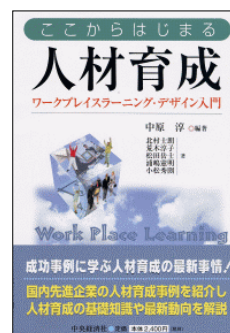




自己紹介

- 所属
 - 独立行政法人 メディア教育開発センター 助手
 - 東大大学院 情報学環 BEAT講座 客員助手(兼任)
- 教育工学専攻
 - 大学におけるeラーニング「exCampus」
 - 「モバイルする科学教育」プロジェクト
 - 「企業」の学習環境のデザイン



はじめに

- 私の疑問を最初に述べさせていただきますが...
 - インストラクショナルデザインは「モバイルの状況不確実性」にどう対処するか？
 - インストラクショナルデザインは、何がデザインできて、何ができないのか？
 - どういうときに、学習モデルを適用すればよろしいのでしょうか？

Copyright(C) 2004 Jun Nakahara, All rights reserved.

3

素朴に、僕のお訊きしたいこと

- 状況の不確実性
 - PCの場合と違って、「使われる状況」が想定しにくい
 - どのような場所、時間に使われるか？
 - 電車で使うのか、部屋で使うのか？
 - » 尺が変わってくる
 - » 教材の提示手段も変わってくる
 - » 音を使えるか？
 - 誰か隣にいるのか？、一人か？
 - インストラクショナルデザインは「モバイルの状況不確実性」にどう対処するか？

Copyright(C) 2004 Jun Nakahara, All rights reserved.

4

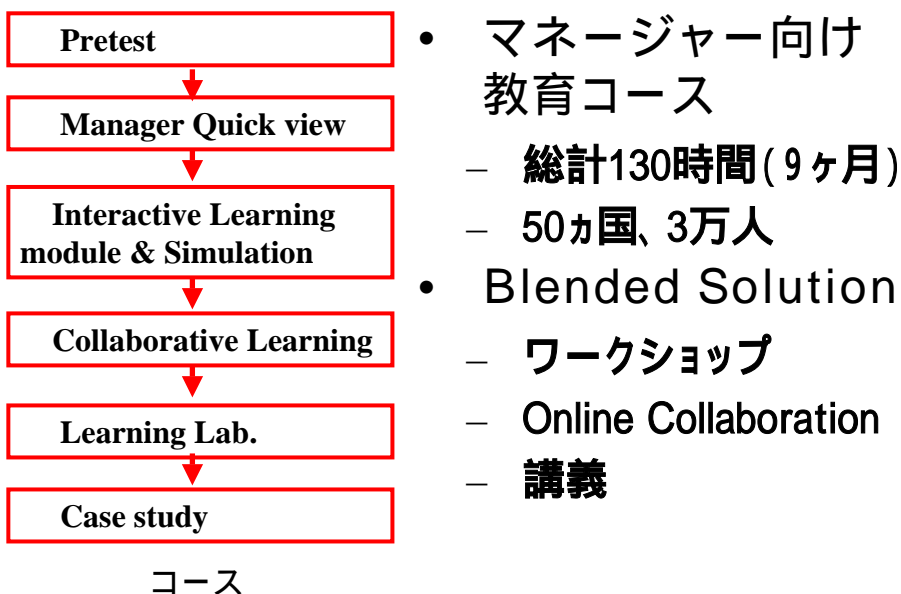
素朴に、僕が疑問なこと

- 学習プログラムは「ごった煮」である
 - カリキュラム構成要素はモバイルだけじゃない
 - 様々な学習要素が組み合わされて学習効果が保証される
 - 協調学習もあれば
 - シミュレーションもある
 - 素朴な教材提示だけじゃない
- 例えば...
 - 企業内教育、大学入試用英語テストの事例

Copyright(C) 2004 Jun Nakahara, All rights reserved.

