

ICT活用事例に関する調査集計

(学科長向け 結果)

デジタルハリウッド株式会社

目次

1. 学科長を対象とした調査集計 概要
2. 専門学校教育におけるICT活用の実態把握と課題抽出
3. 各設問の回答結果

1. 学科長を対象とした調査集計 概要

■ 学科長を対象とした調査集計 概要

【目的】

専門学校教育におけるICT活用の実態把握および課題抽出のために本調査を実施した。

【対象】

全専研加盟校の全学科の学科長を対象とした調査

【調査方法】

調査票ダウンロード型調査

※調査依頼メールから調査票をダウンロードし回答、メール提出

【実施期間】

平成30年8月28日～9月10日

【アンケート回収数】

467名（全専研加盟校の全学科長数554名となり、回収率は84.2%となる）

2. 専門学校教育におけるICT活用の実態把握と課題抽出

実態と課題の要旨

技術・技能習得の実習系授業において、復習予習といった自学自習向けICT活用が主流ではある。

ただし、それ以上にレポートその他情報やり取りといった学生・教員間のコミュニケーションツールであることが多い様子である。

教材・コンテンツの作成は、大半が教員の工数が充てられているのが実情であり、効果測定の仕組みが不足しているケースが多い。

ICTの中でも動画教材が導入されているケースは少数派であり、今後導入の阻害要因が解消されるならば、特に学生の学習意欲・効果向上のために、動画教材を活用したい。

■技術・技能習得を目的とした実習系授業でのICT活用目的の上位4つは以下の通り

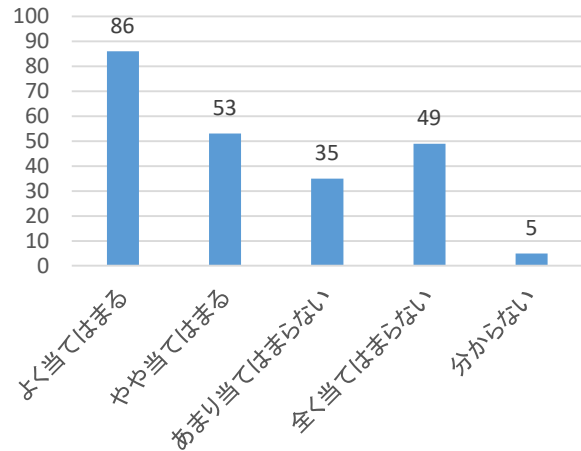
(1位) 『レポートなどの提出』（「よく当てはまる」回答数86、全体の約38%）

(2位) 『学務情報の伝達』（「よく当てはまる」回答数85、全体の約40%※未回答分を分母に入れていないため）

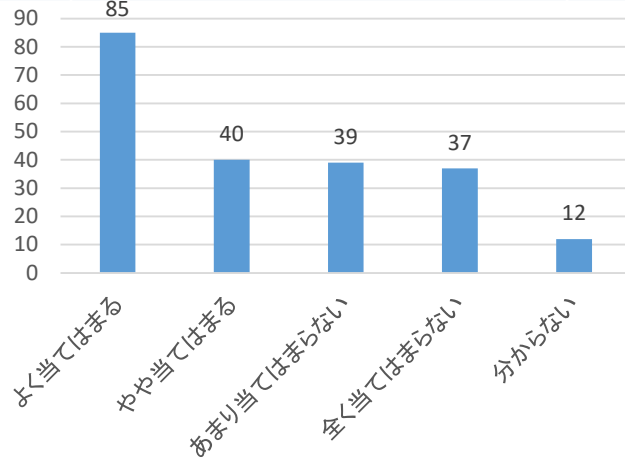
『学生・教員間のコミュニケーション』（「よく当てはまる」回答数85、全体の約37%）

(4位) 『自学自習』（「よく当てはまる」回答数74、全体の約33%）

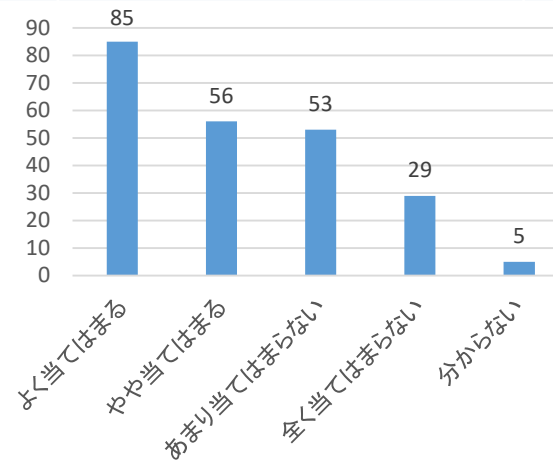
No.	具体的な狙い	
(13)	レポートなどの提出	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	86
2	やや当てはまる	53
3	あまり当てはまらない	35
4	全く当てはまらない	49
5	分からない	5



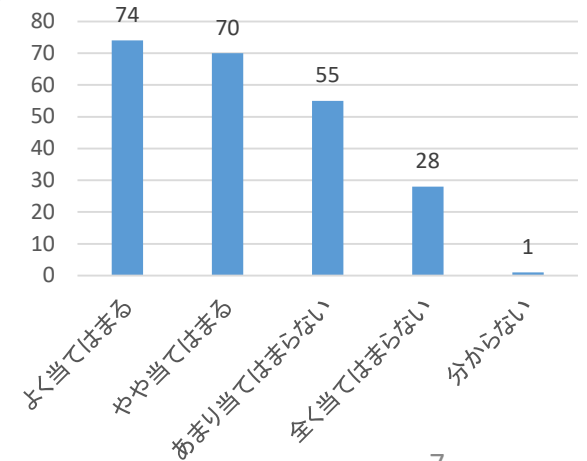
No.	具体的な狙い	
(1)	学務情報の伝達	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	85
2	やや当てはまる	40
3	あまり当てはまらない	39
4	全く当てはまらない	37
5	分からない	12



No.	具体的な狙い	
(7)	学生・教員間のコミュニケーション	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	85
2	やや当てはまる	56
3	あまり当てはまらない	53
4	全く当てはまらない	29
5	分からない	5



No.	具体的な狙い	
(4)	自学自習	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	74
2	やや当てはまる	70
3	あまり当てはまらない	55
4	全く当てはまらない	28
5	分からない	1



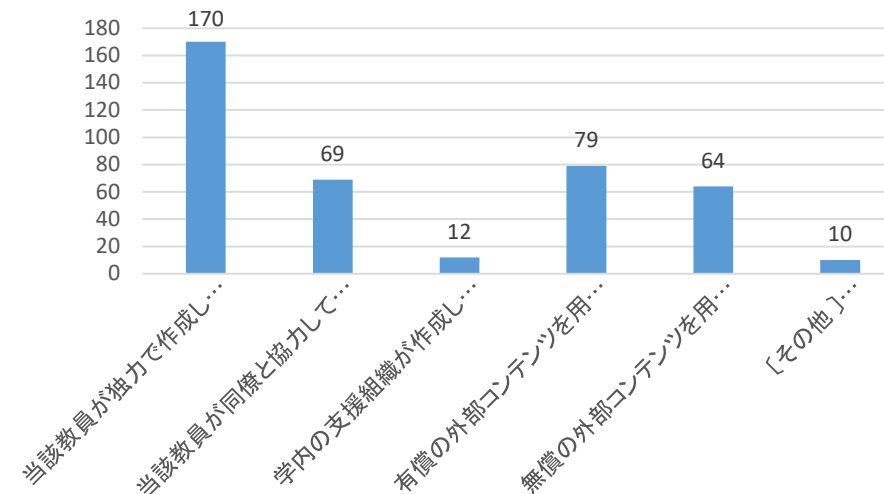
■ 技術・技能習得を目的とした実習系授業でのICT活用目的 (定性的なコメント例)

- 板書時間の削減、授業資料の蓄積。
- 現在の業界において必須である。データのやり取りが容易。紙の使用減。連絡事項の明文化による把握漏れの減少。
- 学生の学びたい時間に活用ができる。学生の学びの進捗が把握できる。
- 課題や素材の配布の利便性。情報の共有が容易でテーマに沿ったディスカッションやプレゼンテーションが効果的に行える。また、タブレット等で作品を持ち運べることから就職活動で動画や音声つき作品のプレゼンも可能となった。
- 視覚的効果により理解しやすい、手軽に作成できる。
- 実習授業の中でデモンストレーション等で細かいところが確認できないときに再度確認することが出来、さらに学生が個人で復習等に使用でき、技術レベルを向上させることが出来る
- 今年度より積極的に取り組み始めたが、普段は消極的な学生も積極的に回答するようになったり、集中して学習に取り組むようになった。
- 学生に対して便利な学習環境を提供できる、学生のモチベーション向上による教育効果の向上。
- わからないことをすぐ調べて解決することが出来るため授業の理解が深まる。調べて解決するまでの時間が短縮されるため授業の効率化が図れる。
- 情報が残るので、振り返ってのアクセスが可能。授業時間外の直接会えない状況でも質問や提出が可能。提出→チェック、コメントのスピード感。社会に出てからすぐに使いこなせるようになるための練習。

■教材やコンテンツの作成は、全体の約60%が「教員の独力作成」か「同僚教員との合作」である (回答数239/404)

教務責任者アンケート結果からも明らかなように、『予算不足』という阻害要因が大きいために、教員自作がマジョリティであると思われる

No.	選択肢	回答数
1	当該教員が独力で作成している	170
2	当該教員が同僚と協力して作成している	69
3	学内の支援組織が作成している	12
4	有償の外部コンテンツを用いている	79
5	無償の外部コンテンツを用いている	64
6	〔その他〕 卒業制作という科目の特性で毎年制作物が変わります。 よって特別な教材というものは作成しておりません。 医療系スポーツ系の文献、論文、現場での症例を利用。 市販の教科書を使用。	10



■教材やコンテンツ作成は、「教員の独力作成」か「同僚教員との合作」に大きく依存 (定性的なコメント例)

- 一部の教員については、Googleドキュメントやスライドなどによる資料作成が少し負担と感じている。非常勤講師がSlackなど情報交換ツールの利用方法に慣れておらず、習得時間がかかっている。
- 学生間通信のハード提供について。現在は私物の通信末端も使用している。
- 純粹にICTによる自己学習による学習効果が計りにくい。
- システム開発、更新の人的コスト。コンテンツの初期作成、更新の人的コスト。
- 動画アプリ使用は、技術指導のための効果的な指導が期待できる。
- パターン化された内容は良いが、応用発展する場合は検討必要。撮影方向によってはわかりにくいので、撮影の方向を同時に複数にする必要がある。

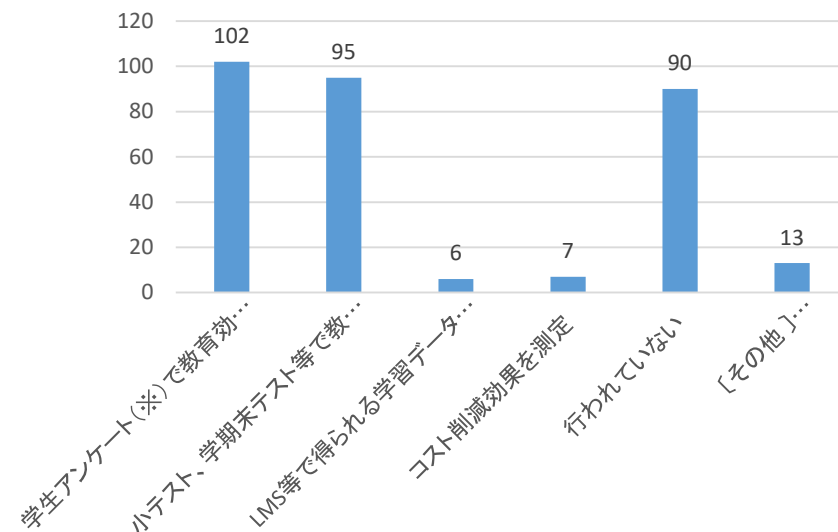
■ICT活用教育の効果測定が行われていないケースが、全体の約29%ある

(回答数90/313)

一方で、ほぼ同率（約30%強）で、『学生アンケート』（回答数102/313）や『テスト』（回答数95/313）で効果測定されているケースもある

No.	選択肢	回答数
1	学生アンケート（※）で教育効果を測定	102
2	小テスト、学期末テスト等で教育効果を測定	95
3	LMS等で得られる学習データを利用して教育効果を測定	6
4	コスト削減効果を測定	7
5	行われていない	90
6	〔その他〕 検定合格率。一部の卒業生にシステム評価と継続実施の可否を伺っている。	13

※学生アンケートには、授業評価アンケートを含む



■ ICT活用教育の効果測定 (定性的なコメント例)

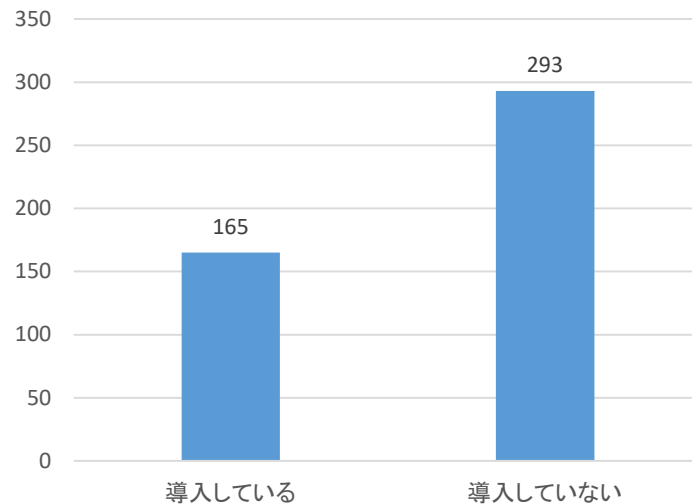
- 純粋にICTによる自己学習による学習効果が計りにくい。
- 効果測定が曖昧になりがちである事。またコンテンツ頼りになると、職員の技術向上や成長に問題がある為、実技展示（デモンストレーション）などのライブ感も大事にはしていきたいと思います。
- 学習進度が学生ごとに異なり、把握しにくい。学習効果がつかみにくい。学習しているように見えて、まったく学習していない者も散見される。
- グループ作業を行っているが、学生個々の理解力や習熟度が異なる為、課題にかかる時間や作業時間の割り振りが難しい。
- リアルタイムで学生のアクションに対するフォローが難しくなる。
- 使用する側が活用方法を理解し、効果的な授業活用事例を知るチャンスがあると幅が広がると思います。

■動画教材を導入しているケースが、全体の約36%である (回答数165/458)

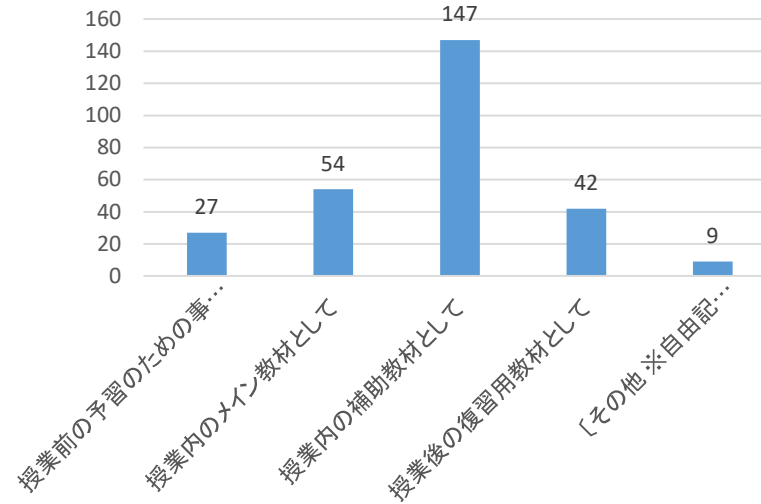
■動画教材の導入用途として、最も多い回答は『授業内の補助教材』であり、全体の約53%である (回答数147/279)

一方で、導入できていない理由は、『ICTのための準備時間をとれない』『自分自身や担当教員がICTに疎い』『予算がとれない』が最も多く、これらは教務責任者アンケート回答結果と一致している

No.	選択肢	回答数
1	導入している	165
2	導入していない	293

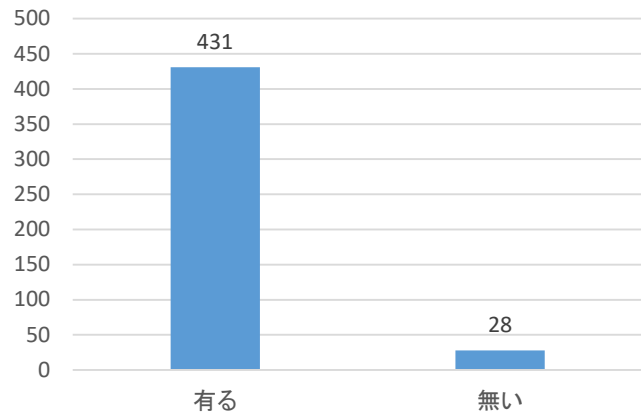


No.	選択肢	回答数
1	授業前の予習のための事前学習教材として	27
2	授業内のメイン教材として	54
3	授業内の補助教材として	147
4	授業後の復習用教材として	42
5	〔その他 ※自由記述〕	9

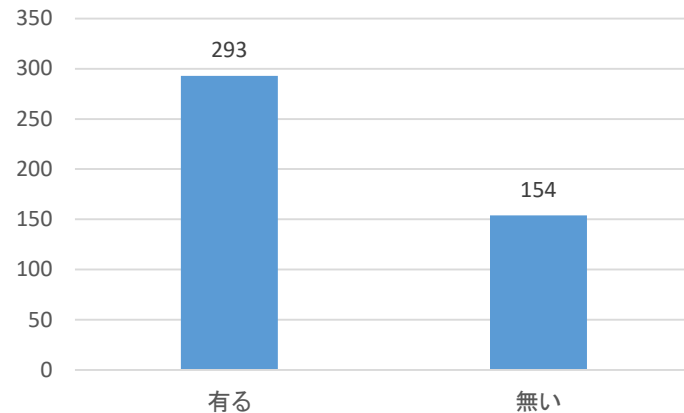


■授業で教員が活用できるデバイスは「学校所有パソコン」(回答数431/459、全体の約94%)、
 「個人所有スマートフォン」(回答数293/447、全体の66%)、「学校所有タブレット」(回答数251/452、全体の約56%)
 の3つが主だったものである

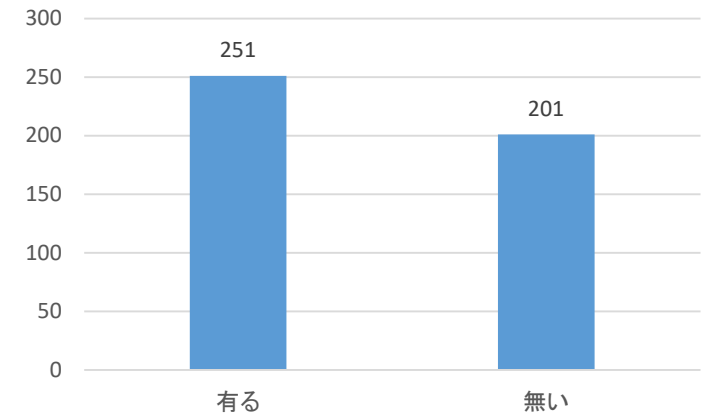
No.	デバイス	回答数
(1)	学校所有パソコン	
No.	選択肢	回答数
1	有る	431
2	無い	28



No.	デバイス	回答数
(6)	個人所有スマートフォン	
No.	選択肢	回答数
1	有る	293
2	無い	154



No.	デバイス	回答数
(3)	学校所有タブレット	
No.	選択肢	回答数
1	有る	251
2	無い	201

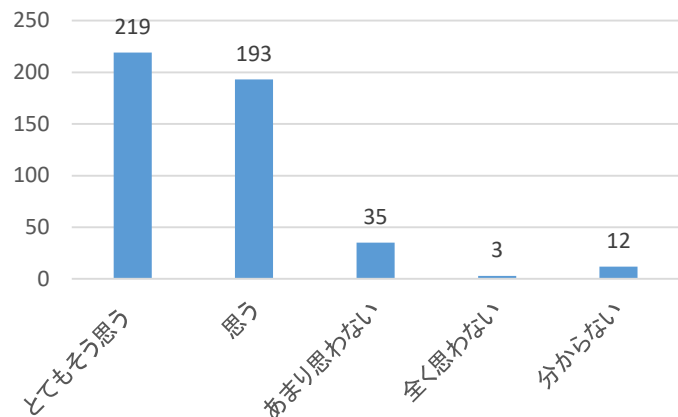


■教員個人レベルで実施可能な「動画教材の制作・授業活用・効果測定」方法を理解した場合に、強く期待する効果の上位3つは以下の通り

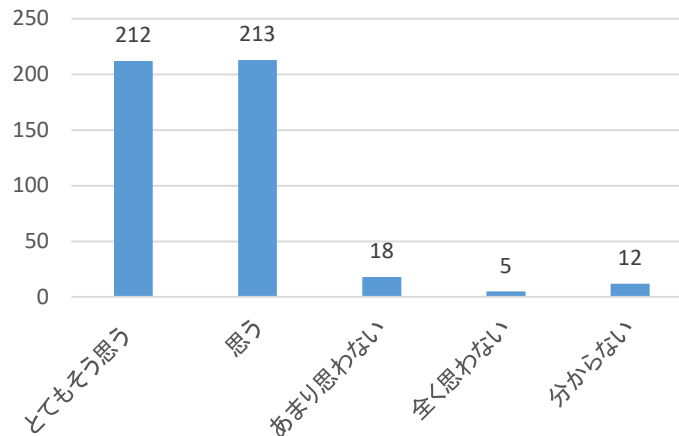
- (1位) 学生の学習意欲の向上（「とてもそう思う」回答数219、全体の約47%）
- (2位) 学生の学習効果の向上（「とてもそう思う」回答数212、全体の約46%）
- (3位) 学生に対してより便利な学習環境の提供（「とてもそう思う」回答数193、全体の約42%）

その際に、上記のような教員にとって身近な3つのデバイスを活用できることが望ましいと思われる

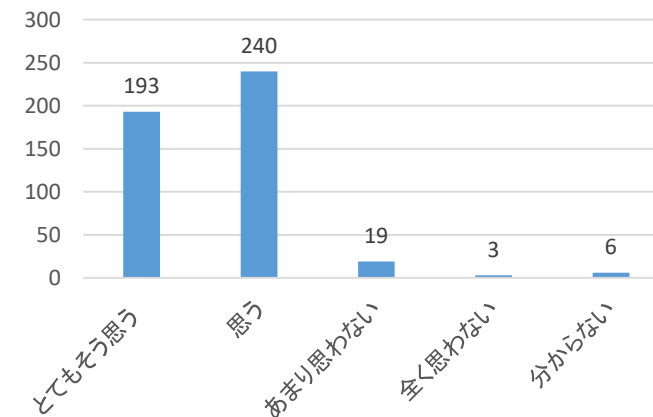
効果 (2) 学生の学習意欲の向上		
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	219
2	思う	193
3	あまり思わない	35
4	全く思わない	3
5	分からない	12



効果 (3) 学生の学習効果の向上		
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	212
2	思う	213
3	あまり思わない	18
4	全く思わない	5
5	分からない	12



効果 (1) 学生に対してより便利な学習環境の提供		
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	193
2	思う	240
3	あまり思わない	19
4	全く思わない	3
5	分からない	6



3. 各設問の回答結果

**問1. 学科長自身や同学科の他教員が実施している「技能習得を目的とした実習系授業」でICT活用をしている科目名とICT活用している教員数をお答え下さい。尚、どの科目においてもICT活用されていない場合は、問1～問4はスキップして問5からお答え下さい。
(科目数不問)**

- ・ Java言語
- ・ データベース技術
- ・ CASL言語
- ・ HTML言語
- ・ Excel、Word、Access
- ・ コミュニケーション技法
- ・ Webプログラミング
- ・ OSインストール実習
- ・ サーバ構築実習
- ・ プレゼンテーション技法
- ・ パソコンやプロジェクトを用いてプログラミング授業をしている
- ・ ExcelやWebデザイン
- ・ Googleフォーム、Googleスプレッドシート、スライド、SlackやLine、Chatwork、ファイルサーバー、サーバ構築演習のためにAWS、Docker
- ・ Office、コンピュータ会計、Illustrator、Photoshop、IT概論、HP、簿記、業界研究

- ・デザイン概論
- ・専門デザイン I II III
- ・ビジネス教養 I II III
- ・キャリアデザイン I II III
- ・デザイン実習 I II III
- ・卒業作品制作
- ・PBL制作実習
- ・基礎教養 I (PC教養)
- ・ブライダルマーケティング論 II (ビジュアルデザイン)
- ・企業実務 I (コンピュータ会計)
- ・Illustrator実習
- ・Photoshop実習
- ・iPhoneアプリケーション
- ・3DCG
- ・舞台機構調整技能士
- ・ドローンアドバンス
- ・ProTools レコーディング
- ・PA、ライティングアドバンス
- ・ムービングライトアドバンス
- ・ビジュアルワーク
- ・Word実習
- ・ファッションビジネスI
- ・CG実習 I II
- ・イベント企画 I II
- ・フェイシャル理論 I /実習 I
- ・フェイシャル理論 II /実習 II
- ・ボディ理論 II /実習 II
- ・メイクアップ理論/実習
- ・映像製作
- ・就職実務
- ・メイク実習
- ・ネイル実習
- ・皮膚科学
- ・プレゼンテーション技法
- ・特別講義
- ・コンピューターシステム
- ・マルチメディア概論
- ・Webデザイン概論
- ・コンピューター概論
- ・総合演習
- ・次世代テクノロジー研究
- ・プレゼンテーション技法
- ・卒業研究
- ・IT概論 I II III
- ・接遇実習
- ・アプリケーション中級上級

- ・キャリアデザインⅠⅡ
- ・特別講義ⅠⅡ
- ・ICT環境管理
- ・マーケティング技法
- ・総合実践
- ・接客英会話ⅠⅡ
- ・ネットビジネス
- ・保育実習事前事後指導
- ・表現技法Ⅰ～Ⅲ
- ・キャリアデザインⅠ～Ⅲ
- ・情報処理Ⅰ～Ⅳ
- ・児童家庭福祉
- ・図画工作
- ・障がい児保育
- ・家庭支援論
- ・保育内容総論
- ・社会福祉
- ・CGコンテンツ制作
- ・デザイン企画

- ・商業簿記
- ・会計学、工業簿記、原価計算
- ・JavaⅠ Java実習Ⅰ
- ・SQL
- ・アプリ開発
- ・基本情報対策
- ・医療ITシステムⅠⅡⅢ
- ・ドクターズワークアシストⅠⅡ
- ・歯科法規・実技
- ・調剤法規・実技
- ・介護法規・実技
- ・看護助手ⅠⅡ
- ・DPCⅠⅡ
- ・医科法規ⅠⅡ、医科実技ⅠⅡⅢ
- ・労災事務ⅠⅡ
- ・教育原理
- ・児童家庭福祉
- ・子どもの保健
- ・発達心理学
- ・乳幼児心理学
- ・情報処理入門Ⅰ
- ・教育心理学、教育方法論

- ・健康科学
- ・パソコン実習
- ・3DCAD実習
- ・3DCG実習
- ・プロダクトコンピューター実習
- ・機械CAD実習
- ・総合、国際美容師学科
- ・美容実習
- ・コミュニケーションデザイン
- ・映像編集
- ・日本語
- ・ビジネス英語
- ・ワープロ実習
- ・キャリアプラン
- ・デジタル回路
- ・モバイルプログラミング
- ・情報処理試験対策
- ・プログラミング概論
- ・企画設計
- ・グループ制作演習
- ・検定対策

- ・ビジネス実務
- ・Oracle
- ・CCNA
- ・MTA
- ・ベンダー試験対策
- ・ビジネスマナー
- ・グラフィックデザイン/DTP実習
- ・Web
- ・映像
- ・ゲームグラフィック
- ・キャラクターデザイン/キャラクターイラスト
- ・ゲーム企画
- ・デジタルデザイン I II III
- ・DTPデザイン II
- ・プランニング
- ・コンテンツデザイン
- ・レイアウト技法
- ・パッケージデザイン
- ・雑誌編集
- ・卒業制作
- ・Mac基礎
- ・フォトレタッチ
- ・写真基礎

- ・ポートフォリオ
- ・デジタルフォト
- ・クリエイティブ実習
- ・公務員系科目（国・数・英・社・理）
- ・判断推理、数的推理
- ・電気基礎、電気設計
- ・図面学
- ・情報リテラシー処理技術
- ・保育原理
- ・こどもの保健
- ・障害児保育
- ・乳幼児保育
- ・キャリアプラン
- ・コミュニケーション論
- ・旅行プランニング
- ・イベントプランニング
- ・設計演習
- ・建築施工
- ・測量実習
- ・LAMP
- ・システム設計開発

- ・C言語
- ・OA
- ・設計実務
- ・情報工学
- ・ゲーム制作実習
- ・レセプト実習 I II
- ・医事コンピュータ実習
- ・Webサイト制作 I II
- ・モバイルアプリ開発演習
- ・ロジカルシンキング
- ・C言語実習
- ・Live2D実習
- ・アニメーション実習
- ・Maya実習
- ・Unity認定対策
- ・Webアプリ開発実習
- ・UI設計
- ・Access実習
- ・統計演習
- ・Webアクセシビリティ
- ・HTMLCSS実習

- ・ モーショングラフィックス
- ・ Webディレクション
- ・ Webマーケティング
- ・ モバイルコンテンツ制作
- ・ 基礎デザイン演習
- ・ トータルブランディング
- ・ javascript & Ajax
- ・ アジャイル開発演習
- ・ ハイブリッドアプリ制作
- ・ 基礎看護技術論 I II 、看護看護方法論 I II III
- ・ 臨床援助技術論 I
- ・ 電子カルテ
- ・ 調剤コンピュータ
- ・ 介護コンピュータ
- ・ 画像処理実習
- ・ アドバタイジング実習
- ・ アルゴリズム
- ・ Cisco実習
- ・ マンガ・イラスト実習
- ・ カラーイラスト
- ・ デジタルコミック
- ・ comico実習
- ・ MOS
- ・ C++実習
- ・ ゲームデザイン実習
- ・ DTM実習
- ・ JSP
- ・ システム開発計画
- ・ 人工知能アプリ
- ・ eコマース
- ・ 医事コンピュータ実習
- ・ 電子カルテ実習
- ・ 数的処理、自然科学
- ・ 社会福祉士国家資格取得にかかる全科目
- ・ 建築CAD製図123、建築CAD応用
- ・ インテリアコーディネート
- ・ 照明デザイン2
- ・ CAD1:JW CAD2:Vectorworks
- ・ 3DCAD(SolidWorks)
- ・ アカデミックリテラシ
- ・ ITプロジェクトマネジメント
- ・ ITビジネス演習
- ・ ビジネス日本語基礎、日本語表記、応用日本語
- ・ 解剖学実習
- ・ IT活用による表現技術
- ・ 情報リテラシーと処理技術
- ・ DirectX I ~IV
- ・ UnrealEngine I ~III
- ・ Unity I ~III
- ・ ゲーム数学 I ~ II
- ・ CG概論 I ~ II
- ・ システム開発と情報化
- ・ アルゴリズムとデータ構造
- ・ 身体の基礎知識、解剖学、生理学、柔道整復実技、テーピング、臨床実習
- ・ スポーツ外傷、障害の基礎知識、アスレティックリハビリテーション、スポーツ科学、評価測定
- ・ 木造実践（学び家）
- ・ 動物臨床検査学実習 II
- ・ レストランサービス、欧米ブライダル、ホテル実務
- ・ フードビジネス
- ・ 美容実習、美容総合技術、福祉美容、美容総合技術、実務カット
- ・ 秘書
- ・ ネットワーク I II（シスコネットワークング）、高度ネットワーク I II（シスコネットワークング）

- ・ウェディングプラン演習
- ・宿泊実務Ⅱ、サービス接遇、レストラン実務A
- ・プロジェクトベースドラッシング
- ・Speaking Skills Presentation
- ・Microsoft office specialist (Word/Excel/Powerpoint)
- ・ニュース英語、Recitation、Speech、Listening and Pronunciation
- ・JWC
- ・BIM専攻、3DCADAutCAD、CATIYA、CAM、建築CAD設計製図演習
- ・医事会計システムⅠⅡ、電子カルテコース
- ・アマデウスシステム実務
- ・高齢者に対する福祉と介護保険制度、社会的養護内容、障害児保育、低所得者に対する支援と生活保護制度、相談援助実習指導、社会調査の基礎
- ・ホテル概論
- ・基礎看護技術、臨床看護技術、医療安全-擬医療事故体験-、看護の統合と実践Ⅳ、在宅看護学
- ・機能解剖学演習、評価学、運動療法学
- ・精神障害作業療法学Ⅱ、作業療法理論
- ・メイク実習、ネイル実習、エステ実習、着付け、ヘアアレンジ、ボディージュエル、接遇、教養基礎
- ・美容実習、美容理論、保健、関係法規、物理化学、衛星管理、シャンプー

