

大学等名：宇都宮大学

テーマ：テーマⅠ（アクティブ・ラーニング）・Ⅱ（学修成果の可視化）複合型

新たな地域社会の変革を担う「3C人材：主体的に挑戦し（Challenge）、自らを変え（Change）、社会に貢献（Contribution）する人材」の養成のため、知識の体系を自らの行動につなげ、現実社会で実践していくための態度・志向・感性とリテラシーで構成される能力「行動的知性」の着実な獲得の制度設計を行う。第一に能動的学修を促すアクティブ・ラーニングの深化と拡充、第二に既存科目に含まれる能動的学修の抽出・整理と高度化・体系化、第三にルーブリックに基づく行動的知性評価手法の確立、第四に既存の「到達目標明示型自己実現学修システム」との統合による多面的学修評価システムの開発を相乗的に実行し、宇都宮大学の学士課程教育の質的転換を図る。

I：アクティブ・ラーニングの深化と拡充

教員の教授能力・
資質の向上(実践型FD)

能動的学習空間ラーニングコモンズを活用した新たな教育法の確立

優良授業実践例の公開授業

ティップス集・授業設計マニュアルを含む「アクティブ・ラーニング・マニュアル」の作成



Ⅱ：アクティブ・ラーニングの体系化

既存科目に含まれる能動的学修を抽出し、高度化・体系化を図ると同時にカリキュラム上で明確化

能動的学習の抽出(アクティブ・ラーニングチャート)

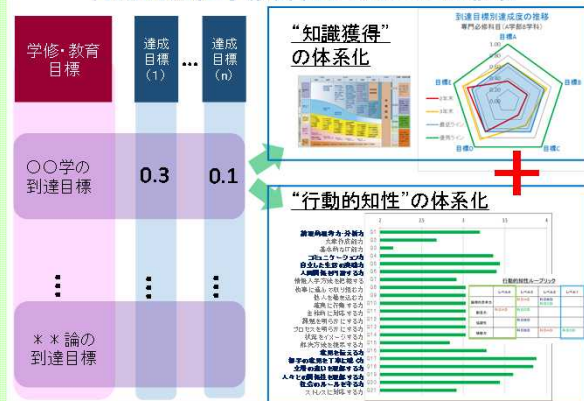
能動的学修技法	技法の概要	自己実現力・計画性	創造力・マネジメント力	論理的思考力・発想力	傾聴力・柔軟性	...
プレゼンテーション	プレゼンテーションは、特定の課題に対して学生が事前に調査したものをまとめて発表すること。発表の際は...		○		○	○
ディベート	ディベートは、特定課題に対して二手に分かれ、議論の立正と反論を行う対話型授業。課題の設定の際に留意すべき点は...	○		○		
フィールドワーク	テーマに対して現場となるフィールド(対象・場所)で行う現地体験型授業。多くの場合、学外の講師により...	○	○		○	
Project Based Learning	授業を通じて、一定の成果物を作り上げる過程での学びを重視した授業。グループごとの活動を伴い...		○	○	○	
Problem Based Learning	現実の課題を取り上げ、多方面からアプローチすることで、深い理解を伴った学習が期待される。課題の設定にあたっては...	○			○	○
ものづくり	Project Based Learningの一種。主に工学教育で先行して実施されてきた。ものづくり体験を通じて...		○	○	○	
...			○	○	○	○

行動的知性の獲得
—アクティブ・ナレッジ—

主体的に挑戦し(Challenge)
自らを変え(Change)
社会に貢献(Contribution)

3C人材の養成

行動的知性学修評価システムとの統合



既存の「到達目標明示型自己実現学修システム」との統合による多面的・総合的学修成果の認定

3C人材に必要な能力を行動的知性として指標化・ルーブリックに基づくパフォーマンス評価を導入

◎行動的知性獲得の面から体系化・可視化を実現

	修了時に獲得を目指す能力レベル	入学時の能力レベル		
	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1
自己実現力・計画性	卒業研究	専門教育	基礎教育	
創造力・マネジメント力	卒業研究	専門教育	基礎教育	
論理的思考力・発想力	卒業研究	専門教育	基礎教育	
傾聴力・柔軟性	卒業研究	専門教育	基礎教育	

Ⅳ：多面的学修評価システムの開発

Ⅲ：行動的知性ルーブリックの確立

	26年度	28年度(目標値)	30年度(目標値)
アクティブ・ラーニングを受講する学生の割合	43.2%	100%	100%
学生の授業外学修時間(週あたり)	7.69時間	20時間	28時間

・本事業の実施により、これまでの着実な知識の獲得に加え、現実社会で実践していく能力(行動的知性)を備えた人材の育成へ教育内容・手法の進展が図られる。
・学内が一体となった教育改革を進めることで、学長のリーダーシップの下での教学改革推進体制が整う。