

Seung Ho YOUN 准教授
観光学入門、リゾートマネジメント、ホスピタリティマネジメント

Tips まとめ

- ① 一度として同じ授業は行わず、常に改善を続ける
- ② 学生の「知識」×「興味」で授業のレベルを決める
- ③ グループワークのキーワードは「関係性」・「自立性」・「競争性」
- ④ スライドは写真や画像を多く使い、文字は最小限

Q 今まで授業をどのように改善されてきましたか

A 学生からの「授業評価」「授業での反応」を元に改善

2017年度までは私が一方的に学生に教える形でしたが、近年は模造紙やホワイトボードを活用し、積極的にグループワークを取り入れることで、学生が眠くなる隙を与えない授業へ改善しました。また授業評価で指摘される、スライドの文字の大きさ・授業のスピード・課題設定の曖昧さ、また対面授業では見えやすい生徒の「眠い」「つまらない」の表情を感じた部分への修正

のようにすれば学生の満足が得られるか」も考えます。教授が一方的に話す授業はとも楽ですが、それは学生の満足に貢献できたとは言えません。満足が得られる授業を創ることは大変ですが、学生の学業を支えられること、フィードバックを見ることで私自身のモチベーションもさらに上がります。

Q 普段のグループワークはどんな方法で実施していますか

A キーワードは「関係性・自主性・競争性」第二回目の講義から最後まで一貫して同グ

を毎セメスター行います。課題設定については、履修登録前に記載するシラバスとは別に初回授業で内容や課題を詳細に説明したシラバスを提示しています。それがあただけで、学生が履修するかどうか判断できませんし、後々質問されることも格段に少なくなります。

同じ授業でも本人にモチベーションがあるかないかでは、課題や成績に大きな違いが見られるため、いつも「学生が自らやる気を出せる状況をつくるにはどうしたらよいか」考えながら改善を行います。また学生を「教育サービスを受ける客」と捉え、「ど

ループで活動をするので、グループの間との関係性は、成績にも大きくかかわってきます。グループ名を決めたり、メンバーが貢献できる分野を考えて役割を設定したり、研究対象地域をグループ自身で選んだりなど、決定・選択の機会を多く与えることで関係性と自立性を向上させ、グループ活動でまとめたことは毎回クラスの前で発表する機会を設けることで他グループとの競争心を芽生えさせます。

グループ内で意見を共有し、それに基づいて体と頭を動かし協働する、そして他のグループと競争することでグループワーク

がより一層いいものになります。今年度はオンライン授業ですが、内容はほぼ変わらず、グループワークとその発表も zoom の機能を使って行っています。

Q 授業のレベルはどのように決定していますか

A 学生の関心を高めてから、授業レベルを上げていく

様々な学生がいる中で、内容が簡単すぎるとつまらないと思わせてしまうし、反対に難しすぎても学生に不安や負担を感じさせてしまいます。学生のレベルは「知識」

だけではなく、「興味」も重要な指標です。授業内容にあまり興味のない学生にも積極的に参加してもらうため、「日本人は飛行機に乗るとき、窓側を好むか、通路側を好むか」といった専門的知識がなくても楽しめるクイズを講義に織り交ぜています。その答えとなるデータをグループワークで分析するという流れをつくり理解することで、学生の観光に対する興味が増し、モチベーションの向上につながり、必然的に課題や成績にも良い効果が表れるという仕組みです。最初から知識がなかったとしても関心が高まれば、少し難しい内容でもつい

