

いろいろ・eラーニング・ワークショップ

■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. 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出来る
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出来る

I. eラーニングによる教育実践を振り返るための視点

☆ 教員と学生の関わりは的を絞っています。

教員と学生との関わりに着目した4つのラベル(知識・情報の習得を目指すアクションから)

教員 ←-----→ 学生

	注入	移転（教員主導）	移転（学生主導）	獲得
説明	教員は知識・情報を伝授する。	教員は“よりよい”授業が“展開”できるような学習環境を提供する。教員は、学生の理解度を確認する。	学生は自ら働きかけ、授業の能動的なパートナーとなる。学生が授業に巻き込まれ、学習経験が強化されることを目指す。	学生は自分自身にあった学習方法を開発する（あるいは、自ら探し出して実践する）。自らが“動機づけ”られる。
例	・ビデオを視聴させる	・小テストを実施する ・アクセス・視聴ログを確認する	・ディスカッションを設定する（学生の質問に教員が“答える／学生同士が”議論”しあう）	・オンラインで“ミ”（自分にあった方法を見つけ、進捗等を報告する）

II. ゲーム1（振り返りセッション）

ゲームのコマ(カード)づくり

1. 表面に自分のeラーニング実践事例をかく
2. 裏面に事例の分析を書く(4つのラベルを使う)

 $\gamma^H - \mu$

- 自分の事例が"あてはまる地点にコマを置く
(学生に近い地点に置かれたコマが多いチームが"勝ち!")
- 互いの事例を共有する

memo

Ⅲ. ゲーム2 (方略アイデアセッション)

ゲームのコマ(カード)づくり

1. 表面に学生が「能動的になれるようなアイデア」をかく
2. 裏面にアイデアの分析を書く(4つのラベルを使う)

 $\gamma^H - \mu$

- 自分の事例が"あてはまる地点にコマを置く
(学生に近い地点に置かれたコマが多いチームが"勝ち!")
- 互いの事例を共有する

参考書籍等

- ・eラーニングの実践例 → 『ストーリー中心型カリキュラムの理論と実践』 東信堂 (ISBN-10: 479891228X)
ゲームのアイデアは、“Equal Exchange-Is Money Enough? Workshop to investigating new strategies of users’ incentives”を参考にしました。
(http://www.hhc.rca.ac.uk/kt/include/2007/proceedings/paper.php?ID=1_8)