

MESSAGE

予測困難で先行きが見通せない時代において、複雑・高度化する社会課題に対応していくためには、単に知識を取り入れるだけでなく、幅広い知識と文系・理系を越えた複数分野にわたる深い専門知から全体像を捉える力が求められます。難しいことかもしれませんが、大学が持つ様々な資源と、金沢大学の学生一人ひとりの可能性が組み合わせることによって、既存の枠組みを越えて新たな価値を生み出すことができると、私たちは信じています。

学びたい学生への3つの手厚いサポート

SUPPORT



01 ランチョンセミナー

昼休みに、学生の「学びたい!」が実現し、学修・研究に役立つ知識が得られる特別セミナーを開催します。

SUPPORT



02 アカデミック・アドバイジング

将来の目標を明確にし、その達成に向けて、専任の教員が学生個人のニーズに沿った学びの支援を行います。

SUPPORT



03 学び合いのコミュニティ

学域・学年を越えた個性豊かな学生による仲間同士の支え合いにより、あなたの学びをサポートします。

Q&A

Q. 誰でも履修できますか?

A. 「先導STEAM人材育成プログラム (KU-STEAM)」は、どの学域・学類の学生でも履修できます。

Q. 登録するにはどうしたらよいですか?

A. 説明会のほか個別の履修相談に対応しています。参加希望の方は、Webサイトをご覧ください。

Q. 修得した単位は、卒業要件に算入できますか?

A. 原則として、共通教育科目・専門教育科目の区分に応じて卒業要件に算入できます。所属により要件が異なるため、詳細は所属の学務係に確認してください。

Q. 科目は単発の受講もできますか?

A. 科目によっては可能です。そのため2年次からのプログラム履修も歓迎します。ただし、体系的な学びのため、プログラム導入科目からの履修を推奨します。

ほかにもお気軽にお問い合わせください。

✓ 目標を一緒に考えませんか?

自分について考えたり、伝えたりする時間を持つのは大切なことだと思います。いろいろなやり方、考え方、選択肢を一緒に探っていきましょう!

教学マネジメントセンター
山下貴弘 特任助教/アカデミック・アドバイザー



お問い合わせ (平日9:00-18:00)

教学マネジメントセンター (担当: 山下)
角間キャンパス>中地区>
インキュベーション施設(新学術創成研究機構)3階>STEAMラボ

E-mail ku-steam@ml.kanazawa-u.ac.jp

T E L 076-264-5986

W E B https://chishiki.w3.kanazawa-u.ac.jp/



今、きみの学びが
カラフルになる



先導STEAM人材育成プログラム (KU-STEAM)

紹介パンフレット

ABOUT US 先導STEAM人材育成プログラムとは？

先導STEAM人材育成プログラム（通称、KU-STEAM）は、全学域学生対象の文理融合学修プログラムです。自身の専門分野に軸足を置きながら、積極的に他分野の知見を深め、異分野・異文化協働を実践することによって、未来課題の解決に挑戦する、先導STEAM人材の育成を目的とします。