てきてくれるので、質の良い授業を展開できます。

Q クイズ以外に学生のモチベーションを高めるために行っていることは

A 実際のステークホルダーの方の前で発表する機会を

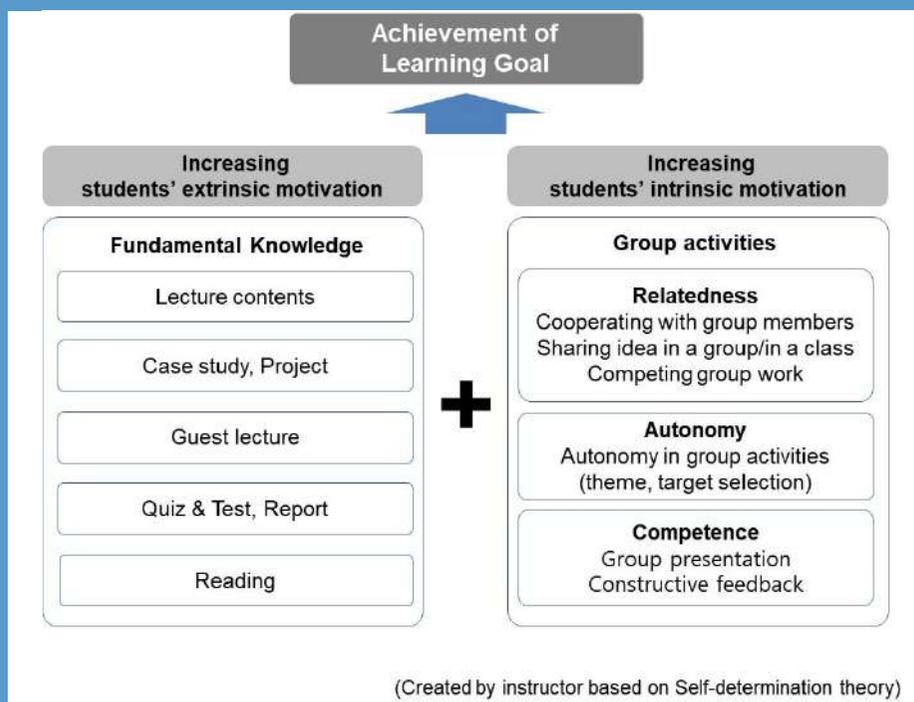
優秀な最終課題を提出したグループには実際に現場で働く観光業界の方の前で改善点や提案を発表してフィードバックをもらう機会を設けています。自分たちの調査や分析が実際のステークホルダーの方の目には

そう映るのか知ることができる貴重な機会なので、学生のモチベーションも上がると考えています。

Q 具体的に授業の改善はどのように

A 教室のどこにいても見える大きさと、速すぎないスピードで

文字の大きさは大講義室でも十分に見えるように最小でも 26pt でたいい 28pt で表記しています。また学生がノートを取るのに十分な時間が確保できるよう、反応を見ながらゆっくりと進めるようにしていま



す。95 分間 ×2 コマでだいたい 30 枚のスライドで説明を行っています。

Q 学生に講義内容をしっかり聴いてもらえるよう心がけていることは

A 「スライドには最小限の文字」、「頻繁なグループワーク」

スライドの文字は極力少なくし、写真や画像を多く用いたスライドで説明することによって、後々復習することが難しくなるため、授業の中でしっかりと教授の説明に耳を傾ける習慣が身につくと思います。また、

講義内容の実践としてグループワークを行うことで、自然に講義をしっかりと聴かなければならないという姿勢になると思います。このグループワークを頻繁に行うことで、ほとんどの授業を取りこぼさず理解できるといことです。

Q グループワークを積極的に取り入れる他の理由は

A 少ない知識でもいいので、確実に「身につく」こと
一度の講義でたくさんの知識を教えることもできますが、それでは、たいいの知

識を授業後には忘れてしまうでしょう。その点では、私は教える知識は多くないかもしれませんが、しっかりとその分析方法や考え方を理解でき、その後も忘れないようにグループワークや実践を通して学んでもらうことを意識しています。

Q 基本的な課題の量は

A 個人課題二つ、グループ課題二つ

個人課題は 1000 ~ 1500 字のレポートを二つ、グループ課題は 3000 字のレポートと発表を 10 分できる量の PPT の提出を求めています。場合によってはプラスαで

授業内課題を課すこともあるので決して少なくはないです。しかし、グループに求める提出物は、すべて授業内で行ったことを選択地域にあてはめたり分析したりしてまとめたものです。なので、授業をしっかりと聴いていればさほど時間のかかる課題ではありませんし、普段ならば実際にその地域に足を運んで調査を行うものなので、学生たちも楽しく課題をこなすことができていると思います。

Q 成績評価方法は

A グループ課題はクラス全員の評価を反

映・個人課題は補完的役割

グループ課題の評価は、最終プレゼンテーションに対するクラス全員の評価を TA さんに集計してもらったものとグループメンバーの相互評価をもとに行います。個人課題は二つありますが、グループワークがどうしてもうまくいかなかった生徒も公平に成績をつけることができるように、という意味合いもあります。

