土地救済の軌跡が、彼らの胸に深く刻まれる貴重な機会となったようです。

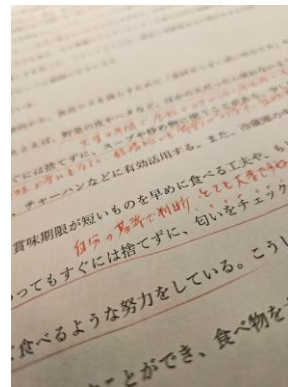
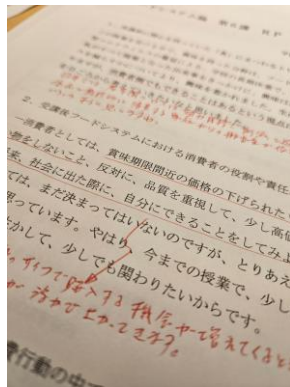


Tips 2

リアクションペーパーで全員にコメント返し

ありきたりな事ですが、少人数の講義のため全員のリアクションペーパーに毎回コメントを付けて翌週の時間に返していました。私の場合、授業の振り返りの確認という意味と同時に、授業の題材としての故郷の食に関する情報を寄せてもらうための学生との交換日記のようなものと考えていました。

GFBPIには、九州各地から多くの学生が入学しています。彼らが密かに誇りに思う故郷の食の資源を題材にすると、きっと反応があると思ったのです。学生達は、自分自身の体験だけでなく、両親や祖父母との食に関する思い出なども、様々な内容で書き込んでくれました。コメントを返したペーパーを保管してくれていた学生もいます。



Tips 3

調理加工実習で付加価値を高める体感を

九州各地の農水産の素材や、食文化を体感して味わうことを重視し、調理実習室で限られた時間の中で、調理加工して、付加価値について考えてもらうようにしました。実家が人参を栽培している農家という学生を応援するため、皆で考えてドレッシングを試作しました。ジビエに興味を持つ学生には、肉の特性を伝えて調理品の試作を任せて、活用方法について考える機会にもなりました。

こうした授業は、外部からの研究費（受託研究や奨学寄附金）によるプロジェクトとして実施することもあり、レスポンスが必要な依頼主の存在は学生達が自ずと積極的に参加する動機にもなったと思います。



学生との3つの約束を遂行することで呼び起こす、自発的な「学び」

所属 地域共創学部観光学科
氏名 永松 毅文 教授
主な担当科目 地域観光論、観光地域振興プロジェクトⅠ・Ⅱ、地域マーケティング論、地域デジタルマーケティングなど

授業実践Point

学生が自発的・積極的に「学ぶ」姿勢を身に付けてもらうことを第一に考え、授業を工夫・実践しています。

Tips 1

学生へ3つの約束

学生が安心して主体的に学習に取り組めるよう、以下の内容を毎授業宣言しています。

皆さんへ3つの約束 ※授業で宣言し、毎回実施

1. 質問には、必ず答えます。
⇒K'sLifeで集約した感想・質問を次回の授業でフィードバックします。
2. 前回の振り返りを行い、知識の定着を図ります。
⇒前回授業のまとめを、冒頭5分ほどで、振り返り。
毎回実施の小テストの答え合わせを次回授業で実施します。
3. 授業資料は、K'sLifeを通じ、渡します。
⇒授業の要点をまとめた資料を、K'sLifeで事前に配信。
自身が必要なときに、確認できるようにします。

皆さんに期待すること

自発的・積極的に「学ぶ」姿勢を身に付けてください。



Tips 2

授業参加を動機づける「席上名札」の設置

授業開始時、学生がA4の4分の1サイズの紙で「席上名札」を作成し、教員に見えるように設置します。

質問、意見、回答など挙手し発言した学生の「名札」を回収し、「自発的・積極的な発言ポイント」として、プラス評価します。

一方で、授業中に居眠りなどで授業参加していない学生の名札も回収します。授業参加した評価とならず「欠席」扱いとします。1回目はイエローカード、2回目はレッドカードとして回収します。

「席上名札」を取り入れて以降、授業参加意欲が向上しました。

名札回収の詳細な仕組み(プラスとマイナス)



Tips 3

地域課題・事業への積極的な協力

PBL(課題解決型)授業において、地域や事業者が抱える実課題に対し、学生が考え、取り組む機会(場)を設定し、地域・社会の課題などに向き合う「学びの場」としました。

大学が所在する「福岡市東区」を中心に、県外の自治体や企業と連携した取り組みを経験することで、地域・社会貢献の一助に寄与しています。「産学一如」を体感できるよう心がけました。

3- (3) アイランドシティまちびらき20周年事業への協力

アイランドシティまちびらき20周年記念式典で、企画を発表!

