

第231回 ATD TechKnowledge2016報告 テクノロジートレンドの今を探る

- (P2) ATD TechKnowledge 2016 の内容紹介と所感
 - ID / ISD理論と応用
 - 基本的な理論については大差なし
 - (P3) ISDの必要性、(P4) eラーニング設計とID、(P5) 設計・評価とROI
 - 教育・研修実践における Soft & Hard のトレンド
 - 神経科学の教育応用
 - Big Data & Learning Analytics
 - (P6) Smartwatch / AR & VR / 動画 & アニメーション
 - (P7) シリアスゲーム・ゲーミフィケーションの活用
 - (P8) 企業展示の傾向: LMSの売り込み
 - 機能的にはMoodleとそこまで大差なし
 - ユーザビリティや(P9) 学習分析、サポートの差？

ATD TechKnowledge

- ATD 主催の テクノロジー特化カンファレンス
 - ATD TechKnowledge 2016 is the place to learn about the latest technology trends. (<http://www.tkconference.org> より抜粋)
 - 2016年1月13日 – 15日 ※ 2017年は1月11日 – 13日
 - 8つのカテゴリーからなるトラック
 - Pre Conference は 1月10日 – 1月12日
 - ATDのCertification Courseが開催



Integrating Performance Support and Instructional Design

- By M. Rosenberg
- Performance Support : Just in time でユーザの業務効率を高めるためのツールやサポートなど
- PSの視点からみたADDIE ※要するにISD
- 例 : 既存システムの利用に社員が苦勞している
→「研修する」前に、「システムは本当に必要？」と検討するところから。

	ID	PS
A	worker	work
D	course	tool
D	eLearning	software
I	curriculum	workflow
E	learning	productivity

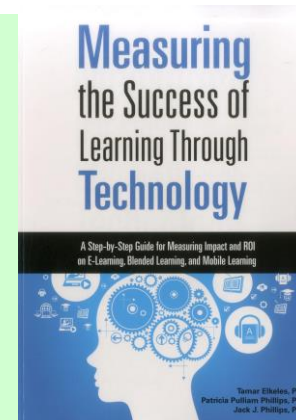


Run a Successful E-Learning Program with (Almost) No Money

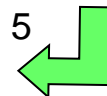
- Set Expectations (A)
 - ニーズ調査 / 本当にLMSが必要か? / ステークホルダー確認
- The Project Process (D)
 - ファイル形式統合 / 開発者との協力 / 他プロジェクトとの連携
- Work with Your Team & Vendors (D)
 - 「気になること」はすぐ確認 / SMEを多く巻き込む & 共有する
- Streamline Training Using Technology (I)
 - Webinarの有効利用 / BYOD / チュートリアル(質問の減少)
- Show ROI (E) : 有効性を伝えて「次」につなぐ

Designing E-Learning for ROI

- By J. Phillips
- 5 (6?) levels of evaluation
- 会場からの質問
「レベル3はいつやるべき？」
→「状況次第。ContentsとContexts の専門家が
相談して検討する必要がある」
- Technology Based Learning失敗原因
 - No “pressure to use”
 - Few built in application tools
 - **No level 3 or level 4 objectives** など
- Objectives を Level 5 まで考えるべき



Inputs/Indicators	100%
Reaction and Planned Action	100%
Learning	90%
Application	30%
Business Impact	10%
ROI	5%



Identifying Strategic Smartwatch Integration Points for E-Learning Applications

- Tips集的なセッション
- 授業中での活用
 - ARSとして / 体育の授業での活動計測 / プレゼンのリモコンに
- 授業外での活用
 - 教師(or 友人)との質問SMS / Audio Book / Just in Time での学習(位置情報の取得)
- 利点: スマホよりさらに身近 / 学生の生活習慣改善
- 心配事: こっそり違うことをされる(cheatも?)



