

## 2024 年度アクティブ・ラーニング開発委員会活動報告書

アクティブ・ラーニング開発委員会は、以下の 2 つを活動の柱として取り組んできた。一つは、教育ミッション「アクティブ・ラーニングによる学修の実現」、もう一つは、研究ミッション「各科目に最適化したアクティブ・ラーニング法の開発と研修」である。具体的には、以下の 3 点を中心に活動を推進した：①アクティブ・ラーニング手法を取り入れた授業実践の紹介、②授業見学の実施、③学生の主体的な学びへの影響の検証。2024 年度は、学問分野や教育手法の多様性を生かし、これらの教育・研究活動を推進した。

各委員の研究タイトルとハイライト文は以下の通りである（敬称略、本人記述のまま掲載。以下、委員の氏名を五十音順に表記する）。

### 翁 瑞

「自習型オンライン学習における生徒の行動と成績の調査」

ハイライト文：「情報の科学」の学生を対象とし、自習型オンライン学習における生徒の行動と成績について調査を行いました。

### 川越 謙一

「6E 論理学と数学の基礎（数学的発想法）：回帰直線の理解と実装について」

ハイライト文：回帰直線は名前自体は知らなくても、地球温暖化の議論の際によく使われる世界の年平均気温偏差のデータを近似するような直線である。この世界の年平均気温偏差と同じ図を学生自ら作成することで、回帰直線の背景にある数学を身近に感じられるように工夫した。

### 工藤 充

「ESD（持続可能な開発のための教育）におけるアクティブラーニングの重要性の省察的検討」

ハイライト文：対話的・協働的なアクティビティを軸に構成・実施された ESD 科目において、アクティブ・ラーニングがいかに学生らの学びを促したのかについて、科目担当者の省察を通じて検討・確認した。

### 小林 恵美子

「授業内グループ活動における自己評価シートの分析」

ハイライト文：GS 異文化間コミュニケーションの授業内グループ活動では、自己評価シートの結果から、対面の方が Zoom の画面越しよりも積極的に質問出来ることが示された。これは、物理的にメンバーが目の前にいることがグループ活動において重要であることを示している。

### 芝口 翼

「食事記録アプリを活用した効果的な食生活・運動習慣の見直し」

ハイライト文：健康づくりや競技力向上のためには適切な食生活や運動習慣が不可欠である。食事の写真から画像解析で簡易に栄養バランスを可視化・管理できる食事記録アプリ「カロミル」を用いて、受講生が自身の食生活の現状と課題を評価し、自身の理想とする生活習慣・運動習慣を踏まえて改善策を探求する活動を通じて、

健康づくり／競技力向上に必要な科学的な理解の向上に取り組んだ。

### 藤間 崇

「シミュレーションを用いた物理学の効果的学習」

ハイライト文： 学生自身が試行錯誤することで答えを導くことのできる擬似的な実験を通じて、効果的に物理を理解する。

### 野中 雄大

「心拍数を通じた身体活動・スポーツの重要性の理解」

ハイライト文： 運動直後的心拍数を用いて消費エネルギー量を推定し、その結果を通じて運動の特性を考察させるとともに、身体活動やスポーツの重要性を科学的根拠に基づいて理解させるアクティブラーニングを実践した。

### 濱田 里羽

「学生のグループワークへの取り組みを促進する要因」

ハイライト文： GS 異文化間コミュニケーションの授業初回に受講生を対象としてグループワークに関するアンケートを行った。「グループワークは好きですか」の問いに、およそ 8 割の学生がグループワークを好む一方で、「グループワークは得意ですか」の問いに、得意とする傾向の学生は半数しかいなかった。グループワーク促進のための工夫について、「グループ構成」「アイスブレイク」「課題の難易度」「教員からの声かけ」「役割分担」「進行の仕方」「時間の構成」「話題の提示」から記述があった。これらを参考に授業内の活動を構成した。

### 松浦 義昭

「成果報告：大学でのアクティブラーニング」

ハイライト文： 本報告は、教育の現場における生成 AI に関する国内外の取組みを紹介するとともに教育における生成 AI の活用可能性について報告を行った。

### 三橋 了爾

「生成 AI ツールのアクティブラーニングの実践」

ハイライト文： 生成 AI は普及当初、ハルシネーションなどの問題が指摘されたが、近年は精度が向上し、社会での活用が前提となると予想される。本研究では、生成 AI のメリット・デメリットを実際に検証するため、アクティブラーニングの一環として講義内で生成 AI を活用した。

### ＜総括＞

2024 年度の特徴的な取り組みとして、以下の 3 点が挙げられる。

#### 1. テクノロジーとの融合

生成 AI、食事記録アプリ、シミュレーション学習などの最新技術を活用し、学生の探求心を喚起する授業デザインを試みた。

## 2. 学生の主体性を育む評価と支援

自己評価シートやアンケートを通じたフィードバックを収集し、学生が自身の理解や行動を振り返る機会を提供した。特に、グループ活動を促進する要因に関する調査は、学習環境改善に有益な知見をもたらした。

## 3. アクティブ・ラーニングの教育的意義の再確認

ESD、スポーツ・健康教育、数学的探究の授業など領域横断的な授業実践を通じて、アクティブ・ラーニングが知識習得だけでなく、価値観の形成や学習意欲の向上に有効であることを改めて確認した。更に、国内外のFD動向や生成AIの活用事例を共有し、教育環境の変化に対応する指導力の向上にも貢献した。

### <今後の活動方針>

2024年度の成果を踏まえ、今後は以下の方針に基づき、研究・教育活動を更に深化・拡充していく。

#### 1. テクノロジー活用の継続と評価

生成AIや学習支援ツールの授業内活用を継続し、その効果と課題を体系的に検証・共有する枠組みを構築する。

#### 2. 授業見学機会の拡充と共有

委員間の授業見学を活性化し、実践知の可視化と教育改善の相互支援を推進する。特に、授業実践の質向上と学びへの影響の検証を両立させる。

#### 3. FDとの連携強化と教育資源の共有

FD活動と緊密に連動し、教材や調査報告、授業デザインなどの教育資源を共有・発信し、学内全体の教育力向上を支える。

#### 4. 学びを可視化する評価手法の開発

自己評価やルーブリックの整備を進め、学生のメタ認知を促進する評価手法を開発し、学習成果の明確化を図る。

#### 5. 学際的・実践的視点からの新規テーマ開拓

ESD、健康・運動、科学リテラシーなど領域横断的テーマを積極的に取り組み、アクティブ・ラーニングの応用領域を拡大する。