

令和 6 年度

福山大学教育振興助成金活用研究

実 践 報 告 集

【 第 13 集 】



令和 7 年 4 月

福 山 大 学

卷頭言

福山大学
副学長 鶴田泰人

福山大学では、学生の主体的な学修及び教育研究活動の深化、またそれらを地域連携の中で展開することを期し、「教育振興助成金」を創設しています。本助成金は学長の直轄予算として新設されたものであり、令和6年度も「特色ある教育方法の開発に対する取組」と「学生の参加する社会連携活動に対する取組」の2分野について、10のテーマに沿った個人及びグループによる研究が募集され、前者で8テーマ、後者で2テーマが採択されました。令和6年度で第13回となり、その実践報告集「第13集」が刊行される運びとなりました。1年間にわたって精力的な取組をしていただいた先生方のご努力に対し、心より感謝申し上げます。

近年の教育改革で「大学教育の質保証」、「アクティブラーニング」、「学修者本位の教育への転換」等の概念が、ごく一般的なものとして広く現場に普及してきている中で、これから授業は、デジタルの活用と併せてリアル（対面）活動も不可欠、学習場面等に応じた最適な組合せが必要となっていました。教育の方法の開発と同時に学生の活性化、学生の種々の活動の支援など、これからは異なる分野の学生や社会人を交えて多面的に知識を組み合わせて知恵を創り出す学修者本位の学びの仕組みへと重心移動が進んでいます。一方で、コンピューターサイエンスの分野も驚くべき早さで進展し、生成AIのChatGPTが実務で積極的に使用されるようになってきており、教育の現場でもAIの利用について検討され始めている。

本学でもわれわれ教員自身の「アクティブラーニング」を高度化しながら教育の実践と成果を鮮明に可視化し、さらに生成AIの有効利用も模索しながら、本学の教育改革に豊かさを生み出すためにも、この報告集を有効に活用していただければと思います。内容等にご興味等を持たれたら、直接研究者にお問い合わせくださいとお願いします。

この報告集があらゆる場面で有効に活用されることを願っています。また、これまでの報告書は本学HPの「教育助成金報告書」に掲載していますのでご参照いただければ幸いです。

令和6(2024)年度 教育振興助成金一覧

1. 特色ある教育方法開発助成金

NO	研究者名 (代表者)	学部 ・学科等	課題名	課題番号	頁
1	大杉 朱美 他1名	人間文化 ・心理	防犯ボランティアマスター認定制度の設置による学生の学習意欲の向上とキャリア形成支援の実現	PERG2024-104	1
2	反田 智之	人間文化 ・心理	個々人に適した動画の再生速度を算出する手法の開発	PERG2024-105	6
3	宗田 直子 他3名	人間文化 ・心理	公認心理師国家資格試験対策システムによる基礎力養成法の開発	PERG2024-106	7
4	上野 貴弘	工 ・情報工	生成AIによる初学者特有の疑問出力を通じた講義の理解度促進	PERG2024-107	12
5	広瀬 雅一	薬 ・薬	薬局におけるプライマリケアを想定したAIトレーニングシステムの有効性の検証	PERG2024-103	14
6	劉 国彬 他1名	大学教育 センター	中級レベルの中国語履修生を対象にするeラーニング教材開発—4級単語リストを中心に—	PERG2024-101	16
7	井上 泰	大学教育 センター	学生の(国語科授業)観の更新を促すプログラム開発—観察実習を方法として	PERG2024-108	20
8	前田 吉広 他1名	大学教育 センター	インターンシップ事前研修用オリジナル教材の開発と事業化展開をテーマとした教職員・学生協働PBL (Project Based Learning)	PERG2024-102	22

2. 学生の参加する社会連携活動助成金

NO	研究者名 (代表者)	学部 ・学科等	課題名	課題番号	頁
1	岩崎 真梨子 他2名	人間文化 ・人間文化	学生と作る備後弁の活用ツールの開発	PERG2024-202	29
2	水上 雅晴	生命工 ・海洋生物科	学友会海洋生物研究会の地域活動との連携定着化と継承に向けた取り組み	PERG2024-201	30

【1. 特色ある教育方法開発助成金】

1 防犯ボランティアマスター認定制度の設置による学生の学習意欲の向上とキャリア形成支援の実現

所 属 人間文化学部 心理学科
職 名 准教授
氏 名 大杉 朱美

(成果の概要)

1. 本課題の背景

福山大学人間文化学部心理学科は、多彩なボランティア活動を実施する学科として学内外で認知されており、これまででも社会貢献に留まらない、講義での学びを実践的に活かす場としてのボランティア活動に積極的に取り組んできた。特に防犯に関連するボランティア活動は特に活発に継続的に行われているものであり、2023年度にスタートした司法犯罪コースの学生はもちろん、心理臨床コースの学生も参加する等、学科をあげて取り組んでいる活動であると言える。子ども自身の危険回避能力を高めるために、小学校や幼稚園、公民館等で地域安全マップを作製する活動を行うPACE（ペース）は17年間活動を継続し、子どもや高齢者を守るためにサイバー防犯活動を実施するCyPat FU（サイパットエフユー）は、広島県警察本部生活安全部サイバー犯罪対策課と連携して全国的にも着目されるサイバー防犯団体として近年飛躍的に活動している。いずれも、これまで学生の参加する社会連携活動に対する助成金に採択され、各活動を工夫、発展させてきたことは周知のとおりである。また、広島県立歴史博物館（ふくやま草戸千軒ミュージアム）と協働で実施している「草戸千軒お化け屋敷」の企画運営も、小学生の防犯意識を高める教育的意味を持つお化け屋敷として今年度で4年目を迎える、参加する学生も増加している。他にも、少年サポートルームふくやまにおける非行少年の立ち直り支援や、活動を支える資金調達のための赤い羽根共同募金社会問題解決プロジェクトへの参加に関わる学生も多くおり、それぞれの活動が社会貢献となっているだけでなく、学生自身が多くの学びを得ている点で、教育的な意義も特筆すべきであることは言うまでもない。

このような防犯ボランティア活動をさらに発展、継続させるため、そして参加学生のよりよい学び、よりよい自己実現を可能とするためには、現状に甘んじることなく、対策を立てる必要があると考える。例えば、学生によっては活動参加への意欲がさほど高くなく、現場で提供できる活動の質の向上に困難が生じている。さらに、参加意欲がある学生も、どこを目指すべきか、どこまで目指せるかという目標の設定がうまくできず、よりよい学びの機会を気付かぬまま手放してしまう場面が散見してきた。防犯ボランティア活動の質の向上と参加学生の自己実現、よりよいキャリア形成の実現に向けて対策を講ずることは喫緊の課題である。

2. 本課程の目的

前述の課題を解決するために、防犯ボランティアマスター認定制度の導入を図りたい。現状、活動への参加は任意であり、定期活動への参加頻度や防犯教室への参加頻度、及び防犯教室における役割の実施率は学生間で大きく隔たりがある。ボランティア活動である点を考慮すれば、隔たりは問題とまでは言えないが、対外的に活動する以上は一定の質を保つべきであることは言うまでもない。学生にとって参加できていること、実績を積んでいっていることを実感することは、活動継続に大きな影響を与え、よりよい活動を行う上で基礎となるものである。現在は、活動実績は各回の書類上の管理と各学生

個人の記憶に留めているのみであり、誰がどの程度参加しているのか、どの程度経験を積んでいるのかは明示できていない。

そこで、参加意欲を高め、活動の質向上のための学習意欲を高めることを目的とし、①参加度や理解度等に応じた昇級システムを備え、②学生個人が各自のスマートフォン上で隨時視覚的に活動実績を確認できるアプリケーションを開発する。③アプリケーションに基づき学生の参加や到達度の管理・運用を行い、④防犯ボランティアマスター認定制度として機能させることで、より高い効果が期待できると考える。最終的には、⑤防犯ボランティアマスター認定制度の設置が学生にどのような教育効果をもたらすかについて、心理学的手法を用い検証することも目指す。

3. 本課題の成果

令和6（2024）年度、本課題の主たる目的である防犯ボランティア専用のアプリケーションの開発を実現させた。詳細は以下の通りである。

（1）アプリの名称と特徴

防犯ボランティアアドバンストアプリ（Crime prevention volunteer advanced application）、通称ぼらあど（Vol-ad）は、各種防犯ボランティア活動に参加する福山大学の学生を対象としたアプリである（ロゴは図1）。キャッチコピーを「社会貢献×スキルアップ=ぼらあど。未来を動かす新しいボランティアのカタチ！』」とし、防犯ボランティア参加への意欲を向上させ、よりよい活動を展開すること（活動の質の向上）と、防犯ボランティア参加を通じて、参加者の成長を促すこと（構成員の成長）を目的としている。「ぼらあど」の特徴は以下の通りである。

図1 アプリのロゴ



A. 学びながら成長できる

- ・知識問題や理解度の記録によって、参加者が自分の成長を実感しやすく、学習意欲を高める設計
- ・参加者は自己学習を通じて防犯に関する深い知識を身につけ、実際の活動に役立てることができる

B. 参加度や習得度の可視化

- ・活動への参加度が表示される設計
- ・達成感や充実感を実感できる仕組みにより、モチベーションが維持され、活動への意欲が高まる

C. 自己実現とキャリア形成をサポート

- ・個人の将来に役立つ様々な能力別に収録度合いを表示する設計
- ・個人に応じた目標値を設定し、スキルアップを目指せる

D. ステップアップの仕組み

- ・各活動別に4級から1級までの段階的な級設定があり、最終的にボランティアマスターの認定を目指すことができる
- ・継続的な学習と努力が評価される仕組みを持ち、参加者の成長を応援する

E. 参加者のスキルアップが社会に還元される

- ・参加者のスキルアップを通じてよりよいボランティア活動の展開が可能となる
- ・域学連携のwin-win-winの関係づくりを目指すもの

(2) 構成とコンテンツ

トップページの上部には、ログインや登録等の基本管理画面やお知らせ画面へのボタンを配置している（図2）。お知らせページでは、ボランティア関連の最新情報や実績の共有、各種イベント情報を掲載可能である。

さらに下部には、各種ボランティア活動の内容や参加メリットを知ることができ、向いているボランティア診断ができるボランティアページ、日程調整や各種実験・調査用のアンケートが可能なアンケートページ、各ボランティアのSNS（Social Networking Service: ソーシャル・ネットワーキング・サービス）や関係機関のホームページ等へのリンクをまとめたリンクページへのボタンを配置した。

中央に、3つのボランティア活動（PACE, CyPat FU, 草戸千軒お化け屋敷）それぞれにおける級数を表示し、そこから各活動ページに飛ぶことができる仕様である。活動ページの詳細は以下に述べる。

