B－2 班　グループ名：Mac でスタバ
テーマ：「Face to Face～デジタルとアナログの両立～」

1.　背景

(1) 大学の役割

本グループでは、大学の役割として「社会に求められる学生の輩出」に着目した。前提として、大学は「社会を発展させる役割」を担っていると考える。その中で、私たちは社会を動かす「人」にスポットを当てた。社会は様々な状況に適応できる人材を求めており、そのために必要な能力を大学で身に着ける方法について議論を進めた。

(2) 大学の現状

まず、「社会に求められる学生」とは、コミュニケーション能力と主体性を持った学生であると想定した。社会では自ら考えて行動しなければならない場面が多く、また、仕事の中で様々な人と関わる機会が多くあるからである。

コミュニケーション能力や主体性は、従来の一方向的な授業で養うことは難しく、アクティブラーニングを活用した授業等の他、課外活動等で養っていく必要がある。それについて大学は留学やボランティア等の多様な経験をさせる場を提供しているが、学生に情報が伝わっていないケースや、伝わっていてもそれを活用していないケースが多い。また、一度学生間でコミュニティを形成するとそれ以外のコミュニティに積極的に関わろうとしない傾向も見られる。

(3) 問題点の深堀

コミュニケーション能力や主体性は、人と人が直接関わり対話をする中で養われていくと考えられる。大学生活の中で、より多くの人と直接コミュニケーションをとることができる場を提供することが重要であると考えた。その中で下記の課題点が考えられる。

【課題点】

・行事や課外活動等に消極的な学生をどのように参加させるか。
・大学側から働きかけて課外活動等に参加してもらうだけでは、学生の主体性は養われないのではないか。
・学生・教員・職員の関わりが希薄であり、教職員は学生の興味や関心を知らないため、学生のニーズを捉えたイベント等を考えられないのではないか。

(4) 解決策の検討

Face to Face を創出した上で、学生のコミュニケーション能力・主体性を養うための環境づくりとして下記の 3 つの方法を提案する。

①　　学生　対　学生・・・・・・・学生同士の OJT
②　　学生　対　教職員・・・・・・年 1 回の面談を義務化
③　　学生　対　教員　対　職員・・学生の興味に基づいたイベントを開催

2. 「Face　to　Face～デジタルとアナログの両立～」のために

(1) 学生同士の OJT

2 年次が 1 年次の履修登録のアドバイスや学生生活全般のサポートをする。この取り組みの効果として、新入生の履修登録でのつまずきを防止することや、2 年次が主体的に行動するきっかけを提供できる。また、2 年次のピアサポーターを選出する際や、OJT のフィードバックの際に ICT を活用できると考えた。具体的には、ピアサポーターを選出するためにポータルサイト内に蓄積した学生情報や成績情報を利用したり、OJT 後に学生がポータルサイトで振り返りを行い、それに対して教職員がコメントをするなどのフィードバックに活用する。

(2) 年 1 回の面談を義務化

全学生を対象とし、教職員と学生の三者面談を義務化する。学生と教職員が顔を合わせる機会を作り出し、学生の興味・関心やニーズを教職員が知ることを目的とする。面談のための事前準備として、システム上に進路の希望やどんな学生生活を送りたいかなど様々な情報を登録する。システムから出力した資料と、出席状況や成績等を合わせて面談をする。ICT を活用することで、情報の蓄積と、教職員間での共有を効率的に行うことができると考える。また、蓄積したデータをもとに、学生の傾向をプラスとマイナス両方の面から知ることができ、学生へ的確なアドバイスができる。

(3) 学生の興味に基づいたイベントを開催

学生・教員・職員が参加できるイベントを開催する。決まったコミュニティにこもりがちな学生に新たな出会いの機会を提供することと、学生、教職員間の希薄な関わりを濃密なものにすることを目的とし、職員が企画したイベントに学生を呼び込んで開催する。面談やアンケートにより、学生が興味を持っている話題をシステム上に蓄積し、イベントに興味を持っている学生に向けて周知をし、参加率の向上を図る。第二段階として、学生の主体性を育成することも目的として、学生自身がイベント等を企画できるようにする。

3. 総論

これらの施策の目的は、大学生活で様々なコミュニティと関わりを持ち、コミュニケーション能力と主体性を養うことである。そのために ICT を活用し、学生同士または教員・職員・学生間の Face to Face の場を効率的・効果的に学生へ提供する。つまり、本グループでは ICT はあくまで本来大切にしたい Face to Face の場を創出するための 1 つの補助ツールとして考えた。成績や学生の情報、面談の記録、イベントなどの情報をポータルサイトに一元化し、それらの情報の活用について以下の 3 つを図る。

①蓄積（学生情報、過去のイベント情報、ロールモデル）

②共有（教職員間で蓄積した情報の共有）

③提供（学生の現状やニーズに合った情報を効率よく提供）

学生間のサポートや自らイベントを企画する中で、学生は自然と主体性・コミュニケーション能力を伸ばすことができ、その結果、社会が大学に求める役割の 1 つである「社会に求められる学生の輩出」を成し得ると考える。

以　上