- ・基礎柔道整復学実技ⅠⅡⅢⅣ
- ・臨床柔道整復学実技Ⅰ～Ⅵ
- ・医療事務コンピューター、電子カルテシステム
- ・教育心理、青年心理、劇遊び、音楽表現、実技演習
- ・簿記論、所得税法、法人税法
- ・医療請求事務、調剤請求事務、診療報酬請求事務、医療秘書実務、臨床基礎医学、秘書学、接遇実習
- ・ファイナンスⅠ、文章読解応用
- ・組込みプログラミング実習
- ・モデリング言語(UML)
- ・OS基礎(Linux)
- ・リアルタイムOS
- ・クリックートレーニング、ドッグトレーニング
- ・スタイリング、アパレルCAD、服飾造形実技
- ・美容実習、美容総合Ⅰ、サロンワーク実習、デッサン、美容理論
- ・サロンワーク実習、エステ実習、ネイル実習、メイク実習
- ・自動車工学、自動車整備、自動車整備作業
- ・観光基礎、観光演習
- ・医療事務、医師事務作業補助、歯科事務、介護事務
- ・食育論、色彩学、国際コミュニケーション(フランス語)、経営学、店舗デザイン、食品の安全と衛生、フードサービス、フードサイエンス
- ・鍼灸実技Ⅲ、解剖学ⅠⅡ、生理学ⅠⅡ、病理学概論、臨床医学各論、臨床医学総論、経絡経穴概論
- ・歯科予防処置Ⅰ・Ⅲ、栄養と食生活、栄養と代謝、歯科衛生教育

問2.問1で回答された科目の内、ICT活用が最も特徴的であると思われる科目名を一つお答え下さい。そして、そこで活用されているICTの種類をお答え下さい（ICTの種類については複数回答可）

- ・ Java言語
- ・ 卒業研究開発
- ・ ビジネス実践
- ・ 専門デザイン I II III
- ・ P C基本ソフトの操作（Windows操作、Microsoftソフト操作）
- ・ Illustrator実習
- ・ 3DCG
- ・ DTP実習
- ・ ビジュアルワーク
- ・ イベント企画
- ・ メイクアップ理論/実習
- ・ 映像制作
- ・ プレゼンテーション技法
- ・ 特別講義、総合実践
- ・ 情報処理 I ～IV
- ・ デザイン企画
- ・ 基本情報対策
- ・ 原価計算
- ・ ゼミ
- ・ 基本情報対策
- ・ 医療ITシステム I II III
- ・ 情報処理入門
- ・ プロダクトコンピューター実習
- ・ コンピューター実習
- ・ 美容実習
- ・ コミュニケーションデザイン
- ・ 日本語
- ・ 情報処理試験対策
- ・ 就職実務
- ・ プランニング
- ・ グラフィックデザイン実習 II
- ・ アプリケーションソフト実習
- ・ PCスキル演習
- ・ 判断推理
- ・ 行政サービス研究
- ・ 電気基礎
- ・ 障害児保育
- ・ 設計演習
- ・ ゲーム制作実習
- ・ OA
- ・ レセプト実習 II
- ・ 統計演習
- ・ ロジカルシンキング
- ・ Webディレクション

(ICTの種類)

- ・ LAN活用
- ・ ファイルやフォルダの利用
- ・ メール利用
- ・ Slack
- ・ Googleドキュメント、OfficeWord
- ・ Googleスプレッドシート、OfficeExcel
- ・ GoogleスライドやOfficePowerPoint
- ・ プログラミング言語（Java、HTML+CSS,JavaScript,C#、Unity、Android等）
- ・ 各種サーバなど開発環境、実行環境
- ・ WindowsPC、MacPC
- ・ スマートフォン
- ・ プロジェクター
- ・ デジタルカメラ
- ・ グラフィックソフト
- ・ タブレット（iPad）
- ・ Adobe（Illustrator/Photoshop）
- ・ ドローン
- ・ プロモ
- ・ クラウド
- ・ ProTools HDX&C24
- ・ デジタルシンバル
- ・ DAW
- ・ サーバー
- ・ SDカード(Wi-Fi付)
- ・ CDJ(Wi-Fi付)
- ・ クラウド上で問題演習と採点ができるツールの活用
- ・ インターネット検索
- ・ Webカメラ
- ・ 書画カメラ
- ・ オンラインストレージ
- ・ ペンタブレット
- ・ JWCAD
- ・ 動画コンテンツ
- ・ iPadProにPDFファイルを投影し、ApplePencilでの手書きコメントによる説明など
- ・ 試験採点システム
- ・ Youtube
- ・ 動画教材による就活準備
- ・ ブラウザによる就活情報収集、エントリー
- ・ 就活におけるビジネスメール作法
- ・ LINEによる担任との就活状況の報告/連絡/相談
- ・ Skypeによる面接練習
- ・ 教材配信
- ・ 自己学習用教材提示
- ・ デジタル、Webコンテンツ
- ・ LMS
- ・ スタディサプリ
- ・ アンケートサービス
- ・ Google classroom

- ・ Facebook
- ・ テキストの電子化
- ・ グループ作業でのチャットツール使用
- ・ 提出及びデータ共有でのファイルサーバー使用
- ・ バージョン管理システムによるデータ管理
- ・ Googleドライブ
- ・ LINE
- ・ 電子書籍
- ・ Webアプリを利用したグループワーク
- ・ google drive
- ・ Trello
- ・ Zoom
- ・ サイボウズLive
- ・ iPadテキスト内の動画とiPadカメラ機能
- ・ 電子カルテシステム
- ・ グーグルフォーム(LMSとして)
- ・ eラーニング
- ・ 授業内容のWebサイト化（復習や過去の制作物の閲覧など）
- ・ WACOM モバイルスタジオ

- ・ classi(LMS)
- ・ 接遇授業でのデジタルカメラ撮影
- ・ 基本包帯法の実技動画
- ・ SOFTMAX PlusUs
- ・ 会計ソフトを実際に使用
- ・ 情報収集：ロボコンのための技術情報などをインターネットで検索、閲覧
- ・ 資料作成：提出物としてシステムの設計図を様々なソフトをつかって作成
- ・ 情報分析：走行ロボットの走行記録を元にグラフ化したり分析を行う
- ・ PC(探索型学習・素材収集・編集加工)
- ・ 教材の提供(ネットワークHDD)
- ・ 制作素材の共有(ネットワークHDD)
- ・ ウィーネット美容師国家試験アプリ
- ・ dropbox
- ・ インターネット上での自動車整備の基礎学習
- ・ ドリームウィーバー
- ・ リナックスサーバー
- ・ 学生別学習管理（進捗等）
- ・ テスト／アンケート
- ・ コンテンツデータの集配信

- ・ CLIPSTUDIO
- ・ マイコン
- ・ 各種センサ
- ・ Wondershare Filmora
- ・ One drive
- ・ タブレットでの角度の取り込みとアナログ計測との比較
- ・ スマートフォン動画撮影
- ・ evernote
- ・ Visual Studio
- ・ Oracle
- ・ Oracle SQL Developer
- ・ アクティブカメラ
- ・ プログラミング演習サイト
- ・ パソコン（ホテルシステム）
- ・ 国家試験用eラーニング
- ・ ホストコンピュータ
- ・ スキャナ
- ・ 医療的ケア

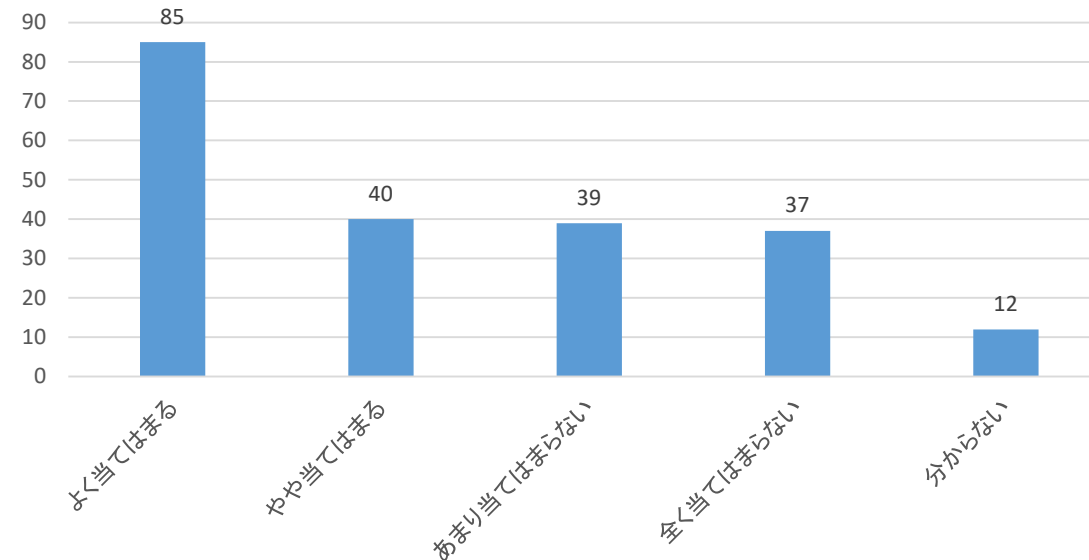
(ICT活用している教員数)

平均4.3名

問3. 問2で回答された科目で用いたICTについてお聞きします。技能習得を目的とした実習系授業でのICT活用について、具体的な狙いは何ですか？以下(1)～(19)の各項目について、該当する番号（1～5）を記入下さい。

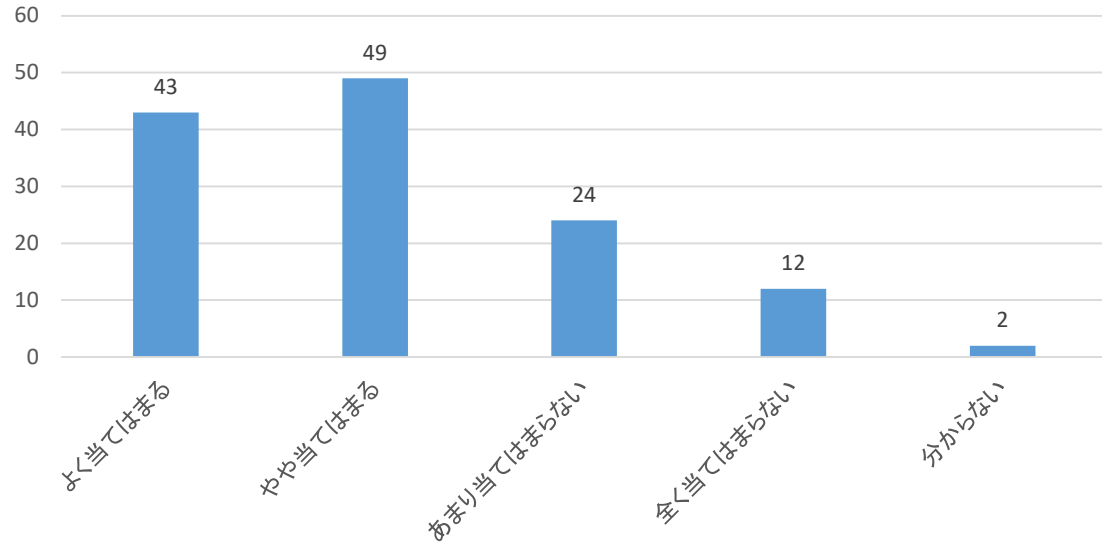
No.	具体的な狙い	
(1)	学務情報の伝達	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	85
2	やや当てはまる	40
3	あまり当てはまらない	39
4	全く当てはまらない	37
5	分からない	12

問3 - (1)



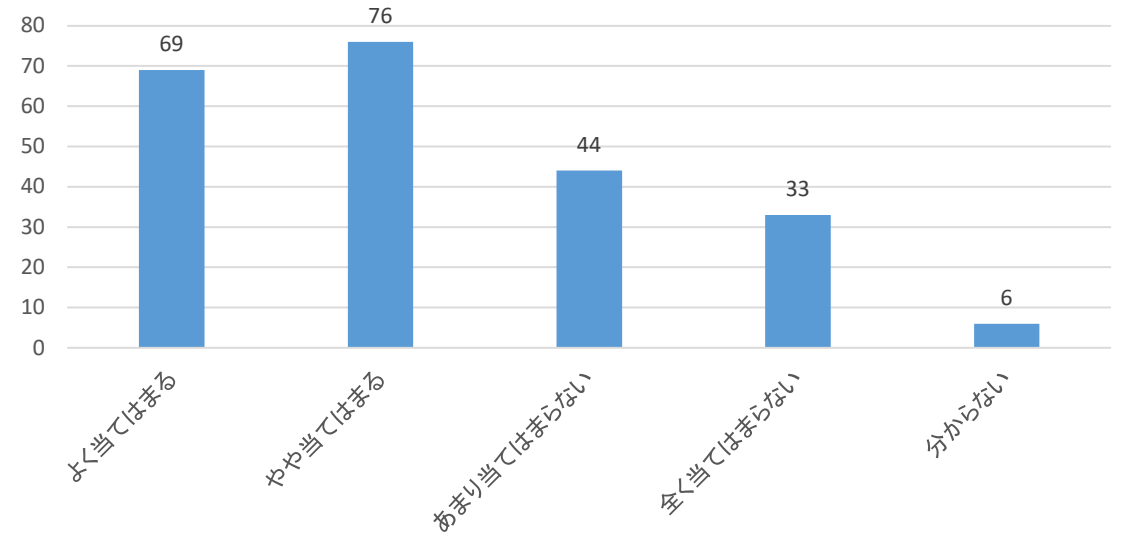
No.	具体的な狙い	
(2)	授業に関する教材の提供	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	43
2	やや当てはまる	49
3	あまり当てはまらない	24
4	全く当てはまらない	12
5	分からない	2

問3 - (2)



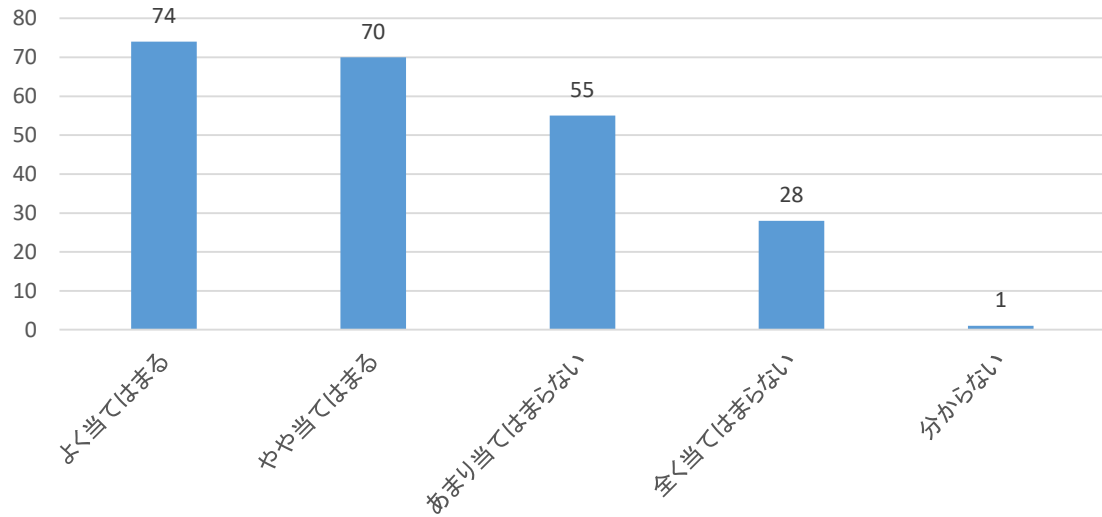
No.	具体的な狙い	
(3)	授業外学習に対する支援	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	69
2	やや当てはまる	76
3	あまり当てはまらない	44
4	全く当てはまらない	33
5	分からない	6

問3 - (3)



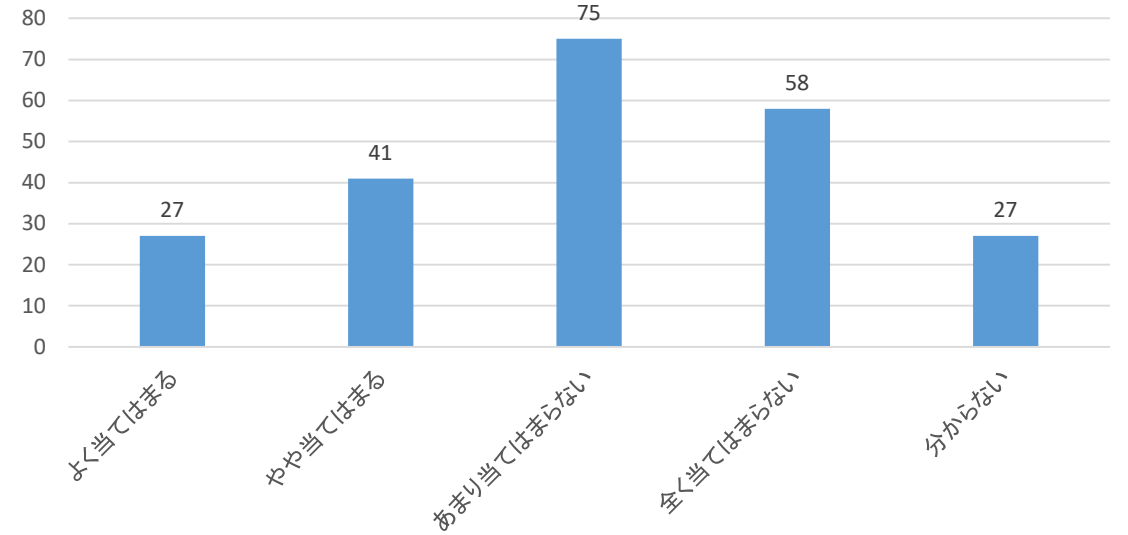
No.	具体的な狙い	
(4)	自学自習	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	74
2	やや当てはまる	70
3	あまり当てはまらない	55
4	全く当てはまらない	28
5	分からない	1

問3 - (4)



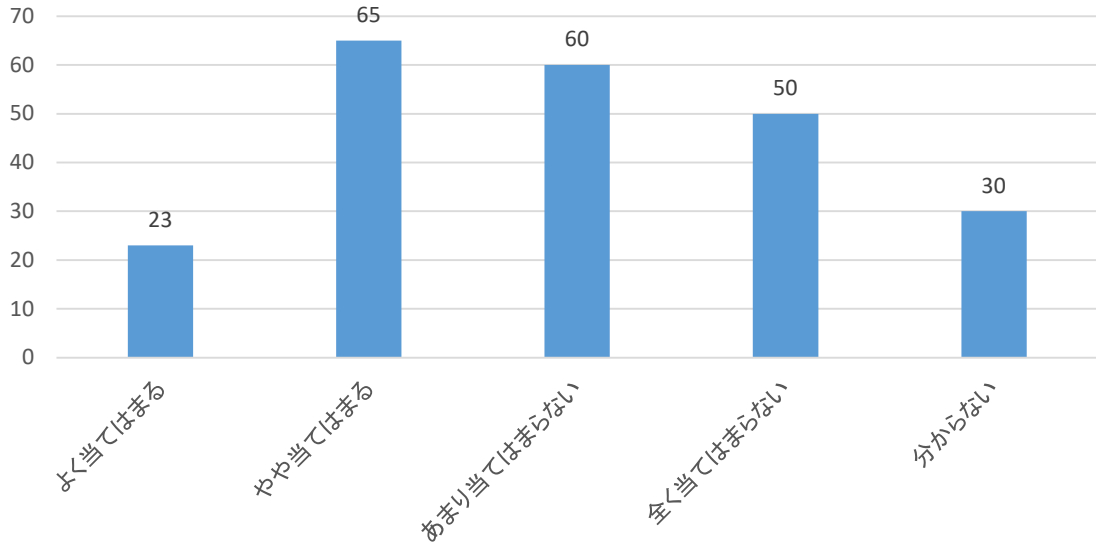
No.	具体的な狙い	
(5)	リメディアル	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	27
2	やや当てはまる	41
3	あまり当てはまらない	75
4	全く当てはまらない	58
5	分からない	27

問3 - (5)



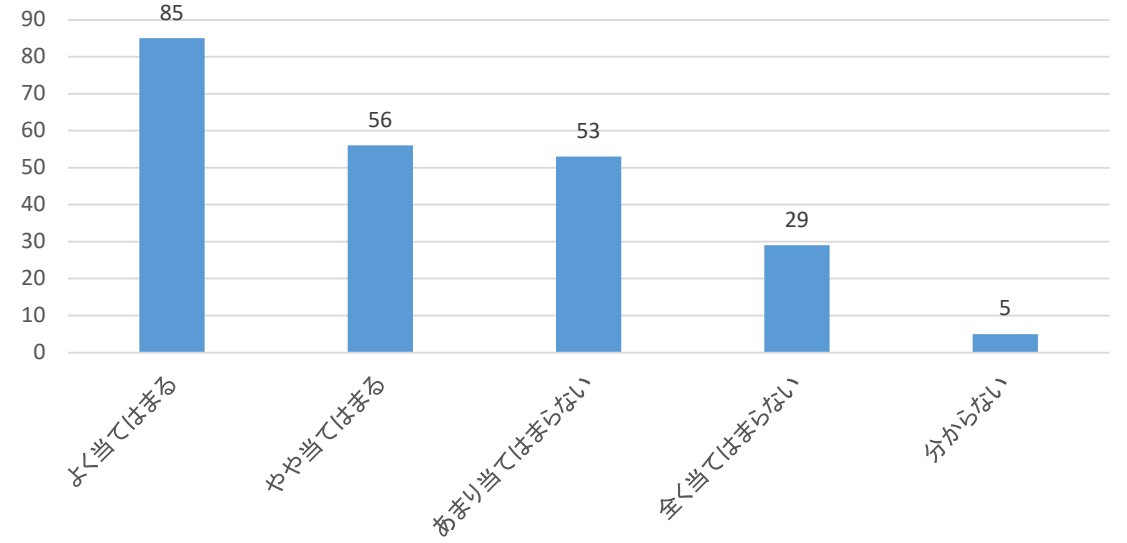
No.	具体的な狙い	
(6)	反転授業	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	23
2	やや当てはまる	65
3	あまり当てはまらない	60
4	全く当てはまらない	50
5	分からない	30

問3 - (6)



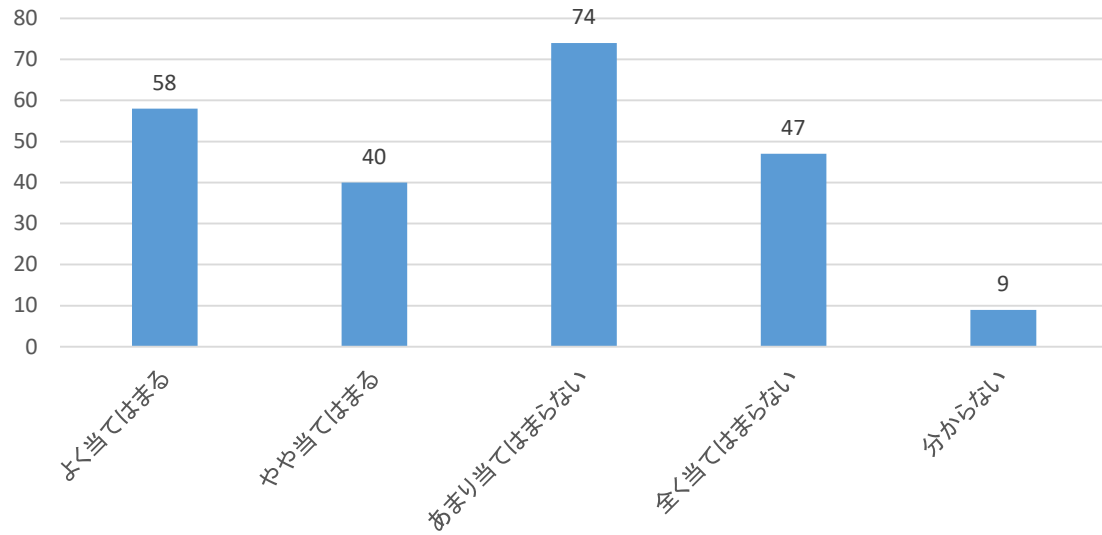
No.	具体的な狙い	
(7)	学生・教員間のコミュニケーション	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	85
2	やや当てはまる	56
3	あまり当てはまらない	53
4	全く当てはまらない	29
5	分からない	5

問3 - (7)



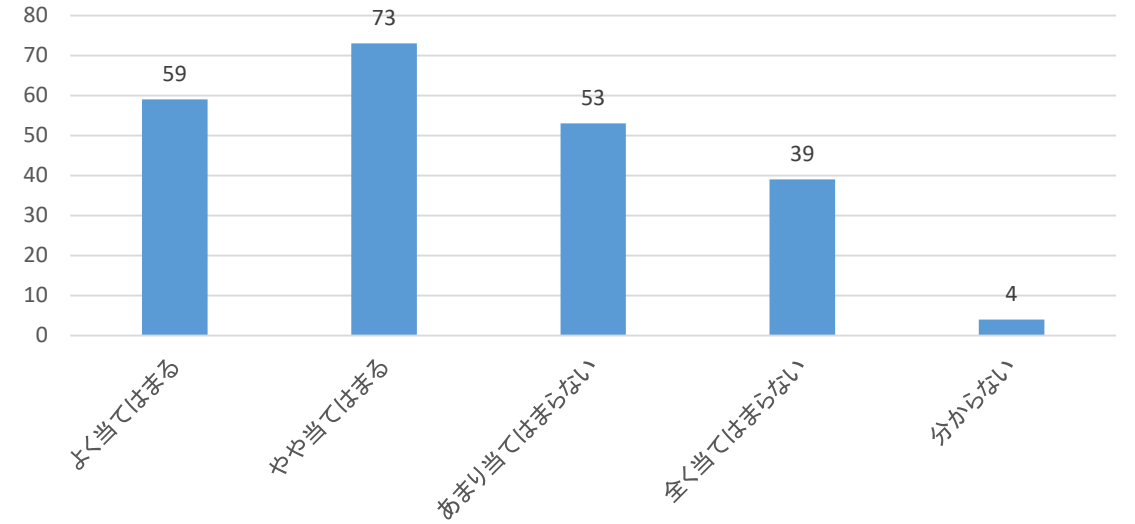
No.	具体的な狙い	
(8)	学生間のコミュニケーション	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	58
2	やや当てはまる	40
3	あまり当てはまらない	74
4	全く当てはまらない	47
5	分からない	9

問3 - (8)



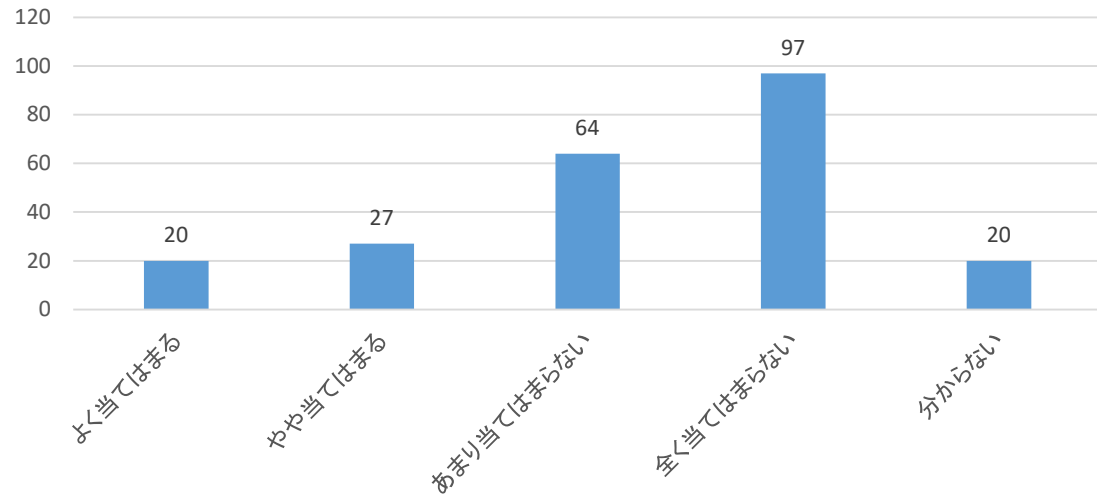
No.	具体的な狙い	
(9)	学習者間のグループ活動による学習	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	59
2	やや当てはまる	73
3	あまり当てはまらない	53
4	全く当てはまらない	39
5	分からない	4

問3 - (9)



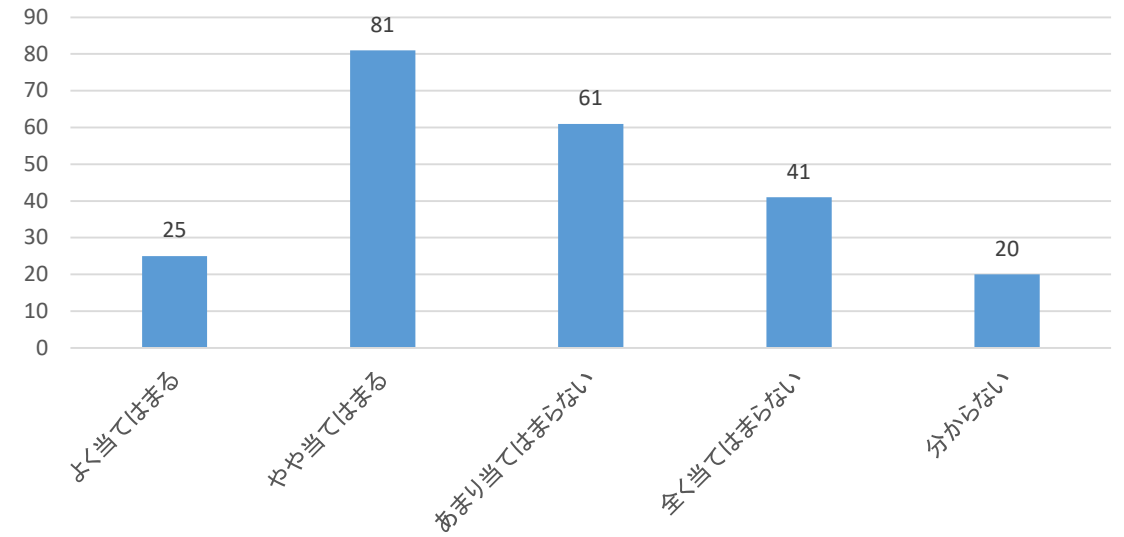
No.	具体的な狙い	
(10)	授業中の投票	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	20
2	やや当てはまる	27
3	あまり当てはまらない	64
4	全く当てはまらない	97
5	分からない	20

問3 - (10)



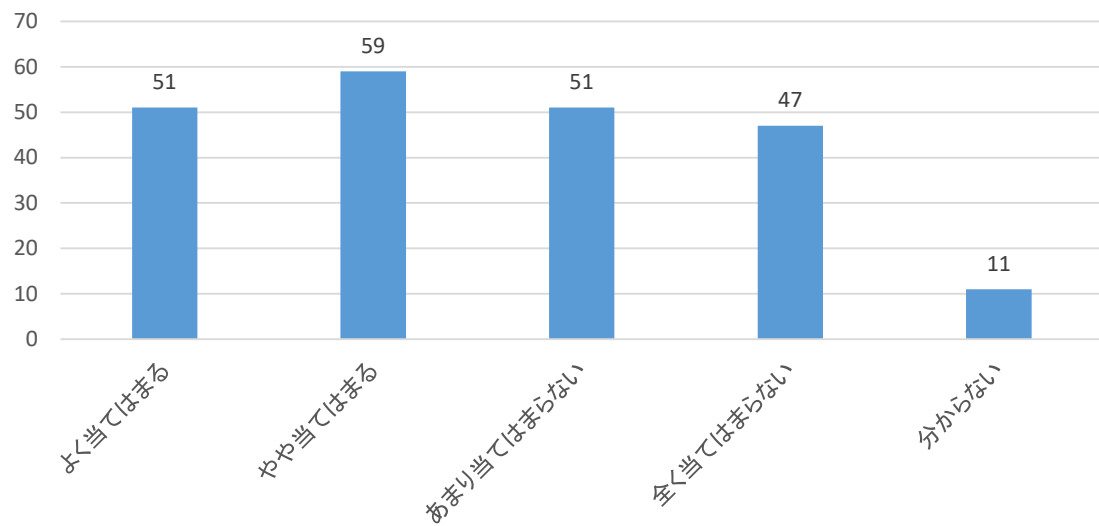
No.	具体的な狙い	
(11)	発見型・探索型学習	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	25
2	やや当てはまる	81
3	あまり当てはまらない	61
4	全く当てはまらない	41
5	分からない	20

問3 - (11)



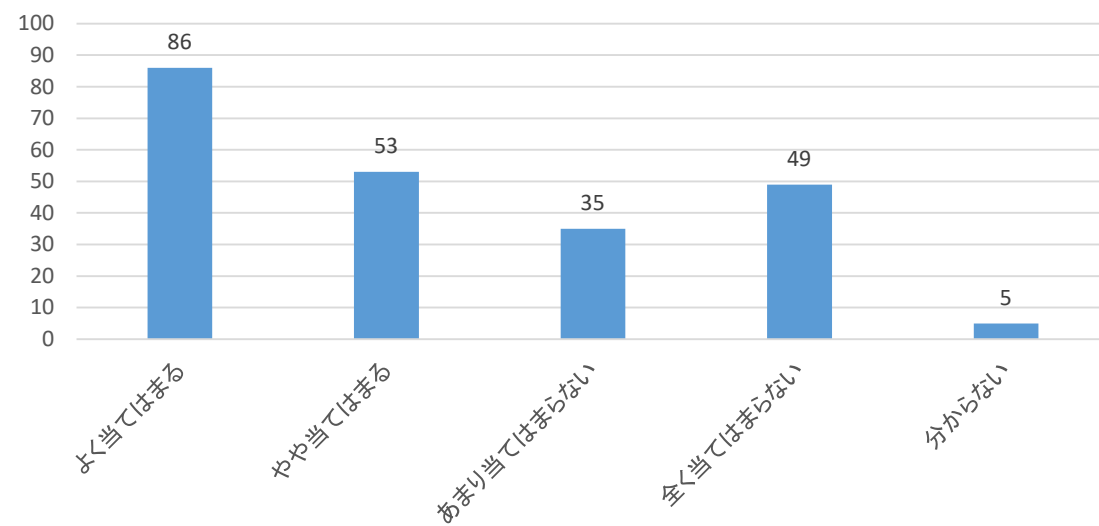
No.	具体的な狙い	
(12)	テスト・アセスメント	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	51
2	やや当てはまる	59
3	あまり当てはまらない	51
4	全く当てはまらない	47
5	分からない	11