(3) 活動ページの詳細

各活動ページは、6つの指標からなるレーダーチャートを中央に配置した画面となっている（次ページの図3）。それぞれ、「知識」、「判断力」、「社会的スキル」、「参加度」、「プレゼン力」、「統率力」であり、0点から100点までの点数によりレベル分けされる（レベル4からレベル1まで）。

A. 知識

- ・必要な知識をどの程度持っているか

B. 判断力（対応力）

- ・状況に応じた判断や対応ができるか

C. 社会的スキル

- ・社会における基本的マナーが身についているか
- ・対外的なやりとりがどこまで適切にできるか

D. 参加度

- ・どの程度定期活動やイベントに参加しているか
- ・準備や練習にどの程度取り組んでいるか

E. プrezen力

- ・プレゼン（防犯教室や各イベントにおける講師）資料の作成にどのようにコミットしているか
- ・プレゼンの実施がどのレベルで可能か

F. 統率力

- ・団体内での話し合いにどのようにコミットしているか
- ・各イベントのまとめ役や連絡役をどの程度適切にこなしているか

図2 トップ画面の例



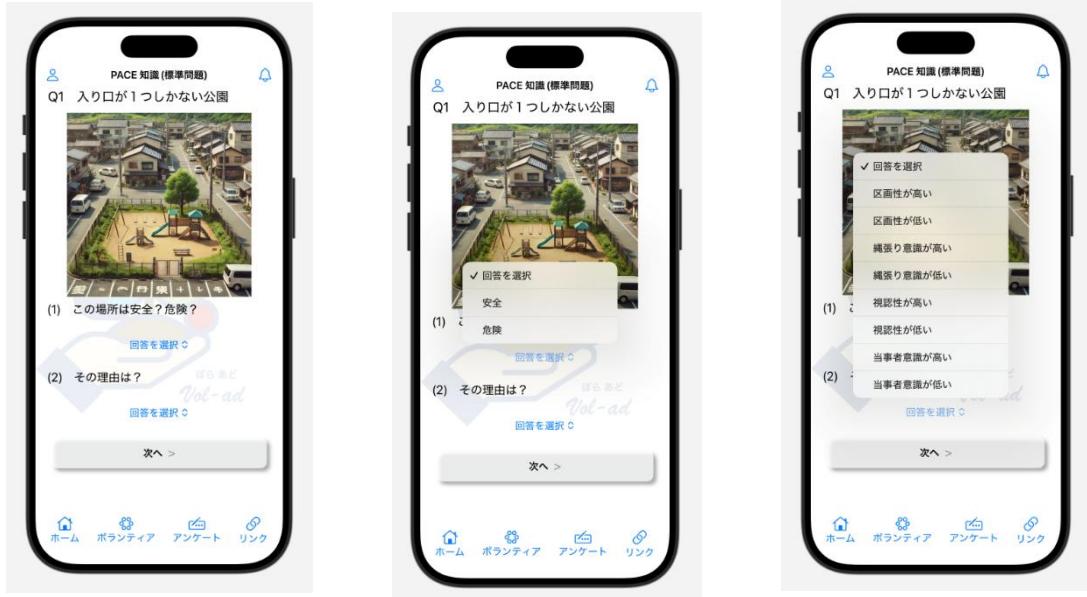
図3 活動ページの例



知識、判断力、社会的スキルのレベル3までは知識を問う検定方式を採用し、アプリ上で問題を解きながらレベルアップを目指す形式である。知識問題は各活動に必要な知識を問うものであり、PACEでは犯罪機会論及び地域安全マップの基本的な考え方として、安全な場所と危険な場所を見分ける問題をレベル別に出題する（図4）。CyPat FUはサイバー防犯活動を行う上で持っておくべき知識として、サイバーセキュリティやサイバー犯罪に関連した知識問題をレベル別に出題する。草戸千軒お化け屋

敷は、会場となる草戸千軒や中世に関する歴史問題と、お化け屋敷の仕掛けに用いる心理学的知見である犯罪不安に関する知識を問う問題をレベル別に出題するものである。判断力（対応力）では、各活動時によく起こるトラブルや困りごとを挙げ、どう行動するのが適切かを回答させる問題がレベル別に出題される。また、社会的スキルの知識問題のレベル4及び3については、社会における基本的なマナーを問う問題で構成されている。

図4 知識問題の例



一方、社会的スキルのレベル2と1、参加度、プレゼン力、統率力については実践を伴う能力の判断が必要であり、活動状況や達成度に応じて教職員の提示するQRコードで加点される形式をとる。例えば、定期活動に参加した際に提示されたQRコードを読み込み、参加度が1点加算される、という具合である（図5）。プレゼン資料の作成レベルやプレゼンの実施回数、まとめ役や連絡役の経験等を点数化し、それぞれの指標別に管理していく形式である。

さらに、6つの指標のレベル状態によって、その活動の級が決定され、各活動ページのレーダーチャートとともに明示される。級なし（ビギナーレベル）からスタートし、総点100点以上、4つの指標でレベル4をクリアすることで4級（ベーシックレベル）へと昇級する。総点200点以上、4つの指標でレベル3をクリアすることで3級（スタンダードレベル）に、総点300点以上かつ4つの指標でレベル2をクリアすることで2級（アドバンストレベル）へと昇級する。総点550点以上かつ全指標でレベル1になることで1級（エキスパートレベル）となり、それぞれの級に応じて活動に対応した目標値が設定される。例えばPACEであれば、以下のとおりである。

図5 点数加算時の画面の例



- 4級：フィールドワークが担当できる。
- 3級：子ども向けの講義が問題なく実施できる。
- 2級：大人向けの講義が問題なく実施できる。
- 1級：他のメンバーに適切な指導ができる。

なお、PACE、CyPat FU、草戸千軒お化け屋敷の3つの活動において1級を取得した学生には「防犯ボランティアマスター」の称号を授与する予定である。

(4) アプリの活用

今年度は、その仕様や構成の調整に多くの時間を費やしたことから、現状本「ぼらあど」アプリはデモ運用に留まっている。今後は効果測定のためにボランティア活動参加前の学生（新年度からの新規加入者）及び参加中の学生にアンケート調査を実施し（倫理審査提出予定）、その後本格運用を開始する予定である。

(5) その他の成果

PACEの活動については、以下のFUKUDAI Magに掲載された通り、4つの小学校と1つの放課後等デイサービスにおける防犯教室を実施した他、広島県から依頼された講師や福山市から依頼されたイベントブースの出店等を行った（2025年3月19日付FUKUDAI Mag:【心理学科】地域防犯ボランティアPACEの2024年度活動総まとめ）。

CyPat FUの活動についても同様に、以下のFUKUDAI Magに掲載された通りである（2025年3月28日付FUKUDAI Mag:【心理学科】サイバー防犯ボランティアCyPat FUの受賞報告と2024年度活動総まとめ）。令和6年安全安心なまちづくり関係功労者表彰としての内閣総理大臣賞の受賞や警察庁主催の広報啓発コンテストにおける審議官賞（優秀作品）の受賞、広島県湯崎県知事との昼食懇談会の参加から全国放送であるテレビ朝日「タモリステーション」への出演まで、活動は大規模かつ多岐にわたるものとなった。

草戸千軒お化け屋敷の活動についても、以下のFUKUDAI Magで報告している（2024年10月19日付FUKUDAI Mag:【心理学科】草戸千軒お化け屋敷2024の開催報告！）。ホームページやInstagramの開設など新たな取り組みも行い、大盛況となった。

4. 次年度の課題

前述のとおり、令和6（2024）年度もそれぞれのボランティア活動において各学生が精力的に活動し、多くの成果を上げた。また、アプリケーションの仕様やコンテンツを確定し、多くの機能を備えたアプリケーションの開発（目標①と②）を行った。しかし、当初の目標であったアプリケーションの実質的な運用（目標③）には至らず、デモ運用に留まっている。今後は運用を本格化し、「防犯ボランティアマスター認定制度」として整えることで（目標④）、より質の高いボランティア活動の推進とより意欲ある学生の育成を目指したい。卒業時に功績を挙げた学生に対する表彰を行う等を見据えたシステムの構築を行いながら、最終目標である教育効果の測定（目標⑤）も次年度以降も着実に実現していきたい。

5. 本課題の実施者

大杉 朱美 准教授（代表者）
水師 葉月 助手（分担者）

2 個々人に適した動画の再生速度を算出する手法の開発

所 属 人間文化学部 心理学科
職 名 講師
氏 名 反田 智之

(成果の概要)

若年成人では学習動画の再生速度を 2 倍速まで早めたとしても、等倍速視聴と比較して学習成績にネガティブな影響が生じない(Murphy et al., 2022)。しかし、個人差の影響は考慮されておらず、どの程度の再生速度まで等倍速と同等の学習成績を維持できるかは、情報の一時的な保持および処理に関わる作業記憶容量に依存する可能性がある。そこで本研究では、個人の作業記憶容量と学習動画の再生速度と学習成績の関係性について検討を行った。

実験参加者は、作業記憶容量の測定課題として、作業記憶の保持と処理を同時に行う必要がある operation span 課題を行った後に、テーマが異なる 4 本の学習動画を視聴し、各動画の視聴後に理解度テストに回答した。動画は、YouTube にアップロードされている芸術学、化学、生物学、被服学に関連する 4 種類の動画を使用した。各動画は、1 倍速で 10 分程度、モーラ/1 秒は 9.43-10.76 であった。発話速度を一定に保つ必要があったため、合成音声で作成された動画を使用した。再生速度は被験者内要因とし、4 本の動画は 0.75 倍速、1 倍速、1.5 倍速、あるいは 2 倍速のいずれかで再生された。動画種類と再生速度の組み合わせはランダムに決められた。

一般化線形混合モデルを用いて作業記憶容量と動画の再生速度が理解度テストの正答率に及ぼす影響について検討したところ、作業記憶容量と動画の再生速度の交互作用が有意傾向であり、作業記憶容量が大きい参加者ほど再生速度が 2 倍速の状態での正答率が低下しづらい可能性が示唆された ($p = .082$, effect size = 0.49)。しかし、2024 年度の計画においては、十分なサンプルサイズを確保することができず、検定力が 0.47 と不足していた。そのため、2024 年度計画で得られた効果量を元に、新たにサンプルサイズ設計を行い再検討する必要がある。現在、2025 年度の教育振興助成金に、追加検討を申請中である。

3 公認心理師国家資格試験対策システムによる基礎力養成法の開発

所 属 人間文化学部 心理学科
職 名 助手
氏 名 宗田 直子

(成果の概要)

1. 本課題の背景

福山大学は、広島県東部で唯一の心理学科を有する大学である。心理学科では、地元の学校や博物館、地域・行政・企業と連携した様々な実習授業やボランティア活動を通じて、心理学の知識を活かした多くの現場経験を積むことができる。2023 年に心理臨床コースと司法犯罪コースが誕生し、いずれのコースも心の専門家として初の国家資格となる公認心理師を養成するカリキュラムに対応している。大学院人間科学研究科においても公認心理師養成のための教育に取り組んでいるところである。

