



早稲田大学 成果報告

多様な学びを支援する方法およびシステムの在り方を
情報交換・検討



ソーシャルイノベーション・アクセラレートプログラム 概要



教育システム改革

- ◆クォーター制の実質化（実装の拡大・効果創出）
 - ・能動的学習の機会拡大（学生側）
 - ・教育・研究力の強化促進（教員側）
- ◆教育効果検証におけるIRの活用促進
 - ・学びの自己構築サイクルの加速化、学際教育効果の可視化



全学波及・学外波及

- ◆質保証システム
 - ・インテンシブ教育の効果検証の方法や教学に関するデータ分析体制
- ◆高度な学際教育モデル
 - ・課題解決型授業への「高度化移行」、専門分野特化授業への「学際化導入」
 - ・学際ルーブリック、メンター制度 等

インテンシブ教育

メリハリある時間割設計

早期・集中型のカリキュラム

学生-教員：コミュニケーション促進
学生-社会：社会連携活動の活性化

自己点検
「学際ルーブリック」
学びの自己構築
サイクル

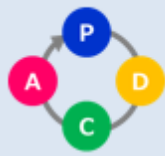
eポートフォリオ

セーフティネット・
メンタリングチーム

実証分析

大学総合研究センター

- ・教育効果の調査・分析
- ・学際教育ルーブリックの実践
- ・FD・SD研修 等



コミュニティ・社会開発

グローバルイシューの解決

平和構築・国際協力

SDGs



イシュー×ディシプリンによる
新たな知「学際研究の方法」

学問の基礎「ミニマム・ディシプリン」

全学基盤教育・データサイエンス教育

インテンシブ教育の導入
(アクセラレート)

