



学校法人 電子開発学園

北海道情報大学



2012年
10月発行
通巻 第11号

FDニューズレター

Hokkaido
Information
University

巻頭言

パラリンピックから見たFD活動の今後！？

山北 隆典

この夏は世界中がロンドンオリンピックに沸き返ったことだと思います。日本選手では体操の内村選手が個人総合で金メダルに輝き、女子卓球やなでしこジャパンの銀メダル、アーチェリーの女子団体、バレーボール女子の銅メダルなど多くの選手の活躍から感動をもらいました。

オリンピックの感動も冷めやらぬうちに、パラリンピックもロンドンで開催されました。夏季オリンピックが実施された都市での同時開催は1988年のソウル大会からだそうです。さまざまな競技の中で、「ゴールボール（視覚障害）」という競技の女子チームが金メダルを獲得したというニュースが流れました。パラリンピックにおいて、日本の団体競技が金メダルを獲得するのは、夏季、冬季を合わせて初の快挙だったそうです。

ところでゴールボールという競技はそれほどなじみのない競技だと思えますがご存知でしょうか。ゴールボールとは目隠しをした1チーム3名の選手がバレーボールほどの広さのコート

内で向き合い、鈴入りボールを交互に転がすように相手ゴールに投げ合う競技であり、ゴールした回数で勝敗を決める競技です。自陣のゴールを守る時は鈴の音を頼りに3人が体を投げ出してゴールを防ぎます。日本の女子は初出場の2004年アテネ大会で銅メダルを獲得しましたが、「次は金」と意気込んだ2008年の北京では7位に終わりました。今回の快挙の要因はいろいろと報道されていましたが、4年前の悔しさをばねに、徹底した情報分析とそれを生かすための練習に4年間を費やしたことのようです。この競技では視力で差がつかないように、選手たちは真っ黒な目隠しをしているので、近づいてくるボールの音や振動だけを頼りにゴールを守らなくてはなりません。そこで選手たちは鋭い察知力を磨いたに違いありません。その上で、決勝戦では自らのショットを相手チームの両サイドに集め、中央に位置する選手にボールが渡らないようにすることで、その選手からの強烈なショットを許さないようにし、防御に絶対的な自信を持つ両サイドからのショットを打たせる作戦を立てたそうです。また、互いの守備範囲を数センチ単位で決め、それを完璧にこなすことができるように練習を積んだことで、味方同士の衝突を恐れ

目次

- 1. 巻頭言…………… 1
- 2. タブレットPC導入の検討について…………… 3
- 3. シリアスゲームの教材研究開発の状況…………… 5
- 4. 卒論の書き方WG 成果報告 7
- 5. WG3(GPAの導入)活動報告 9
- 6. WG4・WG5(研修)活動報告10
- 7. 第3回教育ITソリューションEXPO参加報告…… 11
- 8. 第7回カリキュラム・アドバイザーボード会議 報告…… 12
- 9. 学生FDのページ(活動報告)14
- 10. FD関連行事および活動実績16
- 11. 編集後記…………… 16

発行：北海道情報大学

ることなく体を投げ出すことができるようになったそうです。その結果、1試合平均6点を奪って勝ち上がってきた相手チームを無得点に抑えることができたそうです。アテネも経験したベテランの3人と控えた若手3人のチームとしての団結力はもちろんのこと、徹底した分析から導き出した作戦を完璧に実行できたことが頂点に立つことができた大きな要因であったと報道されていました。選手個々のパフォーマンスだけでなく、勝つためのチームとしての作戦があり、それをチームとして完璧に実行できたことが金メダルを獲得できた要因だということのようです。

ここで、パラリンピックでのゴールボール日本女子チームの快挙に至った要因に思いをはせつつ頭に浮かんだ、本学のFDに対する（いささか乱暴な）私見

を述べさせていただきたいと思えます。私たちはこれまでにFD活動、すなわち授業改善活動に向けた多くの努力を重ねてきていると自負してもよいと考えています。しかし、残念ながら授業改善が十分に達成できているとまでは云いきれないでしょう。個々の教員の努力だけで授業改善が成就できるわけではないということをゴールボールが示唆してくれているのではないかと考えてみました。ゴールボールの偉業達成の要因として個々の高い能力の上に、「チームとしての作戦」と「チームとしての完璧な実行」がありました。授業改善に向けた「情報大チームの作戦」とは、例えばCANVASシステムの仕様として、また、ピアレビュー、GPの活用、学生による授業評価などの制度や仕組みとして練り上げてきています。それを教員チームがどのように活用していくか

という点が「チームとしての完璧な実行」に対応するように思えてきます。しかしながら、CANVASシステムの活用や各種制度・仕組みを「全教員が一丸となって」「全学的に」効果的に活用していくという点でいまだ道半ばではないでしょうか。

本学のFDに対する取り組みは緒に就いたばかりであり、なすべきことは多数残されているでしょう。ゴールボールの日本女子チームも作戦を完璧に実行するために相当のチーム練習をこなしたに違いありません。私たちもこれから授業改善に向けて練り上げた作戦をチームとして完璧に実行できるように「相当のチーム練習」に取り組んでいく段階を迎えているように思います。

ところで、私たちにとっての「チーム練習」とは何を意味するのでしょうか。皆さんはどのようにお考えでしょうか。



iPad導入の検討状況

全学教務FD委員会・WG4 谷川 健

1. 経緯

入学してくる学生が多様化する中、学生自らが主体的に学ぶ態度や姿勢を身に付けさせることが求められている。講義を受けるのに予習・復習が定着している欧米のように、予習・復習の材料を提供するという方式は、ただちに本学には適用できない。勉学や生活における学生のモチベーションを高めて、楽しく学習できる環境を提供することが必要となってくる。その一つの方策として、いつでもどこでも利用可能で、アプリケーションの利用によって様々な工夫ができるiPadなどのタブレット端末を講義や自主学習に利用する可能性について、加藤先生、谷口先生、中島先生、市川情報センター事務室長、前

田真人氏（MEC）、谷川と大学院生の服部君をメンバーとし、取りまとめ役として谷川が担当するFD委員会内のWGで検討することになった。

2. 検討内容

以下の点について調査、検討を行った。

2.1 事例調査

国内の先行事例として名古屋文理科大学情報メディア学科、米国の事例としてシートン・ヒル大学、研究事例として米国のサンフランシスコ大学の取組みを調査した。これらの結果、米国では、電子書籍やノートとしての利用、コミュニケーションツールとしての利用の利点が指摘されていた。国内の事例では、いつでもどこでも調べたり、メモを取ったりできるモビリティの効果が指摘され、ノートの代わりは難しいとの指摘があった。

2. 2 利用可能性

(1) 教科書

日本の場合、電子書籍の立ち上がりが遅れている。当面は、教員がプリント配布等をしている科目において、ある程度体裁を整えてPDF等で教科書として提供することが現実的であると考えられる。ビギナーズセミナーで利用している冊子を、AdobeのIn Designで電子教科書にしたが、PDF版と比べて大差ないものとなった。動画、アニメーション、シミュレーション等を用意できる場合は、それらを扱えるものがそれなりに効果が期待されるが、そうでないものはPDFの提供で十分のようである。

