

HOME > コア6プロジェクトストーリー

このページを印刷する

名古屋学院大学 コア6プロジェクトストーリー

CROSS MEDIA SERVER
CORE6
Project Story

2010年度より名古屋学院大学に導入された「経済学コア6」。
経済学への興味喚起、基礎学力の向上を目的とした本システムは、外部からも
高い評価を受け、文部科学省の「特色ある大学教育支援プログラム (特色GP)」に選ばれた。
しかし、システム導入に至るまでには、ITにかかる本学の飽くなきこだわりと試行錯誤の日々があった。

第一部

「学生たちの必須ツールへ」

第二部

「経済学を、
さらに身近な存在に。」³

まだコンピュータが専門家のもの だった時代、名古屋学院大学は ITへの一歩を踏み出した。

1994年。まだ全国でも珍しかった学内インターネット接続を皮切りに、名古屋学院大学はIT化へと大きく舵取りした。そこには、文系大学ながら先端技術に対する挑戦と、学生に最新の情報を伝えたい、という強い想いがあった。

当時、名古屋学院のキャンパスは瀬戸キャンパスのみ。自然に囲まれた素晴らしい立地だが、どうしても情報スピードは都市部に比べて遅くなる。インターネットであれば、時間も距離も関係ない。名古屋学院はその可能性にかけたのであった。

1996年には全学生にノートPCを配布開始。さらに2002年、構想から1年半を経てCCS (キャンパス・コミュニケーション・システム) が誕生する。これは、事務局、教員、そして学生をつなぐ独自のポータルサイトである。現在のクラウドコンピューティングのはしりともいえるこのシステムには莫大な費用を投入した。

失敗は許されない。名古屋学院は未開の地へ足を踏み入れ、歩み始めた。



立ち上がった最新システム。 立ちふさがる困難。

CCSは、当時全国でも類をみないICTシステムとして名古屋学院を特徴づけると同時に、学生の利便性を高める画期的な仕組みだった。

その最も特徴的なコンテンツが「自学自習システム」である。多くの学生は、高校時代は受験勉強に追われる。それは、合格後、勉強に対する意欲を削いでしまう原因でもあった。勉強への苦手意識が入学後も続く学生も、決して少なくはない。そこで、自学自習システムでは、ゲーム感覚で楽しめるような工夫が施された。クリアするごとに自分の成長がみえるインターフェイス。取り組みやすい選択式の問題。これによって、**苦手科目の底上げ**ができ、得意な科目はさらに長所を伸ばせるといふ成果が期待された。





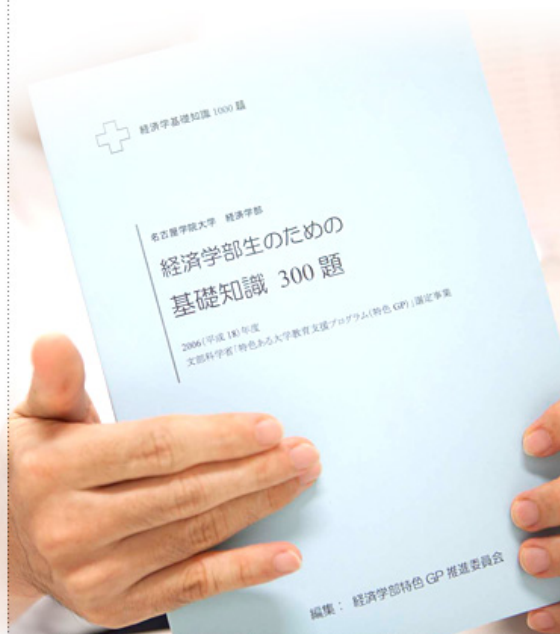
しかし、問題はシステムではなかった。「このシステムは画期的だったし、必ず学生たちの役に立つと確信していました。でも、周囲の目線は冷ややかでしたね」と、児島教授は当時を振り返る。せっかくのシステムが利用されないのだ。講義や試験へ導入して成果を出しても、一部の授業だけにとどまり広がりを見せない。全学生に浸透させようとしていたが、まるで砂漠に水を撒くようだったという。✔