10月26日(日)、アイランドシティ(福岡市東区)のまちびらき20周年を記念し開催された「これからのまちの未来を創るアワード」に、地域共創学部観光学科永松毅文教授が担当する「観光地域振興プロジェクト」を受講する学生が参加し、未来のまちづくりに関した企画案を行いました。

当日、アイランドシティ中央公園で開催された記念式典では、福岡市の福岡市長をはじめ、まちづくりに関わった関係者や市民など約130名の前で、同学科3年生の福岡機自大(鳥取高校)が発表。これからの「環境・社会の実現をテーマに、アイランドシティの3つの校区を「地域交流の場」として、フリーマーケットを通じた持続可能な社会づくりを目指す「くるまアワード」」を提案しました。

また、同式典会場では、学生が撮影・制作したアイランドシティの見どころスポット写真「キル」が展示されました。福羅んは「ファミリー層が多いアイランドシティで、親親の関与や地域交流を生み出す企画を実施することで、持続可能なアイランドシティの未来を創ることにつながる」と考え、チームで実践課題を提案しました。この活動を通して、私たち自身が未来の社会を担う存在であることを実感することができました」と語りました。

本学では、プロジェクトを通じて、福岡市東区など自治体と連携し、地域課題の解決に向けた学生による実業活動を行っています。

上野智博「九州産業大学PBL」掲載
https://www.city.fukuoka.lg.jp/news/1/kyokai/chiiki/2020/10/26/

発表：アイランドシティ20周年特別ホーム
ページ「福岡機自大」
https://www.city.fukuoka.lg.jp/news/1/kyokai/chiiki/2020/10/26/

アイランドシティ20周年記念式典発表
学生が撮影したおススメスポットの写真パネル展示
ワークショップで企画を検討



学生の理解度を把握しながら進める学びの意欲向上

所属 生命科学部生命科学科
 氏名 金子 たかね 准教授
 主な担当科目 生物学Ⅰ、動物学、細胞生物学、生物学実験Ⅱ など

授業実践Point

知識量に大きな差がある受講生を1つの教室で講義する中で、それぞれの学生が講義の内容をどのくらい理解しているのか把握することを心がけています。また、質問しやすい環境づくりや、学生自らが自分に合った受講スタイルを選択できるようにするなど、学生の学びの意欲向上を目指しています。

Tips 1

理解度の把握と質問できる環境づくり

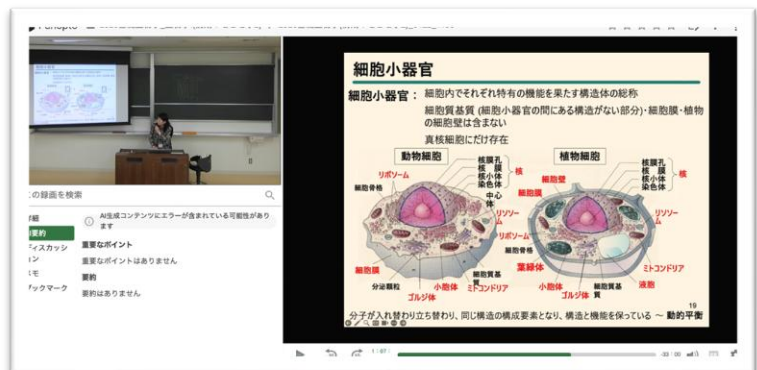
講義の最後には毎回、小テストを行い、学生にその日の講義の重要なポイントの再確認をさせています。また、小テストを回収し、学生の解答を確認することで、それぞれの学生の理解度を把握することに努めています。次回の講義の最初には、前回の小テストを返却し、間違いが多い設問を重点的に再度解説することで、学生が分からないままにならないようにしています。この授業の最初に行う復習は、学生が授業の最初から集中することにも役立っているようです。また、学生の理解度を確認しながら、講義の内容も調整しています。授業の最後には、学生が解答した小テストを教室の前に提出するようにしており、その時に私から学生に声かけなどを行うことで質問しやすい雰囲気をつくっています。これにより、毎回、数名の学生が質問をしています。



Tips 2

予習と復習のサポート

講義の最後には、次回の講義内容をスライドと口頭でアナウンスし、講義のスライドのPDFファイルを、講義前日までに受講生全員にK'sLifeで送信しています。これにより、受講生は予習を行うことができ、少なくとも大まかな講義内容は把握できている状態で講義を受け始めることができます。講義後は、送信されたスライドのPDFファイルや、Panoptoでの講義動画を視聴することで復習を行うことができます。欠席や遅刻をした学生も、スライドの詳細な部分を確認しながら、講義動画を視聴することが可能になります。スライドには小テストについても掲載しているので、学生は重要なポイントを確認しながら自主学習を行うことができます。



Tips 3

講義内容とスライドの工夫

担当する「生物学Ⅰ」は1年生の前期に開講される基礎的な生物学です。高校生の時に「生物を学習していた学生」と「ほとんど学習していない学生」では、知識量に大きな差があります。そのため、講義では生物をほとんど学んだことがない学生でも理解できる内容を中心に、しかし生物学が得意な学生にも興味もてる内容も入れ込んだ構成にしています。スライドは図や表を多めにし、視覚的に分かりやすいように工夫しています。講義では、スライドを印刷したモノクロのプリントを配布していますが、手元にカラーの詳細なスライドがあることを希望する学生のために、送信したPDFの講義スライドをカラー印刷してくることや、ダウンロードしたスライドをタブレットでペン入力しながら受講することも許可し、学生が理解しやすいスタイルで受講できるようにしています。



アウトプット起点型講義による 学習自走への導き



クリックすると
動画へ遷移します

所属 国際文化学部日本文化学科
氏名 森 あかね 講師
主な担当科目 日本文学、日本文学史、くずし字読解、日本文学特講 など

授業実践Point

学生が課題を調査・発表し、講義によってその探究の深化を図るという流れを基本とした、アウトプット起点型の講義を実践しています。プレゼンテーションや制作活動を通して、自ら問題点を発見し検証するという、学生を学習の自走へ導くことを目標としています。

