

## 授業方法について独自に工夫していること 【創造科学系】

上記二つの授業では基本的な事項や情報などを記載したプリントを作成して配布するとともに、美術作品に関する内容が主体であるのでプロジェクターで画像を投影しながら説明を加えるようにしている。「美学概論」では1時間程度講義した後30分ほどで講義内容のまとめと質問を書く小レポートを毎回課し、授業に主体的に取り組めるように促すとともに、質問などコミュニケーションがとれるようにしている。「美術科内容論Ⅰ」では、授業期間に複数回小レポートを課し、授業内容がどの程度理解されているのかを測るとともに、積極的な授業への取り組みを促している。

講義形式にならないよう、演習や実験を交えた授業づくりを心掛けています。

- ・課題を課す理由を説明した
- ・早口という指摘があったので、丁寧にゆっくり話した
- ・合奏1については時間内に片づけまで終わるようにした
- ・個人レッスンになる管弦打1については、全員に丁寧に指導するように時間外まで授業を行った。それにより設定されている授業(90分)の約1.5倍の時間を要した。

授業の資料は初回開講時にすべてネット上に提示し、いつでも必要な資料をダウンロードできるようにしている。図版入りのノートを配布し、各自が作品同士の有機的な結びつきを探れるよう工夫している。

図解の資料をプリント配布している。  
授業後、学生からの相談にのり、集団の情意面について情報収集し、授業の予定を修正している。

合唱1は、指揮者を学生にし、自分たちでできる限り意見を出して曲作りをさせ、要所要所でアドバイスをし、最後はランチコンサートで発表、演奏会を開催した。  
声楽実習1、声楽1は、各々のレベルを考え、グループ分けをし、曲を選び、また、個々においてもそれぞれにあった指導をするように考えてレッスンを行った。

球技系は「ゲームが先生」という考えを採用し、ゲーム中心の授業展開を実施しました。学習者やプレイヤーが何を学ぶのかは、どのようなゲームづくりをしたかにかかっているが、学習指導要領及び解説等におけるゲーム教材を読んでもなかなかゲーム理解がしづらいと考えます。そこで、指導者としてゲームづくりができる力(教材開発力)を育むことができるよう、2つの工夫としています。

- ① 「まずゲームをやってみる・次にゲームをしながらカスタマイズする・最後に内容的視点と方法的視点に分けてゲームづくりの要点を整理する」という授業展開。
- ② 常に学んだことをアウトプットすること(振り返りもゲームで行う)。

スポーツ栄養学:なるべく最新の研究データを基に、講義を行った。アクティブラーニングを積極的に行った  
水泳:安全面に最新の注意をはらい、大学院生の協力も得て授業を行った。  
陸上:子どもを対象に行った実験結果の解説も交えた授業を行った。

課題をグループごとに分かれて取り組むようにし、作品制作について、お互いに意見交換をしながら進められるようにしている。

実技の内容となるため、どうしても一人でピアノを弾くことがメインになるが、その中で、グループで聴きあう、意見を交換し合う、一緒につくりあげる、ということを取り入れられるようにしている。

・手を動かすことで空間の特徴や問題点に意識を向けてもらう  
・モデルハウスの見学を通して、最新の技術や施工の工夫を認識を深める  
・規定の時間内でパワーポイントを使って発表することで、多くの情報の中から取捨選択をし、相手に伝えるスキルを修得する

音楽の教員になった時に必ず必要になる歌ですが、新入生の段階では今までの経験にかなりのばらつきがあるため、個々の経験に合わせて指導ができるように気を付けている。また、お互いにその指導を聞くことも学びになるため、お互いに聞きあっても飽きないよう、同じ曲のグループを作るなど工夫をしている。

器械運動における運動観察能力の素養を身に付けさせたいという意図から、自己や他者の「動き」について反省的動感分析をするための「運動観察記録」の記述を課している。  
しかし、この「運動観察記録」の指導には、多くの改善課題がある。

