

『eLPベーシック』で学べる241のテーマ

【1】「インストラクショナルデザイン (ID) 入門」 (120分)

インストラクショナルデザイン (ID) / ADDIEモデル / カークパトリックの4段階評価 / ROI分析 / メリルのID第一原理 (5つ星の条件) / ガニエの9教授事象 / ARCS動機づけモデル / 形成的評価 / 総括的評価 / メーガーの3つの質問

【2】「学習心理学入門」 (140分)

行動分析学 / 行動随伴性 / 強化・弱化 / 好子・嫌子 / プレマックの法則 / シェイピング (行動形成) / 認知心理学 / 精緻化と体制化 / スキーマ / 天秤問題 (Siegler) / Wason課題 / 不良構造化問題 (ill-structured) / メタ認知 / アンカード / インストラクション / 状況的学習論 / 正統的周辺参加 / アフォーダンス / 実践コミュニティ / 真性の文化 / 認知的徒弟制 / ゴールベースド / シナリオ (GBS) / PSI と GBS

【3】「eラーニング標準化入門」 (100分)

技術標準化 / eラーニング標準化の対象 / eラーニングのサイクル / コンテンツ標準規格 SCORM / eラーニングの形態とLMSの機能 / Webによる学習機能 / コンテンツ・LMSの構造化・標準化 / WBTの構造化・標準化 / SCORM1.2とSCORM2004 / コンテンツアグリゲーション / マニフェストファイル / ランタイム環境 (RTE) / シーケンシング / LMSとSCO / SCORM2004動作例: プリテスト / SCORM2004動作例: 繰り返し / SCORM適合LMS / Moodle / xAPI (Experience API) / CMI5 / Caliper Analytics / API

【4】「ラーニングテクノロジー入門」 (100分)

ラーニングテクノロジーの歴史 / CAI / eラーニング / モバイルラーニング / インターネット / WWW / URLとHTTP / HTML / Webアプリ / クラウドコンピューティング / メディアコンテンツ / ゲームフィクション / AR・VR / ビッグデータ / AI (人工知能) / ネットワーク / セキュリティ / ラーニングテクノロジーの形態 / 独習型: 一方向型と双方向型 / 講義型: リアルタイム型とオンデマンド型 / グループ学習型: リアルタイム学習型とオンライン型 / LMS (学習管理システム) の役割 / 教材作成: 解説型教材と演習型教材 / ビデオコンテンツ / Webアプリ / eポートフォリオ / ラーニングアナリティクス / LRS (Learning Record Store) / MOOC

【5】「人材育成とeラーニング」 (90分)

人材育成3種の神器 / セミナーの進化。オンラインセミナーとの併用 / セミナーを効果的に改善する反転学習 / 調査に見るeラーニング最近の活用傾向 / 集合教育と比較したeラーニング活用の基本 / スマホの出番 / 通信教育の変化 / VRやARという新しいEdTechの分野 / 社会人基礎教育と実務能力教育 / これまでの学び (Learning1.0) の常識 / Learning1.0とLearning2.0 / 社会的構成主義 (social constructivism) / コロナで進化した働き方とデジタル革命 / ワーカーは対応できた / リモートワークで業務が一応対応できた背景と課題 / 捻れを直せないまま、この社会は突き進む / リモートワークはこれまでの良さを無くしていないか? / 人材育成の捻れを改革するインフォーマルラーニング / 職場内のコミュニケーション力の考察 / コミュニケーションの果たす役割の認識 / 3種の神器でカバー出来ない人材育成の情報分野 / これまでの人材育成のパターンと弱点 / 多様化するビジネスモデルと速い変化 / 学びに使われる情報の種類とデジタル / マイクロラーニングというワーディング / Learning1.0、Learning2.0とeラーニングの関連 / 出番の多いコンテクスト / 改めてワークパラダイムシフト / 職場内人材育成必須化の背景、業務の多様化 / 業務の多様化に対応する人材育成のコンセプト / 人材育成の目標は自己で立てる / 職場内教育ではなく、職場内人材育成 / ローゼンバーグのはなし / 社会の進展と学びの変化 / 実務に貢献する学び 7:2:1の原則 / 新しいeラーニングの定義 / ワーキングプロフィシエンシーモデル / ワーキングプロフィシエンシーを支える体制 / 社会人の学びの基本認識 / 情報共有のプラットフォームと人的支援創り / 新しい人材育成構想を成功させるポイント / 新しい人材育成創造実践計画の要点 / オフィス環境として持つべき機能 / 実務能力向上施策の主役はワーカー / グループウェアに集合知活用の機能 / メンターとエキスパートの支援 / メディアの進化 / ICT環境の使いやすさとセキュリティ / PART VIII eラーニングの成功と失敗のポイント