Tips 1

「アウトプット」から始まる学びのエンジン

担当科目の多くで、すべての受講生に発表担当日を割り振り、その日の講義で取り扱う作品についての事前報告として、5～10分程度の短いプレゼンテーションを行っています。発表日とテーマは第一回の授業で提示し、学生が自ら選択する形でグループ分けをします。毎回の講義の起点は、担当学生による報告です。担当者が調べてきた情報や考察を評価・活用しながら、更に一歩進んだ形で講義を展開していきます。これにより、発表担当者は自身の見解を更に深めることが可能となり、また発表担当以外の学生も「発表は妥当だったか」を評価することで、課題発見力を磨くという効果が期待されます。



Tips 2

Teamsによる質問・発言しやすい環境づくり

講義においてはTeamsの機能を活用しています。まず、学生の発表に対する聞き手の質問やコメントの共有です。その場で直接質問をするのは学生にとってハードルが高いため、チーム毎に設定したスレッドに書き込むという形で、コメントを回収します。書き込まれたコメントで鋭い着眼点・考えてほしい問題については授業で取り上げる、教員によるマークをつけるなどして、全体で注目します。また、講義中に設定した演習課題もTeamsの課題機能を使って回収しています。質問も即座に回答することができ、受講生とのやり取りをスムーズに行うことができます。



Tips 3

集中力を切らさないための講義設計

人間の脳は本来、長時間集中するようにはできていません。例えば興味がある内容だったとしても、深い集中力は15分程度という研究報告もあります。そこで、この集中できる時間を意識して、講義の時間配分を行うように意識しています。

【例：スライドを使用した話15分、動画視聴10分、解説5分、演習5分】

教材については、美術館などが公開する貴重資料から、テレビ番組、YouTube動画まで、幅広いジャンルの資料を紹介しています。ここでもやはり集中力の限度を意識し、10分程度で収まる教材を選択し、時間配分を心がけています。



学生の主体性を引き出し、 学びの質を向上させる授業の工夫改善



クリックすると
動画へ遷移します

所属 基礎教育センター
氏名 林 政喜 講師
主な担当科目 AI導入、プログラミング導入 など

授業実践Point

基礎教育科目のため、様々な特性の学生が履修しています。学生の反応を確認しながら、授業の構成・資料・演習を変更し、学生が学習に躓きにくい、学びやすい環境を整えています。

Tips 1

Moodleを活用した情報の一元化

教材・演習・授業動画・小テスト・外部リンク・成績情報などすべての情報をMoodleに集約し、当該ページにアクセスすれば全て分かるという環境を整えています。特に成績開示によって、学生がどのような理由で成績が付けられたかが分かる環境づくりに力を入れており、透明性を高めています。

評定項目	評価	フィードバック
2025c_プログラミング導入		
確認テスト		
確認テスト02	100	
確認テスト03	100	
確認テスト06(Debug)	78	
確認テスト05(繰り返し)	100	
確認テスト08(オブジェクト指向)	100	
確認テスト09(ファイル)	78	
確認テスト11(プログラミング言語)	-	
確認テスト12(コンピュータ)	100	
確認テスト13(アセンブリ言語)	100	
確認テスト(30%)	26	
プログラミング演習(30%)	15	
テスト(40%)	36	
最終評点	77	出席12回 確認テスト26点 演習15点 試験36点 評点77(B)

どのような理由で評価が
付けられたか個別に開示

- 期末試験前に試験で**後何点必要**か確認させる

Tips 2

視覚的な理解

学生が直感的に理解を深めるために可能な限り視覚的に理解できるように工夫しています。例えば、プログラミング導入においては、ロボットを操作する演習を作成しました。この演習では、学生が書いたプログラムでロボットが動き、プログラミングの楽しさや達成感を得ることができます。AI導入においても、その技術がどのような原理で動いているのか、動画を用意して視覚的に見せるようにしています。

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	maski								maski
1	🤖	48	+	16	+	26	=		
2									
3									
4									

操作ロボット

このロボットを操作するためのプログラムを書いて課題を達成する

Tips 3

解説の工夫

授業解説は、説明箇所を明確にするため、カーソルを大きく表示したり、スライドの必要な部分を拡大したりして解説を行っています。また、凝ったアニメーションを作る代わりに、説明と同時に画面へ直接書き込みを行うことで、リアルタイムでポイントを伝えています。

問題3 aの値は最終的にいくつになるか? 11:28:4

ルール

- ・上から下に向かって1行ずつ実行される
- ・ $x = 1;$ は、 x を1にするという意味
- ・ $1 + 2$ は、1と2を足すという意味

プログラム1

```
x = 1;
y = 1 + 2;
a = x + y;
```

プログラム2

```
a = 2;
a = a + 1;
a = a + 2;
```

手書き

5

外発的な競争動機から、内発的な共有動機へ

所属 芸術学部ソーシャルデザイン学科
 氏名 井上 貢一 教授
 主な担当科目 情報デザイン論、情報デザイン演習、ソーシャルデザイン演習

授業実践Point

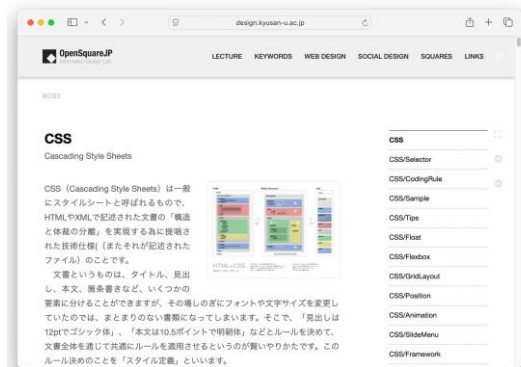
AIと人間の棲み分けを前提に、外発的動機（評価、報酬、承認など）による競争的な学びから、内発的動機（問題意識、好奇心など）にもとづくオープンかつ互恵的な学びへのシフトを行っています。