Cross-Disciplinary Approach

教義→問題解決までやる高度な学際教育

育成する
人材像

高度な知を集約しグローバルイシューに
取組み社会変革を共創する
ソーシャルイノベーター



答えのない問題に挑戦する 多様性を理解する
「たくましい知性」「しなやかな感性」

Waseda Vision 150

導入の効果

学生側



能動的学習
の機会拡大



・留学、サマースクール

- ・NPO
- ・スタートアップ
- ・共同研究

- ・インターンシップ
- ・ボランティア
- ・フィールドワーク

教員側



教育・研究力
の強化促進



- ・FD（教授法習得）
- ・学生への密な指導

・社会貢献活動

- ・研究時間増加
- ・国際共同研究拡大
- ・オープンイノベーション



社会科学部
学際教育アプローチ

Inter-Disciplinary Trans-Disciplinary



「答えのない問題に、自分なりの解決策を考え出せる知性」「多様性」を有する人材の育成が急務！

Society5.0に向けた
知識集約型社会における
大学の役割の変化

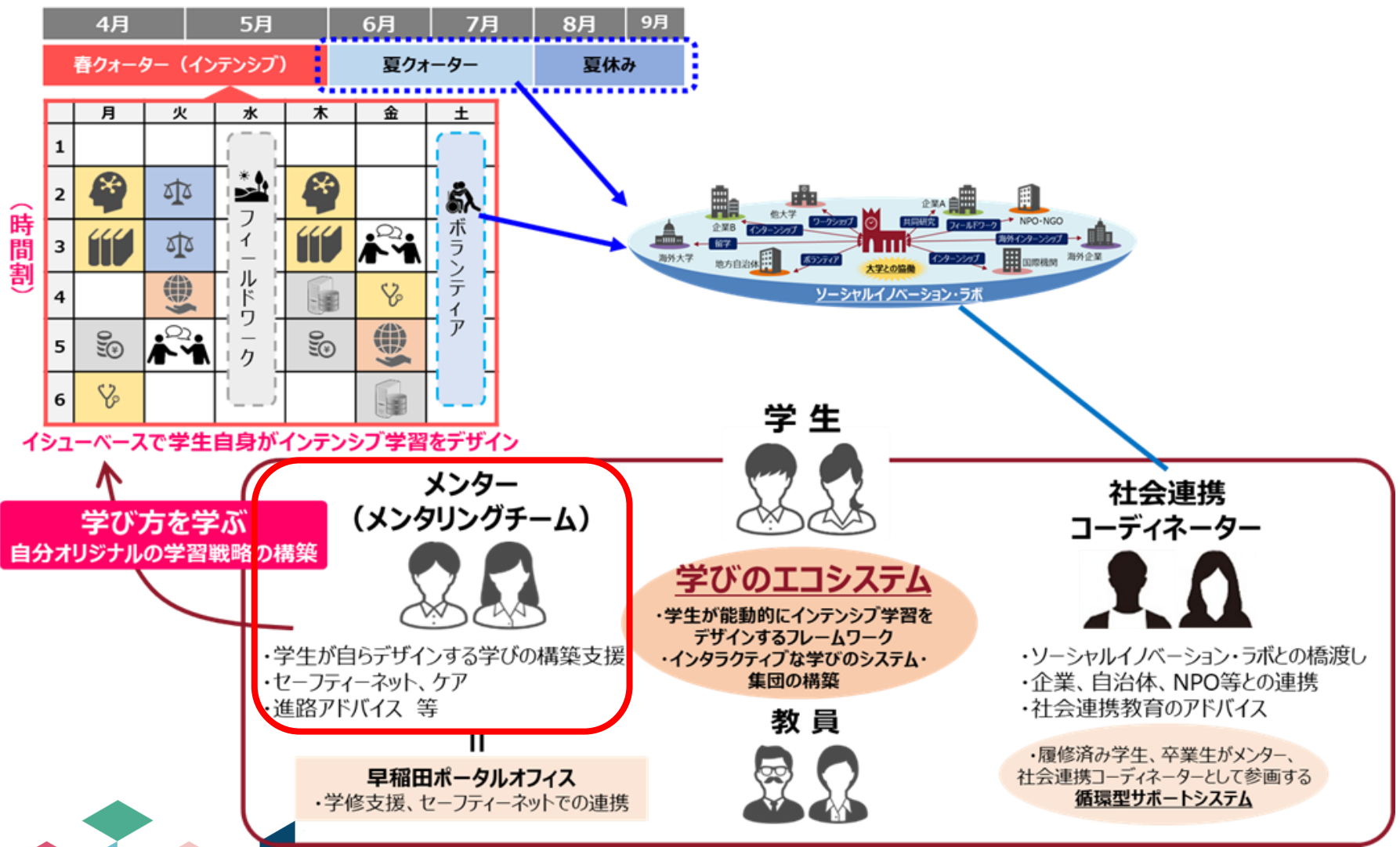
教育（知識の獲得）
研究（知識の創造）



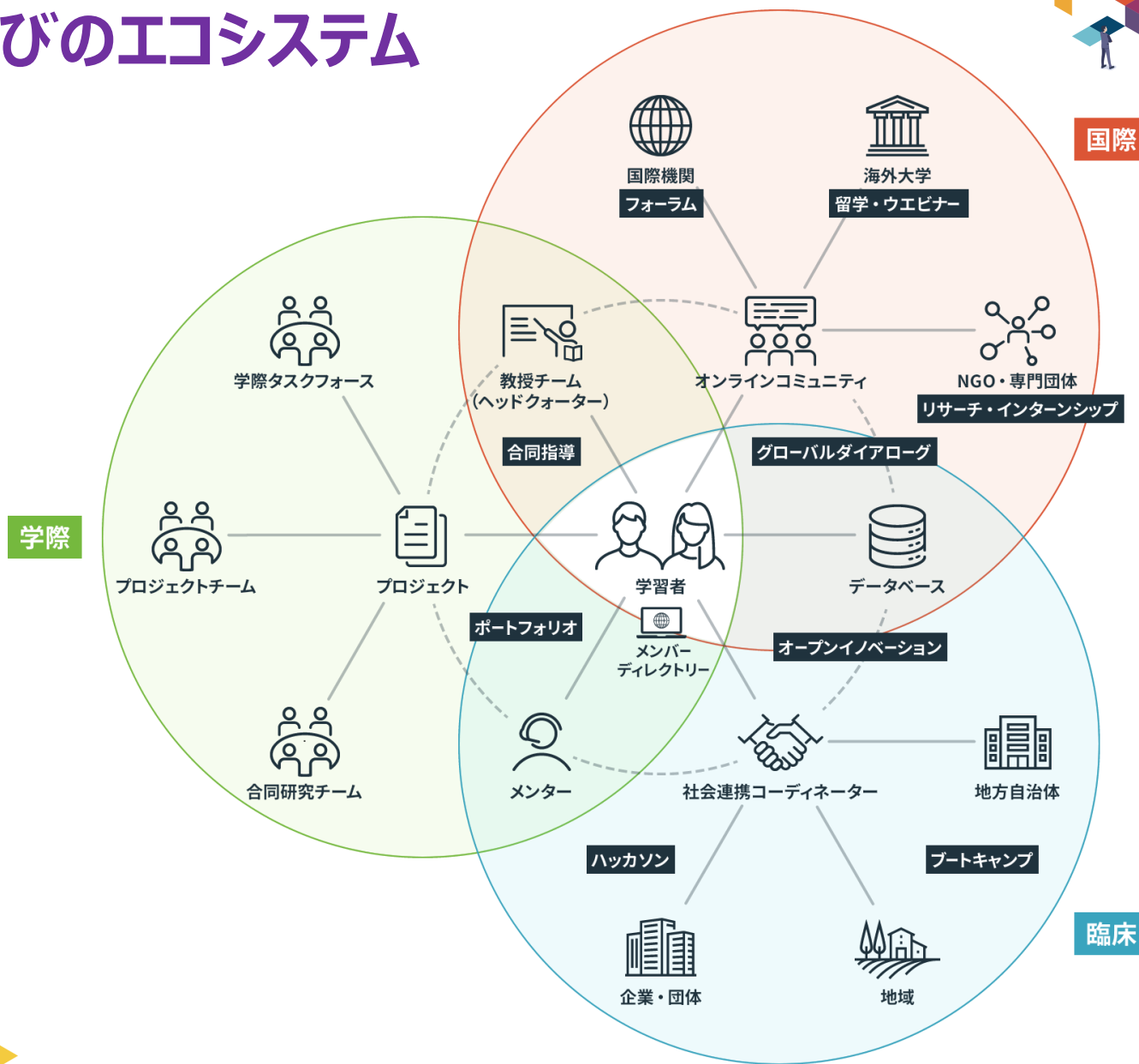
知識の獲得
知識の創造 + 知識の共有
社会変革の共創



ソーシャルイノベーション・アクセラレートプログラムにおける「学びのエコシステム」形成と「学生メンター」の存在



ソーシャルイノベーション・ラボが 核となる学びのエコシステム



アカデミックアドバイジングとピアサポート



学びのエコシステムの構築

(メンターの役割)

「学びのエコシステム」構築サポート、タテの関係、背景理念（学際・国際・臨床）
「社会化（キャリア的側面）」「高度化（教育から研究へ）」

(背景)