しかしながら、公認心理師試験第 7 回試験の合格率 57.1% に留まり、全国的に見ても高いとはいえない。その理由として、公認心理師試験対策については、学生本人の自主性に任せており、試験問題を徹底して解くような独自のカリキュラムが不足していることが挙げられる。試験勉強に取り組む姿勢は学生ごとに個人差があり、自ら取り組める学生もそうでない学生も含め、自主的に試験勉強を行うことのできる環境づくりを行うことが喫緊の課題である。

2. 本課題の目的と実施方法

本課題の目的は、公認心理師国家資格試験の合格率を向上させるための試験対策システムの開発、大学生・大学院生の基礎力養成、そして自主的な勉強をはぐくむ環境づくりである。知識の定着を図る教育法として、オンライン及び対面での公認心理師試験対策勉強会を実施することとする。また、学生の試験勉強に対する自主性を育む環境づくりの一環として、オンライン学習における教材を学生自ら配信させることとし、総合的に公認心理師試験の合格率を向上させることを目指す。

(1) Slack を用いたオンライン勉強会の実施

勉強会をオンラインで行うことは、勉強を常に身边に、場所を問わず実施できる点で大きなメリットがある。特に学生に身近である SNS を用い、公認心理師試験過去問題および解説をみられるようにすることは、基礎力の養成のみならず、学生の自主性や学習意欲の向上にもつながる。本課題では、まず学生及び院生が日頃から慣れ親しんでいる Slack (Slack Technologies 社) と呼ばれる SNS (Social Networking Service) ツールを利用する。Slack に公認心理師試験対策ワークスペースを作成し、公認心理師試験対策に特化した試験対策勉強会を定期的に開催することとする。公認心理師試験過去問題に著作権があることを踏まえ、過去問題解説が勉強会のみで用いられるようにしておくことは重要な点であるが、Slack は 3 か月でデータの消えることから、本課題に適したツールであると判断できる。

(2) 対面による勉強会の実施

対面方式の勉強会を開催し、学生が仲間同士で、試験勉強について話し合える機会を創出することも、モチベーションの維持やフラストレーションの発散のために重要な点である。勉強会には、公認心理師資格を持つ申請代表者に加え、試験問題に詳しい教員が参加し、直接学生の質問に答えられるようにするため、即効性の高い場となる。オンライン及び対面の勉強会を併用していくことで、相乗効果を狙う。

(3) オンライン勉強会における試験問題の学生による配信

オンライン勉強会における過去問題の解説は、申請代表者がオリジナルの解説を行ったものに加え、公認心理師関連の書籍をもとに、教員が作成する。一方で、教員が作成した試験対策問題をSNSで実際に定期的に配信する役割を学生に任せることとする。一定の頻度で繰り返し出題をしていく計画を立てることで、学生の自主性と責任感を育成し、学習意欲の向上を目指す。

(4) トレーニング教材の開発

択一問題方式の出題・解答・フィードバックまでを行う教材を開発する。福山大学が所有している既存のシステム（セレッソの小テスト機能）を利用し、出題と解答のフィードバックを行う。具体的には、パソコン画面上に問題と回答の選択肢が表示されると、学生利用者が回答の選択肢の中からクリックして選択する。選択すると正解か不正解のフィードバックと解説が表示される。最後に自動で各分野・全体の正解率を算出して利用者に知らせる。この教材は一度解答し終えても、フィードバックを得て学習した後、再度テストを受けることができる。つまり、効率的に反復学習が可能になる。また、答えのフィードバックをすることで間違えた問題の理解にも繋がる。フィードバックの施行や解答率を算出されるため、利用者の苦手分野を明らかにできると考えられる。どの分野についてより重点的に学習するべきかが明らかになるため、戦略的に学習を進めることを可能にする。通常セレッソの小テスト機能では、問題を何問か解いてから解答のフィードバックを行うため即時フィードバックを行うことが難しい。本来フィードバックは即時に行う方が効果的である。しかし、セレッソの小テスト機能で問題と解答のルーティンをたくさん作成すれば、代用することができるのではないかと考える。このようにセレッソの小テスト機能を最大限生かしつつ、本申請課題に即した教材の開発を試験的に行うものとする。問題の出題は、公認心理師試験の出題方法に慣れるためにも過去問をベースにして行う。また、公認心理師試験対策の問題集を使用し、オリジナルの問題も作成することとした。

3. 本課題の成果

令和6（2024）年度に活動を実施し、課題の解決を実現させた。目的別の成果は以下の通りである。

(1) Slackを用いたオンライン勉強会の実施（宗田助手）

学生に身近なSNSの1つであるSlackを用い、公認心理師試験過去問題および解説を配信した。Slack勉強会として、不定期で合計70回の過去問題及び解説の配信を行った。その結果、場所を問わず実施できる点で大きなメリットとなった。参加した大学院生からは、Slack勉強会に対する自由記述式調査の結果、「見たい時に見ることができる」、「知識が増えた」という良い意見がみられた。

なお、アンケート調査は、福山大学研究安全倫理委員会の承認を得たうえで行われた（承認番号2024-H-50号）。

(2) 対面による勉強会の実施

① 勉強会の実施（宗田助手）

2024年7月4日～2025年2月20日まで、宗田助手が合計15回の勉強会を実施した。勉強会は2週間に1回、90分を基本とした。在学している大学院生10名（M2生：7名、M1生：3名）は、実習等の都合で一部の回に参加できない学生がいたものの、定期的かつ自主的に勉強会に参加していた。参加した大学院生からは、対面勉強会に対する自由記述式調査の結果、「勉強に集中できる環境」、「定期的に勉強の時間を確保するための良い機会」、「対面ならではの良さ」という環境面が高評価を受けた。また、「勉強へのモチベーションが一時的に上がります」といった意見や、「勉強しなくちゃと思うようになった」という心理面での記述がみられた。「会話を通して知識が広がったり、理解が深まったりするのが楽しく、勉強のモチベーションにもつながると思った」という記述から示されたように、アクティブ・ラーニングを活用する重要性が示された。

なお、アンケート調査は、福山大学研究安全倫理委員会の承認を得たうえで行われた（承認番号2024-H-50号）。

本課題の成果(1)と(2)は、2024年11月10日に比治山大学で開催された中国四国心理学会第80回大会において、発表した。発表者は申請代表者の宗田助手を筆頭とし、共同研究者の日下部教授、大杉准教授、水師助手の連名であった。ポスター形式の発表であり、発表題目は次の通りであった。

○宗田直子・大杉朱美・水師葉月・日下部典子（2024）. 公認心理師国家資格試験対策システムによる基礎力養成法開発の試み（1）中国四国心理学会第80回大会、比治山大学

② 座談会の実施（水師助手、大杉准教授）

2024年12月12日（木）2限に、2023年度修了生の中本氏（陽気株式会社勤務）を招き、座談会を開催した。参加者は、修了生1名、M2生4名、教員4名（心理学科大杉准教授、安藤講師、水師助手、宗田助手）であった。ここでは、主に公認心理師試験をすでに経験した立場の修了生と未経験者である大学院生が日頃の勉強への取り組み方や悩み・不安等を共有し、自身の現状を見つめ直す良い機会となった。教員も時折サポートしながら、普段じっくり話す機会がない人とも情報等を共有することができ、モチベーションの向上及び試験勉強への励みとなった。

③「がんばろう会」の実施（日下部教授）

2024年12月12日（木）昼休憩時間に、心理学科日下部教授による「がんばろう会」を開催し、主に修了生と教員から試験経験から学んだことや受験におけるノウハウを共有した。参加者は、M2生4名、M1生1名、教員5名（心理学科日下部教授、大杉准教授、安藤講師、水師助手、宗田助手）であった。教員5名から、勉強の仕方や試験への心構えが教授され、大学院生にとっての公認心理師試験対策のための役立つ場となった。

(3) オンライン勉強会における試験問題の学生による配信

オンライン勉強会の学生による配信に同意の得られた大学院生により、Slack 勉強会が開催された。

2024年12月16日から2025年1月19日まで、合計6回、公認心理師試験過去問題と解説が配信された。配信者は、大学院生3名(M2生:3名)であった。配信者が公認心理師試験の過去問題を配信し、配信者以外の学生が解答選択肢の番号をSlackの絵文字機能(①②③④⑤など)を用いて解答する形式であった(Figure 1)。解答の参加者は、大学院生7名(M2生:5名、M1生:2名)であった。

大学院生主体の勉強会の実施により、学生の自主性と責任感を育成し、学習意欲の向上を目指すことができた。オンライン勉強会における試験問題の学生による配信を定着させていくことは、今後の課題である。

Figure 1

Slackにおける過去問配信の例(上部:過去問の配信、中央:参加者による回答、下部:解説の配信)

公認心理師試験合格のための問題解説 20 1月19日(日) 19:12

ある実験において、写真に写った本人は左右反転の鏡像をより好み、その友人は同じ人の正像をより好むという結果が得られたとする。この結果を説明する心理学概念として、最も適切なものを1つ選べ。

1 傍観者効果
2 単純接触効果
3 ビグマリオン効果
4 自己中心性バイアス
5 セルフ・ハンディキャッピング

1 2 3 4 5

1月21日(火) 20:56

正答:2

1×傍観者効果は、集団心理の一つである。援助行動を起こすことが必要な場面で、自分以外の他者がいることによって、誤った判断をする効果のことである。

2○単純接触効果は、繰り返し接触する回数が増えるほど親近感を持つという社会心理の一つである。いつも見ている物を好むという点で、単純接触効果が起こっている。Zajonc,R.B.が提唱した。

3×ビグマリオン効果は、教師の期待により学習者の成績が向上することであり、

B I オ ヲ ヲ ヲ ヲ ヲ ヲ

#公認心理師試験合格のための問題解説へのメッセージ

+ Aa オ オ ヲ ヲ ヲ ヲ

(4) トレーニング教材の開発(水師助手)

学生が普段から使用している福山大学が導入しているeラーニングシステム「セレッソ」の小テスト機能を用い、公認心理師試験ドリルを作成した。過去問を参考にした問題プールを用意し、その中からランダムに30問出題した。画面上に問題と解答の選択肢(2択)が提示され、利用者が回答して提出すると、正解のフィードバックと全体の正解率、解説が提示された(Figure 2)。

Figure 2

出題・回答画面例（上段），採点画面例（下段左），解説画面例（下段右）

問題

一問一答です。
はいかいいえで回答してください。

特定の集団や人々に対して、他者や他集団から付与された、試い難いほどの否定的な価値付けを表す概念を「ヒューリスティックス」という。※第7回午後問19

はい いいえ

心理学実験において、統制群と実験群から得られた順序データについて、2群の分布の位置を比較する際に用いられるノンパラメトリック検定法は「マン・ホイットニーのU検定」である。※第7回午後問7