5

事例 : IBM社 ベーシックブルー



事例 : IBM社 ベーシックブルー

Pretest

↓
Manager Quick view

↓
Interactive Learning
module & Simulation

↓
Collaborative Learning

↓
Learning Lab.

↓
Case study

コース

• コースの目的

1. マネジメントに関する
基礎的知識の獲得
2. 現実のビジネスシーン
にて獲得した知識を活用
し問題解決を行えること
3. マネージャー間のコミュニ
ケーション能力
4. 本社の現実の経営課題を
知ること

事例 : IBM社 ベーシックブルー

Pretest

↓
Manager Quick view

↓
Interactive Learning
module & Simulation

↓
Collaborative Learning

↓
Learning Lab.

↓
Case study

コース

事前テスト

- Webでの質問紙調査
 - 受講者の既存知識
- 既存知識の判定
- 学習する姿勢

事例 : IBM社 ベーシックブルー

Pretest

Manager Quick view

Interactive Learning
module & Simulation

Collaborative Learning

Learning Lab.

Case study

カリキュラム

マネージャクイックビュー

- 講義を受講
 - 基礎的知識の獲得
- 講義内容
 - 人的資源論
 - マネジメント基礎
- この部分は、携帯電話に実装しやすい

事例 : IBM社 ベーシックブルー

Pretest

Manager Quick view

Interactive Learning
module & Simulation

Collaborative Learning

Learning Lab.

