

第229回 オンライン学習の可能性を活かしたい ～Curtis先生とKhusro先生からの学びのリフレクション～

- 拠点形成プロジェクトの国際フォーラム「今、オンライン学習の可能性を探る」に参加(3月24日@熊本会場) / [個人的な動機](#)
 - 講演1: [Curtis先生](#)
 - 講演2: [Khusro先生](#)
- 興味を持った内容
 - [指針となる哲学 / 成人学習者のニーズ / ハワイ大学のDCDC](#)
 - [複数のプレイヤーによるロールプレイ型経済学シミュレーションの開発事例](#)
- これからの仕事 & 研究で活かしていきたいこと
 - [オンライン学習の可能性を活かすために](#)
 - [SMEとより良い学習環境を作るために](#)

インターンシップとeラーニングを 組み合わせたPBLの開発

- オンライン学習の可能性を最大限に活かす視点とは？
- 専門家(SME)と協働して、IDを応用してより良い学習環境を作るためには？

教育改革 -教養教育と教育プログラムの改革-

教育カリキュラムのイメージ

STEP3 :
課題解決型学習 (PBL) 地域に入って課題の解決に取り組む (インターンシップ + eラーニング) 選択 1科目2単位以上

STEP2 :
地域志向科目群 社会人講師と本学教員から地域の具体的な課題を学ぶ (対面授業) 選択 2科目4単位以上

STEP1 :
熊本学(仮) 地域の歴史・文化、現在の状況を理解する学びの動機づけ科目 (対面授業 + eラーニング) 全新生必修 1単位

インストラクショナルデザインを活かしたeラーニングによる教育 (STEP3)



2

熊本大学COC事業概要 <http://www.kumamoto-u.ac.jp/syakairenkei/chiikirenkei/cocjigyo.pdf>



Dr. Curtis Ho

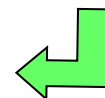
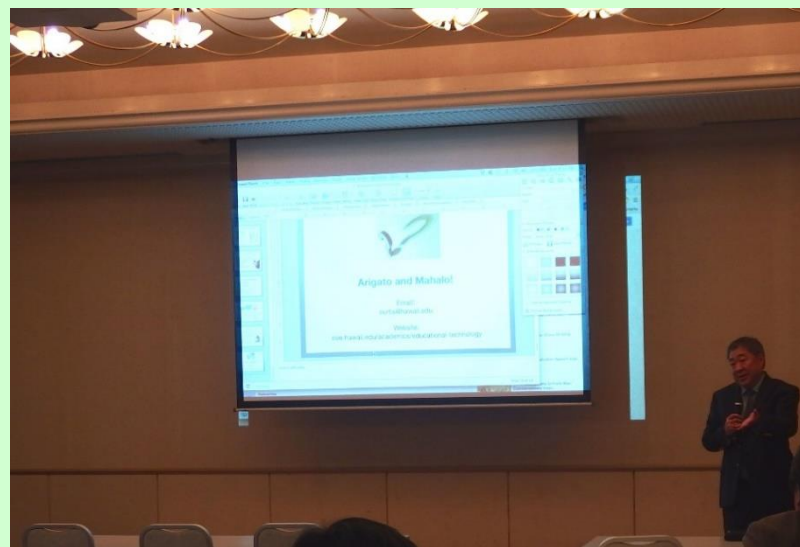
(ハワイ大学マノア校 教育工学部 学部長)

Designing Distance Education in Hawaii:

Adults as Learners

[ハワイにおける遠隔教育のデザイン:

学習者としての成人]



Dr. Khusro Kidwai

(ノースウエスタン大学 プロフェッショナル学部 副学部長, 国際
的教育研究専門家コンピテンシー策定団体ibstpi理事)

Leveraging learning science research, instructional design principles, and web-technologies to design high-impact digital learning environments.