問3 - (12)



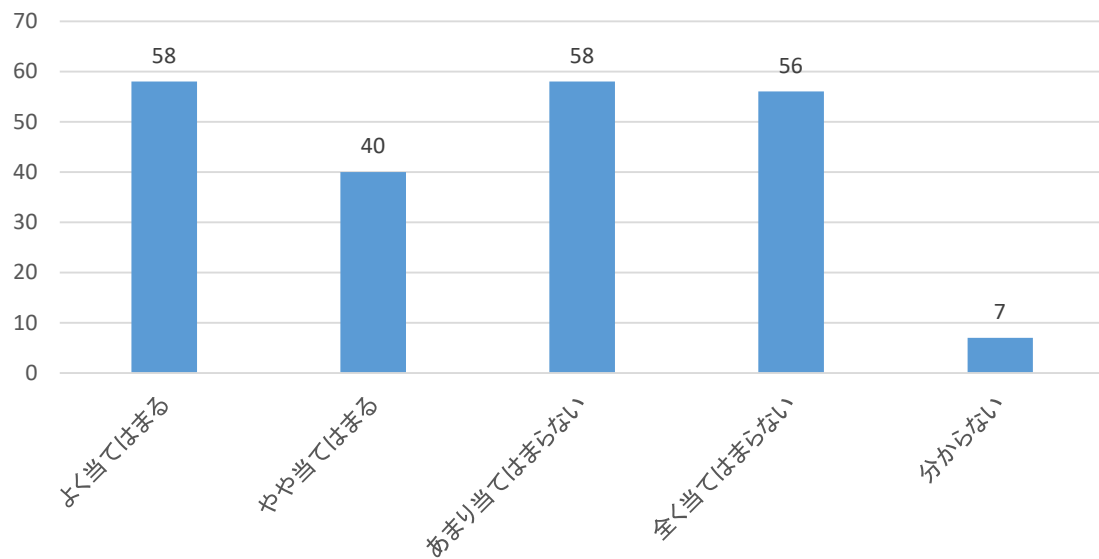
No.	具体的な狙い	
(13)	レポートなどの提出	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	86
2	やや当てはまる	53
3	あまり当てはまらない	35
4	全く当てはまらない	49
5	分からない	5

問3 - (13)



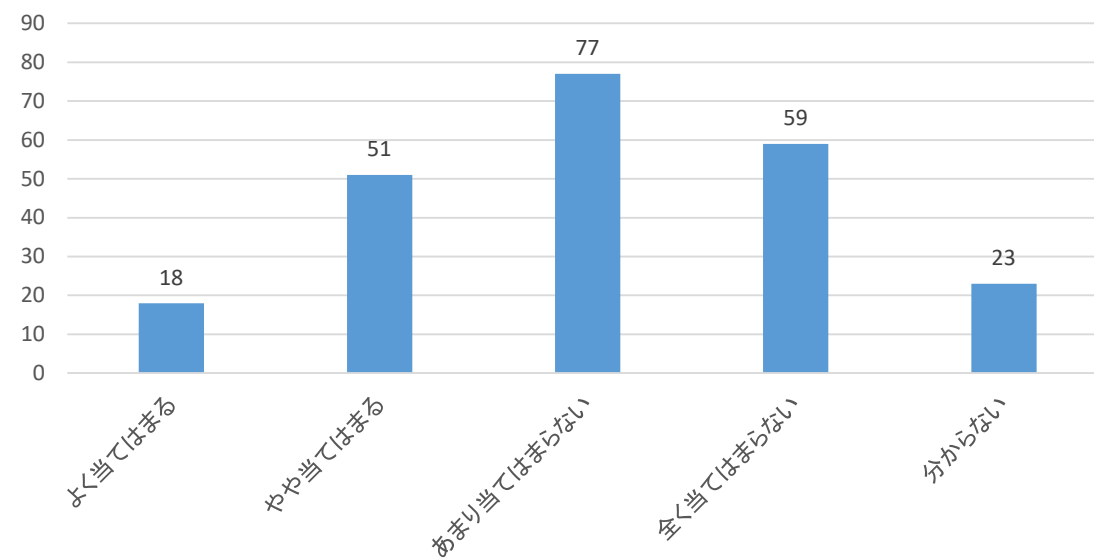
No.	具体的な狙い	
(14)	これまでの学習活動のポートフォリオの提供（学習記録の提供）	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	58
2	やや当てはまる	40
3	あまり当てはまらない	58
4	全く当てはまらない	56
5	分からない	7

問3 - (14)



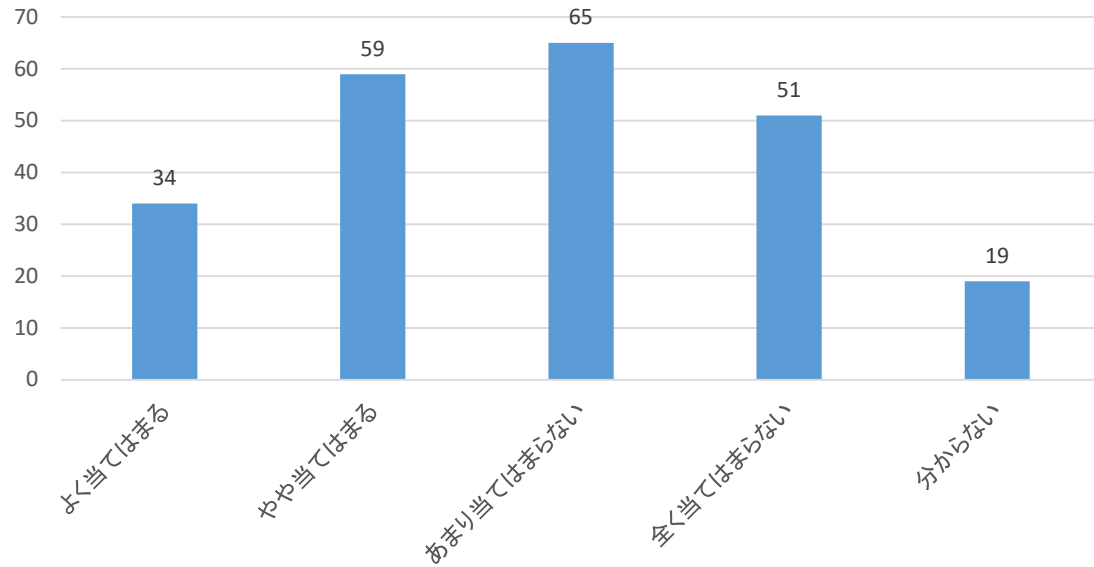
No.	具体的な狙い	
(15)	教育改善に向けた学習データの分析	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	18
2	やや当てはまる	51
3	あまり当てはまらない	77
4	全く当てはまらない	59
5	分からない	23

問3 - (15)



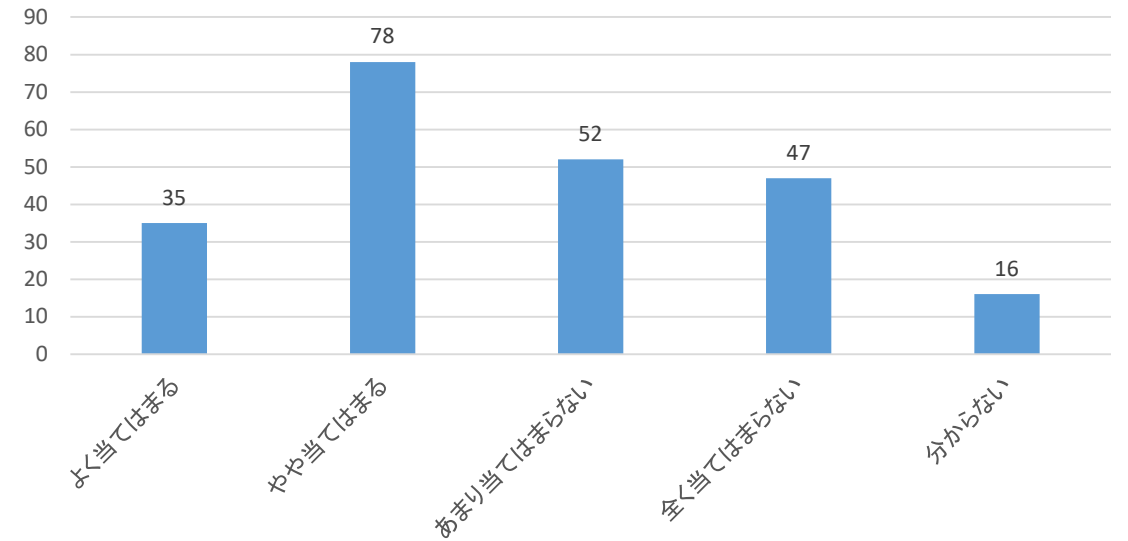
No.	具体的な狙い	
(16)	授業評価やアンケート	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	34
2	やや当てはまる	59
3	あまり当てはまらない	65
4	全く当てはまらない	51
5	分からない	19

問3 - (16)



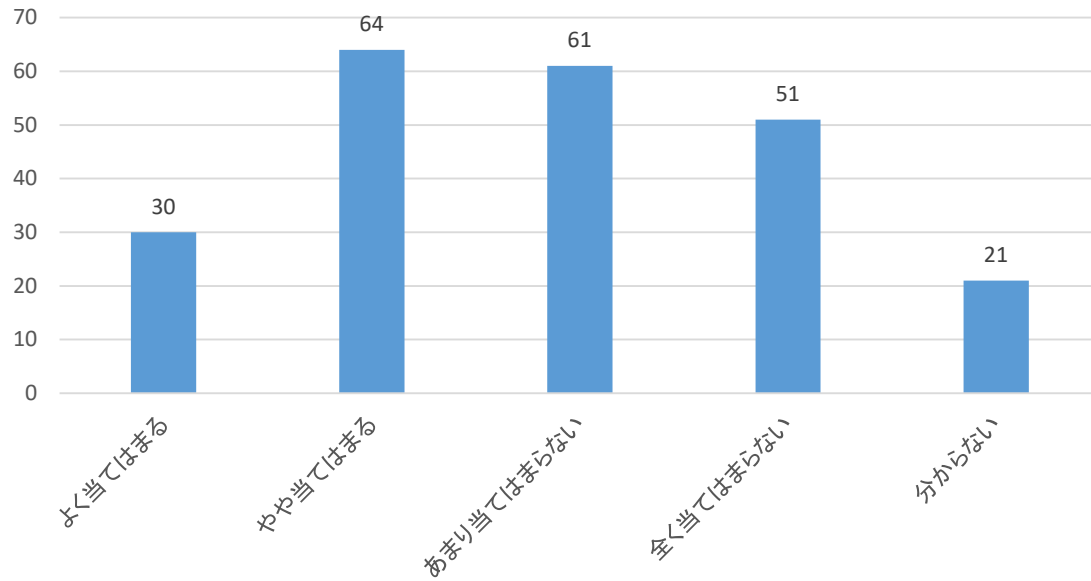
No.	具体的な狙い	
(17)	授業の感想や振り返り	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	35
2	やや当てはまる	78
3	あまり当てはまらない	52
4	全く当てはまらない	47
5	分からない	16

問3 - (17)



No.	具体的な狙い	
(18)	自己評価・他者評価・相互評価	
No.	選択肢	回答数
1	よく当てはまる	30
2	やや当てはまる	64
3	あまり当てはまらない	61
4	全く当てはまらない	51
5	分からない	21

問3 - (18)



No.	具体的な狙い
(19) [その他 ※自由記述]	
	<ul style="list-style-type: none">・ ICT活用教育を導入しても、その効果を適切に評価するには、ある程度時間が必要である。現在は、効果を検証しているところである。・ 基本的には内定後（社会加入）教育として実施。

問4. 問2で回答された科目について詳しくお答え下さい。

(1) 学習目標をお答え下さい。

- ・ 要求定義から納品までのJava言語でのシステム開発の習熟
- ・ これまで学んだ成果を確認するとともに卒業研究を自ら企画し取組むことにより、社会で責任をもって仕事に取り組むことのできる力を身につける。
- ・ テーマ（課題）に対する自己解決力を身につける。
- ・ 専門技術を身につけプロで活躍できる人材となる。
- ・ 就業後における基本的なPC操作で業務に取り組むことができる。
- ・ PC モバイル端末を利用した情報の共有。または、制作活動支援。
- ・ 実技、操作技術、検定の取得（Word Excel PowerPoint等）
- ・ 検定取得、技術取得、作品制作
- ・ アクティブラーニング型学習でクラス全体でイベントを企画し、実行する。
- ・ 文章の作成および調査内容が発表できる。
- ・ 検定試験の受験対策、合格（基本情報処理技術者試験、医療コンピュータ技能認定試験3級、ベンダー試験、Excel3級、医事オペレーター認定試験、サーティファイWord検定2級、MOS検定、公務員試験教養試験、日本語能力試験においてN2取得のための学力向上、製菓衛生師国家試験対策、ITパスポート、秘書検定、サービス接客検定面接試験、美容師国家試験）
- ・ ビジネスモデルの構築を通し、ビジネスの仕組みを学ぶ。卒業後に役立つ技術・知識の習得をする。グループ作業により、協調性、積極性、責任感等を身につける。
- ・ デザイン作品を制作する上での企画能力の向上。
- ・ IT機器に慣れるため。

- '・ 情報処理の基本となる用語やコンピューターの基本的な仕組みを学習し実践的な取得を行う。
- ・ Illustrator/Photoshopの応用的なオペレーションを中心に、デザイナーとしての実践的なスキルを身に付ける。
- ・ 動画コンテンツにおける授業の効率化、自主学習教材。
- ・ 技術の理解統一
- ・ プロモーションやブランディングなどの広告展開から商品開発、コミュニケーション設計手法などを学ぶ。
- ・ JLPTの取得
- ・ 就活準備、就活報告、内定獲得
- ・ 企画提案の仕方を学びながら、実際の企画立案から行いプレゼンテーションまでを行う力をつける。
- ・ 企業団体とのコラボレーションやコンテストを題材に、いかに採用を勝ち取るかを、傾向を掴む所からアイデアの出し方/表現の仕方・データ制作のルール等を通して学ぶ。
- ・ Macintoshの基礎及びアプリケーション、データの扱い方を習得する。
- ・ 公務員試験レベルの理解
- ・ 行政機関の取組みを調べ、発表する。
- ・ 実践を視覚的活用により理解を深める。
- ・ 動画を見て実際に学ぶ。
- ・ 旅行の企画、実施
- ・ 自分で調べ、自分で解決する力を身に付ける。
- '・ プログラミングの基礎を学ぶこと。C++の基礎から応用の習得。Java言語仕様の理解とプログラミング技術の習得。
- ・ Officeソフトを用いて表計算、ビジネス文章、ビジネスメールの基本的な操作ができる。
- ・ ゲーム作品を完成させ、コンテストに応募する。
- ・ ロジカルシンキングのフレームワークの活用法を学び、論理的思考力を身につける。

- ・オブジェクト思考について理解する。
- ・Excelを用いた統計手法を学び、データから価値を見出すことができる。
- ・Web制作の流れを理解し、アイデアを引き出す。
- ・卒業年次生として、これまで学んできたことの集大成として就職後を見据えたシステム、ゲームを企画から制作まで行う。技術だけでなく、スケジュール、品質管理についても学んでいく。
- ・しわになりにくいクローズドベッドが作成できる。ボディメカニクスを活用して安全に車椅子移乗ができる。
- ・電子カルテシステムを理解し、SOAPやオーダーリングなどが正しく入力できる。
- ・WEBサイトの構築方法を習得、HTML、CSS言語の習得とデザインキャンプの制作方法。
- ・基本情報の午後問8及び表計算の擬似言語が解けるようになる。
- ・TCP/IPの概要や動作について理解する。
- ・IPアドレスやネットワークアドレスの計算を行うことができるようになる。
- ・家庭用ネットワークデバイスのセットアップを行い、インターネット接続ができるようになる。
- ・マンガやイラストの知識を学ぶ。
- ・HTMLのタグを使ってホームページを作成できるようになる。
- ・eコマースサイト構築運営の習得。
- ・CADやCG技術の応用としてプレゼン表現力を高める。
- ・ comicoへのマンガ投稿。
- ・ソフトウェア(3dsMax)の基本操作スキルを身につける。
- ・IoTを活用したプログラミング能力の獲得ならびに問題発見能力の向上。
- ・ネットショップ運営の知識や技術の習得。
- ・ビジネスモデルを提案するための企画力を身に着ける。

- ・オリジナルウェディングの企画、演習能力を養う。
- ・フロントでのチェックイン業務ができるようになる。
- ・B I Mマネージャーになるための基本を学ぶ。
- ・テキスト（Word2013&Excel2013&PowerPoint2013）の理解と演習を通し、「今」、介護の場、ひいては、社会人として求められるパソコンの業務活用と文書作成の技術を学ぶ。
- ・航空業界では欠かせない端末操作での業務作業ができる。
- ・子どもの成長、発達に関する実践的指導力を身に付ける。
- ・臨床に即した看護実践能力を身に付ける。
- ・主要な骨のランドマークを骨標本で示すことができる。
- ・精神障害作業療法学Ⅱ：事例情報に基づいて統合失調症の作業療法評価～介入計画までを立案できる。作業療法理論：授業で学んだ作業科学、人間作業モデルに関する知識を理解できる。
- ・エステ、美容に関する基礎的技術、ホスピタリティ精神を身に付け認定フェイシャル検定を取得する。
- ・美容技術の基礎を国家試験合格レベルまで身に付け、技術として表現できること。
- ・基本包帯法の取得。
- ・電子カルテシステムの理解とオペレーション。
- ・視覚的、動的にセキュリティの内容を伝える。
- ・診療報酬点数の算定の基礎を学ぶ。
- ・世界情勢や経済ニュースを通して金融について知識を深める。
- ・iPadをビジネス現場で利用する方法を実習する。
- ・ETロボコン沖縄地区大会で入賞。
- ・基本的な撮影及び編集技法の習得。小型ビデオカメラ、ipad、デジタルカメラによる撮影と編集技術を学ぶ。

- ・インターネットの基礎知識、基本構造への理解。
- ・スタイリスト、スタイリングの仕事について学ぶ。
- ・サロンワーク実習：集客の向上 エステ実習・メイク実習：技術向上。
- ・ネットワークの基礎の理解と基礎的なネットワーク機器設定の実技修得。
- ・レシピ作成の仕方を理解し、作成する。算定に必要な医学の知識の習得。
- ・情報の特性を理解し必要な情報を有効活用し情報収集を行いまとめて発表出来る基礎知識、技術、態度を修得する。
- ・接遇も含め、全身に行う鍼灸治療の基本的な部分ができるようになるのを到達目標とする。
- ・様々な食に関する知識を習得し、健全な食生活を実践することができる人間を育てること。
- ・立体の把握、検証。
- ・デザインで扱うアプリケーションの習得。
- ・保育現場で求められている動画編集（ムービー制作）ができるようになる。
- ・データ処理の定石を理解する。
- ・AfterEffectの基本オペレーティング。
- ・遠方の先生に直接学生指導を行ってもらうため。
- ・診療で使われる問題思考型システム（POMR）の習得。
- ・職務遂行に支障がないレベルへの到達。
- ・グループでシステム構築を行い、製造工程を学び体験する。
- ・POP広告、チラシ広告、ウエルカムボード等の作成。
- ・職場での接客マナー、敬語の使い方、ビジネス文書作成の知識や技能などの習得
- ・Java言語のクラス、継承を理解し、継承を用いたJavaのプログラムの読み書きができるようになる。
- ・ネットワークの基礎理論の習得。

(2) 科目の授業時間数をお答え下さい。

週 (10) コマ× (29) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (23) コマ× (15) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (3) コマ× (30) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (5-17) コマ× (30) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (5-17) コマ× (30) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (2) コマ× (28) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (2) コマ× (30) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (2) コマ× (34) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (2) コマ× (34) 週 ※1コマ当たり (45) 分
週 (2) コマ× (1) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (3) コマ× (36) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (3) コマ× (36) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (3) コマ× (1) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (1) コマ× (36) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (2) コマ× (8) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (1) コマ× (8) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (4) コマ× (16) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (2) コマ× (32) 週 ※1コマ当たり (90) 分

週 (2.5) コマ× (32) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (5) コマ× (1) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (2) コマ× (15) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (15) コマ× (16) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (2) コマ× (15) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (1) コマ× (15) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (1) コマ× (15) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (1) コマ× (15) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (8) コマ× (15) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 () コマ× () 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (8) コマ× (15) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (8) コマ× (15) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (2) コマ× (15) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (5) コマ× (15) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (6) コマ× (12) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (3) コマ× (18) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (3) コマ× (18) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (3) コマ× (18) 週 ※1コマ当たり (50) 分

週 (3) コマ× (18) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (3) コマ× (18) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (2) コマ× (1) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (2) コマ× (10) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (2) コマ× (19) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (6) コマ× (25) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (3) コマ× (34) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (4) コマ× (28) 週 ※1コマ当たり (45) 分
週 (2) コマ× (20) 週 ※1コマ当たり (45) 分
週 (1) コマ× (9) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (2) コマ× (8) 週 ※1コマ当たり (90) 分
週 (2) コマ× (6) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (2) コマ× (6) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (4) コマ× (32) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (7) コマ× (9) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (3) コマ× (36) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (9) コマ× (24) 週 ※1コマ当たり (50) 分
週 (3) コマ× (32) 週 ※1コマ当たり (50) 分

週(2)コマ×(15)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(1)コマ×(15)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(1)コマ×(15)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(2)コマ×(12)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(18)コマ×(5)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(1)コマ×(15)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(6)コマ×(5)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(1)コマ×(1)週 ※1コマ当たり(90)分
 精神障害作業療法学Ⅱ:週(2)コマ×(14)週 ※1コマ当たり(90)分
 作業療法理論:週(1)コマ×(14)週 ※1コマ当たり(90)分
 年間(50)コマ×()週 ※1コマ当たり(50)分
 不定期
 週(1)コマ×(17)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(1)コマ×(1)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(3)コマ×(30)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(3)コマ×(10)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(4)コマ×(32)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(2)コマ×(16)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(2)コマ×(32)週 ※1コマ当たり(90)分

週(4)コマ×(10)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(4)コマ×(7)週 ※1コマ当たり(50)分
 合計188時間 週()コマ×()週 ※1コマ当たり(50)分
 週(4)コマ×(34)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(9)コマ×(4)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(3)コマ×(1)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(3)コマ×(10)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(2)コマ×(1)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(15)コマ×(32)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(3-6)コマ×(1-3)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(2)コマ×(15)週 ※1コマ当たり()分
 週(16)コマ×(30)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(2)コマ×(30)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(1)コマ×(15)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(2)コマ×(15)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(1)コマ×(1)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(3)コマ×(35)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(2)コマ×(4)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(4)コマ×(30)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(3-4)コマ×(34)週 ※1コマ当たり(90)分

週(3)コマ×(70)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(8)コマ×(44)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(2)コマ×(44)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(3)コマ×(1)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(6)コマ×(12)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(3)コマ×(12)週 ※1コマ当たり(50)分
 週(2)コマ×(32)週 ※1コマ当たり(40)分
 週(1)コマ×(20)週 ※1コマ当たり(90)分
 週(1)コマ×(15)週 ※1コマ当たり(90)分

(3) 科目の授業の平均的な学生数をお答え下さい。

平均27名

(4) 科目内でICTを活用するタイミングと具体的方法をお答え下さい。

(授業前)

- ・ サンプルシステムの紹介とグループ編成
- ・ "開発設計書のテンプレートの配布"
- ・ 事前レポートの提出、スライド、動画等準備
- ・ 学生への連絡伝達、学生からの連絡
- ・ 課題、資料、素材等の準備
- ・ グラフィックデザイン基礎、演習、基本操作
- ・ 事前に問題を回答する
- ・ 全員でアクセスできる共有フォルダにデータを保存して置き、授業外でもデータを確認したり、事前準備を行わせる。
- ・ 全員でアクセスできる共有フォルダに授業用データを保存して置き、事前準備をしている。
- ・ 作品の制作と保存
- ・ 導入イメージ
- ・ データーイン
- ・ 参考資料の配布
- ・ パソコン電源オン。プロジェクターも電源オン。
- ・ 本日の授業の内容や予定について
- ・ 新しい課題に入るときの事前確認で使用
- ・ 前回の復習
- ・ 教材の配信や学生側のダウンロード
- ・ 授業で取り組んでいる課題の下調べ
- ・ 教材配布
- ・ 自習学習として
- ・ GoogleClassroomにて課題を出題します。
- ・ 参考資料や授業テキストの配布
- ・ 教材準備
- ・ 授業課題の提示
- ・ 教材配布（グーグルドライブやLINE)
- ・ 家庭学習
- ・ 事前にWebサービスの登録とアプリのダウンロード
- ・ 該当学年までに、他科目の中で利用してきているものもあり継続して利用するケースと、新規に利用開始する場合があります、その場合は必要になった時や、講師が最適と判断したタイミングで学生に導入させている、大抵の場合は第1回目の授業で導入することが多い

- ・必要に応じてiPadテキスト内の問題を解いて授業に参加
- ・教材作成
- ・提出課題のチェック
- ・教材確認
- ・動機付け
- ・前回の復習
- ・参考資料閲覧
- ・メールによるデータ配布や必要なソフトのインストール指示
- ・参考資料閲覧
- ・自宅PCやスマートフォン等を使用し予習として動画を見ておく
- ・課題作成、授業での配布資料の作成
- ・スケジュール管理
- ・学生からの質問の事前受付、進捗管理
- ・問題をスマートフォンやタブレットに配信
- ・課題の確認
- ・OneDriveに教材をアップロードして、メールにてダウンロードの通知。
- ・教材用のWeb上の情報検索
- ・予習と復習
- ・動画での予習

- ・作成したデータを送付して共有しておく
- ・授業内容、課題の提示
- ・フォロー、進捗確認、課題提出
- ・授業準備として、打ち込みをさせる表を作るなど
- ・授業準備時：教員が演習課題を登録する
- ・授業前のレベルチェックとして各自で実施
- ・ノートPCを机に出して操作
- ・実技のオリエンテーション、デモンストレーション
- ・精神障害作業療法学Ⅱでは授業前に事例情報にしたがって自分の考えをまとめておく
- ・文字だけでは理解しにくい
- ・授業前の落としこみとして、動画を見ることにより授業で行うべき技術をイメージしやすくなる。また完成系が見えていることにより、必要な技術が明確になりやすい。
- ・何回か練習させる
- ・多数にたいして、プロジェクターとスクリーンを用いて行います
- ・電子カルテシステムについての説明
- ・スマートフォンで株価情報や企業のニュースを調べる
- ・授業の資料作成を、PCやiPadを利用して行う
- ・事前の情報収集（インターネット、ブラウザ）
- ・授業計画・到達目標の提示 参考作品の提示

- ・ トレーニング内容の確認、進捗状況を把握する
- ・ 近年多様化されるインターネット、構造へのリサーチ
- ・ サーバーからデータをローカルにダウンロード
- ・ スタイリスト検索
- ・ スタイリストの作品の紹介
- ・ クラス内でのアカウントグループ共有、アカウント配布管理
- ・ 授業内容の告知、宿題提示
- ・ 共有サーバを使用し、前回の提出物の返却、今回使用する教材の配付を行う
- ・ 事前に担当教授に作成していただく

(授業内)

- ・ 客からの要望とニーズについて、事例紹介やHP検索
- ・ "設計書作成、プログラミング、レビュー、作業報告"
- ・ スライド、動画等の視聴
- ・ アプリケーション操作説明時に投影、プレゼンテーション、学生のアプリケーション操作、インターネット検索、課題配布など
- ・ PCソフトやインターネットを活用した調査・分析に使用
- ・ 課題、資料、素材等の配布・共有 プレゼンテーション
- ・ 演習
- ・ 広告、イラストレーション制作実習
- ・ 授業実習機材として、機能および使用法からICT機能使用
- ・ 情報収集。情報共有。コンテンツ制作。書類作成。
- ・ 手順や使用器具を画像などで提示
- ・ パワーポイントを使って学習する
- ・ 情報の収集時に使用する
- ・ 正解不正解の状況を確認し、不正解問題を中心に解説を行う
- ・ プロジェクタで投影し、具体的な研究方法や、調査したことをまとめて発表させたりする。
- ・ 作成したプレゼン資料などをプロジェクタに投影し発表させる。
- ・ 作品の評価と指導
- ・ 求人票閲覧など
- ・ 資料に対する手書き補足
- ・ プロジェクターに先生が映し、医療コンピュータの操作方法を学ぶ
- ・ 具体的な方法について確認
- ・ パソコンの操作
- ・ ステップバイステップ時に個別に活用
- ・ タブレットで動画コンテンツを反復してみる
- ・ 資料投影、小テストなど
- ・ コンテスト作品制作時のAdobe等アプリケーション活用
- ・ 語彙や文法の説明時
- ・ 模擬試験を実施し、webシステムで回答するとすぐに採点される
- ・ 教材の1つとしてのデータ活用や検索
- ・ 授業のスピードに応じて、教員から配信される書類・画像・動画の閲覧
- ・ 課題配布
- ・ テキストのデータ配信
- ・ 自習学習として
- ・ 調べ学習
- ・ 授業内容を動画コンテンツで適宜視聴を行う

- ・動画で見て確認
- ・マーケティングのためのGoogleフォームを活用したアンケート作成、Dropboxを活用したデータ共有等
- ・操作方法の習得と、検定問題の練習
- ・教員からの問や課題に対してタブレットを使い調べ解決する
- ・課題の説明や提出を促す。
- ・課題の配布、演習、提出
- ・グループワーク時の作業内容、データの共有
- ・カルテ問題を提供し、日々の会計入力をおこなう
- ・デモンストレーションを前で行う
- ・課題の運営提示
- ・ディスカッションシートを学生のカメラで撮影し、クラウドストレージに保存。教員のPCで保存した画像をプロジェクタに投影し、学生全員が視認できるようにして発表する。
- ・テキスト（電子書籍）をタブレットで見る
- ・統計手法伝達、実践
- ・デバイスを利用したデザイン作成
- ・チームでスケジュールや成果物管理を行わせている為、授業時間であれば特に制限無く利用させている。本校は学生が個人のノートPCを学校ネットワークに接続して利用しています。
- ・テキストとして活用
- ・必要に応じてネット検索
- ・自分の技術をiPadカメラで撮影（クラブメイトと撮影しあう）
- ・課題演習
- ・電子教材（PDF）の提示と解説、オンラインテストの実施
- ・プロジェクターとパソコンを繋ぐ
- ・教材配布、説明
- ・課題の提出、フォーラム機能でのピア学習
- ・教材実施
- ・操作方法
- ・単元の例題で指導を受けた後、問題演習を行うとき、各自で利用。
- ・教材提供、事例解説、提出、レビュー
- ・授業解説用の資料としてサイトを閲覧
- ・データ配布、作品データ回収、チェック、指導
- ・教材提供、事例解説、提出、レビュー
- ・動画を見ながら各自操作を行い、視聴後は授業担当教員が再度教室で実演を行い学生の理解を深める。
- ・パワーポイントを用いた座学授業、PCを用いたプログラミング演習
- ・ショップサイトのPV確認やサイトページの更新等
- ・センサからリアルタイムでデータ収集するIoTプログラムの作成
- ・解答の集計、アンケートの配信、実施
- ・進行に合わせた画面表示等
- ・動画編集ソフトを使用
- ・youtubeの動画を活用した授業やgoogleフォームでの評価テスト

- ・教材配信、教材提示
- ・プロジェクターと併用
- ・情報の伝達・復習
- ・実技の提示
- ・スカイプによる遠隔授業
- ・データを基にプレゼンを行い、内容の指導を行う
- ・スライドにて症例発表
- ・実技問題の実施
- ・動画を流す
- ・授業前の指摘事項や提出課題への指摘
- ・終始、パソコンの操作
- ・表の打ち込みや教科書の課題の打ち込みや自作のPOP作成など
- ・操作方法
- ・アクティブカメラを使い、技術者目線での技術をモニターで共有
- ・PowerPointにて秘書の知識や技能の説明
- ・実習開始時：教員が演習課題を学生へ提示する
随時：学生は課題プログラムの提出、評価を確認する
- ・講師による解説と自己学習
- ・文書作成、表計算、入力作業
- ・動画、パワーポイント、写真、音楽などを使用

