



学校法人 電子開学園

北海道情報大学

Hokkaido Information University



2014年  
4月発行  
通巻 第14号

# FDニューズレター

Hokkaido  
Information  
University

## 巻頭言

生涯にわたって主体的に学ぶ  
力の実現に向けて

～智慧をしぼり、汗をながす～

教養部長 穴田有一

本学のホームページには、建学の理念、本学の使命・目標、教育目的が掲げられています。

建学の理念は、「情報化社会の新しい大学と学問の創造」であり、我が国の将来に強い危機感を覚えた故松尾三郎初代理事長の遺志をここからうかがい知ることができます。



故松尾三郎初代理事長像

この建学の理念のもと、本学は4つの使命・目標を定め、それを実現する5つの教育目的を掲げています。その教育目的の一つ目が、「生涯にわたって自ら主体的に学ぶ力を育成する自己啓発教育」です。一方、中央教育審議会は「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～」を平成24年8月28日に答申し、生涯学び続け、主体的に考えることの重要性を強く指摘しましたが、本学はそれをいち早く教育目的に取り入れていました。平成26年度は、この教育目的の本格的実現に向かう元年になります。

では、なぜ中央教育審議会答申では、「生涯学び続け、主体的に考える力を育成する」ことを重視しているのでしょうか。変化の激しいグローバル社会では、答えのない問題に取り組むための思考力や教養が必要であると、この中央教育審議会答申は指摘しています。とくに、我が国では、急速に進展するグローバル化、少子高齢化による人口構造の変化、エネルギーや資源、食料等の供給問題、地域間の格差の広がりなどの問題が急速に浮上している中で、社会の仕組みが大きく変容し、これまでの価値観が根本的に見直されつつある。このような時代に

### 目次

- 1. 巻頭言..... 1
- 2. 「主体的学びに導くための実行プラン2014」について... 4
- 3. 主体的学びに向けた米国教育現場調査報告..... 7
- 4. FDフォーラム 開催報告... 10
- 5. EDUCAUSE 2013 参加報告12
- 6. WG3 (GPAの現状と課題) 活動報告..... 15
- 7. 入学前教育の実施について17
- 8. 「外部評価に伴う訪問調査開催報告」..... 19
- 9. FD関連行事および活動実績20
- 10. 編集後記..... 20

発行：北海道情報大学

生き、社会に貢献していくには、想定外の事態に遭遇したときに、そこに存在する問題を自ら発見し、それを解決する道筋を見定める能力が求められるというのが、このような力が求められる理由としています。

それでは、「生涯学び続け、主体的に考える力を育成する」には、どうしたらいいのでしょうか。答申では、その仕組みを確立するために、学長を中心とした教職員のチームをつくって教育内容の改善に取り組むよう各大学に求めています。そして、その仕組みづくりの処方箋として、教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒になって切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する能動的学修（アクティブラーニング）への転換を説いています。では、アクティブラーニングとは、どのようなものなのでしょうか。それについて、答申は答えを示していません。そのかわり、学長を中心とした教職員のチームにより、各大学が具体化していくことを求めているのです。ただしヒントとして、ディスカッションやディベートといった双方向の講義、演習、実験、実習や実技を中心とした授業をあげています。さて、みなさんは、どのようなアクティブラーニングを考えますか。

「主体的に考える力」の育成を考えると、アクティブラーニングというキーワードには魔法の特効薬のような響きがあり、何となく納得します。では、「生涯学び続ける力」は、果たしてこの魔法のキーワードで学生時代に培われるのでしょ

うか。実は、理系の大学教育を受けた方ならご存知だと思いますが、答申がヒントとしてあげている演習、実験、実習や実技は、古くから行われている伝統的な授業方法です。これらを取り入れた授業で、学生は主体的に課題に取り組み、時として自ら問題を発見します。しかし、このような教育を受けた学生が卒業後も「生涯学び続ける力」を持ちえたか思い出してみましょう。

「生涯学び続ける力」の源泉となる動機づけについて、私は語る知識を持ち合わせていません。しかし、勉強でも、趣味でも、仕事でも、人は何かのきっかけで、時として夢中になり「生涯取り組み続ける」ことがあります。私事で恐縮ですが、私は、20年近く前から、偶然のきっかけでクロスカントリスキーを始め、その後これにのめり込んでしまいました。やや細身で軽いスキーを履き、おもに森を舞台として行われるこのレースを始めた当初は、爽快な汗を流して森の中を滑る気分の良さに惹かれ、それが動機になっていたように思います。しかし、森の中を滑る爽快感は回を重ねるごとに色あせて、やがてスキーが物置でほこりをかぶることは、よくあることではないのでしょうか。ところが、私の場合、ある時から爽快感だけを満喫する身近な森から抜け出し、北海道に数多くある大会を走破する喜びを知りました。それはさらにエスカレートして、世界の大会を走破する喜びに代わりました。ただし、私が出場する50km、76km、85kmなどの長

距離レースは、十分な練習なしでは完走することはできませんし、仮に完走できたとしても長く続けるような楽しみは生まれません。レースに先立つ十分な練習と、それによる基礎体力づくりが必要条件になります。そして、さらにもう一つ大きな原動力がありました。それは、ワールドロペットという国際クロスカントリースキー連盟に登録されたクロスカントリースキー大会に出場することです。ワールドロペットには、ひとつの国からその国最高の大会が1大会だけ公認されており、ヨーロッパを中心に16か国の16大会が登録されています。アジアでは、日本の「札幌国際スキーマラソン」が、アジアの大会として唯一公認されています。これら16大会の中から10大会を完走することで、「ワールドロペットマスター」の称号が与えられます。自然の中で滑る爽快感と目指す目標があること、そして、それに耐えられる基礎体力とスキー技術があって、私は楽しく「生涯取り組み続け」ているのだと思います。

さて、話を戻します。伝統的な受動的学修（パッシブラーニング）の対立概念として能動的学修（アクティブラーニング）をみると、確かにこれは重要なキーワードです。ただし、魔法のキーワードの響きに幻惑されずに、その意味をしっかりと考えてみましょう。河合塾大学教育力調査プロジェクトの報告「2012年度大学のアクティブラーニング調査報告書」では、アクティブラーニングを次のように分類しています。すなわ

ち、知識を活用して課題解決を目的とする「高次のアクティブラーニング」と、知識の定着を目的とする「一般的アクティブラーニング」です。具体的に言えば、前者は、Project-Based Learning、専門ゼミ、グループディスカッションなどです。後者は、実験、ドリル、小テストなどとしています。この分類を念頭に置くと、中央教育審議会答申がいうアクティブラーニングは、河合塾の報告にある2つのアクティブラーニングを含むようで、すべては含まないような、やや分かりづらいものに思えます。結局、魔法のキーワードの意味は、この言葉を投げかけられた各大学が考えることになるのでしょうか。

繰り返しますが、答申が指摘する「生涯学び続け、主体的に考える力を育成する」ことは、確かに我が国の将来を大きく左右する重要なテーマです。しかし、それを教育の現場で実現するのは、必ずしも容易ではないのです。安部公房の短編集「壁」の序は、次のように始まります。

「壁が現に空間を仕切っているという事実はどうにもならない。長いあいだ、壁は人間の運動にとってずいぶん不便な、不届きなものでした。というのは、位置の固定、すなわち精神の死であったからです。人が遠くから一目散に駆けてきて、どしんと壁にぶつかって、そこで首の骨を折る。やれやれ、何と阿呆のまねか。この壁にむかって、人間はどうしたらよかったのか。」「壁をぶっこぬいて風穴をあける。さあ、諸君の無

鉄砲にも係らず、どうも壁のほうが諸君の拳よりも強いようです。」「なに、こつこつ壁をたたく。はっは、それは諸君が牢屋にはいったときのはなしですよ。隣室には諸君と御同様に、革命家とか、強盗とか、ペテン師とか、すげえやつが住んでいる。そこで、こつこつ。窮余の一策、壁の通信ですね。」「壁について最初の名案を示した人物は、ドストエフスキーでした。壁の際まで駆けてきても、やけにあたまをぶっつけて、あわてて目をまわすにはおよばない。そこで曲がればよい。実に単純な着想です。こういうことを革命といいますね。これほど単純なことに、どうして人間は長いあいだ気がつかずにいたのか。ともかく、ドストエフスキーの智慧に依って、壁は決して人間がそこにあたまをぶっつけるために立っているものではなく、人間の運動に曲がり角を示唆するために配置されているものだということが見つかった。壁の謎が解けたわけです。」「ところで人間の智慧がすすむと、壁のほうでもだまって引っこむやつではない。壁と壁派の人間とが共謀して、四方八方どこを向いても壁だらけ。壁はあくまでも人間の行動を妨害するために、圧倒的に逆襲してくる。」「このとき、安部公房君が椅子から立ち上がって、チョークをとって、壁に絵を描いたのです。安部君の手にしたがって、壁に世界がひらかれる。壁は運動の限界ではなかった。ここから人間の生活がはじまるのだということを、諸君は承認させられる。」

