

〈研究・調査報告〉

学生による評価を活かした持続可能な授業に関する研究 —メディアプロジェクト「韓流エンタテインメント実践」を中心に—

黄 仙 恵

【要旨】

本研究では、城西国際大学メディア学部メディア情報学科のメディアプロジェクト「韓流エンタテインメント実践」に焦点を当て、学生の評価から持続可能な授業の課題と改善点について論じる。「韓流エンタテインメント実践」は、2022年9月に設置した専門分野の領域複合メディアプロジェクトであり、2年間127名の学生が受講した。メディアプロジェクトの学習目標は、学生がプロジェクトにおける様々な問題を認識し、解決策を見出すことである。

本研究では、メディアプロジェクト「韓流エンタテインメント実践」に関連するドラマ、K-POP、映画、文化政策、SNS、ウェブトゥーン、eスポーツ、メタバース、プラットフォームなどの各分野で設計した授業について、評価アンケートを実施した。これを踏まえて、問題点を洗い出し、2022年度、2023年度、2年続き、学生の授業評価を新たな視点から見つめ、授業評価から授業デザインを探究する。これを通して、学際的なメディアプロジェクトのための持続可能な教育的アプローチと、教育と学習の改善に向けた取り組みについて議論する。

キーワード：韓流エンタテインメント実践、評価アンケート、授業デザイン、持続可能

1. はじめに

大学は様々な教授法が用いられている。文部科学省が定めた「大学設置基準」によれば、授業方法は、講義、演習、実験、実習、実技、またはこれらの組み合わせに分類されている。授業は教室外での授業も行うことができ、大学内の様々なメディアを活用することができると定められている¹。

上記の定義によれば、「講義＝教員主体型」、「演習、実験、実習、実技＝学生主体型」の2つの授業方法が考えられる。講義形式の授業は、教員は情報のコミュニケーターとして多くの学習事項を組み込むことができる反面、学生が授業に対して受け身になりやすく、学生からの質問や評価が伝わりにくいという欠点がある。つまり、教員の独りよがり、自己満足、自己中心的になり、学生の個性や理解度に適応することが混乱になる可能性がある。

本研究では、講義形式をとりつつも、学生の習熟度や理解に基づいた双方向性を確保するた

めの授業デザインを考案し、実装する。アンケートを通じて学生の評価を検証し、授業のあり方を明らかにする。そこから、学生による評価を活かした持続可能な授業に活用する。

2. 研究の背景と目的

2.1 研究の背景

本研究の取り組みのきっかけは、メディア学部メディア情報学科の映像芸能コースの学習特性にある。メディアの世界を8つの分野に分け、専門的な知識と技術を横断しながら学ぶ。8つの分野は、映像演出、映像技術、映像美術、アニメーション・CG、サウンド・音楽、ステージ、芸能、エンタテインメント・ビジネスであり、学生は自ら組み合わせながら学んでいく。それにより、コミュニケーション能力とグローバルな視野を身につけることが学習目標である(図1)。



図1 メディア学部メディア情報学科の映像芸能コースの8つの分野

出典：映像芸能コース履修ガイド2023

4年間で段階的な学習を目指し、1年生で基礎を学び、そこで学んだことを土台にし、2年生でより深く専門的な技術を磨いていく。3、4年はプロジェクト研究に基づいて、8つの分野で演習と実践を行い、その結果を作品や論文の形で反映する。

一方、上記のように、様々なカリキュラムを並行しながら、8つの分野に基づいた、特別な学習を設定する。従来の授業では得られない実践的な経験を提供するために、学生の興味・関心、専門性に合わせた、総合演習・制作演習・メディアプロジェクト、3つを設置する。そのうち、メディアプロジェクトは、専門的な知識を持って大学以外の活動に参加することができ、複数の演習を履修することも可能である。年度ごとに新しい科目が追加・変更され、2023年はドキュメンタリープロジェクト、フィルム技法、現場力養成講座、ラジオ番組制作、韓流

エンタテインメント実践の5科目が開講された。本研究の対象である「韓流エンタテインメント実践」はメディアプロジェクトの1つであり、2022年からは、全学年の学生を対象として授業を行っている。

「韓流エンタテインメント実践」では、従来のメディアプロジェクトの目的に従った、韓国コンテンツ産業のケーススタディ、エンタテインメント、ビジネススキーム、校外の経験、自主研究など、学習効果を高める授業デザインに疑問を呈し始めた。学んだ知識をどのように適用するのか、その効果を図れる授業デザインをどのように仕込むのか、それらを追求していくことが本研究の問いである。

2.2 研究の目的

本研究の目的は、学生の授業評価を新たな視点から検討し、授業評価による改善への動機づけを明らかにすることである。研究対象は、2022年度と2023年度に開講したメディアプロジェクト「韓流エンタテインメント実践」の講義を行い、アンケート調査に基づき、学習評価を分析する。そこから得られた結果によって、持続可能な授業を構築する要素と効果、新たな知見を明確にする。