- ・ホテルシステムを使って、学生一人ひとりが宿泊予約を作成する/実際の場面を想定してチェックインを行う
- ・資料配布
- ・PCを使ったアプリケーション実習
- ・指導の資料提供、板書代わり。ICTの使い方自体の指導。
- ・演習中の一人の学生の行動を動画に納める。滅菌操作、会話時に態度、表情、演習中の行動など、全てを納める。*音声は、状況により録音できないときがある。
- ・デモンストレーションの撮影
- ・精神障害作業療法学Ⅱでは授業中でも事例の情報をみながらグループ活動を行うとしているが、各自プリントスクリーンで印刷して持参している学生が多い。
- ・前を見るようになった
- ・ライブでの技術展示を行うが、人数が多いために細かい技術が見れないため、個人の振り返りツールとして活用している
- ・コンテストを行い撮影することもある
- ・電子カルテシステムの運用方法
- ・仕訳した内容を実際にコンピューターに入力する
- ・教科書の内容やネット上の情報を投影し説明する
- ・申告書作成表示
- ・プロジェクターと書画カメラを使い、テキストを画面に映す
- ・世界情勢や経済ニュースで株価がどう動くか話し合う
- ・YouTubeで参考動画を見せたり、屋外での課題解決でiPadを活用させる。
- ・情報収集、書類作成、データ分析（ブラウザ、エクセル、パワーポイントなど）

- ・映像教材による学習・制作素材提供
- ・スマートフォン等でトレーニング動画を撮影。ハンドリングのチェック、グループワーク時は意見を出し合う。
- ・ホームページの紹介、ページレイアウトと閲覧検証。
- ・授業内でのデータ配布、回収
- ・デモンストレーション動画撮影、テスト実施
- ・インターネットなどによる検索や写真、動画機能の活用
- ・反復学習
- ・解説等を実施
- ・パワーポイントを使用したプレゼンテーション
- ・システム活用
- ・演習時
- ・Webテキストを使った授業。
- ・自前のパソコンで実習授業を行う
- ・教師用パソコンの画面を学生用のモニターに表示し、操作説明や板書として活用する
- ・パソコンを使ってカンブを制作、その後HTMLとCSSを作りサーバーにアップ
- ・授業導入、課題説明、課題提出
- ・学生にわかりやすく説明をいただいている。
- ・授業内で教員によるデモンストレーションを撮影
- ・学習課題の解答

(授業後)

- ・ 外部の企業からの納品システムの評価を受ける
- ・ "学生間、教員学生間の情報共有とレビューのフィードバック"
- ・ レポート提出、評価表集計等
- ・ 学生への連絡伝達、学生からの連絡、課題回収
- ・ 課題提出
- ・ 復習
- ・ 講評会にて作品考察
- ・ 情報分析。情報共有。
- ・ 不正解問題を各自解きなおしを行う
- ・ 全員でアクセスできる共有フォルダにデータを保存して置き、授業外でもデータを確認したり、事後整理を行わせる。
- ・ 全員でアクセスできる共有フォルダにデータを提出、保存させて確認できるようにしている。
- ・ 作品のブラッシュアップ
- ・ 見直し
- ・ データーイン
- ・ テストの採点等
- ・ パソコン電源オフ。プロジェクターも電源オフ。
- ・ まとめ振り返り
- ・ 自主練習復習時に活用
- ・ 個人が見て復習
- ・ 放課後等のグループワーク
- ・ 授業内のまとめ問題演習
- ・ 学生は誤答の振り返りに利用し講師は弱点把握に利用する
- ・ 自宅学習やデータ制作
- ・ 再度配信データの確認や、WEBでの情報検索
- ・ 課題提出
- ・ 就職活動で必要な部分を授業後に視聴可能にしている
- ・ 課題内容を調べるために使用
- ・ GoogleClassroomにて課題の提出状況の確認を行う。
- ・ 自宅での作業継続。グループワーク。
- ・ 授業内にできなかった学生については、放課後範囲まで取り組む
- ・ 進捗度の確認、疑問点の集約
- ・ 検定取得
- ・ クラウドストレージに授業の振り返りやレポートを提出する

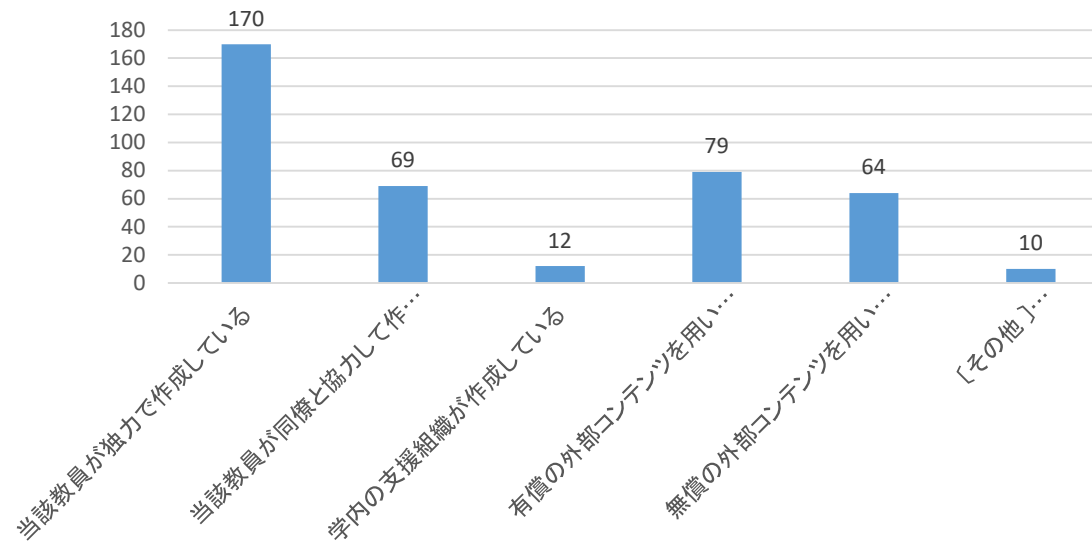
- ・課題提出、質問のやり取り（グーグルドライブやLINE）
- ・クラス内でデザインの共有、評価
- ・授業以外の時間帯も卒業制作のスケジュールには含まれているので、放課後学校から、自宅から接続して利用している。
- ・授業課題で必要に応じてネット検索
- ・iPadカメラで撮影した自分の技術を視聴し自己評価する
- ・提出課題のチェック
- ・結果確認
- ・参考資料提供
- ・サイトを見ながら復習
- ・チェック、指導
- ・参考資料提供
- ・当日習った範囲を自宅PC等で動画視聴し復習する。
- ・学生がメールで提出した課題の採点、質問への応答
- ・商品受注時のフォロー等
- ・必要な技術情報の収集と共有
- ・復習用問題をスマートフォンやタブレットに配信
- ・youtubeの動画を活用した復習
- ・予習と復習
- ・LINEなどでの動画配信により復習を促す
- ・指摘を基に再度ブラッシュアップを行う
- ・今後の改善、次の宿題の提示、質問の受付
- ・フォロー、進捗確認、課題提出
- ・遅れている学生への対応など
- ・教員が打ち込み状況の確認など
- ・自宅等で随時：学生は遅れている課題を追加で提出できる
- ・授業アンケート
- ・授業の復習として各自で実施
- ・目標課題完成
- ・確認テストや課題提出
- ・確認テストや検定試験
- ・確認テストや課題提出
- ・動画に納められた学生とグループの学生が動画を見て、内省を行う。また、教員は、それを見て指導を実施する。
- ・自己学習方法の提示
- ・作業療法理論では授業後に該当する小テスト配信している【Classi】
- ・視覚で捕らえやすい

- ・振り返り、復習。または、放課後の自己練習を行う最の確認としての活用
- ・学生に見せ、振り返りをさせたり他の学生の評価をさせる
- ・診療録の代行入力
- ・財務諸表の確認に使用
- ・授業後の株価の動きをチェック
- ・アンケートや課題提出などはPCやiPad、クラウドサービスを活用する。
- ・授業内課題、アンケート提出など（エクセル、メール）
- ・成果作品提出(ネットワークHDD) 講評及び作品の共有
- ・放課後等の練習前に動画の確認、再度撮影等を行い記録を取る。インストラクションの内容などもチェックする。
- ・展示会等でのプレゼンや発表
- ・作品の添付→担当確認、テスト後は到達確認後再指導
- ・ログオフ
- ・反復練習
- ・質疑応答や自学とテスト受験を促すため。
- ・自前のパソコンで宿題を課す
- ・レポートなどの提出や作品への投票など
- ・伝達事項、質問
- ・今回作成したオブジェクトを共有サーバに提出させ、チェックを行う
- ・就職活動の作品の一部として制作し使用する。
- ・講評、検証
- ・次回の授業に繋がるよう、説明をしていただく。

**(5) 教材やコンテンツの作成はどのように行っていますか？該当する番号を記入下さい。
(複数回答可)**

No.	選択肢	回答数
1	当該教員が独力で作成している	170
2	当該教員が同僚と協力して作成している	69
3	学内の支援組織が作成している	12
4	有償の外部コンテンツを用いている	79
5	無償の外部コンテンツを用いている	64
6	〔その他〕 卒業制作という科目の特性で毎年制作物が変わります。よって特別な教材というものは作成しておりません。医療系スポーツ系の文献、論文、現場での症例を利用。市販の教科書を使用。	10

問4 - (5)

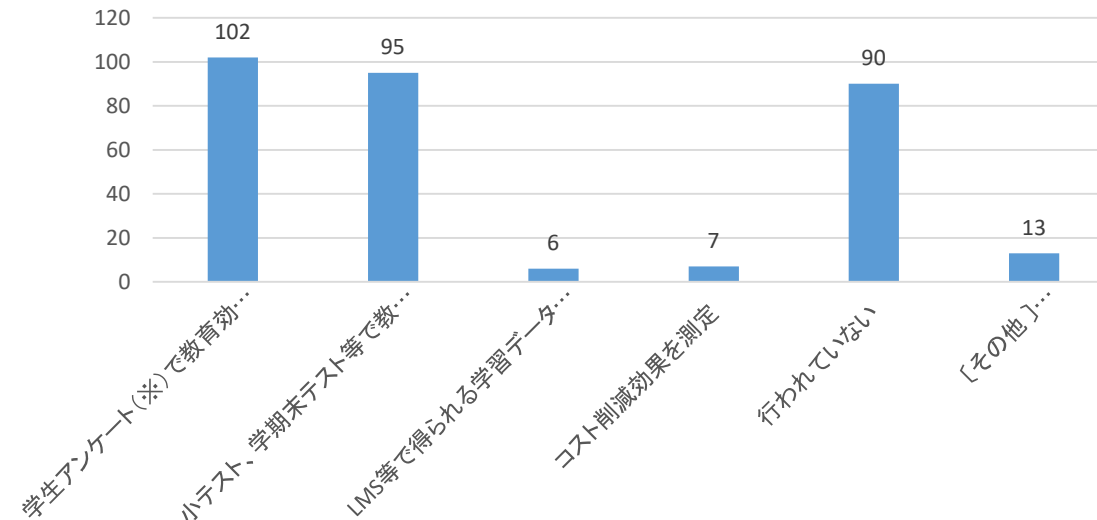


**(6) ICT活用教育の効果測定は行われていますか？該当する番号を記入下さい。
(複数回答可)**

No.	選択肢	回答数
1	学生アンケート（※）で教育効果を測定	102
2	小テスト、学期末テスト等で教育効果を測定	95
3	LMS等で得られる学習データを利用して教育効果を測定	6
4	コスト削減効果を測定	7
5	行われていない	90
6	〔その他〕 検定合格率。一部の卒業生にシステム評価と継続実施の可否を伺っている。	13

※学生アンケートには、授業評価アンケートを含む

問4 - (6)



(7) 当該科目においてICTを活用するメリットをお答え下さい。(自由記述)

- ・ 学生間の交流は、スマホを中心に利用技術は浸透済みと感じているが、ゲーム側への偏りがある。ソフトウェアの利用やネットワークの利用での開発は、新規の発想できるように指導する方法が無い(在ったら発想にならない)。
- ・ 卒業研究開発を担当する教員、非常勤講師、学生間の情報共有、成果物の管理、スケジュール管理などに役立っている。
- ・ 板書時間の削減、授業資料の蓄積。
- ・ 現在の業界において必須である。データのやり取りが容易。紙の使用減。連絡事項の明文化による把握漏れの減少。
- ・ 学生の学びたい時間に活用ができる。学生の学びの進捗が把握できる。
- ・ 課題や素材の配布の利便性。情報の共有が容易でテーマに沿ったディスカッションやプレゼンテーションが効果的に行える。また、タブレット等で作品を持ち運べることから就職活動で動画や音声つき作品のプレゼンも可能となった。
- ・ 何度も復習できる、自分のペースで進められる。
- ・ 就職作品制作、検定取得、コンテスト作品制作など時代のニーズにあった創作活動が可能。
- ・ エンターテインメント業界に於いても、ICT,ウェアラブルデバイス、IoTなど、世界的にビジネスやエンターテインメント産業だけではなく、生活の形も大きく変わり、技術・情報・知識の共有に焦点を当て、「人と人」「人とモノ」の情報・技術伝達といった新たなる「コミュニケーション」がエンターテインメント産業に於いても、その活用が必須になり、その技術や情報を用いてエンターテインメント産業に於いて新たなる人材輩出の世界標準的手法となる。
- ・ 一人一台使用することで、取得にかかる時間の短縮。
- ・ パワーポイントを使用して、映像の制作、編集、活用が学べる。
- ・ 他言語の学習において、視覚的に覚えることが出来、同時にパソコンの活用方法を取得する。
- ・ Web上の仕組みを使用することで、家庭でも学習することが出来る。問題を印刷・配布しなくても良いので、ペーパーレス化が図れる。問題の蓄積ができ、教科担当変更時の引きつきが容易。

・グループで研究を進めるため、簡単に情報を共有することができる。授業中以外にも、必要な時に研究を進めたり、まとめたりすることができる。過去の先輩の研究を自由に見ることができるため、研究に行き詰った際に、学生たち自身が過去の先輩の研究からヒントを得ることが出来る。新しいICT機器や、コンテンツを取り入れることで、社会に出ても業務などで活用することができる。

・データの共有ができる。紙ベースではなく、データ提出ができるため、資源の節約（エコ）になる。データの視覚化で授業効果がよい。理解力が深まる。保育科はアナログ作業が多いが、唯一情報処理の授業で「電子絵本・紙芝居」を作成しプレゼンを行う。また実習報告会などもプレゼンソフトで作成しプレゼンする。

・学生と教員間、及び学生同士の情報共有が可能であり、ペーパーレス化も図れる。

・視覚的効果により理解しやすい、手軽に作成できる。

・情報の伝達が効率的に行える。

・パソコンの使用が必須なので。

・実習授業の中でデモンストレーション等で細かいところの確認できないときに再度確認することが出来、さらに学生が個人で復習等に使用でき、技術レベルを向上させることが出来る

・授業で行った技術の再確認を何度でも自分の好きな時間でできる。

・アクティブラーニングによる学習効果が狙える。

・今年度より積極的に取り組み始めたが、普段は消極的な学生も積極的に回答するようになったり、集中して学習に取り組むようになった。

・時間が短縮できること。

・プリントの用意や配布時間の省略。授業時のプリント忘れや、なくす学生は減少。

・授業の進行に合わせて、学生のiPadない情報の更新が出来る。ペーパーレス化が出来る。

・学生に対して便利な学習環境を提供できる、学生のモチベーション向上による教育効果の向上。

・テキスト以外の学習欲求に応えるため。

・動画教材のため視覚的に学生に届くので理解がしやすい。しかし、タブレットでの視聴なのでイヤホーンが必需品になる。

・ICTコンテンツは理解度が高くなるが作成に費やす時間が多い。

・現場を見せることはできないので視覚的にとらえることで支援法が理解しやすい。

- ・文章だけでは、理解できないところも、動画だと理解できる面もある。
- ・利便化、時間短縮、学生へのICT教育。
- ・社会で広く利用されているソフトの習得。就職後の職場での活用。
- ・わからないことをすぐ調べて解決することが出来るため授業の理解が深まる。調べて解決するまでの時間が短縮されるため授業の効率化が図れる。
- ・課題の提出や連絡を簡単に確認することができ、管理の手間が減っている。
- ・在学中にOfficeソフトのスキルを身につけることにより、効率的に課題の作成ができる。卒業後は在学中に使い慣れたスキルを業務に活かすことで業務効率の向上に貢献できる。
- ・学科が目標とする就職先の業界がICTで成り立っているためそれに倣った実践教育を行っている。就職してから困ることがなくなり、採用においてもアドバンテージなる。
- ・在学中にOfficeソフトのスキルを身につけることにより、効率的に課題の作成ができる。卒業後は在学中に使い慣れたスキルを業務に活かすことで業務効率の向上に貢献できる。
- ・入力方法の指導や、解答を表示する。質問を一括で受けやすい。
- ・ペーパーレスで印刷、配布の時間が短縮されている。学生の質問や進捗度の集約が容易にできる。
- ・課題の準備及び提出がスムーズになり、教師負担の減。授業中も学生課題と同等のものを提示させ、運営することができ学生の不明確な部分を取り除くことができる。
- ・グループワークおよび発表を円滑に行うことができる。学生の作成したディスカッションシートを画像データとして残せるため振り返りに活用できる。
- ・重い専門書を持ち歩かずに済む。事前に教材配布のため予習が可能。分からないことがあればインターネットで調べることができる。教材の配布が楽。学習障害の学生の対応がスムーズ。
- ・分析については、PCを使わないと行うことができない。結果の共有や、報告、レポート作成など、各自所持している端末を有効活用することで、効率的に授業を行うことができる。
- ・デザインアプリケーションやWebサービスに触れ、自分の将来の仕事の明確にイメージする。
- ・33名に1名の教師で、初めて使うアプリケーションを教えるのに、プロジェクターで後ろの学生まで見やすく分かり易く伝えるのに必須。
- ・卒業後、IT業界に多くの学生が就職をしていく為、そのような企業の業務で日常的に利用されているICTに慣れておくことができると考えています。
- ・ネット検索が授業で行える。デジタルテキスト内の動画の活用。自分の技術をiPadカメラで撮影し、自分で評価ができる。パソコンを所持しなくても文章やスライド作成がiPadでできる。
- ・電子カルテシステムの運用、多人数教育での技術演習。

- ・臨場感あふれる授業で、多くの学生が、一度に、授業を受けれる事。効率的になり、デジタル機器に慣れていく。
- ・従来型のテキストでは、見せる事ができないコンテンツや自由な角度でコンテンツを見せる事が出来る。Powerpoint等を使い、考える授業が実施できる。
- ・ペーパーレス、説明のしやすさ。
- ・課題の回収の効率化、提出課題へのフィードバック。
- ・内容が専門的である、ブランド力がある。
- ・配布物が減ること しかし、後から見直す（復習）ためにはデータは必要なので、電子データを見れる個人用の機器は必要となる。
- ・学生の個々のニーズに応じた学習が可能となる。わからないところを集中して、繰り返し学習できる。自宅学習でも授業中と変わらない内容を学習可能。
- ・当該学科は通信課程であり、平均年齢40歳以上の社会人学生が中心です。9割以上が何らかの職業についており、多忙な中で、隙間時間を使った国家試験対策の一環で昨年度から導入しました。特に、女性からは子育て世代も多く在籍しており、参観日などの学校行事や家事の隙間時間を使っての学習などに有効に使用できたとの声が寄せられています。
- ・授業目的の特性との親和性が高い、豊富な事例研究を即時提供できる。
- ・情報が残るので、振り返ってのアクセスが可能。授業時間外の直接会えない状況でも質問や提出が可能。提出→チェック、コメントのスピード感。社会に出てからすぐに使いこなせるようになるための練習。
- ・授業外であっても、GoogleDriveにより作品の進捗確認・採点・添削などが可能。
- ・授業目的の特性との親和性が高い、豊富な事例研究を即時提供できる。
- ・複雑な操作が必要なソフトウェアを教える授業では担当教員によって教え方が変わってくる。どの教員が担当しても学習範囲や習熟度に差がないようにするにはeラーニングの活用は効果的と思われる。また、ネット環境が整っていれば学校外でいつでも視聴可能なので予習復習が容易である。
- ・メールを使った課題提出と、再提出（アドバイス付き）を行うことで一人一人のレベルに合わせた指導ができる。
- ・スマートフォンの活用等で時間・場所に限定されずに学習が可能となる。
- ・現実空間に作用するIoTアプリケーションを作成するので、効果を確認しながらプログラミングを行うことができる。開発に必要な情報（プログラミングやセンサに関するものだけでなく、地方自治体が公開しているオープンデータを含む）を学生が独自に調査・共有しているので、調査能力とコミュニケーション能力が身につく。
- ・紙ベースの問題作成に時間がとられることがなく、学生の学習状況を管理しやすい。

- ・ 教室後方の学生にも教員の手元を見せられ、技術習得が可能となる。
- ・ youtubeでの動画を活用することで、自宅で復習を行うことができたり、教材を事前配布することで、授業での教材配布の時間を短縮できる。
- ・ 説明しやすく、分かりやすい授業を実施できる。授業時間を有効に活用できる。
- ・ 視覚に訴える方法で理解をさせる。
- ・ 自主学习が可能である。教員が一度やって見ただけでは覚えきれない、自主学习をするときにお手本が必要となるので動画の撮影やネット検索を誘導している。
- ・ スカイプによる外部講師との遠隔授業。
- ・ 四国という立地であるため、東京などの遠方の方から直接指導していただく機会が少ない。そのため、スカイプなどを利用することで直接指導することができる。
- ・ 自ら調べる能力がつく。ネットの情報の正確性を見極めるほか、参考文献の使用等使い分けること。
- ・ システムエンジニア、プログラムを目指す学科であり、就職後に必要となる知識、技術を習得できる。
- ・ 共通の認識、理解をさせる一つの教材ではある。口で伝えるよりも確実である。
- ・ 言葉では説明が難しい事柄を図表や写真を用いて説明できるところ。
- ・ 提出した課題プログラムの正誤を即座に判定でき、学生理解がすすむ。学生ごとの理解度把握が容易。自宅学習が可能。競争により学習意欲を刺激する。
- ・ ホームワークの充実、進度に差がある学生への対応。
- ・ ビジネスにおいてもデジタル機器は必須のものであり、早い段階で社会に出て必要なデジタル機器を使いこなすことができる。
- ・ より現場のイメージを伝えやすい。学生の集中力を保てる。
- ・ 当該授業では、昔は主な目的としてチェックインの流れを知ってもらうことであったが、現在あるホテルシステムを導入してからは実際に予約を作成したり、その予約を使ってチェックインをしたりなど、フロントの現場を想定した実技ができるようになった。（文言を覚えるだけでなく、「言葉と動きを同時に」行える）
- ・ インターネットで調べることができるものは学生自身で調べることが簡単になり、授業の効率化が図れる。またビジネスにおいてもデジタル機器は必須のものであり、早い段階で社会に出て必要なデジタル機器を使いこなす、効果的なプレゼンテーションを行うことが出来るようになる。
- ・ 学生が自分のペースで学習することができる。
- ・ 紙が必要なくなるため経費削減。
- ・ 自宅学習が可能となり、特に演習関係の効果が高くなった。

- ・アプリケーションを使った実践的な演習を通し、操作方法や、スキルを習得できる。卒業後、実社会で使用されているものと類似した機材に慣れておくことができる。
- ・学生が技術習得を行うことにより、就職後に活かすことができる。
- ・指導内容を分かり易く伝えることができる。
- ・実技科目におけるデモンストレーションは、復習の際イメージしにくいのが、撮影しておくことで復習・確認が行いやすく、テストにも活用しやすい。
- ・精神障害作業療法学の事例演習用のコンテンツは、いつでもどこでも情報をみながら作業療法の評価に関する考えを整理したり、イメージしたりできる。
- ・作業療法理論では、多くの情報から定期試験も含めた「ここが大事」というメッセージを小テストとして示すことができる為、学生が自己学習のポイントを知ることができる。
- ・利用されている学校もあるようで、資格訴求しやすいため学生からするとたとえ話など理解しやすいようです。教員側も準備に手間が掛からない。
- ・教員のマンパワーには限界がある為、動画コンテンツやEラーニングは教員の補助にもなるし、学生自身も予習・復習を自由な時間をつかって気を使わずに学習ができる事が大きなメリットだと感じる。
- ・国家試験の過去問題等をeラーニング形式で実施させています。各学生の進捗具合が確認できるため、管理が容易。正答率から各分野の理解度が把握できるため、理解度に対応した分野の対策が行える。
- ・他の人があれこれと評価することも効果的だが、それよりも自分で自分をみる事が一番の勉強になると思われる。
- ・実技授業になると、教員の一番重要な【手元】が全員に見えなかったりしますが、PCを使用しプロジェクターとスクリーンで見せる事により、全員に「同じ情報を伝えることが出来る。
- ・病院実習時や医療機関へ就職した際に、電子カルテシステムが分かる。医師事務作業補助者として代行入力をする際に役立つ。
- ・会計ソフトの操作方法や技術を習得できる。パソコンについての基礎知識を習得できる。
- ・板書の短縮、視覚的伝達効果における効率化、ペーパーレス化。
- ・税法に関しての問いは、申告書作成にあり細かい記載の仕方などを黒板に映し出した解答用紙を見ながら、同時に書き込むことによって理解を深める。
- ・医療請求事務では、授業を進めるにあたり、口頭や板書で学生に伝えるのが困難である。プロジェクターと書画カメラを使用することで、学生がテキストの中のどこがポイントかが明確になり、より深い理解が得られる。
- ・スマートフォンなどを活用しているので、通学の時間などちょっとした空き時間で調べることができる。
- ・学生に「こんなことにも使えるのか」という発見をしてもらう。アンケートなどでは集計作業などの業務時間の軽減にもつながる上に、学生たちも回答するための精神的ハードルが低い様子。

・ICTが具体的に何を指しているのかがよくわからず、回答に困った。一般的なパソコンを使って、インターネットからの情報収集、情報分析、文書作成が行われていることと、プログラム開発の授業として、ICTに該当するという前提で質問を埋めている状態です。パソコンやスマートフォンのカメラなど、その都度授業で効果的に使えるものを使うという状況です。

・全学生を対象に効率的に「説明」や「素材配布」を行う事が出来る。ツール操作方法を具体的に示せる。学習成果を学生全員で共有できる。成果作品の改善方法を全員で検討できる。チームでの分担制作が容易にできる。

・ハンドリングを振り返るためには、トレーニング最中、把握できないことも多く、第三者目線で客観的にみる必要がある。振り返りや意見を出し合うことで、授業が活発化し、技術の向上ははっきりとしている。

・複数学生の管理と事象の変化に対するリサーチのしやすさがある。

・授業運営がスムーズに進めることができ重宝している。

・自主学习へ取り組みやすく、教務も進捗確認しやすい。資料を基に弱い部分を早期に発見し指導に取り組みます。

・授業の効率化、視覚による学習効果の向上。

・事前学習が自分のタイミングで実施でき、実施しているかどうかの進捗状況が把握できる。

・科目の性質上必要。

・学生が自分の感じたことを発信するためのツールとして利用しやすい。

・エクセルの操作そのものが授業目標。

・図表や動画を使い、学生がイメージしやすくなり、分かりやすい授業ができる。黒板に書いたり印刷物を作って配る時間と手間が省ける。

・パソコンを利用することで体感的な学習ができ技能が身に着きやすい。

・市販テキストの補足、学生のレベルに合わせた課題の制作、授業時間外の質問対応、学外からのレポート提出など。

・解答等のコピーの手間が省ける。学生達に容易に写真や図などをみせることができる。一度に全員に対して連絡が出来る、確認等も容易であること。

・全員が同時に操作手順を確認できる。提出物を個別に提出したり、チェック後のメッセージの返却がスムーズに行える。学生同士が友人の提出物を閲覧できるようになることで、自己啓発につながり、お互いのスキルが高まる。

- ・食に関する様々な事柄を、いろいろな角度から講義をしていただいている。世界各国の料理の特徴、食文化等についても、詳しくご講義をしていただいている。視覚による授業なので、学生からも非常に理解しやすいとの声をもらっている。
- ・授業時間外に自宅で動画を確認し、技術の向上に役立つ。
- ・ICTの重要性は重々理解している。今後、情報通信技術の発達により個人で修得している知識はほぼ必要なくなると考えられる。※全て手元のタブレット若しくは体内に埋め込まれた情報通信機器が教えてくれるため。ICTに対する理解を深め、利用方法や活用方法を教え、学校で積極的に取り組んでいくことは今後必然になると思われる。※メリットというよりもICTが生活の主体となり情報通信機器に依存することが必然になっていくように思います。
- ・メディアリテラシーの向上。課題提出の時間、場所を問わないようにする事。ICT機能使用の習慣付け。

(8) 当該科目においてICT活用の課題をお答え下さい。(自由記述)

- ・グループ(3~4名)毎に異なるシステム開発を、企業現場の開発から学習できる体制や仕事練習が在れば、利用し指導したい。
- ・一部の教員については、Googleドキュメントやスライドなどによる資料作成が少し負担と感じている。非常勤講師がSlackなど情報交換ツールの利用方法に慣れておらず、習得時間がかかっている。
- ・教員の準備時間の確保。
- ・感性、人間力の向上には、時にはパソコンや電子ツールに頼らない方がいいこともある。
- ・現状の授業展開では、PC操作やPCソフト操作に留まってしまっております。インターネットや様々な管理・学習支援ツールを用いた授業展開や効果検証を実現できるよう教材研究や教員による研修が必要であると考えます。
- ・ICTの知識、技術を持った教員数の不足。
- ・コンテンツの料金が安い。
- ・グラフィックデザイン、イラスト制作、ポートフォリオ制作。
- ・学生間通信のハード提供について。現在は私物の通信端末も使用している。
- ・学生個人スマホと学校PCの連携。
- ・どの教室でも使用できるWiFi環境。
- ・学生にインターネット接続の際の通信料が発生する可能性がある事。授業効果は高いが、教材の作成に時間がかかる。純粋にICTによる自己学習による学習効果が計りにくい。
- ・データ量が大きいものを一斉に見ると、ネットワーク回線が遅くなってしまふ。私物のタブレットや、スマートフォンは、学内ネットワークに接続することができないため、学外で課題を進める時に、異なる媒体などに保存をするなどの工夫が必要。すべての教室がICT活用をしやすい教室とは言えないため、教室によって差が出てしまふ。
- ・同時にアクセスが集中するとネットワーク環境が悪くなり、授業を進めるにあたりストレスを感じることもある。事前の授業準備に時間がかかる。

- ・実習機器の設置有無やWiFi環境の整備状況。
- ・全学生がタブレットやPCを同時に活用できる環境でないこと。
- ・ICT活用は進めて行きたいと考えますが、その手法についてもっと積極的に情報収集する必要があると感じています。
- ・ICTで利用するためのコンテンツ制作にコスト、時間がかかる。
- ・動画コンテンツ不足。
- ・コンテンツ作成とそれをどう簡単に届けることが出来るかが課題。
- ・学習意識、コミュニケーション能力が低い学生について周りと歩調が合わせられないケースがある。
- ・今年度よりはじめたということもあり、まだまだ教務間での情報や知識が不足している傾向にあるように感じる。
- ・学生側として、教材を眺めるだけで追記やチェックがされないケースも多く、また、データに追記せずにノートを使用するためか、自主学習時の繰り返し質問をする学生減少しない。当校はiPadを個人管理で使用しているため、自宅に忘れてくると使用できない。職員側からはコンテンツ制作等の時間の確保やスキルよっての提供資料の差も出ている。
- ・学生がMacで制作したものがリアルタイムに教員のiPadやMacで確認・修正が出来たら良い。
- ・現在使用しているシステムで、使用できる機器（タブレット）が限定される（i O Sのみ対応）。機器購入のためのコストが保護者に増える。年度ごとに導入までの手続きがかかり、使用期間が短くなってしまふ。効果的なコンテンツの開発時間がとれない。
- ・タブレット端末を学生が忘れたときの対処に苦慮する。教材を外部に発注しているので教材費が高額となり学生への負担が増える。I C Tの管理のため教職員に新たなスキルが必要になる。
- ・I C Tのため教職員に新たなスキルが必要になる。
- ・教材がまだまだ少ない。
- ・無償で、様々なアプリがあると便利である。
- ・活用内容の検討。

- ・教材が少し足りない。
- ・学生自身、課題を確認しているのかを把握ができていない。
- ・学生所持のノートパソコンとiPadの使い分け。特にiPadの教材や活用方法について教員のスキル不足が深刻である。教員に対するICT研修や活用のしくみを整備する必要がある。
- ・学内の無線ネットワークの速度が遅くデータ共有に時間がかかることがある。自宅でのネットワーク環境に差がある。
- ・事前準備に時間がかかる。
- ・一定レベルの知識を持った教員でないと、使いこなすことができない。
- ・授業中に別のサイトを見てしまう学生がいる。
- ・より専門的なスキルの習得。学生から使用法について提案してくることのできる環境づくり。
- ・ICT授業のアイデアがなかなか出てこない。
- ・データで管理をし過ぎると、メモをとる癖や漢字を使う頻度が下がり低下することと、データ保管期間の徹底。
- ・授業の本筋と離れた所でツールの使い方という部分で習熟度に差が発生しやすい。またgoogle等のwebサービスを利用していることが多いが、アップデート等で仕様変更が発生することがある。
- ・授業中に一人遊びをしやすい（授業と関係のない動画の視聴やゲーム、LINE）。
- ・ソフトウェアの制約上、自宅学習ができない。
- ・費用がかかる、機器の不具合がでる可能性もある、目にあまりよくないのでは。
- ・従来型のテキストでは、見せる事ができないコンテンツや自由な角度でコンテンツを見せる事が出来る。Powerpoint等を使い、考える授業が実施できる。
- ・コンテンツ制作に労力が掛かる。
- ・ICT活用のドラフトプロポーザルができていないため、各教師独自での授業を組み立てている。そのため、先生の力量が問われる。
- ・学習進度が学生ごとに異なり、把握しにくい。学習効果がつかみにくい。学習しているように見えて、まったく学習していない者も散見される。