(2) ノート

ある程度の量をタイプすることや、特定の個所を修正することがかなり煩雑で、iPad等でノートを取ることは现阶段では非現実的である。これは、名古屋文理科大学の学生へのアンケートでも明らかになっている。

iBookのように、教科書にアノテーションを記入するような方式だと、ノートというよりメモとしての使い方はできそうである。ただし、そのようなテキストの準備が必要となる。

(3) 講義内での利用

・POLITEの利用

POLITEはそのままでかなり（資料提供、

小テスト、アンケートなど）利用できることが確認できた。ただし、学習者適応型の一部の教材などFlashを使っているものは利用できないので、HTML5等でシステムおよびコンテンツを作り直す必要がある。

・クリッカの拡張としての利用

2011年度の安田先生たちが共同研究として取り組んだ「Kaiwa」を使うと、学生からの意見のリアルタイム収集、簡単なアンケート調査、質問、SA呼び出しなどが行える。共同研究では、アクティブラーニングの要素が強い学習者参加型の講義では効果があることがわかった。アンケート調査を使うと、クリッカのように学習者の理解度を確認しながらの講義も可能となる。

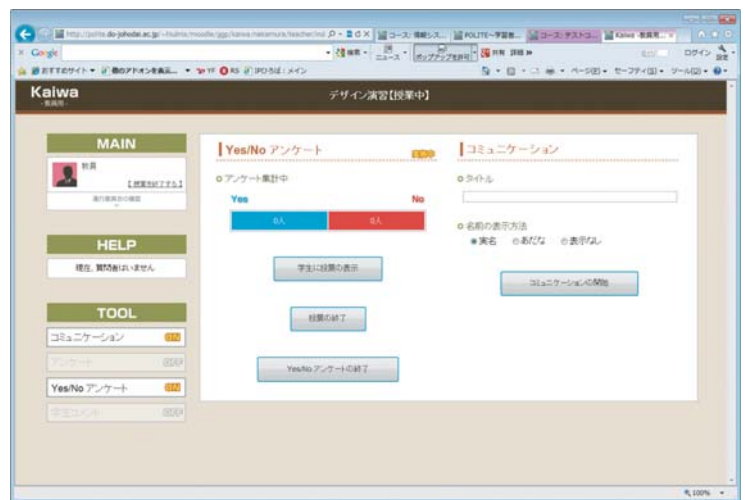


図1 Kaiwaの教員利用画面

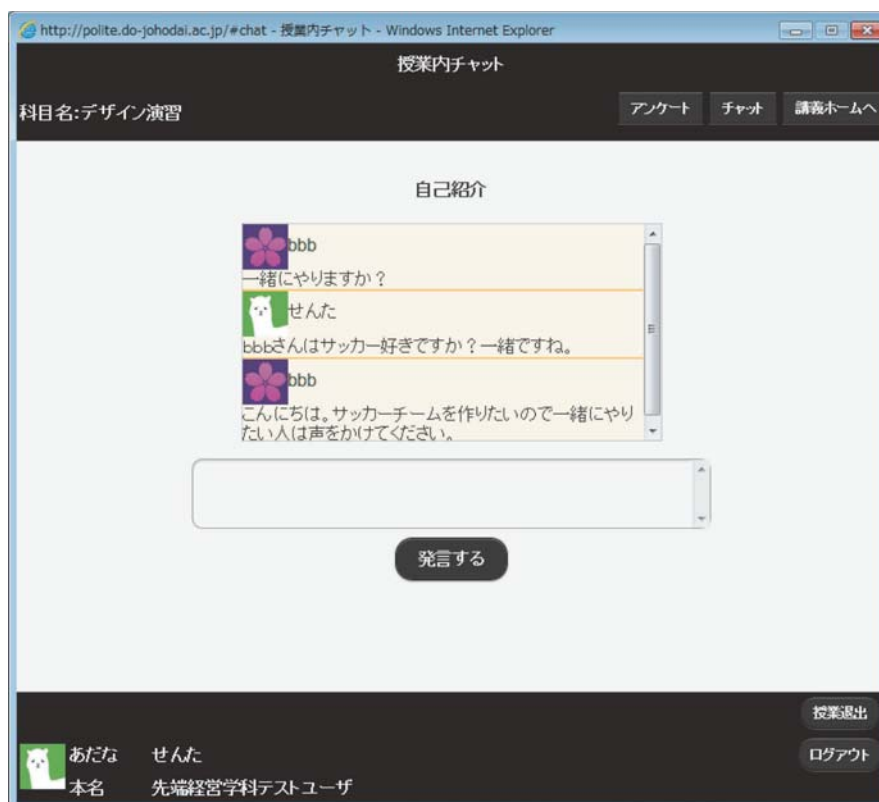


図2 Kaiwaの学生利用画面

- ・Webなどの検索、情報収集
疑問に思ったことなどを即時にWebで検索できる。また、Web上の辞書や翻訳などのアプリの利用も可能である。

(4) 予習・復習・リメディアル等の利用

- ・放送大学のeラーニングの利用
現在、無償教材の一部をPOLITEから利用可能である。
- ・POLIEの利用

(5) 学生指導

- ・日々の活動記録
問題のある学生を把握することを一つの目的に、睡眠時間や朝食をとったかどうかなどを記録するためのツールとして利用する。アプリケーションは現在試作中である。
- ・キャリア教育の面
目指す職業像、取得した資格など将来の自分に関する記録をとり、担任やゼミ担当教員との情報共有を図るために利用できる。ラーニングポートフォリオの拡張として検討する必要がある。

2. 3 初年時教育強化の視点

日々の活動の把握によりきめの細かな指導が可能となる。また、タブレット端末を使う楽しさと呼び水にし、学校に来る習慣をつけさせ、タブレット端末を軸にした学習方法を定着させることが期待できる。

2. 4 インフラ等の整備

(1) ネットワーク環境（無線LAN）

- ・高負荷な利用（動画の受信を一斉に行うなど）でなければ、100～150人の学生が一斉に無線LANにアクセスすることは、可能である。（アクセスポイントの増設が必要）
- ・タブレット端末でアプリケーション（たとえば、VPNのF5など）を利用すると、一定時間で無線LANが切れる状態を回避することはできる。
- ・建物（1号館、2号館、松尾記念館、eDCタワーなど）が変わると、無線が切れるという現象を解消するにはかなりの設備費用が必要となる。

(2) 電源

- ・学内で充電できる設備を設置する必要がある。
- ・どこにそのような設備を設置するのか、充電している間のタブレット端末の監視はどうするかなど検討課題が多い。

- ・電源付ロッカーでかつコインロッカーのようなものが設置できれば、保管と充電の両立が可能になりそうである。鍵のロッカーでは、鍵の管理が問題となる。

(3) 保管場所

- ・体育等のときに、保管する場所を確保する必要がある。

2. 5 故障、忘れたときの方策

(1) 故障

- ・故障したときは、基本的にメーカーに修理を依頼する。窓口をどうするかなどは検討を要する。
- ・故障中の代替機の必要性和対応については、今後の検討課題である。

(2) 忘れたとき

教科書を忘れたのと同じとの認識で、基本的に対応はしない。

2. 6 その他留意事項

- ・なるべく多くの講義で利用してもらえるような使い方を多く示し、タブレット端末が使われない状況をつくらない
- ・OSなどのバージョンアップがあったときに、アプリケーションが動作しない可能性がある。特に、Apple社は過去の遺産をまったく無視したバージョンアップをすることがあるので、より注意が必要である。バージョンアップを規制することも可能であるが、学生が勝手にバージョンアップすることを防ぐのは難しい