はい いいえ

公認心理師試験ドリル > 正解はこちら

今回の結果… 10 自己ベスト… 15 回答数 30 / 30 経過時間 00:01:47

問題

一問一答です。
はいかいいえで回答してください。

特定の集団や人々に対して、他者や他集団から付与された、試い難いほどの否定的な価値付けを表す概念を「ヒューリスティックス」という。※第7回午後問19

はい いいえ

心理学実験において、統制群と実験群から得られた順序データについて、2群の分布の位置を比較する際に用いられるノンパラメトリック検定法は「マン・ホイットニーのU検定」である。※第7回午後問7

はい いいえ

X

問題

一問一答です。
はいかいいえで回答してください。

特定の集団や人々に対して、他者や他集団から付与された、試い難いほどの否定的な価値付けを表す概念を「ヒューリスティックス」という。※第7回午後問19

はい いいえ

▲ 特定の集団や人々に対して、他者や他集団から付与された、試い難いほどの否定的な価値付けを表す概念を「ヒューリスティックス」という。

心理学実験において、統制群と実験群から得られた順序データについて、2群の分布の位置を比較する際に用いられるノンパラメトリック検定法は「マン・ホイットニーのU検定」である。※第7回午後問7

はい いいえ

▲ 心理学実験において、統制群と実験群から得られた順序データについて、2群の分布の位置を比較する際に用いられるノンパラメトリック検定法は「マン・ホイットニーのU検定」である。

大学院生 12 名を対象に公認心理師試験ドリルの効果を検証するため、ドリルへの評価とドリルの 1 回目と 2 回目の成績を比較した。ドリルの実施回数がドリルの成績に影響しているのかを検討した結果、1 回目よりも 2 回目の点数が上がった学生は 12 名中 6 名だった。セレッソは簡単にドリルを作成できる反面、即時フィードバックができない等の機能が限られているため、より効率的な反復学習を可能とするドリルを作成することが今後の課題である。ドリルへの評価としては、「手軽に勉強する機会を与えてもらえる」「自分の苦手分野を理解できた」などのポジティブな感想があり、学習者自身で取り組みやすく効率的な「ドリル学習」を実現できていた。

本課題の成果 (4) は、2024 年 11 月 10 日に比治山大学で開催された中国四国心理学会第 80 回大会において、発表した。発表は、水師助手を筆頭とし、共同研究者の日下部教授、大杉准教授、宗田助手の連名により行われた。ポスター形式の発表であり、発表題目は次の通りであった。

○水師葉月・宗田直子・大杉朱美・日下部典子 (2024). 公認心理師国家資格試験対策システムによる基礎力養成法開発の試み (2) 中国四国心理学会第 80 回大会、比治山大学

付記

本課題の成果で述べた学会発表については、FUKUDAI Mag でも紹介されている。

FUKUDAI Mag (2024. 11. 15) 【心理学科】中国四国心理学会で発表をしました
<https://www.fukuyama-u.ac.jp/magazine/human-posts/103082/>

(最終アクセス日 2025. 2. 15)

4 生成 AI による社学者特有の疑問出力を通じた講義の理解度促進

所 属 工学部 情報工学科
職 名 助教
氏 名 上野 貴弘

(成果の概要)

本研究では、生成 AI が output した初学者特有の疑問点を通じた講義手法が、

- ①学生の講義内容への理解の足掛かりとする
 - ②講義中の質問ハードルを下げる
- といった効果が見込めるか、調査を行った。

疑問点の出力方法と講義手法に関する構成図を図 1 に示す。初学者特有の疑問点は、予め設定プロンプトを入力した後、講義スライド（画像や PDF ファイル）を生成 AI に input することで出力している。また、疑問点は図 2 に示すとおり、右上に ptx のコメント機能を用いて実装している。加えて、スマホや PC で、常時チャットで質疑応答できるシステムも実装した（右下）。

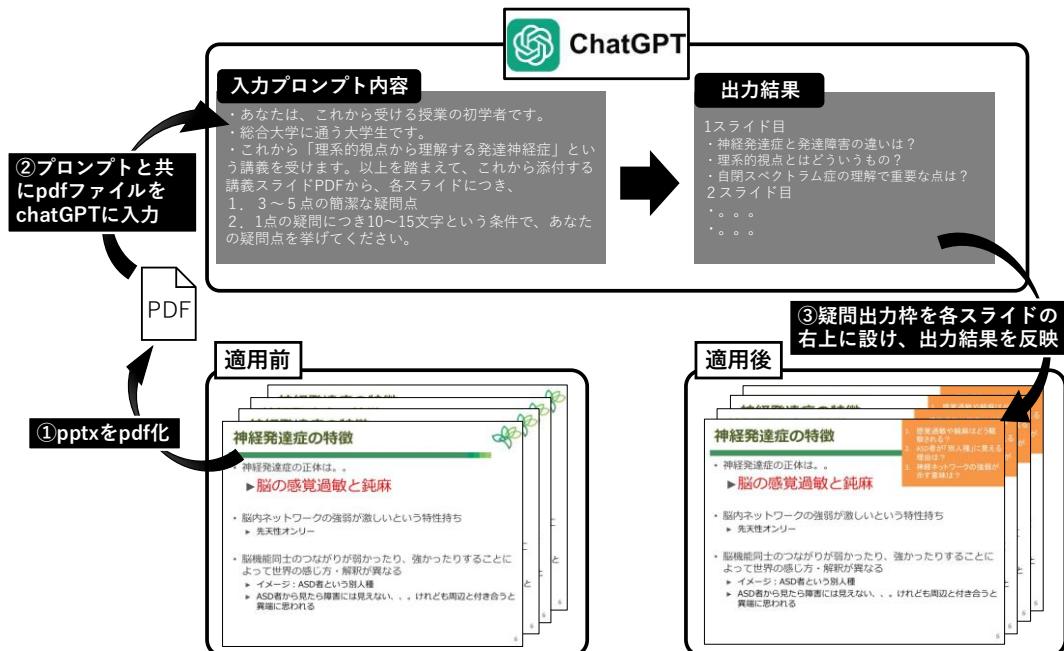


図 1 講義手法の構成図

図2 講義スライドの一例
(右上は疑問点、右下はSlidoというサービスを活用した
チャットによるリアルタイム質疑応答システム)

そして、図1の講義手法を基に、12名の大学生および教員（内訳：男性11名、女性1名）に45分の授業を実施した。そして、基準点4とした7段階のリッカート尺度による、下記7項目の疑問点評価アンケートを実施した。

- Q1. 質疑応答はしやすかったか
- Q2. 理解を向上させるものだったか
- Q3. 学ぶ意欲は向上したか
- Q4. 授業に向かう姿勢は向上したか
- Q5. 復習する場合の参考になるものだったか
- Q6. 授業のテンポは良くなかったか
- Q7. スライド資料を見ることへの煩わしさはあったか

アンケート結果を表1に示す。全体的に授業の参画意欲に関する項目（Q1, 3, 4）が高く（5点以上）、復習の参考（Q5）や授業のテンポ（Q6）に関する項目が低い結果となった。

質問	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
平均点	5.5	5.08	5.08	5.5	4.42	3.92	3.92

以上の結果から、疑問点を通じた講義手法は、理解力の向上と授業の参画態度の向上（呼び水効果）が見込めることが分かった。ただし、アンケートと同時に実施した自由記述の調査では、「講義スライドのUIが悪いと逆効果を招く」、「質疑応答が気軽になった反面、授業のテンポが悪くなつた」との指摘を受けた。そのため、時間の余裕がある講義では実装すると効果が見込め、時間の余裕がない講義では実装が難しい可能性が示唆される。

5 薬局におけるプライマリケアを想定した AI トレーニングシステムの有効性の検証

所 属 薬学部 薬学科
職 名 講師
氏 名 広瀬 雅一

(成果の概要)

(1) 研究内容

富士フィルムシステムサービス株式会社と株式会社 Qualiagram が共同で提供している、AI (Artificial Intelligence) を用いたコミュニケーショントレーニングソフト (製品名 : mimik) の、薬学実務教育における有効性の確認ならびに効果的な活用方法の検討を行った。

(2) 方法

薬学部 4 年生の事前学習で実施しているプライマリケアの学修に、mimik を用いたコミュニケーショントレーニングソフト(以下、mimik の課題) を追加する演習を試験的に実施した。mimik の課題として、禁煙指導の専門薬剤師との合議により喫煙者の来局者シナリオを作成し使用した。学生は演習の実施方法の説明を受けた後に、各自が mimik の課題におけるロールモデルの動画を視聴した上で課題に取り組んだ。mimik の課題の評価結果は AI により自動採点され、学生本人に通知された。学生には無記名かつ提出を任意とするアンケート調査を依頼した。本研究は、福山大学研究安全倫理委員会の承認を受けて実施した (通知番号 : 2023-H-47 号)。

(3) 結果の概略

93 名の学生が受講した。全員が予定した回数 (練習 3 回、試験 3 回以上) mimik に取り組み、最大 10 回まで実施可能とした試験の実施回数の中央値は 3 回 (3-8 回) であった。終了後のアンケートには 91 名が回答した。

mimik によって、学生が実施した薬局におけるプライマリケアの演習結果が、「全体」、「表情」、「シナリオ」、「時間配分」の 4 項目について自動採点 (100 点満点) された。試験における項目ごとの平均点は、「全体」が 1 回目 69.0 点 (27-82 点)、3 回目 70.2 点 (28-81 点)、「表情」が 1 回目 47.5 点 (7-68 点)、3 回目 49.0 点 (3-69 点)、「シナリオ」が 1 回目 88.7 点 (35-99 点)、3 回目 89.8 点 (35-99 点)、「時間配分」が 1 回目 97.1 点 (92-99 点)、3 回目 97.2 点 (92-100 点) であった。

受講後のアンケートには、学生による 5 段階での自己評価と自由記述欄を設定した。5 段階評価の主な項目別の平均値は、mimik の課題 (試験) への抵抗感 (5:非常に大きかった～1:全くなかった) は 1 回目 3.10、3 回目 2.67 で、上達した実感の有無 (5:とても実感した～1:全く実感しなかった) は 3.20、OSCE 対策としての有効性 (5:非常に有効～1:全く有効ではない) は 3.14 であった。自由記述では、自身の能力向上の参考になったこととして、表情、会話の速度、声のトーン等が挙げられた。AI トレーニングの印象としては、コミュニケーション能力の向上に有用、練習に取り組みやすいソフトである、台詞を覚えるのが大変等のコメントが複数の学生から出された。

(4) 考察

薬局薬剤師や登録販売者が薬局のカウンターで行う喫煙者へのプライマリケアを、PC画面にて学生が疑似体験し、結果が数値で評価される新しい試みであったことから、演習の説明時には興味を示す学生と不安を感じている様子の学生がみられた。