毎回、相手を変えて練習するように指導している。

①入学して最初の美術の授業のため同級生と親睦を深められるようにしている。  
②過去に制作された作品を冊子にして、参考になるようにしている。

これまで自分たちの概念になかった回答を導き出せるようなヒントを提示するようにしている。

学習指導要領、現行の学校現場の課題に応じた内容。ゲーム中心の授業、ゲームから課題発見・課題解決する授業。ICTを活用してゲーム課題を発見する授業をしております。

新しい体育の授業方法に倣ってゲーム中心の授業を展開した。その上で学生の気づき等を発表させ、全員で考えるようにした。

学生が教科書のどの部分を参照するべきかがわかるとともに、教科書中の図や式などを示しながら、板書を進めることができるように、プロジェクトで教科書をスキャンしたものをスクリーンに提示し、それを見ながら授業を進める形式としている。

センター試験までの学習観である取り組むべき課題に対する問いと答えが決まっている世界観から、世の中を生き抜くには課題を見付け、問いを立てていく世界観を体験してもらうこと。既成概念をどうやって揺さぶるか。

ゲームをベースに個々の技術の向上より、ゲームを楽しむための工夫(用具の選択、ルール作り等々)をグループでアイデアを出し合い実践することを主に授業を進めた。

学生の発言機会を多くしている。  
考えさせる機会を多くしている。

電気IIは必須科目であり、最低限理解習得してくれるように演習問題を多く取入れ、毎回の小テストにより、自宅学習を促した。  
電気実習は学生による調べ学習、学生同士の相談に委ね、教員の介入を極力避け、見守る姿勢に徹した。  
電子工学IIは学生とのキャッチボールを多く採用し、電気電子材料への興味を促した。

平成24年度から中学校において武道が必修化となっている。学習指導要領では柔道は、「相手の動きに応じた基本動作から、基本となる技を用いて、投げたり抑えたりすることなどの攻防を展開すること。」を「技能のねらい」としている。

本授業では、「基本動作」「受け身」「投げ技」「固め技」などの技術を反復練習することにより技能修得を図らせることを目指し、そして将来、それらの技能で自らが柔道授業で示範できるよう、また、特に安全面で「動作」→「けが」→「原因と指導法」も合わせて理解させ、けが無く、楽しい授業展開ができる資質を身につけさせるよう工夫した。

また、柔道の特性として伝統的な行動の仕方を守ること、健康や安全に気を配るとともに 礼に代表される伝統的な考え方などを重視し、その理解を促すことも心がけた。

音楽を可視化して、ICTを使いみんなで共有して音楽の内容や演奏法を考え、発表する形式をとっている

受講生が、毎回の授業における課題(project)に対して、グループで話し合いながら制作できるようにした。アクティブラーニングの一形態であるPBL(Project Based Learning)の授業形式で、毎回4つのプロジェクトを出し、そのうち3つはグループディスカッションにより制作方法を考えていく内容で、これにより得られた方法で絵画作品を描かせた。こうすることで《対話的・主体的》な表現活動ができるようにつとめた。また、授業は全て英語で行い、グループでの話し合いも英語で行わせた。これは、将来、受講生たちが小学校での外国語活動や英語の授業を担当する可能性が高いため、英語コミュニケーションの訓練として導入した。総合的に、知識・技能、表現力、主体性・協働性が身につくようにつとめた。

受講生一人一人が、絵画制作上、または絵画を指導する上で常々感じている疑問について、参考となる書籍や研究論文を読んだ上で、それでもまだ疑問が残る部分に対して、どのように調査すれば、その疑問についての解答が得られるか、筋道を立てて考えていく授業である。

毎回、受講生が授業時間外に各自が調べたことについて文章にまとめ、授業中に報告させた。また、調べ方そのものや、研究の進め方に対しての助言活動を行い、絵画作品を作ることや教えることについての新しい考え方や知識が身につくように工夫した

次回授業概要を、事前にSNSを使用し受講生全員に告知することにより、製作の手順、過程を把握する一助とする。