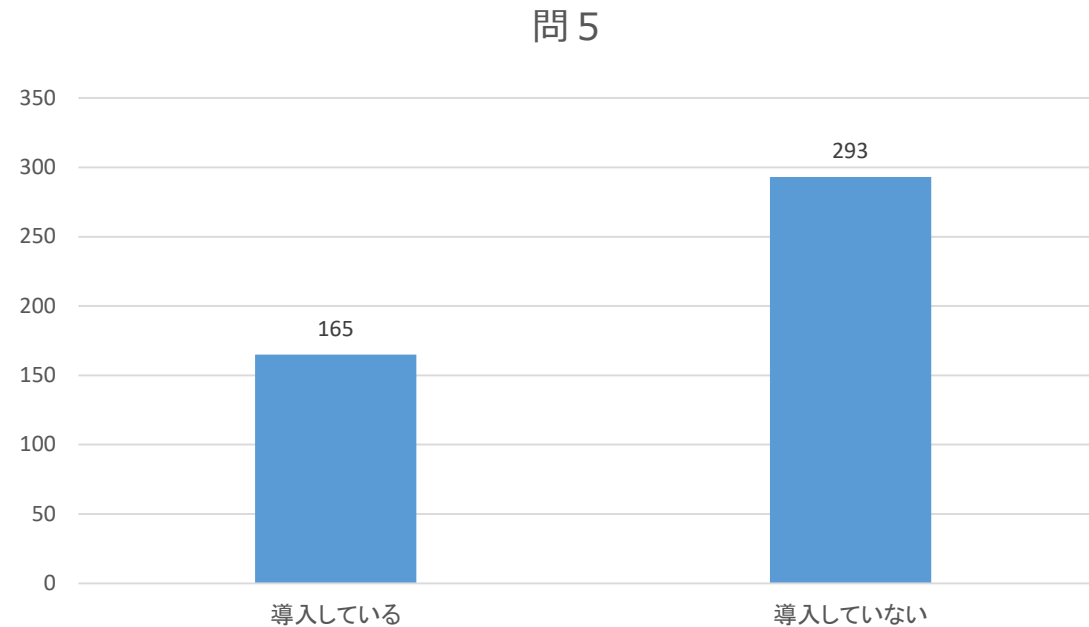
- ・現在のところ、導入2年目でもあり、ソフトそのものについての課題は感じている部分もあるが、ICTそのものに対する課題ではないので、割愛します。
- ・他の授業の多くは紙ベース、直接のやりとりをしているので、学生はそちらに慣れている。難しく使いこなせないという印象を抱きがち。
- ・入学直後に受ける授業であることから、ハードウェア・ソフトウェア・クラウドの基本操作と最初に覚えることが多い。ともすれば拒絶してしまうことに。
- ・eラーニングが有償であることによる予算組み。
- ・学生がほぼ毎日であっても課題を提出してくるので、採点コストが高い。
- ・リアルタイムで学生のアクションに対するフォローが難しくなる。
- ・機材、設備が他のプログラミング演習に比べて高額である。WiFiが繋がらない環境下（学外での動作実験など）では、授業が成立しないことがある。学生が調査している内容が、授業に関係あることなのか、ないことなのか把握が難しい。質問によっては教員がその場で回答することができない。
- ・学生のスマートフォンやタブレットの機種により動作が取りにくいものがある。
- ・ネットワークのレスポンスや画面の解像度。
- ・多少のタイムラグがあったりする。また、使用している機材によっては声が聞き取りにくい場合もある。
- ・パソコンが得意な学生はパソコン内で授業中などの整理ができるが、ほとんどの学生は授業に追いつけない傾向にある。
- ・辞書的な意味に沿えば、従来のIT的なニュアンスでしか活用できておらず、コミュニケーション的な要素がない。
- ・グループ作業を行っているが、学生個々の理解力や習熟度が異なる為、課題にかかる時間や作業時間の割り振りが難しい。
- ・一律の同じ技術や物事を共有できる反面、発展的思考に違和感を感じる学生が出て来る。教員のIOTスキルの差が激しい。
- ・システム開発、更新の人的コスト。コンテンツの初期作成、更新の人的コスト。
- ・コンテンツの初期作成、更新の人的コスト。
- ・機器の不具合が発生した場合、修復作業に時間をとられてしまうため授業がスムーズに進行できない。
- ・予算的にPC（ソフト）の使用に限られる。限られた時間、コマ数の中で、学生が端末操作を覚えることに対して個人差があるため、本当に基礎的なことしか導入できない。現場で起こりうる一歩先のイレギュラーな事例まで紹介し、具体的な対応策まで触れられない。
- ・授業前の段階で、受講者の端末を扱うレベルが異なり、到達度が一定ではないこと。
- ・パソコン、プロジェクタ等をセッティングすることに時間と労力がかかる。

- ・ICT活用は、講義方法の一つである。ICTを活用することが適切とする考えがあるのであれば、教育方法も限定されるため、自由に学生の思考を抑制することに繋がるため、十分な授業考察を行いながら進める必要がある。動画アプリ使用は、技術指導のための効果的な指導が期待できる。講義形式では、ICTを利用しても学生は、自己学習のためにハンドアウトを求めることがある。ICTを利用する教育活動の場合、学生にもタブレットなどで、保存できいつでも閲覧できるような環境を整えることも必須と思える。
- ・パターン化された内容は良いが、応用発展する場合は検討必要。撮影方向によってはわかりにくいので、撮影の方向を同時に複数にする必要がある。
- ・精神障害作業療法学Ⅱでは、合否の判断は対面で行っているため、コンテンツ内でできる方法を模索したい。また、Knowledge Deliverを使用しているが、KD以前に作成したコンテンツはスマートフォンやiphoneで視聴できないのが残念です。また、校内にwi-fi環境が整備されておらず、学生が自分の通信容量内で視聴する必要があり、写メや印刷して持参するケースが多く、実際の使用状況とコンテンツ自体の使用状況に差がある。作業療法理論に関しては、問題内容のレベルが妥当かをほかの教員にも確認してもらう必要があるかもしれない。意図的に少し難易度下げている部分がある。また、知識を直接というのではなく、知識を使って何かを考えるという応用的なコンテンツ内容も検討していきたいが、学生が取り組まなければいけないコンテンツ（情報倫理infossやClassi出配信される基礎学力の問題など）も多く、学生負担を検討したコンテンツの提供のタイミングや量、質も考えていきたい。
- ・使用する側が活用方法を理解し、効果的な授業活用事例を知るチャンスがあると幅が広がると思います。
- ・やはり、効果測定が曖昧になりがちである事。またコンテンツ頼りになると、職員の技術向上や成長に問題がある為、実技展示（デモンストレーション）などのライブ感も大事にはしていきたいと思います。今後、技術系のコンテンツとして動画以外のアイデアがあれば助かります。
- ・電子カルテシステムが統一されていない。
- ・学生が診療報酬点数の内容にイメージしやすい取り組みとして、今後画像や動画を使った検査や処置などの医療行為の解説もあっていいと思う。
- ・ネットワーク環境(ダウンロードスピード)などが不安定になることもあり、授業の進行に影響が出ることもある。また、PCもスペックの問題で動作が重くなり授業進行に影響が出る事がある。
- ・ICT活用が漠然としてよくわからないため、回答に困った。もし、PCとインターネット、スマートフォンやタブレットの活用を指しているのであれば、PCとインターネットはよく利用しているが、スマートフォンは必要に応じて使用していて、タブレットは未使用。ワープロや表計算、パワーポイント、メールは使っているが、それ以外は必要に応じて使っている。便利なものがあれば活用したいが、ICTということをあまり意識していないと思う。授業で効果的な使い方の紹介があるといいかもしれません。
- ・各学生の修学に向けた意欲が高いことが前提となる事。理解度の低い学生の救済。ネット回線の状況が授業進行に大きく影響する。
- ・インターネット検索による疑似体験化が進み、実際のスケール感やリアル感を知らない学生が多い。

- ・ iPadを教材配布していますが上手く活用できていません。使い勝手から個人端末スマートフォンと同期している学生が多いため、教材よりも個人端末に頼り、使い分けの範囲が難しいです。
- ・ いつでも、インターネット等が使用できてしまうこと（遊びの材料にされてしまうこと）。
- ・ 機材の費用負担を学校で持つか学生で持つかが悩ましい。
- ・ 個々のスキルが大きく異なること。学生間の進捗に大きな差異が生じる。
- ・ 外国人に興味をもってもらえる学習ソフトがもっと必要。
- ・ 読解力の向上や、自ら調べ学んでいく力が付きにくくなっているように感じる。
- ・ 筆記する作業が減るので集中力が減り理解力が減少する。
- ・ Web制作は変化が激しいので、その流れに合わせて対応すること。
- ・ 学生のスマホに速度制限がかかってしまっているタイミングではなかなか困難になること。
- ・ すべての学生が動画を確認できるツールがあるとも限らない。
- ・ 現状では、国家試験等などの資格試験を学生に受験させるにあたって、必要とされる能力が9割以上が知識であり、その知識も暗記力によってカバーできるものが大半であります。従ってICTを活用しても国家試験等の合格を目的した取組みを主体して考えると補助的効果しか期待できず、最終的には学生がどれだけの知識を単語で覚えられるかが求められております。これからの世界で必要とされるコミュニケーション能力や情報の活用は現状の制度、特に医療系の国家資格では無意味といえます。国の制度と国の方針が全くリンクしていないように思います。
- ・ 学生負担が大きいのので、低価格で良質なPCを提供したい。

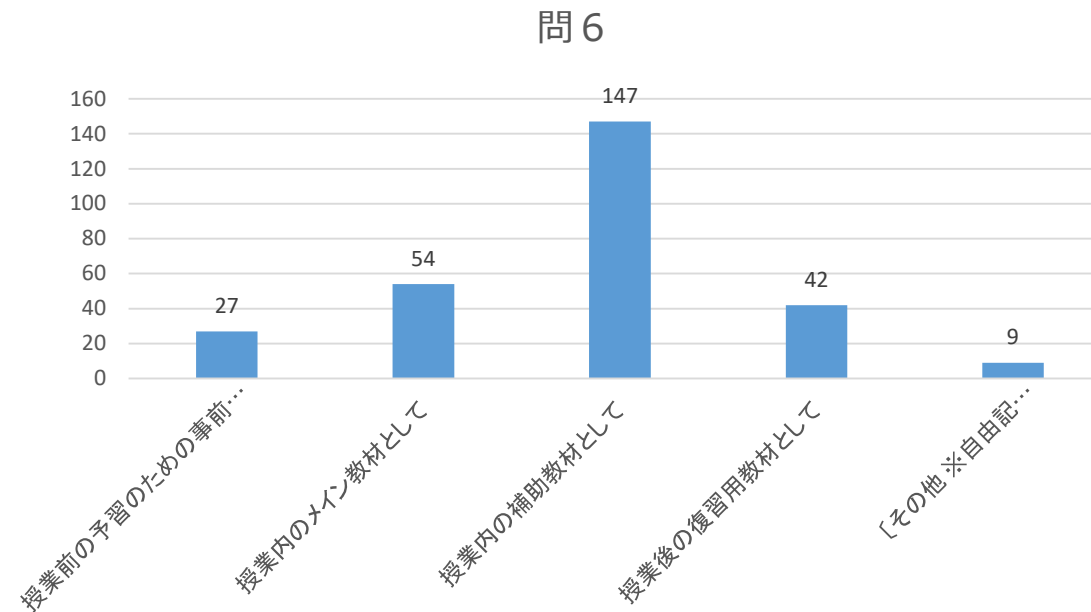
問5. 学科長自身や同学科の他教員が実施している現在のカリキュラムや学生指導の中で動画教材を導入していますか？該当する番号を記入下さい。

No.	選択肢	回答数
1	導入している	165
2	導入していない	293



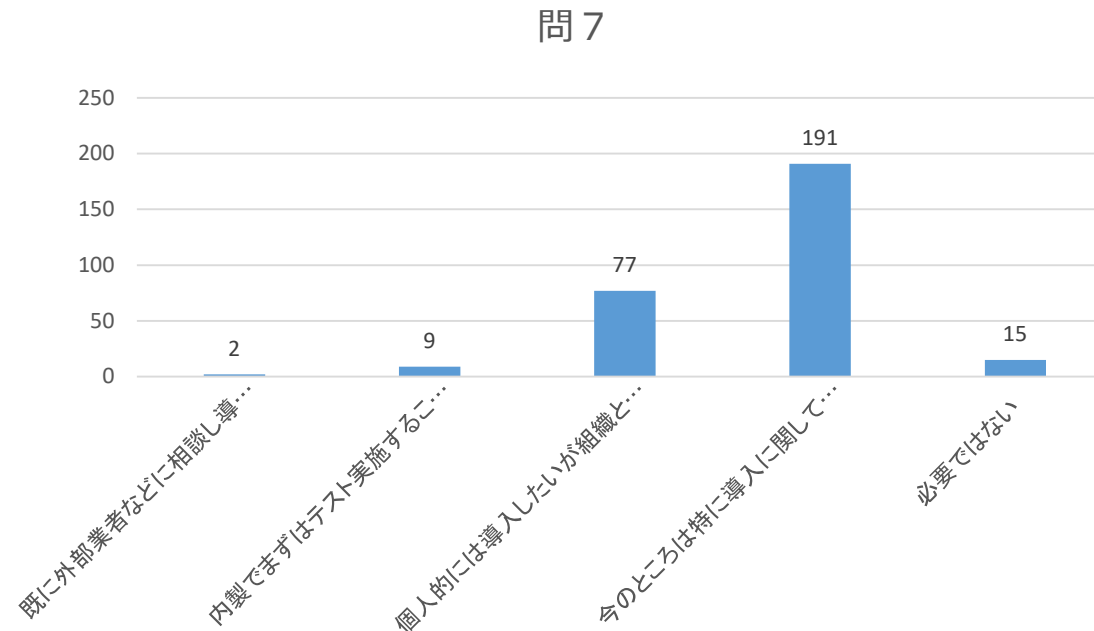
問6. 問5で選択肢「導入している」を回答された方にお聞きします。動画教材をどのように活用していますか？該当する番号を記入下さい。（複数回答可）

No.	選択肢	回答数
1	授業前の予習のための事前学習教材として	27
2	授業内のメイン教材として	54
3	授業内の補助教材として	147
4	授業後の復習用教材として	42
5	〔その他 ※自由記述〕	9



問7. 問5で選択肢「導入していない」を回答された方にお聞きします。学科長の立場で動画教材の導入に関してはどのようにお考えですか？該当する番号を記入下さい。

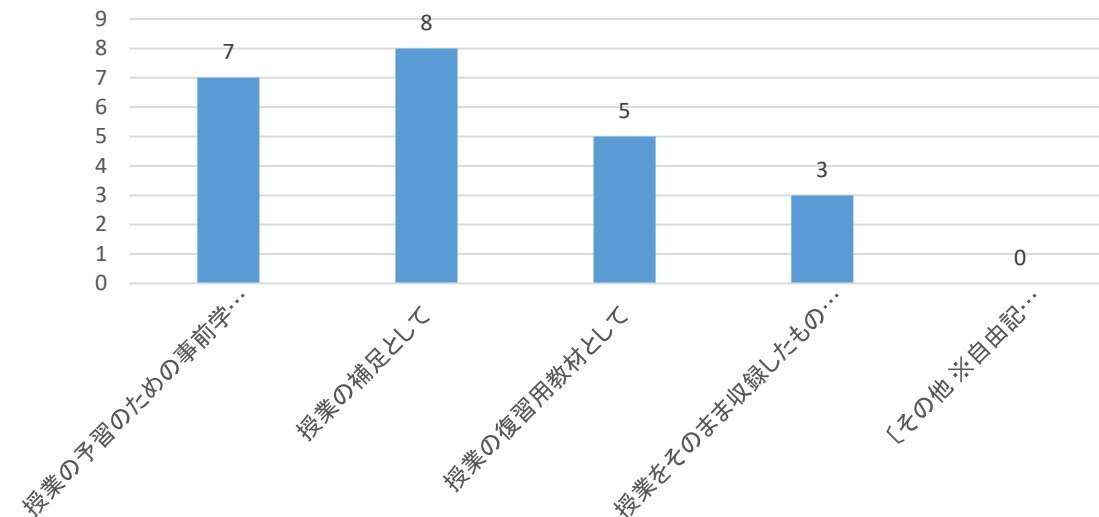
No.	選択肢	回答数
1	既に外部業者などに相談し導入に向け調整中	2
2	内製でまずはテスト実施することで調整中	9
3	個人的には導入したいが組織として導入は未検討	77
4	今のところは特に導入に関して検討していない	191
5	必要ではない	15



問8. 問7で選択肢「既に外部業者などに相談し導入に向け調整中/内製でまずはテスト実施することで調整中」のいずれかを回答された方にお聞きします。どのような用途で導入しますか？該当する番号を記入下さい。（複数回答可）

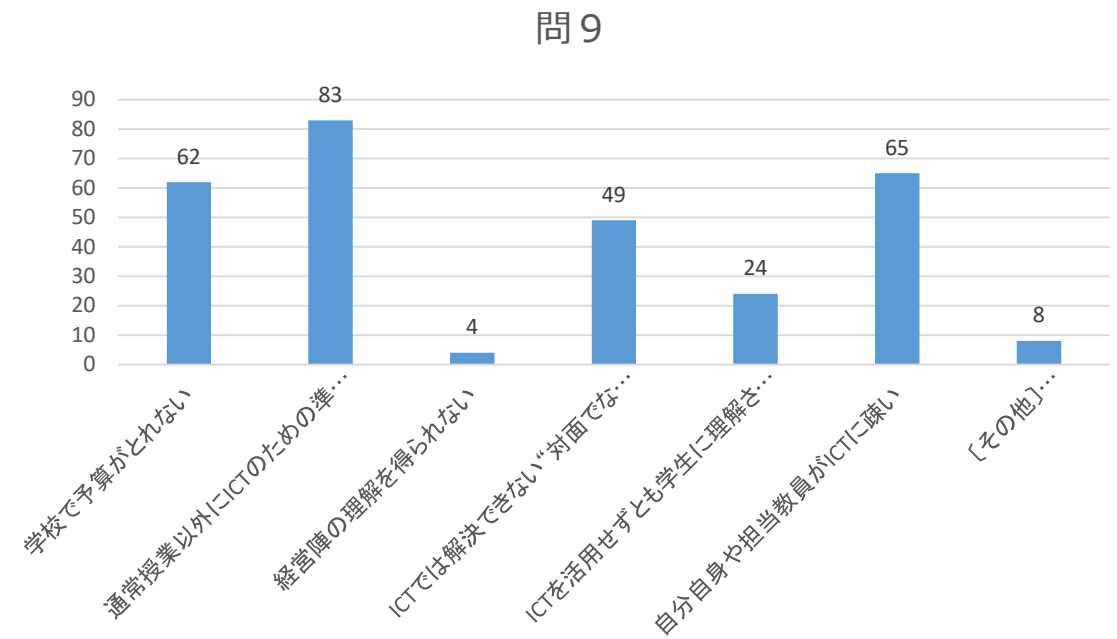
No.	選択肢	回答数
1	授業の予習のための事前学習教材として	7
2	授業の補足として	8
3	授業の復習用教材として	5
4	授業をそのまま収録したものを繰り返し見られるように	3
5	[その他 ※自由記述]	0

問8



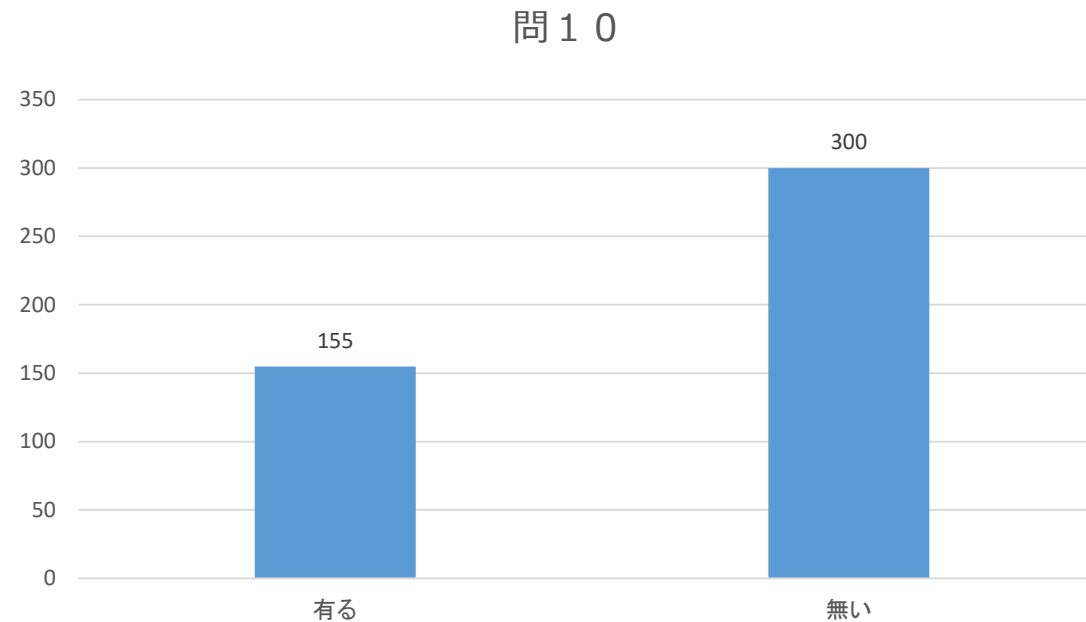
問9. 問7で選択肢「個人的には導入したいが組織として導入は未検討/今のところは特に導入に関して検討していない/必要ではない」のいずれかを回答された方にお聞きします。導入しない・できない理由をお答え下さい。該当する番号を記入下さい。（複数回答）

No.	選択肢	回答数
1	学校で予算がとれない	62
2	通常授業以外にICTのための準備時間をとれない	83
3	経営陣の理解を得られない	4
4	ICTでは解決できない“対面でないと指導が難しい”内容を扱っている	49
5	ICTを活用せずとも学生に理解させることができる	24
6	自分自身や担当教員がICTに疎い	65
7	〔その他〕 通信教材と同じである。一番利用したい実習室に無線LANの設備がまだ整っていない。まず、どの程度を導入と呼ぶのか範囲が曖昧です。現在は教科や科目ではなく、課題に応じては似たシステムを取っておりますが、大したレベルではないので、導入していないを前提での回答にさせていただきます。本学科はデザイン学科であるが、現場を知っている者としてはサーティファイのIllustratorやPhotoshopのテキストや検定も無意味であることがわかる。業者が用意する教材も帯に短し襷に長しであろうことは容易に想像できる。であるならば、これまでの資産を生かした本校に合ったものを用意したほうが学校の特徴を発揮できると考える。そのため例え有名学校等で導入されていようが現在はその必要性を感じていない。校内にICT環境がない。現状特に必要としていない。	8



問10. 学科長自身や同学科の他教員が動画以外のICTを活用した指導方法で現在実施していることはありますか？該当する番号を記入下さい。

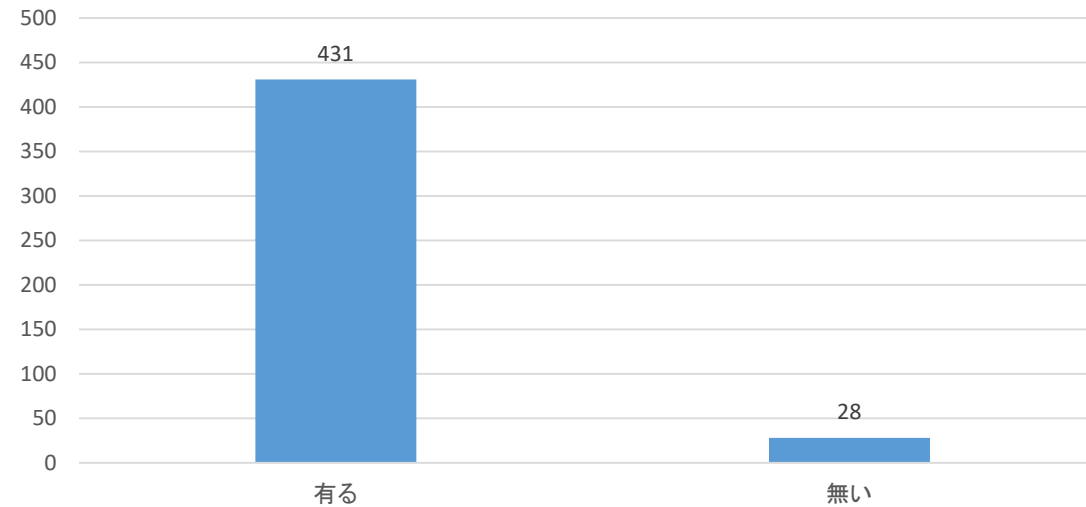
No.	選択肢	回答数
1	有る	155
2	無い	300



問11. 授業で活用できるデバイスをありますか？以下デバイス毎にお答え下さい。以下(1)~(7)の各項目について、該当する番号(1~2)を記入下さい。

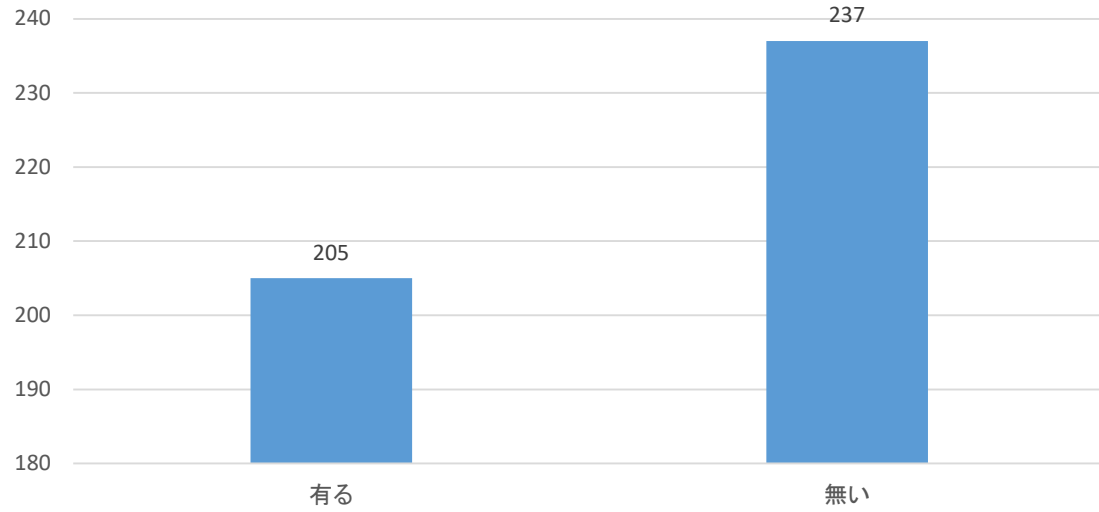
No.	デバイス	
(1)	学校所有パソコン	
No.	選択肢	回答数
1	有る	431
2	無い	28

問 1 1 - (1)



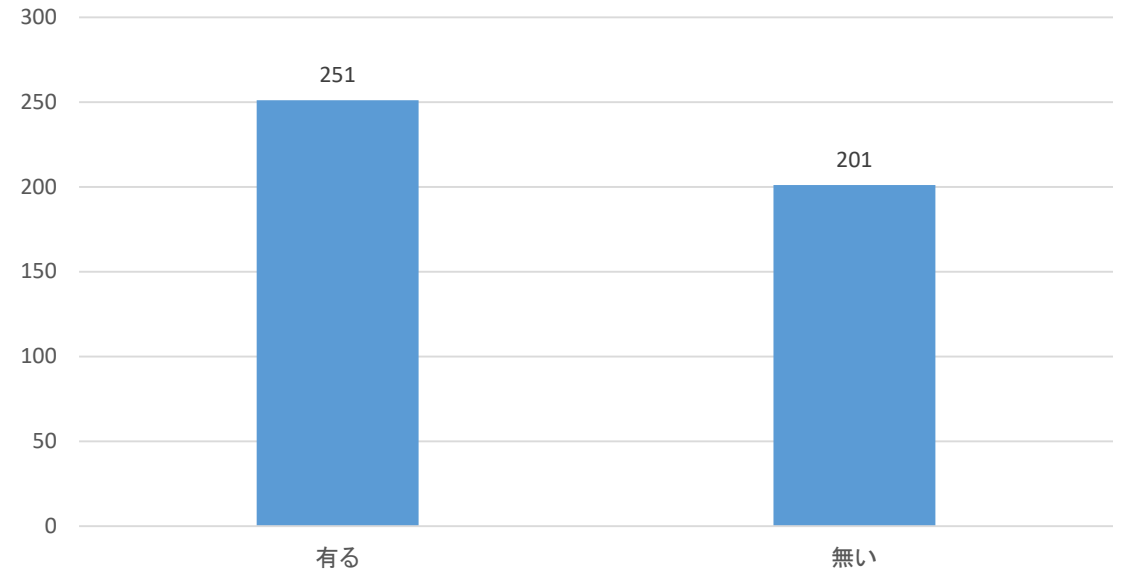
No.	デバイス	
(2)	個人所有パソコン	
No.	選択肢	回答数
1	有る	205
2	無い	237

問1 1 - (2)



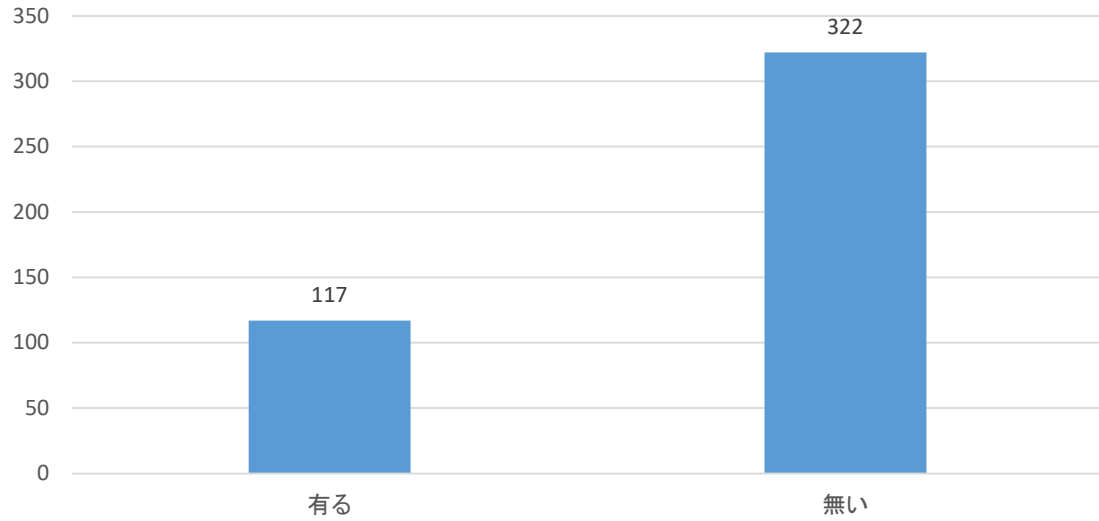
No.	デバイス	
(3)	学校所有タブレット	
No.	選択肢	回答数
1	有る	251
2	無い	201

問1 1 - (3)



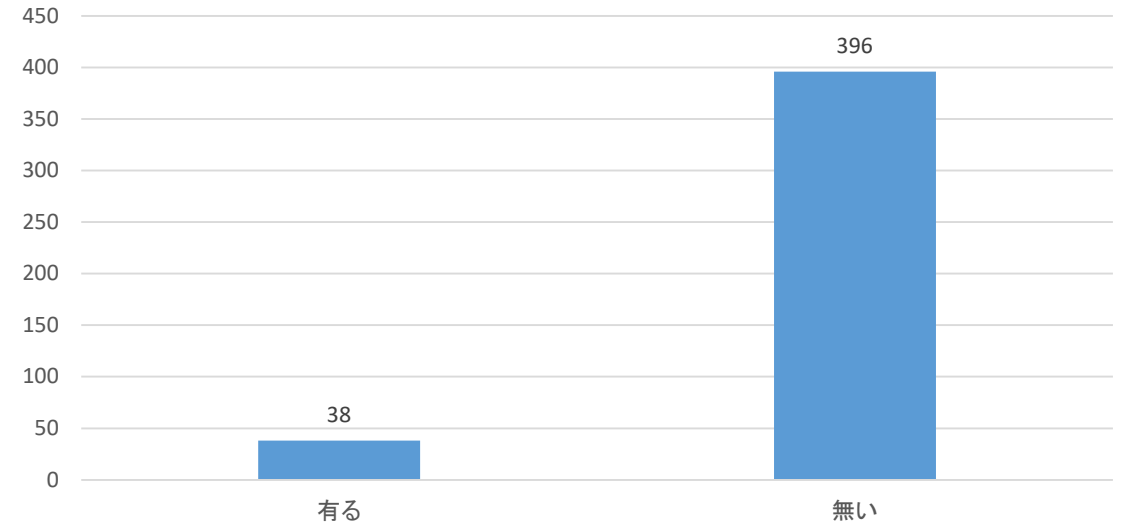
No.	デバイス	
(4)	個人所有タブレット	
No.	選択肢	回答数
1	有る	117
2	無い	322

問 1 1 - (4)