全員が練習と試験を合わせて計6回以上mimikの課題に取り組んだが、AIによる採点結果からは、4つの評価項目のいずれにおいても点数が上昇する傾向はみられなかった。試験の回数を3回以上としたが、実施回数が不足していたと考えられた。また事後のアンケートからは、「表情」の評価を上げるために工夫を凝らしていた学生が少なくなかったことが分かり、受講者の意欲を高めるためにも、実施期間中に何らかのフィードバックを行いAIによる評価点の増加につなげる必要があることが示唆された。

アンケートの自由記述からは、医療コミュニケーションのトレーニングを行うに際して、ロールモデルの映像が参考になったことや、他人に見られることなくPC画面上で行うことができるメリットを述べたものが多かった。学生が、実務実習に臨むためのコミュニケーションに関する準備学習のツールを求めていることが伺え、mimikの実施時期を実務実習直前に設定することや、実施回数を多くすること、実施期間中にフィードバックを行うことによって、より学修効果を高めることができる可能性があると考えられた

(5) 学会等での発表

2025年度の日本社会薬学会年会での発表、ならびに薬学教育系の学術誌への投稿を予定している。

6 中級レベルの中国語履修生を対象にする e ラーニング教材開発 —4 級単語リストを中心に—

所 属 大学教育センター
職 名 教授
氏 名 劉 国彬

(成果の概要)

1. はじめに

本研究の目的は、e ラーニングシステムを使い、中国語を中級レベルで履修する学生の語彙力 (HSK4 級) を向上させる教材を開発することである。

申請者らは、中国語の e ラーニングに関して、令和 3 年度の福山大学教育振興助成金事業の支援を受け、中国語履修学生のための HSK3 級対策単語リストを用いた e ラーニング教材を開発した。本研究はこの（課題名：「初修中国語履修学生のための受容語彙リストを用いた e ラーニング教材開発」）を継承し、HSK4 級を対象とした教材開発を行うものである。

HSK3 級の語彙リスト e ラーニング教材（以下、「HSK3 級教材」を略す）を使用することにより、学生がいつでも利用できるように実現できたうえで、その効果では、2022 年～2023 年の 3 級の合格率は 80% と上がり、当該教材の使用は合格率向上の要因の一つであると考えられる。

学生の就職活動には、語学力も自己アピールの一項目となる。中国語の語学力を示すとき、資格の中では HSK4 級を取得していることが必須である。そのため HSK3 級に合格した学生の多くは HSK4 級を目指す傾向がみられる実情がある。それに加え、HSK3 級教材を使用感がよく、引き続き HSK4 級の語彙教材が開発してほしいという彼らの要望があつた。

そこで、上述の学生のニーズに合わせ、HSK4 級教材を開発することになった。今回は、今までの HSK3 級教材開発の経験を活かし、新たに AI (Claude Pro) を使用して教材開発を試みた。

次節では、開発対象・使用ツール・学習者の使用状況・効果・問題点を述べておく。

2. 語彙学習教材開発の対象

2.1 語彙リスト開発対象の選定（令和 6 年 8 月）

単語リスト作成前の段階で、①『新漢語水平考試大綱（1～6 級）』（2010 年、商務印書館）、以下「HSK」と略す、②『國際中文教育中文水平等級基準』（2021 年 3 月、中国教育部中外語言交流合作中心編）、以下「等級基準」と略す」という選択肢は二つ存在した。現在世界中に通用しているのが「HSK」であり、4 級の必要単語数は 1,200 語となっている。その一方、「等級基準」は、4 級の語彙数が 3,245 語と比較的多い。申請者らは、中国国内の中国語教育を担当している教員に「等級基準」の使用状況を問い合わせたところ、現在中国側では、「等級基準」ができたが、それに相応した教材がまだ出版されていないため、彼らは以前の教材を使用し、授業中に適切に単語を増やす方法という情報が得られた。また日本側では、日本青少年育成協会（HSK 実施本部）によると、日本側でも「等級基準」の 7 級から 9 級までの試験はオンライン受験に限定した形によるものであり、「等級基準」の語彙レベルに合わせた試験は、日本全国に普及していないということである。

以上の背景により、本学の学生は受験会場に受験することと、彼らの習得レベルに合わせた学習単語リスト（HSK4 級の語彙力として 1,200 語）を作成することが現時点では妥当であると判断した。

2.2 単語リストの作成（令和 6 年 9 月）

教材に使用する単語は「HSK(4 級)語彙表(中国語－日本語)」をもとに、HSK4 級の対象となっている語から選定した。HSK4 級は 1,200 語となっているが、令和 3 年度にすでに HSK3 級の 607 語を作成したことから、今回の 672 語と合わせて、全部で 1,279 語となっている。選定のもととなる単語リストの作成には中国語を母語とする留学生の協力を得て、単語、ピンインの登録と訳語の確認を行った。この選定した 672 単語は中国語、ピンイン、日本語訳を表形式にまとめ単語リストを作成した。

3. 使用ツール

3.1 Quizlet への適用（令和 6 年 10 月）

Quizlet で教材を作成し、学習者に提供するためにはユーザ登録を行う必要がある。ユーザ登録を行った後、本研究で用いる教材を提供するために「HSK 受験対策学習(2024)」という名前でクラスを作成した。このクラスに「HSK4 級語彙リスト」という名前で学習セットを作成し、教材コンテンツを構成した。「HSK4 級語彙リスト」には、672 単語のそれぞれ中国語、ピンインと日本語訳のセットを構成した。

教材コンテンツを構成した後、学習セット(単語カード機能)を使用するとフラッシュカードとして、中国語と日本語訳の各面をクリックして内容を確認することができる。

3.2 AI (Claude Pro) による関連性の高い単語群、カテゴリーの作成（令和 7 年 1 月）

申請者らは、申請した時点で、ChatGPT4 を利用すると考えたが、AI システムの定評のある Claude Pro を使用した。この単語群の設定には、大規模言語モデルを用いたデータ処理システムである AI の一つである Claude Pro を使い、選定した 672 単語を関連性の高い単語群としてグループ分けを行い、品詞別の分類や、同じ品詞の中での細分類を行った。カテゴリー候補を AI により生成し、親類・家族、場所、文房具、交通機関、食器、電気製品、語学、スポーツ、食べ物・飲み物をカテゴリーの基として単語群を作成することとした。9 カテゴリー、51 単語のリストを単語群として作成した。

3.3 AI (Claude Pro) による Web アプリの試作（令和 7 年 1 月）

関連性の高い単語群を使い、フラッシュカードよりも検定試験を意識した実践的な出題形式として、穴埋め問題の Web アプリを試作した。Web アプリの作成には HTML、CSS、JavaScript の各プログラミング言語を使用し、AI (Claude Pro) によってコーディングの支援を得た。具体的に、AI (Claude Pro) に対する指示は、「問題は 1 問ずつ提示する」、「各問いは日本語とそれに対応する中国語を提示する。中国語に使われる文字が日本語コードであるなら簡体字のコードに変更する」、「中国語の一部を穴埋めする」、「穴埋めの選択肢は四択で提示する」、「解答の選択肢はランダムに作成する」のように作成条件を示すように与えた。この後、アプリの動作を検証しながら、正解の表示方法や回答者が反応するボタンの設定などを修正しながら試作を行った。

4. 学習者の使用状況

4.1 語彙学習教材の検証（令和7年1月）

語彙学習教材の内容への印象と教材の使用状況について、教材使用後に学習者がどのような印象をもったかを検証するための聞き取りとアンケートを実施した。本研究の実施期間内に HSK4 級の受験者は 1 名であったため、この 1 名を対象者とした。なお、対象者の語彙の確認には「HSK3 級語彙力テスト」(48 問) を使い、解答の協力を得た。回答時期の設定は、HSK 実施時期の 7 月の前の 5 月、その間の 10 月、HSK12 月実施後の 12 月の 3 回であった。その結果 5 月は 48 問中 39 問正答、10 月は 41 問正答、12 月は 44 問正答であった。

4.2 語彙学習教材の使用状況（令和6年10月～12月）

HSK 学習教材(Quizlet)の使用状況について、2024 年 10 月 9 日(水)から 12 月 8 日(日)までの期間を思い出して回答するように依頼し、次の回答を得た。

「HSK 学習教材(Quizlet)へのアクセスには主にどんな機器を使っていますか?(一つを選択)」については、「スマートフォン」の回答であった。「平均してどのくらいの頻度で使用しましたか?(一つを選択)」については、「毎日 1 回」の回答であった。「平均して 1 回の使用時間はどのくらいでしたか?(一つを選択)」については、「30～60 分未満」の回答であった。「教材はどれを使いましたか?(複数選択可)」については、「HSK3 級用単語版」及び「HSK4 級用単語版」を使用したとの回答であった。「学習にはどのツールを使いましたか?(複数選択可)」については、Quizlet で使用できるツールのうち「単語カード」、「マッチ」を使用したとの回答であった。「平均して 1 回あたり、この教材で目にした単語数はどのくらいですか?(数字で回答)」については、「20」(単語)との回答であった。「平均して 1 回あたり、先で答えた単語数のどのくらいの割合(0～100%)の単語を憶えたと感じますか?(数字で回答)」については、「90」(%)との回答であった。

5. 学習者による教材内容の印象と問題点（令和7年1月）

① HSK 学習教材(Quizlet)の「HSK3 級用単語版」及び「HSK4 級用単語版」使用状況について：

「学習教材について気づきや感想をコメントしてください。(自由記述)」との質問に、「毎日、Quizlet を HSK の問題集と合わせて勉強し続けたことで単語を覚えて、HSK4 級に合格することができました。Quizlet は単語の意味、発音、ピンイン、簡体字を効率良く覚えるのにとっても便利でした。」との回答があった。

② AI (Claude Pro) による Web アプリの試作について：

試作した Web アプリの試行に参加した気づきとしての聞き取りでは、特別な問題を感じなかつたとの回答であったが、その後「正解を表示する時間が短い」、「中国語の表示には簡体字のフォントを使用したほうがよい」、「選択肢の選別を工夫して難易度を一定にしたほうがよい」との問題点が指摘された。

6. 現時点での本研究の効果と今後の課題

以上の結果から、語彙学習教材は改善の余地はあるが HSK 受験学習の語彙力向上に一定の効果があると考えられる。本教材の使用頻度や使用時間は対象者 1 名の回答であるが、学習者が約 2 か月の間継続して使用していることや、1 回あたりの単語記憶量(割合)の自己評価が比較的高いことから、語彙力を向上させるために不可欠な学習の繰り返しに有効な教材となっていることを示唆している。さらに教材を通して中国語を履修する学生の中国語学習へのモチベーションを高めることにつながると思われる。なお、HSK4 級を受験する 1 名の学生は、令和 6 年度 7 月の受験に不合格であったが、12 月の試験に再チャレンジし、合格した。これは後期 HSK4 級の単語を利用して学習したことが効果の一つではないかと考えられる。