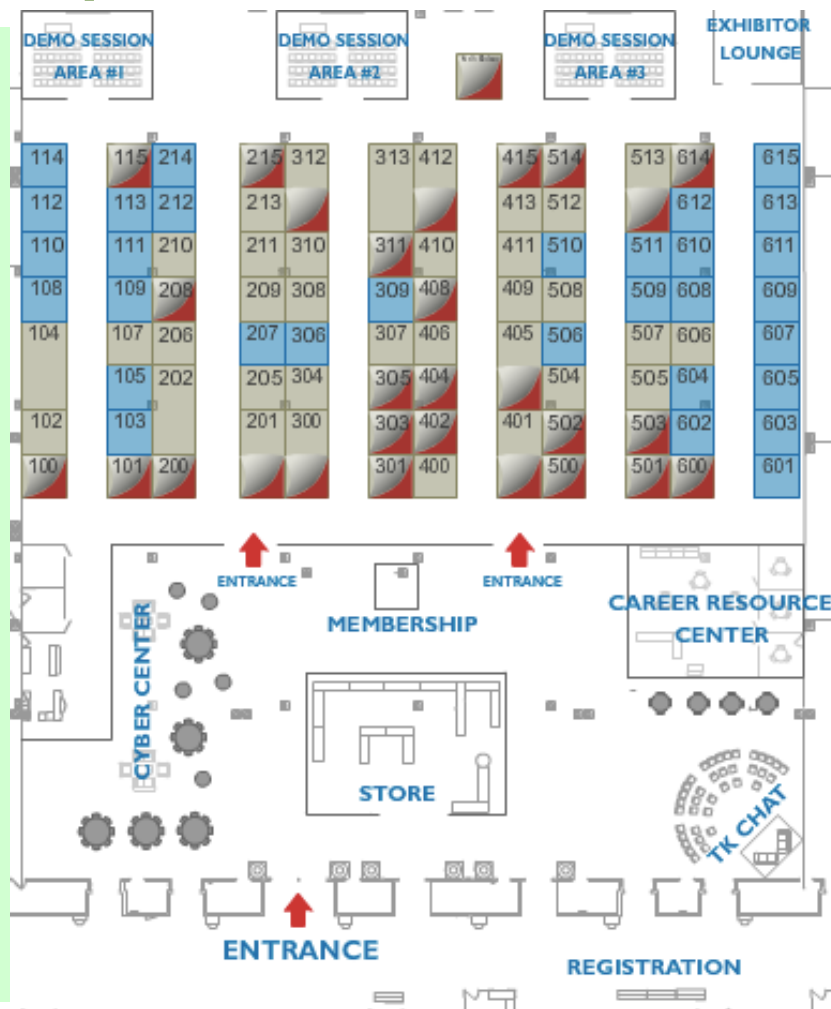
Serious Game Secrets: What, Where, Why, and Who Cares?

- 現実に即したシナリオ・テーマのゲームであり、「ゲームを通じて知識 / スキルを学習」≠ Gamification
※ARCSモデル的にみれば R 最優先
- 「ランチ(分岐)の使われ方」
→ 最終的に1つに収束するのはゲームとしてNG
- 設計の注意: ゲームとしてはシンプルに(初心者配慮) / ROE (Return of Engagement) を考慮
- 「シミュレーション」とは違う (それは次のステップ)
- Agile & ADDIE の活用 (x 100 times !)

企業展示の様子

- 70以上の企業展示
- 展示ブース内にデモセッションの公園エリアが複数用意
- LMSベンダー多数(8割程度?)
ほか、アニメ/教材の作成、
ウェアラブルデバイスのアプリ等
- オンライン大学院(ID)

※イメージとしては国際フォーラムで行われた「ラーニングテクノロジー」



学習分析とADDIE

- 学習の効果測定 + Talent Development
 - (私見) Big Dataの観点からの分析事例は少なめ
- ADDIEからD(Define)ADDIE
 - D: Why do we need this program?
 - A: Who needs to do what differently?
 - D: How will we get them to the new performance?
 - D: What content will drive KPIs?
 - I: How can we predict impact?
 - E: What impact did we have and what's next?
- 参考: <https://www.td.org/Publications/Blogs/Learning-Executive-Blog/2015/11/Learning-Analytics-What-Does-Data-Science-Have-to-Do-with-Learning>