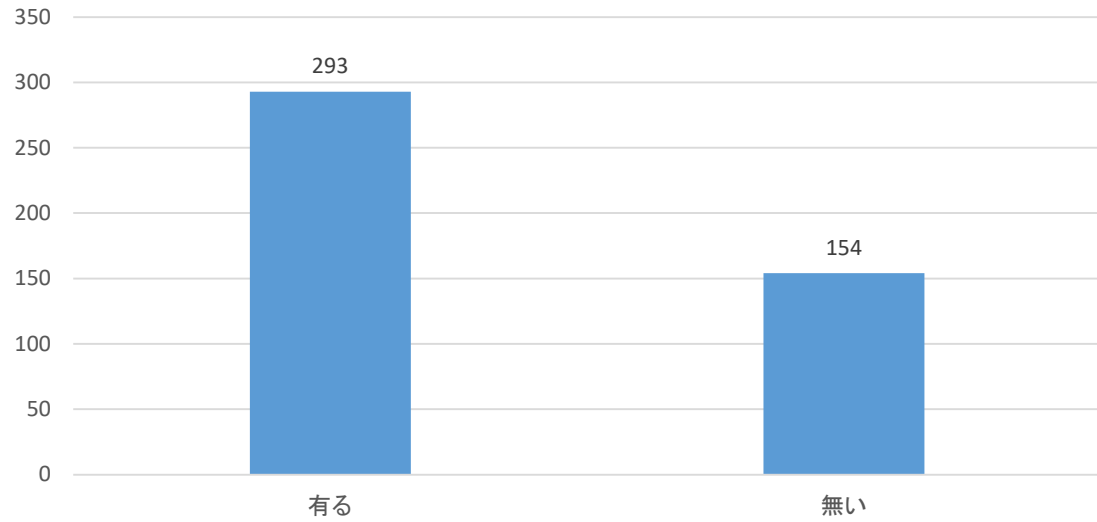
No.	デバイス	
(5)	学校所有スマートフォン	
No.	選択肢	回答数
1	有る	38
2	無い	396

問 1 1 - (5)



No.	デバイス		
(6)	個人所有スマートフォン		
No.	選択肢		回答数
1	有る		293
2	無い		154

問11 - (6)

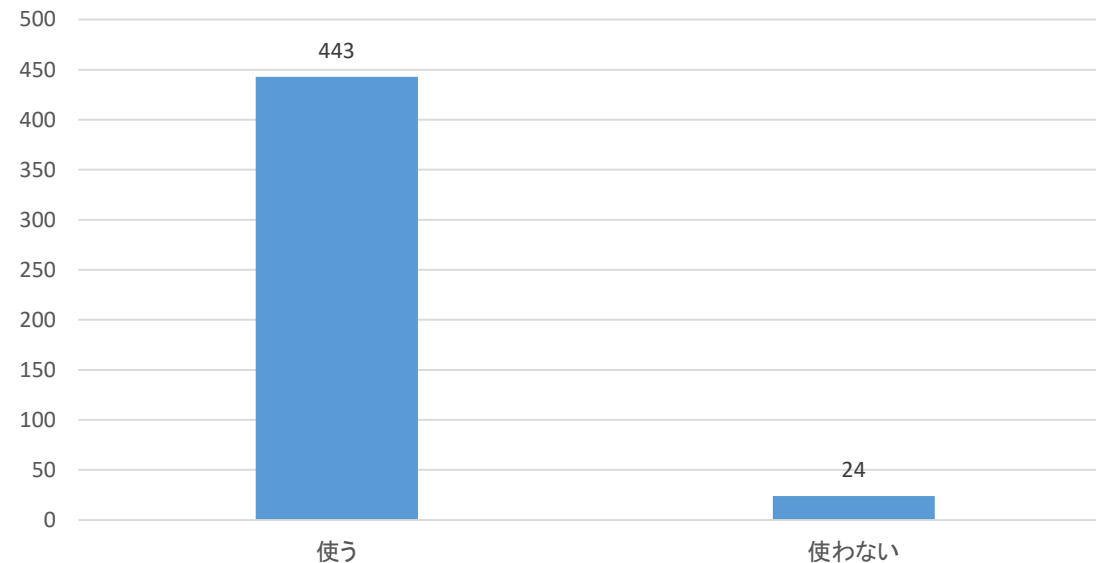


No.		デバイス
(7)	〔その他 ※自由記述〕	
	ロボット、ドローン	

問12. 学科長自身や同学科の他教員の中で最もICTを活用されている方お一人についてお聞きします。以下のパソコンのソフトウェアを普段使いますか？「使う」ソフトウェアについてはその用途もお答え下さい。以下(1)～(10)の各項目について、該当する番号（1～2）を記入下さい。※用途例 Microsoft Excel（学生の成績表作成に使う）

No.	ソフトウェア		
(1)	Microsoft Excel		
No.	選択肢		回答数
1	使う		443
2	使わない		24

問 1 2 - (1)

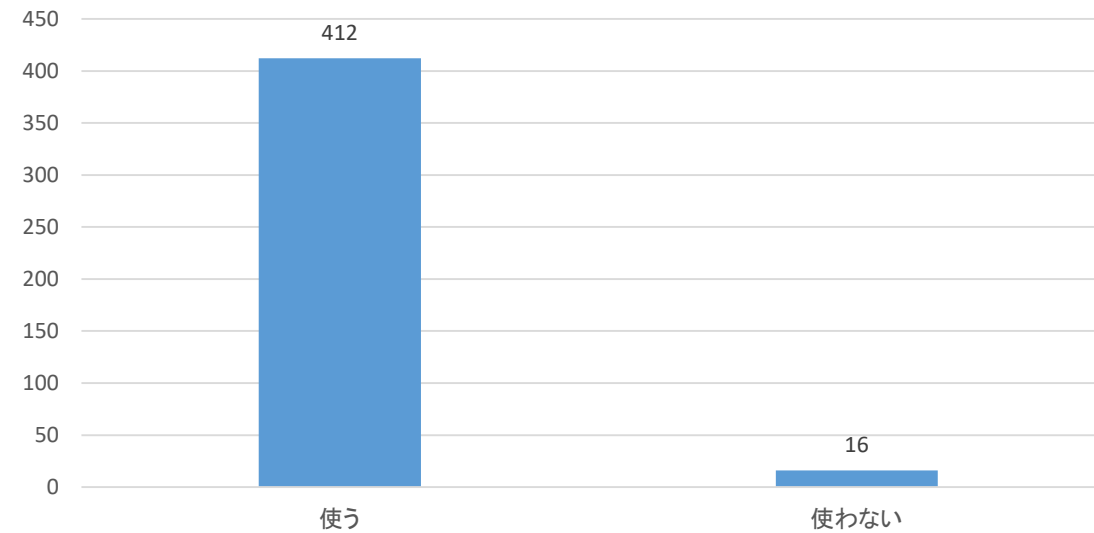


(用途)

- ・ 各種業務書類、授業及び資料制作 他
- ・ Excel表計算処理技能認定試験対策
- ・ 成績管理、個人情報管理、各種報告書類
- ・ 名簿、成績表、カリキュラム表など各種表作成
- ・ 学生への配布書類作成等
- ・ 学生の成績管理（模擬試験、適性試験、担当科目の確認テスト等）
- ・ 学生管理業務（成績管理、行事集計、検定事務）
- ・ 授業資料の作成、成績表作成
- ・ 出席簿、時間割、定期考査解答用紙
- ・ 小テスト、模擬テスト、期末テスト、補助テキスト
- ・ 走行実習レポートの作成
- ・ 成績表、名簿管理、教材費管理、時間割作成、材料表、行程表
- ・ 授業準備
- ・ 各種集計に使用
- ・ 学生の成績表作成、座席一覧
- ・ 日常業務
- ・ 学科対策問題作成
- ・ 表作成を通じて表計算ソフトを理解し、スケジュール管理等にも使う
- ・ クラス関連情報整理、学生成績表作成等
- ・ 教材作成 成績データ管理など
- ・ 授業配布プリント、試験問題 など
- ・ レシピ管理 出席管理等の教務
- ・ 出欠管理、成績集計などの事務仕事。授業では開発ツールとして利用。
- ・ Excel表計算処理技能認定試験対策
- ・ 学生就職活動記録
- ・ 成績表、時間割、カリキュラム表、シラバス、実習管理表、勤務表 など
- ・ パソコン演習 授業で使用
- ・ 教務事務作業、学生のドキュメント作成
- ・ 授業計画表作成 学生管理 成績評価 予算管理
- ・ 得点集計、得点順位の集計および張り出し
- ・ 成績管理や各種データ作成。授業教材作成
- ・ 見積もり作成
- ・ 成績管理（成績通知表や成績証明書制作含む）、出席管理

No.	ソフトウェア	
(2)	Microsoft Word	
No.	選択肢	回答数
1	使う	412
2	使わない	16

問12 - (2)

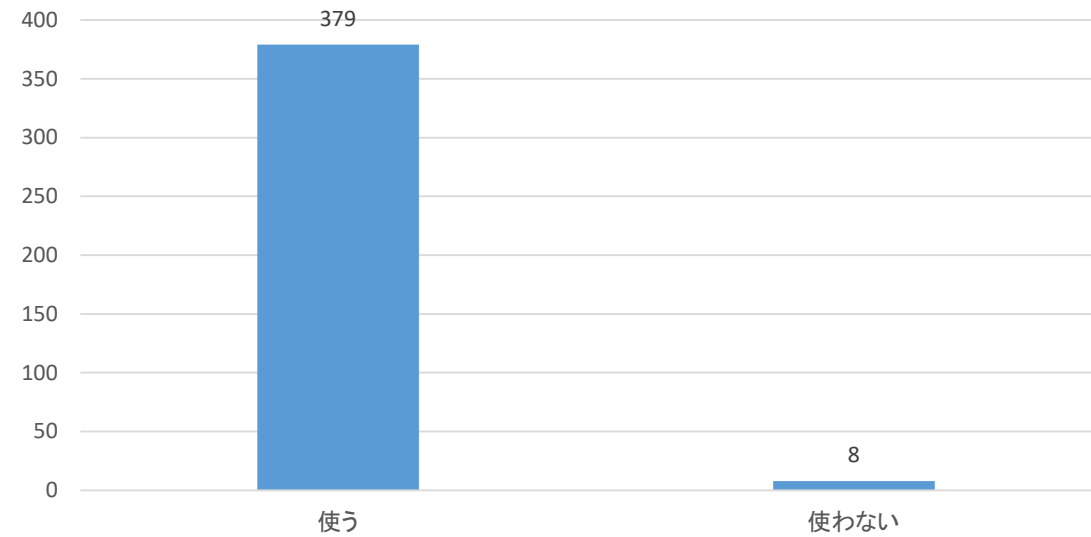


(用途)

- ・社外文書の作成など
- ・レポート作成
- ・各種業務書類、授業及び資料制作 他
- ・業務文書作成
- ・学生への配布書類作成等
- ・学生への連絡配布物、教室の掲示物の作成
- ・学生への連絡文書作成
- ・授業資料の作成、案内文・依頼文作成
- ・定期考査問題、国家試験問題
- ・小テスト、模擬テスト、期末テスト、補助テキスト
- ・走行実習レポートの作成
- ・学内資料作成
- ・授業準備
- ・課題作成
- ・教材作成
- ・教務関連業務について日常的に利用している
- ・授業配布プリント、保護者宛て文書 など
- ・講義、資料作成
- ・報告書作成
- ・パソコン演習、授業にて使用
- ・学内文書の作成等
- ・授業資料、社内/社外文書など
- ・レシピ等の作成
- ・学生の書類作成能力向上：就活時：レポート
- ・教務事務作業、学生のドキュメント作成
- ・指示書作成、公募告知、伝達用書類作成
- ・教材の作成、出席/成績の管理
- ・文書、授業資料、卒業研究、歯科予防処置課題

No.	ソフトウェア	
(3)	Microsoft PowerPoint	
No.	選択肢	回答数
1	使う	379
2	使わない	8

問 1 2 - (3)

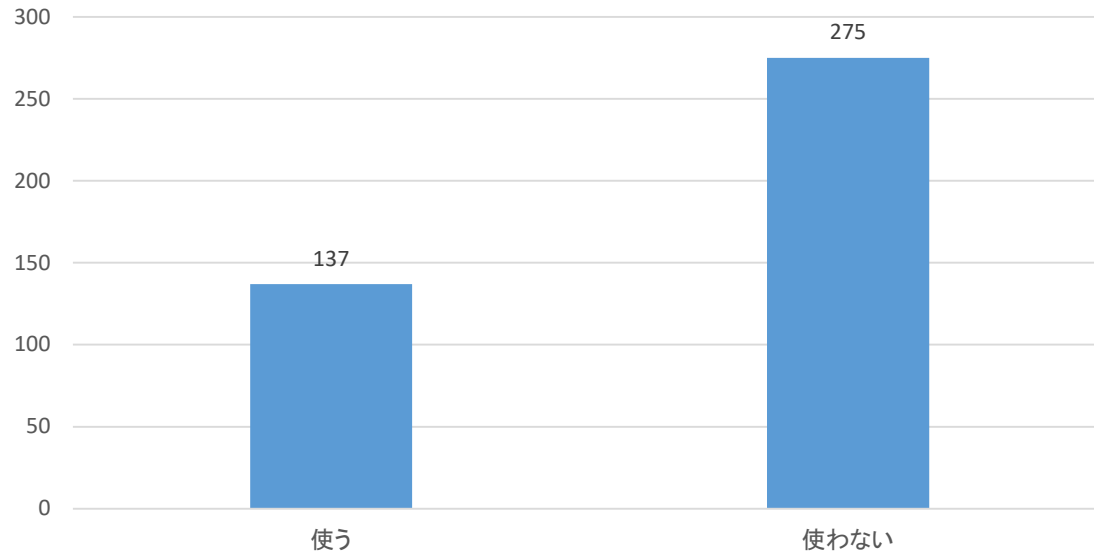


(用途)

- ・ 学校説明会でのプレゼン
- ・ プレゼン資料作成
- ・ 各種業務書類、授業及び資料制作 他
- ・ 授業で使用する教材制作等
- ・ オープンキャンパスの学科説明のレジюме作成
- ・ 機械の作動をスライドで説明
- ・ 学校説明会や校外での講演
- ・ プレゼン資料作成や、広報チラシ作成に利用している
- ・ 授業資料作成、広報資料作成
- ・ 講義、ガイダンス
- ・ 画像ソフトとして
- ・ 学校紹介用のコンテンツ
- ・ 教材、募集活動のスライド作成
- ・ フローチャートをプロジェクターで投影する
- ・ 授業内容の理解のために作成し、授業に使用
- ・ 学生コンペに於いてプレゼン資料作成時
- ・ 写真を交えた要点解説や説明
- ・ 授業資料、オープンキャンパス資料、高校生対応時の資料など
- ・ 企画書作成、プレゼン作成
- ・ 進級卒業発表で使用
- ・ 補助資料作成、広報資料作成など
- ・ 説明資料、学生のドキュメント作成
- ・ 教材、授業説明や手順説明
- ・ 授業で学生への説明、板書代わり
- ・ 教授内容の伝達 授業計画の提示 成果発表
- ・ 授業にて計算下書き図等の紹介/オープンキャンパスでのプレゼン
- ・ OCプレゼン、カルテ解説
- ・ 体験入学
- ・ 講義資料、卒業研究、歯科予防処置課題

No.	ソフトウェア	
(4)	Adobe Photoshop	
No.	選択肢	回答数
1	使う	137
2	使わない	275

問 1 2 - (4)

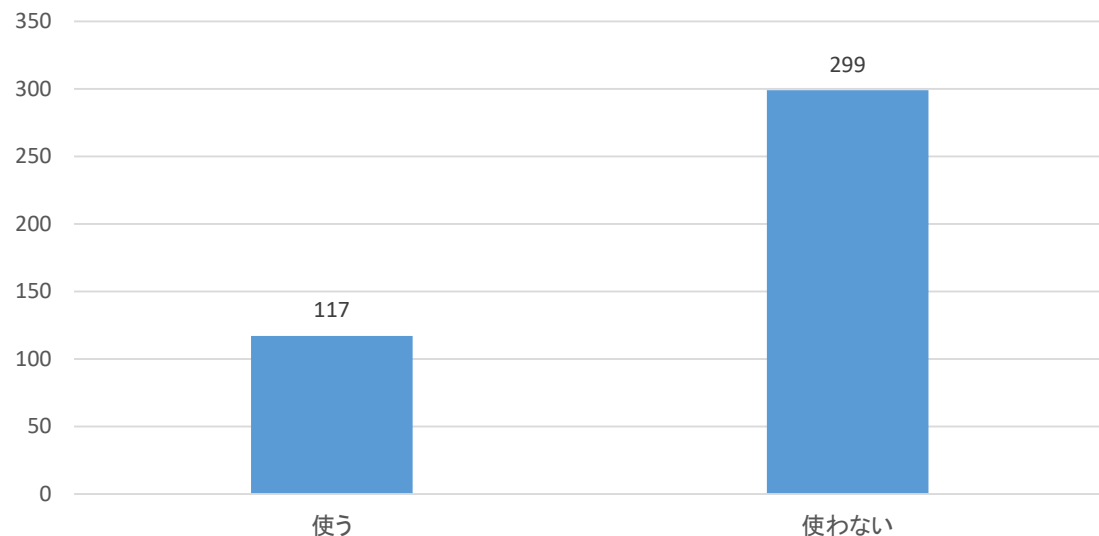


(用途)

- ・ 素材作成
- ・ 各種業務書類、授業及び資料制作 他
- ・ 画像合成
- ・ 画像加工、ファイナルレンダリング作成
- ・ 画像データの作成及び編集
- ・ 画像処理全般
- ・ 授業資料、テキストの作成
- ・ 授業課題作成
- ・ 学科説明や学校説明、検定結果等の資料作成で使用
- ・ テスト作成時の挿入画像編集
- ・ 作品加工、レイアウトで使用
- ・ ポートフォリオ作成
- ・ 作品制作、広告物制作
- ・ ブログ等作成
- ・ Webサイト制作、DTP
- ・ 授業の中で使用するアプリケーションとして使う

No.	ソフトウェア	
(5)	Adobe Illustrator	
No.	選択肢	回答数
1	使う	117
2	使わない	299

問 1 2 - (5)

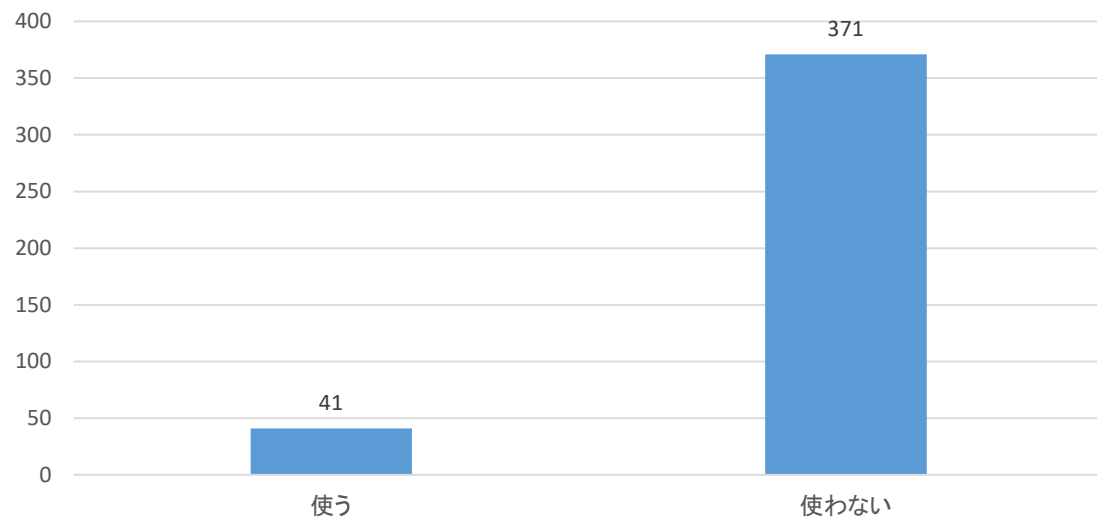


(用途)

- ・ポスター、チラシ、学科通信作成
- ・各種業務書類、授業及び資料制作 他
- ・デザイン作成
- ・授業課題作成
- ・授業にて使用
- ・広報用資料作成
- ・イラスト作成
- ・作品を編集しレイアウトする
- ・プレゼンボード作成課題に対して
- ・学科説明や学校説明、検定結果等の資料作成で使用
- ・テスト作成時の挿入画像編集
- ・作品加工、レイアウトで使用
- ・ポートフォリオ作成
- ・DTP
- ・授業の中で使用するアプリケーションとして使う

No.	ソフトウェア	
(6)	Adobe Premiere	
No.	選択肢	回答数
1	使う	41
2	使わない	371

問 1 2 - (6)

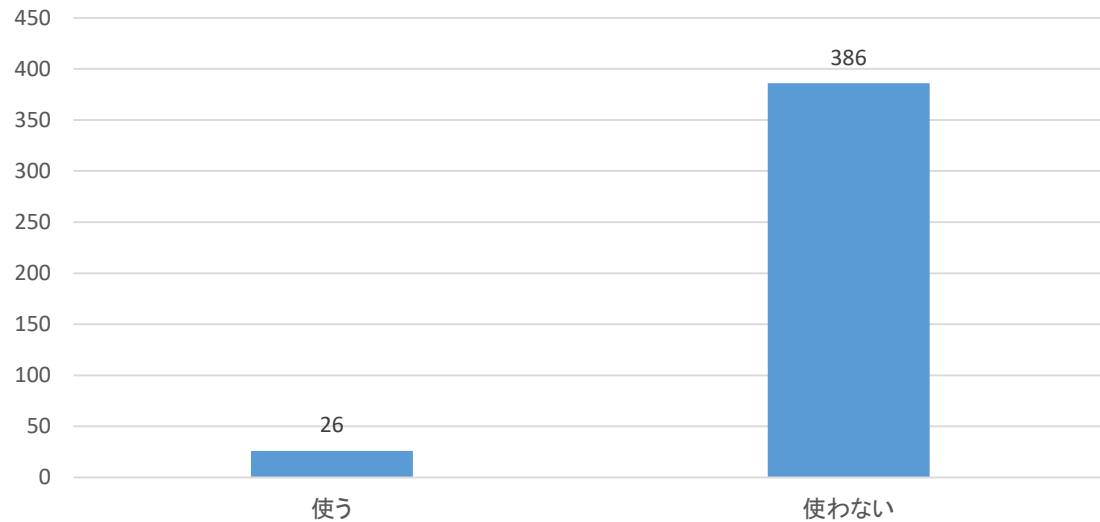


(用途)

- ・ 動画作成
- ・ 授業にて使用
- ・ 動画編集技術の習得
- ・ 個人の動画編集
- ・ 卒業パーティー等での動画作成
- ・ 行事撮影
- ・ 学科説明や学校説明、検定結果等の資料作成で使用
- ・ 動画教材作成時のプリエディティング
- ・ 動画編集
- ・ 作品制作
- ・ 教材作成

No.	ソフトウェア	
(7)	Adobe Dreamweaver	
No.	選択肢	回答数
1	使う	26
2	使わない	386

問 1 2 - (7)



(用途)

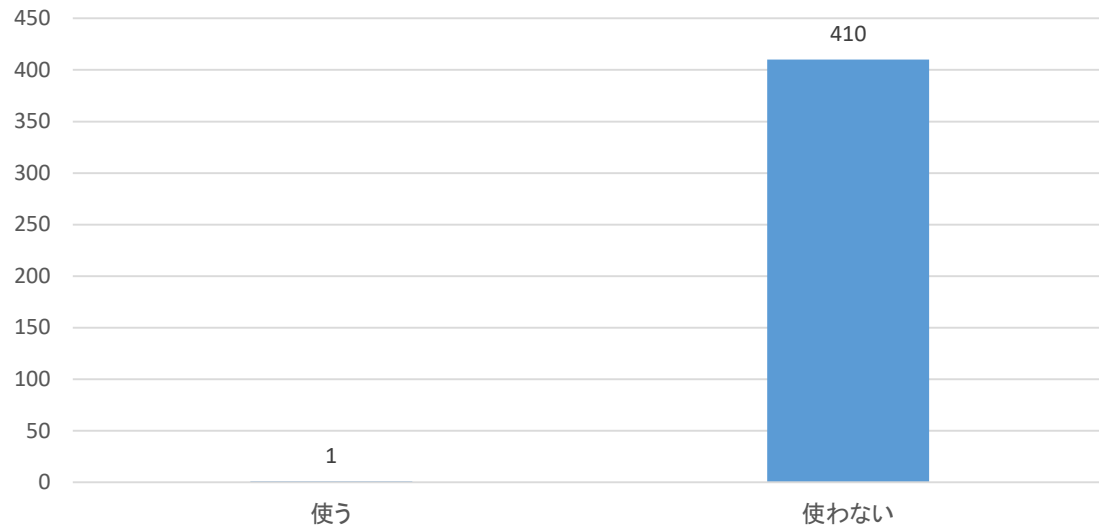
- Web作成
- 授業で使用
- WEBページの作成技術の習得
- WEB編集
- 作品制作
- 授業の中で使用するアプリケーションとして使う
- 教材作成

No.	ソフトウェア	
(8)	Apple Final Cut Pro X	
No.	選択肢	回答数
1	使う	1
2	使わない	410

(用途)

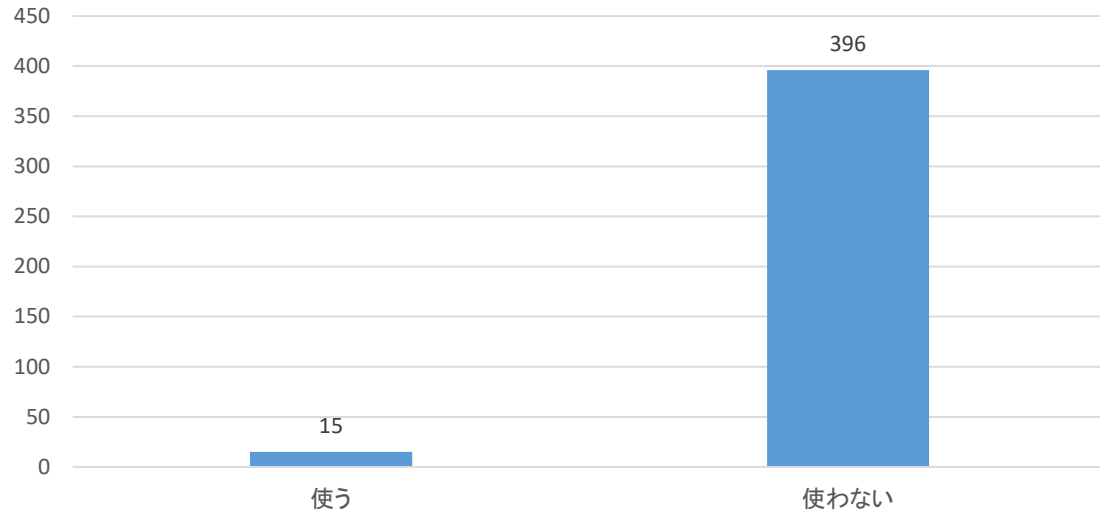
※コメントなし

問 1 2 - (8)



No.	ソフトウェア		
(9)	筆ぐるめ	筆王	筆まめ
No.	選択肢		回答数
1	使う		15
2	使わない		396

問 1 2 - (9)



(用途)

- ・ 保護者宛文書作成
- ・ 住所録管理
- ・ 住所印刷
- ・ 年賀状作成

No.	ソフトウェア
(10)	〔その他 ※自由記述〕
	<ul style="list-style-type: none"> ・ Keynote ・ glyphs ・ Adobe Indesign ・ Adobe Aftereffects ・ Adobe XD ・ Adobe Fireworks ・ Adobe Dimension ・ Adobe Lightroom ・ Adobe Animate ・ Microsoft Access ・ SourceTree ・ GoogleDrive ・ Slack ・ 写真編集、ペイント、画像編集などを行うツール

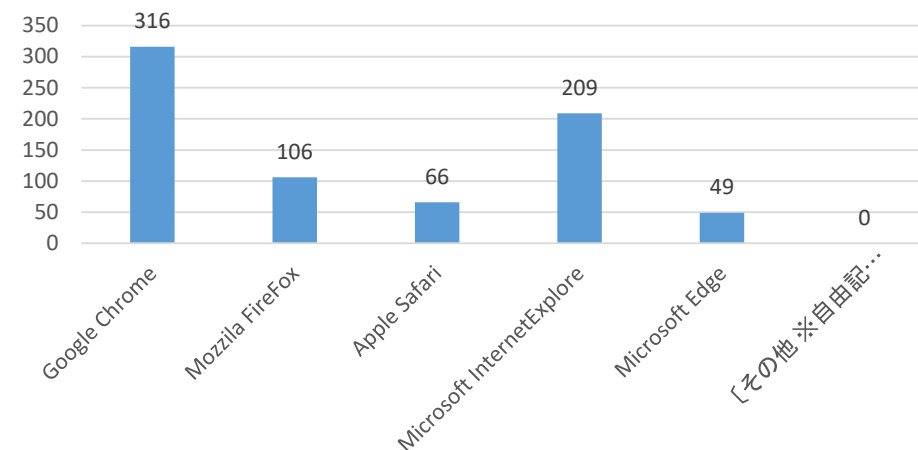
(用途)

- ・ 動画作成
- ・ 成績表作成
- ・ 教材作成、課題提出など
- ・ 情報収集、調査
- ・ オープンキャンパスの学科説明など
- ・ 授業、個人の制作

問13. 学科長自身や同学科の他教員の中で最もICTを活用されている方お一人についてお聞きします。普段パソコンでよく使うインターネットブラウザソフトは何ですか？該当する番号を記入下さい。（複数回答可）問12と同一の方についてお答え下さい。

No.	選択肢	回答数
1	Google Chrome	316
2	Mozilla FireFox	106
3	Apple Safari	66
4	Microsoft InternetExplore	209
5	Microsoft Edge	49
6	〔その他 ※自由記述〕	0

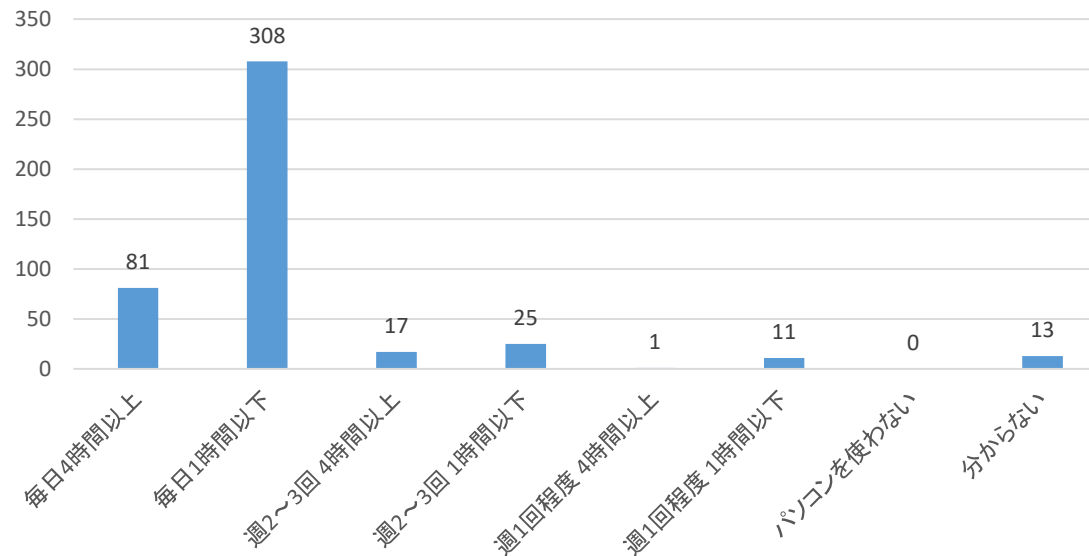
問 1 3



問14. 学科長自身や同学科の他教員の中で最もICTを活用されている方お一人についてお聞きします。ブラウザで検索する頻度をお答え下さい。該当する番号を記入下さい。問12と同一の方についてお答え下さい。

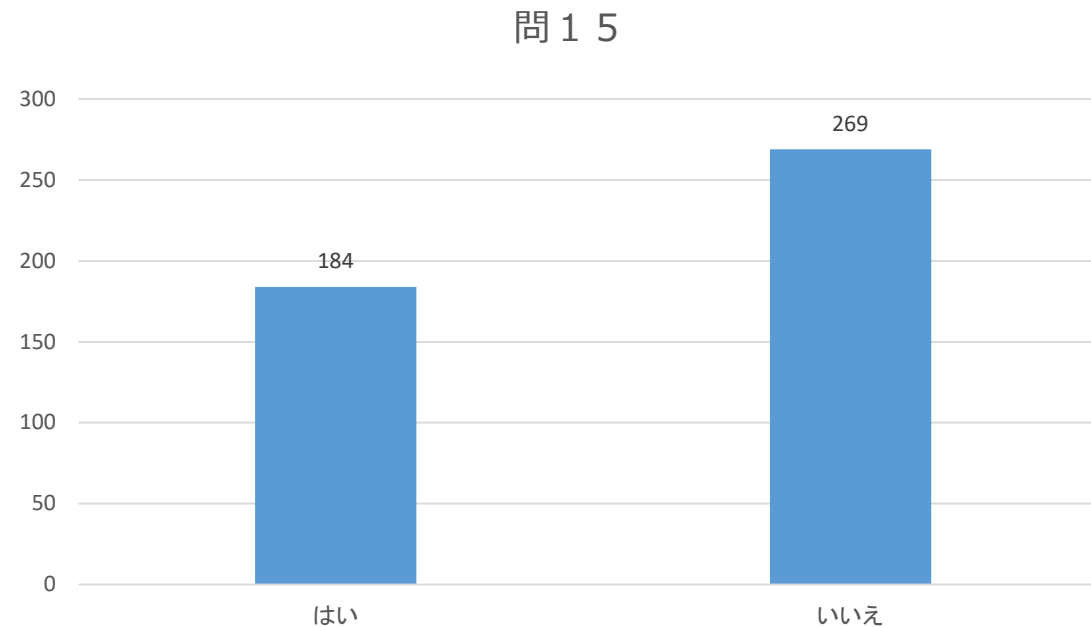
No.	選択肢	回答数
1	毎日4時間以上	81
2	毎日1時間以下	308
3	週2～3回 4時間以上	17
4	週2～3回 1時間以下	25
5	週1回程度 4時間以上	1
6	週1回程度 1時間以下	11
7	パソコンを使わない	0
8	分からない	13