Quizlet とは別に語彙学習教材として試作した Web アプリは Quizlet にはない出題形式を学習できるように作成した。AI を用いて作成したことにより、短期間で効率よくアプリの試作ができ、学習者からも特別な問題を感じさせていない。今後も改訂を継続し、e ラーニングによる多様な学習方法を提供できるように努めたい。e ラーニングシステムを利用し開発した本教材はまだ開発段階にあり、学習効果について、引き続き中国語履修者の使用を通して検証する必要があると考える。

7 学生の〈国語科授業〉観の更新を促すプログラム開発—観察実習を方法として

所 属 大学教育センター
職 名 准教授
氏 名 井上 泰

(成果の概要)

国語科教育法Ⅰ・Ⅱを受講している3名を対象に、6月に広島大学附属三原中学校、11月に広島大学附属福山中・高等学校にて観察実習を行った。

附属三原では、①中学1年生「国語」と②中学3年生「国語」を観察した。①は、別役実「空中ブランコ乗りのキキ」を教材とする物語の授業であった。②は論語を教材とした漢文の授業であった。

附属福山では、③高校1年生「言語文化」と④中学3年生「国語」を観察した。③は、『平家物語』『木曽の最期』を教材とした古文の授業、④は、村上春樹「バースデイ・ガール」を教材とした小説の授業であった。

観察実習を行う前には、国語科教育法にて事前に指導案を作成させていた。次に観察実習を行い、自分が構想した授業と教員が行う実際の授業とを比べ、学生が自身の授業観を振り返り考察するという方法をとった。

また、それぞれ観察実習後に授業者から講話をいただき、質疑応答を経ることで学生達は授業への理解を深めることができた。さらに、iPadで撮影した授業動画を大学の授業内で視聴し振り返ることで、問題となる場面や学生達が気づかなかつた場面などを取り上げて議論した。

以上が観察実習及びその前後の活動である。その観察実習で得た学生たちの授業観の変容に関わる学びは、以下のようなものであった。

まずは、古典学習である。中学校「国語」(②)と高校1年生「言語文化」(③)という校種や科目の異なる授業であったが、そのどちらについても学生たちのイメージする授業とは異なり、自身の授業観を振り返るものとなった。

当初、学生たちは、古典の授業について、(1)古典世界の知識を学ぶもの、(2)文法習得に時間を費やすもの、(3)品詞分解と口語訳を繰り返し行うもの、という考え方を持っていた。

しかし、授業観察を経て学生たちは、古典の授業について、(1)古典との対話を経て学習者自身が対象について考え深めるもの、(2)学習者たちにもっと身近で、生活に関わり、興味を引き出せるもの、(3)考えて楽しく学べるもの、といった、これまでとは異なった授業の方向性に気づくことができた。もちろんその具体はこれからだが、今後の指針となる学びであった。

次に、物語文(①)や小説(④)の授業についてである。当初、学生は、(1)物語文や小説をその展開に沿って読解するもの、(2)物語や小説の内容読解を授業の終着点とするもの、という考え方を持っていた。物語や小説に縛られた考え方と言えるだろう。

しかし、授業観察を経て学生たちは、物語文や小説の授業について、(1)学習者の読みを主体として授業を展開していくことができる、(2)内容読解を通して育まれる学習者の力もその目的としてよい、といった気づきを得ることができた。ただし、古典の授業同様、その先を具体的に構想するにはまだ力不足である。

とはいえる。ある学生は振り返りに「何が必要なのか自身で特に考えなければならない」と書いていた。授業観察を繰り返す中で、自分の中に足りないものをはっきりと感じたのであろう。こうした経験を源として新しい授業観の獲得に向かってもらいたい。

以上、古典の授業及び物語文や小説の授業において、どちらも学生の既存の授業観を問い合わせたり、新しい授業を考えたりするための気づきを得ることができた。学びが成立している現場に立ち会うことは、知識として得るよりも印象の深いものとなるのだろう。

研究の課題としては、観察実習で得た学びをいかに「国語科教育法」に結びつけて教育効果をあげていくのか、また「国語科教育法」で学んだこと（座学で学んだこと）をいかに目の前の授業と結びつけていくかといったことがある。

学生の授業構想力を上げるために引き続き、よりよい方法を模索したい。

なお、本研究の概要および成果については、『大学教育論叢』第11号（福山大学大学教育センター、2025年3月）に「観察実習における大学生の〈国語科授業〉観の変容に関する研究—授業構想力の育成を目指して—」として発表した。

8 インターンシップ事前研修用オリジナル教材の開発と事業化 展開をテーマとした教職員・学生協働 PBL (Project Based Learning)

所 属 大学教育センター
職 名 講師
氏 名 前田 吉広

(成果の概要)

■プロジェクト全体について

本プロジェクトは、2023 年度に BINGO OPEN インターンシップ事前研修用として開発したカード型教材を改良することを目的に、キャリアデザインゼミに所属する学生有志 7 名と教職員が協働で取り組んだ課題解決型学習(PBL)である。学生の考えやアイデアを積極的に教材に反映させるとともに、開発の過程を通じた学生の成長支援を目的として実施した。

プロジェクト全体の方針や計画の策定においては教員が主導したが、学生メンバーにも主体的に自分たちの目標に取り組んでもらうことを意識して進めた。チームとしての共通目標を 2 つ、学生メンバーとしての目標を 3 つ設定してスタートしたが、共通目標の達成度は 50%、学生メンバー目標の達成度は 33.3% という結果となった。しかし、取り組みの過程で当初想定していなかった展開もあり、全体を振り返ると、計画以上の成果が得られたと評価することも可能である。特に、10 月に開催されたキャリア教育学会中国四国地区部会研究会および、翌年 2 月の社会人基礎力協議会学修交流研究会でのワークショップ実践は、教材の改良版に対する評価や反応を得る絶好の機会となった。また、これらのイベントに参加した学生メンバーにとっても、リアルなフィードバックを得る貴重な学びの場となった。本プロジェクトにおける学生メンバーそれぞれの役割や活動の振り返りについては、後述する各自の振り返り記述をもって詳細に報告する。

助成金の使用に関しては、消耗品費や謝金については、概ね計画通りに執行された。今回の助成により、教材やワークシートの完成度は大幅に向上したと考える。2025 年度以降の BINGO OPEN インターンシップ事前研修をはじめ、その他の教育活動にも本教材を積極的に活用していく。一方、旅費については未使用のまま残っている。その理由については詳しく後述する。



写真：完成した教材
(左からクリアファイル、使い方マニュアル、ワークシート、カード教材)

■学生メンバーの取り組み・成長について

本プロジェクトは、教材改善にあたって学生の意見を反映させること、そして教材開発のプロセスを通じて学生のアントレプレナーシップ（起業家精神）を育むことの2点を目的として実施した。前者の目的については、すべてのメンバーがチームでの意見調整や共同作業に難しさを感じつつも、積極的に意見を出し合い、最終的に教材Ver1.0を完成させることができたことから、概ね達成できたと評価できる。一方で、後者の目的については、リーダーを含む全メンバーのコメントからアントレプレナーシップの涵養に関する記述は見受けられず、プロジェクト終了後にゼミ内で新たな活動へと発展する動きも現時点では確認できていない。このことから、アントレプレナーシップの育成という目的は十分に達成されたとは言えず、今後の課題として検討する必要がある。本プロジェクトを振り返っての学生一人ひとりのコメントを以下に記載する。

メディア・映像学科2年 重森湊太

学生リーダー（主な役割：マネジメント、動画撮影・編集、ファシリテーター）

本プロジェクトにおいて、学生メンバーは事前に役割を振り分けて教材開発を進めた。活動の方針を決定するリーダーだけではなく、会議の議事録作成、スケジュール管理、資料制作など、学生一人ひとりが役割をもったうえでプロジェクトを進めたため、全員の主体性、計画力が向上したと考えられる。本プロジェクトの「学生メンバーの目標」について、教材開発を進める中で学生メンバーがなにを目標にするのかを自分たち自身で設定させていただいたことは学生メンバーのモチベーション維持につながった。そのため、2024年度 BINGO OPEN インターンシップ事前研修ではサポートスタッフとして参加し「学生メンバーの目標」をひとつ達成するこ

とができた。しかし、学生メンバー自身の長期的なモチベーション維持が難しく、自分たちで設定した目標に対して学生メンバー間の活動量に差が生じた。その問題もあり、2024年12月以降は活動体制を変更し、学生メンバーの活動量と役割を調整した。

全体を通して計画通りに活動を進めることができない部分もあったが、教職員の方々からのサポートもあり、学生メンバー全員が大きな学びを得ることができたプロジェクトであった。

心理学科3年 湯村彩香（主な役割：商品企画・改良、アシスタント）

このプロジェクトに参加したきっかけは、前田先生からの説明と声かけがあったこと、そして学生向けの取り組みであることに興味を持ったからだった。私も同じ立場ではあるが学生向けに何かしてみたいと考えていたからこそ、前向きに検討することができた。

集まったメンバーの中で私は唯一1学年上だったが、気を使わせない雰囲気を作り、対等な立場で会話することを意識した。その結果、良い仲間として関係を築けたのではないかと考える。

完成したみらいミッションを実際にインターンシップの事前学習にて用いた際、最後に参加者に向けて使ってみての感想や意見をアンケートで回答してもらった。その時に作成したアンケートは、実際に心理学科の教員である枝廣先生へご助言をいただきながら今後のプロジェクトへの強化につながる意見を集めることができた。

経済学科2年 三姓実空（主な役割：商品企画・改良、アシスタント）

私は今回みらいミッションを作る上で、グループとして動くことの難しさを学んだ。何かを一から作ることも初めてでしたが、同じ学年の人と動かすことも初めてだったので、最初は任せっきりにしていた部分もあった。しかし、他のメンバーがどんどん案を出していることに危機感を覚え、後半は積極的に発言するように心がけた。これからも、色んなことに挑戦してみたいので、積極的に発言し、チームに貢献出来るようにしたいと思った。

経済学科2年 山本千華（主な役割：商品企画・改良、アシスタント）

みらいミッションという教材開発に取り組む中で、グループとして活動する楽しさと難しさを日々実感していた。

チームでの話し合いは、私一人では思いつかなかったアイデアや視点が多数あり、実際、考え方へ影響を受けたこともあると感じている。また、雰囲気が重くなっている時、状況を変えてくれるメンバーがいることで、チーム全体が前向きになることができた。メンバーに対しては、人として尊敬する部分が多くあった。

一方で、チームでの活動には難しい面もある。日程やタスクの配分については、各メンバーの目指す方向性や希望が異なるため、まとめるのが非常に難しいと感じていた。それぞれが優しさゆえの強引さや思い切り、頼る力が不足していると実感した。

