

## 進捗状況の概要

### アクティブ・ラーニングの推進

一部の学域・学類等の授業において以下の取組みを実施し、アクティブ・ラーニングを充実させるとともに、これらの取組みについての成果報告会及び SQUISH システム（後述）の説明会を開催し、全学への普及を図った。

- ・ クリッカーやプレゼンテーション、グループ学習等を授業に組み込むほか、反転授業の取組みとして、事前に作成したコンテンツを受講生に貸与したタブレット端末へ配信し、授業内でのディスカッションを充実させた。
- ・ 演習科目（実験系クラス）において、実験の実行や結果の分析に用いるソフトウェアがインストールされたタブレット PC を学生に貸与し、授業時間内外の学習環境の充実を図った。
- ・ 学習内容をもとに学生間で演習問題を作成する共同知識構築システム（SQUISH システム）を計 4 科目に導入し、実践的評価を行った。また、同システムについて、ユーザーインターフェイス向上のための改修を行った。
- ・ 専門科目を対象に知識の定着を目的とした完全修得型の反転授業を実施した（計 7 科目）。具体的には、学生にタブレット端末を貸与し、動画撮影用スタジオにおいて作成した事前学修用コンテンツを配信したほか、DVD 教材を貸し出し事前に視聴させることで、授業内での実習やグループワーク等の充実を図った。また、これらの取組みの評価を行うため、実施科目ごとにプレ・ポスト調査を実施したほか、学年ごとに縦断調査も行った。

上記の取組みに加えて、本学におけるアクティブ・ラーニングの導入状況を把握するため、すべての講義科目を対象とした調査を実施し（回答率 64.0%）、講義科目においても様々なアクティブ・ラーニング手法が取り入れられていることが確認された。

### ルーブリックの活用

知識修得以外の能力を成績評価に反映するため、1 年次必修科目である「初年次ゼミナール」の成績評価にルーブリックを活用し、翌年度に「初年次ゼミナール」を担当する教員に対しても、ルーブリックを用いた評価についての紹介を行った。また、全学の教員を対象に、ルーブリック作成・活用に関するワークショップを実施した。

### ラーニングコモンズにおける学習支援の充実

ラーニングコモンズに TA（コモンズ TA）を配置し、主に学域 1, 2 年次生を対象に学修支援と施設利用に関する助言、指導を行った。コモンズ TA は、文系・理系の研究科から計 14 名を募り、常時 1 名を配置した。各学期の終了時にミーティングを実施し、情報共有を図るとともに、コモンズ TA がこれまで以上に活用されるための方策を検討した。また、翌年度のコモンズ TA に対し研修を実施した。

### 学修成果の可視化と教育改善活動への活用

1 年次生、3 年次生、卒業予定者を対象とした学生調査を実施し（回答率はそれぞれ、86.1%、85.0%、88.2%）、その結果を全学委員会である教育改革専門委員会を通じて共有した。また、これまで実施してきた学生調査と各学類の教育目標とのすりあわせを行った上で、教育目標を達成するための方策について検討する目的で、学生調査結果の分析を行った。その結果のフィードバック、さらには各学類が抱える教育上の課題や学修成果の可視化に対するニーズ把握のため、学類別のヒアリングを実施した。さらに、学生ポートフォリオの成果報告会を実施し、学生による活用事例の紹介を行ったほか学生調査と学生ポートフォリオデータを組み合わせた分析結果についても報告した。

### AP 事業に関する情報発信

全国の大学関係者を対象に、AP 採択校である玉川大学および長崎大学とともに学修成果の可視化をテーマとしたフォーラムを開催し、AP 事業における成果や今後の課題について共有した。