Tips 1

講義・演習の内容をWebサイトで公開

講義・演習とも、解説内容やサンプル、提出課題に関する情報をすべて担当教員のWebサイト上に公開し、学生がいつでも閲覧できるようにしています。また、私自身の書いた文章、プログラムのソースコード、図表、写真など、すべてに関して排他的な権利を主張せず、学生が自由に利用できるようにしています。

インターネットの登場以後、多くの情報が「オープンソース」として公開・共有されるようになりました。物質・エネルギーとは違って情報は本質的に「排他的所有」には馴染まないものとして位置付け、その互恵的共有の重要性を、自らの実践を通して伝えています。



Tips 2

学生の演習成果をWebサイト上に公開・共有

演習課題については、その目的・背景、制作の方法・プロセス、そして最終的な成果物まで、一連の学修課程をすべてWebサイト上に公開することをもって単位を認定しています。

その成果は、学科が設置された2016年以後、継続的に蓄積されており、学生は先輩や同期生の演習の成果を参考にしつつ、自身の取り組みを進化させています。

情報デザイン専攻という専攻の特性上、生成系AIを含むICTツールを積極的に活用して作業の効率化を図るとともに、Webでの情報発信に関する利点とリスクを体験的に学んでいます。



Tips 3

外発的動機から内発的動機へ

この数年のAIの進化を踏まえ、教育の目的を「能力開発」から「内発的動機の喚起」へとシフトさせました。試験の成績、資格取得、就職内定・・・従来の教育は、競争を伴う「パターン認知能力」の向上を目的としたものが大半でしたが、AIが実用レベルに達した現在、人間同士の能力競争はドングリの背比べ状態となっています。

2022年末以降、いわゆる従来型の「評価」を廃し、学生同士の競争を無化することで、AIが持たない問題意識や好奇心といった「内発的動機」の喚起に注力しています。近現代の「学校」の常識はすべて疑う必要がある・・・時代は大きな局面を迎えていると感じます。



演習科目における導入や評価の工夫

所属 地域共創学部観光学科
 氏名 藤原 なつみ 准教授
 主な担当科目 PBL D、PBL B、GFBの実践、GFBの展開・応用、GFBの基礎、食と文化

授業実践Point

「PBL D」の科目では、学生部厚生課と学生食堂の皆様にご協力いただき、学食の魅力発信や改善を考える「学食プロジェクト」に取り組みました。学生からは、「利用者側だけでなく、実際に運営している側の意見を参考に進めることができたのはとても良かった」などのコメントが寄せられました。

Tips 1

理論と実践をつなぐ導入

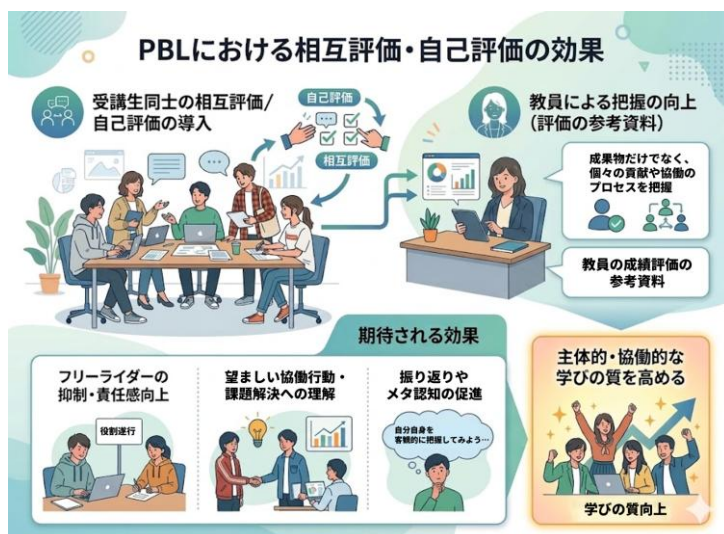
PBL科目や演習科目では、実践的な取り組みに先立ち、授業で扱うテーマに関する論文や雑誌記事などの輪読を行っています。先行研究や他事例への理解を深めることで、受講生に理論と実践の接続を意識づけています。学食プロジェクトでは、『**大学時報**』という雑誌の学生食堂の特集号（学生食堂の新たなステージ—時代のニーズに応える大学の取り組み—、大学時報= University current review 72.413 (2023)）などを輪読しました。社会的状況を理解し、課題の背景や構造を踏まえた問題設定、根拠に基づく提案を目指しました。



Tips 2

相互評価／自己評価によるプロセス可視化

PBL科目では受講生同士の相互評価／自己評価を導入し、教員が成績評価の参考資料としています。これにより、成果物だけでは見えにくい個々の貢献や協働のプロセスを把握しやすくなります。また、フリーライダーの抑制や役割遂行への責任感の向上が期待されるとともに、自己や他者を評価する過程を通じて、望ましい協働行動や課題解決のあり方への理解が深まり、学生の振り返りやメタ認知も促されます。結果として、PBLにおける主体的・協働的な学びの質を高める効果が期待されます。



