

## 進捗状況の概要（1 ページ以内）

## (1) 本事業計画の進捗状況や成果

本事業計画の主要項目は、「①融合学域の設置」「②先導 STEAM 人材育成プログラム (KU-STEAM) の新設」「③学士課程のリベラルアーツ科目である共通教育科目 GS 科目と学域 GS 科目の拡充」「④全学的な教育改革の司令塔としての教学マネジメントセンターの設置」である。学長が機構長を務めるグローバル人材育成推進機構の下に、本事業に関する運営委員会及び企画実行委員会を設置し、学長・理事のリーダーシップにより事業推進している。令和 5 年度には、融合学域先導学類生対象のアセスメントテスト導入、共通教育科目 GS 科目 6 群「デザイン思考入門」履修生対象のデザイン思考テスト継続実施、先導 STEAM 人材育成プログラム (KU-STEAM) コア科目「融合先導知実践演習 A (ちょこっとマイプロジェクト)」履修生対象の追跡調査を新たに実施したほか、文理融合・STEAM 教育の水平展開モデル強化のため、先導 STEAM 人材育成プログラム (KU-STEAM) のカリキュラム見直しを行った。また、高大接続を目的とした「探究・STEAM フェスタ」、実践インターンシップ成果合同発表会を兼ねたアドバイザーボードの企画実施を通して、学校教育から社会への接続を意識した人材育成エコシステムの定着を進めた。さらに、幹事校として、前年度に設置した採択校同士による共通テーマチームの各種取組をリードし、全国の高等教育機関への成果発信を進めた。

## (2) 目標の達成状況

本事業計画の主要項目が掲げる目標の達成状況を列挙すると以下のとおりである。

「①融合学域の設置」では、開設 3 年目の先導学類では 51 名の学生を新たに受け入れ、プロジェクト演習科目の新規開講などにより、社会変革先導人材の育成に取り組んだ。また、第 2 の学類「観光デザイン学類」は 2 期生・21 名、第 3 の学類「スマート創成科学類」は 1 期生・19 名の学生を受け入れた。入試広報を強化し、専門スタッフの配置等を通して戦略的活動を進め、令和 6 年度入学者選抜では、一般選抜志願倍率が前年度を上回る 2.44 倍 (融合学域全体) となり、先導学類及びスマート創成科学類の文系傾斜区分では 3 倍を超える倍率となった。

「②先導 STEAM 人材育成プログラム (KU-STEAM) の新設」では、融合先導知実践演習及び実践インターンシップの開講クラス数の充実を図るとともに、KU-STEAM 修了者 204 名を初めて輩出した。文理融合・STEAM 教育に欠かせない「アカデミック・アドバイザーとピア・サポートを融合した学修支援」に関するガイドラインを作成・公表した。

「③学士課程のリベラルアーツ科目である共通教育科目 GS 科目と学域 GS 科目の拡充」では、前年度より、AI・データサイエンス教育、デザイン思考といった 21 世紀型スキルを修得する新しいリベラルアーツ教育を全学展開しており、令和 5 年度には、6,310 名 (延べ) の学生が共通教育科目 GS 科目 6 群を履修した。

「④全学的な教育改革の司令塔としての教学マネジメントセンターの設置」では、教学マネジメントを統括する立場から FD・SD 及び教学 IR の刷新を進め、令和 5 年度には FD 研修会を計 20 回開催し、1,258 名の参加者を集めたほか、アセスメントプランに当たる「教育の内部質保証に関する指針」を新たに策定し、学位プログラムを中心とした教学マネジメントの強化を図った。

## (3) 今後の展開等

事業最終年度に当たる令和 6 年度には、融合学域先導学類において初めての卒業者を輩出するため、既に修了者を輩出した先導 STEAM 人材育成プログラム (KU-STEAM) とともに、本学が全学的に取り組む「文理融合・STEAM 教育モデル」の意義や価値を一層積極的に社会に分かりやすく発信していきたい。併せて、幹事校として、本事業共通の成果を全国の大学等が利活用できるプラットフォームを構築し、補助事業期間終了後の各取組の継続性・持続性を確保していきたい。