

第198回 IDT本輪読シリーズ 第8部 第31章 ネットワーク・Web2.0とつながった学習者

定義 > 理論 > 評価 > HPI > 場面 > 世界 > 職業 > **最新** > 課題

ID > 学習Object > **Web2.0** > リッチメディア > ゲーム > 仮想世界

- [Web2.0の定義](#)(p.531)
 - Tim O'Reilly, 2005 : 集合知の活用、共通のデータ、ベータ版リリース、リッチなユーザ体験
- [Web2.0のキー・アフォーダンスとネットワーク技術](#)(p.532)
 - フォークソノミー、グループでの協調作業や共有、コンテンツ公開で身につくスキルや態度
- 教育プラットフォームとしてのWeb2.0(p.534)
 - [Web2.0の教育的示唆 結合主義\(connectivism\)の8つの原理](#)
- [先行研究](#)(p.536)
 - フォーマル学習へのWeb2.0利用に関する研究→非常に少ない
- フォーマル教育へのWeb2.0導入障壁(p.539)
 - [プライバシー](#)、[継続性](#)、[支援](#)
- 未来への展望(p.543) [Web3.0](#) [PLEs](#)

Web2.0の定義(p.531)

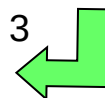
- 集合知の活用→Wikipedia
- 多様な応用ソフトで共通データを扱うこと
→Google Maps
- 応用ソフトを早い段階でリリース
- リッチなユーザ体験→HTML5 Ajax

<参考>What Is Web 2.0

[Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software by Tim O'Reilly 09/30/2005](#) とその解説(IT用語辞典バイナリ)

Web2.0のキー・アフォーダンスと ネットワーク技術(p.532)

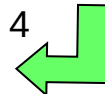
- フォークソノミー
 - ユーザの手による情報の自由な整理(ディレクトリ・ブックマーク→ソーシャルタギング)
- グループでの協調作業や共有
 - Wiki、ブログ(グループメンバーでの編集・集約等)
 - [VoiceThread](#)(画像、動画、音声)
- コンテンツ公開
 - 自身の知的貢献を共有する意思、能力開発



教育プラットフォームとしてのWeb2.0(p.534)

- BECTA 2008年レポートで紹介されたWeb2.0の教育的示唆
 - 学習者が自身の学習に対してコントロールを強め、自分向けにカスタマイズされた情報、リソース、ツール、サービスにアクセスできる新しい機会を与える
 - より多様な表現の能力を後押しする
 - 協調的な作業、コミュニティ形成、対話、知識共有をより多く支援する
 - 真正な聴衆をひきつけられるように学習成果を公開する場面を提供する

BECTA: イギリス教育通信技術庁

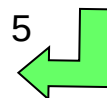


教育プラットフォームとしてのWeb2.0(p.534)

• 結合主義(connectivism)の8つの原理

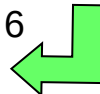
- 学習と知識は意見の多様性の中にある
- 学習とは情報源または特化された要素をつなげるプロセス
- 学習は人間以外の装置に存在するかもしれない
- より多くのことを知ることができる能力は現在何を知っているかということよりも、より重要
- 継続的学習を支援するためには、結合を形成し維持することが求められる
- 領域間、アイデア間、あるいは概念間の結合がわかる能力がコアスキル
- 最新であること(currency)はすべての結合主義的な学習活動において目的となるものである
- 意思決定自体が学習のプロセスである

Stephen Downes, 2007



先行研究(p.536)

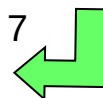
- 多くはearly adopterやinnovatorによる研究
- コース外の利用とフォーマル学習での没入感への影響
 - Sebastian, Namsu, & Kerk 2009
 - Ellison et al., 2007; Govani & Pashley, 2005; Sebastian et al., 2009
- フォーマル学習の構成要素としてWeb2.0研究
 - Abbitt. 2007; Lockyer & Patterson, 2008; Crook & Harrison, 2008



フォーマル教育へのWeb2.0導入障壁(p.539)

• プライバシー

- 閉鎖されたフォーマルな学習環境内ではWeb2.0ツールの力や効果は激減
- プライバシーの問題はWeb2.0ツールの教育利用において最大の障壁
- 多くの学習者や教師はもっとも洗練されたピアレビューを経た作品以外の配信・共有を望まない
- ユーザによる細かいアクセス権制御が可能なツールを推奨
→ex. [Elgg](#) ([日本語ドキュメント](#))



フォーマル教育へのWeb2.0導入障壁(p.539)

- 継続性

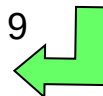
- 前年度の履修者が作成した成果物やインタラクションが次年度の履修者に公開されてしまう
- 成果物の再利用によるプライバシー、著作権、所有権の問題が発生



フォーマル教育へのWeb2.0導入障壁(p.539)

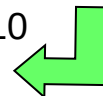
- 支援

- フォーマルなオンライン教育ではヘルプデスクによるサポートが必須と多くの人が考えているが、GoogleやFacebookはアクティブユーザに対するヘルプデスクサポートはない
- 教育システムのサービスでは計画的なメンテナンスやアップグレードが行われているが、Web2.0ツールは「早期リリース、頻繁にリリースしユーザの声を聞く」のが一般的



未来への展望(p.543) ～Web3.0～

- Web3.0?
 - セマンティックウェブ
 - XMLによるWeb記述 RDFによるメタデータの付加
 - セマンティックウェブアプリケーションの教育利用も出現([Handler, 2009](#))
 - 教材の管理(IEEE LOM, SCORM)
 - カリキュラムやシラバスをRDFで記述
 - 教材や学習リソース、カリキュラムのパーソナライズ



未来への展望(p.543) ～ PLEs ～

- 一組織によって決められた文脈の中だけでの学習活動には満足しない時代
 - 学習者が自身のPLEs(Personal Learning Environments:個人的学習環境)を簡単に構築・カスタマイズし効果的に活用できるような文脈や活動の創造がIDerに要求される
 - フォーマル教育におけるサービスと活動を継続的で個人化された実生活の文脈とブレンド・統合→効果的・効率的に生涯学習へとつながるしくみの確立が必要