14号館・リ・デザイン会議の発足、場の創出・機能、配置、学生の主体的活動をうながす

ラーニング・コミュニティ（初年次教育「学び方を学ぶ」

総合知入門

「総合知」データベース作成、共有・投票、システム思考（因果ループ図）を実習で学ぶ

社会科学創造的探究

学際・国際・臨床の側面、研究への登竜門

プロジェクト

(単位プログラム)

社会デザインの思考と技法（クォーター科目）

PBL 名取ラボ（震災後の持続可能な開発）、パーソナルコンテクト

(非単位プログラム)

西川町プロジェクト、ソーシャルイノベーター育成ワークショップ

社会連携コーディネーターの活用



早稲田大学 社会科学総合学院

ソーシャルイノベーション・アクセラレートプログラム

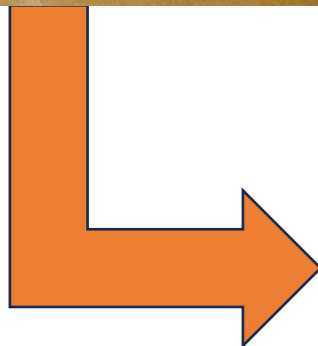
「学びのエコシステム」を体現する ラーニング・コモンズ



改装前



改装後



早稲田大学 社会科学総合学術院
ソーシャルイノベーション・アクセラレートプログラム

ラーニング・コモンズを活用した プログラム例



ソーシャルイノベーター育成ワークショップ

➤ ファストドクター創業者菊池氏



産学連携課題解決型ワークショップ

➤ 日本航空株式会社



メンターが行う学修支援



「学生の目線」で「学生に必要な支援」を行う



- ・ 科目登録相談会（4月・9月）
- ・ ワークショップの企画・運営（不定期開催）
- ・ SNSを駆使した情報発信（随時）
- ・ イベントの企画・運営（5月・12月等）

学生中心コミュニティ型学修支援の確立



メンターの運用体制

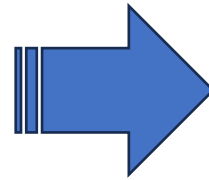


通常業務



- ・メンター勤務マニュアルに沿って勤務
- ・SNS運用マニュアルに沿ってSNS投稿
- ・引継ぎシート（Googleスプレッドシート）
- ・相談報告シート（Googleフォーム）

