

「授業改善のための学生アンケート」2024 年度前期 顕彰授業における工夫

2024 年度前期「授業改善のための学生アンケート」の顕彰授業における工夫をご紹介します。

【参考】 顕彰の対象となったアンケート項目は以下の 6 項目です。

- Q7 教員の説明はわかりやすかった。
- Q9 教科書や配布資料など、教材は適切だった。
- Q10 学生の質問や相談に対して、教員の対応は適切だった。
- Q14 この授業に主体的に取り組むことができた。
- Q15 この授業の内容に興味を持つことができた。
- Q16 この授業の内容を十分に習得できた。

< 少人数部門（履修者 6～19 名） >

「領域言葉」 土橋 久美子先生（人間総合学部初等教育学科准教授）

2024 金 4 前期

・「領域言葉」について

幼児教育・保育を学ぶ学生が履修する授業です。絵本や紙芝居、パネルシアター、ペープサートなどの児童文化財の特徴や活用方法を学び、演習（保育実践）を通して、保育者の役割などについても理解を深めます。保育の中で子どもたちと楽しむ教材を自ら作り出していく、学生の主体性が求められる授業です。

・授業の内容について

保育者目指す学生を育てる使命を担っている授業だと思っています。授業の取り組み態度や言語表現教材の課題提出期限など、他の科目よりも学生にとって厳しく大変?!な授業だと思っています。学生一人ひとりがその厳しさ、大変さに向き合い、演習を通して達成感や満足感を得ることが出来るよう、学生との対話を常に持つことを意識していました。紙芝居を演じる演習では、良かったところや課題点など学生同士お互いに意見を交換し合いました。ペープサートや牛乳パックの人形制作では、友達と一緒に取り組むことで多くの刺激が生まれ、制作意欲につながったと感じています。この授業の集大成といえる「なんでも BOX 実践発表」では、一人ひとり自分の名前を紹介する「なんでも BOX」を作成し、グループに分かれ発表を行いました。

・教材について

教科書は授業の進行に合ったものを使用し、教科書内に書き込みをしながら独自のテキ

ストとするように提案しています。授業内で使用したパワーポイントや授業資料は、必要に応じて manaba course に掲示し、各自で復習できるようにしました。

・おわりに

学生の感想です。

「毎週出る課題は大変で、週に領域言葉の課題を考えない日は無かったけれど、それを上回る達成感やシンプルに意味のあることをしている感じがあって、課題がどれも楽しかったです」

「私は前に出て発表したり話したりすることが緊張してしまい苦手だったのですが、自分が自信を持って堂々で行うことで見ている人からも評価してもらえることを学んだので、これからの実習や発表は堂々で行うようにしていきたい」

「この授業で学んだことは、今後の実習やボランティアなどで十分に活かして、自分の将来のビジョンを明確にしていきたい」

「授業を受けて、子どもに楽しく理解して伝えるにはどうしたら良いのかについて考えることができた」

幼児教育・保育における「領域言葉」のねらいの一つは、「言葉に対する感覚や言葉で表現する力を養う」です。この授業を通して、学生自身の言葉に対する感覚や表現する力がより一層磨かれることを期待しています。「想像、イメージする」これは、授業を進めるにあたって教員に必要なことだと思っています。これからも学生の取り組む姿を想像、イメージしながら、授業内容を検討し展開していきたいと思います。学生の授業への取り組み、主体性がこのような顕彰表彰につながり、心より感謝いたします。



< 多人数部門（履修者 20 名以上） >

「アニメーション制作 A」 やた みほ先生（人間総合学部児童文化学科准教授）

2024 火 5 前期

Q7: 「アニメーション制作 A」は手描きのアニメーションを扱っています。「ぱらぱらマンガ」と言えばお分かりになると思いますが、少しずつ形に変化をつけて描くことでキャラクターが動いて見える仕組みです。まずは 2 枚の動く絵を描き、2 枚の動きからストーリーを組み立て、セリフや音楽をつけて 1 本の作品として完成させます。少ない枚数でも物語性のあるアニメーションができたということで、達成感と自信が得られたのではないかと思います。

Q9: 「歩く」「走る」「鳥が飛ぶ」など、基本的な動きのコマ割りをプリントにし、作画のテ

クニックをつかんでもらってから、好きな動画を描いてもらいます。また、参考映像は作家性の高いアート作品を選んで上映しました。独特な絵のタッチだったり、音楽や声のつけ方に特徴があったり、テレビではあまり目にすることのない様々な手法の作品に触れることで表現の幅が広がったのではないかと考えています。

Q10: 作った動画データを各自のスマートフォンやタブレットから私のパソコンに送ってもらい、授業の最後に上映をします。アプリの使い方やデータの送信方法については、教室をまわって分からない方のフォローをしていきました。

Q14、Q15: アニメーションの課題は、アプリを使ってタブレットで描いてもらうものと、紙に手描きしてもらうものとあります。デジタルでもアナログでも、普段から絵を描いている方が多かったので、楽しんでもらえたのではないかと思います。

Q16: アニメーションをデジタルで作るのは初めてという方が多かったのですが、すぐにアプリを使いこなし、最後の自由課題では、ミュージックビデオや二次創作的なものなど個性豊かな作品がそろいました。

学生さんたちが上達しているのを感じることができ、毎回作品を見るのが楽しみでした。

私は被写体を動かしてはカメラで撮影をする「ストップモーションアニメーション＝コマ撮りアニメ」を専門としています。昨年度は一年間、ドローイングのアニメスクールに通って動画の勉強をしました。私自身アニメーターとしてまだまだ力不足なので、この授業を通して自分のスキルアップも目指したいと考えています。

