

授業評価アンケート

2023年度 前期

授業コード : 231174

授業科目名 : 神経障害系病学I(理学・作業)

履修者数 : 100名

担当教員名 : 津田 丈秀

回答者数 : 43名

学部 :	医療福祉	43	現代社会	0	経営法/総合政策	0	工/科学技術	0	
	無回答	0							
学科専攻 :	理学療法	38	作業療法	5	言語聴覚	0	視覚機能	0	
	看護	0	保健福祉	0	生活福祉	0	現代社会	0	
	経営法/総合政策	0	知能情報	0	建築環境	0	臨床工学	0	
	無回答	0							
学年 :	1年	0	2年	43	3年	0	4年	0	
								無回答	0

設問文	⑤	④	③	②	①	科目平均	大学平均																
A: 授業への取り組みについて																							
問1. 授業の欠席回数は何回でしたか ⑤0回 ④1~2回 ③3~4回 ②5~6回 ①7回以上	32	11	0	0	0	4.74	4.42																
問2. 授業の他に学習活動(予習・復習・課題・レポートなど)をしましたか	22	11	9	0	1	4.23	4.31																
問3. 授業を受講する前にシラバスを確認しましたか	22	11	7	1	2	4.16	4.33																
問4. 授業内容でわからないことを先生に質問しましたか	17	9	7	4	6	3.63	3.80																
B: 授業内容・方法・成果について																							
問5. 授業方法について、使われた方法すべてにチェックしてください(複数選択可)	<table border="1"> <tr> <td>対面授業</td> <td>43</td> <td>遠隔(meet)</td> <td>1</td> <td>遠隔(音声ファイル)</td> <td>0</td> <td>遠隔(動画ファイル)</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>遠隔(チャット)</td> <td>0</td> <td>遠隔(課題)</td> <td>0</td> <td>遠隔(テスト)</td> <td>0</td> <td>無回答</td> <td>0</td> </tr> </table>							対面授業	43	遠隔(meet)	1	遠隔(音声ファイル)	0	遠隔(動画ファイル)	0	遠隔(チャット)	0	遠隔(課題)	0	遠隔(テスト)	0	無回答	0
対面授業	43	遠隔(meet)	1	遠隔(音声ファイル)	0	遠隔(動画ファイル)	0																
遠隔(チャット)	0	遠隔(課題)	0	遠隔(テスト)	0	無回答	0																
問6. 授業は系統的に整理、準備されていましたか	24	16	2	1	0	4.47	4.58																
問7. 授業内容は理解しやすかったですか	21	15	6	1	0	4.30	4.38																
問8. 授業中に質問しやすい環境でしたか	21	5	8	6	3	3.81	4.07																
問9. 授業のスピードおよび学習量は適切だったでしょうか	21	15	6	1	0	4.30	4.40																
問10. シラバスまたは授業始めに掲示された到達目標は達成されましたか	23	10	9	1	0	4.28	4.40																
問11. 授業内容は興味深く、知的好奇心を触発されましたか	19	16	6	2	0	4.21	4.40																
C: 授業の全般的印象																							
問12. 教員の熱意を感じましたか	24	14	4	1	0	4.42	4.55																
問13. この授業で専門的な知識や技術、または豊かな教養が身につきましたか	20	17	5	1	0	4.30	4.48																
問14. 総合的に判断すると満足できる授業でしたか	22	15	5	1	0	4.35	4.47																

学生へのメッセージ

講義スタイルですが、学生の皆さんが授業内容について興味を持ち詳細なところまで理解できるスタイルにしたいと思っています。これまでの「教員説明型講義」は終わりにし、「学生参加型授業」になるよう「かじ」を切っていこうと思っています。そうすることで、講義資料に添付している「国家試験問題」もスラスラ解け、国家試験合格につながるようにと思っています。一方で、100分の講義は飽きが来るように思われ10分程度の「グット and ニューゲーム」等を行い気分転換を図り集中力をあげた上で講義を遂行することも考えています。堅苦しい講義から、楽しい講義へのシフトも必要かと思っています。講義を通して友達を作るのも同様に必要かと思っています。