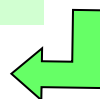
インパクトのあるデジタル学習環境への学習科学研究, インストラクショナル
デザイン原則, webテクノロジーの活用



指針となる哲学

1. 人のニーズに対応している時eラーニングが最善に機能する
※Learning Needsではなく、Human Needs(注 天野)
2. 専門性の開発とテクノロジーに投資するべき
3. 変化にいかにもうまく適応するかで、遠隔教育プログラムの成功が決まる
4. プログラムにおいて意図しないことを起こすのはeラーニングではない

Curtis先生 発表スライドP43(日本語訳)より



Needs of Our Adult Learners

我々の成人学習者のニーズ

- 関連性: 仕事・生活のニーズに関連
→問題解決学習、実践的な成果が伴う課題設定
- 柔軟性: タイトな仕事・生活のスケジュール
→学びの利便性、自己ペース学習
- 社会的存在感: 孤独感
→ソーシャルメディア・掲示板の活用、ビデオによる自己紹介
- 頻繁なフィードバック: 安心させる言葉
→ルーブリック、チェックリスト、クリティカルフレンド
- 早めのサポート: 学校を出てから5年から30年以上
→オンラインリソース、足場かけ

Curtis先生 発表スライドP43-49(日本語訳)より



DCDC (Distance Course Design & Consulting)

- オンラインコースやテクノロジーを活用した学習プロジェクトのデザインと開始を支援
- 多くのスタッフがハワイ大学 the department of Educational Technology (ETEC)出身
- 分析から評価までコンサルティング
- プログラミングやグラフィックデザインから、オンライン教育や原稿の整理編集までの幅広い経験をもつ
インストラクショナルデザインとメディア開発の専門家集団



複数のプレイヤーによるロールプレイ型経済学 シミュレーションの開発

■ テーマ: エネルギーと地学経済学

社会が直面している環境やリソースの課題に関する経済学を紹介するコース

■ インストラクショナルデザインのゴール:

スキルを開発し、経済学者のように**考え行動**できるようになること

■ オンラインシミュレーション教材の開発

- 従来は対面ロールプレイをオンラインシミュレーションで実施
- 授業観察(ビデオ・データ収集)で見つかった課題を改善
- 学習経験に付加価値を付与

Khusro先生 発表スライドP3-16(日本語訳)より



学生のHuman Needsに応える オンライン学習の可能性を活かすために

学習以外のニーズに応える必要性

- 関連性: 将来・社会のニーズに関連
→ インターンシップ、実践的な成果が伴う課題設定
- 柔軟性: タイトなバイト・就職活動・授業のスケジュール
→ 学びの利便性、自己ペース学習
- 社会的存在感: 孤独感
→ グループ学習、掲示板の活用、ビデオによる自己紹介
- 頻繁なフィードバック: 安心させる言葉
→ ルーブリック、チェックリスト、相互評価
- 早めのサポート: 足場かけ
→ オリエンテーション、ヘルプデスク



デザイン研究とラピッドプロトタイピング、コミュニケーション ～SMEと協働していくために～

■ デザイン研究

「従来の実験室での統制群と実験群の比較による検証方法とは根本的に異なり、複雑な要因が絡み合っている教育実践現場に研究者が入り込み、あるいは実践者自らが研究者となって、教育実践をデザインする中でこれまでの研究知見を活用し、それを発展させていくための枠組みである。」(鈴木・根本 2013)

■ プロトタイピングとプログラミングスキル

「eラーニングの要素を取り入れるときにモデル的な(または典型的な)部分を1つ、仮に考えてみるプロセスです。プロトタイプには、授業進行案や視聴覚教材、コンピュータソフトウェアなどが含まれるでしょう。このプロトタイピングによって、デザインの様々な側面をイメージし、これでよいかどうかを検討したり、アイデアや特性を明確にしたり、学習者のフィードバックを手早く取り入れたることを目指します。」(鄭ら 2008)

■ コミュニケーション

学習目標やルーブリックの共有 / Google Docs等のコミュニケーションツールの活用 / データ収集と共有は重要だが、Face to Faceでのやり取りはもっと大事！

鈴木克明・根本淳子(2013)「教育改善と研究実績の両立を目指して:デザイン研究論文を書こう[総説]」『医療職の能力開発』(日本医療教授システム学会論文誌)2(1):45-53
鄭仁星・久保田賢一・鈴木克明(編著)(2008)『最適モデルによるインストラクショナルデザイン:ブレンド型eラーニングの効果的な手法』東京電機大学出版局)