3. 授業デザイン

本研究の対象であるメディアプロジェクト「韓流エンタテインメント実践」は、3つのデザインを考案し、授業に取り込む。講義形式の授業をとりつつも、学生が主体となる双方向性を確保することを目的とする（図2）。

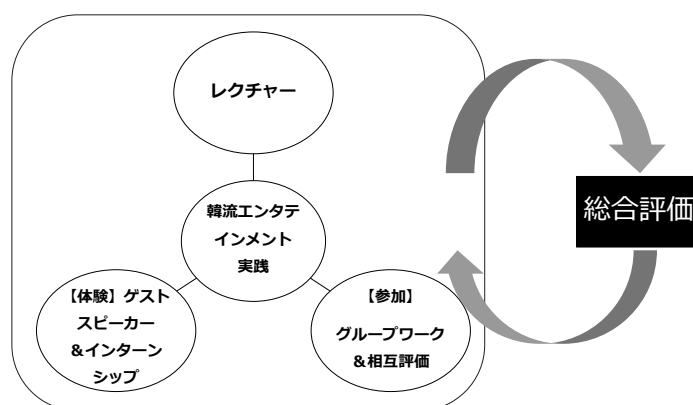


図2 授業デザイン（著者作成）

3.1 授業デザイン：【参加】グループワークと相互評価

学生に積極的に参加する機会を提供するために、事例分析のテーマを選択し、それぞれのグ

グループワークの結果を毎回授業で提示する。各々のテーマについては1回目の授業、オリエンテーションで説明を行い、学生は興味があるテーマを3つ選んで調査フォームに記入する。2022年度は、11個のテーマで、グループメンバーは各々8名、2023年度は9個のテーマで各々4～5名でチームを結成し、グループワークを行った²。履修学生が多いため、すべての学生が望むテーマにグループワークを行うことができなかった。

毎回グループワークでは、教員と学生の評価を導入する。発表グループメンバー以外の学生と教員はGoogle Forms（グーグルフォーム）の評価シートを使用し、8つの基準に基づいて評価する。評価基準は以下のとおりである（表1）。

表1 教員および学生の相互評価基準と内容（著者作成）

	基準	内容	評価
1	話の構成について	<ul style="list-style-type: none"> －順序よく内容が並べられていたか －理解しやすい流れになっていたか －概要提示や最後のまとめなどの工夫があったか 	チェックボックス式 1～5点
2	話の内容について	<ul style="list-style-type: none"> －内容が興味を持てるものであったのか －十分に調べられている感じがしたか －「なるほど」と思わせるような内容だったか 	チェックボックス式 1～5点
3	重要点の明確さについて	<ul style="list-style-type: none"> －重要点をゆっくり大きな声で繰り返し主張していたか －重要である事を喚起するコメントがあったか 	チェックボックス式 1～5点
4	間の取り方について	<ul style="list-style-type: none"> －学習者が内容を理解しやすいように、意味の切れ目で区切りがあったりして、ダラダラと話し続けていなかったか 	チェックボックス式 1～5点
5	発表の姿勢について	<ul style="list-style-type: none"> －顔の表情 －視線の向け方 －身振り・手振り 	チェックボックス式 1～5点
6	質疑応答について	<ul style="list-style-type: none"> －質問を正確に理解し、答えが的を射ていたか －応答は誠意を持ってやりとりが建設的だったか 	チェックボックス式 1～5点
7	良い点コメント	記述式	
8	改善点コメント	記述式	

上記のように、グループワークの相互評価基準は、プレゼンテーション手法に充てて内容（1～3番）、姿勢（4～5番）、応用（6～8番）、3つに分かれている。そこで、グループワークとプレゼンテーションのあり方を学べる機会を与え、学生を完全に学習に巻き込む環境を作り上げた。

3.2 授業デザイン：【体験】ゲストスピーカーによるリアル経験

2.1で述べたように、本研究の対象である「韓流エンタテインメント実践」では、メディアプロジェクトの特性を活かし、学校外の体験をどのように取り組んでいくのかが問われる。一方、多数の学生に効果的な体験学習とその効果をつくり出す方法を提示すべきである。要するに、学ぶ楽しみを提供し、エキサイティングに教え、エンタテインメントのリアル体験ができる学習環境づくりである。したがって、あらゆる分野の専門家、キーパーソンを招き、エン

タテインメント現場の現状と実践を探求する場を設けた。さらに学習効果を高めるため、学生自らレクチャーとグループワークで習得した知識に基づいて、疑問や問題意識を事前に伝え、それに答えるディスカッション形式で授業を進める（図3）。