問 1 4



問15. 学科長自身や同学科の他教員の中で最もICTを活用されている方お一人についてお聞きします。デジタルビデオカメラ（※）で撮影したりしますか？問12と同一の方についてお答え下さい。該当する番号を記入下さい。※スマートフォンのカメラアプリは含めません。

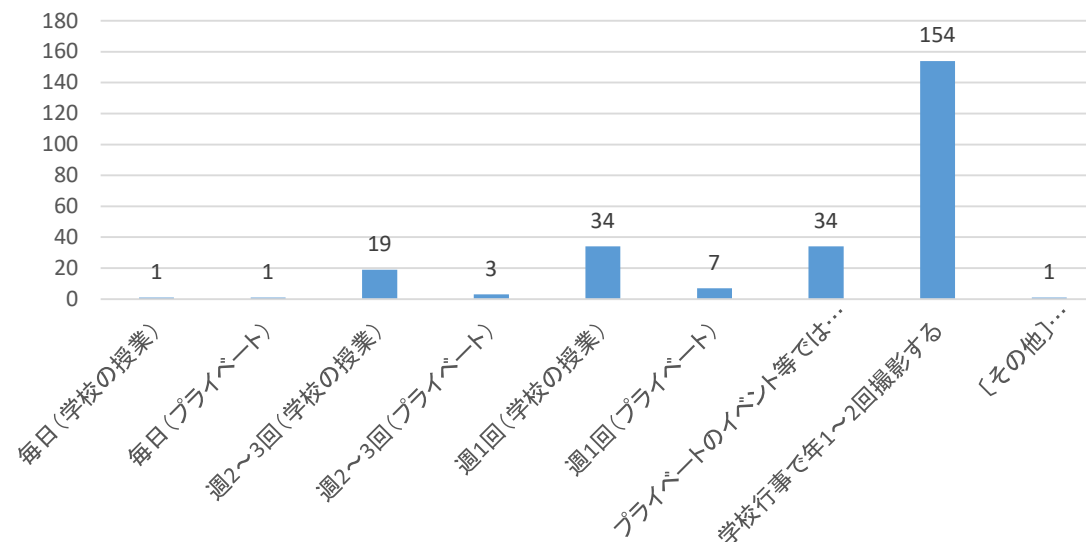
No.	選択肢	回答数
1	はい	184
2	いいえ	269



問16. 問15で選択肢「はい」を回答された方にお聞きします。デジタルビデオカメラで撮影する頻度をお答え下さい。該当する番号を記入下さい。（複数回答可）

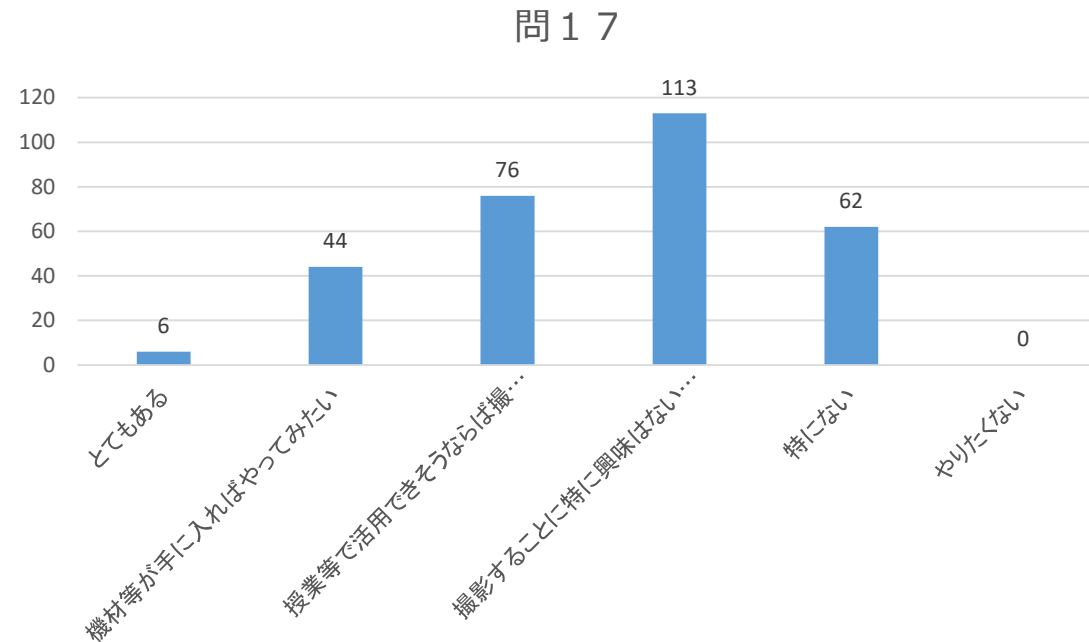
No.	選択肢	回答数
1	毎日（学校の授業）	1
2	毎日（プライベート）	1
3	週2～3回（学校の授業）	19
4	週2～3回（プライベート）	3
5	週1回（学校の授業）	34
6	週1回（プライベート）	7
7	プライベートのイベント等では必ず撮影する	34
8	学校行事で年1～2回撮影する	154
9	〔その他〕 月1回程度。教員実施の技術を教材とする際に動画撮影しますので、年に1-2回です。	1

問 1 6



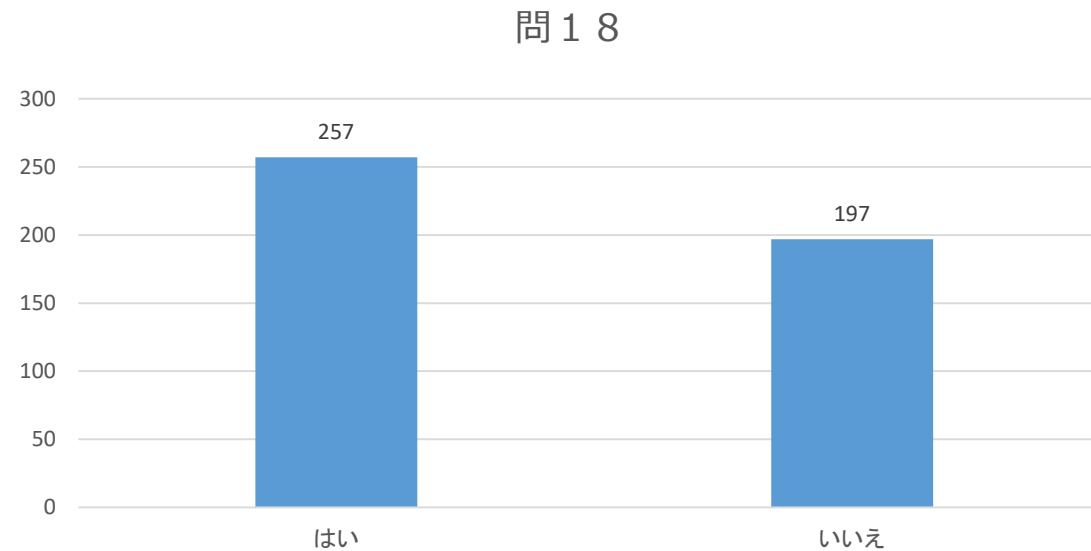
問17. 問15で選択肢「いいえ」を回答された方にお聞きします。デジタルビデオカメラで撮影することへの興味はありますか？該当する番号を記入下さい。

No.	選択肢	回答数
1	とてもある	6
2	機材等が手に入ればやってみたい	44
3	授業等で活用できそうならば撮影や公開をしたい	76
4	撮影することに特に興味はないが、業務上必要であればやる	113
5	特にない	62
6	やりたくない	0



問18. 学科長自身や同学科の他教員の中で最もICTを活用されている方お一人についてお聞きします。スマートフォンのカメラアプリで動画を撮影しますか？問12と同一の方についてお答え下さい。該当する番号を記入下さい。

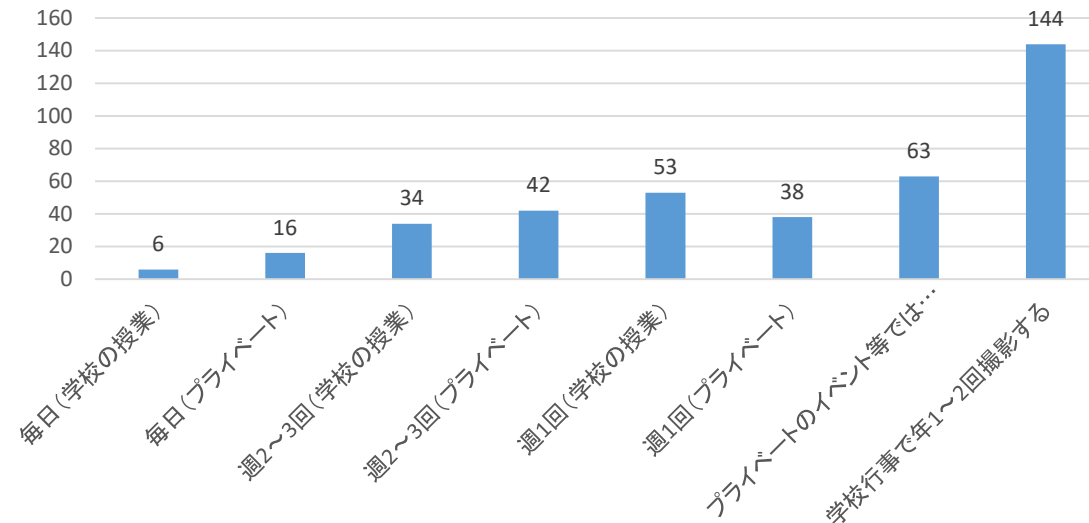
No.	選択肢	回答数
1	はい	257
2	いいえ	197



問19. 問18で選択肢「はい」を回答された方にお聞きします。スマートフォンで動画を撮影する頻度をお答え下さい。該当する番号を記入下さい。（複数回答可）

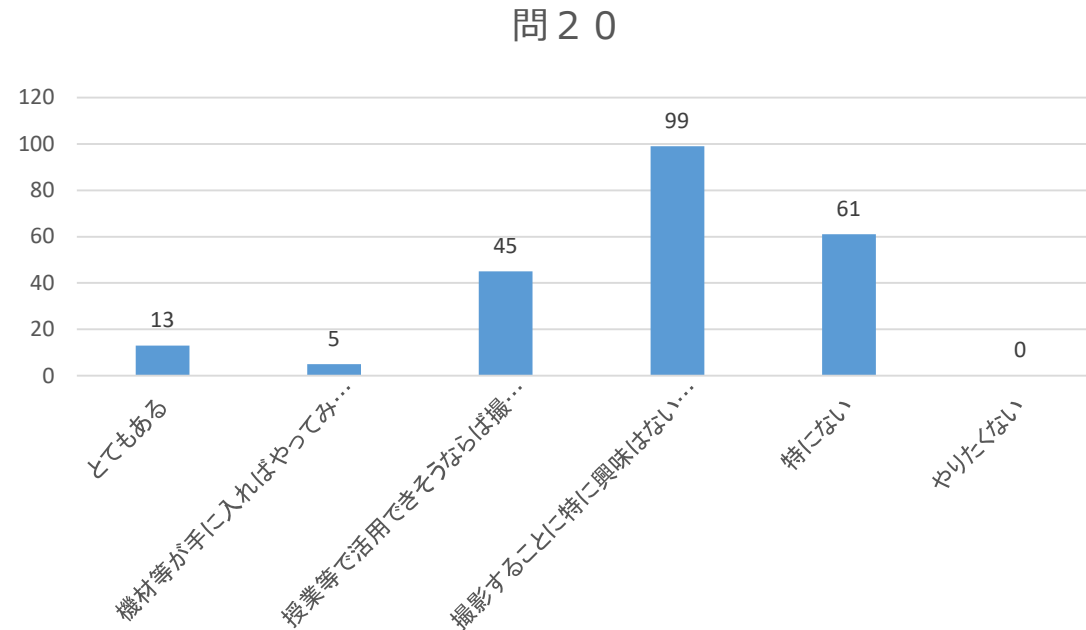
No.	選択肢	回答数
1	毎日（学校の授業）	6
2	毎日（プライベート）	16
3	週2～3回（学校の授業）	34
4	週2～3回（プライベート）	42
5	週1回（学校の授業）	53
6	週1回（プライベート）	38
7	プライベートのイベント等では必ず撮影する	63
8	学校行事で年1～2回撮影する	144

問19



問20. 問18で選択肢「いいえ」を回答された方にお聞きします。スマートフォンで動画を撮影することへの興味はありますか？該当する番号を記入下さい。

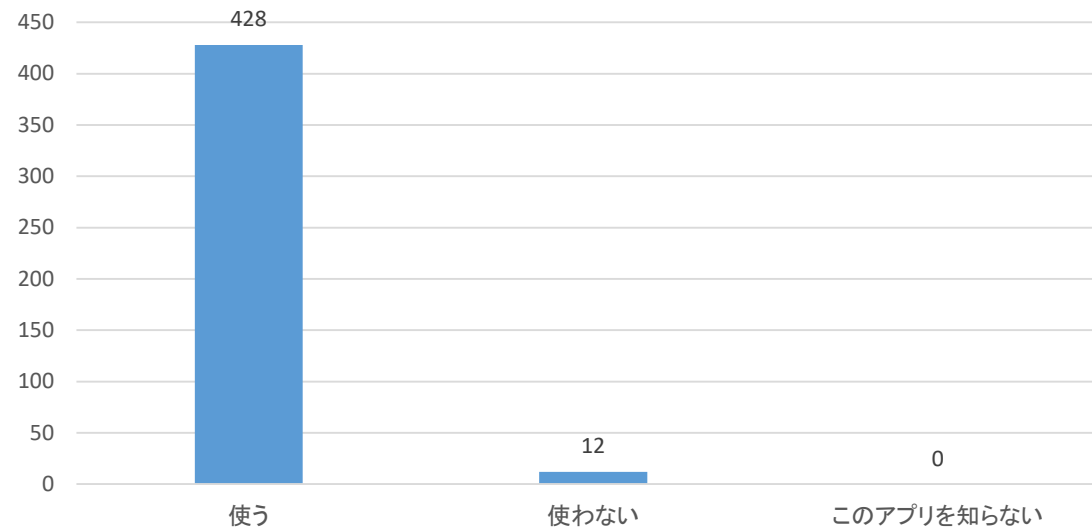
No.	選択肢	回答数
1	とてもある	13
2	機材等が手に入ればやってみたい	5
3	授業等で活用できそうならば撮影や公開をしたい	45
4	撮影することに特に興味はないが、業務上必要であればやる	99
5	特にない	61
6	やりたくない	0



問21. 学科長自身や同学科の他教員の中で最もICTを活用されている方お一人についてお聞きします。以下のスマートフォンアプリを普段使いますか？問12と同一の方についてお答え下さい。以下(1)～(16)の各項目について、該当する番号（1～3）を記入下さい。

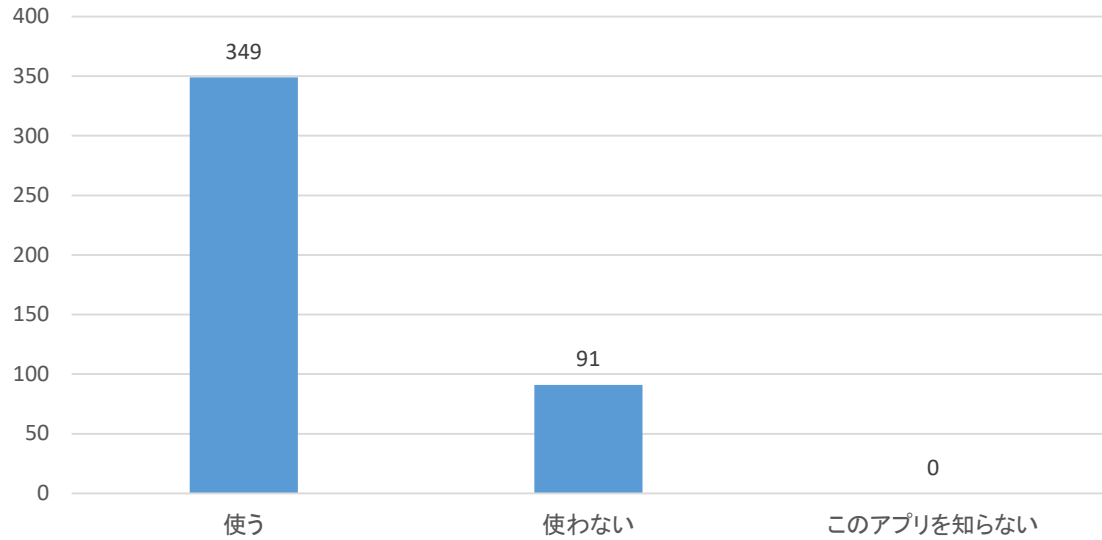
No.	スマートフォンアプリ	
(2)	カメラアプリ（写真）	
No.	選択肢	回答数
1	使う	428
2	使わない	12
3	このアプリを知らない	0

問 2 1 - (2)



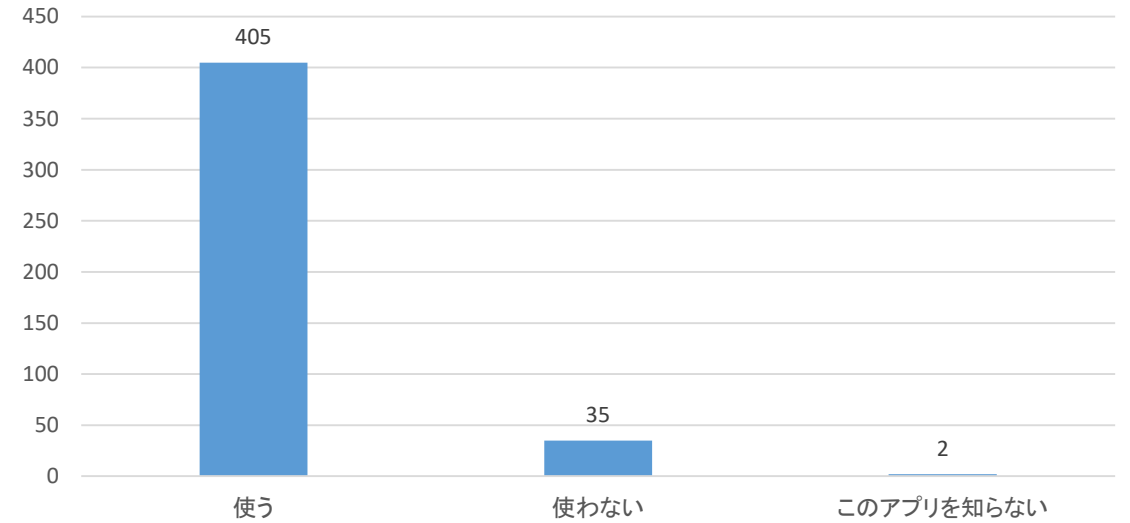
No.	スマートフォンアプリ		
(3)	カメラアプリ（動画）		
No.	選択肢		回答数
1	使う		349
2	使わない		91
3	このアプリを知らない		0

問2 1 - (3)



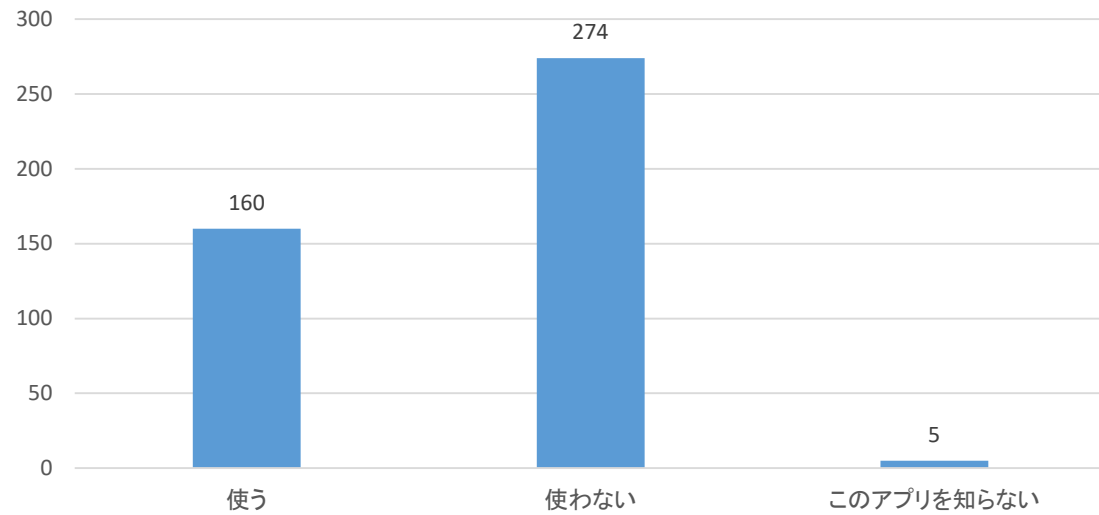
No.	スマートフォンアプリ		
(4)	インターネットブラウザアプリ		
No.	選択肢		回答数
1	使う		405
2	使わない		35
3	このアプリを知らない		2

問2 1 - (4)



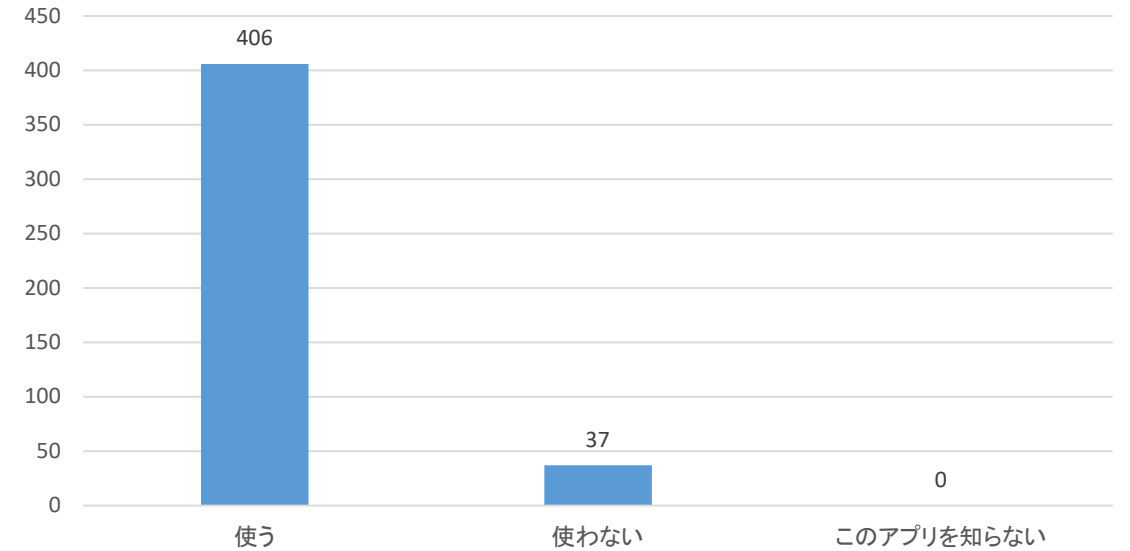
No.	スマートフォンアプリ	
(5)	ソーシャルゲームアプリ	
No.	選択肢	回答数
1	使う	160
2	使わない	274
3	このアプリを知らない	5

問 2 1 - (5)



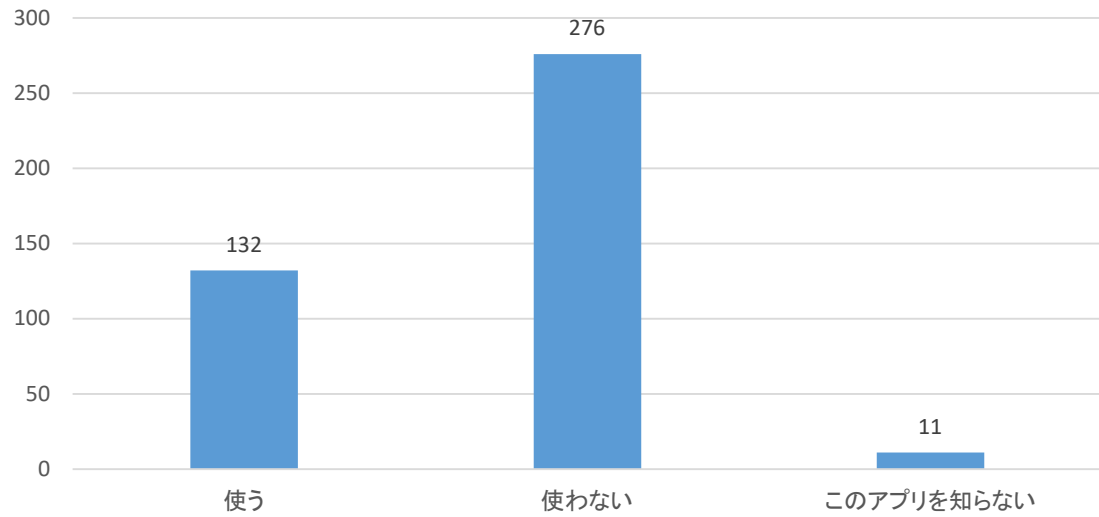
No.	スマートフォンアプリ	
(6)	LINE	
No.	選択肢	回答数
1	使う	406
2	使わない	37
3	このアプリを知らない	0

問 2 1 - (6)



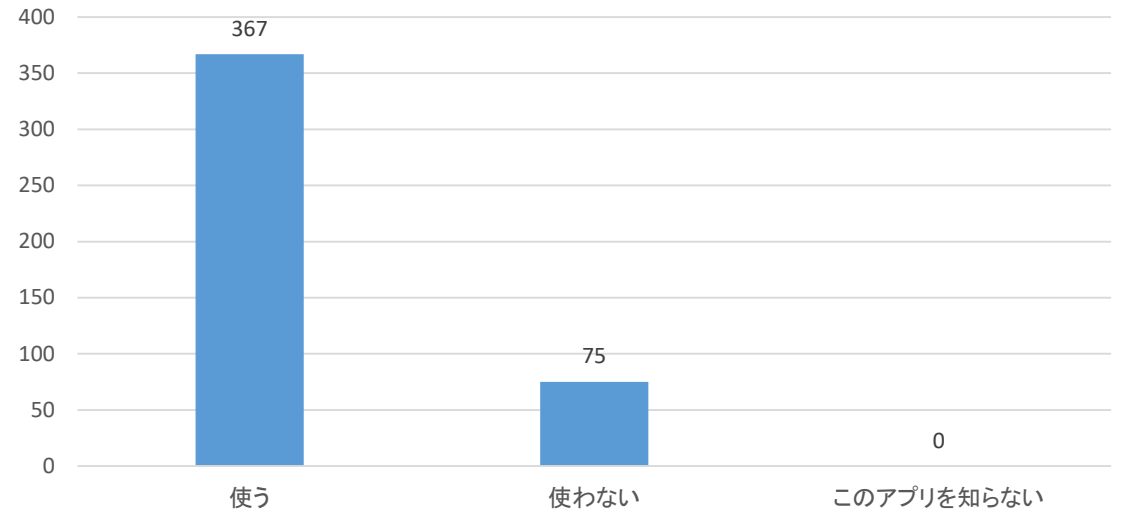
No.	スマートフォンアプリ	
(7)	メッセージングアプリ	
No.	選択肢	回答数
1	使う	132
2	使わない	276
3	このアプリを知らない	11

問 2 1 - (7)



No.	スマートフォンアプリ	
(8)	Youtube	
No.	選択肢	回答数
1	使う	367
2	使わない	75
3	このアプリを知らない	0

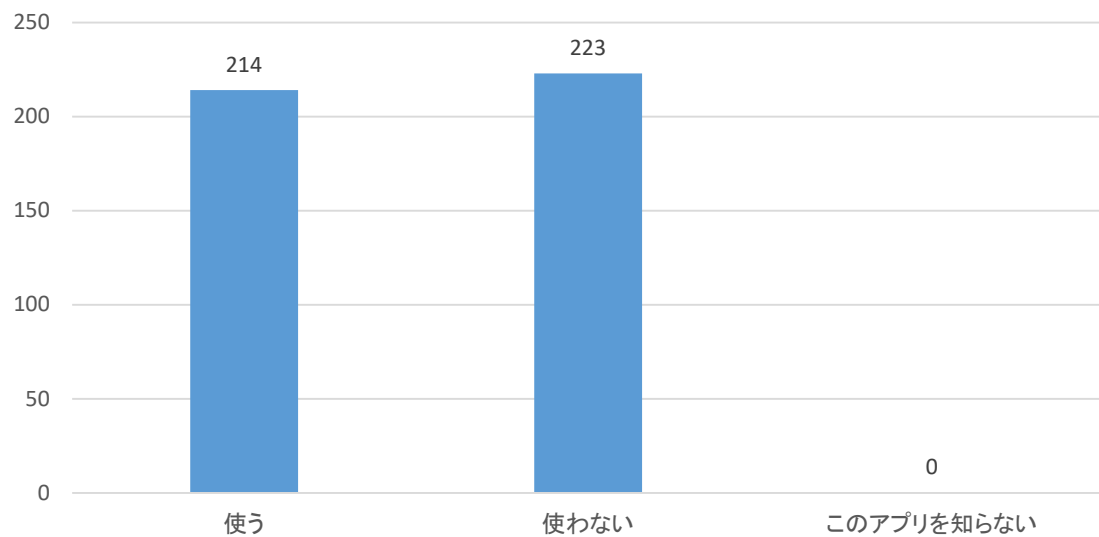
問 2 1 - (8)



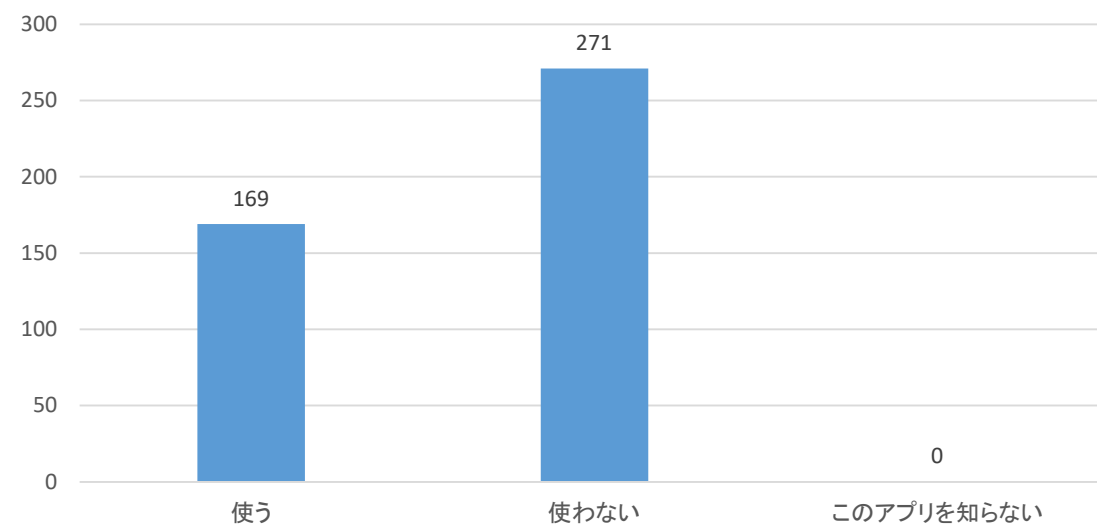
No.	スマートフォンアプリ	
(9)	Instagram	
No.	選択肢	回答数
1	使う	214
2	使わない	223
3	このアプリを知らない	0

No.	スマートフォンアプリ	
(10)	Twitter	
No.	選択肢	回答数
1	使う	169
2	使わない	271
3	このアプリを知らない	0

問 2 1 - (9)



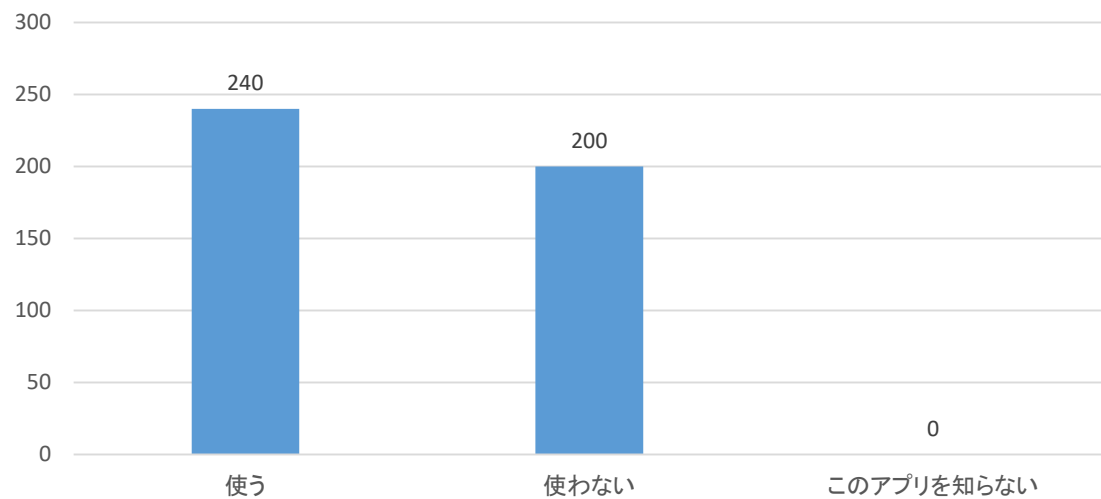
問 2 1 - (1 0)