導入 100番 **プログラム導入科目/
データリテラシー科目群**

デザイン思考入門やAI入門などの共通教育科目GS科目6群、データリテラシー科目群の履修を通じて、STEAM基礎やデータサイエンス基礎を学ぶ。

発展 200番 **ヒューマンリテラシー科目群/
科学技術リテラシー科目群**

共通教育科目GS科目1~5群、学域GS科目、融合先導知実践演習等の履修を通じて、自身の専門とは異なる幅広い学問分野のアプローチを修得する。

成果 300番 **協働実践科目**

異文化、異分野の人々との協働を実践し、社会実装に向けて課題解決に挑戦する。



授業例【デザイン思考入門(共通教育科目GS科目6群)】

デザイン思考のマインドとプロセスを理解し、新たな課題に対して、デザイン思考の順序にしたがって課題を解決できるようになる。



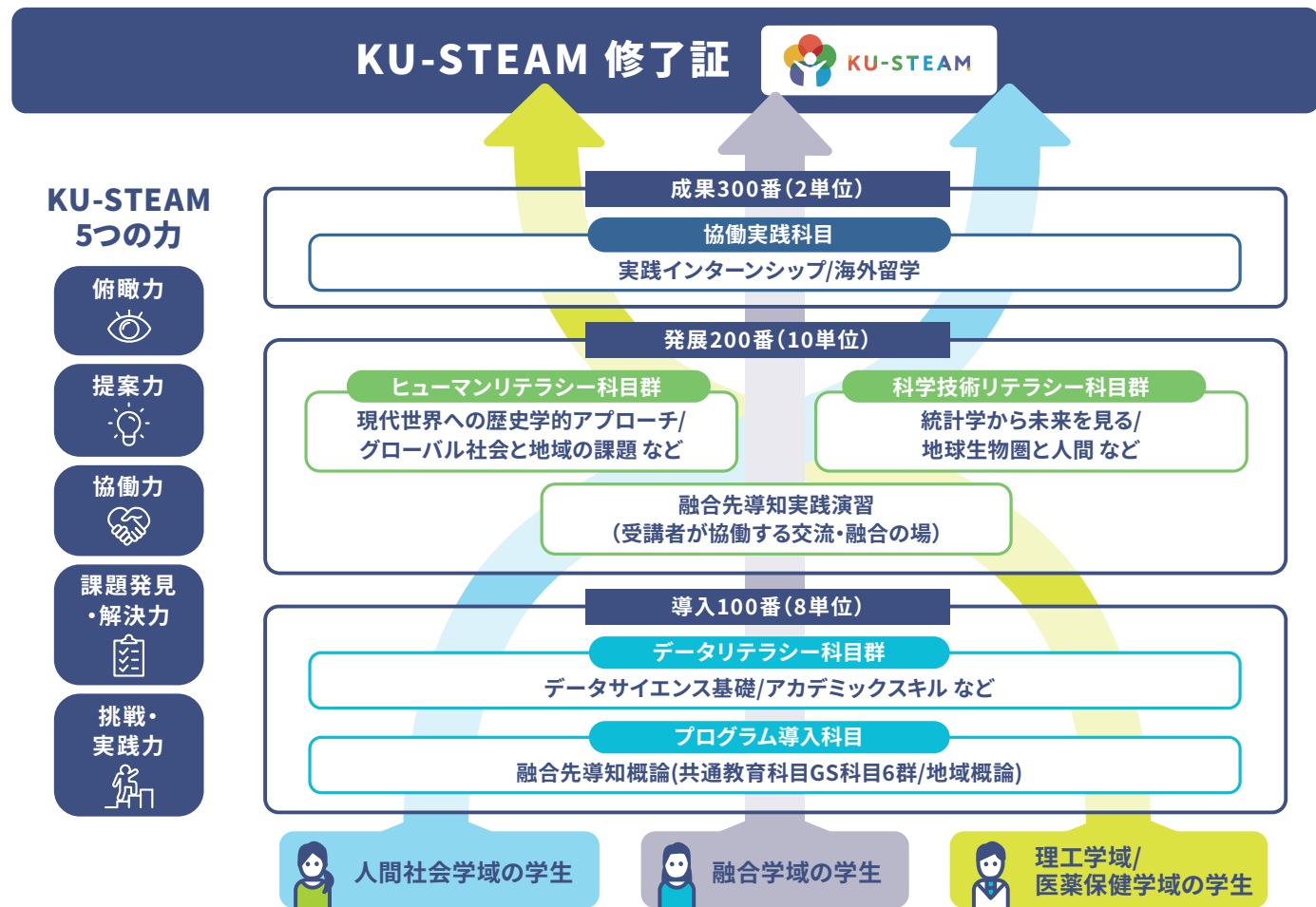
授業例【融合先導知実践演習A(ちょこっとマイプロジェクト)】

身の周りの課題や関心をもとにした小さなアクション(=ちょこプロ)を通して、あなたの「やってみよう」を実現する集中講義。



授業例【実践インターンシップ】

社会のリアルな課題に対して、課題発見・解決を実践するプログラム。分野の異なる学生だけではなく、企業や自治体など、異なる年代や立場の方々も協働し、成果を出します。

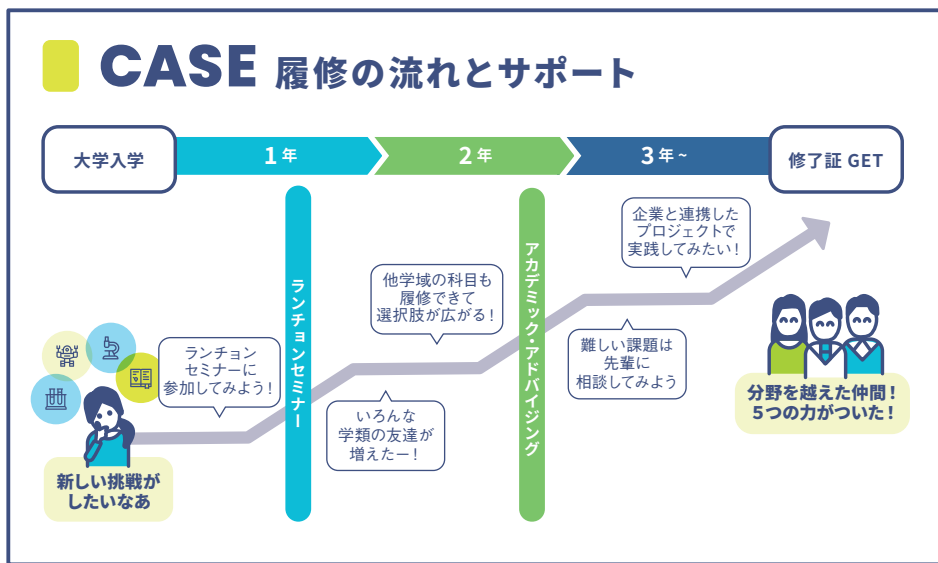


「STEAM人材」とは？

Science (科学)、Technology (技術)、Engineering (工学)、Mathematics (数学)といった理数系を学修する「STEM教育」にArt (アート、デザイン、リベラルアーツ)の創造的要素を加え、各領域での学修を実社会での課題解決に活かせる、俯瞰力と実践力を身につけた人材。

履修のメリット