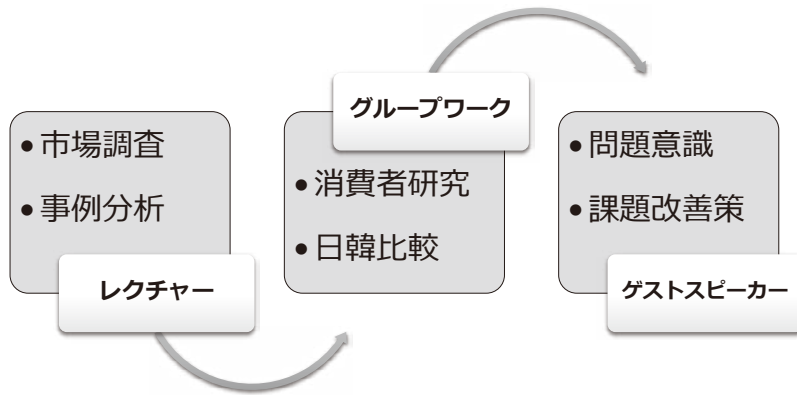


図3 フェーズによる学習内容（著者作成）

4. 調査対象と手法

本研究では、2022年度と2023年度のメディアプロジェクト「韓流エンタテインメント実践」を履修した127名の学生を対象にアンケート調査を実施する。それにより、学際的なメディアプロジェクトに対する持続可能な教育学的アプローチと、教育と学習の改善に向けた取り組みを分析する（表2）。

表2 総合評価アンケート調査内容（著者作成）

	テーマ	数	質問内容
1	努力レベル	1	コースに対する自分の頑張り度
2	学習効果	2	コース開始時におけるスキル／知識のレベル
		3	コース終了時におけるスキル／知識のレベル
		4	コースの修了に要するスキル／知識のレベル
		5	スキル／知識に対するコースの効果
3	講師のスキルと対応	6	講師の講義や実演は効果的だった
		7	プレゼンテーションはよく整理されていてわかりやすかった
		8	講師は生徒の興味・関心をかき立てた
		9	講師は授業時間を効果的に使った
		10	講師は質問に丁寧に対応してくれた
		11	採点は迅速に行われ、役に立つフィードバックが含まれていた

4	コースの内容	12	学習目標が明確に設定されていた
		13	コースの内容はよく整理、計画されていた
		14	コースの学習量は適切だった
		15	コースは生徒全員が十分に参加できる構成になっていた
		16	このコースのどのような点が特に役立ちましたか
		17	このコースのどのような点を改善した方がよいと思いますか
		18	このコースを選んだ理由は何か

5. 調査結果

本調査は、学生による授業評価を新たな観点で検討し、授業評価による改善への動機づけを明らかにするため、4つのテーマに沿って総合評価アンケート調査を行った。調査期間は、2023年1月17日から1月28日、2023年7月13日から7月27日、メディアプロジェクト「韓流エンタテインメント実践」を履修した127名を対象にアンケートを行った結果、総計111件の回答が得られ、回答率87.4%であった。アンケート調査は、ポータルサイトGoogleが提供するアンケートツール「Google Forms（グーグルフォーム）」を利用し、質問を作成したうえ、生成したURLをJIUポータル（クラスプロフィール→課題）に提示し、調査を行った。（1）努力レベル、（2）学習効果、（3）講師のスキルと対応、（4）コースの内容、4つに分けて全18問を作成した。

本調査では、アンケートにおける5段階評価、いわゆるリッカート尺度の活用方法を導入した。リッカート尺度とは、あらかじめ設定された明確な評価段階にしたがって、ある特定の事物や事象を判断させる方法である。リッカート尺度では、回答者にとって明確な事実を回答するものではないので、回答しづらい質問でもその程度や振れ幅を聴取することができる。それによってアンケートの深い考察が可能であり、多変量解析をかける場合にも有効な調査結果が期待できる。

本調査の全18問のうち、16問はリッカート尺度の5段階評価を活用し、2問は記述式で構成した。今回のアンケート実施対象は履修学生に限られ、授業デザインによる習熟度、理解度、授業参加度などの学習全般に関する効果は多方面で調査ができた。

回答者111名のうち、授業を選択した理由について関心・興味があったという回答が98名（88.3%）で最も多く、その次は学位取得のため、が10名（9.0%）、時間の都合がよかったという回答は3名（2.7%）を占めている（図4）。関心・興味があって履修を選んだという回答は、2022年度の86.7%に比べ、2023年度は91.7%で、関心度と期待感が高まっていくことが明らかである。また、自分の興味・関心、専門性に合った特性の学びを追求するメディアプロジェクトの設定目標に相応しい結果である。

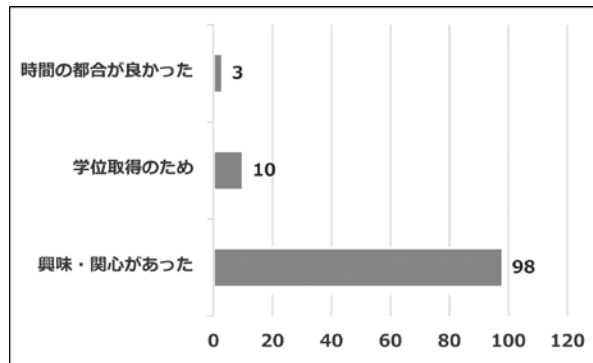


図4 授業を選んだ理由（著者作成）

5.1 努力レベルに関する調査結果

効果的な学習をつくりだすため、学習者のモチベーションを高めることが問われる。それに対して学生自らはどのように努力したのか、それに対して満足したのかについて検証する必要がある。授業への自分の頑張り度についての調査結果は、満足および非常に満足と答えた人は77名（69.4％）で、普通は31名（27.9％）、やや不満は3名（2.7％）と回答した（図5）。