3. 現在の方向性

現状では、利用方法、運用方法などにおいていくつかの課題があり、それらの解決策を探るとともに全学的な利用の可能性を検証するために、平成25年度は、iPadを100台程度用意し、学科あるいはクラス単位での試行を行う方向で検討している。iPadの利用は、講義内と講義外の両方で利用することでより効果を上げようとしているので、前期はクラス単位で学生に貸し出しいつでもどこでも自由に使える状態で試行する。前期終了時に、アンケート等によりiPad利用の効果を検証し、後期の試行方法を決めていきたい。これらの試行により、全学的な導入の課題の洗い出しと解決方法の検討を行っていきたい。

1. はじめに

シリアスゲームとは、教育を始めとする社会の諸領域のために利用されるデジタルゲーム全般を指します⁴⁾。シリアスゲーム教材研究開発WG（以下、WG）は、本学の「退学対策に関する提言・最終報告」の「学習の意欲づけとキャリア教育を総合的に支援するシステムの開発と活用」を受けて、「ARCS動機づけモデルを用いた意欲向上支援システム」の構築をミッションとして活動をしています。ARCS動機付けモデルとは、Attention（注意）、Relevance（関連性）、Confidence（自信）、Satisfaction（満足感）の4要因に整理したフレームワークと、各要因に対応した動機づけ方略ならびに動機づけ設計の手順を提案した、教授設計者が学習意欲の問題に取り組むことを支援するシステムモデルのことです。

本年4月に開催した第1回WG会議では、富士副学長にも出席いただき、先行事例として、国連唯一の

食糧支援機関であるWFP（World Food Programme）の支援活動が疑似体験できるFood Force²⁾やビジネス・プロセス・マネージメントを学習できるシリアスゲームinnov8³⁾を紹介頂いた上で、「シリアスゲームを使って将来の仕事が疑似体験できれば、学生が就職に興味・関心を持ち学習意欲が向上する」との基本的な考え方について説明を受けました。その上で、WG では上記のミッションを遂行するために具体的に下記の活動を行っています。

- ・職業体験シリアスゲームの試作
- ・シリアスゲーム活用の提言のための議論

2. 職業体験シリアスゲームの試作

2.1 シリアスゲームの事例

シリアスゲームは国内外で、様々な研究やシステムが開発・運用されています。e-VITA⁴⁾は、世界第2次大戦を経験した世代の人々が、若い世代に伝えておきたい思いを、シリアスゲームで実現しようというプロジェクトです。医療分野での事例も多く、リハビリ患者の起立・着席訓練にエンタテインメント性を付加することで、積極性と持続性を向上させるゲーム⁵⁾や、妊婦体験ゲーム⁶⁾も話題となりました。



図1 TOYOSU ONの画面

2.2 職業体験に向けて

WGでは、「職業体験」という縛りについてかなり議論をしました。というのも、情報メディア学科を例に挙げれば、WebやCG、映画やアニメーション、そして、ゲーム制作に至るまで、各コースの授業やプロジェクトで、それらの仕事を既に疑似ではなく「体験」できているからです。そこで、WGで開発すべき対象を、本学学生が将来、就職する可能性の高い職業で、授業やプロジェクトで体験させることが不可能または困難な内容とするという考えに至りました。そして、システム開発における上流工程やプロジェクトマネジメント等がそのような対象になると考えました。

2.3 PM育成シリアスゲーム「TOYOSU ON」

プロジェクトマネージャ（以下、PM）の育成において、現実には発生すると思われる事象を題材にその体験をすることで、知識を定着させ、実際に手が動く実践レベルのスキルを習得させることが重要です。本学では、実際の企業で行われている、PM候補者へのPBL（Project Based Learning）⁷⁾型の研修と同じ内容を、大学院科目「実践システム設計・開発・管理論」として開講してきました。この科目では、eラーニングにより学生の実務経験や知識を補足する教材を用意しています⁸⁾。「TOYOSU ON」は、その一部をシリアスゲーム化し、学部学生にもPMに興味をもって学習してもらえる教材の開発を目指しています。

TOYOSU ONでは、オフィスで他のキャラクター（上司や同僚）に話しかけることで、プロジェクトの状況や自分のミッションを把握します（図1）。TOYOSU ONは、本学のeラーニングシステムPOLITEで実装予定です。ゲームの開発にはiPadでも動作できるように、HTML5やJavaScriptで開発しています。

WGでは、TOYOSU ONの他、NUI（Natural User Interface）や3D描画を活用したゲームや、大学入学時に大学でどのような勉強ができるのかを疑似体験できる「双六」スタイルのシリアスゲームも試作しています。

3. シリアスゲーム活用の提言のための議論

WGでは、本学でどのようにシリアスゲームを活用していくべきかを提言するための、議論も行っています。以下はこれまでのWG会議（平成24年8月

現在で6回開催）で議論された内容の一部です。

- ・ゲームが人を惹きつける要素は何かを明確にし、それが教育に応用可能か検討する必要がある。
- ・ゲームは誰でもスタートラインが同じという点で授業とは異なる。
- ・ゲームには評価と競争の要素が含まれる。
- ・ゲームではキャラクターが強くなれば楽しさが増す。同様に学習者の知識が多くなると楽しさが増す仕掛けができる方が良い。

4. 東京ゲームショウでの展示

平成24年9月20日～23日に幕張メッセで開催される東京ゲームショウの北海道情報大学のブースに、WGの取り組みも展示予定です。企業や他大学そして来場者の方々とシリアスゲームについて意見交換できることを期待しています。

参考文献

- [1]白鳥和人、星野准一、"「特集ゲームAI」シリアスゲーム"、人工知能学会誌、Vol.23, No.1, pp.79-84, 2008.
- [2]Food Force, www.foodforce.konami.jp
- [3]Innov8, www.ibm.com/developerworks/jp/webse rvices/library/ws-bpm-innov8/
- [4]e-VITA, www.evitaproject.eu/
- [5]松隈他, "起立-着席訓練のためのリハビリテーション用シリアスゲームの研究開発", 情報処理, Vol.53, No.3, pp.1041-1049, 2012.
- [6]妊婦体験用モデル簡易型, www.ikudan.com/experience/cat-114/
- [7]中村太一他, "ロールプレイ演習を重視したPBL教育の実践と環境構築", 情報処理, Vol.35, No.7, pp.714-717 2012.
- [8]H.Saito, Y.Morisawa, T.Tanigawa, M. Fukui, T.Hoshino, "Development of an Educational Program that Uses E-Learning for Project Manager Virtual Job Training", Proceedings of ED-MEDIA2010, pp-366-373, 2010.