- ・イベント企画書・報告書
- ・相談報告・懸念事項
- ・月次報告



職員へ共有

WS企画

企画書

メンターが作成した企画書を職員が下記の視点で確認し、開催可否を検討。

- ・学際性・臨床性・国際性への働きかけ
- ・学びのエコシステムとの関連性
- ・企画を実行することの意義 等



メンターの雇用



募集

選考

研修

メン
ター

- ・ 募集要項作成
- ・ 広報
- ・ 応募受付
- ・ 面談日設定
- ・ 面談シート作成
- ・ 選考
- ・ 結果通知
- ・ 勤務方法
- ・ 業務内容

最終確認・学内手続

- ・ 意思確認面談の実施
- ・ 雇用条件の説明・確認
- ・ 学内雇用手続き

メンターが
次世代メンターを
採用する

職員



2024年度以降の取り組み



2024年度より、新カリキュラムを導入
→従来以上に「学びのデザイン学習計画」が重要

「学びのエコシステムの自走化」を図り
学生の学修支援体制を継続





- ・学生メンターの継続雇用
- ・「総合知」教育の拡充



インテンシブ科目「総合知入門」



総合知入門2024 優れた「総合知」の事例の投票結果

票数	投票番号	タイトル (Title)	カテゴリー (Categor)	概要 (Summary)	内容説明 (Content)	理由 (Reason)
16 	46 47	カードゲームを通じた環境問題教育事業	3. 地域コミュニティにおける知識共有と価値共創	自治体、法人、学生が協力しカードを制作し、体験会を通じて環境問題への啓発を行う。	<p>事例のまとめ</p> <p>マイアースは、規模が大きいため他人ごとになりやすく、行動に移すづらいという問題を抱えている環境問題に対し、エンターテインメントを活用して効果的な啓発を行うことを目的に慶応義塾大学教授らの監修のもと制作された、環境問題と生物多様性について学ぶことのできるカードゲームです。現在制作されている地域版パッケージには、その地域特有の生き物や人々の活動がカードとしてデザインされており、住んでいる地域についての知識を深めることもできます。制作されたパッケージは体験会として不特定多数の子供たちに遊んでもらうほか、発達障害や不登校の子供たちやその親が参加できるイベントでも使用され、子供たちに学校や家に次ぐ第三の居場所を作る活動に貢献しています。</p> <p>事例の総合知のまとめ</p> <p>大学教授の監修を受け、NPO法人と市町村との連携によって活動しているため、小規模の産官学連携型であるといえます。活動のために必要な資金をクラウドファンディングで集めたこともあるため、クラウドファンディング型の特徴も持っています。各地でのワークショップによって環境問題への関心を高める活動を行っているため、実践共同体的な形をもった活動です。</p> <p>なぜ興味を持ったか</p> <p>自分が生物好きということもあり、生物多様性などに興味があったから。また、このカードゲームを以前から認識していたが、総合知という観点から考えたことがなく、授業を通じて総合知の実践として扱うことのできる事業ではないかと考えたから。</p> <p>総合知を定義する</p> <p>総合知を複数のアクターがひとつの問題解決に向け協力することと定義します。理由は、解決の困難な社会問題は、多くの分野からの解決アプローチが必要であることが多く、総合知が現在の社会問題の解決をひとつの目的としている以上、各分野の協力は必須だからです。</p>	<p>カードゲームという発想から協力を得る過程に魅力／カードゲームと環境問題を掛け合わせるというアイデアがおもしろいと思った／環境問題に対しカードゲームをつかう発想／様々な社会課題を一挙に解決する可能性を含むから／取り上げられていたカードゲームを実際にやってみたくと思った／自分でもこのカードゲームをやってみたくと思ったから／意外な組み合わせで興味深い／カードゲームというのが目を引いたしすぐ気になった／面白い上に遊び心を感じる取り組みだから／産官学連携やクラウドファンディングなどの手法が良いと思った／カードゲームは若い世代に興味を持ってもらえるから／発想が面白いと思ったから／社会問題を次世代を担う子供が親しみやすいように工夫しているから／楽しく地球問題に向き合える画期的なアイデア／総合知の定義にとっても共感した／興味深い事例で各分野の知識を融合している／</p>
9 	10	シンガポールグローバルスマートシティ構想	1. グローバルアジアの未来	持続可能な都市計画のために、環境科学・情報技術・エンジニアリングが融合されている	<p>(事例のまとめ) シンガポールでは、国民の生活水準向上と生産性の向上を軸としてグローバルシティとして更なる発展を目指している。その際日本でも最近よく聞くようになったスマートシティ計画に加えて、シンガポールではさらに情報科学とデジタルエンジニアリングを組み合わせた計画が行われている。</p> <p>(事例の総合知のまとめ) シンガポールでは、都市計画に基づいた一般的なスマートシティ計画に加え、国全体で大きく五つの分野におけるAI活用を推進している。さらに、イノベーションを創出するために官民連携のデジタルデータプラットフォームを形成している。これらの政策によって、シンガポールは持続可能で素晴らしい街づくりと生産性向上を図り、グローバルリーダーとなることを目指している。</p> <p>(なぜ興味を持ったか) 海外におけるスマートシティ構想の事例を探していたら、日本とはタイプが異なる事例を見つけたから。</p> <p>(総合知を定義する) 社会的な利益を、様々な分野の融合から生み出すための力。</p>	<p>都市計画とAI、行政これらの知識を総合して発展を目指すことが総合知だと感じた／様々な領域の知識を融合させ、日本の町の模範となることのできる／持続可能な都市開発が魅力的／シンガポールには実際に行ったことがあり、現在のシンガポールが行っている都市計画に興味があったし、日本の先をいくような発展をしている数少ない国だと思うから／規模が非常に大きく、興味深いから／シンガポールは先進シティの印象が強いため／シンガポールにおいて、情報科学とデジタルエンジニアリングを融合させた街づくりがされているところが、シンガポールらしいと思ったから／シンガポールのAI活用を実感したから／要点ごとにまとまっていてわかりやすいから／</p>