Tips 3

協働経験から深める自己理解

PBL科目や演習科目における協働経験を通じて、受講生が自身の強みや志向、役割特性を振り返る機会を意識し、自己理解の深化を目指してほしいと伝えています。これにより、課題解決やチーム活動の中で自らがどのように貢献したかを具体的に捉えやすくなり、就職活動における自己PRや「学生時代に力を入れたこと」の言語化にもつながります。また、他者からの評価を通じて自己認識を補正し、学習経験をキャリア形成へ接続する効果も期待できます。



Speaking Self-Efficacy & Instant Feedback

所属 語学教育研究センター
 氏名 Joe Hardy 常勤講師
 主な担当科目 Listening & Speaking I-IV、Phonetics I-II、Four Skills A-B、Reading & Writing I-IV など

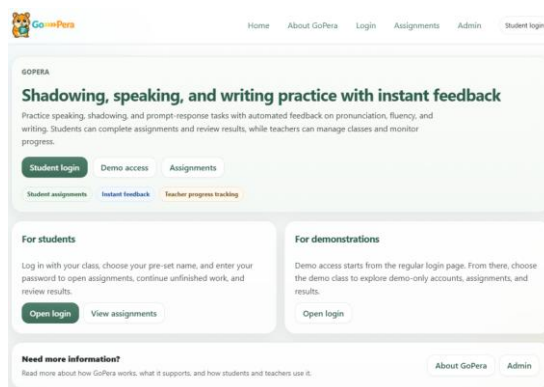
授業実践Point

学生が安心して英語でやり取りし、継続的に成長を実感できる授業づくりを重視しています。AIによる会話分析を活用した振り返り、目的のある課題達成型ペア活動、一貫した授業の流れと内容の変化を組み合わせ、発話量・参加意欲・自己改善の質を高めています。

Tips 1

Relevant Research: 会話分析AIの活用

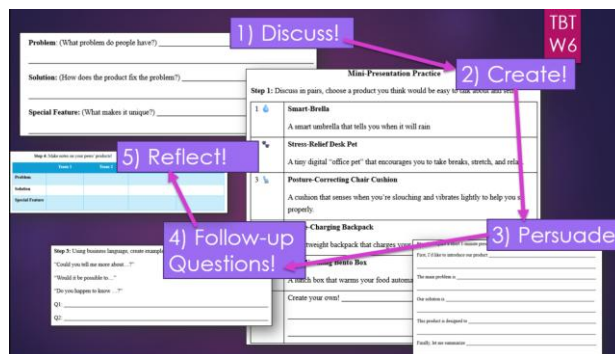
自作のWebサイト「Go-Pera」のスピーキングテスト分析機能を用い、学生同士の会話を多面的に振り返らせています。分析では、発話速度（words per minute）、語彙の複雑さ、会話の停滞箇所などを可視化し、学習者が自分の会話の傾向を客観的に把握できるようにしています。さらに、会話が途切れた場面では、どのようなフォローアップの質問や応答を加えればやり取りを継続できたかという具体例も提示しています。これにより、学生は課題を認識するだけでなく、改善の方向性を明確に理解できます。個別性の高いフィードバックを通して、振り返りの質、会話継続力、自信の向上を図っています。



Tips 2

Task-Based Teaching: 課題達成型ペア活動

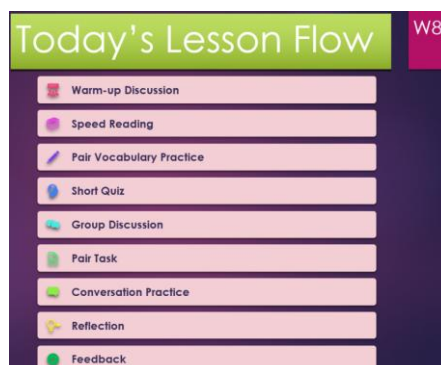
授業では、ペアで協力して一つの課題を完成させ、その内容について他の学生に英語で説明・提案する活動を継続的にを行っています。たとえば「今週的最優秀アイデア」を選ぶ場面では、各ペアが自分たちの案の良さを伝え、他の学生を説得することが求められます。そのため、単なる練習問題ではなく、目的をもって英語を使う必然性が生まれます。活動の過程では、相談、役割分担、理由づけ、要約、質問応答などが自然に含まれ、発話量の増加と相手を意識したやり取りの質の向上につながっています。最終的に投票という形で他者の評価を受けることで、学習への集中と達成感も高まりやすくなっています。



Tips 3

Classroom Environment: 安心感と変化の両立

学生の不安を軽減しながら授業への集中を維持するため、授業の基本的な流れは毎回できるだけ統一しています。導入、モデル確認、ペア練習、共有、振り返りという見通しのある構成にすることで、学生は安心して活動に参加しやすくなります。一方で、扱うテーマ、教材、ペアワークの形式、共有方法には変化を持たせ、授業が単調にならないよう工夫しています。進行の一貫性は心理的負担の軽減につながり、内容の新しさは関心を維持します。失敗を過度に恐れず発話できる、低圧的で参加しやすい学習環境づくりを重視しています。



