

平成22年度 第1回経営学教育FD/ICT活用研究委員会 議事概要

- I. 日時 : 平成22年6月29日(火) 13時から15時45分まで
- II. 場所 : 私立大学情報教育協会 事務局 会議室
- III. 出席者 : 大塚委員長、佐々木副委員長、岩井委員、佐藤委員、安田委員
(事務局) 井端事務局長、森下主幹、渡邊職員

IV. 議事概要

1. 「学士力」の実現に求められるICT活用の検討

①経営学教育における学士力の到達目標を実現するためにどのような教育モデルが良いか検討をするために現在実践している事例紹介を行った。

- ・ 「高大連携経営模擬体験コンテスト」に関する実施報告が行われた。報告内容は社会人から高校生を含む参加者が、ビジネスゲームに取り組むことによって、到達目標2に相当する経営の模擬体験を実践できた事例である。
- ・ 到達目標1を達成するための教育方法、到達目標2を達成するための教育方法について、テクニカルな側面から検討した内容の紹介があった。
- ・ ゼミナールを通じた授業展開例の報告が行われた。到達目標の3または4に相当。ビジネス小説を活用して経営学を学ぶスタイルであり、近年ではファシリテーションを取り上げたテキストを活用している。質問・コメント・感想にはModdleのフォーラムを使用。
- ・ 実践的経営シミュレーション演習の事例として、ビジネスゲームを通じて経営学を学ぶICT活用教育モデルの報告が行われた。理論説明、ゲームでシミュレーション、議論・討論、実務家講義→議論、起業計画提案というサイクルになっており、到達目標3,4の教育モデルに適合する。経営学を学ぶ動機付けになると考えられる。

②議論内容

- ・ これまでの検討過程から、経営学の学士力として学びの動機付けと価値観(公正)を身に付ければ、最低限の質保証は担保される、という認識に立つ。これを実現するためのICTを活用した経営学教育モデルの提案を今後目指す。4つの到達目標うち3つ程度に絞り込み、5年先を見据えた教育モデルの検討を行っていく方向性を確認した上で、以下のような意見交換・討議を行った。
- ・ 到達目標2-4は、ビジネスゲームを利用するなどICT活用は比較的行いやすいが、到達目標1の場合は、ICT活用が難しい局面もあり得る。このため、ICT利用限定ということではなく、ストーリーとして学ぶロールプレイングを活用する方法(例としては佐々木副委員長の報告内容)や、ICTを利用した方法(ビジネスゲームの利用、意見交換・討議にSNSやツイッターなどの利用、複数大学をネットで結び共通視聴覚教材の利用)を組み合わせる教育モデルの検討が必要、という意見交換がなされた。

③次回までの宿題内容

・次回までに、以下の3つの到達目標に関する教育モデル案を持ち寄ることになった。

到達目標 1 企業倫理に関する教育モデル

到達目標 3 経営学を学ぶための動機付け（ビジネスゲーム利用タイプ）

到達目標 4 実践的タイプ（複数校連携による企業経営者を取り込んだ実践型教育モデル）

2. 分野別情報教育（中間まとめ）に対する FD サイバー委員の意見の内容確認

「経営学教育における情報教育（中間まとめ）」に対するサイバー委員のコメントを検討し、以下のように修正を行った。

（1）到達目標 1 に関して

・到達目標の文言を修正した上で、到達度①を③に、到達度②を①に変更した上で、新たな到達度②を設定。

修正案（アンダーラインが修正箇所）

【到達目標 1】

ICT を活用して、経営に関わる情報を適切に収集・整理・加工・処理・発信できる。

【到達度】

①情報検索やソフトウェアの活用など基本的な情報処理能力を身につけている。

②組織における情報システムの役割を理解している。

③経営情報の社会的影響力を理解し、情報を適正・適切に取り扱うことができる。

【教育内容・教育方法】

①は、web 検索や資料検索等によって得たデータをもとに、基本的なソフトウェア（ワープロ、表計算、プレゼンテーション）を用いてレポートやプレゼンテーションをさせる。

②は、講義と事例研究によって、組織における情報の流れと役割を理解させる。

③は、講義と事例研究によって、情報セキュリティ、情報倫理、情報関連法規などについて理解させる。

【到達度確認の測定手段】

①は、プレゼンテーション、レポートなどにより確認する。

②と③は、小テスト、レポートなどにより確認する。

（2）到達目標 2 に関して

・学士レベルの水準をより適切に表現する文言への変更を行った。

修正案（アンダーラインが修正箇所）

【到達目標 2】

企業をはじめとする組織の行動を整理・分析し、意思決定を行うために ICT を活用できる。

【到達度】

①ソフトウェアを用いたデータの整理・分析や意思決定への活用法を理解している。

②経営情報システムによる複数の成功、失敗事例を理解している。

【教育内容・教育方法】

①は、講義、演習、ビジネスゲームなどにより、データ分析の理論および手法を教え、意思決定の手法を理解させる。

②は、ケーススタディ方式で事例を紹介し、因果関係を討議させる。

【到達度確認の測定手段】

①は、小テスト、プレゼンテーションなどにより確認する。

②は、プレゼンテーション、ディスカッションなどにより確認する。

V. 次回の開催日程

9月13日月曜日 13:30-15:30 私情協事務局会議室