インターンシップの事前研修では、私たちの活動が大人数に影響を与えていたことを実感し、達成感ややりがいを感じた。地区部会では、教育に特化した、私とは異なる豊かな経験を持つ大人たちの意見を聞くことができたのも、非常に貴重な体験だった。

経済学科2年 長尾実輝（主な役割：商品企画・改良、アシスタント）

ミーティングにおいて、自分はアイデアマンであると考え、率先して意見を述べることやメンバーの発言に反応することを意識していた。しかし、メンバーから「たまに2人くらいで話が盛り上がり、他のメンバーが置いていかれることがある」と指摘された。この言葉を受け、自分の意見を言うことを優先するあまり、他のメンバーに話を振ることができず、ミーティングを円滑に進める役割とは違う立場になっていたことに初めて気がついた。

一方で、みらいミッションのワークを行う際、学生メンバーとして内容を理解した上でグループワークに参加する機会が増えたことで、話を意図した方向へ導くために流れを考えながら、一歩引いた視点で話し合いを聞く経験ができた。この視点を持つことで、メンバーとの話し合いでも今誰がどれだけ話しているのか理解しながら参加出来るようになった。

また、今改めて振り返ると、自分のやりたいことや興味・関心をみらいミッションとうまく結びつけられず、自分の意見に対して自分自身の気持ちが乗っていなかったと感じる。だからこそ主体的に動くことができず、結果としてスケジュール管理の甘さにつながったと感じた。

税務会計学科2年 佐々田祭（主な役割：商品企画・改良、アシスタントスタッフ）

今回の活動を通じて、チームとして限られた期間の中で効率的に進行するためには「メンバー間の情報共有・タスク管理」が重要であると学んだ。スケジュールを立てても思うように進まないことが多く、定期的なミーティングを設けるも意見の集約やアイデア出しに時間がかかり、作業に遅れが生じることもあった。さらに、予定通りに進まないことでモチベーションが低下することもあり、プロジェクトを円滑に進める難しさを痛感した。

しかし、それと同時に私たちが開発し改良を重ねた教材が実際に研修で使用され、さらに研修参加者から「勉強になった。」「楽しかった。」という感想をいただいたときには、大きな達成感を得ることができた。私たちの努力がカタチになり、誰かの学びに繋がったのだと実感できたことが自信に繋がったと考えている。プロジェクトの途中では困難もあり最終的な目標達成には至らなかったが、他者と協力して物事に取り組むことの楽しさややりがいを感じることができた。

メディア・映像学科2年 篠原優太（主な役割：商品企画・改良、アシスタント）

本プロジェクトを進める中で、特に印象的だったのは、チームとして1つの目標に向かって工程を積み重ねていく面白さだった。教材の内容や、どう改良すればいいのかを決める段階ではメンバーそれぞれ意見が異なり、どの方向性が最適なのかを探るのに時間がかかった。

またスケジュール管理も難しいと感じた。スケジュールを立てても計画通りに進まないことが多く特にタスク管理が最も苦戦した。

しかし、その過程で教材のテストプレイを行った時のフィードバック、定期的なミーティング、先生からの意見など多様な視点を取り入れながら議論を重ねていく事でどうより良い教材作りに繋がるのか、チームとして動いていくにはどうすればいいのか学ぶことが出来た。

最終的に形となった教材が実際のインターンシップ事前研修で使用され、参加者から「分かりやすかった」「実践的で役に立った」といった実際の声をもらったときは、自分たちの成長を実感できた。

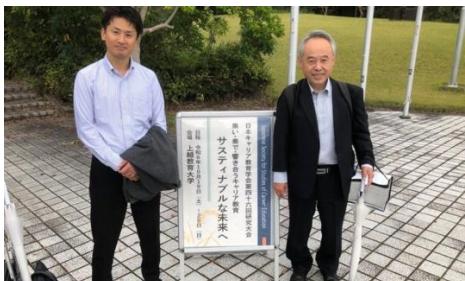
■キャリア教育学会研究大会への学生参加見直しの理由について

全国研究大会とは別に、日本キャリア教育学会中国四国地区部会研究会を10月26日に実施した（当初は8月31日を予定していたが、台風接近のため延期となった）。この研究会では、今回の「学生が作成したグループワーク教材」を中心に取り上げ、参加者によるグループワーク演習を行った。演習では、学生有志グループのメンバーが各グループの進行役を担い、参加者からの質問にも対応した。このことは、当初計画していた第46回研究大会への参加で得られる学び以上の成果があったと考えている。また、7月時点でこの研究会が学生にとって有意義な場になると見込めたため、全国大会よりも本研究会への参加を優先するよう計画を変更した。研究会は福山大学社会連携推進センターで開催されたため、旅費は使用しなかった。

■研究報告

チームの共通目標として掲げていた「キャリア教育学会第46回研究大会」で、口頭発表を実施した。テーマは「学生視点を取り入れたインターンシップ事前研修教材の改善と評価」。発表者は前田と向井特命講師の2名で、聴講者には教材のサンプルを配布し、教材の紹介・広報を行った。

日時：2024年10月19日（土）、20日（日）
場所：上越教育大学（新潟県上越市山屋敷町1番地）
URL：<https://jssce2024.com/>



写真：キャリア教育学会第46回研究大会の会場にて

■実践報告

①2024年度 BINGO OPEN インターンシップ事前研修では、昨年度に続き、向井特命講師のファシリテーションのもと実施した。本プロジェクトの学生メンバーもサポートスタッフとして参加した。研修後のアンケートでは、グループワーク教材に対し、受講生から高い評価を得た。

日時：2024年8月7日（土）

場所：福山大学（未来創造館 2階大講義室）

URL：<https://www.fukuyama-u.ac.jp/magazine/post/100563/>



写真：インターンシップ事前研修でのグループワークの様子

②キャリア教育学会中国四国地区部会研究会では、「社会人基礎力育成グランプリへの挑戦を通じた学生の成長とキャリア支援」をテーマにワークショップを実施した。前半は、過去にグランプリへ参加した学生4名による発表、後半は参加者とのグループワークを行った。参加者は約30名で、教材に関心を示した大学・高校や企業にカード教材のサンプルを提供した。提供先は、広島修道大学、広島文化学園大学、下関市立大学、拓殖大学、岡山県立津山商業高校、社会福祉法人「ゼノ」少年牧場、ふくやま地域若者サポートステーション、五洋医療器株式会社、株式会社ハートスイッチなどである。

日時：2024年10月26日（土）13:30～16:00

会場：福山大学（社会連携推進センター 9階903室）

URL：<https://jssce.jp/area/686/>



写真：ワークショップの様子

③社会人基礎力協議会が主催する 2024 年度第 2 回社会人基礎力学修交流研究会でもワークショップを実施した。テーマは「社会人基礎力を磨く！生成 AI を活用したカード型グループワーク研修」。前半は前田が 50 分の講演を行い、後半にグループワークを実施した。参加者は約 20 名。出席していた株式会社マイナビの担当者からは、本教材に対する高い関心が示され、今後の展開について意見交換を行う機会を得た。また、社会人基礎力をテーマとしたカードゲームの可能性が評価され、2025 年 5 月下旬に仙台市で実施予定の教員対象研修への導入依頼を受けた。

日時：2025 年 2 月 19 日（水）14:30～17:30

会場：拓殖大学（文京キャンパス）

URL：<https://biz100.org/archives/6099>



写真：ワークショップの様子

※ ①は当初の計画通りに実施、②③はプロジェクトの進行に応じた提案により開催が決定した。

■活動報告

- ・福山大学：FUKUDAI Mag
2024.9.11 【大学教育センター】2024 年度 BINGO OPEN インターン
シップ事前研修を開催！
<https://www.fukuyama-u.ac.jp/magazine/post/100563/>

【2. 学生の参加する社会連携活動助成金】

1 学生と作る備後弁の活用ツールの開発

所 属 人間文化学部 人間文化学科
職 名 准教授
氏 名 岩崎 真梨子

(成果の概要)

若者と方言に関する調査内容と成果

方言調査に関しては、伝統的な方言 83 語を中心として、大学 1 年生～3 年生を対象に使用や理解に関する調査を行った。

「使用する」という回答が比較的多かった方言は 10 数語に留まり、その他多くの伝統的な方言に対して使用しない・聞いたことがないことが明らかになった。

結果に基づいて叩き台となるクイズを作成し、共同研究者の両角講師・市原准教授に意見をうかがい、筑紫日本語研究会で発表した。

学生の活動

方言に興味のある学生 6 名と方言研究会「FukuDialect」を結成し、アンケート調査の結果ならびに備後地域に残存する資料を用いて、方言クロスワードパズルと方言脱出ゲームを考案した。方言クロスワードパズルは、歴史クイズと合わせて方言パンフレットとして作成し印刷した。

公開講座などの公開には至らなかったが、クロスワードパズルを作成した学生たちの母校に手紙つきで郵送した。また、盈進高等学校のゼミ体験や、春のオープンキャンパスなどで配布した。

脱出ゲームは、方言のキーワードを手掛かりに脱出するというものであり、物品を揃えるところまで終了した。

地域との連携

クロスワードパズルで参照した山野町の方言集『やまの続編 ほろびゆくわがまほろばのことのは』を編纂した山野民族資料保存会にヒアリング調査を行った。方言集は PDF 化し、研究資料用に電子保存化している。

学術的成果

人間文化学部の紀要に「大学生が提案する備後方言の活用方法—クロスワードパズルと脱出ゲーム—」として活字化した。

2 学友会海洋生物研究会の地域活動との連携定着化と継承に 向けた取り組み

所 属 生命工学部 海洋生物科学科
職 名 講師
氏 名 水上 雅晴

(成果の概要)

本活動では、学友会海洋生物研究会の部員を主体に福山市と実施した令和5年度までの活動を継続しながら、令和6年度から新たに取り組んだ尾道市とのアマモ場再生事業を軸に、計画していた6つの活動に2つの活動を追加して実施しましたので、ご報告いたします。

【実施した活動の概要】

① 尾道市とのアマモ場再生活動の開始～花枝の採集～（5月）

令和6年5月24日（金）に尾道市浦崎町道越港地先において、尾道市と浦島漁協が協力して実施したアマモの花枝採取活動に参加した。当日までに本助成が採択に至っておらずにスクールバスのチャーターができなかったことから、公用車等で移動できた1～3年生の計10名で1時間ほど作業にあたった。研究会の参加に際し、尾道市からは漁協への仲介や特別採捕許可等の手続きを行っていただいた。群生するアマモの中から花のついた葉だけを見つけて摘み取る作業であることから、学生の活動力と人数が大いに歓迎され、実際にアマモ場に入り、生き物と触れ合うことで生態系を知ることがでたことから、学生のアマモへの関心を深める良い機会となった。活動当日は新聞取材を受け、5月29日の中国新聞、12月16日の読売新聞に活動内容が掲載された（2024年6月26日のFUKUDAI Mag 参照）。