さて、私たちはどのような絵を描けばいいのでしょうか。

本学は、平成26年度から「主体的学びに導く実行プラン2014」のシナリオに沿って、本学の教育目的第一項のさらなる実現に向けて歩み始めます。元東京大学教授の金子元久氏によれば、大学生の特性は、「自己認識明確 - 不明確」と「大学教育との適合度高 - 低」の2つの直交座標軸で仕切られる4象限に分類できるそうです。すなわち、「高同調型（自己認識・将来像が明確で教育課程との適合性が高い）」、「独立型（自己認識・将来像は明確だが、教育課程の目的・内容と一致していない）」、「受容型（自己認識・将来像は明確ではないが、教育の目的・内容に違和感をもっていない）」および「疎外型（自己認識・将来像は明確ではないし、教育課程が自分の成長に関係があると思っていない）」の4類型です。確かに、ユニバーサル・アクセス時代の大学生は多様です。この分類には、うなずけます。このように多様な学生群には、多様な教育方法が必要かもしれません。しかし、これらの学生とよく対話し、よく観察し、彼らの実像について熟慮に熟慮を重ねると、私たちの教育が狙う極めてシンプルな核心が、多様な彼らの底流として見えてくるはずですよ。

私たち大学教員は、高等教育の一翼を担うことで、世界におけるこの国の位置を確保する社会的役割を担っています。気負いをもって、智慧をしばり、汗をながしましょう。



# 「主体的学びに導くための実行プラン2014」について

全学教務・FD委員会委員長 富士 隆

## なぜ「主体的な学び」なのか？

主体性のない働き手の企業を想像してみましょう。  
(ケース1) 上司から指示がないと動かない働き手、いわゆる「指示待ち人間」が、最近、増えているのかもしれませんが、世界がグローバル化している中で、最適な意思決定とスピードが要求されますので、そのような働き手は、どうなるのでしょうか？

(ケース2) 上司から指示されたら、自ら考えることもなく、処理をしてしまう。このような働き手の場合には、上司の指示の本当の狙いを十分できないまま、あるいは、指示内容が誤っていても、そのまま処理されてしまうこととなります。

主体性のある働き手の場合には、自ら問題を発見し、自分で考え、異なる意見を持つ人と議論し、チームとして解決策を導いて行くことになります。従って、(ケース1)のように上司から指示がなくても、その企業に存在する問題に対して積極的に取り組んでいける可能性があります。また、(ケース2)のように、上司の指示に対して、自分の考えがあれば、上司に確認、あるいは議論することでより適切な処理ができるかもしれません。

21世紀は、グローバル化が、ますます進展していくでしょうから、主体性を持った人材が求められているわけです。日本の企業でも、経営陣に外国人の登用が増えていますし、米国の名門大学であるエール大学でも、入試の主要な選考要素に主体性をあげています。

## 中央教育審議会答申の指摘

平成24年8月の中央教育審議会の答申（新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて）にも、学士課程教育の質的転換の必要性が強く求められています。特に、「生涯にわたって学び続ける力、主体的に考える力を持った人材は、学生からみて受動的な教育の場では育成することが出来ない。従来のような知識伝達・注入を中心とした授業から、教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒になっ

て切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく能動的学修（アクティブ・ラーニング）への転換が必要である。」という指摘は、教育の現場に責任を持つ教員として、肝に銘じておかなければなりません。

## 実行プラン2014の狙い

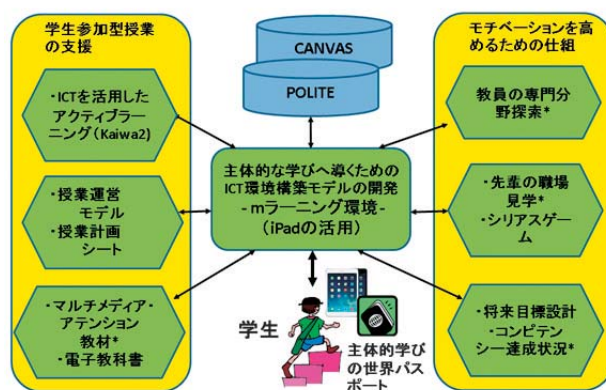
大学においては、現在、学生の多様化が進展しています。入学試験の面接時に、将来教員になりたい、IT関係の仕事がしたい、証券アナリストになりたい等々明確な目標を持っている学生がいる一方、大学で学ぶ目的を持ってないままの状態、入学して来る学生も増えています。学ぶ目的を持ってないということは、学ぶモチベーションを高める機会が必要で、大学として、その機会を提供することを考えなければなりません。

「主体的学びに導くための実行プラン2014」では、モチベーションが十分ではない学生を「主体的な学び」に変容させる仕組みを開発することで、学生が自ら考え、学ぶ環境を構築し、提供することを狙っています。

## 文部科学省の競争的資金を獲得して

文部科学省の競争的資金として、平成24年度「私立大学教育研究活性化設備整備事業」に応募し、「主体的な学びに導くためのICT環境構築モデルの開発」が採択され、平成25年度「私立大学等改革総合支援事業」のタイプ1「建学の精神を生かした大学教育の質向上」（大学教育質転換型）の支援対象校に選定されました。このような財政的支援を得て、「主体的学びに導くための実行プラン2014」を実施しているところです。

主体的な学びへ導くための実行プラン2014(概念図)



## 実行プランの4つの柱

本実行プランは、次の4つの柱から構成されています。

- ・多様な学生の意欲（モチベーション）を高めるために実施するもの
- ・学生参加型授業（アクティブ・ラーニング）を支援、推進するために実施するもの。
- ・上記の2つを実現するためのiPad等のICT環境およびツールとして提供するもの
- ・ケアが必要な学生の早期発見、早期対応を実現するためのもの

### 1. 多様な学生の意欲（モチベーション）を高めるために実施するもの。

1-1 卒業後どんな職業につけるのか、関心のある職業は何かを考えるきっかけを提供するものとして、次の2つに機能があります。

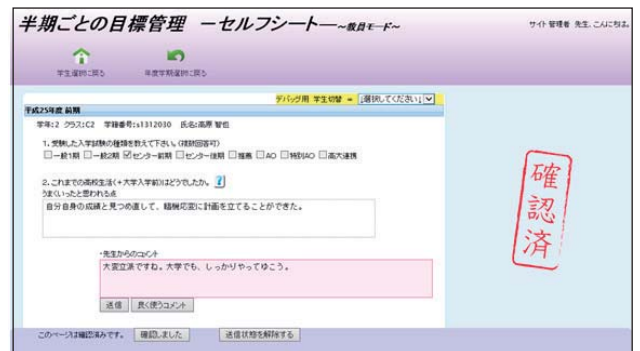
1-2 北海道情報大学で、どんなことが学べるのか、関心のある分野は何かを考えるきっかけを提供するものとして、次の機能があります。

### ③教員の専門分野探索



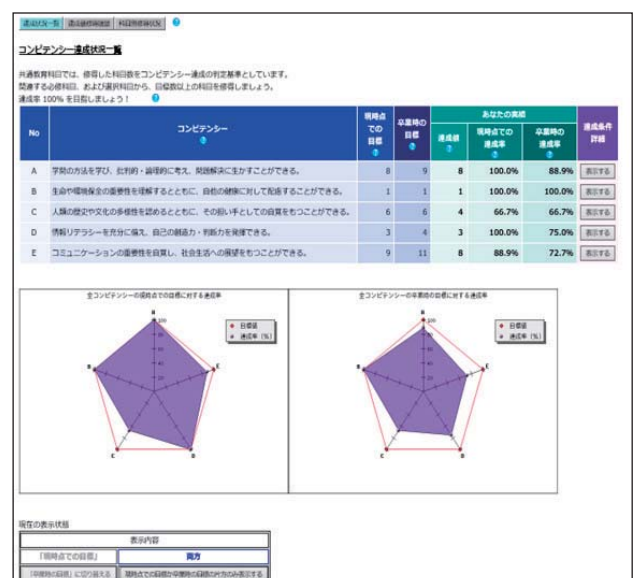
1-3 将来の目標（計画）と実際の活動内容を把握しながら、自らの活動を振り返る機会を提供するものとして、次の機能があります。