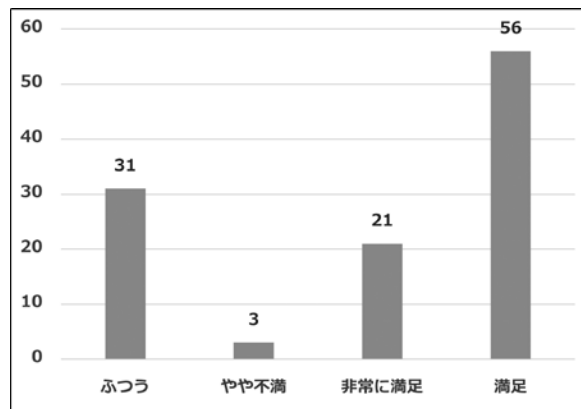


図5 授業に対する自分の頑張り度（著者作成）

全体の7割が自ら積極的に授業に取り組み、自主的に学習を行えたといえる一方、普通と答えた人をどのように引き付け、やる気にさせるのかという課題が残る。

5.2 学習効果に関する調査結果

学習効果に関しては、「開始時のスキル」→「終了時のスキル」→「修了に要するスキル」→「知識に対する効果」、4つに分けて調査を行った。それによれば、学習効果の変化を具体的に検証することができる。学習開始の知識のレベル、終えた後の知識のレベル、知識全体に対する満足度などの調査結果は、次のとおりである（図6）。

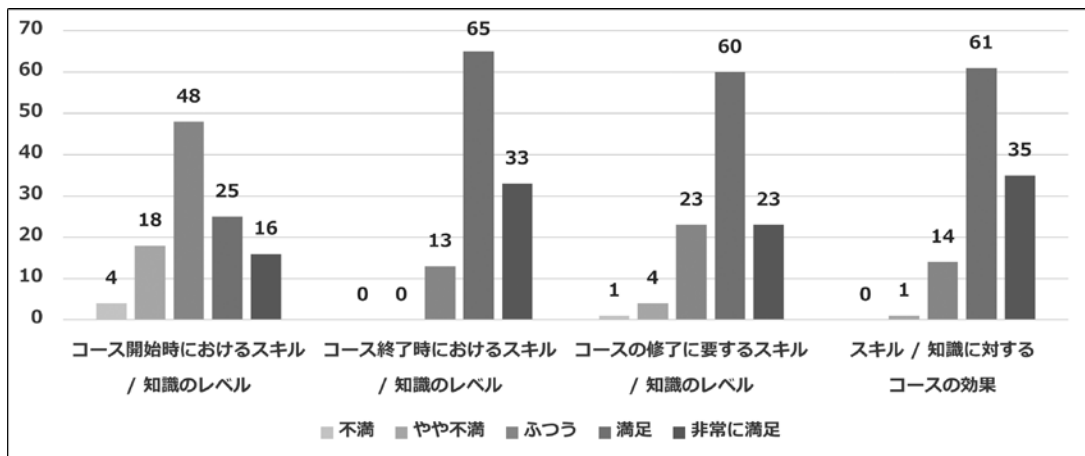


図 6 学習効果に関する知識レベルの変化（著者作成）

授業開始時と終了時の変化をみると、授業開始時にスキルや知識のレベルが普通と答えた人が48名（43.2%）だったが、授業終了時には13名（11.7%）で減少した。また、満足と回答した人は、開始時の25名（22.5%）に比べ、終了時は65名（58.6%）と36.1%に増加したことが明らかである。その結果は授業が知識に与える影響にも反映されていて、知識に対する満足・非常に満足と回答した者はそれぞれ61名（55.0%）、35名（31.5%）となっている。

また、修了に要するスキルと知識のレベルについては、満足・非常に満足と回答した人はそれぞれ60名（54.1%）、23名（20.7%）となり、全体的に学習効果があったと考えられる。

5.3 教員のスキルと対応に関する調査結果

図2の授業デザインと図3のフェーズによる学習効果で記述した、レクチャー、参加、体験、3つの要素と段階を踏まえて考案した授業デザインで、学生がどのように受け入れたかについて調査を行った。

第一、授業全体の構成についての調査は、主に講義・実演の効果、プレゼンテーションの視覚化、授業時間の仕分け、3つの側面から結果が得られた（図7）。教員の講義や実演の効果に対して全回答者111名のうち、110名（99.1%）が肯定的な回答をした。またプレゼンテーションの分かりやすさと授業時間の組み立てについて、各々109名（98.8%）と104名（99.4%）が評価をし、満足度が高かった。