【6】「eラーニングプロジェクト入門」 (120分)

eラーニング構成要素とモデル / eラーニング学習モード / eラーニングプロジェクトの特徴 / eラーニング戦略とプロジェクトの概観 / eラーニングプロジェクト成功の秘訣 / eラーニングプロジェクトの基礎 / eラーニングプロジェクトとの関わり / スコープ (調達範囲) と調達方法 / 対象分野と成果対象 / eラーニングプロジェクトの目的 / 知識分析とフレームワーク / 定型業務と非定型業務: 生産性 (パフォーマンス) 阻害要因 / パフォーマンス関係図 (GAP分析) / GAP分析に基づくソリューション選択 / eラーニングのインパクト / ラーニングバリューチェーン / 評価例 / 教育評価手法の実施例 / eラーニングプロジェクト評価全体像 / 「システム」「サービス」「コンテンツ」 / LMS機能拡張による現状課題 / グローバルLMS製品の動向 / グローバルLMS製品の動向 / 破壊的イノベーション型LMS / 人財パイプライン: サービス拡張 / LRMS: SRMモデルを適用したLMS / 個別対応メンタリングの必要性・重要性 / 動機付けの視点 (ARCS理論) / エンジニアリング熟成度 / 「品質」と「コスト」のスイートスポット / 「良いコンテンツ」の学習モデル / コンテンツ開発プロセスと技術 / コンテンツ開発の課題と動向 / コンテンツ開発体制の動向 / ラーニング / オブジェクト開発プロセス / コンテンツ・スパイラル / ITサービスの特性 / 成功のスパイラル

【7】「eラーニングのコンプライアンス」 (30分)

eラーニング素材に関する権利の概要 / eラーニングコンテンツ素材の作成 / eラーニング素材に関する権利 / 知的財産権 / プライバシーの権利 / 肖像に関する権利 / パブリシティ権 / 著作権とは / 著作権の対象 / 著作権の発生と保護期間 / 著作者・著作者権 / 著作権侵害への救済 / 刑事罰 / 民事的措置 / 著作権の内容 / 著作者人格権 / 公表権 / 氏名表示権 / 同一性保持権 / 著作権 (財産権) / 複製権 / 公衆送信権 / 上映権 / 翻訳 / 翻案権 / 著作隣接権 / 著作物の利用 / 著作権の制限規定 / 私的使用目的での複製 / 非営利無料の上映等 / 学校教育機関における複製 / 試験問題への利用 / 引用 / 許諾による利用 / 音楽の著作物の利用 / 映画の著作物の利用 / 写真の著作物の利用 / 権利譲渡による利用 / 著作権以外の権利にかかる利用 / 個人情報 / 個人情報の利用 / データの利用 / 思想・信条・宗教・刑罰等センシティブな情報 / 表現の自由との関係 / 自分のコンテンツを守る / コンテンツの安全な提供 / 情報セキュリティ / 情報セキュリティ対策 / 物理的なセキュリティの確保 / 技術的なセキュリティの確保 / 人的なセキュリティの確保 / コンテンツそのものの保護

【8】「高等教育におけるeラーニング」 (60分)

日本の高等教育におけるICT活用の実態 / インフラとツール整備 / 学習支援システム / すべての授業が対面式でない科目の割合 / オンライン型授業の種類 / eラーニングの種類別の導入 / 関連するモデル / TPACK / 学習環境のデザイン原則 / 学習教育と情報化に関するモデル / ブランソン「学校の情報技術モデル」 / これからの学びはどのように変わっていくのか? / 大学でのeラーニング普及のための取り組み / 日本福祉大学の事例 / 愛媛大学の事例 / 大手前大学の事例