

平成19年度新入生オリエンテーション

安武 芳紘

Yoshihiro YASUTAKE

九州産業大学 情報科学部 知能情報学科

Department of Intelligent Informatics, Faculty of Information Science, Kyushu Sangyo University
yasutake@is.kyusan-u.ac.jp, <http://www.is.kyusan-u.ac.jp/~yasutake/>

1. はじめに

平成19年度の新入生オリエンテーションは4月5日、6日に行われた。平成16年度から合宿形式で行われるようになり今回で4年目である。また、学生が企画・運営に参加するようになり2年目となる。今回の報告は学生による企画とその準備や当日の流れなどを中心に紹介する。

2. 概要

平成19年度新入生オリエンテーションの日程と場所、参加人数は以下の通りである。

- 平成19年4月5日(木)、6日(金)
- グローバルアリーナ 福岡県宗像市
- 新入生129名、上級生23名、教員23名

オリエンテーションは毎年4月の入学式と教務ガイダンスの後に行的られるため、それらにあわせて日程を調整する。平成19年度は4月3日に入学式、4日に1年生教務ガイダンスであったため、オリエンテーションは4月5日、6日となった。開催場所のグローバルアリーナは宿泊施設を備えた多目的スポーツ施設である。宗像市にあり、九州産業大学からバスで50分ほどの距離にある。参加者は合計175名であった。上級生が多く参加してくれたことと予算の都合により、実習助手の参加は見送りとなった。

3. 実施内容

昨年度から上級生ボランティアを中心とした企画・運営が行われている。ここでは上級生の活動を準備期間とオリエンテーション1日目と2日目に分けて紹介する。

3.1 準備期間

12月と1月に上級生へ参加募集を行い、1月下旬にキックオフミーティングを行った。上級生には昨年度のオリエンテーションに参加した学生も含まれており、昨年度の反省を踏まえて今年度の内容について議論が行われた。議論の結果、主な企画としてレクリエーションと学生生活紹介の2つを行うことになり、2つのグループに分かれて準備をした。

レクリエーション

新入生が先生や上級生、新入生同士と交流する機会を作ることが目的である。運動をすることができるようにドッジボールを、グループで話し合うことができるように×クイズを企画した。準備では、グローバルアリーナの下見や景品の買出し、怪我をしないような道具の選定やルール作成などを行った。

学生生活紹介

新入生の大学生活に関する不安を解消することが目的である。形式にとらわれずに、学生の視点から講義や大学生生活を紹介する。準備として、講義内容や担当教員の紹介を行うプレゼンテーション資料を用意した(図1)。また、学内や大学周辺の地図などの配布資料を作成した。さらに、プレゼンテーションを円滑に行うための発表練習をしたり、聞いている側が退屈にならないようにクイズを準備するなどの工夫が行われた。

スタッフジャンパー

今年度は初めてスタッフジャンパーを作成した。これは上級生が新入生と見分けがつくようにという、昨年度の経験を踏まえての上級生の要望であった。結論から言うと、新入生が安心して話しかけられることや、上級生の士気を高めることができるなど、非常に効果があったのではないと思う。

3.2 オリエンテーション1日目

4月5日(木)オリエンテーション1日目のスケジュールは以下の通りである。

- 10:00 新入生生活オリエンテーション
- 13:00 基礎演習グループごとの顔合わせ
- 14:00 教員紹介(12107)
- 15:00 グローバルアリーナへ移動
- 16:00 レクリエーション(体育館)
- 18:00 食事
- 19:30 学生生活紹介(体育館)

新入生生活オリエンテーション

学部長と学科主任の挨拶、各種委員の紹介が行われた。上級生もこの受付からオリエンテーションに参加している。



図1 プレゼンテーション準備



図2 グローバルアリーナ



図3 レクリエーション



図4 学生生活紹介



図5 アプリンピック表彰



図6 時間割作成

基礎演習グループごとの顔合わせ

新入生は各基礎演習グループに別れ、それぞれの教室で教員と顔合わせをした。上級生は各グループに一人ずつ参加できるようにし、オリエンテーション期間中は共に行動した。

教員紹介

12107 教室に集合し各教員の自己紹介が行われた。

グローバルアリーナへ移動

バス4台で移動し、ロッジに到着した(図2)。ロッジの鍵や次のイベントの準備をするために数名は別行動で移動した。

レクリエーション

始めにドッジボールを行い体を動かしてもらった。やわらかいボールを使うようにし、上級生が各コートにつくことによって、統制の取れた試合ができたようである。次に ×クイズを行った(図3)。回答用の と×のボードや問題の書かれた大きな紙を使って進行された。上級生は司会に苦労していたようだが、良い経験になったのではないだろうか。

食 事

例年、同大学国際文化学部と競合しているため食事時間は3パートに分かれている。大変混雑するため、学部に関係なく入り口での誘導が欠かせない。

学生生活紹介

プレゼンテーションと配布資料をもとに講義内容や担当教員からのコメント、上級生からのコメントなどが紹介された。また、学部で取ることのできる資格やシステム研究会の活動なども紹介された(図4)。このなかで第5回 i アプリコンテスト "アプリンピック" で賞を獲得した上級生に学部長から表彰が行われた(図5)。

3・3 オリエンテーション 2 日目

4月6日(金)オリエンテーション2日目は次のようなスケジュールであった。

- 9:00 時間割作成(体育館)
- 11:30 大学へ移動

時間割作成

教務委員の先生から履修について説明が行われた(図6)。その後、各グループごとに教員と上級生を交えて1年前後期の時間割を作成した。

大学へ移動

オリエンテーションのアンケートと集合写真を取り大学へ移動、12107で集合した後に解散した。

4. ま と め

昨年度に引き続き今年度も上級生のボランティアが活躍してくれた。ほぼスケジュール通りに175名が行動できたのは、上級生の準備と行動のおかげである。上級生は議論やイベント進行を通じてコミュニケーションの難しさを学ぶことができたようである。新入生オリエンテーションだけでなく他のイベントでもそうであるが、上級生の多くは情報システム研究会のメンバであった。これは研究会が多方面で活躍していることを意味しており、またこれらのイベントが研究会に入会するきっかけとなっていると考えることができる。

アンケートには前向きな感想が多かったが、その中で最も多い感想は「知り合いができてよかった」という感想である。また、「学生生活紹介と時間割作成の時間がもっと欲しい」という感想もあった。大学生生活の始めに行われる行事としてどのような役割を果たすべきかはさまざまな意見があるだろうが、新入生の不安を解消し、大学生生活の目標を見つけるという点で効果があったと考えている。