

平成 19 年 6 月 27 日

各 位

東京工科大学
八王子市
株式会社りそな銀行

平成 19 年度 文部科学省の調査研究事業「先導的教育情報化推進プログラム」 の受託について

東京工科大学（学長 相磯 秀夫）八王子市（市長 黒須 隆一）およびりそな銀行（社長 水田 廣行）は、文部科学省が公募しておりました平成 19 年度「先導的教育情報化推進プログラム」に、「シミュレーション型ゲーム教材と Web フォーラムの活用による学校交流型協調学習モデルに関する研究」というテーマで応募し、平成 19 年 6 月 11 日に委託研究事業として採択されました。

本研究は、東京工科大学、八王子市およびりそな銀行が共同で実施主体となり、ICT 教育¹の充実を図ることを目的に、教育の情報化についての先導的・効果的かつ実践的な調査研究に取り組んでいくものです。具体的には、八王子市の 10 校あまりの小学校をモニター校として、金融経済教育をテーマに、ゲーム性のある e ラーニングや Web 上のフォーラムなどのメディアや手法を活用した協調学習モデルの有効性を検証していきます。

1 ICT（Information and Communication Technology）教育とは、道具としてのコンピュータ利用と情報活用能力の育成を目指した教育。

【研究事業の背景】

平成 18 年 6 月に東京工科大学とりそな銀行は「地域社会発展」のための包括連携に係る協定を締結いたしました。

この協定に基づく具体的な取り組みの一つとして、東京工科大学メディア学部インストラクショナルメディア研究室とりそな銀行が共同制作した小学生向け金融経済教育の e ラーニングシステムを、『りそなキッズマネーアカデミー in 多摩』の学習プログラムの一部として活用いたしました。さらに、その設計開発から学習効果の検証結果までを日本教育工学会等で発表するとともに、そのコンテンツを CEATEC JAPAN²等に出展し、好評を博してまいりました。

こうした活動をより一層発展させていくために、かねてから初等中等教育における ICT 教育の充実の必要性を強く認識していた八王子市の全面的な賛同を得て、今般、三者が共同実施主体となり文部科学省の調査研究事業を受託し、推進していくことになりました。

2 CEATEC JAPAN（シーテック ジャパン）とは 2000 年から毎年 1 回 10 月に幕張メッセで開催される、アジア最大級の情報・通信・IT に関する国際展示会。

【研究テーマの具体的な内容】

本研究は、eラーニングや Web 上のフォーラムなどのメディアや手法を活用し、学校の垣根を越えた協調学習を試みるものです。従来型の学級内あるいは学校内での閉じた協調学習に留まらず、共通のテーマで学習に取り組む近隣他校の児童との協調学習の仕組みづくりを行い、その効果を検証します。児童が取り組む課題は仮想の新規店舗の出店計画の立案であり、これをまず、学級内の学友とともにその動機付けを狙いとする金融経済教育のシミュレーション型ゲーム教材を通じて学びます。その後、他校児童との Web フォーラム上での議論やデータのやりとり、直接会ってのフィールドワークなどを通じて実践します。さらに最終段階として、公開された発表内容を参加児童で相互に評価するとともに、銀行員が総括的な評価とまとめの講義を行ないます。

【今後の連携の方向性】

情報通信技術が急速に進化している中、全国有数の学園都市八王子で大学・地方公共団体・銀行が連携体を構築し、金融経済教育を通じて児童の情報活用能力の育成を行なうことは極めて先導的であり、本取り組みは新たな「学び」のモデルケースの一つとなり得るものと認識しております。

今後も、こうした連携をさらに強化していくとともに、地域の関係諸団体との有機的なネットワークを構築し、地域社会の発展・活性化に積極的に取り組んでまいります。

以 上

シミュレーション型ゲーム教材とWebフォーラムの活用による学校交流型 協調学習モデルに関する研究

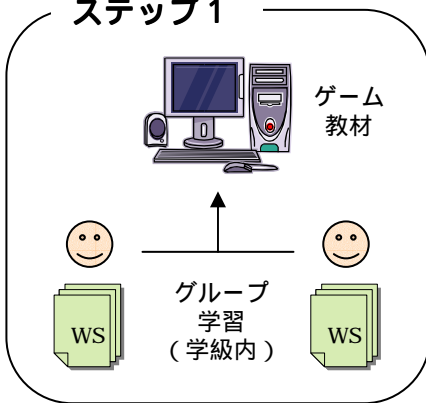
東京工科大学 メディア学部 インストラクショナル・メディア・プロジェクト

<http://www.teu.ac.jp/imps01/index.html>

● 研究の概要 ～提案学習モデル～

本研究は、eラーニングやWeb上のフォーラムなどのメディアや手法を活用し、学校の垣根を越えた協調学習を試みるものである。従来型の学級内あるいは学校内で閉じた協調学習に留まらず、共通のテーマで学習に取り組む近隣他校の児童との協調学習の仕組みづくりを行い、その効果を検証する。児童が取り組む課題は仮想の新規店舗の出店計画の立案であり、これをまず、学級内の学友とともにその動機付けをねらいとするシミュレーション型ゲーム教材を通じて学ぶ（ステップ1）。その後、他校児童とのWebフォーラム上での議論やデータのやりとり、直接会ってのフィールドワークなどを通じて実践する（ステップ2）。さらに最終段階として、公開された発表内容を参加全児童で相互に評価するとともに、銀行員が総括的な評価とまとめの講義を行う（ステップ3）。

ステップ1



ステップ3



ステップ2

