

## 【大学教育推進会議】 e-Learning 推進部会

### 1. e-Learning 科目並びに担当者(8月31日〆切)

学科・専攻・専修	科目名	担当者	コンセプト
生活科学			
住居学			
健康栄養			
国語教育			
書道教育			
観 光			
英語教育			
デジタルアーカイブ			
初等教育学			
沖縄サテライト校			
DX 推進科目		担当者	コンセプト
メタバース	メタバース基礎		
ドローン			
データサイエンス			

※コンセプトには、どのような科目群で構成するかを記載（大学の新たな展開を視野に入れて記入してください。）

（例） コアカリキュラム、資格科目(資格名)、免許科目(免許名)等を記載

次 回：9月7日(木) 13:10~14:10（予定）

提 出：コンセプト決定・・・科目名決定(担当者決定) (8月中)

2. e-Learning 科目(9月30日〆切)

No	テーマ	学修到達目標	内容	課題
(例)	インストラクショナルデザイン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インストラクショナルデザインとは何か説明できる。</li> <li>・ADDIE モデルについて事例をあげて説明できる。</li> <li>・カークパトリックの4段階評価モデルについて事例をあげて説明できる。</li> </ul>	(1)インストラクショナルデザインとは (2)教材開発とインストラクショナルデザイン (3)授業設計のプロセス ・ADDIE モデル (4) カークパトリックの4段階評価モデル	(1) カークパトリックの4段階評価モデルについて、各段階における評価方法には何があるかグループで考察しなさい。 (2) 授業設計のプロセスにおけるADDIE モデルについて、各プロセスの内容を、具体的に授業を設計する場面を当てはめなさい。
第1講				
第2講				
第3講				
第4講				
第5講				
第6講				
第7講				
第8講				

### 3. テキスト作成 (12月31日〆切)

別紙テキスト(様式)に従ってテキスト作成

- (1) 各講 6 ページ以上 (基本的に通信の場合には2単位 200 ページを基本にしている。)
- (2) 資料を QR コードで示す
- (3) 参考文献

### 第1講 インストラクショナルデザイン

亀井美穂子 (福山女学園大・准教授)

平成 26 年度版情報通信白書



授)

#### 【学習到達目標】

- ・学力の定義と21世紀型スキルについて説明できる。
- ・求められる学力について説明できる。

#### 1. 現代社会の特徴

ICTは、その能力の指数関数的な向上及び価格低下に伴い、世界全体に急速に浸透し、ICT産業にとどまらず、他の産業や社会全体、企業のビジネスモデル、個人のライフスタイルなど様々な領域で大きな変化をもたらしている。スマートフォンへのシフト、コモディティ化、新興市場の拡大は、従来の市場競争のあり方を根本から変えることで、個々の企業の競争力・業績に大きな影響を与え、環境変化に適応した企業が業績を拡大する一方、従来型の市場で大きなマーケットシェアを持っていた企業が業績の不振に苦しんでいる。加えて、スマートフォンやSNS等の普及は人々のライフスタイルやワークスタイルに大きな変化をもたらし、人々の情報行動1を大きく変化させるとともに、新たな就業のスタイルを生み出し

### 4. プレゼン資料並びに動画作成 (1月31日〆切)

別紙プレゼン(様式)に従ってプレゼン作成し、プレゼン資料を元に20分程度の説明動画



(1) 各講 20 分程度

(2)

## 5. e-Learning サイト作成 (2月29日〆切)

### 第1講 インストラクショナルデザイン

1. 何を学ぶか  
情報化・国際化が進み、社会が大きく変化する中で、学校、そして教師は様々な変化に直面している。子供達に求められる学力の変化や授業でのICT活用など、教師はどう対応していけばよいのだろうか。ここでは「インストラクショナルデザイン」を手がかりに、効果的・効率的・魅力的な授業づくりや教材開発について考える。
2. 学習到達目標  
① インストラクショナルデザインとは何か説明できる。  
② ADDIEモデルについて事例をあげて説明できる。
3. 研究課題  
① ADDIEのプロセスを検討し、折り紙を折れるようになる教材を作成しなさい。
4. 教材開発の基礎としてのインストラクショナルデザインプレゼン構成 (第1講)
5. 映像



### 第2講 授業デザインの基本

1. 何を学ぶか  
教育の世界ではデザインというと美術関係や建築関係のことを連想するかもしれない。ここでは、サイモンがシステムの科学で示したデザインの概念を紹介しつつ、教育での改善や問題解決あるいは改革に関わることについて考える。
2. 学習到達目標  
① シモンのデザインの考えをもとに、授業デザインを状態記述と過程記述から説明できる。
3. 研究課題  
① 各自の授業を取り上げ、状態記述と過程記述で授業デザインを検討しなさい。
4. 教材開発の基礎としてのインストラクショナルデザインプレゼン構成 (第2講)
5. 映像



## 6. e-Learning-サイトの確認並びに検証（3月末〆切）