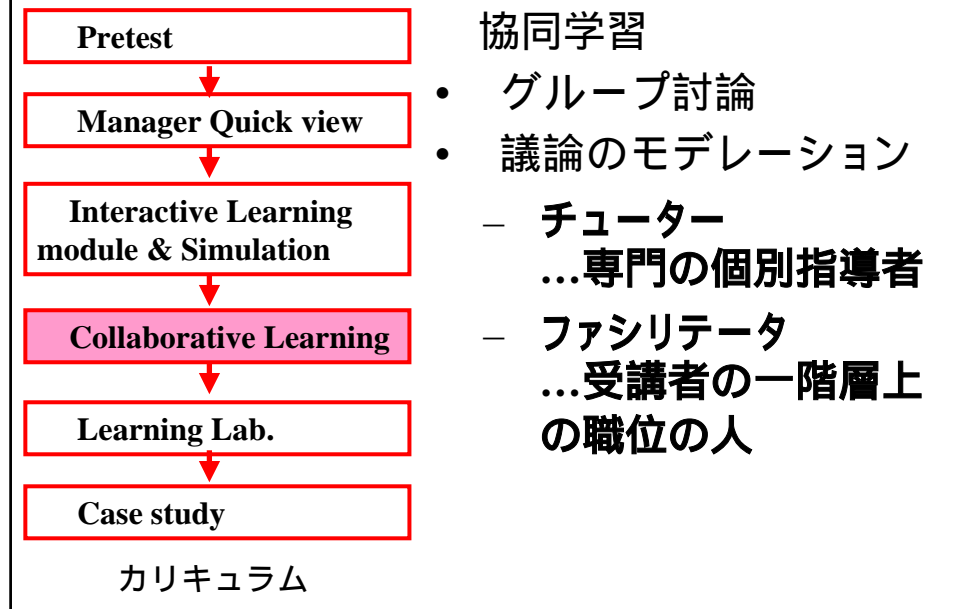
Case study

カリキュラム

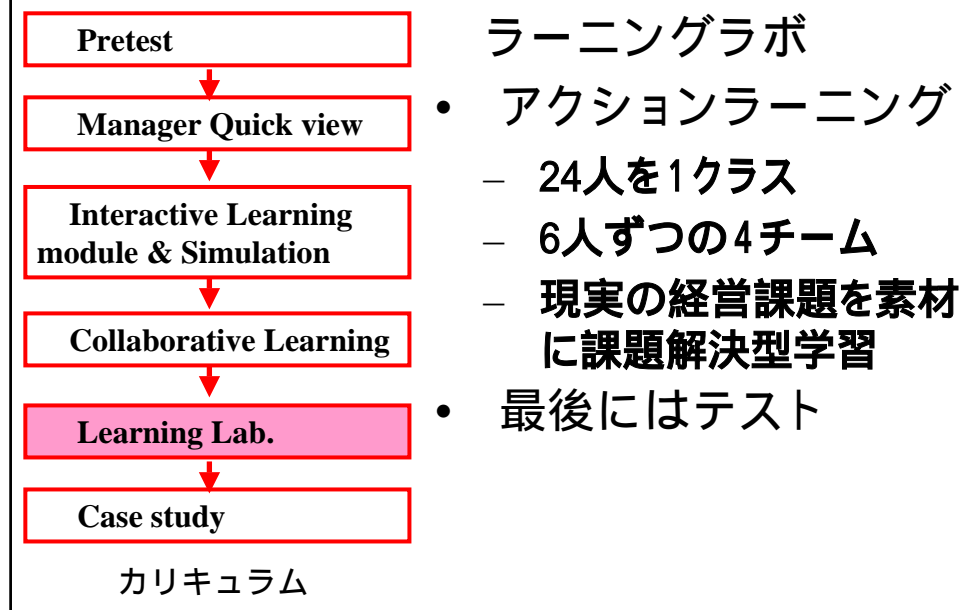
インタラクティブ学習・シミュレーション

- シミュレーションを中心とした14コンテンツ
- 自分のペースで学習
- 獲得した知識を、どのように「使う」のか？
 - どうやってコーチングするのか？

事例 : IBM社 ベーシックブルー



事例 : IBM社 ベーシックブルー



事例 : IBM社 ベーシックブルー

Pretest

Manager Quick view

Interactive Learning
module & Simulation

Collaborative Learning

Learning Lab.

Case study

カリキュラム

ケーススタディ

- Webを活用したオンラインケーススタディ
 - 40時間の討議
 - Wrap up session
 - 他のドメインへの知識の転移を促す
 - 参加者
 - 受講者
 - チューター
 - ファシリテータまじえて

事例 : 大学入試用モバイル英語教材

紙テキストで予習

携帯電話で事前テスト

携帯電話でドリル学習

副教材を読む

ペーパーテスト送付

一ヶ月後に添削結果

- こんな教材、ありそう
 - 人は触れるものにお金をだしやすい
 - 結局、大学入試は携帯電話で受けるわけではない
 - 「紙」が入らざるを得ない
- Mixed approach
 - 紙、モバイルなど様々なメディアからカリキュラムが構成される

結局、僕のお訊きしたいこと

- 事件は現場で起きている
 - 「あー、酒井君、こないだ鈴木先生のIDのセミナー行ったよね。じゃあさ、IDを使ってさ、カリキュラムつくってよ。」
- 何がデザインできるのか、できないか？
 - 何がデザインできて、何ができないのか？
 - デザインの対象はカリキュラム全体？
 - 協調学習の部分はデザイン可能？
 - 「紙」でも「モバイル」でも、デザイン方法は同じか？
- 可能性と同時に限界を知る必要がある

きっとみんながお訊きしたいこと？

- 色々なIDモデルの存在はわかりました
 - たとえば
 - JasperのStar遺産モデル
 - Collins, A.の学習コミュニティ形成理論
 - どのようなときに、どのモデルを適用すればいいんでしょうか？それとも組み合わせるの？
 - その対応に原則がないのなら、IDとは「学習研究の知見を知って、それを適宜…適応すること」と同義になる？
 - デザイン原則や方法論として確立しているとは言えないのでは？

まとめ

- 私の疑問
 - インストラクショナルデザインは「モバイルの状況不確実性」にどう対処するか？
 - インストラクショナルデザインは、何がデザインできて、何ができないのか？
 - どういうときに、どの学習モデルを適用すればよるしいのでしょうか？

Copyright(C) 2004 Jun Nakahara, All rights reserved.

17

教ええ
鈴木先生



18