自己調整学習理論に基づく 生成AI活用型フィードバックシステムを使用した英語授業

所属 語学教育研究センター
氏名 田中 早代 常勤講師
主な担当科目 Reading & Writing I～IV

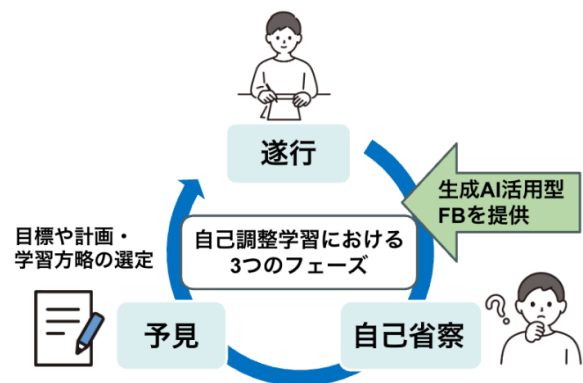
授業実践Point

①知識をアウトプットにつなげること、②学習行動をデータとして可視化し、習熟度に応じて個別最適化された支援をすることを重視しています。実践例の一つに、独自の生成AI活用型システムを使用したライティング活動があります。教員×AIの連携によって細やかな指導が可能となり、初めは数語しか書けなかった学生も、最終的には意見論述型エッセイを自力で書けるまでに成長します。

Tips 1

自己調整学習理論に基づいた授業設計

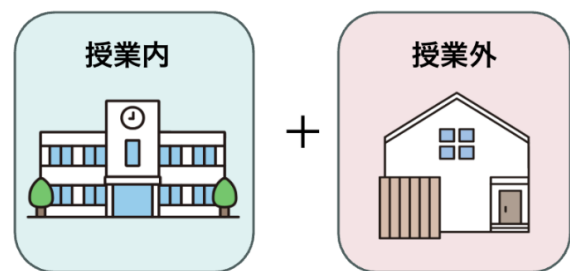
生成AIの発展に伴い、外国語学習にもその活用が進んでいます。大学の英語授業においても、学習者が生成AIに過度に依存することなく、「効果的に」学習に活用する能力を育成することが求められていると考えています。本授業では、学習において重要性が提唱されている自己調整学習理論 (Self-regulated Learning; SRL) に基づき、自律的に学習サイクルを回すための工夫を取り入れています。具体的には、SRLを組み込んだシステムを活用し、学習者が毎授業でのパフォーマンスを振り返り、課題を抽出した上で、次に向けた学習目標・方略を立てる仕組みを授業に組み込んでいます。



Tips 2

教員×生成AIによる個別最適化された学習支援

生成AI活用時代において、情報をクリティカルに捉え、精査した上で「自分の意見を持つ」ことが一層重要になると考えています。そのような力を育成するため、授業ではReadingに加え、題材に関連した意見論述文を書く活動を取り入れています。授業のために独自のフィードバック (FB) システムを設計し、プロンプトを改修しながら個別最適化されたFBを提供しています。学生はまず自力で紙に回答し、その後、スマートフォンでシステムのFBを受けながら推敲し、英作文を完成させます。学習履歴はログとしてシステムに記録され、教員はデータに基づき、必要に応じた個別の支援を提供します。



システムに蓄積された授業内・外の学習ログから、各学習者に必要な支援を分析・提供

Tips 3

授業100分を「チャレンジの場」とする

ネイティブではない「日本人英語教師」としての強みは、学習者と同じ目線に立つことができる点です。語彙の学習法や発音の練習法など、私自身の英語学習経験 (成功・失敗体験) を学生と共有し、授業設計にも活かしています。英語は実践が不可欠ですので、「授業ではできるだけたくさん英語を使おう。たくさん間違え、悔しさをバネにともに成長していこう!」と伝え、心理的障壁を取り除くようにしています。誤りを恐れない環境づくりは、オーストラリアの学校での英語教授経験から得た重要な教育指針の一つです。英作文を発表するプレゼンテーションも実施し、Speaking能力の向上にもつなげています。



学内外のICTサービスと授業アシスタントの活用

所属 理工学部情報科学科
 氏名 下川 俊彦 教授
 主な担当科目 情報リテラシー、プログラミング基礎I、プログラミング基礎II、クラウドプログラミング演習 など

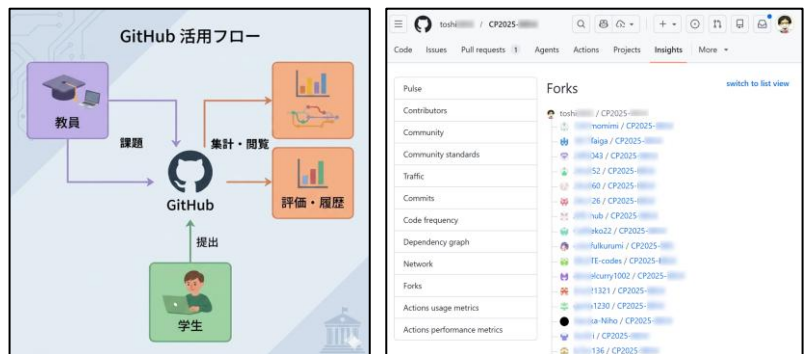
授業実践Point

演習系の講義を進めるにあたって、学内外で提供されている ICT 機能を活用しています。学内のサービスについては、[昨年度紹介](#)しましたので、今年度は学外のサービスを紹介します。また、TA/SAらの授業アシスタントが、演習を円滑に進めるにあたって重要な役割を果たしてくれています。

