



- ▶ [第8回セミナー](#)
- ▶ [第9回セミナー](#)
- ▶ [第10回セミナー](#)
- ▶ [講演動画](#) (大学内専用)
- ▶ [2005年度の開催履歴](#)
- ▶ [2007年度開催](#)
- ▶ [お問い合わせ](#)

#### 関連リンク

- ▶ [総合情報基盤センター](#)
- ▶ [熊本大学](#)
- ▶ [大学教育機能開発総合研究センター](#)

熊本大学は、特色GPの2年連続採択等、積極的にeラーニングを実践してまいりました。

それらの取り組みの一環として、国内外の著名なeラーニングに関する専門家をお招きして連続セミナーを開催しています。

2007年度開催のセミナーは[こちら](#)です。

### 第8回セミナー eラーニングシステムによる「効果的な学習の補助」

**開催日時:** 2006年5月29日(月) 17:00~19:00

**場 所:** 総合情報基盤センター 3階 実習室 I [地図](#) ← こちらの地図内01番です

#### 「SWoRD (剣) はペンより強し: 作文を補助するeラーニングシステム」

(A SWoRD is Mightier Than a Pen: An e-Learning System to Support Writing)

##### Kwangsue Cho 氏

ミズーリ大学 情報科学・教育工学部 助教授  
ピッツバーグ大学 教育研究・開発センター 研究員

年齢や専門分野を問わず、文章による表現力を高めることは、成功を収める秘訣の一つである。それにも関わらず、その訓練が十分になされているとは言い難い。Cho氏は、効果的な文章表現を習得する為の訓練方法として、学生同士による相互査読(peer reviewing of writing) に注目している。相互査読では、学生たちは、相互に査読をし合う。すなわち、個々の学生は、複数の学友の作文を評価すると同時に、複数の学友から自己の作文に対する評価を得ることができる。学生の書いた文章を教師が評価する場合と比較すると、複雑な評価の相互作用がそこには存在する。この手法に基づいて開発したのが、SWoRDと読ばれるWeb ベース文書作成支援システムである。本講演では、学生同士の相互査読を実施するにあたり生じる様々な疑問や関心事、SWoRD の開発と改善の経緯、SWoRD を用いることにより、作文の学習にどのような改善がもたらされるかについて述べる。

#### 「教示によるプログラミングを利用した

##### Cognitive Tutors (認知的学習支援システム) の構築」

(Building Cognitive Tutors with Programming by Demonstration)

##### 松田昇 氏

カーネギーメロン大学 コンピュータサイエンス学部 研究員

Cognitive Tutor は、最も学習効果の高いコンピュータを用いた学習支援システムの一つである。松田氏は、Cognitive Tutor の構築を支援する知的オーサリングツール(CTAT: CognitiveTutor Authoring Tools) を開発している。本ツールは、Cognitive Tutor を構築する上で最も本質的かつ困難な作業である認知モデルの構築を支援する。特に、認知科学および人工知能プログラミングになじみのないユーザーを主な対象として開発したものであり、認知モデルを自動的に構築する。ユーザは、認知的課題分析やプログラミングを行う代わりに、対象となっている課題、例えば、代数方程式の解法を計算機に例示する。例示に基づくプログラミング (programming by demonstration) の手法により実装された模擬学生がそれを観察し、例示された解法を再現するプロダクション・ルールを自動的に合成する。合成されたプロダクション・ルールは、Cognitive Tutor に組

み入れることで、学習者モデルとして機能する。

[↑ PAGETOP](#)

#### 第9回セミナー

### シリアスゲーム: デジタルゲーム技術を利用した教育課題への 取り組み

オンライン版のDSの「大人のトレーニング」の大ヒットに見られるように「ゲームで学ぶ」ことが注目を浴びています。

そこで、第9回eラーニング連続セミナーではアメリカで教育用ゲームやインストラクショナル・デザインの研究をされている藤本徹氏をお招きし、ゲーム、教育や学習そしてeラーニングの関係についてご講演いただきました。

**開催日時:** 2006年8月9日(水) 17:00~19:00

**場所:** 総合情報基盤センター 3階 実習室 I [地図](#) ← こちらの地図内01番です

**講演者:** 藤本 徹 氏

ペンシルバニア州立大学インストラクショナルシステムズプログラム博士課程

「シリアスゲームジャパン」コーディネーター

教育用ゲームの開発や研究は、以前から取り組まれてきたテーマであるが、ここ数年で急速に、欧米の教育工学者、教授システム学者たちの間で注目度の高いテーマとなってきている。その中心概念となっているのは「シリアスゲーム」という考え方であり、従来のエデュテインメントやゲーミング研究の取り組みを超えた形で、研究・実践が展開されている。その学習環境の捉え方や問題へのアプローチの仕方、開発プロジェクトの組み方は、インストラクショナルデザイナー、eラーニング講座開発者への示唆となる要素が多い。本講演では、シリアスゲームの概念的な解説と、開発事例の紹介を行ないながら、教授システム学の視点から、シリアスゲームプロジェクトの取り組みを考察し、eラーニング講座デザインのヒントにするための議論を行なう。

・[藤本氏のインタビュー](#) ([オンラインゲーム総合サイトSlash Games](#))

[↑ PAGETOP](#)

#### 第10回セミナー 「eラーニング 次の一手」 ~生き残りと当たり前の情報力

今回のeラーニング連続セミナーでは、特定非営利活動法人日本イーラーニングコンソシアム(eLC)会長でNTTラーニングシステムズ株式会社 総合研修事業部 企画調査室長の小松秀圀氏に、「eラーニング 次の一手~生き残りと当たり前の情報力~」と題して、これからのeラーニングについてご講演いただきます。日本のeラーニングを牽引され続けている小松氏が見据える次世代eラーニングやそれによって実現する新しい学びの形はどのようなものでしょうか? どうぞ楽しみに。

**開催日時:** 2007年1月23日(火) 17:00~19:00

**場所:** 工学部 百周年記念館 [地図](#) ← こちらの地図内34番です

**講演者:** 小松 秀圀 氏

特定非営利活動法人日本イーラーニングコンソシアム(eLC)会長

NTTラーニングシステムズ株式会社 総合研修事業部 企画調査室長

[↑ PAGETOP](#)