### ④将来目標設計（半期毎、週毎）



1-4 学んだ学習成果（ラーニングアウトカム）をわかりやすく可視化し、自らの成長を確かめるための情報を提供します。

### ⑤コンピテンシー達成状況（POLITE）



### ①先輩の職場見学

職業	先輩	卒業年	卒業先	リンク
医療事務	年藤 隆香	平成21年度	経営情報学部 医療情報学専攻 卒業	先輩の職場を見学
システムエンジニア	中村 祐太	平成23年度	情報メディア学部 情報メディア学科 卒業	先輩の職場を見学
飲食店経営	杉田 旭	平成15年度	経営情報学部 情報学専攻 卒業	先輩の職場を見学
企画	陸 こん	平成23年度	大学院 経営情報学研究科 卒業	先輩の職場を見学
プロジェクトリーダー	戸田 尚志	平成17年度	経営情報学部 経営学専攻 卒業	先輩の職場を見学
プログラマー	木村 匠	平成23年度	経営情報学部 システム情報学専攻 卒業	先輩の職場を見学
営業職	菊地 貴之	平成18年度	経営情報学部 システム情報学専攻 卒業	先輩の職場を見学
医療事務	濱田 朋晃	平成21年度	経営情報学部 医療情報学専攻 卒業	先輩の職場を見学
企業経営	宮崎 宏之	平成4年度	経営情報学部 経営学専攻 卒業	先輩の職場を見学
ネットワークエンジニア	野村 浩	平成18年度	情報メディア学部 情報学専攻 卒業	先輩の職場を見学

### ②シリアスゲームによる職業疑似体験





2. 学生参加型授業（アクティブ・ラーニング）を支援、推進するために実施するもの。

①主体的な学びに導くためのマルチメディア・アテンション教材

「ビギナーズセミナー資料集」（iPad上に搭載）



②電子教科書と電子教科書配信サービスの利用（一部の教科書）

③kaiwa2（学生とのインタラクティブなやりとり：クリッカーのような機能）



④授業運営モデル（iPadを活用したアクティブ・ラーニング）

米国の大学等の調査（平成26年2月訪米）結果等を踏まえて検討

⑤主体的学びに導くための授業計画シート

3. 上記1および2を実現するためのICT環境およびツールとして提供するもの。

①iPad：m（モバイル）ラーニングのツール

新1年生全員配布、新2年生全員配布

②主体的学びの世界パスポート



③POLITE

④CANVAS：主体的な学び導く授業改善のPDCAサイクルのツール

4. ケアが必要な学生の早期発見、早期対応を実現するためのもの。（平成26年度試行）

4-1 学生の特性を把握し、適切な指導を行うための情報収集と分析を行う。

①心理アンケート

スタートアッププログラムと5月末頃の2回実施予定

4-2 ケアが必要と思われる学生の早期発見、早期対応を組織的に取り組む。

①担任を支援するためのケア支援チーム（2チーム）の立ち上げ

「心理アンケート」の情報を活用しながら適切な学生指導を行う。

②1、2年のケア状況の学科単位での管理は学科長が行う。

③学生指導のために必要な情報共有のためのシステムを整える。

④保護者との情報共有の手段としてホームページを準備する。

全学的な推進体制

本実行プランは、教育研究評議会および全学教務・FD委員会、主体的学び推進プロジェクト会議（eラーニング推進センター）等で全学的に検討し、教職員一丸となって取り組んでいます。

## 主体的学びに向けた米国教育現場調査報告

全学急務・FD委員会

谷川健、穴田有一、Thollar Simon

### はじめに

本学は、2012年度「私立大学教育研究活性化設備整備事業」に「主体的な学びに導くためのICT環境構築モデルの開発」を応募し、採択されました。その取組として、2012年度は主体的学びに関するコンテンツを開発し、2013年度にはシステム情報学科1年生全員にiPadを配布し、ビギナーズセミナーI,IIを中心にiPadを使った講義を実施してきました。2014年度は、本学の1, 2年生全員にiPadを貸与し、「主体的学びに導くための実行プラン2014」を実施していくこととなります。この中心になるのが、iPadを使った能動的学習（アクティブラーニング）です。日本の教育現場でもアクティブラーニングの重要性が認識され、大学においても実施する例が見られるようになりました。また、iPadを学生に持たせる大学もいくつか現れています。しかし、iPadを有効に使った授業モデルは未整備であるといえます。米国の大学の中には、iPadを積極的に利用している大学もいくつかあり、iPadを利用した効果的な授業方法を学ぶために、2つの大学を訪問し調査することになりました。あわせて、モチベーションを高め、主体的に学ぶ姿勢を身に付けさせ、就職や進学に成果をあげているKIPP(Knowledge is Power Program)を訪問し、本学学生のモチベーションの維持向上の参考にしたいと考えました。2014年2月20日から3月2日まで、穴田先生、Simon先生、谷川が、米国テキサス州ヒューストンのKIPPの事務所及び学校、アラバマ州モンゴメリーのFaulkner大学、フロリダ州ボカラトンのLynn大学を訪問・調査してきましたので報告いたします。

### KIPP

ヒスパニック系等の経済的に恵まれない人たちを対象に時間をかけて教育することにより一人前に育てることを目標にしたチャータースクールです。チャータースクールとは、設立主旨や到達目標を州などに申請し、認可されると予算がついて、独自の教育方針に基づいた学校運営ができる米国の制度です。教育方針を明確にするために、KIPPでは学校と生徒、学校と親、学校と教員などとの契約を交わし

ています。この契約は、Elementary School (1~4年生)、Middle School (5~8年生)、High School (9~12年生) ごとに作られており、メインの廊下に掲示されていました。また、途中で生徒にあい、Porchという制度があることを知りました。Porchとは、宿題をしてこない、いうことを聞かないなどの学生に、誰からもそれを違反したことがわかるようにシャツを反対側に着用させるなどの罰を与え、反省させる制度です。Middle Schoolくらいまでの生徒に適応しているようです。また、廊下には、KIPPのHigh Schoolから大学に行った人の名前を大学のペナントとともに掲示してあり、生徒の励みにしているようでした。



KIPP卒業生の進学大学

2つの授業を参観できました。一つは、歴史の授業でしたが、授業の終わりのほうしか見られなかったため、詳しいことはわからなかったが、グループで学習させているようでした。また、Englishの授業では、教員が生徒の気持ちをうまくつかんで講義をしている様子うかがえました。この教員は、書籍で紹介されるくらい教え方が上手だそうです。また、使っていた机が椅子と一体型で、移動が容易でグループでの学習時に簡単に机を移動できるので、アクティブラーニングなどでは有効利用できると感じました。東大や小樽商科大学などで利用されているアクティブラーニング用に特別に設計された机と比べるとおそらく安価で十分使えるように思いました。





椅子付き机

昼食をはさんで、KIPPの創設者の一人であるMike Feinberg氏（シカゴ空港から電話で参加）、KIPPの考え方を海外展開する組織であるThe One World Network of Schoolsの創設者でCEOであるAaron Brenner氏から説明を受けました。KIPPの特徴および海外展開、「What are you learning」、「Why are you learning it」の問いかけの重要性、教員の役割及び養成の重要性などが特に参考になりました。今後の本学とのつながりの可能性として、短期間の本学からの学生ボランティアの受け入れの可能性を聞いたところ、可能であるとのことでした。

### Faulkner大学

Faulkner大学は、アラバマ州モンゴメリーという小さな町にあるキリスト教系の大学です。この大学の卒業生でもあるHunter Traw氏（Educational Technology Support Technician）が対応してくれました。

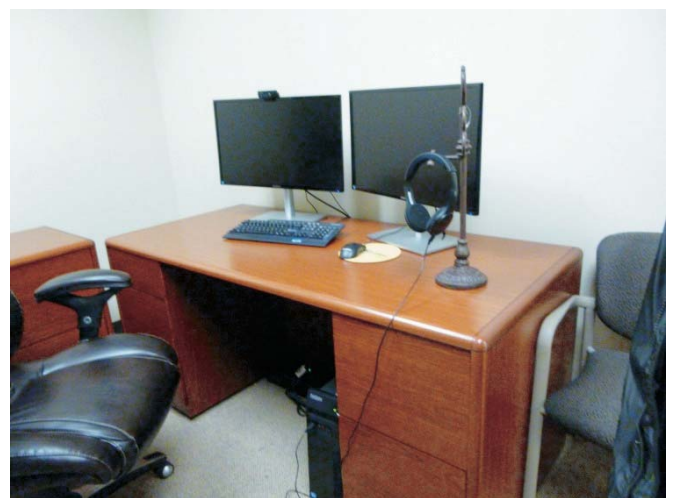
iPadの利用は2012年秋からで、学生から徴収しているadditional academic fee（\$250/年）の一部を使ってiPadを新生に貸与しています。3年時には学生に所有権を与えているとのことでした。生物学の講義を見学しました。講義では、iPad以外に、スライド、Webなどを併用していて、いろいろなメディアを適切に使っているのが参考になりました。この大学では、eLearningとしてBlackboardを使っており、これらの教材もiPadで利用できるとのことでした。英語の教員が協力して、学内の資金を得て、iBook形式のテキストを開発しています。この教材は、Apple Storeを介して\$14くらいで学生に販売しているとのことでした。



iPadを使った講義

特に参考になったのは、MDM (Mobile Device Management System、CiscoのMeraki (無償))を利用しており、iPadにどのようなアプリがあるか、どこで使われているかなどの情報が解りやすく表示され、特定のアプリを無効にしたり、特定のアプリのインストールを促したりでき、iPadの管理には有効であると思いました。また、iPadを忘れたときに貸し出すシステムがあり、60台程度を予備として図書館で管理しています。