■本WG設立の背景と目的

「卒論の書き方」WGは、卒業論文指導の標準化に役立つ本学独自の手引きを作ることを目的として作られました。これまで本学では、通信教育部を除き、学部で統一された卒業論文等の進め方や指導の要領にあたる資料が存在しませんでした。また、各学部で発行されている卒業記念小論集（または、卒業研究 制作報告集。以下、小論集とする）の内容を見ても、研究内容だけでなく、その書式から基礎的な文章力にいたるまで、あまりにも幅広いレベルのものが散見されることが問題としてあげられていました。そこで、本WGでは、各学科の教育の特徴を踏まえながらも、卒業論文等の指導の徹底とレベルの底上げを目指し、全学的な卒業論文等の進め方（および指導）の指標になるような参考資料を作成することになりました。

■本WGにおける議論の経緯

本WGで最初に議論したのは、各専門における卒業論文の考え方の相違点と卒業論文と卒業制作の位置づけでした。卒業論文と言っても、本学の学科構成の特徴により、調査・実験研究、開発研究、作品制作等、様々なものが混在しています。そこで、調査・実験等をベースとする研究、ソフトウェア等を開発する研究、そして各種メディアを用いた作品制作の全てを総称して「卒業研究」と呼ぶこととしました。その上で、各種研究の特徴に併せて、卒業研究の要件を個別に対応させることにしました。卒業制作に関しては、制作物と卒業研究報告書を併せて卒業研究とすることと定義しました。

卒業論文や小論のネット上での公開についても議論が行われ、今後、優秀研究の公開を検討する必要があることが確認されました。一方で、各学科での意見集約の結果、大学のユニバーサル化に伴う卒業研究自体の必修の是非について、各学科で継続審議してもらうこととしました。また、現状の小論集では複数の書式が並列しており、見苦しいことが問題視されました。これまでの要項を改訂し、二段組1～2ページに統一することと、日本政府の公用文作成の要領に準拠し、句読点を「，。」に統一（こちらは論文本文も同様）することになりました。また、

小論集はCDROMでの配布も行っていることから、デジタルデータ版の小論からネットで公開されている作品へのリンクをつけるなど、卒業制作作品を広く鑑賞してもらうための工夫も紹介することとなりました。

次に議論したのが、「卒業研究の手引き」の内容をどこまで具体的に記述するかと言うことです。本WGでは、本学通信教育部が発行している「卒業論文の手引きとテーマ」、医療情報学科で作成した簡易な卒業研究の手引きと科学論文・レポートの書き方の資料を参照しながら、全体像を検討しました。

「正しい文章の書き方」のような基礎的な記述に関しては、その記述を必要とする学生が読まないと考えられます。文章の書き方は教員が繰り返し添削することで身につくため、共通教育科目の「日本語表現Ⅰ・Ⅱ」や学習支援センターのリメディアル教育での低学年次の事前指導と、卒業研究指導教員の添削指導にゆだねることとしました。一方で、卒業研究は授業課題のレポート等とは異なるため、多くの学生にとって入学後初めて自らテーマを設定し主体的に行う研究活動となります。また、指導教員だけでなく、不特定多数の読者を想定して執筆することが必要となります。本手引きには、これまでの学習過程との違いを明確にし、どのような心構えで卒業研究に望むべきかをしっかりと記述する必要性がありました。そこで、①卒業研究への心構え、②研究の手順、③注意事項、④卒業論文と小論（卒研の概要）の執筆上の注意や体裁に関する基礎的なルール、⑤文献検索の方法に絞って、簡潔に記述することを目標と決めました。

ここまでの議論で、当初は学科の特性ごとにコンテンツが異なる可能性も示唆されていましたが、論文作成の基礎は分野を問わず共通であることから、

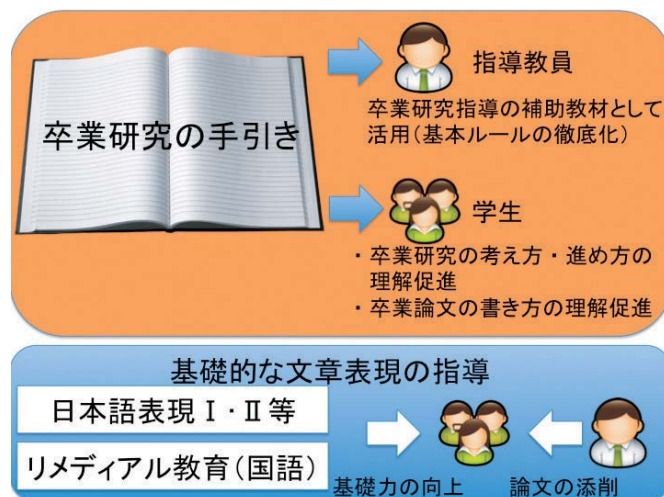


図1 卒業研究の手引きの位置づけ

《 書式例 1 》

↓(フォントサイズ20, センタリング)
図書館協カシステムの構築について
 —ドイツにおける図書館協カの現状— (フォントサイズ16
 センタリング)
 (1行あける)
 (フォントサイズ11, 右寄せ) → △△学科 山田 太郎ゼミ
 0 8 1 2 0 2 9 ←(フォントサイズ11 センタリング)
情報 花子 ←(フォントサイズ16 センタリング)
 (1行あける)
 現在の、図書館事情は、×××××× ××××××××××××。×××
 ××××××××××××××××, ××× ××××××××××, ××××××××××

《 書式例 2 》

↓(フォントサイズ20, センタリング)
図書分類の記号変換
 (1行あける)
 (フォントサイズ11, 右寄せ) → △△学科 山田 太郎ゼミ
 0 8 2 1 1 0 7 ←(フォントサイズ11 センタリング)
情報 花子 佐藤 二郎 ←(フォントサイズ16 センタリング)
 (1行あける)
 現在の、図書館事情は、×××××× ××××××××××××。×××
 ××××××××××××××××, ××× ××××××××××, ××××××××××

	昨年まで	今後
段組	1～2段	2段のみ
字体	サンプルには表記してあるが、要項には明確な記載がない	タイトル・サブタイトル・図表の表題・各項目のタイトル:ゴシック体 その他本文:明朝体と明記。
句読点	記載無し	「,。」を用いる。

図2 小論集の書式と変更点

本手引きの大半は各学科とも共通のコンテンツが使用できることが確認されました。

参考文献の書式に関しては、同じ研究分野でも各種専門論文誌毎に規定が異なります。指導教員が個別に対応できることを考慮し、本手引きでは比較的多くの学生の参考となりうる電子情報通信学会の書式を「参考」として示しました。最終的には、各種研究分野の現状に合わせて、指導教員の指導にゆだねることなどの取り決め案を纏めました。

一方で、卒業論文と卒業制作では、それぞれに求められる要件が異なることから、全学共通の一冊子として配布すると、読者にとって少々煩雑になり、混乱も予想されます。そこで、Hyper Text形式による配布もしくはインターネット経由での閲覧とすることを提案しました。本学ではe-ラーニングサイトのPOLITEが運用されていることから、POLITEに「卒業研究の手引き」を掲載することとなりました。

■「卒業研究の手引き」の概要

上述したように、本手引きは心構えや研究の手順と注意事項、卒業論文と小論の執筆上の注意や体裁に関する基礎的なルール、文献検索の方法に関して学生が注意すべき点を明示し、教員の卒業研究指導に役立つ補助教材としての位置づけを行っています。特に、近年のインターネット環境の進化に伴

い、剽窃が簡単に行えることが、どの大学でも問題となっています。そこで、卒業研究の意義や位置づけ・目的・要件を明示すると共に、本学では、剽窃防止のためのソフトウェアTurnitinが導入されていること、そのソフトウェアへのアクセス方法についても記述しました。さらに、テーマの見つけ方、マインドマップやKJ法といった発想手法の簡単な紹介から、文献の引用方法、資料収集・データ分析・考察の方法、論文や作品の構想の仕方、スケジュールの立て方、データの保存方法などについても、簡潔に記述しました。