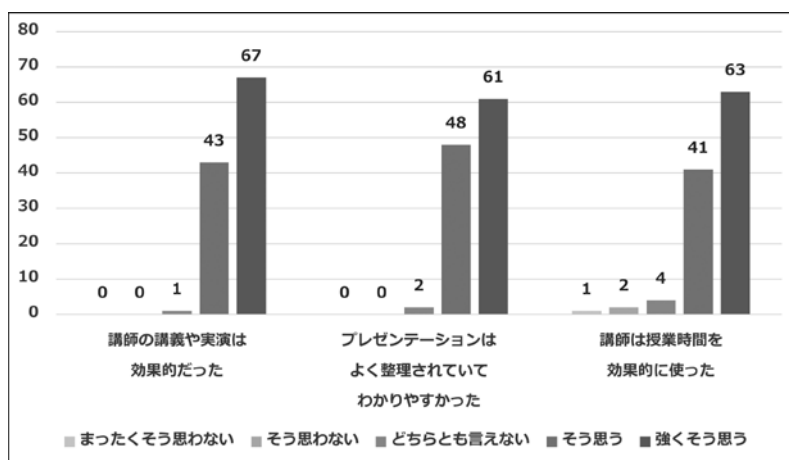


図7 授業全体の構成に関する評価（著者作成）

第二、授業を仕切る教員に関する調査では、学生とのコミュニケーションに基づき、学生の興味・関心の喚起、質問の対応、フィードバックの充実さについて調査した（図8）。

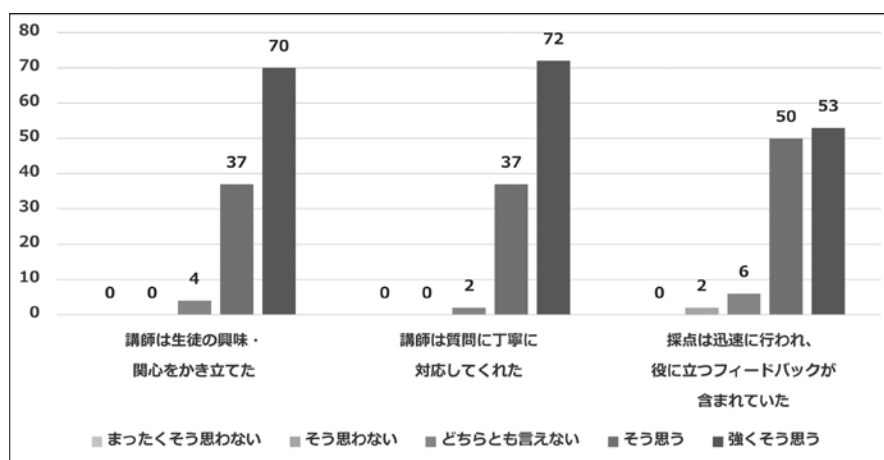


図8 生徒とのコミュニケーションに関する評価（著者作成）

教員は授業を構成するとき、学生とのコミュニケーションを非常に意識する。履修学生の数と授業内容によって様々な方法がある一方、教員と学生の相互関係を築くことは最も重要視される。本調査では、学生の興味・関心をかき立てたのか、質問に丁寧に対応してくれたのか、採点の迅速さと役に立つフィードバックが含まれていたのか、3つの質問について概ね肯定的な回答をした。学生の興味・関心をかき立てたと107名（99.4%）の回答者が、そう思う・強くそう思うと強く示している。また、質問に対する対応と採点の迅速さ・フィードバックについては、各々109名（93.7%）、103名（98.2%）の回答者が、そう思う・強くそう思うという調査結果であった。

5.4 授業内容に関する調査結果

メディアプロジェクト「韓流エンタテインメント実践」は、以下の到達目標を設定した。

- ・ 韓流とは何かについて知り、韓流エンタテインメントについて理解することができる。
- ・ 韓流エンタテインメントのビジネス現状と最新トレンドについて説明することができる。
- ・ 韓流エンタテインメントの現場など、フィールドワークを通じて実践的スキルを身につける。

上記の目標に応じて、13回の授業をデザインし、各回の事前学習と事後学習を通じて学習効果の向上を図る。目標達成に直結する授業内容について学生がどのように理解していたか、理解に伴う学習が徹底的に反映していたかなど、調査結果は以下のとおりである（図9）。