通信教育も行っており、通信教育のためのビデオ教材を簡単に収録する部屋があり、ここで作成した教材は、通学でも併用され、ブレンディングラーニングを行っています。



通信教育用教材を作成する部屋

### Lynn大学

Lynn大学は、教育により力を入れている大学で、90以上の国から学生が集まっており、在校生は約1700名です。iPadを積極的に使っており、LMSであるBlackboardの利用もやめてiTunes Uに移行するな



ど、iPadを中心にした授業に積極的に取り組んでいる大学です。大学では4校しかないApple Distinguished School 2013-2015の1校です。Michael Petroski氏が主として対応してくれました。次のようなスケジュールで丁寧な対応を受けました。

---

9:30 a.m.	Welcome Dr. Kevin M. Ross, President
9:45 a.m.	Overview of iPad Initiative Mike Petroski, Associate Professor/ Faculty Development Coordinator
10:15 a.m.	Classroom Experience Carrie Simpson, Assistant Professor
11:00 a.m.	Technical Overview and Considerations Chris Boniforti, Chief Information Officer
12:00 a.m.	Lunch
1:00 p.m.	Academic Overview Gregg Cox, Vice President for Academic Affairs
2:00 p.m.	Wrap-up and Campus Tour

---

学長の挨拶では、教育を大事にする大学であることが強調され、iPadを中心にした授業に大きく舵をとっているとの説明を受けました。また、本学からの短期留学の可能性を問い合わせたところ、iPadによる語学研修のプログラムもあり、十分可能であるとのことでした。

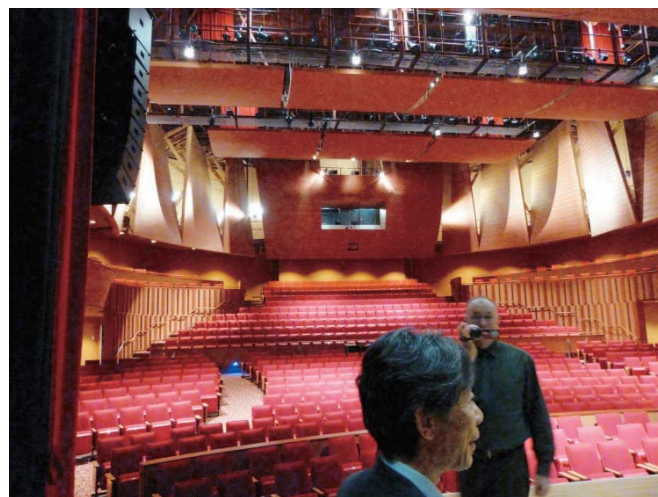
iPadは、1年生で一度貸与し、3年生でその時の最新版と交換して貸与しています（回収した古いiPadはリセールしている）。卒業時には学生のものとなります。費用は、technical fee (iPad貸与用に\$120増加)の一部を充てています。インフラの整備として、30人に1台の無線LANアクセスポイントの設置、10GBのバックボーンLAN、iPadの管理のためのMDMの導入、全教室にApple TVの配置などが実施されていました。

iPadを使った講義（倫理学のようなもの）を見学したが、学生のグルーピングをリアルタイムに行い、iPadでグループごとに問題を解かせ、進捗状況を随時表示する講義で、iPadを有効に使ったアクティブラーニングを体感することができ、参考になりました。



iPadを利用したActive Learning

学内を案内していただいたが、大学の施設とは思えないほどの立派なコンサートホールがあり、また、校内は緑が多くゆったりと学べる環境でした。



コンサートホール

#### おわりに

今回の成果を整理し、本学におけるiPadを利用した主体的学びの授業モデルを提案していきたいと思っています。また、Lynn大学はiPadの利用では大いに参考になり、本学からの短期留学の道もありうるので、今後とも交流が継続できることを望んでいます。

最後に、訪問したKIPP、Faulkner大学、Lynn大学の関係者には、親切にかつ丁寧に対応していただき、感謝いたします。

## FDフォーラム 開催報告

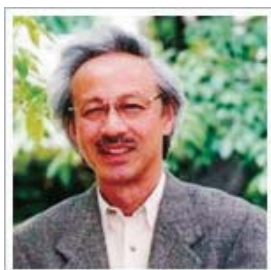
システム情報学科 内山俊郎

### 2013年度FDフォーラム開催

2013年度FDフォーラムは、「主体的学びへ導くための教員の役割の変化」と題し、平成26年3月7日13時より本学211教室にて開催されました。フォーラムは、山北隆典情報メディア学部長の司会により、富士隆学長から参加者への「木野茂先生のご講演を賜り、議論を深めてください。」との言葉で開幕し、第1部は講演会、第2部は本学FD活動の報告、最後に澤井秀経情報学部長の閉会挨拶というプログラムで実施されました。

#### 第1部 講演会

講演者として、立命館大学 共通教育推進機構教授 教養教育センター副センター長の木野茂氏を招き、「大学授業のパラダイムシフト～学生の主体的・能動的な学びを目指して～」と題してご講演いただきました。



写真① 講演会の様子

	古いパラダイム	新しいパラダイム
授業とは	教員から学生に知識を伝える場	教員と学生がともに作る学びの場
学生とは	知識を受け取る器	自ら学ぶ主体
授業方法	一方向型、個別的な学習	双方向型、共に学び合う
教員学生	質疑に答えるだけ	常にコミュニケーションを
学生間	とくになし	コミュニケーションを重視
教員とは	専門家であれば十分	転換への理解と準備が必要
成績評価	獲得した知識	日常学習と目標達成度

木野氏は、授業のパラダイムシフト（下表、講演資料より）を示され、ご自身の授業の中で実践し、アンケートや理解度との相関分析などにより、有効性を明らかにされました。

以降、氏の授業の基本の紹介や実践例、分析結果

最初に、欧米から20年遅れで始まった日本のFDの取り組み、1991年の大綱化による改革が「教授内容・方法の改善・向上」にとどまり、大学の大量化やユニバーサル化に対応できていなかったことを指摘されました。FDの義務化（2008）でようやく本格的な大学教育改革の入り口にたどり着いたとの認識を示され、「学士課程教育の構築に向けて」（中教審答申2008.12）の中で、学士力（課題探求・問題解決）達成のための双方向型の授業や学生の主体的な参画を促す授業、「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～」（中教審答申2012.8）の中で、学士課程教育の質的転換、が求められていることを紹介されました。

などが続きました。印象的であったのは、①グループ学習や発表とQ&Aによるコミュニケーション機会を重視すること、②アサインメントを課し、講義はエッセンスを中心にする、です。これらの手法の根底には、前述の基本にもある「主体的な学びへ



のインセンティブを喚起」することがあると思われ  
ます。また、グループ学習については、なるべく異  
質な人同士（学年横断も含め）で組むこと望まし  
いと指摘され、主体的とは自分のみで学習するこ  
とではなく、「他者と共に学ぶこと」でもあることを  
強調されていました。参加者からの質問の中に、①  
グループ学習と基礎を学ばせることの両立をどう  
するのか、②数学などの講義（理系科目）でコ  
ミュニケーションを取り入れる方法、がありました。  
①については、エッセンス以外の修得について、  
学生がやり切れていない部分を補うこと、②に  
ついては、工夫を要するが、学生に考えさせ  
インセンティブを喚起することが重要、とのコ  
メントを頂きました。ご講演頂いた数々の手  
法について、そのまま取り入れることが難し  
いと感じる点もありましたが、主体的学びの  
あるべき姿として納得できる点が多く、でき  
るところから取り入れたいと思いました。

## 第2部 活動報告

各ワーキンググループからの活動報告があり  
ました。富士学長からは、「主体的学びに導くた  
めの実行プラン2014」と題し、大学が直面す  
る危機を解決するための3本柱（ICTの利活用、  
カリキュラム検討等、組織的な取り組み）につ  
いて説明がありました。



