

卒業論文

導入教育を対象としたeラーニングコンテンツ作成のためのシナリオ展開に関する研究
～プロジェクトXをケースとして～

提出日 2006年1月30日

指導教授

齋藤 正武 助教授

中央大学商学部

学科	会計学科
学籍番号	02C2130012B
氏名	船山 貴弘

導入教育を対象とした e ラーニングコンテンツ作成のためのシナリオ展開に関する研究 ～プロジェクトXをケースとして～

船山貴弘
齋藤正武ゼミ

近年のインターネットを含む IT 革命によって、様々な教育現場で、従来の教室で学習を行う形態に加え、PC やネットワークなどを利用して教育を行う形態 (e-Learning) が補完的に活用されている。ネットワーク機器などのハードウェアが進化することで教育の提供方法が劇的に改善されているが、教育の中身 (コンテンツ) の質の向上については、教授する側の努力によってのみ改善される。特にコンテンツ蓄積型の e-Learning においてはどのような教材を作りこんでいくかが問題になる。つまり、「効果的かつ効率的」に学習できる教育シナリオをどう作るかが重要なファクターとなっている。

一方、大学の初等教育において専門領域に興味を持たせるような動機付けの授業が必要となっており、どのような教材作りを行えばよいか、という教育シナリオ制作に教授側が苦慮しているという現実がある。

そこで、本研究は、NHK において 6 年間放映されたロングラン番組で、既に大学におけるケーススタディとしても取り上げられ、ストーリー性が優れた「プロジェクトX」に注目して、番組展開 (シナリオ展開) のノウハウを抽出し、e-Learning 教材へ生かすための考察を行うこととした。

具体的には、映像化されている 80 本の番組を鑑賞し、内容的項目とタイムラインを記した分析シートに記録を行い、そこから、e-Learning コンテンツ制作のヒントとなるような定量的または定性的な分析を行った。

結論として、大学の導入教育を対象とした e-Learning コンテンツ作成のため、重要となるいくつかの要素を抽出することができた。

今後の課題として、さらなる教育シナリオの分析及びモデルの実装である。つまり、プロジェクトXから抽出できた要素を集約して作ったモデルを使い、特定の分野の教材を作成する必要がある。さらに、制作した教材を実際に学生に見せて、その教育効果を測定することも重要である。