学生たちの必須ツールへ。 ITとコンテンツに強い大学としての 地位を確立していく。

児島教授をはじめとする教員らの地道な働きかけが1年以上続いた頃、基礎学力不足の解決策のひとつとして、自学自習システムが注目された。経済学部教員全30名が集結し、それぞれの専門知識を持ち寄って経済学の問題を考案。「経済学基礎知識1000題」として経済学部全体での利用が始まった。すると、学内で変化が起きた。学生が自学自習システムを利用し始めたのだ。試験問題の一部を自学自習システムから出題したのがきっかけだった。

学生にとって、最初は仕方なくだったのかもしれない。しかしこれによって一気に利用が広がった。契機はどうか、試験の平均点や基礎知識の底上げが実現したのだ。気づけば「自学自習システム」は、学生にとっても教員にとっても欠かせないツールになっていった。

それから2年後、この「経済学基礎知識1000題」は、「**特色ある大学教育支援プログラム（特色GP）**」に採択。情報コンテンツは充実し、設問は20,000題を超えた。その中で、経済学部の学生に知っておいてもらいたい経済学の理論や概念を集約した問題を厳選し、冊子『経済学部生のための基礎知識 300題』を作成。「自学自習システム」との併用によって、更なる教育効果を狙った。様々な取り組みを通して、名古屋学院はITとコンテンツに強い大学としての歩みを加速させていった。



第一部

「学生たちの必須ツールへ」

第二部

「経済学を、さらに身近な存在に。」



児島 完二 教授

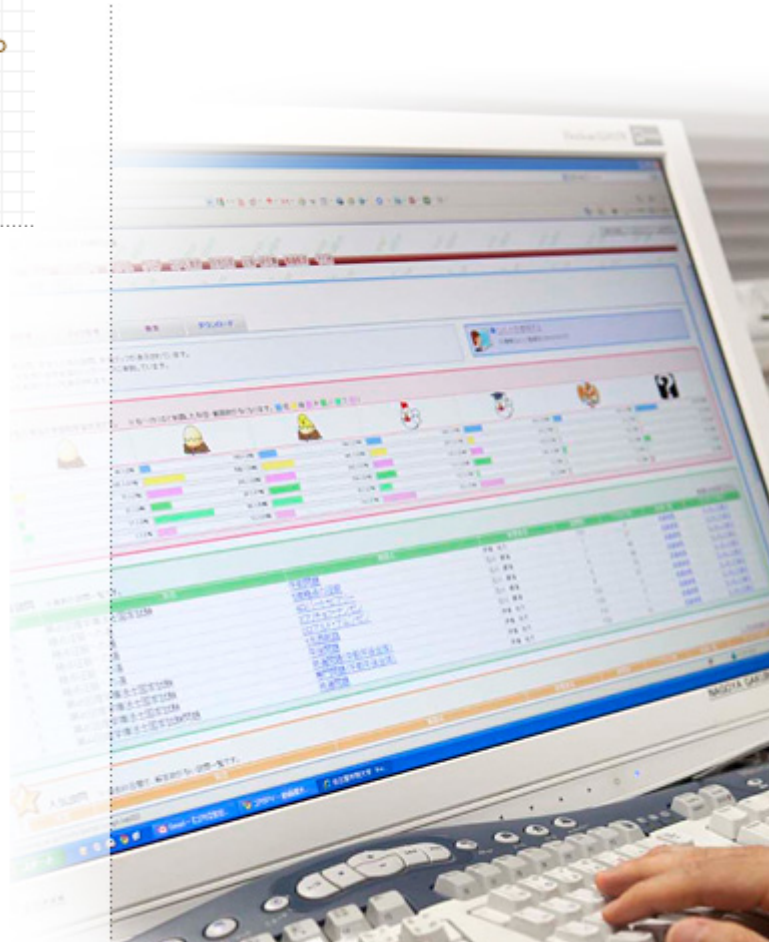
1994年4月 名古屋学院大学 経済学部に着任。

Webのさまざまな応用可能性とITソリューションの提案・検証。ネットワーク理論・複雑系でのアプローチに見られる構造解析ではなく、経済社会問題へのソリューション（政策）研究中。情報社会の進展の知見から停滞する組織活動を活性化させる手法を考察する。アンバンドリングにより主体を明示し、ネットワーク化を促進することによりクラスター形成を図る。この手法は地域産業の育成（インキュベーション）に利用されるが、ネットワークを利用することの応用可能性を探る。

