

○増田勝己 岸松静代 島田貢明 岡田瑞穂 谷洋子 (仁愛女短大・生活科学)

(目的) 18歳の年齢人口が減少し続けているため、各大学・短期大学では生き残りをかけた方策を模索している。なかでも組織の自己点検・評価、カリキュラムの改革、社会人入学制度やAO入試の拡充等が積極的に実施されてきている。しかしこれらの他に、授業形態を変えて学生の向学心を高め、質を向上させることも必要であるが、改善されていないのが現状である。最近ではディベートやインターンシップ等の導入、ファカルティ・デベロップメントの取り組みがなされているが、時間や経費がかかる等容易に実施しにくい状況にある。我々は授業に遊びを取り入れて向学心を高められないかと考え、発想法を用いて授業を組み立てることにより教育効果を得ることができたので報告する。

(方法) 発想法の中で短時間に効果が得られるNM発想法を用い、「授業を遊ぶ」というテーマで自由な発想をして提案されたうちの実施可能な4方法を用いて授業を行なった。実施したクラスと実施しないクラスで授業評価を調査し、資料を統計処理し検討した。

(結果) 実際に実施したのは①ミックスジャム加工競争②〇×クイズ③学生指導によるテーブルマナー実習④専攻の違う学生が教えあう交換授業の4方法であった。それぞれについて12項目の調査をした結果、④以外は「教員と学生のコミュニケーションが取れていた」という項目で有意の効果があつた。また②、③は学生の積極的な授業参加を促し、②はさらに違う2項目でも有意の効果があつた。その他に、教員では思いつかない学生視点の発想が提案され、この発想法をもとに授業を構築すれば、新しい授業展開の可能性が示唆された。