

授業評価アンケート

2023年度 前期

授業コード : 231312

授業科目名 : レクリエーション実技I(保健・社会・福祉)

履修者数 : 17名

担当教員名 : 森田 清美

回答者数 : 6名

学部 :	医療福祉 <input type="text" value="0"/>	現代社会 <input type="text" value="6"/>	経営法/総合政策 <input type="text" value="0"/>	工/科学技術 <input type="text" value="0"/>
	無回答 <input type="text" value="0"/>			
学科専攻 :	理学療法 <input type="text" value="0"/>	作業療法 <input type="text" value="0"/>	言語聴覚 <input type="text" value="0"/>	視覚機能 <input type="text" value="0"/>
	看護 <input type="text" value="0"/>	保健福祉 <input type="text" value="0"/>	生活福祉 <input type="text" value="0"/>	現代社会 <input type="text" value="6"/>
	経営法/総合政策 <input type="text" value="0"/>	知能情報 <input type="text" value="0"/>	建築環境 <input type="text" value="0"/>	臨床工学 <input type="text" value="0"/>
	無回答 <input type="text" value="0"/>			
学年 :	1年 <input type="text" value="0"/>	2年 <input type="text" value="6"/>	3年 <input type="text" value="0"/>	4年 <input type="text" value="0"/>
				無回答 <input type="text" value="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	4	2	0	0	0	4.67	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	5	0	1	0	0	4.67	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	4	2	0	0	0	4.67	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	5	0	1	0	0	4.67	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)							
	対面授業 <input type="text" value="6"/>	遠隔(meet) <input type="text" value="0"/>	遠隔(音声ファイル) <input type="text" value="0"/>	遠隔(動画ファイル) <input type="text" value="0"/>			
	遠隔(チャット) <input type="text" value="0"/>	遠隔(課題) <input type="text" value="0"/>	遠隔(テスト) <input type="text" value="0"/>	無回答 <input type="text" value="0"/>			
問6. 授業は系統的に整理、準備されていましたか	5	1	0	0	0	4.83	4.58
問7. 授業内容は理解しやすかったですか	4	2	0	0	0	4.67	4.38
問8. 授業中に質問しやすい環境でしたか	4	1	0	1	0	4.33	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	5	1	0	0	0	4.83	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	4	2	0	0	0	4.67	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	4	2	0	0	0	4.67	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	5	1	0	0	0	4.83	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	4	2	0	0	0	4.67	4.48
問14. 総合的に判断すると満足できる授業でしたか	5	1	0	0	0	4.83	4.47

学生へのメッセージ

遊びの創作や子どもたちとの直接的な支援学修が印象的であったことが述べられていました。レクリエーション実技はゲームの指導や企画運営、ニュースポーツの体験をとおして、いかに参加者の人に「楽しむ」ことを通じて心身が元気になってもらうための技術を学びます。レクリエーション理論で知識を修得し、実技では実践的な学びを重視しています。学生自身が「楽しむ」とことと主体的に学ぶ態度がとて必要になってきます。この授業の実践を今後に生かして欲しいと思います。