[このページの先頭へ](#)

システムは利用された。成果はあがった。
しかし、最大の課題は学問に
対する無関心だった。

「自学自習システム」「経済学部基礎知識1000題」の取り組みにより、基礎学力の向上は確実に改善されつつあった。CCSも学内に浸透した。しかし、学生の学問に対する興味—特に経済学に対しての関心は、依然として低いままだった。高校で政治経済や数学に苦手意識を持つ学生が増えたことも理由のひとつだが、最も大きな要因は、学生たちが経済学を身近に感じられていないことだった。



経済学は、社会に出たら必ず自分に関わってくる。しかし、学問は強制されても本当の力にはならない。本人の意欲が全てなのだ。学内で議論を重ねた末、至った結論は「身近な生活の中から経済学を発見させる」ことだった。

そうして生まれたプログラムが「経済学コア6」である。今まで培ってきたCCSのノウハウを用いたこの仕組みは、2年次までに全学部生が一定以上の経済学知識を得ることができる画期的なシステムだった。▼

アルバイトや成人式と経済学？
親しみやすくわかりやすい、
「コア6」の誕生。



「コア6」には学生が意欲的に取り組めるような数々の工夫が散りばめられている。例えば、入学した新入生が最初に取り組む課題のテーマは「教育と機会費用」。「学費を時間で割ると1コマあたり何円になるのか」などの問題を通して、経済的な思考を身につけていく。他にも、バーゲンやアルバイト、成人式など、学生たちにとって身近なテーマで問題を作成した。「大学1,2年生の頃って、大人に成長していくまでの色々な行事を経験するんですよ。学生の体験と経済をどうにか絡めさせられないかなと考えながら、毎月の課題のテーマを設定していきました」と、児島教授は課題に秘められた意図を語った。

また、テキストだけではなく、各課題ごとに「テーマ導入ビデオ」や「解説動画」が再生できるようにしており、どんなレベルの学生も置き去りにしない仕組みを整えた。学生たちは2年かけて、経済にまつわる6分野の課題に取り組む。全20テーマをやり遂げる頃には、世の中の流れを経済学の視点で見つめる力がつくという仕掛けだ。✔

経済学を、さらに身近な存在に。 挑戦はこれからもつづいていく。

「経済学コア6」は、2010年度から始まったばかりの取り組み。成果がどんな形となって芽を出すかはまだ分からないが、利用者は着実に増え始めている。また、携帯電話からの利用化に向けても、すでに動き出している。「コア6プラス」というコンテンツを来年度よりオープンする予定だ。「コア6」はさらに身近なコンテンツとして、学生に浸透していくだろう。

児島先生は今後の展開をこう語った。「試験で良い点取るよりも、経済に興味を持ってもらえたらこの取り組みは成功。私たちにできるのは、生活と経済の密接なつながりを学生に知ってもらうことですから」。世の中をあらゆる事象を見て、聴いて、体験して、想像力を養う。それが経済学を学ぶ上で大切なのだ。

「コア6」を用いて学生の意識を変えたい。そして、経済感覚を身につけた学生をひとりでも多く社会に送り出したい。それが彼らの火付け役を担う教員たちの願いなのである。



児島 完二 教授

1994年4月 名古屋学院大学 経済学部に着任。

Webのさまざまな応用可能性とITソリューションの提案・検証。ネットワーク理論・複雑系でのアプローチに見られる構造解析ではなく、経済社会問題へのソリューション（政策）研究中。

情報社会の進展の知見から停滞する組織活動を活性化させる手法を考察する。アンバンドリングにより主体を明示し、ネットワーク化を促進することによりクラスター形成を図る。この手法は地域産業の育成（インキュベーション）に利用されるが、ネットワークを利用することの応用可能性を探る。