

Cyber Space について -e-learningへの試みへ-

大阪経済大学経営情報学部
大学院経営情報研究科
家本 修

Dec 10 , 2004

目 次

- iNAVIの利用と教材作成
- e-learning プラットフォーム
- 教材と教授法
- 協調学習と状況再現性
- 学習のスタイルと効率性
- 次世代型e-learningの試み
- CyberSpaceとは

学力の品質保証

- 学位の国際評価基準
- 資格の国際評価基準
- 外部評価機関による評価
 - 公平な評価委員会(民間、企業団体、市民)
 - グレードの認定(学年制から到達制へ)
 - 評価体系の整備
 - 再認定テスト制の整備(資格)
 - 筆記、評価、面接、クレジット、研究成果

iNAVIの利用と教材作成

- 昨年から導入し、来年度から本格的稼働
- 現在は主として、授業支援
 - 授業内における教材呈示
 - 授業収録と教材UPによる復習環境の整備
 - (予習用コンテンツの準備)
- self・learningとしての活用
 - 資格講座
 - (リメディアル教材の活用)

事例 大阪経済大学

導入背景

- ・ KVC (KEIDAI Virtual Campus) の実現

利用目的

- ・ 授業教材コンテンツを利用した予習・復習の促進
- ・ 全学的な教材コンテンツのアーカイブ化 対外PR
- ・ WEB教材作成ツールを利用したオリジナル教材本数増加

利用状況

- ・ 講義に関連する教材コンテンツ約 200 本
- ・ 資格取得目的のコンテンツ7タイトル (TOEIC、情報処理技術者試験、他)

規模

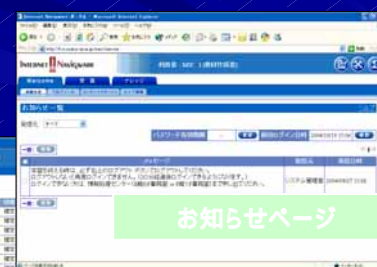
- ・ 全学導入(学生/教職員で約7000名)
- ・ Liveシステムも試験的に導入。

今後の展望

- ・ 多言語対応
- ・ ポータルシステムとの連携、Live活用



KVCトップページ



お知らせページ



WEB教材作成画面

e-learning プラットフォーム

■ 標準的なプラットフォーム

- 映像、PPT、BBS、テスト機能、レポート機能
- chat、live機能

■ 教材呈示・作成の簡素化

■ 学習管理の充実

■ 形成評価の確認

■ 汎用的プラットフォーム

e-learningの問題点

■ flash現象

わかった気になる

■ interest現象

興味関心があるきになる

■ motivation現象

外的動機付けがあるように見える

■ anti-collaboration現象

協調作業ができない

e-learningの誤解

■ コンテンツ・情報の提示方法

■ 従来型の教育 = コンテンツに継続使用

■ > > 効果が疑問視 = 明白

■ 提示方法の誤り

■ 目的に合わせた提示方法を使用

■ 理解 記憶の維持が別問題

■ Self-learning だけが e-learning でない

e-learningの“ないない”問題

- 教材の電子化ではない
- スクール形式を容認するものではない
- 即、self-learningではない
- 遠隔教育やテレビ会議がすべてではない
- Chatは、collaborationではない
- 放送教育 (Video含む)はすべてではない
- 対面教育は、最良ではない

提示教材の問題

- 従来型の授業を前提 < 提示方法
- 興味本位な授業形態
- 従来型の授業 e-learningは異なる授業形態
- 動機付け 興味本位
- 楽しさ モチベーションがあがる？
マズローの欲求の5段階理論を間違え
自己実現は楽しさだけを求めているのか？？
- モチベーション 楽しさ (森田の誤り、2002)
- 教材の行き方・作成の仕方・利用の仕方？？

教材の利用

- 授業支援と自己学習の並存(別物?)
- 教育プロジェクトプランニング
 1. 流通教材の活用と作成
 2. 授業科目の構造を理解
 3. 既存知識との動的連携
 4. 疑問点の即時解決
 5. 内発的動機付けの促進と強化

教材と教授法

- ブレンディッド?
- e (before) -clicked-e (after)
 - 関心と概要の理解
 - 関心点の解説と内発的面白さ = 支援教材
 - 疑問点の即効的理解と自主的展開
- シャベルウエアの失敗
- “15分 × 2” と“30分”違いと30%効果

協調学習と状況再現性

■ エティネ・ウェンガーの学習理論

- お昼の時間の会話
- 工作中的の教え合い
- 仲良しの会話

■ 即時性の会話

■ 新しい学習形態

- Learning by teaching: 再整理や深い理解
- Learning by observing: 見直しや洗練化

CLCS

(Computer Supported Collaborative Learning)

mingleは登場か

■ yahoo! の進出

■ RSS (情報の発信と受信)

- コンテンツの取り込み

■ 相互接続性 (S, ミルグラム)

■ 6 degrees of separation: 知人の輪

■ マーク・グラノベター (職業紹介の輪)

- 弱い絆の強さ論: 1968

複雑系の理論

- 「パレートの法則」
 - 8割の売り上げは、2割の顧客
 - 仕事は、2割の社員
 - 一人勝ちの理論
- 「ハブやコネクターの理論」
 - 一部のポータルサイトへの集中現象
 - 多数のリンクを持つノード

ナレッジマネージメントから

- 知識・情報の共有は、コミュニティが中心
- 商品開発やマーケティングの創造性
 - 野中郁次郎:1995
- 知識DBからSNへのパラダイムシフト
- SNは重要なコンポーネント

現在3つの方向

- シミュレーション
現状の理解と位置の確認と認識
- 知識獲得の容易性のある学習
速度とレベル、理解と記憶
提示方法、機器の問題を含む
- 発想と知識のリンク・活用
動的知識へ

各種課題・その1

シミュレーション

- 多用し実践的な内容と連動する学習
- 知識獲得方法に関して個人差を重視
- 個別化する知識獲得的な学習
(分離すべきでないが)
- 何が理解できているか、
否かを明確に評価する方法

各種課題・その2

要求される学習内容

個体差に応じて提示する方法

バーチャルディスカッションを
シミュレートできるシステム

これらを統合化された

エージェント・システム

Project Now

- チューターシステム・日本語版
音声入力システムとの結合
曖昧辞書の組み込み
CyberSpaceへの組み込み
音声応答システムの完成

教材提示選択システム

- 個別への適合性のある教材提示
- 行動動作による弁別システム

CyberSpace

- 3D空間であること(リアリティの実現)
- 意思伝達が自然の状態であること)
 - 音声による会話、動作
- 現実的空間とに連続性があること
- 各種空間との接続性があること