② 環境市民ネット松永との松永湾清掃活動（6月）

令和6年6月16日（日）に松永浄化センター南側の干潟において、令和4年度から続ける第3回松永湾清掃活動を実施した。1～3年生の50名の部員が「環境市民ネットまつなが」のメンバーと約3時間の清掃活動を行った。回収したゴミは年々減少しているものの、45Lサイズのゴミ袋で約30個分が回収できた。今回もハクセンシオマネキなどの貴重な生き物が多く観察でき、部員らは活動継続の重要性について再確認できた。活動当日は新聞取材を受け、6月17日の山陽新聞、6月20日の毎日新聞に活動内容が掲載された（2024年7月10日のFUKUDAI Mag 参照）。

③ 因島キャンパス周辺での海洋生物調査と展示資料の収集（9月）

福山市リサイクルプラザの展示時期の変更に伴い令和6年9月28日（土）に実施日を遅らせ、1～3年生の計35名が参加して因島の海岸生物調査を行った。約30種280個体が確認できたが前年に比べて魚類の採集数が特に少なく、近年のアマモ場減少の影響を強く受けていることが考えられ、部員たちは環境の変化を実感した。10月の展示活動に使用する生物以外は、調査後に元の環境に戻した（2024年12月2日のFUKUDAI Mag 参照）。

④ 福山市リサイクルプラザでの環境啓発イベントの実施（6・10月）

令和6年6月30日（日）に福山市環境総務課の「環境月間イベント2024」に協力し、「瀬戸内のオアシス展～海のゆりかごと知られざる秘境～」をテーマに、干潟やアマモ場についての紹介やそこに棲む生き物の解説とタッチングプールを用いた海の生物とのふれあい活動を2～3年生部員の9名で実施した。本助成で取り組む「アマモ場」の整備やアサリ資源量の回復を視野に入れた「干潟」の保全活動から得られた課題を地域住民へフィードバックする展示内容で構成し、296名の参加があった（2024年7月30日のFUKUDAI Mag 参照）。

また、令和6年10月12日（金）～14日（日）には6月に続く「続・瀬戸内のオアシス展～海のゆりかごと知られざる秘境～」と題した水圈環境啓発展示を開催した。9月に因島で採集した生物を活用し、干潟やアマモ場についての解説やそこにすむ生物の展示、プラ板キーholダ一体験を1～3年生の部員が毎日交代しながら総員27名で運営した。昨年8月お盆時期の開催では3日間で163名の来場者だったのに対し、今年度は3日間で378名と倍以上に増え、開催時期を変更した効果もあり、より多くの市民に対する啓発活動が実施できた（12月2日のFUKUDAI Mag 参照）。

⑤ 尾道市とのアマモ場再生活動～種子の選別～（8月）

5月の活動で採集し、海中で熟成させたアマモ種子から播種に適した質の良い種子を選別する工程で、熟成が計画より早く進行したため、令和6年8月20日（火）の実施となり、1～3年生の計16名が参加した。今回も尾道市主催で浦島漁協の建物をお借りし、本学科海洋植物科学研究室の山岸教授の指導を受け、研究室の4年生と一緒に分別作業を実施した。午前中に予定していたすべての選別が終わらず、山岸教授が研究室に持ち帰り、最終的に集まった種子の数は、推定約14,000個、重さにして132gとなった。水路から種子を洗浄する海水をバケツで何度も汲み上げるなど選別には予想以上に労力と時間がかかり、今後に向けて改善しなければならない課題は多く残ったが、部員たちの貢献が特に歓迎される活動となった（2024年10月20日のFUKUDAI Mag 参照）。

⑥ 尾道市とのアマモ場再生活動～播種～（11月）

令和6年11月23日に、浦島漁協と尾道市主催で尾道市浦崎町の海老干潟で行われた「第2回アマモの種まき体験・セミナー in 尾道」に、「海岸で見つけた生きもの観察」プログラムの講師役として1～3年生の計25名が参加した。セミナーは一般参加の16名、賛同企業団体からの24名に加え、スタッフを含めた合計約74名に及び、アマモとブルーカーボン学習、寒天粘土を用いたアマモ種子団子の作製と播種、生きもの観察、水中ドローン体験、海岸清掃で構成された約2時間のイベントとなった。部員たちは参加者を補助する陸上班と生きもの観察のための採集班に分かれて活動し、福山市リサイクルプラザでの展示活動で用いたパネルなどを活用しながら、参加者たちに採集された生きものの名前や特徴を解説した。令和5年の第1回セミナーでは生物採集のみで解説などの学習効果が少なかった反省点から、今年度は研究会の特技を活かした生物解説を取り入れ、参加者の興味関心を高めるための改善策となり、アマモを通じた尾道市との連携が成果として認められた（2025年1月6日のFUKUDAI Mag 参照）。

⑦ 第7回備後フィッシュ&備後福山ワインフェスへの出展（10月）

令和6年10月26日（土）に福山駅北口「ふくやま美術館前広場」で開催された第7回「備後フィッシュ&備後福山ワインフェス」に、令和5年に続き福山市からタッチングプールおよびおさかなトラック水族館の解説員、プラバンキーholダー作りの出展依頼を受け、学芸員資格取得を目指す3年生部員4名が博物館実習を履修する本学科4年生6名と一緒に取り組んだ。当日の会場来場者数は3,300名で、そのうちプラバンキーholダーには387名、タッチングプールには691名が参加した。福山市リサイクルプラザや尾道市アマモセミナーで参加者対応を実践してきた3年生だが、博物館実習を経験した4年生から学ぶことは多く、今後の成長が期待できる活動となつた。活動当日は新聞取材を受け、10月29日の山陽新聞に活動内容が掲載された（2024年11月21日のFUKUDAI Mag参照）。

⑧ 第3回広島県学生地域連携活動発表会への参加（12月）

令和6年12月7日（土）に県立広島大学広島キャンパスで開催され、「藻場・干潟の保全と子供たちへの啓発について」の演題で本研究会の活動を1～3年生の4名が紹介した。本発表会は学生の地域活動の意義に関する講演を通じて、また多様な学生の地域貢献について学生自身が発表を行い、他大学の事例を知ることで切磋琢磨する学びの場を提供するもので、福山大学からは初の参加となつた。会場では県内各地から19校、特別参加として宮城県から1校の計20校が発表し、参加人数は221名（会場参加者166名、オンライン参加者55名）であった。スライドを用いた口頭発表の後に、内容についてより深く討議するポスターセッションの2部制で実施された。ポスターセッション開始後からはすぐに聴講者が集まり、休む間もなく討議が続けられ、高等専門学校教員や行政関係者、環境調査会社の方などへ、ブルーカーボン生態系に関わる研究会の取り組みを広く紹介した（2024年12月11日のFUKUDAI Mag参照）。

令和6年度の研究計画に記載した6項目に関しては、すべて実施して成果を上げることができた。活動詳細についてはいずれもFUKUDAI Magに報告しており、そちらを参照いただきたい。また、追加して取り組んだ2項目について、第7回備後フィッシュ&備後福山ワインフェスへの出展は、令和5年の成果として福山市から継続して依頼を受けたもので、タッチングプールやプラバンキーholダー作りのスペースを拡張するなど、主催者と前年度の反省点を改善してスムーズな運営を行うことができた。第3回広島県学生地域連携活動発表会への参加は、本学の特徴である「瀬戸内の里山・里海学」に対する取り組みを、県内の大学関係者へ広く周知する良い機会となつた。

また、以下の図に示す通り、参加した学生へのアンケート調査からは、地域の環境保全・再生に対する意識の変化や進路選択への一定の効果が認められたことから、福山大学の取り組むグリーン&ブルー人材を育成することを目標とした本活動は目的を達成するとともに、福山大学のホームページや各種メディアからの情報発信を介して広く周知できたものと考える。

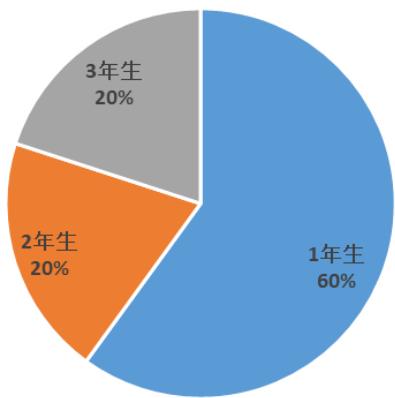


図 1. 活動に参加した学生の学年

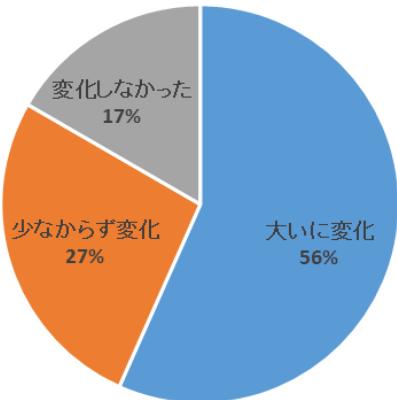


図 2. 活動に参加した学生の地域の環境保全・再生に対する意識の変化

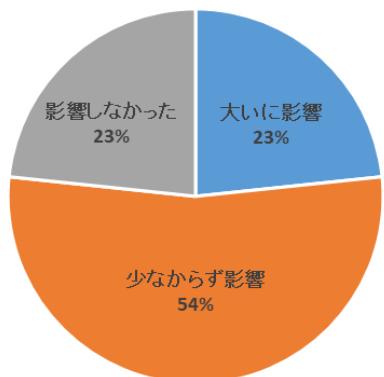


図 3. 活動に参加した学生の進路選択への影響

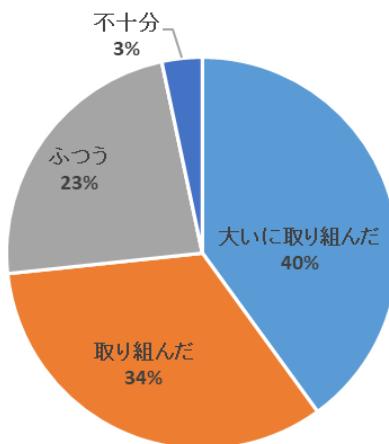


図 4. 地域連携への取り組みについて

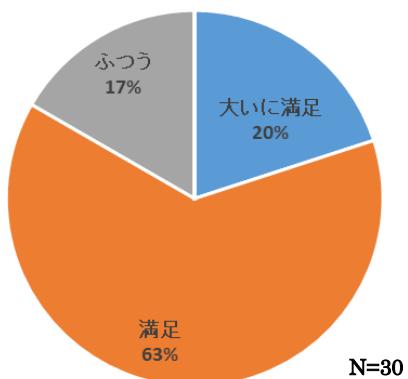


図 5. 令和 6 年度の活動への満足度