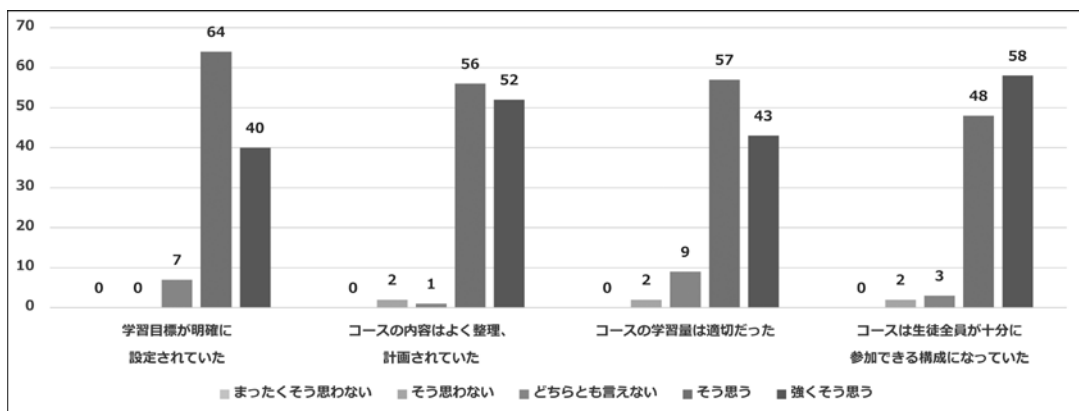


図9 授業内容に関する評価（著者作成）

学習目標の設定、内容の計画、学習量の適切さ、履修者の参加構成に対して、各々104名（93.7%）、108名（97.3%）、100名（90.1%）、106名（95.5%）の回答者が、そう思う・強くそう思う、と答えた。学生全員が十分に参加できる構成になったかという質問に対しては、そう思う、より、強くそう思う、と回答した人が多く、58名（52.3%）となり、他の3つの質問のなかで最も高い評価が得られた。

一方、どちらとも言えないと中立的尺度の答えは、学習量についての回答が最も多く、次に、学習目標の設定について、が多かった。本調査で導入したリッカート尺度は、段階数が奇数の場合は「どちらとも言えない」のような中立的尺度が必ず必要となる。授業内容に関する調査にはそれほど中立的回答が集中したとは言えないが、今後の授業デザインのため、追跡調査が課題として残る。

5.5 役に立つ点に関する調査結果

5. 調査結果で述べたように、本調査の全18問のうち、16問はリッカート尺度を導入し、残りの2問は記述式を導入した。記述式の2問のうち、「授業のどのような点が役立ったのか」

5.6 改善点に関する調査結果

役に立つ点に関する調査結果に続き、改善点について記述式の調査を行った。111名のうち、未記入、及び、ない、と答えた回答を除き、66人の回答が得られた（表3）。

105分の時間内にグループワークとレクチャーを同時に実施したが、時間や内容の配分については多くの意見があった。映像（作品）鑑賞、教員の経験、履修者同士の意見交換などの機会が少ないという指摘があり、授業進度が早く、学習量が覚えきれなかったという意見もあった。また、グループワークとゲストスピーカーを増やし、多くの実践の場を設けてほしいと回答があった。本調査の結果は、改善点を記述した一方で、コマ数の増加、学生レベルに応じた基礎知識と専門学習の調整、日韓エンタメ比較、ケーススタディなど、将来の授業に期待される意見が多く含まれた。

表3 授業の改善点に関する調査内容（著者作成）

数	改善点
1	もう少しコマ数を増やしてほしいと思いました。
2	授業時間を超えることがあり、授業後にバイトなどがあったので少し困りました。
3	生徒の私語が多かった。
4	受講者の授業の向き合い方にもよるとは思いますし、韓国のエンタメに興味があって受講している方が多いとは思いますが、ほぼ知らずに受講していた場合納得して学びに繋がらない（例えばK-POPがいかにグローバル展開しているかや、実際に韓国ドラマを見ていないとCMがなくPPLがあるというのを想像しにくい）と感じたので、授業時間で鑑賞の時間を取らずとも視聴／使用を促したりしても良いのではと感じました。
5	あと一回くらいゲストのお話を聞きたいと感じました。
6	授業内で映像などをもっと見る時間があればさらに理解できそうだなと感じました。
7	プレゼンテーションで1、2、3の希望で選択していない項目の担当になったので初めは少しやりにくく感じてしまいました。ですが、自分と少し関わりのある分野だったので途中からはプレゼンテーションの準備を楽しんでできました。
8	人数が多すぎたせいから少し授業中にうるさいのが気になりました。
9	パワーポイント
10	レポートにも記載しましたが、K-POPや映画・ドラマ、漫画など全てのコンテンツに置いて具体的な代表作の紹介を増やした方が良いと思いました。
11	日本の音楽市場についても触れて比較があった方がよいと感じた。
12	大きな問題ではありませんでしたが、話すことにちなんでスライドを作っている印象の方が強く、目次がなかったので集中力がないと講義が頭に入らないまま何の話をしているのかわからなくなる可能性もあるので、目次があれば入りやすいのではないかなと思いました。
13	プレゼンを準備する期間が少し短かったかなという印象がありました。 学年も様々でほとんどはじめての方だったので余計に負担やコミュニケーションが難しかったです。
14	量が多すぎて頭の整理が追いつかない時もあったので、ゆっくり整理する時間も欲しかったです。
15	もっと実践的に参加できる授業体系でもよいと感じました。
16	改善した方がよい点はほとんど見つかりませんが、授業内で動画を見る時が1番内容が理解しやすかったと感じたので、動画を利用する回数を増やすと興味を持つ人がもっと増えるのかなと思います。
17	自分自身、何も知らない状態での参加だったので、1限目は、もう少し基礎から始めていただけたら嬉しかったかもです。。わがままですいません。。