写真② 実行プラン2014の説明

WG1（授業評価アンケート）では、藤井先生  
から、「アンケートの回収率の向上を図る」とい  
う目標と、1，2年次科目において講義時間  
内にiPadを使ってアンケートに答えさせる、  
という具体策が報告されました。WG2（  
ピアレビュー）では、向原先生から、「ピアレ  
ビュー100%実施継続中」という報告と、「学  
科毎の創意工夫の推進」という今後の展  
望が示されました。WG3（GPA）では、  
豊田先生

から、「2013年度はGPA完成年度」であるこ  
と、GPAの活用方法について、成績優秀者の  
選出（実際に適用された）、奨学生の選出基  
準や大学院進学資料などが示されました。  
WG4（ICT活用）+iPad導入検討WG+米  
国大学等の調査報告では、谷川先生から、  
Polite2の試行（バッジ機能）、iPadの利  
用状況、と今後のコンテンツ等拡充予定につ  
いて、また米国でのiPadを利用したアク  
ティブラーニングの方法、などの報告があ  
りました。WG5（教育活動支援）では、  
ソーラ先生から、ポスター作成、新任教  
員研修会（満足度が高く、来年度も同様  
の内容で実施する予定）、国際FDエキス  
パートフォーラム、などの取り組みにつ  
いて報告がありました。WG8（カリキュ  
ラム）では、穴田先生から、本学の基  
礎教育（≠教養教育）の課題（対象と  
する学生の分析）が示され、「主体的  
学びパスポート」の紹介、アドバイ  
ザリーボードからのアドバイス「統計  
的な見方の基礎を教えること、教  
養・ものの考え方が重要」などの  
報告がありました。WG9（教育ア  
ドバイザー）では、長井先生から、  
教育アドバイザー制度の目的、  
経緯、アンケート調査結果が示  
されました。この後、シリア  
スゲーム教材開発WGでは、  
齋藤一先生から、その狙い（  
モチベーション向上など）、  
取組み状況について報告があ  
り、将来履修モデル検討WG  
では、向田先生から、4学期  
制の検討（+教員アンケート）  
や本学学生の現状分析につ  
いて報告があり、プログラ  
ミング教育WGでは、齋藤  
健司先生から、課題や対策（  
補習授業、ビジュアルな  
プログラミング環境の導入）  
の実施状況、検討状況につ  
いて報告がありました。続いて、  
米国EDUCAUSE2013参加  
報告では、齋藤一先生から、  
McGonigal氏のゲームを利用  
した教育、iPadを利用した  
教育の最新動向などが示さ  
れました。



写真③ EDUCAUSE2013の報告

## 1. はじめに

10月15日から18日、アメリカ・カリフォルニアのAnaheim Convention Centerで開催された、EDUCAUSE ANNUAL CONFERENCE 2013（以下、EDUCAUSE2013）の視察に行き参りました。EDUCAUSE2013では、“Why Games Make Us Better and How They Can Change the World[1]”の著者として著名なJane McGonigal氏の基調講演があり、私がリーダーを務めさせて頂いているシリアスゲーム教材開発ワーキンググループにも関連するため、視察を希望しました。今回の視察にあたり、iPad導入検討ワーキンググループとプログラミング教育ワーキンググループから、それぞれ関連する発表の聴講の依頼もあり、それらについても視察をして参りました。



図1 EDUCAUSE2013会場前にて

## 2. 基調講演

McGonigal氏の講演タイトルは、『Higher Education Is a Massively Multiplayer Game（高等教育は多人数参加型ゲームである）』と、かなり刺激的なタイトル通り、非常に興味深い内容でした。基調講演は、今回の会議場で最も広いホールで行われ、ステージ上にMcGonigal氏すると、会場はさながらコンサートの様な盛り上となりました。

McGonigal氏は、まず、世界には1億人のゲーマーがいること、そしてその4分の1は病的である（毎日家にいてゲームを楽しんでいる）ことを示します。彼らの労働力の損失を関連データから示しつつ、以



図2 基調講演の会場の様子

下のゲームの10のポジティブな感情の要因により、この問題を解決することを示唆します。

<ゲームにおける10のポジティブな感情>

10. Joy（喜び）
9. Relief（救済）
8. Love（愛）
7. Surprise（驚き）
6. Pride（誇り）
5. Curiosity（好奇心）
4. Excitement（興奮）
3. Awe & Wonder（畏敬と疑問）
2. Contentment（満足）
1. Creativity（創造性）

（重要と考える要因を考慮して、10番目からのカウントダウンになっていると思われます。）

このポジティブな感情を体験し、主題である多人数参加型のゲームの可能性を示すため、『Massively Multiplayer Thumb-Wrestling（多人数参加型指相撲）』を提示します。このゲームは、片手ずつ、別な人と指相撲をすることで、複数人が数珠つなぎなるとの説明後、1000人以上いる会場全員での指相撲が行われることになりました。確かに会場全員が一つに繋がりを、会場は異様な興奮状態になりました（両手が指相撲でふさがっていたため、写真が取れなかったことが残念です）。「このゲームに勝った人は、グランドマスターです」とのジョークとともに、先ほど示された10のポジティブ要因を実感させてもらいました。

そして、コミュニケーションが深まった参加者に対して、「Games make us RESILIENT（ゲームは私たちを回復させる）」とのメッセージが示されます（図3）。普通は「ゲームは人々を病的にする」



との認識が一般的だと思いますが、先ほどの指相撲の体験があるため、「そうかもしれない」と思ってしまうのです。



図3 Games make us RESILIENT.

そんな感情に包まれる中、その後、多人数参加型ゲームによる社会問題解決の様々な成功事例が示されていきました。まずは、科学のためのパズルゲームfold it [2]が紹介されました。このパズルゲームでは、「When scientists fail, it's time to call in the gamers.」との謳い文句があるように、研究者を数年悩ませ続けてきた問題を、ゲーマーがタンパク質の組み合わせパズルを解くことによって、解決してしまったとの事例が示されました。

続いて、Student Aspirations（学生達が熱望していること）として、43%の学生が自分でビジネスを起こしたいと考えていること、また、42%の学生は世界を変えるような何らかの発明をしようと思っていることが示されます。その上で、紹介されたのが、Evoke[3]というゲームです。Evokeは、「If you have a problem, and you can't solve it alone, evoke it」という、アフリカの諺をテーマにしているように、様々な社会問題に対して、参加者間でソリューションを提示し合い、その善し悪しを競うというゲームです。このとき例として示された課題は「Power Shift」で、自転車に発電機をつけてiPodを再生するというソリューションの投稿ムービーが紹介されました。

次に、82%のアメリカ人は、いつか本を書きたいと思っているということが示され、FIND THE FUTURE [4]が紹介されました。このゲームは、McGonigal氏自身が携わっており、ニューヨーク公立図書館（以下、NYPL）の利用率向上のために考

え出されました。NYPLにある、図書や資料を基に、新しいストーリーを考え、本にするというゲームです。これまでに、一日（徹夜）で本を作るというイベントも開催された様です。ゲームに関するムービーでは、NYPLに溢れんばかりの人々が訪れ、皆で競い合って、図書を読みあさり、本を執筆する様子が紹介されました。これまでに、このゲームにより、1184のストーリー、500人の著者を生み出しているとのことでした。

以上でゲームの紹介が終わり、最後に、氏の著書[1]を再度告知し、講演は終了となりました。McGonigal氏の紹介するゲームは、一般的なゲームとは少し異なり、いわゆる、ゲーミフィケーションに基づいた（ゲームの要素を取り入れた）多人数参加型のコンテンツという印象を受けました。参加者を課題に楽しんで取り組ませるために、「THE GAME」と宣言し、ゲームとしての演出をしっかりと行うことが重要なのではないかと、また、これらの取り組みは、学習意欲が低い学生達にも、楽しんで学習課題に取り組ませる工夫として、本学にも適用可能ではないかと感じました。また、聴講者を飽きさせず、会場を魅了する話し方、話すスピード、トーン、身振り手振り、発表用のスライドやムービーなど、非常に参考になりました。

### 3. オーラルセッション

EDUCAUSEのオーラルセッションでは、一人で発表される方は少なく、何人かが一緒にスピーチされることが多かったです（図4）。二人以上での発表であると、補足をしあったり、議論しあったりするなど、聞く方にしてもわかりやすく、話す方もきっとやりやすいだろうなあと思いながら聞いていました。



図4 オーラルセッションの様子

オーラルセッションでは、本学でも話題となっているMOOCS (Massively Open Online Courses) 関連、そして、iPadの活用を含むBYOD (Bring Your Own Device) 関連のトピックが数多く発表されていました。