本手引きをひとまず運用いただき、問題点の洗い出しを行って、改訂版を作成することが今後予定されています。

表1 卒業研究の要件

	卒業論文	卒業制作
必要な要素	<ul style="list-style-type: none"> 創造性・独自性 有効性 信頼性 	<ul style="list-style-type: none"> 創造性・独自性 メッセージ性(誰に対して、どのような) 完成度
付属物	<ul style="list-style-type: none"> 論拠を示すデータ等の付録 開発研究の場合、開発した作品 	<ul style="list-style-type: none"> 卒業研究報告書 その他、卒業研究に必要なデータなどの付録

2-5. 論文(含、報告書)執筆:
 論文執筆は時間がかかるものです。読み手に誤解を与えず、分かりやすい文章を書く必要があります。何度も読み返し、誤字脱字、句読点の付け方や文章の構成などをしっかりとチェックしましょう。文章は、1文に複数の内容が入らないように、できる限り簡潔に区切ることを心がけましょう。優れた文章とは、いわば、試合前のボクサーの身体のように贅肉をそぎ落としたものだといえます。不要な単語は避け、明快な文章にしましょう。本文執筆時には、指導教員の添削をこまめに受けることが、文章上達の早道かもしれません。

2-6. スケジュールの立て方:
 卒業研究において、スケジュール管理が成否を握る鍵といえます。ゼミの指導教員の指示に従って、添付のスケジュール表に書き込みましょう。

2-7. データの保存方法について:
 データを適切に保存していなかったために、提出開際に問題が起こることが多々あります。図5に示すように、バックアップは、複数種類のメディアに最低でも3カ所保存しておくべきです(例えば、自宅のPCのHD、USBメモリー、大学のHD)。USBメモリーやHDは消耗品ですので、いつ壊れるか分かりません。また、USBが故障したために、差し込んだ機器が壊れてしまう場合も考えられます。そのとき、上述したように大学と自宅のPCのHDに分散してバックアップしてあれば、どれか一つは、壊れずに残すことができます。

時々、バックアップデータを同じメディアに入れている学生がいます。しかし、そのメディアが壊れてしまったら、バックアップの意味をなしません。また、自動的にバックアップをとって

図5 データのバックアップについて

図3 「卒業研究の手引き」のサンプルページ

WG3 (GPAの導入) 活動報告

FD委員会WG3 豊田 規人

WG3の前リーダーの三浦先生の力添えにより試行されたGPA制は、2010年度に一応本格的発足し、いよいよ来年2013年度は完成年度になります。今までの状況と今後のGPAの活用について報告いたします。但し、GPA制導入に伴う幾つかの周辺制度の整備については、以前に詳述しましたので割愛させていただきます。

・GPAデータも公開：GPAの主な活用目的は、一般的には学生指導です。現在、個々の学生のGPA値について、どの位の値なら本学ではどの位の成績位置にあるのかを知らせるために、GPA値と学部ごとの席次の対応表を公開しています。このことは特に、成績の良い学生に対し学習意欲を増大させようという意図があります。又、学生GPAの他、各科目のクラス毎のGPの平均値も教員のみ公開しています。これは、同じ科目の教員による評価の偏差を少なくすることを目的にしたものです。このデータは学生には公開していません。現時点で学生への公開は、学生の履修登録に混乱をきたす可能性があるからです。

・GPAデータの現時点での活用：本学では、2年前期に、成績の芳しくない学生を対象に、保護者を交えた懇談を行っています。その成績の芳しくない学生の選定の参考資料にGPAが使われています。又、完成年度には、卒業時の成績優秀学生の選定はGPAをもとに選ばれることが決まっています。又、北海道情報大学奨学生の選定への活用に向かって議論が進行中です。更に、SAやTAの選定の参考資料としてのGPAの活用も予定されていました。最後の活用方については、もう少し広く宣伝する必要があると考えています。しかし、現時点では、全体的にGPAは余りシリアスでない活用に限定されています。

・GPAデータの分析：2010年度前期・後期について、当時のWG3のメンバー4人で、かなり綿密にGPAデータを分析しました。特に、前期のデータについては、北海道情報大学紀要第23巻1号にまとめられています。詳細はそれを参考にしてください。特に、付録部分には広範囲の、学科ごと学年別のデータが記載されています。

・GPAに対する学生の認知度：2010年度と2011年度に、GPAの認知度や、活用に対して6項目のアンケートを学生に対して行いました。その結果、学科によって大きく認知度に差がありましたが、おおむね初年度はかなり認知度が低いという結果が出ました。その結果を踏まえ、次年度のスタートアップのガイダンスでの説明を強化してもらいました。その甲斐があった

ためと更に、制度の自然浸透（成績表にGPA値が記入されるなど）により、2011年度では、かなり認知度が向上しました。来年度には、制度の時間的自然浸透により、殆どの学生にGPAが認知されていくと推測されます。しかし、GPA値を鑑みて履修登録をしているか、という項目については相変わらずそれほど高い値を示していません。全体的にGPA活用に関し積極的な姿勢が見られませんでした。今後、自分の学力、GPA値などを踏まえた、より効果的な履修計画に結びつけていく指導が必要であると感じています。

次に、今後の活用法について述べます。新たな活用法を生み出すことは困難な面もありますが、ここでは以下の3点について述べます。

1. GPAを上げることのメリット

GPAを上げることのメリットをより一層追求し、いわゆる“飴と鞭”の飴の部分をもっと拡張したいと考えています。ただ、成績優秀者は、成績がよいこと自体大きな励みとなり、自発的に成績を上げる努力をしているように見受けられます。只、一部でそれが加熟し、卒業単位取得のめどがついた学生が、重要な科目をあえて履修しないという弊害も指摘されています。WG3ではそれについても議論を進めています。

2. 成績中間層へのインセンティブ

上述したように成績優秀者はGPAを意識した履修を試みそれをアップしようと努力しているようです。しかし、成績が中間的な学生、またはやや低めの学生についてはどうでしょう。GPA公開もそれ程のインセンティブを与えていないでしょうし、GPを上げたからといって明確なメリットも無いのではモチベーションも上がりません。従って上記とも関係しますが、特に成績中間層へのインセンティブを与える工夫をより重点的に考えなくてはいけないと考えています。

3. シリアスな活用

留年・退学勧告などのシリアスなGPA活用については、すでにGPAに関して先進的大学では行われています。このような活用を、本学で今すぐ導入すると、混乱をきたすと考えられます。よりシリアスな活用のためには、本学のGPA制をより成熟させる必要があります。まず教員の評価の平滑化が上げられます。これなくしては、学生に平等感を与えることはできません。更に、上記二つの工夫により全体のGPA値がアップしなくてはなりません。この点についてはもう少し腰を落ち着けて考えなければならないと思っています。

さて、今年度は、WG3の活動も軌道に乗り落ちてきました。暫くこの状況を静観し、数年後に上記3. で記述した活用が可能になった時、GPA制の更なる大きな飛躍があると考えています。

Aims and Purpose

ワーキンググループ5 (WG5)の目的はイベント運営・教育活動支援情報の提供です。当グループは新任教員研修、その他ワーキンググループの研修会、イベント等を支援しています。メンバーは各学科の教員と事務職員から成り立っています。