Tips 1

GitHubの活用

ソフトウェア開発系の演習講義において、演習課題の配布や、レポート提出に [GitHub](#) を活用しています。GitHub は、ソフトウェアのバージョン管理ツールのデファクトスタンダードです。GitHub を使うことで、卒業後も役に立つ実践的な技術が学生の身に付きます。また、教員としても、学生の演習結果の集計が容易になるだけでなく、バージョン管理履歴を閲覧することで、学生の演習の取組状況も把握することができます。



Tips 2

paiza.jp、AtCoderの活用

プログラミングの学習において、各学生の理解度に応じて、さまざまな課題に取り組むことは有意義です。しかし、その問題を我々教員が提供することは容易ではありません。そこで、既存のプログラミング学習系サービスである [paiza](#) を活用しています。また、競技プログラミングに取り組ませることによって、世界中のプログラマーと競うことでプログラミングに対するモチベーション向上につながっています。競技プログラミングのサイトとしては、問題の質の高さと日本語での出題という点から [AtCoder](#) を利用しています。

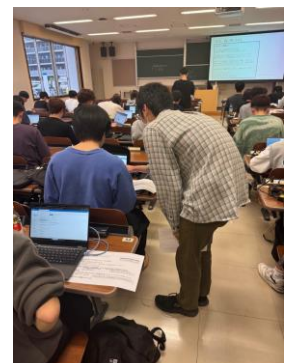


Tips 3

TA/SAによる演習補助

TA/SAについては、可能な限り最大数のTA/SAを配置しています。TA/SAには、講義時間中の小テストの採点、演習のチェック、質問への対応などを担当してもらっています。教員一人では、目が行き届かないところまで演習支援ができています。また、教員とは違った目線での質問への回答も評判が良いようです。

一方で、TA/SAにとっても、担当する講義内容の復習となっており好循環を生み出しています。今後は、TA/SAの人数拡大を期待したいです。



段階的な演習を通じて空間理解と表現力を育てる初年次設計教育

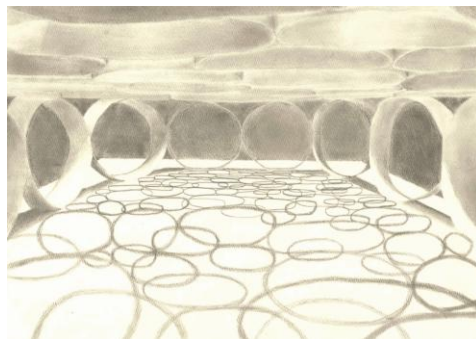
所属 建築都市工学部建築学科
 氏名 大庭 知子 准教授
 主な担当科目 建築設計製図Ⅰ、住宅計画、施設計画、地域ストック活用論、PBLプログラム

授業実践Point

建築設計製図Ⅰでは、初年次学生を対象に、空間を構想し理解し表現する基礎力の育成を目的としています。本授業では、①自由な空間の設計、②既存建築のトレースと模型製作、③CADによる図面作成という三段階の課題を設定し、発想から再現までを段階的に学ぶ構成としています。

Tips 1 身体スケールから始める空間設計の導入

自由な発想による空間設計を出発点とし、「折り紙」や「紙模型」を用いた制作を通じて、学生自身の身体スケールに基づく空間の創造と把握を促しています。初学者に対して、いきなり正解を求めるのではなく、手を動かしながら試行錯誤するプロセスを重視することで、空間に対する感覚的理解の醸成を図っています。まずは楽しみながらつくることに重点をおいています。

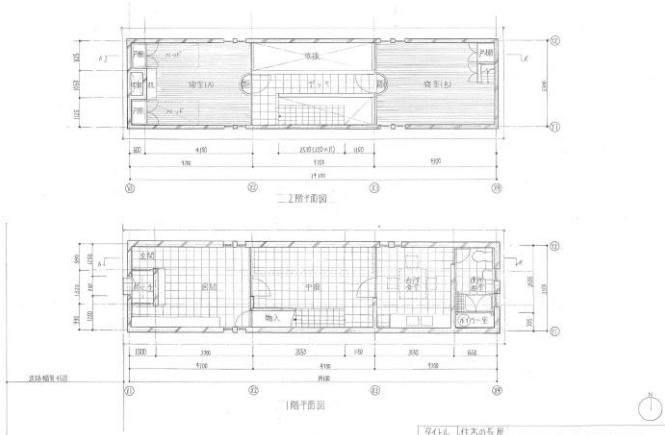


Tips 2 アナログとデジタルを往還する学習プロセス

手描きや模型制作による空間把握と、CADによる図面表現の双方を経験させることで、空間理解と表現力を多角的に育成しています。学生は同一の建築作品を異なる手法で扱うことで、空間の読み取りと表現の関係性を実感的に学ぶことができます。

Tips 3 優れた建築作品を用いた空間理解の深化

名作と言われる建築家・安藤忠雄氏の「住吉の長屋」を題材とすることで、初学者が質の高い空間構成に触れながら学習できるようにしています。図面のトレースや模型制作を通じて、スケール感や構成原理を具体的に理解するとともに、抽象的な空間概念を実体として捉える力の育成を図っています。



全体を見据えて設計された授業構成 —実務家教員とSAによる少人数制授業—

所属 建築都市工学部建築学科
氏名 矢作 昌生 教授
主な担当科目 建築設計製図Ⅰ～Ⅴ、応用建築設計製図、空間構成演習、建築デザイン

授業実践Point

建築設計製図は建築分野では根幹となる科目で1～3年生まで通して行われます。以前は学年毎に複数教員で担当していましたが、3年間を通して学ぶべきこと、身に付けるべき知識・技術を明確化し全体設計を行いました。ここでは必修科目としては最後になる建築設計製図Ⅴを紹介します。