オハイオ州立大学のThomas Evans氏、Evonne Kay Halasek氏、Jennifer Michaelles氏らによる「Effective Peer Review Assessments in a Writing MOOCS」の発表では、文章作成に関する講義でのピアレビューにおけるMOOCSの実践例としてWExMOOC[5] (WEx, WRITERS EXCHANGEの略語) が紹介されました。紹介されたサイトでは、教員のレクチャービデオをいつでも観ることができる上、学生達がそれぞれに書いた文章を相互評価することができる仕組みをつくり、授業で活用しているとの報告でした。

BYODについては、ECARに所属するStephen diFilipo氏とEden Daplstrom氏からの発表について報告します。ECARとは、(EDUCAUSE Center for Applied Research [6]) の略で、EDUCAUSEの主要な発表には彼らが絡んでいるようでした。発表タイトルは、「ECAR Study Results for BYOD and the Consumerization of IT in Higher Education」であり、この発表でBYOE (Bring Your Own Everything) ということばを初めて知りました。ここでいうEverythingは、学習者の経験やその人自身を含めた全てといったニュアンスで、具体的に何かを指すというものではなく、新しい枠組みやパラダイムを提示するためのキーワードといった印象を受けました。ECAR調べでは、既に58%の学生達は3つ以上のインターネットに接続可能なモバイルデバイスを持っているそうです。ECARでは、BYOEを円滑に実現するために、クラウドサービスや無線LANの制御機能を組み合わせたミドルウェアを提案しており、コストを削るよりもインフラの整備に力を入れることを推奨していました。

Utah Valley 大学のDuke Heaton氏、Eddie Sorensen氏らは、「Getting Schooled on BYOD at Utah Valley University: Lessons Learned」と題して発表し、BYODについては、彼らも同様に、BYOEへシフトするために様々な努力をしており、主にインフラの整備について詳細を紹介していました(例えば、クリスマスから年始にかけて、誰もいないキャンパスでネットワークの整備をしていたそうです)。環境は整い、次は環境を生かしたアクティブ

ラーニングの実践を行っていききたいとのことでした。

#### 4. まとめ

EDUCAUSE2013では、MOOCSやBYODに関する報告が多く、教育内容を含めたインフラを生かした展開は、世界的な今後の課題であることが確認できました。一方、プログラミング教育に関する発表は、私の見た中では発見することができませんでした。これは、プログラミング教育の中身よりも、BYOD、FLIP、アクティブラーニングに代表される学習スタイルの改善の方が、EDUCAUSEのトピックの中心となっているのではないかと考えられます。

そして、Jane McGonigal氏の基調講演は、非常に刺激的であり、世界で行われているシリアスゲームやゲーミフィケーションに関する事例により、種々の社会的な課題を解決する力をゲームが持っている可能性を確認することができました。

最後になりましたが、今回のこのような貴重な経験を機会をいただきました、富士学長、関係各位に感謝申し上げます。

#### 参考文献

- [1] Jane McGonigal, Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World, Penguin Books (2011).
- [2] fold it -Solve Puzzles for Science-, <http://fold.it/portal/> (参照 Oct.30, 2013)
- [3] Urgent Evoke - A crash course in changing the world, <http://www.urgentevoke.com> (参照 Oct.30, 2013)
- [4] Find the Future: The Game, [http://exhibitions.nypl.org/100/digital\\_fun/play\\_the\\_game](http://exhibitions.nypl.org/100/digital_fun/play_the_game) (参照 Oct.30, 2013)
- [5] WExMOOC, <https://wexmooc.osu.edu/> (参照 Nov.7, 2013)
- [6] Judith A. Pirani, What Does BYOE Mean for IT?, EDUCAUSE -center for applied research (2013), <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERS1301/ECS1304.pdf> (参照 Oct.30, 2013)



## 1. GPAの開始から完成年度へ

WG3の前リーダーの三浦先生の力添えによりGPA制は5年前から試行されました。翌年、履修登録した単位を途中で抹消できる制度ができ、GPA制は2010年度に一応、本格的に始動しました。従って、本年2013年度は完成年度になります。この機会に、WG3のこれまでの活動、現在のGPA制の課題、今後についてなどを纏めておきたいと思います。

## 2. GPAの変遷と取り消し制度

まず、履修登録の抹消制度の効果を見てみよう。この制度は、前述のように2010年度から始まりました。然し2010年度前期、この制度を利用した学生は、延べ人数で評価しても10%程度しか利用されていません。然し2年後の2012年度前期では、延べ利用者数は1.5倍に膨れ上がっていて、一定の定着を見たようです。図1は、2010年度前期と2012年度前期のGPA相関図です。20点あるデータ点は、先端経営、システム情報、医療情報の各学科、情報メディア学科の2専攻について、1～4年生の科目GPAの平均値を表しています。この図を見ると、2012年度前期の方がGPAが上昇している様子が窺える。これは、履修

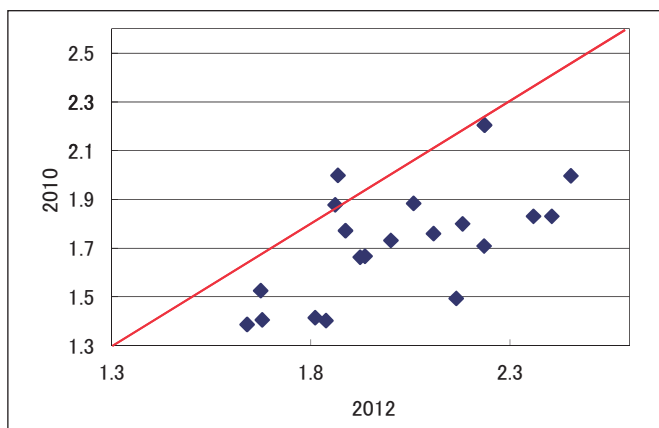


図1. 2010年前期と2012年前期のGPAの比較

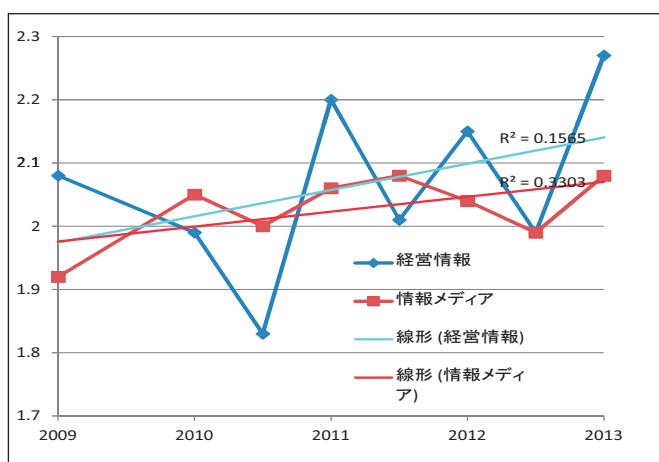


図2. 各学部のGPAの経年変化

登録抹消制度の効果が効いていると考えられます。

然し、図2に示される学部毎の経年変化をみると、直線近似では、やや年と共に上昇傾向があるが、その近似はあまりよくはない（ちなみにR2値はそれぞれ青線0.16と赤線0.33）。従って、GPAが上がっているとはっきりと断定はできません。GPAの変化は、学生の質等様々な要因が複合的に絡みあっていて、制度の効果やPDCAサイクルによる教育法の向上など、はっきりとした原因を探ることは困難です。

## 3. GPAの活用と更なる活用のための問題点

この間、WG3では様々な議論を通してGPAの活用について議論してきました。そこで得られた提案は、逐次全学教務・FD委員会・FD推進連絡会議で認証されてきました。然し、実際には学生委員会、教務委員会等の各部署で議論され決定されなければ実行できません。従ってWG3提案が即刻実現されたわけではありませんが、以下のような活用が進みだしています。

- ・2010-2012年：逐次S A & T Aの選任の資料として活用
- ・成績優秀者の選定：2013年度卒業生の表彰に使用
- ・大学院進学資料：推薦入試においてGPAのデータも活用の方針
- ・北海道情報大学奨学生の選定：2014年から本格化

又、2010年度のデータについては、北海道情報大学の紀要第23巻1号に纏めました。尚、大学院でも2011年度より、通信教育では2012年度よりGPAを採用しています。

然し、上記の活用は、主に成績の良い学生に利益をもたらすものです。成績不良学生に対してGPA制は何ができるのか、目下WG3で模索中です。もしよいアイデアがあれば意見を頂きたいと思っています。

以上の活用は、多くの大学で最初に活用されるもので、真にシリアスな活用とは言えないかもしれません。いくつかの大学は、GPA制が成熟するにつれ、退学勧告等、よりシリアス活用されています。