New Academic Staff Professional Development #1 The First Workshop 第1回 新任教員研修会/

4月26日(木)13:00~14:15

平成24年度最初のイベントは新任教員研修会でした。この研修会は年に2回行っています。本年度はベテランから若い教員まで、30代から60代までの新任教員が3人着任しました。最善の研修方法を検討した結果、16ページのテキストを作成したうえ、ミニ講義(70分)+グループディスカッション(5分)をすることに決めました。ミニ講義では担当者が直接学生指導、FD、教職員向けウェブサイト、情報大学の学生、学習支援センター、セクハラ・アカハラ、そして会計・研究費について講義をしました。平成22・23年度は欠席した講師は録画にてミニ講義をしましたが、今回は全員直接講義をしました。この研修会の内容に対する今まで新任教員の評価はおおむね好評、本年度も全員が満足しており、本研修会が有意義であることを再確認できました。内容については5年間ほぼ変わっていませんが、満足度が高い内容のため、来年度も同様の研修内容で、アンケート結果を踏まえ、早めに実施します。

Collaboration

本年度WG5は特にWG4、ICTなどの他のワーキンググループと積極的にコラボレーションを行いました。4月19日(木)にWG4と協力してCANVAS(教育活動支援システム)について新任教員向けのワークショップをしました。また5月17日(木)にはPOLITEについても同様にワークショップを行いました。新任教員は自習室で資料を見ながら熱心にワークショップに参加しました。

POLITEワークショップ



New Academic Staff Professional Development #2

後期に第2回新任教員研修会を実施する予定です。本年度は新任教員のニーズに合わせたと思います。おそらく23年度のような研修会(北海道情報技術研究所と公開講座等について)を予定しています。さらに新人教員には昨年度FD用に制作した「Good teacher, Bad teacher」の教え方に関するアドバイスビデオ/セミナーも受講してもらいたいと思います。

1		新任教員研修会プログラム	
	スタート		
	挨拶、目的、	サイモン/後藤	(13:00~13:05)
2			
	ミニ講演		
	1 学生指導について	梅津先生	(13:05~13:15)
	2 FDについて	富士先生	(13:15~13:25)
	3 教職員向けウェブサイトについて	谷川先生	(13:25~13:35)
	4 情報大学の学生について	大橋事務局次長 兼広報室長	(13:35~13:45)
	5 会計・研究費について	河村さん	(13:45~13:55)
	6 セクハラ・アカハラについて	高井先生	(13:55~14:00)
	7 学習支援センターから	穴田先生	(14:00~14:10)
3			
	ディスカッション		
	ミニ講演の内容から		(14:10~14:15)
4			
	アンケート		
	よろしくお願ひします	木田	宿題



第1回 新任教員研修会

教育ITソリューションEXPOの参加報告

eラーニング推進センター：平野 雄一、富士 隆

教育ITソリューションEXPOとは？

今年で、3回目の開催になります。小学校から高等教育機関までの学校を対象にした教育ITに関するイベントで、展示と専門セミナーの2つの内容からなっています。昨年までは、東京ブックフェアと同時開催でしたので、お祭りようなにぎわいでしたが、今回から教育ITソリューションの単独開催で、平成23年5月16日（水）～18日（金）までの3日間、落ち着いた雰囲気で行われました。会場は、東京のビッグサイトで、来場者数は、2万人を超える大きなイベントです。教育関係者のみならず、企業関係者の参加も多いようです。

eDCグループとして出展

昨年と同様に、eDCグループの一員として出展しました。北海道情報大学としては、eラーニング分野として「無限大キャンパス」と「POLITE」を、FD活動の支援システムとして「CANVAS」を各々出展し、システムのデモによる紹介をメディア教育センターのスタッフが行いました。



タブレットPCの時代が到来

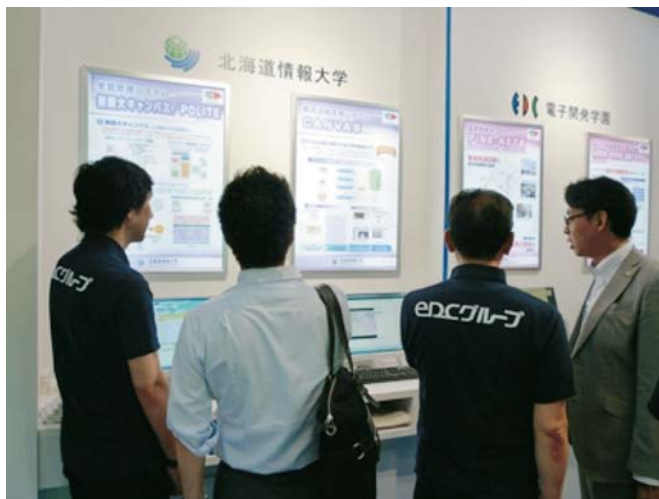
昨年度以上にiPadやAndroidのようなタブレットPCを利用した教育システムが目立っていました。持ち運びが便利で操作も簡単、しかもある程度の画面サイズがあるタブレットPCは、移動中でも手軽に学習でき、また教室内での学習ツールとしても今後さらに普及するものと思われます。

北海道情報大学のe-Learning「無限大キャンパス」

を実際に利用してくれている受講生や関係者が立ち寄られて、堅実に新規コンテンツを制作し運用していることに対して、お褒めの言葉を頂けたのが印象に残りました。

また今回は、高品質の教育コンテンツを探されている出版社の方や、e-Learningシステムのプラットフォームやサービスを探されている大学関係者も目立ちました。産学連携でシステム構築やコンテンツ制作を行っていることを説明すると、その体制を羨ましく思われているようでした。

	本年度来場者数	
	eDCグループ	会場全体
第1日	1,316名	6,707名
第2日	1,536名	6,990名
第3日	1,906名	8,616名
合計	4,758名	22,313名



2つの専門セミナーに出席

「ソーシャルラーニングが大学を変える」というテーマでは、MITやハーバード大学のオンラインラーニングの無償提供の試みが紹介されました。各々の大学の授業内容を世界に公開することによって、“世界中から優秀な高校生を集めたい”という戦略が動き出しているようです。

「電子書籍で変化する大学図書館」というテーマでは、米国の事例として、図書の大量電子化とサービス提供の時代を迎えていることが紹介されました。Google BooksやHathiTrustのようなサービスを利用することで全文アクセスが可能になっています。ICTの進展が、教育の現場を大きく変えつつあることを実感させられる良い機会となりました。

(eラーニング推進センター：平野雄一、富士 隆)

「第7回カリキュラム・アドバイザーボード会議 開催報告」

先端経営学科 坂本英樹

平成24年9月14日、第7回カリキュラム・アドバイザーボード会議が開催されました。今回の問題提起は、「学生の主体的学びに向けて」です。このテーマは、3月26日に出された、文部科学省中央教育審議会大学分科会大学教育部会の審議のまとめ、「予測困難な時代において生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ」（文部科学省HPをご参照）を踏まえたものです。

このなかで、同部会は、大学教育の直面する大きな目標として、生涯学び続け、どんな環境においても、“答えのない問題”に最善解を導くことができる能力を育成することを掲げています。そして、同部会は、大学の学士課程教育に対して、学生の思考力や表現力を引き出し、その知性を鍛え、課題の発見や具体化から、その解決へと向かう力の基礎を身につけることを目指す能動的な授業を中心とした教育が保証されるよう、質的に転換する必要があるとして、大学には、その転換に早急に取り組む責務があることを提言しています。