Tips 1 役割を明確化したチームワーク

建築分野は意匠設計系・構造生産系・環境設備系の3分野に大きく分かれ、本学では専門分野の学びを深めることを目的に、3年生の前期から各分野の研究室に配属されます。一方で建築設計製図Ⅴは3年生の前期に担当されていることから、意匠設計系以外の2分野の学生にとってはモチベーションが上がらない状況でしたが、4～5名のグループに必ず3分野の学生が入るようにして、自分の分野については責任を持たせることにより各自の役割が明確になり、授業中は全員が真剣かつ積極的にチームワーク（共同設計）を行うようになりました。



Tips 2 実務家教員による実践的指導とSAのサポート

常勤2名、非常勤講師3名は全員、現役の建築家で建築設計の実務をしており、社会の実態を踏まえて実践的な指導を、少人数制の授業形式で行っています。設計事務所で使うCAD、BIM、CGというデジタル技術、製図・模型制作というアナログ技術、建築の歴史や文化を踏まえた建築のコンセプトワーク、SDGsを踏まえたサステナブルで環境負荷を低減した建築デザインなど、多義に渡る内容を3年間通して学んで行き、設計に意欲的な学生はその後のアドバンストの選択科目や卒業設計で更に学びを深めます。また全ての建築設計演習科目にSAが配置されているので、いつでも先輩に相談できる環境を整えています。



Tips 3 講義と実習のハイブリッド化とグループ発表

実習の間に必要な知識に関するショートレクチャー（2コマ中1コマを使った講義）を入れて、その時に必要な知識をその時に提供して、実践できるようにしています。例えば、設計の初期には「敷地の読み取り方、設計への応用例」についてレクチャーを受け、実際の敷地に行って実践し、概ね建物のボリュームが決まった段階では、「開口部のデザインの方法と実例」について講義を行っています。中間発表と最終発表は大教室で全員で行い、大人数の前で話すことを体験し、各ブース（1教員・20名前後の学生）でも、常に発表を行いながら「人に伝えるスキル」を身に付けます。



実践を通じた学びの実感と 将来意識の醸成



クリックすると
動画へ遷移します

所属 建築都市工学部住居・インテリア学科
氏名 近藤 岳志 講師
主な担当科目 実測・製図実習①、家具・プロダクト概論②、設計支援ソフト実習Ⅰ③、設計支援ソフト実習Ⅱ④ など

授業実践Point

木造住宅2階建ての一般図（平面図、立面図、断面図）などのトレース作業に加え、実際の空間を測り、図面として表現する実測と製図を組み合わせた実習を通じて、建築の基礎力を養うとともに、学生が主体的に手を動かしながら理解を深める授業を実践しています。また、資格取得や実務とのつながりを意識させることで、学習意欲の向上を図っています。

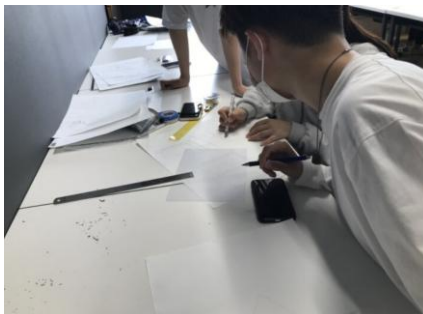
Tips 1 反復指導による技能定着

製図道具の使い方や線の引き方などの基礎的な技能について、繰り返し指導を行い、全員が一定水準に到達することを目標としています。特に平行定規の扱いや図面表現のルールについては、授業中に何度も確認しながら指導を行い、学生が自立して作図できる状態を目指しています。また、進捗に差が生じた場合には教員間で情報共有を行い、個別に対応する体制を整えています。



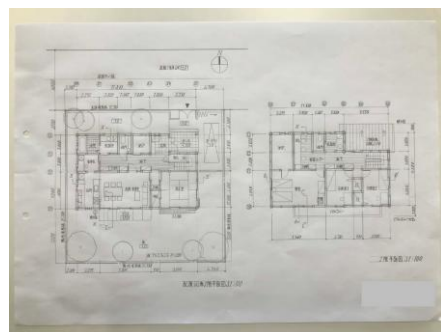
Tips 2 実測による空間理解

製図室や階段室など実際の空間を対象に、2～3人1組でスケッチと実測を行い、その情報をもとに図面化する課題を実施しています。単なる図面トレースではなく、実際の寸法や空間構成を自ら把握することで、図面と空間の関係を理解させることを目的としています。また、グループワークとすることで学生同士のコミュニケーションを促進し、学習の定着と人間関係の構築にも寄与しています。



Tips 3 実務との接続による動機づけ

授業内容が資格試験や将来の実務にどのようにつながるかを具体的に説明することで、学生の学習意欲を高めています。二級建築士試験や実務での図面作成との関係を示し、学びの目的を明確化しています。また、実務経験を持つ非常勤講師と連携し、建築やインテリアに関する実体験や最新事例を紹介することで、学生の興味関心を喚起しています。昨年度、履修生が2年次で二級建築士の合格を果たしています。



編集・発行

九州産業大学
大学改革推進本部教育企画推進室

 (092) 673-5513

 edu-office@ml.kyusan-u.ac.jp