本大学では、そういった活用は、まだ、時期尚早であると考えています。その前に、以下で述べるように、もう少し解決しなくてはいけない問題点もあります。

1. 成績格差の問題
2. GPA上昇至上主義の問題

1. は教員によって成績の評価の甘辛さが違うという問題です。特に、同一科目において、教授する教員によってその科目の平均GPAが大きく異なっている点が問題だと考えています。この問題は、これからのGPA活用の深化に大きな影響を与えます。例えば奨学金の付与・貸与、他大学で見られる飛び級など、実際の金銭に直結した活用が盛んになるにつ

れ、大きな問題を引き起こしかねません。

2. は、学生の問題です。学生は学力の向上を二の次にして、GPAの向上みを意識し、本来学ぶべき科目を体系的に履修しないという問題です。つまり教育に生かすべきGPAが、適切な履修登録に結びついていないという点が問題です。このことは、早期に多くの単位を履修できる医療情報学科に顕著に表れています。GPAを下げる恐れのある科目の履修を控えるのです。

#### 4. 打開方の模索

大学では、通常各教員の裁量による絶対評価が基本とされています。前章1. の問題を是正するために、安易な相対評価を導入すると大きな抵抗が生じますし、本当に相対評価が適切かという教育上の信念にも深くかかわってきます。もっとも適切な解決は、知的レベルの高い大学教員が自ら適切に判断し問題解決を図ることだと思います。我々WG3は、そのための基礎資料として、科目ごと・クラスごとのGPA値を全教員に提示しています。更に今年度末には、学科会議で全教員にこのデータを陽に見ていただき、各教員に一層の自覚を促しました。

この問題は、各教員の教育哲学にも依拠し、他から口出しすることは、問題をこじらせる可能性があります。厄介な問題であります。本学のGPA制度はまだ歴史が浅く、早急にこの問題の解決することは、かなり不自然かつ強引なことでもしない限り無理でしょう。目下、適宜手段を講じることにより様子を窺うことにしています。

前章2. の問題は次章にも記述されますが、この問題は、資格取得が大きな柱である医療情報学科にある意味特有问题であることが履修登録データからわかっています。他の学科ではそれほどこの問題は顕著ではありません。然し、まず環境整備としては、カリキュラムの体系化を十分強めること、コンピテンシーの役割の増強が必要でしょう。このことによって、必然的に意味のある教科群の体系的学修をせざるを得ない状況にすることが考えられます。

(5. ◎も参照)

このようは問題が是正されることによって、更に進んだGPAの活用が開けてきます。次章で将来に向けてのGPA活用の展望を見ていくことにします。

#### 5. 将来にむけて

前にも書きましたが、広汎なGPA活用において、よりGPA制を成熟させる必要があります。具体的には、前述の教員の評価の平滑化の他、GPA値の全体的アップがなされなければいけないと考えています。又、学内の他の諸問題とも密接に関係しており、そういった点の配慮も必要となってきます。以下、他大学での活用も鑑みて、今後の活用法を概観してみることにします。

(a) CAP制のGPA依存性

(b) 学生指導

(c) 履修登録へ活かす。

(d) 退学勧告

(e) 企業への成績証明書に通算GPAを提示

(a)は、GPAの高い学生には、年間の標準的な単位登録数の制限を超えた単位の取得を許すという意味です。然し、現今のCAP値である年間44単位は、暫定的なもので、今後変動するかもしれません。もう少しCAP制が落ち着いてから考えるべきであると考えています。

(b)は、実は既に少し考慮されています。本学では、2年前期に、成績の芳しくない学生に対し、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としてGPAも考慮されています。然し、本学の進級・進学条件は、あくまで取得単位数を基にしており、GPAが直接関係していないため、保護者との懇談において、GPAは第一義の意味は持ちえません。然し、今後本学で導入されたコンピテンシーがGPAと深く関係し出し、卒業要件等に絡みだすと(b)の活用が明白化してくると考えています。

◎は、GPAの活用としてはポピュラーなものです。

しかし、2011年度に実行されたアンケートにおいて、「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それほど高い値を示していません。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。そのためには、まず学習アドバイザー制などの強化が必要です。現今のシステムでは、教員はこれに強く関与することはできないと考えております。従って、制度上の改革を待たなくてはなりません。

(d)は、他大学では浸透しつつありますが、この方面の活用はもろ刃の剣です。特に本学では、退学者の問題が他のワーキンググループ等で盛んに議論されています。こういった状況がもう少し落ち着いたといううちに下手に手を出すことはリスクであります。

(e)は他大学、特に有名大学と比べ遜色のない程度にGPA値が上がってからはないと本学の場合は危険でしょう。GPAを上げるためには、前述の評価の平滑化もありますが、PDCAサイクルをベースにした教員の教育力アップもことのほか重要です。更に学生の能力に見合ったカリキュラム構成、或いは授業や時間割の形態も必要だと思います。

全体的に言って、GPA制度はまだまだ始まったばかりなので、長い目で、地に足のついた着実な活用を模索していきたいと考えております。



## 入学前教育の実施について

教務課長 木田 洋

本学では2年目となります「入学前教育」を実施しました。

「入学前教育」は、早期の人間関係作りや学習上での問題の解消を目的として、“早く学校に慣れてもらう”ために実施するものです。

本年度は、早期の人間関係作りとして「仲間作り」、学習上での問題の解消は「基礎学力補充」の二つのプログラムを実施しました。

### 1. 「仲間作り」

今年の「仲間作り」はクラブ・サークル等の紹介を行いました。対象としたのは推薦入試・AO入試での入学手続き者で、事前に希望を募り2月14日（金）に実施しました。

当日は11:00に講堂に集合し、受付・交通費精算・オリエンテーションの後、各クラブ・サークル等から概要説明を行い、昼食をはさんで午後は教室や体育館などで個別の説明会に参加する形で進めました。



講堂での概要説明

講堂で行った概要説明は一団体2～3分程度で次々に説明を行いました。これは、昨年講堂での概要説明がなく、「もっとたくさんのサークルの説明が聞きたかった」という意見を基に改善を行ったものです。

昼食は先輩たちの案内で、「学生食堂」と「カフェレストラン」の2カ所に分かれて、バイキング形式で食事をしました。

人数が多かったのでやや混雑しましたが、参加者は思い思いの食べ物を選んで、食事をしていました。



食堂での昼食

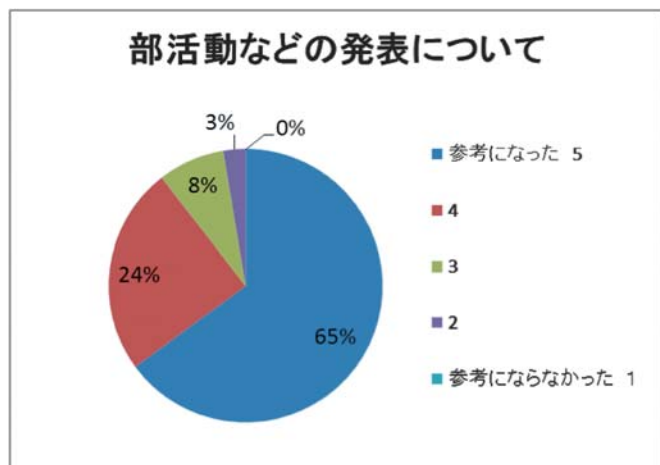
午後は、教室や体育館を使用して、個々のサークルの詳細な説明を聞いたり、活動を体験したりする時間です。一度講堂に集合して、説明を聞きたいサークルの先輩に案内されて、それぞれの会場へ移動し先輩から詳しい説明を聞いていました。この詳細の説明は45分間の説明を2回行い、参加者は説明を聞きたいサークルを2種類選べるようになっていました。



体育館でサークル実演

昨年は初めての試みであり、準備時間も少ない中の実施となりましたが、今年はAOセミナーでの案内や保護者宛の案内も実施し、昨年に比べ参加率が向上し、自由参加にもかかわらず、対象者の約半数が出席をしていました。また、アンケートの内容も「良かった」、「参考になった」という意見が約90%と昨年に比べ10%程度上昇しており、全体的に満

足度の高い催しとなったといえると思います。



参加者アンケート結果

参加したクラブ・サークル等は以下の26団体です。ご協力ありがとうございました。

男子バスケットボール部、硬式野球部、COC（コンピュータオペレーティングクラブ）、軽音楽部、園芸部、映像研究部、DTMサークル、ボランティアサークル、総合創作サークル（SSS）、吹奏楽部、情報大学ランナーズ、写真部、TED×HIU、異文化交流会、演劇部、執筆部、天文サークル「アルビレオ」、現代美術研究部、ドイツゲームサークル、弓道部、Yosakoiソーランサークル、簿記研究会、ミリタリー同好会、軟式野球部、HIU×Cafe

## 2. 「基礎学力補充」

「仲間作り」と同様に推薦入試・AO入試の入学予定者に、まず課題プリント教材を配布し、その後、その課題プリントに基づいた対面の学習指導を行いました。昨年も同様の内容で実施しましたが、