カリキュラム・アドバイザーボード会議では、はじめに、全学教務・FD委員会委員長兼副学長の富士隆教授から、4人の新しいアドバイザーをふくむ7人の外部アドバイザーボードメンバー（メンバー一覧ご参照）が紹介されたのち、本学の競争優位性であるICTの利活用による教育イノベーションの概要が紹介されました。つぎに、大学としての取り組みをうけて、各学科および共通教育協議会の具体的な事例が紹介されて、午前のセッションを終了し

ました。

午後のセッションでは、ご参加いただいた各アドバイザーのみなさまから、多くの知見をふくんだアドバイスを賜りました。アドバイザーボードからの指摘のポイントは、アテンションマネジメント、社会にとって有用な人材になるという学生の意識の醸成、そして、教員のコミットメント、これら3点に関する意義の認識でした。

第1に、アテンションマネジメントの有用性が提案されました。アテンションマネジメントとは、学生の注意力の継続に心を配り、かれらの関心を惹きつける講義の運営手法です。これを成功させるためには、教員と学生のコミュニケーションの双方向性、きめ細やかな学生の集中度の確認、教員間のレビューにもとづく講義の改善がもとめられます。そのために、教員には、学生の「知りたい、見たい、聞きたい、話したい」というシグナルを見逃さず、ときには、競争意識をもたせることをとおして、組織としてかれらのやる気を触発していくことが必要であるという認識です。

第2に、学生に、自らが社会のためになることを考え、人間としての誇りを自覚してもらうための土壌を創り出すことの必要性が提案されました。こんにちの日本の若者に見られる特徴として、自主性をもたず、忍耐力もなく、自ら責任を回避して指示を待ち、挑戦を避けて、挫折を未然に防いでいることがあげられたうえで、社会に役立つ人間としての意識がもてれば、学生は、個人として自立し、自分のことを自分で考え、自らの意志をもって物事を起こし、人生を強く生きていくことができるようになるのではないだろうかという認識です。

第3に、教員の強いコミットメントの重要性が提

外部アドバイザーボードメンバー一覧

分野	氏名 (敬称略)	勤務先等
経営	齊藤 義明	株式会社野村総合研究所未来創発センター 室長
	宇佐美 徹	株式会社近藤商会 代表取締役
情報	明神 知	株式会社オージス総研ソリューション開発本部 エグゼクティブフェロー
	福井 素子	日本アイビーエム・ソリューション・サービス株式会社 代表取締役社長
医療	平野 雄士	社団法人日本海員掖済会小樽掖済会病院 事務部長
	小笠原克彦	北海道大学大学院保健科学研究院 教授
メディア	依田 知則	株式会社HVC戦略研究所調査研究部 主任研究員
	里見 英樹	株式会社メディアマジック 代表取締役
教養	蓮井 慶子	キャリアステップ研究所 所長

案されました。ここで意味するコミットメントとは、アクティブラーニングをおこなうだけでなく、最終成果物に強いこだわりをもって、それに高い完成度を求めます。そして、できないときには、いわゆる「ダメだし」をふくむ強い指導をおこなうことの有効性が説かれました。ただし、ダメだしをしたときには、必ず、個人個人になにが悪いのかを詳細にフィードバックすることが求められます。学生たちが心からの達成感を獲得するためには、現実社会の厳しさを知ることが必要であり、そのようにして得られた達成感は、かれらにとって大きな財産となるという認識です。

学生の主体的学びという今回のテーマは、かれらの意識に大きく依存するものであることから、これまでのカリキュラム・アドバイザーボード会議における議論とは、趣を異にする内容となりました。プロジェクトベースラーニングをはじめとするアクションラーニングやメディアコンテンツ、そして、クリッカーなどのさまざまな講義手法やツールも、その本質は、学生本人のやる気を引き出すための手段であり、すべての議論の前提は、かれらの意識改革にあるのです。

大学設置基準の第21条には、「1単位の授業科目を45時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準とし」（文部科学省大学設置基準ご参照）と書かれています。2単位科目の場合、90時間の学修が必要となりますが、授業時間は1.5時間×15週＝22.5時間しかないので、残り67.5時間は授業外に勉強しなければならないということになっています。すなわち、1回の講義あたり、予習復習で4.5時間の学習が必要となるのです。

20世紀までの大学では、こんなような講義をサポートする環境が整備されていなかったこともあって、板書をしてくれる教員がいれば良い方で、難しい研究の話を難解な言葉で説明しているのがあたりまえでした。そうしたなかでは、学生が試験で及第点を獲得するためには、講義以外の時間に予習復習をすることが必要不可欠だったのです。自習しなければ卒業できないという厳しい現実が、学生を否応なしに勉強に動機づけていたのです。

それに対して、現代のFD活動は、学生に理解しやすい講義の環境やコンテンツを構築することを追求するあまり、時間をかけて勉強しなくても、その場で答えを発見できるコンテンツを準備することにつながってはいないでしょうか。すなわち、FD活動の

取り組みは、意図せざるところで、学生から、自ら時間をかけて学ぶ必要性を奪うというジレンマに陥っている側面はないでしょうか。

FD活動には、今後、今回のアドバイザーボードからの提言をうけて、学生の潜在能力を引き出し、その知性を鍛えることをとおして、課題の発見能力、その解決のためのシナリオ策定能力、そして、それを人びとにわかりやすく伝えることのできるコミュニケーション能力を身につけるための、学生のための新しい「主体的学びの場」を構築していくことが、求められているのだと思います。

主体的学びの場の実現は、大学にとって非常に難しい到達目標です。FD活動による物理的な学習環境の充実をおして、学生が、より勉学に動機づけられるという側面がある一方で、いかに優れた環境を整えても、かれらに学ぶ意欲が芽生えなければ、大きな効果は期待できません。

このように考えたとき、主体的学びの場を実現するために必要なことは、最先端の情報通信端末とそれをおして閲覧可能なカラフルなコンテンツの提供ではないのかもしれませんが。アドバイザーボードから指摘されたこんにちの日本の若者の特徴は、20世紀初頭の経営学の黎明期において、資本家と労働者、すなわち、もつものともたざるもの間に明確な階層が存在していた時代の労働者の特徴と酷似しています。

高度に成熟した社会のなかで、物質的には満たされていても、精神的には大きな閉塞感が蔓延する環境のなかで生きている学生に、努力すれば道が拓かれる、あるいは、社会のなかで求められる人材になれるという方向性を提示できる仕組みを創ることが、かれらに主体的な学びを目覚めさせる鍵となるのではないのでしょうか。



学生FD報告：大学教育学会および学生FDサミット 2012夏への参加について

経営情報学部 医療情報学科 上杉 正人

第34回大学教育学会が5月26、27日に北海道大学において開催され、この中でラウンドテーブル「学生とともに進めるFD」に本学から経営情報学研究科2年 大久保翼君、情報メディア学科4年 知久貴大君と池田知明君、先端経営学科2年 西川晃央君と横井亜門君の5名が参加しました。また、学生FDサミット2012夏が8月25、26日に立命館大学（京都）で開催され、本学から知久君、西川君と横井君の3名が参加しました。夏の参加は今回で3回目です。ここに彼らの参加報告を紹介します。