18	2を作ってもっと深く知れるようにして欲しいです。
19	生徒の発表がある日に先週の内容のまとめをするのではなく、その発表のテーマに沿った内容の講義をしてくれるとより理解が深まるのかなと感じました。
20	生徒が主導となって調べて発表するという形はとても良かったのですが、それに対して他の生徒の関心が低かったように感じました。
21	正直改善する点がないくらいタメになる楽しい授業でした。先生が質疑応答の時に、学生誰も質問が無かったり、答えないという時が何回かあったので、座っている列毎に強制的に質問をするや答えるなどした方が授業もスムーズに進み、更に参加型の授業になったと思いました。
22	人数が多いため、他の人との意見交流があまりできなかつたように感じます。韓国コンテンツに興味がある人が多いと思うので交流の時間もあると良いのではないかと思います。
23	私は何も韓国のアイドルやドラマといったエンタテインメントの知識がない状態で参加したので、私自身が事前に少しでも知識を入れて参加すればよかったのかなとも思いますが、基本的なことを細かく説明していただけたらより理解しながら授業に臨めたかなと感じました。今回は韓国アイドルに詳しい友達に色々聞きながら受けられたのが救いでした！
24	授業内プレゼンテーションの準備期間をもう少し長くしていただけると、さらに良いのではないかと感じました。
25	もっと実際に活躍しているスタッフの声を聞きたい、日本と比較してほしい。
26	私は、とても満足しているので、改善点などはありません。
27	かなり受講者が多かったので履修人数を減らしたり、分けた方が良かったと思いました。
28	グループワークが少なかった。
29	開講する曜日をS2とF2で実施して欲しいです。F1、F2で実施するとモチベーションが下がってしまい集中力が欠けてしまいます。少し間が開くことで気持ちを入れ替えて受けれると思います。
30	私はコンテンツの内容が少し難しいと感じる点もありましたが、写真や動画、学生の発表からも理解が深まったことで、新しい知識となって勉強になることの方が多かったです。
31	コースについての改善点は特にありませんが、先生のマイクが音割れしていたり音量が大きかったりして聞き取りづらかった部分があったので、もう少し整備して欲しかったです。
32	一つ言うならば、韓国のアナログゲームを実際にやることができなかつた点です。
33	外部から人が来てくださるときは普段そういった業界の人から話を聞く機会がないので105分ある講義を外部の方の話だけにしたいです。聞く時間が30分もなかつたりしたのでたくさん話が聞けたら良かったなと思いました。
34	少し難しいところがあった点
35	グループ発表についてなのですが、そのテーマを取り上げる前に発表することであらかじめ多少の知識を入れてから授業を受けることができるのも効果的だとは思っていますが、理解することが難しいテーマや知らないことが多いテーマ（特にSNSやメタバースなど）もあったため、先に授業内で全て説明されてから、最後に期末課題としてグループ発表に取り組んでもらい、どこまで理解できているかを評価するやり方もよかったのではないかと思います。ぜひご参考までに。
36	Google Formsのアンケートを再送されても受理されないことがあった。黄先生の問題ではないが、改善されると嬉しい。
37	全く韓国の文化について全くと言っていいほど知らない状態だったので、少し進度が早く、量が覚えきれなかつたです。基本をもう少し知ってからだともっと理解できたのかな、と思います。
38	発表の資料作成時間が短いのと、班によって期間の長さがちがうのが少し不平等だと感じた。
39	5限目なのが少し大変でした。
40	人数に対してプレゼンの発表時間が短いのが勿体ないと思いました。またプレゼンについて話し合いから発表まで1週間しかなく、連絡のやり取りや調べる時間が足りなかつたことです。
41	時間配分ができていないのではないかと思います。特別講師、ゲストからの質疑応答があるにもかかわらず、授業終了までギリギリともう少し特別ゲストからのお話が聞きたかつたです。時間配分の点だけ改善した方が良かったと思います。
42	時間配分です。