- あなたのやってみようが見つかる**
文系や理系という枠にとらわれず、学びたいことを学べる環境を用意しました。さらに、実践的な課題に挑戦できる機会を通じてやってみようを明らかにしましょう。
- 異分野にわたる将来の仲間たち**
学域・学類、学年を越えて多様な仲間ができます。また、企業・自治体等で活躍する異分野の大人たちが応援者としてみなさんのチャレンジをサポートしてくれます。
- アワード・修了証 GET**
科目の修得レベルに応じたアワードを獲得できます。所定の科目を修めることで「修了証」をGET！就職活動など今後の進路に役立ちます。



INTERVIEW

■先輩履修者の声 (学年は2024年3月現在)



融合学域 先導学類 1年 北條 琉人さん

KU-STEAMの授業科目は主体的な学びを実践できる非常に貴重な機会です。さらに、他学域の学生と共に学び協働し、異なる意見や視点に接することで、自身の視野も広げることができます！



人間社会学域 人文学類 2年 慶田 盛 結さん

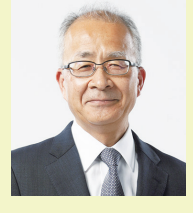
KU-STEAMの授業科目は、初対面の人と協働する授業が多くあります。自分はどんな役割が得意か、逆に何が苦手なのかなど自分の特徴を知る経験、また協働活動を円滑に行う工夫を考える経験としてとても有意義だと感じました。



理工学域 物質化学類 2年 櫻井 七海さん

普段関わらないような他学域、他学年の方とのグループワークはとても新鮮で、良い刺激となりました。背景が全く違うメンバーとの協働は時に難しいこともありますが、違いがあるからこそ多くの学びを得られました。

■社会からの期待(企業人)



三谷産業株式会社 参与 梶谷 忠博さま

社会の不確実性が高まる中で、多面的で柔軟な思考力へのニーズが高まっています。STEAM教育はその力を身につける有効な手段と考え期待しています。