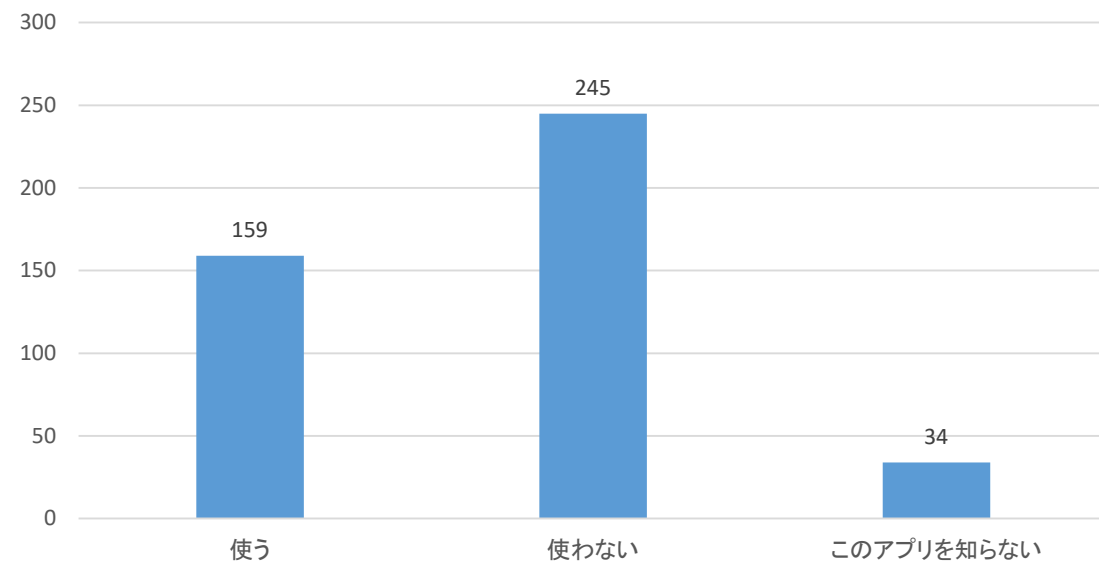
No.	スマートフォンアプリ		
(11)	Facebook		
No.	選択肢		回答数
1	使う		240
2	使わない		200
3	このアプリを知らない		0

No.	スマートフォンアプリ		
(12)	DropBox		
No.	選択肢		回答数
1	使う		159
2	使わない		245
3	このアプリを知らない		34

問 2 1 - (1 1)



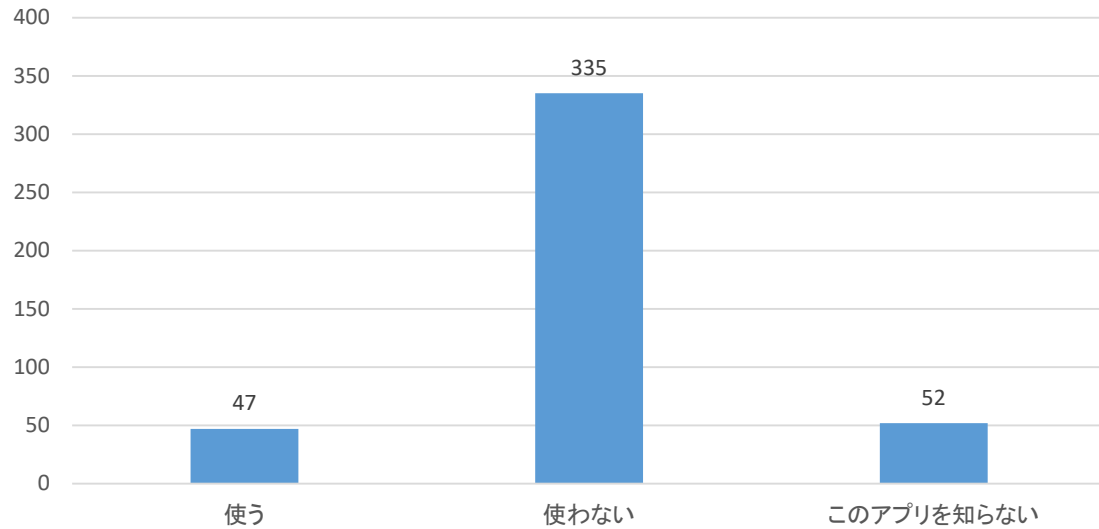
問 2 1 - (1 2)



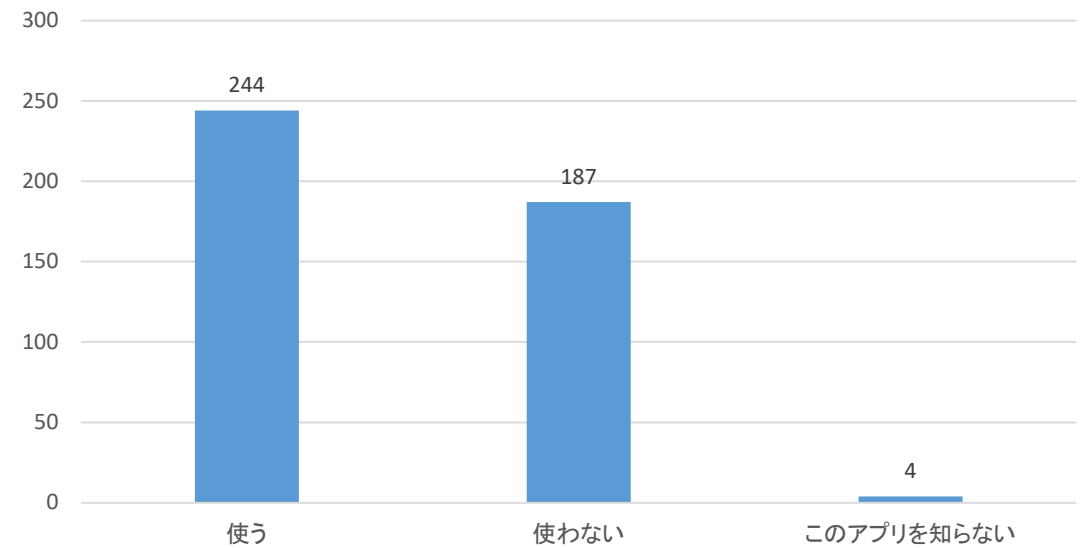
No.	スマートフォンアプリ	
(13)	Evernote	
No.	選択肢	回答数
1	使う	47
2	使わない	335
3	このアプリを知らない	52

No.	スマートフォンアプリ	
(15)	ニュースアプリ	
No.	選択肢	回答数
1	使う	244
2	使わない	187
3	このアプリを知らない	4

問21-(13)



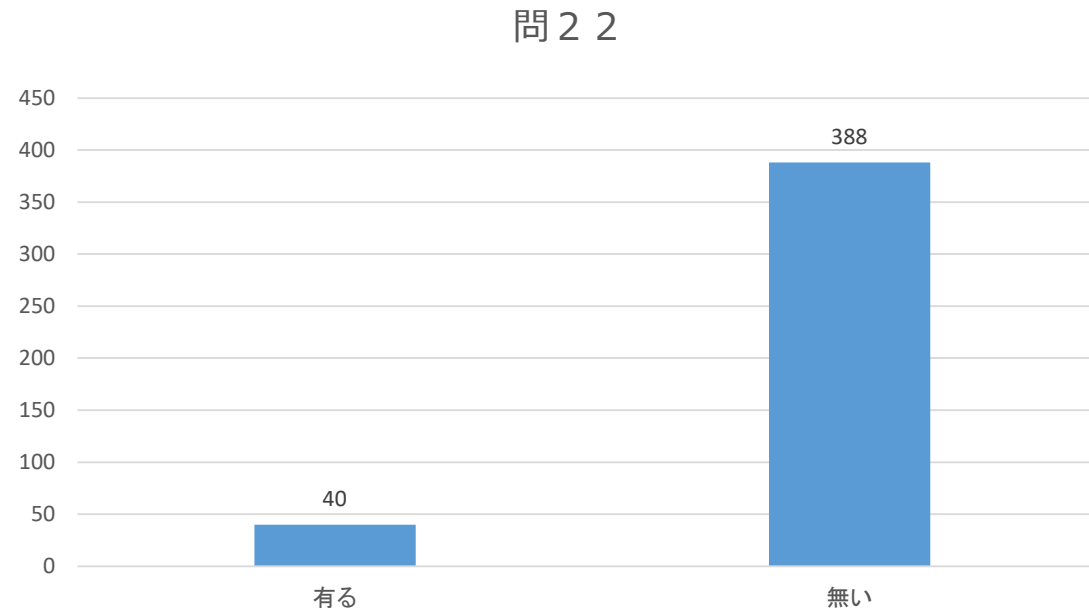
問21-(15)



No.	スマートフォンアプリ
(16)	〔その他 ※自由記述〕
	Microsoft teams, Googleカレンダー機能, アラーム, google map, One drive, Googleドライブ、Google keep

問22. 学科長自身や同学科の他教員の中で最もICTを活用されている方お一人についてお聞きします。嫌いなアプリ、使いたくないアプリはありますか？該当する番号を記入下さい。「有る」場合は具体的なアプリ名をお答え下さい。問12と同一の方についてお答え下さい。

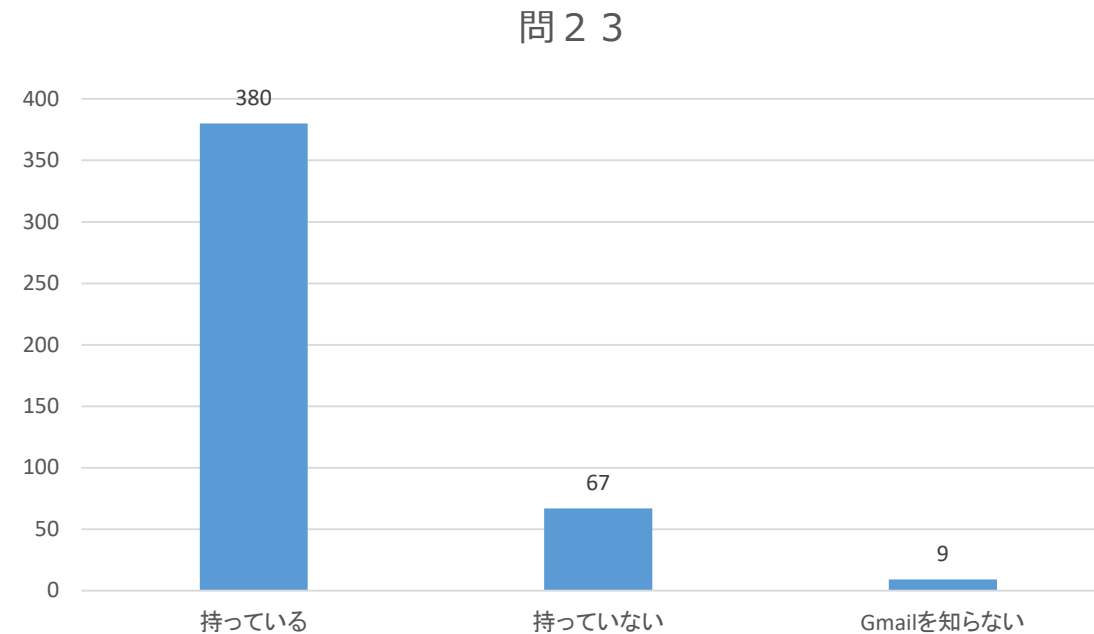
No.	選択肢	回答数
1	有る	40
2	無い	388



アプリ名
Baidu系, instagram, youtube, twitter, Line, カメラアプリ（写真）、カメラアプリ（動画）、インターネットブラウザアプリ、ソーシャルゲームアプリ、メッセージアプリ, snow, facebook, gmail, word, IE, tiktok

問23. 学科長自身や同学科の他教員の中で最もICTを活用されている方お一人についてお聞きします。Gmailのメールアドレスをお持ちですか？該当する番号を記入下さい。問12と同一の方についてお答え下さい。

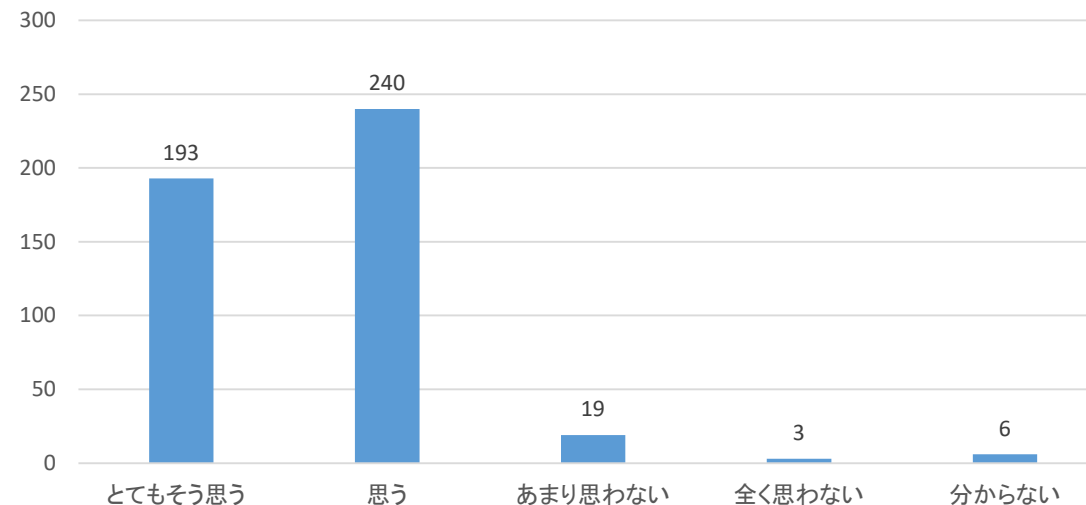
No.	選択肢	回答数
1	持っている	380
2	持っていない	67
3	Gmailを知らない	9



問24. 学科長にお聞きします。研修にて、教員個人レベルで実施可能な「動画教材の収録」・「学生への動画教材提供」・「動画教材の教育効果の評価方法」を理解できたとして、これらに、どのような効果があれば実際にやってみたいと思いますか？以下(1)～(11)の各項目について、該当する番号（1～5）を記入下さい。

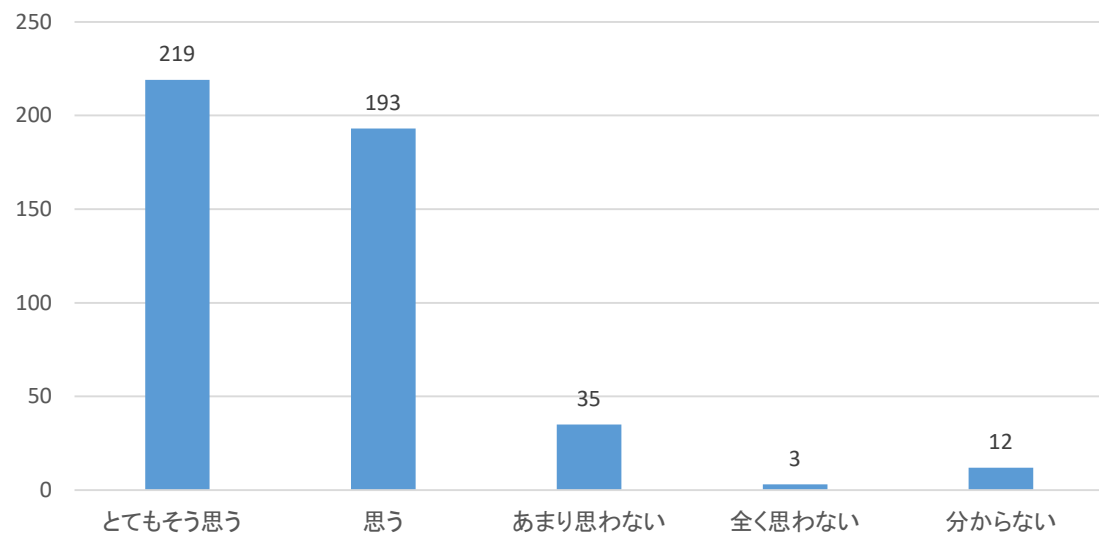
No.	効果	
(1)	学生に対してより便利な学習環境の提供	
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	193
2	思う	240
3	あまり思わない	19
4	全く思わない	3
5	分からない	6

問24 - (1)



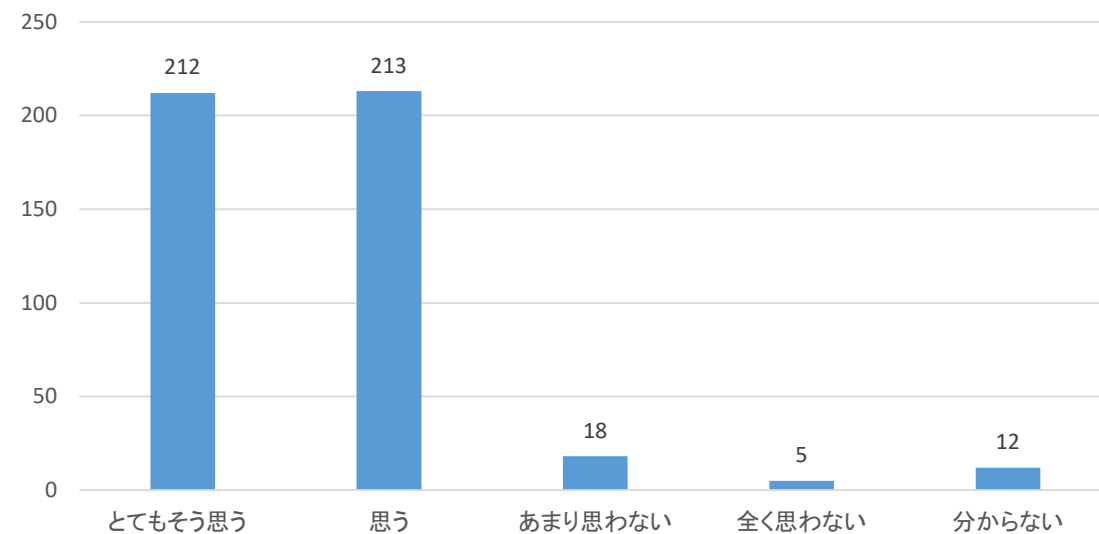
No.	効果	
(2)	学生の学習意欲の向上	
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	219
2	思う	193
3	あまり思わない	35
4	全く思わない	3
5	分からない	12

問24 - (2)



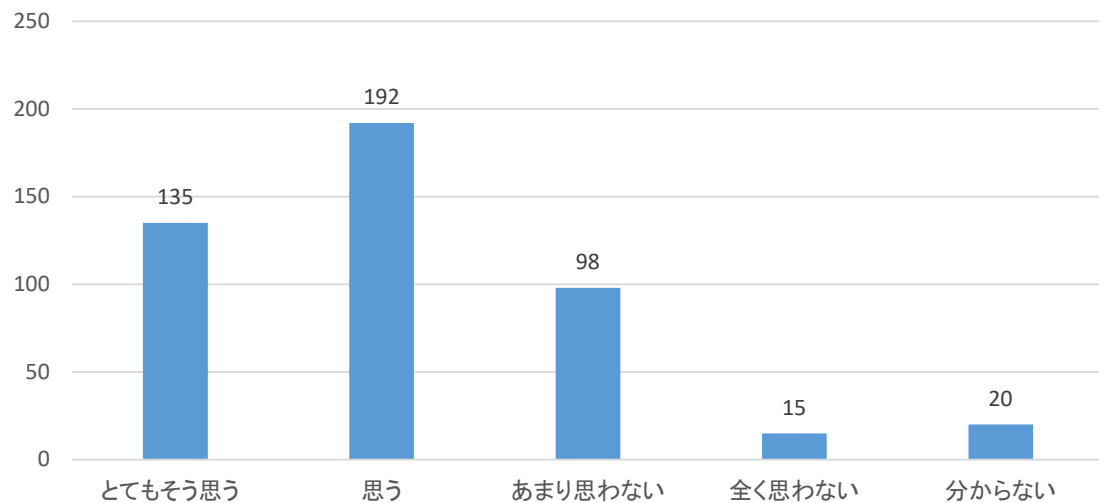
No.	効果	
(3)	学生の学習効果の向上	
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	212
2	思う	213
3	あまり思わない	18
4	全く思わない	5
5	分からない	12

問24 - (3)



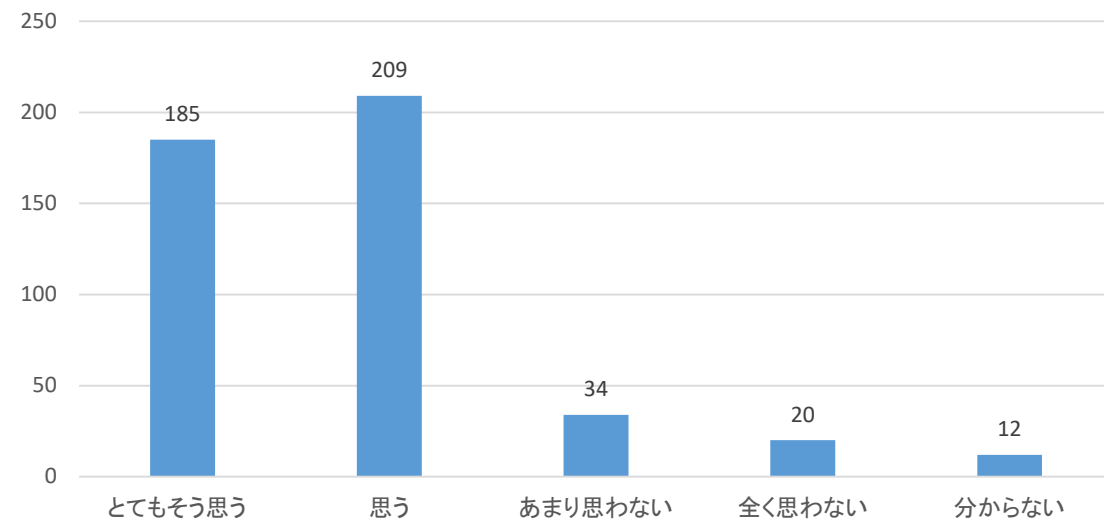
No.	効果	
(4)	学生の修了率の向上	
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	135
2	思う	192
3	あまり思わない	98
4	全く思わない	15
5	分からない	20

問24 - (4)



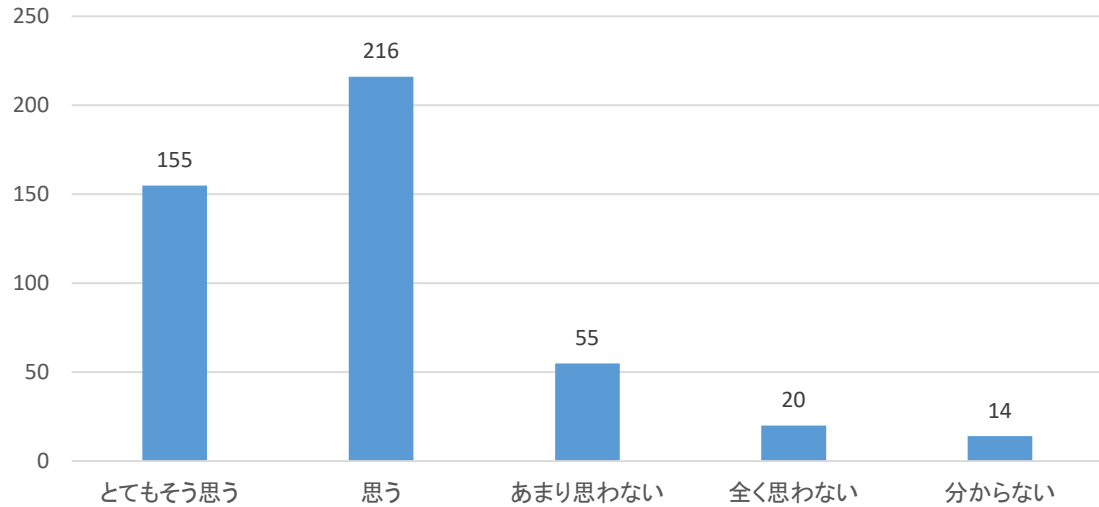
No.	効果	
(5)	授業準備・実施の効率化	
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	185
2	思う	209
3	あまり思わない	34
4	全く思わない	20
5	分からない	12

問24 - (5)



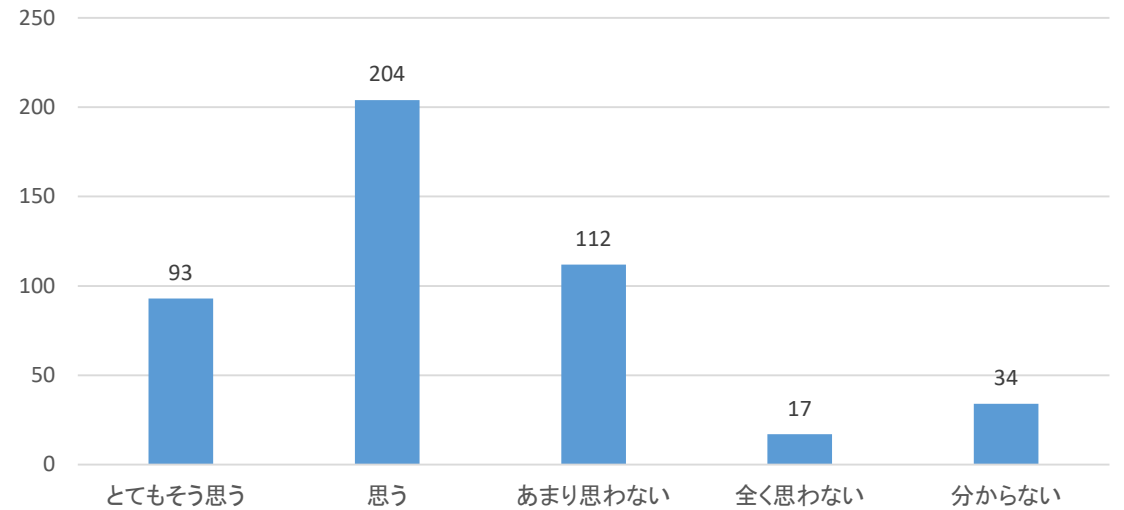
No.	効果	
(6)	教員の質の向上	
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	155
2	思う	216
3	あまり思わない	55
4	全く思わない	20
5	分からない	14

問24 - (6)



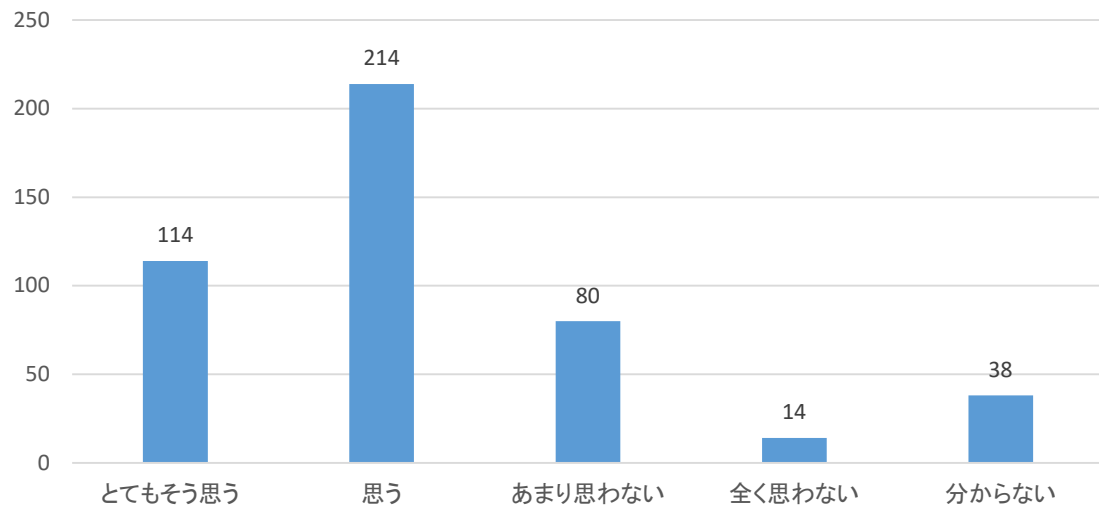
No.	効果	
(7)	学外にいる学生に対する学習リソースへのアクセスの向上	
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	93
2	思う	204
3	あまり思わない	112
4	全く思わない	17
5	分からない	34

問24 - (7)



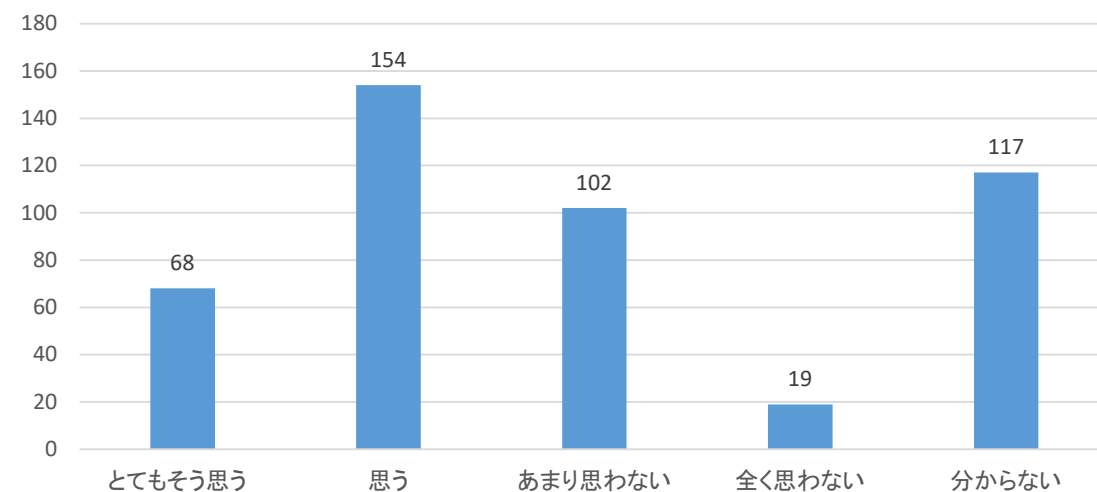
No.	効果	
(8)	アクティブラーニング型授業での利用	
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	114
2	思う	214
3	あまり思わない	80
4	全く思わない	14
5	分からない	38

問 2 4 - (8)



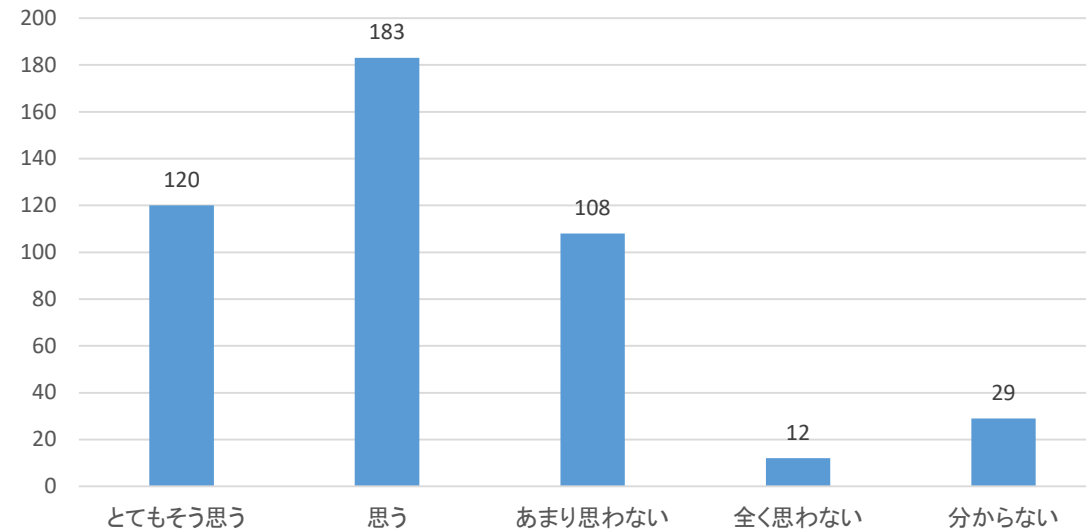
No.	効果	
(9)	PBL授業での利用	
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	68
2	思う	154
3	あまり思わない	102
4	全く思わない	19
5	分からない	117

問 2 4 - (9)



No.	効果	
(10)	授業外学習時間の向上	
No.	選択肢	回答数
1	とてもそう思う	120
2	思う	183
3	あまり思わない	108
4	全く思わない	12
5	分からない	29

問24 - (10)



No.	効果
(11)	[その他 ※自由記述]]
扱う内容、準備期間と効果による	

■ 回答者（学科長）情報 ※未記入の回答分はカウントしていません。

年齢	平均41歳
性別	男性308名、女性144名
教員歴	平均14.5年

■ 回答者（問12等で回答された同学科で最もICTを活用されている教員）情報 ※未記入の回答分はカウントしていません。

年齢	平均38歳
性別	男性207名、女性97名
教員歴	平均11.8年