

コンテンツ開発研究法演習 (単位数: 2)

担当教員:		松葉龍一／江川良裕	
必修/選択	選択	eラーニングコンテンツを単なる「教材」という枠にとどめず、より広く総合的にとらえることで、効果的な教育の企画・設計・実装に関する知識やスキル、研究手法を学ぶ。 eラーニングコンテンツの目標、形態・構造、リソースに応じて、最適な開発法(コンセプト、プロセス、技術、リソース調達)を検討、選択、立案できることを目指す。コンテンツ開発に関わるサンプルケースを、教育方法論的、情報通信技術的、マネジメント論的な観点から分析をおこない、その妥当性を判断・議論することを経て、サンプルケースの発展や応用を提案する。	
開講年次	1前		◎
	1後		
	2前		○
	2後		
	3前		○
	3後		
前提科目	なし		
評価の方法	[課題1]インストラクショナル・デザインに対する批判的議論(第6回:30点) SCC(Story Centered Curriculum)とGBS(Goal Based Scenario)を建設的に批判しなさい。		
	[課題2]従業員教育におけるオープンエデュケーション実践への提案(第12回:30点) 任意の企業を選び、その企業の人材育成上の課題を想定し、オープンエデュケーションを人材育成にどのように活用するかについての企画を提示しなさい。		
	[課題3]オープンイノベーション志向型HRD(Human Resource Development)の企画(第15回:40点) オープンイノベーションを進めるための企業内教育のコンセプト/システム/コンテンツに関する企画のプロポーザル(提案書)を作成しなさい。		
内容	第1回 教育におけるゲームの活用		
	第2回 モバイルラーニング		
	第3回 eポートフォリオシステム		
	第4回 ソーシャルラーニング		
	第5回 反転授業と能動的な学習		
	第6回 まとめとリフレクション1		
	第7回 オープンエデュケーションの潮流		
	第8回 オープンエデュケーションにおける教材マネジメント		
	第9回 オープンエデュケーションにおけるナレッジマネジメント		
	第10回 オープンテクノロジー & イノベーション		
	第11回 学校教育におけるオープンエデュケーション実践		
	第12回 従業員教育におけるオープンエデュケーション実践		
	第13回 基本コンセプト・要求仕様		
	第14回 システム化計画		
	第15回 外部設計		