43	質問の仕方に正解があるのかなのか、明確ではないことが毎度気になっていました。正解があるのであれば、それを示すデータなどを見ながら確認したいなと思いました。
44	発表の時の Google Forms の QR コード量むのが早いなと思いました（手を挙げれば良いとは思いますが恥ずかしくてできませんごめんなさい）
45	発表はしないでほしいです。。
46	私が興味のない分野について興味を持つような話の内容であつたらよかった。
47	班発表の時に、知っている分野と知らない分野があつてやりやすさの差が出てしまっていたので、もう少しわかりやすい説明を一通りできたらやりやすいと思います。
48	生徒同士のコミュニケーションを取る授業をしても良かった。
49	学生が知りたいことを理解し、それに対して開講する。
50	インプットがたくさんできたがアウトプットして活用する内容も欲しいと思いました。
51	教科書に則ったレポート作成の際、項目についての自分の考えを書ける場所を設けてほしい。
52	少しだけ時間を押し、次の 4 限ギリギリになってしまったことがありました。
53	ミニテストなどを設けた方が知識が定着すると思います。
54	発表の場がとても多かったため生徒同士の質疑応答がよりできたら良かったなと思いました。
55	レポートの字数制限が多すぎる。書くことが重複する。
56	出席コード打刻の時間をもう少し長くした方がよいと思う。
57	授業を聞きたいのに周りの方々が話していて先生の話が聞けなかったのが残念だった。
58	時間配分
59	グループ発表はスキルを養う良い機会だと思いますが、授業でもっと準備する時間が欲しいと感じました。
60	知り合いで班を組めたら良かったかなと思いました。知らない人と交流する場としてはとても良い機会でした。
61	レポートの字数制限が高く、却って質が落ちてしまうと感じた。
62	韓国のエンタテインメントの仕組みなどがもっと知りたいと思いました。
63	全体的にとってもわかりやすくとても面白い授業でしたが、発表時間が長いグループが多かったため、その日の授業内に先生の説明が全て終わらず次回に持ち越す授業の日が何回かあったのが少し残念でした。
64	各班での発表の際に、私たちの班が 1 番最初だったのですが、どんどん後の班の発表を見ていると、わかりやすいなと思ったりしたので、もっとわかりやすく工夫してみると良かったのかなと思ったので、できれば、発表する前に少し参考にテーマが違う前回の班の方たちの資料を見てみたいなと思いました。
65	硬い内容で言葉の意味や根本的な部分がわからなくついていけない時があり、事前学習を勧めた方がよいと思う。
66	その日の授業資料を自分のパソコンで見ながら受けたかったのですが、ダウンロードが当日にできない形だったので、前日にアップロードしてほしいです！

6. おわりに

本研究では、メディアプロジェクト「韓流エンタテインメント実践」の履修学生を対象に、アンケート調査を実施し、それを通して学生評価を新たな観点で検討し、授業の改善への動機づけを検証した。

大学を取り巻く環境は変化し、それに基づいて学習効果を求める教える技術は非常に問われる。今回、研究調査から得られたことは、持続可能な授業に発展するためには、学生の学習意

欲をより引き出す、「仕組み」が必要である、という結論である。

教員主導の授業から学生主導への授業デザインに合わせて、学生全員が参加するグループワークとプレゼンテーションのあり方を授業で実践し、相互評価を通じて深く学習できるように仕掛けた。

新たにメディアプロジェクトの学習価値と学びの効果を高める結果につながったことは明らかである。また、学生は、ゲストスピーカーを招聘する際の、事前の自主調査とそれに応じるディスカッション形式は、外部講師の授業にとどまらず、学生主体の実験・実践の重要なポイントとなった。

その一方で、授業のデザインに関する新たな疑問や今後検討課題も明らかになった。

第一、学生の努力を高める最も効果的な方法は何か、それは授業前後の自主学習を充実させることで可能か。

第二、学生一人一人の知識レベルに合わせた授業を行うためには、どのような仕組みがあるのか、また履修制限（テストによる抽選、学年制限、人数制限など）の実施は解決策となるのか。

上記のような新たな問題と課題があるが、本調査を通じて、持続可能な授業は学生自ら積極的に巻き込む授業デザインを徹底的に作りだし、それを多様な手法で実践することが、教育学的アプローチの構築と教育・学習改善の取り組みの重要な要素だと結論付ける。

【注】

- 1 文部科学省「大学設置基準」<https://www.mext.go.jp/kaigisiryō/content/000152951.pdf>（参照2023-09-04）
- 2 2022年度はドラマ、K-POP、K-POPコミュニティ、映画、漫画、ウェブトゥーン、ゲーム、eスポーツ、動画配信プラットフォーム、SNS、メタバース、11個のテーマに設定した。2023年度はドラマ、K-POP、K-POPコミュニティ、映画、ウェブトゥーン、SNSマーケティング、eスポーツ、動画配信プラットフォーム、メタバース、9個のテーマに設定した。
- 3 スコアが高い単語を複数選び出し、その値に応じた大きさと図示するワードクラウド分析は、単語の色は品詞の種類で異なっており、青色が名詞、赤色が動詞、緑色が形容詞、灰色が感動詞を表す。

【参考文献】

1. 中野良哉（2007）「学生の授業評価に基づく授業改善の試み—講義型受動的学習型から能動的学習型への展開」『高知リハビリテーション学院紀要』第9巻9-16.
2. 佐藤浩章（2010）『大学教員のための授業方法とデザイン』玉川大学出版部.

3. 吉田新一郎 (2006) 『効果10倍の“教える”技術—授業から企業研修まで』 PHP新書.
4. 中野民夫 (2001) 『ワークショップ 新しい学びと創造の場』 岩波新書.
5. 中野民夫 (2003) 『ファシリテーション革命 参加型の場づくりの技法』 岩波アクティブ新書.
6. 佐藤郁哉 (2008) 『質的データ分析法 原理・方法・実践』 新曜社.
7. 太田裕子 (2019) 『はじめて「質的研究」を「書く」あなたへ—研究計画から論文作成まで—』 東京図書.