●大学教育学会 ラウンドテーブル（報告書から抜粋）

・・・他学との交流によってその知識から経験への変化のきっかけになるよい機会を探していた中、この大学教育学会の総会があり参加できることを知りました。もちろん教育学会自体にも大変興味はありましたが、他大学の仲間に後輩を紹介し、学生FDの交流による刺激や情報交換によって後輩たちはよい刺激を受け、私自身も大学教育とはなにか、学生FDとはなにかを再び考えるよい機会となりました。

（大久保 翼）

自分が聞いたテーマは、「学生のラーニング・ブリッジングと授業・授業外での学習行動との関連」（京都大学）というものでした。・・・この研究発表を聞いた感想としては、授業での行動と授業外の行動が相互に関連しあうという考え方はとても興味深く、この研究が進めば、「学ぶ」という意味や価値というものをよりはっきりと図式化できるようになり、ひいてはどのように学習すればよいかの指針がより明確になると感じました。（池田 知明）

・・・本学の活動を客観的に知ることができました。本学の学生FDの特徴は、e-ご意見箱（インターネット上のご意見箱）に寄せられた意見に対する教職員の方々の丁寧な対応や、月に一度開催される教職員の方々との連絡会議など、教職員の方々の手厚いサポートが存在していることを実感致しました。・・・課題は、学生が主体となる活動を実践し、他大学の活動と教訓を交換できるようでなければ、他大学との交流の意義が限られてしまうと思います。本学の活動として認知されるような活動を、生み出さなければならないと思います。（西川 晃央）

・・・印象的だったのが、小樽商科大学の学生FDの運営スタイルでした。小樽商科大学の学生FDは、教員と学生の距離が近く、学生FDに所属している学生が多いです。そして、大学内での知名度が高く、活気があると思いました。何故そのようになったか



というと、学生FDという組織は固く、敷居が高いというイメージが生まれてしまうからです。それを取り除くために、学生FD組織をサークルという形にし、googleのカレンダー共有などを利用し、学生に一体感を持たせ、FDは楽しいというイメージにし、一般生徒が参加できるきっかけを作る活動を行い、敷居を低くする事が出来たからです。

・・・(本学の)今後の課題とし、小樽商科大学から学んだ事を参考にし、改善できたらと思いました。他にも、他大学との交流も出来、モチベーションが上がり、FD活動の参考になったので大きな収穫になりました。(横井 亜門)

●学生FDサミット2012夏(報告書から抜粋)

サミットにおける本学の役割は、本学の学生FDの活動紹介をすることと、分科会におけるパネラーを務めることでした。これらをすべて、知久先輩が務めました。・・・先輩はすべてをご自身が務めると決心しておられました。従って、とことん先輩の発表やパネラーとしての活動を、間近で拝見することとなりました。先輩は、オープニングにおける各大学の学生代表による30秒のスピーチリレーの時から、金髪と北海道がプリントされたシャツで目立ち、結果、休憩時間等に多くの人に話しかけられ、活動紹介や分科会について一部の人に絶賛されました。本学をアピールする、ということは、大いに達成しておられたと思います。同時に、先輩が

我々後輩に、このような形でアピールする方法もある、ということをお伝えしようとしたのだと、理解しています。・・・先輩が築いて下さった土台があるがゆえに今後は、本学が何をして何を果たしたのか、その活動の内容で、他大学と感化しあえることを目標とします。(西川 晃央)

今回立命館大学で行われた、夏の学生FDサミット2012の一日目は、オープニング、活動紹介ブース、アイスブレイク、分科会第一部、分科会第二部、懇親会という流れでした。

二日目は、しゃべり場オープニング、しゃべり場、発表、エンディングという流れでした。私が今回のサミットに参加して、特に印象に残ったのは分科会での知久先輩の発表でした。・・・行動を共にし考え方や技術、ノウハウを学ばせるという内容でした。・・・他には、懇親会で多くの他大学と交流ができ、多くの大学の色々な話が聞けました。そして、情報大学のFDはやはり人数が少なすぎると思いました。今後の情報大学の最優先課題は校内でFDの知名度を上げ、人数を増やす事だと思いました。知名度が上がり、人数が増えればFDの活動やイベントが活気付き、更に授業改善、学校改善が望めると思いました。(横井 亜門)

今年も学生FDメンバーの様々なイベントの参加により、彼ら自身の成長とともに学生FD活動の今後の活性化が期待される。



FD活動 行事实績と予定（平成24年度前期-平成24年度後期）

日 程	行 事
4月19日(木)	新任教員向けICT研修会（CANVAS）
4月26日(木)	2012年度第1回新任教員研修会
5月17日(木)	新任教員向けICT研修会（POLITE）
5月26日(土)・27日(日)	学生FD 第34回大学教育学会ラウンドテーブル発表 北海道大学
6月28日(木)	学生FD シャベリ報大
7月17日(火) ～8月7日(火)	平成24年度 前期授業評価アンケートの実施
8月18日(土)	学生FD FDネットワークつばさ 学生FD会議 学生参加
8月25日(土)・26日(日)	学生FD 学生FDサミット2012夏 学生参加 立命館大学
9月14日(金)	第7回カリキュラムアドバイザリーボード会議
11月6日(火)～9日(金)	国際会議 EDUCAUSE 2012 参加（予定） 米国コロラド州デンバー
11月29日(木)	2012年度第2回新任教員研修会（予定）
3月1日(金)	2012年度北海道情報大学FDフォーラム（予定）

FD委員会WGの活動実績（平成24年度前期）

WG名	月例ミーティング等
全学教務・FD委員会	4/25(水)、5/23(水)、6/27(水)、7/25(水)、 9/26(水)
WG1（学生による授業評価アンケート）	6/26(火)、7/24(火)、9/12(水)
WG2（ピアレビュー制度の導入）	4/24(火)、7/3(火)
WG3（GPAとコンピテンシーの導入）	5/11(金)、8/24(金)
WG5（イベント・教育活動支援情報の企画）	4/4(水)
WG8（カリキュラム・デベロップメント）	4/11(水)、5/9(水)、6/13(水)、9/12(水)
WG9（Own Teacher制度の導入）	6/1(金)
スタートアッププログラム小委員会	4/24(火)
学生FDとの連絡会議	4/19(木)、5/24(木)、6/21(木)、7/12(木)、 9/13(木)
iPad（タブレットPC）導入検討WG	5/24(木)、6/21(木)、7/5(木)、7/26(木)、 8/21(火)、9/10(月)
シリアスゲーム教材開発WG	4/9(月)、4/23(月)、5/21(月)、6/18(月)、 7/23(月)、8/27(月)
将来履修モデルの検討WG	6/12(火)、7/17(火)、8/29(水)

編集後記

今年の残暑は例年になく厳しさとなりました。毎年のように異常気象という言葉を目にしますが、異常気象なのではなく、我々を取り囲む環境は時々刻々と変化しているのだと思えてなりません。

大学を取り囲む社会環境も常に変化をしています。これから起こるであろう、予測可能／不可能な環境の変化にも柔軟に対応していかなければなりません。そのためにも、柔らかい頭と組織、仕組みを作り、力強く未来へ歩んでいきたいものです。

向田 茂