

卒業論文

映像コンテンツによる導入教育の有効性に関する研究

提出日 2008年1月31日

指導教授

齋藤 正武 准教授

中央大学商学部

学科	商業貿易学科
学籍番号	04C3253020F
氏名	佐藤 誠治

映像コンテンツによる導入教育の有効性に関する研究

齋藤正武ゼミ

佐藤誠治

近年の急速な情報技術の発展によって、様々な教育現場では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。こうしたネットワーク機器やハードウェアの発展により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に大きく依存しており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「効率的かつ効果的」に学習できる教育シナリオをどう展開し、教材をどう作りこんでいくかが重要な要因となっている。

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になっており、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おいて教授側が苦慮しているという現実がある。

その状況から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、その番組展開（シナリオ展開）のノウハウを活かしたコンテンツの作成と教育効果の検証を行った。

具体的には情報システム設計論の導入学習という位置づけで「JAL・JAS システム統合プロジェクト“Dream J”」をモデルとして映像コンテンツを作成した。また船山氏（2005年）らによって提案された「学習サンドイッチモデル」を基に受講形態を5種類用意し、受講形態ごとに情報技術に関する知識と興味・関心の変化をテストやアンケートを通して分析を行った。

結論として、知識の定着を表す得点上昇率と興味・関心がバランスよく向上したのがストーリー部分を映像にし、解説部分を講義形式にした構成だった。つまり、サンドイッチモデルはストーリーと解説の組み合わせ方によっては効果的であるということがわかった。

ただ、今後の課題としては今回コンテンツ作成において膨大な時間を要したため作成労力の削減に取り組むとともに、更なる教育シナリオの分析、コンテンツ作成工程の簡易化、他の科目への応用が可能であるか検証していくことである。