

～「人」を通じて「授業」を知る・「授業」を通じて「人」を知る～

# 学生コースバトル

## 2013決戦 in秋田大学

日時：2014年2月4日(火) 13:00～14:20

場所：秋田大学附属図書館 1階 コモンズ (PCルーム奥)

学生コースバトルは、登壇者(学生)がおすすめの授業を持ち寄り、一人5分の持ち時間でそれを紹介したあと、登壇者と観客全員の投票で最も魅力に感じた授業を「チャンプ授業」として決定するゲームです。面白い授業との出会いや、授業観の相互理解などを目的としています。学生の授業評価能力の向上にも繋がります。ビブリアバトルのコミュニケーション方式を応用しています。教員も参加して登壇するバージョンを「FDコースバトル」と呼び、新しい授業評価の方法として学内外で広めています。



おすすめの授業をプレゼンする



質疑応答をする



チャンプ授業を決める



投票理由を説明する

### 登壇者

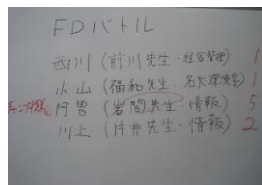
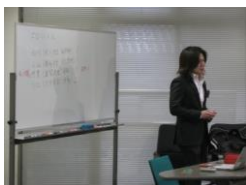
- 松浦みちかさん (教育文化学部 地域科学課程)
- 田中陸さん (工学資源学部 情報工学科)
- 佐藤想さん (工学資源学部 土木環境工学科)
- 小林拓也さん (工学資源学部 地球資源学科)

### 観客募集!

教員、学生、社会人どなたでも参加できます。  
直接会場にお越しください。  
可能な限り、下記のアドレスまで参加申込をして下さい。

### ～お問い合わせ先～

辻 高明 (秋田大学評価センター 副センター長)  
メール: [tsuji@gipc.akita-u.ac.jp](mailto:tsuji@gipc.akita-u.ac.jp) 電話: 018-889-2936



### ～ゲームのプロセスで得られること～

- 学生にとって
  - ・ 面白い授業の存在を知る
  - ・ 授業評価能力を培う
- 教員にとって
  - ・ 他の教員の教授法や工夫点を知る
  - ・ 他の教員の授業観(授業に対する価値観)を知る
  - ・ 学生の授業観に触れる。
- 社会人にとって
  - ・ 大学教育の実態を垣間見る