英語の課題解説

今年は実施メニューを増やしておこないました。

2月25日（火）26日（水）の2日程に、英語「課題解説」、英語「英会話体験」、英語「eラーニング」、数学「2次関数のグラフをきれいにかこう!」、数学「いろいろな角の三角比を求めてみよう!」、数学「個別指導」、国語「文章読解の基本」の7つのプログラムを設定し、事前にどの日程のどのプログラムをどういう順番で受講したいかの申込を募りました。午前：英語（座学）、午後：英語（eラーニング）→数学（個別指導）のように自分でスケジュールを組んで受講する形としました。

両日とも11:00に講堂に集合し、各自の選んだプログラムに従い、各教室に分かれて講義、指導を受けました。

受講人数は、2月25日（火）約94名、2月26日（水）約27名でした。こちらも推薦入試・AO入試の入学手続き者のみを対象とし、自由参加としたため、やや少ない参加者数となりました。

また、講義形式のプログラムに人数が多く集まり、個別形式のプログラムがやや少なかったため、次回以降に工夫する必要を感じました。

参加者は、いずれのプログラムも熱心に指導を受けている様子でした。

課題プリントは3月5日（水）締め切りで提出され、添削・採点ののち本人へ返却されます。今回の学習指導により各人の弱点が解消され、入学後の学習につながることを強く願っています。



数学の個別指導

最後になりますが、講義・指導をご担当いただいた先生、また、実施にご協力いただきました関係各位に感謝申し上げます。



## 「外部評価に伴う訪問調査 開催報告」

副事務局長 川口 修一

平成26年2月19日（水）午前10時から午後3時まで、北海道情報大学外部評価に基づく訪問調査が本学において実施されました。

大学は、教育研究、その他全ての活動の質向上を図り、社会への説明責任を果たすため、自己点検・評価に取り組む必要があります。そして、外部評価を行うことにより大学の自己点検・評価の客観性、妥当性を担保することにあります。

今回の外部評価の実施の経緯、実施の基本方針、実施状況及び今後の予定についてご報告します。

### 【外部評価実施に関する経緯】

外部評価は、「北海道情報大学中期目標・中期計画」の「自己点検評価書に基づき、本学独自の外部評価を実施し、評価結果を公表する。」に基づき実施しました。点検評価委員会では、平成23年度及び平成24年度は外部評価の在り方について検討、平成25年度に、平成23年・24年度の活動に基づく自己点検評価報告書をもって外部評価を実施することを決定し、外部評価委員を選考し、外部評価を開始しました。

### 【外部評価の基本方針】

今回の外部評価の実施に当たっては、以下の基本方針により行うこととしました。

- 1 本学の認証評価は、平成21年度に日本高等教育評価機構により受審しており、同機構の平成24年度改定の大学評価基準に基づき、平成23年度及び平成24年度の自己点検評価の結果について、学外有識者の評価を受けることにより実施する。
- 2 外部評価は、「書面評価」、「訪問調査」及び「評価結果のまとめ」により実施する。
- 3 外部評価により指摘された事項、課題については、改善策を検討の上、教育研究の質的向上を図るとともに、大学運営の改善に反映させる。
- 4 外部評価結果は、学内外に公表する。

### 【実施に至る状況】

#### 1 外部評価の実施体制

外部評価の実施に当たっては、外部評価委員会を設置することとし、委員は、以下の3名に委嘱することとしました。

委員長 北海道大学名誉教授・大学教育学会会長 小笠原 正明 氏

委員 東洋大学総合情報学部教授・平成21年度外部評価委員 大場 善次郎 氏

委員 (株)オージス総研 エグゼクティブフェロー  
ビジネスイノベーションセンター長・本学  
カリキュラムアドバイザー 明神 知 氏

#### 2 自己点検評価報告書の作成

自己点検評価報告書は、基準毎に担当を決めて昨年7月から作成作業を始め、基準項目1~4と大学の使命・目的に合致した基準として設定した基準A、B、C（※）毎に自己判定を行い、判定の理由、改善向上策及び自己評価としてまとめ、全体として111ページの報告書として作成しました。

### 3 外部評価の実施方法

#### (1) 書面評価

自己点検評価報告書、資料等を昨年12月下旬に外部評価委員に送付し、委員から、書面評価結果に基づく「書面評価に基づく意見書」51件、「意見書」17件、「訪問調査時における質問事項」18件が訪問調査前に寄せられました。

#### (2) 訪問調査

各委員から提出された「書面評価に基づく意見書」及び訪問調査時における質問事項について、項目ごとに大学としての回答書を作成、委員に配付しました。

訪問調査は、学長から、大学の現状、今後の目指す方向についての説明が行われ、その後、基準毎に、委員から「書面評価に基づく意見書」及び「訪問調査時における質問事項」のポイントについて説明・質問があり、大学側からの回答後、意見交換が行われました。なお、本学出席者は、事務連絡会議の構成員です。

訪問調査の最後に委員から、書面評価及び訪問調査を通じての講評があり、「本学がまじめに取り組んでいること、国際交流や地域連携、先端的工具を使用しての授業改善やFD活動に非常に熱心に取り組んでいることが分かったが、これらについて対外的な積極性を是非とも実施して欲しいこと、本学の教員数規模として、フェイスtoフェイスでの議論により理想的な教育ができる環境にあるので、教員間のコミュニケーションを図ってほしい」などのコメントが寄せられました。

### 【今後の予定】

#### (1) 評価結果のまとめ

今後は、外部評価委員から、書面評価及び訪問調査を通じての外部評価意見書（本学の取組状況で優れていると評価したこと、本学の取組状況で改善を要する点、提言等）が提出され、これらをまとめて「外部評価報告書」を作成、公表す予定です。

#### (2) 外部評価結果に基づく改善

平成26年度点検評価委員会において、外部評価の結果を受けて改善すべき事項を決定し、具体的な改善に着手する予定です。

※ 1. 使命・目的等、2. 学習と教授基準、3. 経営・管理と財務、4. 自己点検・評価、A. 国際交流連携、B. 地域社会との連携、C. ICTを活用したFD活動の推進

## FD活動 行事实績（平成25年度後期）

日 程	行 事
10月15日(火) ～10月18日(金)	国際会議 EDUCAUSE 2013 参加 米国 カリフォルニア州 アナハイム
11月28日(木)	2013年度第2回新任教員研修会
12月18日(水) ～12月19日(木)	大学ICT推進協議会2013年年次大会参加
1月10日(金) ～2月4日(火)	平成25年度 後期授業評価アンケートの実施
2月14日(金)	入学前教育「仲間作り」
2月23日(日) ～3月2日(日)	米国の大学等における主体的学びの調査実施
2月25日(火) ～2月26日(水)	入学前教育「基礎学力補充 学習指導」
3月7日(金)	2013年度北海道情報大学FDフォーラム
3月8日(土) ～3月9日(日)	学生FDサミット2014春参加

## FD委員会WGの活動実績（平成25年度後期）

WG名	月例ミーティング等
全学教務・FD委員会	10/30(水)、11/27(水)、12/24(火)、1/29(水)、 2/26(水)、3/27(水)
WG 1（学生による授業評価アンケート）	11/19(火)
WG 3（GPAとコンピテンシーの導入）	12/19(木)
WG 5（イベント・教育活動支援情報の企画）	11/8(金)
WG 8（カリキュラムディベロップメント）	10/21(月)、11/18(月)、12/16(月)、1/20(月)、 1/30(木)、2/12(水)、3/14(金)
WG 9（Own Teacher制度の導入）	12/25(月)、1/27(月)
学生FDとの連絡会議	1/28(火)
スタートアッププログラム小委員会	1/22(水)、3/3(月)
シリアスゲーム教材開発WG	10/23(金)、11/20(水)、12/18(水)、1/22(水)、 2/19(水)、3/18(火)
将来履修モデルの検討WG	11/25(月)、12/18(水)、1/21(火)、2/18(火)
プログラミング教育WG	10/23(金)、11/22(金)、12/20(金)、1/27(月)、 2/24(月)、3/20(木)

### 編集後記

今年度も卒論発表会が終わりホッと一息ついているところだ。発表会では私のゼミの学生が世界47民族の血液型から人類移動の足跡を発表した。約5万年前に約100人程度が出アフリカを果たしたことは、これまでのDNA解析で明らかにされている。学生の研究結果もよく一致していた。考えてみれば5万年前は皆アフリカ人だった。つまり皆兄妹だった。しかしその時の記憶はもう失われている。尖閣諸島や靖国参拝の問題などいろいろ悩んでいるが、私たちのDNAの記憶を呼び覚ましてもっと友好的であるべきと最近よく考える。

医療情報学部 教授 上杉 正人