

# FD

プログラム番号 2802C

## いろいろ・eラーニング・ワークショップ

### ■講師



竹岡 篤永

(高知大学 総合教育センター特任助教(大学連携 e-Learning 教育支援センター四国分室担当))

北陸先端科学技術大学院大学において、人同士がわかり合う過程(基盤化)の機能面の研究にて学位を取得後、ユーザーの視点をデザインに取り入れるインクルーシブデザインプロセスの研究などに携わる。その後、eラーニングによってeラーニングの専門家を養成する熊本大学大学院で学び、eラーニングの学習者支援やストーリー中心型カリキュラム(および、その研究)を推進中。

### ■プログラム概要

「eラーニングとは対面講義を撮影して配信(同期・非同期を問わず)するものだ」あるいは、「eラーニングではアクティブラーニング(ここでは学生の能動的な学修とする)のようなことはできない」などと漠然と考えていませんか。eラーニングは対面講義や少人数ゼミナールと同じように、学修の一つの方法です。本ワークショップでは、自らのeラーニングによる教育実践(あるいは、教育実践や教育支援実践でも可)を振り返るためのゲームを通じて、教員(教職員)の学生への関わりを見つめ直します(ゲームは、デザイナーがユーザーと関わりながらデザインを行うインクルーシブデザインの研究を応用して考案しました)。参加者は、自らの教育実践が、教員・学生の関わりにおいてどのように位置づけられるかを考え、さらにそれを踏まえ、学生が能動的になれるeラーニングのアイデアを、ゲームを通じて競い合いながら学びます。

### ■主な受講対象

現在eラーニングの授業を実施している(あるいは実施予定の)教員、または、eラーニングという授業形態に興味・関心を持っている教職員で、eラーニングに学生の能動的な関わりを取り入れたい人

### ■本プログラムの到達目標

1. 自らのeラーニングによる教育実践を学生の能動的な関わりという観点から振り返ることができる
2. eラーニングにおける学生の自律的な学習方略についてのアイデアを説明することができる

### ■日時・会場・受講定員

日 時 : 平成26年8月28日(木) 13:00~15:00

会 場 : 高知大学 朝倉キャンパス 共通教育1号館 141番教室

定 員 : 40名