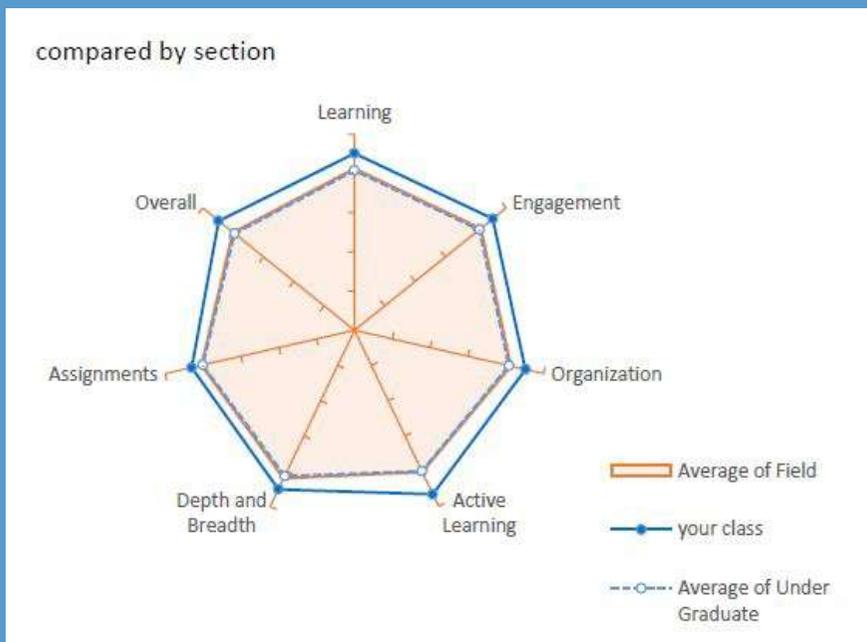
Q オンライン授業で学生に求めることはありますか

A ビデオオンとたくさんの意見や質問

先ほど言ったように、学生のみなさんの様子を確認して、授業をより良いものにしていきたいため、可能であればビデオオンしてもらえるとありがたいです。そして、意見や相談をもっとたくさん頂きたいと思っています。

オンライン授業のいいところは、質問や意見が言いやすいことです。対面授業では授業後にはすぐ誰もいなくなります。オンラインでは残って質問してくれる人が増えました。しかし、同じ学生しか発言してくれないことは多々あります。対面授業よりも発言しやすい環境であると思うので、

いつも「学生が自らやる気を出せる状況をつくるにはどうしたらよいか」考えながら改善を行います。



授業評価アンケート結果



もっと多くの学生の意見を聞きたいです。私にとって「課題はしっかり出すけれど他は全く反応がない」こと、これが一番悲しいです。教授によって違うとは思いますが、学生から質問をもらって面倒だから嫌だと思ふ先生はいらっしゃらないと思います。教授と学生である前に人と人との関係であるので、互いに交流しながら授業を進めていくことができれば理想的だと思います。

インタビューをした感想

インタビューをすることが初の経験で最初は緊張していたのですが、気さくにお話してくださり、学生と授業に対する熱心かつ真摯な姿勢が伝わってきて、緊張感もすぐに和らぎました。インタビューの質問に対しても、熟考し、ひとつひとつ丁寧に答えを返してくださいました。

私は一回生のときに先生の授業を取った経験があったためインタビュー内容がより深く理解できたように思います。たとえボーナスポイントがあっても、1人だと発言を躊躇することが多いですが、先生の授業では、基本単位が個人ではなくグループであるため「仲間と授業に参加している」という意識を持つことができ、授業を楽しんで受けることができているのだと感じます。学生たち自身がモチベーションを保つことができる環境づくりが計算されていて、非常に興味深かったです。

「Q」とは

APUで素晴らしい授業を行っている先生方はたくさんいらっしゃいますが、先生方が授業中にどのような工夫をしているのか知ることが出来れば、他の先生の授業改善にも役立つ。そのために、インタビューをして授業の工夫を教えてもらいたい、ということで始めた取り組みです。この記事は、授業の「Quality=質」を高める、質を高めるための「Question=問」に答える、授業改善の「Queue=列」をなす、など、色々な意味を込めて「Q」と名付けました。先生方の授業の質向上の「Quest」に役立てられると幸いです。

