

遠隔教育プログラムにおけるデザインパターン - リアルタイム/オンデマンド遠隔教育環境の設計支援 -

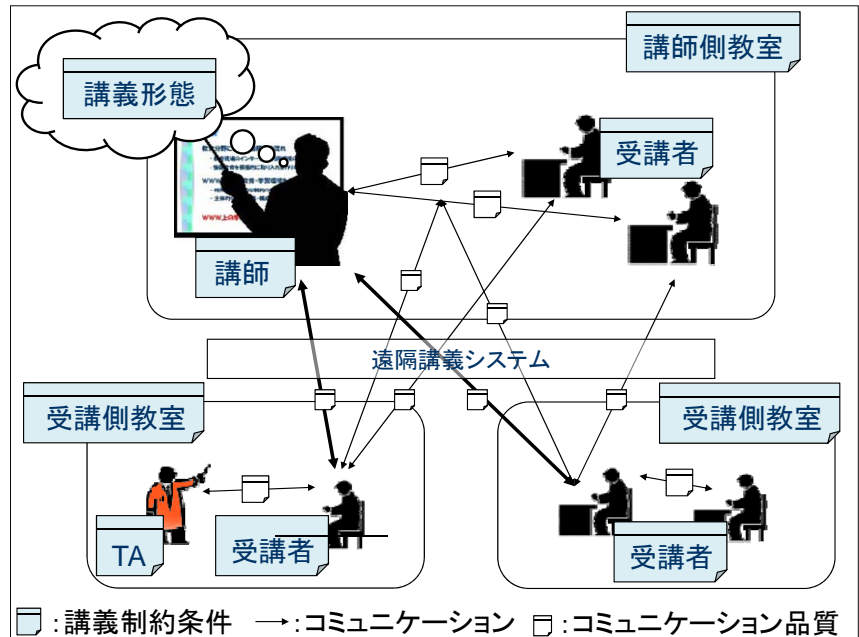
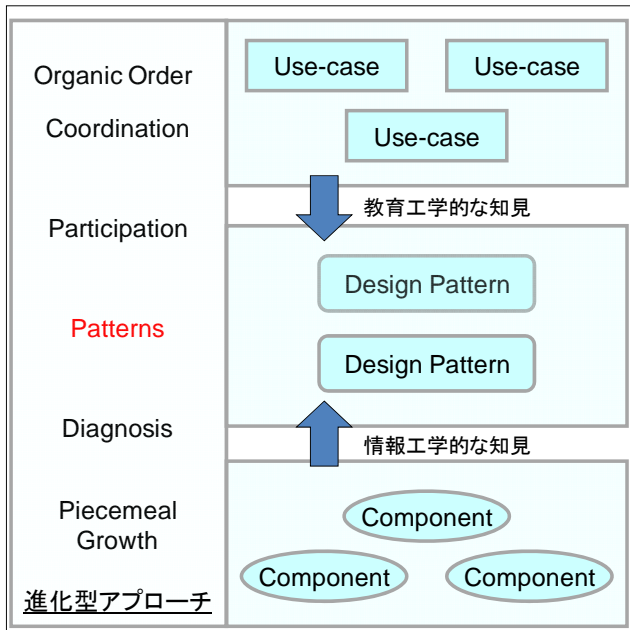
遠隔教育研究センター

准教授 長谷川 忍

E-mail:hasegawa@jaist.ac.jp URL:http://www.jaist.ac.jp/~hasegawa/



遠隔教育プログラムの設計時に再利用可能なパターンを、過去の実践事例に基づき「Use-case: 教育工学的な知見」と「Component: 情報工学的な知見」の観点で整理・抽出しています。



遠隔教育プログラムデザイン6原則

- 1. 継続的計画:**
有機的秩序を持った全体的な教育プランを段階的に実現していくようにプログラムを継続的に計画する。
- 2. 利用者中心:**
プログラムの目的/要件は利用者が決める。
- 3. 段階的導入:**
特定の予算期間内では小さなプロジェクトに分けて導入を進める。
- 4. パターン再利用:**
すべての設計と導入をパターンとして共通化しながら進める。
- 5. 評価:**
導入の各時点で評価を行い、あるべき全体秩序を確保する。
- 6. コーディネーション:**
利用者の提起する個別プロジェクトを整流化し、全体に有機的秩序を持たせる。

遠隔教育プログラムにおけるコミュニケーション

遠隔教育プログラムと一般的な対面教育の大きな違いは、教育目的や講義形態などのUse-caseによって規定される参加者間のコミュニケーションが、遠隔教育システムの各Componentを介して実現される点にあります。

Design Patternとは、以下の5項目で構成される遠隔教育プログラムにおけるコミュニケーションの観点からUse-caseとComponentを関係づけたものとなります。

- (a) 対象:** 講師, 受講者, コンテンツ, LMS, 受講側教室の「場」など
- (b) 方向:** 講師から受講者, コンテンツから受講者, 受講者から講師など
- (c) 内容:** 講義, 視聴, 質疑応答, コンテンツ選択, BBS書き込みなど
- (d) 頻度:** 講義中に行われるコミュニケーション頻度や量
- (e) 品質:** 映像品質, 画角, 見やすさ, 音声品質, 話しやすさなど