

将来のビジョンを創造するための情報活用

～”**夢**”に向かって～

Team Dream Catcher

はじめに

大学進学が義務教育化してきていることによる
学生の教育に対する意識の変化

受身の状態で入学してきた学生に
学びやすい環境を提供したい！



学生が学びやすい環境を作るにはど
のようにすればいいのか？



PLAN: 情報の提供

- 必要な情報を必要な人に与えたい。

⇒我々の願い！

- 学生が学びやすい環境を作るには必要な情報の提供が不可欠



DO: "DREAM CATCHER"

- キャリア支援
 - 学修支援
- } 複合型支援システム

OB,OGも巻き込んだコミュニティモデル

例)「夢のなる木」



木を育てるゲーム感覚で
利用できるシステム



Do: "DREAM CATCHER"

例) 夢のなる木

- ・庭に木を植えて育てていくゲームをイメージしたモデル
- ・学生を木に見立て履修状況や活動状況に応じて成長するようにする
- ・表などの数値やグラフではなく、木の成長度合いで学生の状況を確認することができるので学生同士で競い合い、楽しみながら取り組める



Do: "DREAM CATCHER"



Do: "DREAM CATCHER"

- 成績照会
- 出席管理
- 履修登録
- 講義資料
- レポート
- キャリアデザイン情報の配信
- 学生(木)の成長状況の確認

etc. ●●●

Do: "DREAM CATCHER"

例) 履修登録

OB,OGの履修モデル

ビジョンを持ってもらうために参考として選択してもらう

好きなことの登録

教職員との面談情報

その人にあった情報をPickup

学生が項目を入力すると、その人専用の必要な情報だけをピックアップして提供することができる

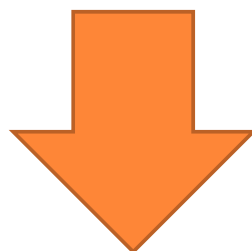
CHECK:評価、状況確認

- 木の成長度合いをCheck
⇒全体の成長を比較
- 教職員との面談
⇒学生が希望する教職員との面談
- アンケート
⇒満足度、面談者の評価



ACTION:改善・見直し

- 成長度合いの遅い木(学生)に対する肥料(教員からのアプローチ)と水やり(職員からのアプローチ)の考え直し
- Checkを受けての改善計画



新たなPlanへ



PDCAサイクルの流れ

P:必要な情報を必要な人に与えたい

A:改

**PDCAサイクルをまわすことで
学びやすい環境の実現**

ner”

C:サイトの状況、アンケート、面談