「総合知」事例データベース



投票番号	タイトル (Title)	カテゴリー (Category)	概要 (Summary)	内容説明 (Content)
1	様々な問題を抱える子供たちと学校を中心としたその問題の発見と解決方法	4. 教育における知識創造と共有のイノベーション	問題の発見と解決に人工知能、教育学、社会福祉学などの専門知識が統合されていること	事例のまとめ：現代では家庭的、経済的、精神的に問題を抱えている子供が多く存在する。これらの問題は子供の教育だけでなく生活成長に多分に影響を与えうが気づかれずにスルーされてしまうケースが多い。また解決しようにも生徒だけでは声が挙げづらく、教師だけでは問題が抱えきれずに解決までは至らないことも多い。のでAIなどを用いたスクーリングを行い子どもの隠れたSOSに気づき潜在的に支援が必要な子どもや家庭に学校を中心に民間企業や自治体も協賛して問題解決につながる適切な支援をおこなう。 (事例の総合知のまとめ)スクーリングの段階でAI、教師との相談の段階で教育学や心理学、問題解決の段階で社会福祉学、教育学、工学、情報学、経営学、評価学など様々な領域の専門知を統合している。 (なぜ興味を持ったか)自分自身小学校時代に家庭的なことで問題を抱えた経験があり、友達はもちろん教師にも相談することができずに悩みを抱えた時期があったのでこのような好循環が整ってほしいと感じたから。 (総合知の定義)私なりの総合知の定義は、各分野にまたがる専門的な知識が現代社会の様々な問題を解決するうえで統合されたものである。
2	アジアと繋がるスタートアップエコシステムの創出	1. グローバルアジアの未来	環境・ロボット・DX等の分野を駆使して北九州をSDGs先進都市を目指している。	グローバルアジアというシンガポールやインドなどの日本以外の国をイメージしてしまっていたが、日本を当たり前だがアジアの国の一員であるから日本が絡んだグローバルアジアを推進しているプロジェクトを取り上げてみたいと考えた。PARKSという組織はアジアへの窓口である九州・沖縄圏という地域にあるべき、かつ顧客志向で業界変革を実現可能なベンチャーを持続的に創出していくことを目的とし設立されたプラットフォームである。この組織は九州大学などの九州の大学と九州のベンチャー企業が連携し、北九州市を環境・ロボット・DX等の分野を駆使してSDGs先進都市にすることを目指している。
3	歴史的資源の活用と古民家再生による地域創生	3. 地域コミュニティにおける知識共有と価値共創	地域住民・行政・民間企業の連携によるまちづくり事業	(事例のまとめ)美濃市は美濃紙やうだつの上がる町並みといった歴史的資源を有する一方で、それらの継承、観光開発、空き家となった古民家の増加といった課題を抱えていた。そこで行政の美濃市、地域金融機関の十六銀行、古民家再生ノウハウを有する事業者及び地場の事業者が共同出資して設立したみのまぢやが中心となり、古民家の宿泊施設、シェアオフィスへのリノベーション、美濃市に特化した旅行プランの作成、保育園留学と園児の親のためのコワーキングスペースの提供といった独自の取り組みを行い地域創生を行った。 (事例の総合知のまとめ)地域住民による古民家の提供、美濃市による商業企画、十六銀行による古民家再生の



Thank You



早稲田大学 社会科学総合学術院
ソーシャルイノベーション・アクセラレートプログラム