

取組実績の概要（2 ページ以内）

本事業は、本学の「大学教育の質保証」をキーワードにした Tamagawa Vision2020 に基づき、アクティブ・ラーニングを授業で活用することにより、学生の主体的な学修時間の確保と習慣化、およびコンピテンシーの育成を目的としている。

本事業における実施取組は、1) アクティブ・ラーニング・ワークショップの開催、2) ルーブリック・ワークショップの開催、3) FDer 養成研修会の開催、4) アクティブ・ラーニングに関する教員アンケート調査、5) 学修成果に関する卒業生調査、6) ティーチング・ポートフォリオの導入、7) 日本語プロセスメントテストの実施、8) 学修支援の強化、9) 学修成果の確認と指導、10) シンポジウムの開催、11) アクティブ・ラーニング・ハンドブックの作成および公表、12) 外部評価等がある。

アクティブ・ラーニングの体系化を目指し、1)、4)、6)、8)、11) を、また、学修成果の可視化を目指し、2)、5)、7)、9) を実施した。さらに、それらを補完、また改善するために、3)、10)、12) を実施した。

アクティブ・ラーニングについては、教員に対してアクティブ・ラーニングの実施状況を毎年調査した。その上で、ワークショップとして求められるテーマを検討し、毎年3回程度のワークショップを開催した。さらに、積極的にアクティブ・ラーニングを取り入れている教員の取組をハンドブックとしてまとめ、公表することで教員への情報共有、かつ学生への情報提供とした。また、学生の主体的な学修を支援することを目的にラーニング・コモンズを開設、学修支援を専門とする教員を配置した。教室においても、アクティブ・ラーニングを取り入れやすい教室を増設し、アクティブ・ラーニングの活用を促進することができた。

学修成果の可視化については、ルーブリック指標による成績評価についての入門レベルのワークショップを毎年2回開催し、補助期間中に全専任教員が受講した。また、本学における学士力「授業を通して修得できる力」に沿ったコモン・ルーブリックを策定し、学生に当該科目で目指す目標を示すと同時に、4年間の大学での学修において目指す目標としても示した。教員はコモン・ルーブリックに沿って科目の到達目標を設定することにより成績評価においても活用することで、ルーブリック指標による成績評価を取り入れやすくした。さらに、担任教員が学生ポートフォリオを基にクラス全員と面談をすることで、学生個々の学修成果を把握するだけでなく、学修プロセスや能力に応じた指導を行うことができた。

以上の各取組を相互に関連させ、一体的に取り組むことによって、目標の達成を目指した。

目標値は多くが未達ではあるが、いずれも数値は向上しており、本学の改善は進んだと認識している。ただし、学生の授業外学修時間については、目標値を特に大きく下回る結果となった。しかしながら、複数の調査指標を確認すると、実績値より長い時間の授業外学修をしていることがわかった。例えば、学習態度として「授業時間外に他の学生と一緒に勉強したり、授業内容を話したりした」といった設問では86.6%の学生が「ひんばんにした」「ときどきした」と回答している。また、「授業課題のために図書館の資料を利用した」という設問では74.4%の学生が、「授業課題のために Web 上の情報を利用した」では92.9%の学生が「ひんばんにした」「ときどきした」と回答している。さらに、ユニバーシティ・スタンダード科目の授業外学修時間は1科目につき1~2時間（週当たり）という調査結果もあり、いずれも目標値を下回る結果ではあるが、より複眼的な分析が必要であったと考えている。

補助期間終了後の令和2年度以降にも、アクティブ・ラーニングの拡充、および学修成果の可視化の取組を予算確保の上、継続して進めていく。アクティブ・ラーニングの拡充については、シラバスに授業展開としてどのようにアクティブ・ラーニングを行うかという点の記載を一層強く求め、その活用を促進していく。また、令和元年度に作成した「アクティブ・ラーニング・ハンドブック」を定期的に更新し、新たな情報提供をHPにより行っていく。さらに、本事業の取組として養成した11名（内3名は取組以前）の本学 FDer との連携により、必要と思われるワークショップを開催し、学内外から新たな知見を提供していく。学修成果の可視化については、ルーブリック指標による成績評価をさらに促進していく。本学学士力に沿ったコモン・ルーブリックをもとに、各科目で目指すべきレベルを検討し、科目ごとのルーブリックが必要と考える。諸取組に必要な費用については経常予算化すると同時に、学内の競争的資金「学部等改革推進制度」などを活用し、一層の改革を進めていく。

【必須指標の達成度】

| | 平成 26 年度 (起点) | 令和元年度 | |
|-------------------------------|------------------|--------|--------|
| | | 目標 | 実績 |
| AL(※)を導入した授業科目数の割合 | 32.0% | 90.0% | 74.7% |
| AL(※)科目のうち、必修科目数の割合 | 10.8% | 33.0% | 16.3% |
| AL(※)を受講する学生の割合 | 93.4% | 90.0% | 93.4% |
| 学生 1 人当たり AL(※)科目受講数 | 5 科目 | 14 科目 | 4 科目 |
| AL(※)を行う専任教員数 | 40.9% | 97.0% | 75.5% |
| 学生 1 人当たりの AL(※)科目に関する授業外学修時間 | - | 20 時間 | - |
| 退学率 | 3.4% | 1.0% | 3.6% |
| プレースメントテストの実施率 | 96.7% | 100.0% | 99.2% |
| 授業満足度アンケートを実施している学生の割合 | 100.0% | 100.0% | 100.0% |
| 上記アンケートにおける授業満足度 | 35.7% | 90.0% | 49.1% |
| 学修到達度調査の実施率 | 100.0% | 100.0% | 100.0% |
| 学修行動調査の実施率 | 100.0% | 100.0% | 100.0% |
| 学生の授業外学修時間 | 4 時間 | 25 時間 | 4.2 時間 |
| 学生の主な就職先への調査 | 有 | 有 | 272 社 |

※ AL : アクティブ・ラーニング