

Appendix II 事例調査

EdTech 事例調査

■プラットフォーム

名称	概要
Coursera	<p>●開発・提供者：Coursera, Inc.</p> <p>●内容：スタンフォード大学コンピュータサイエンス教授 Andrew Ng と Daphne Koller によって創立された教育技術の営利団体である。世界中の多くの大学と協力し、それらの大学のコースのいくつかを無償でオンライン上に提供している。</p> <p>(出典)</p> <p>https://ja.coursera.org/ https://ja.wikipedia.org/wiki/コースセラ</p>
Aska Academy	<p>●開発・提供者：特定非営利活動法人 Asuka Academy</p> <p>●内容：海外の高等教育機関と協力し、日本語による各種支援、日本人コミュニティや翻訳ボランティアの形成などを通じて、世界トップレベルのオープンエデュケーションの国内学習を促進し、日本人の学びのグローバル化、優秀な学生の海外への輩出、生涯学習の機会増進などを目指している。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.asuka-academy.com/</p>
Khan Academy	<p>●開発・提供者：Khan Academy</p> <p>●内容：カーンアカデミーは、2006 年にサルマン・カーン（サル・カーン（英語版））により設立された教育系非営利団体である。YouTube で短時間の講座を配信し、運営サイトにて練習問題や教育者向けのツールを提供しており、これらは世界中の誰でも無料で利用できる。</p> <p>(出典)</p> <p>https://ja.khanacademy.org/</p>
JMOOC	<p>●開発・提供者：一般社団法人日本オープンオンライン教育推進協議会(JMOOC)</p> <p>●内容：JMOOC の講義では 1 週間が基本的な学習の単位となり、1 週間で見るべき講義が 5 本から 10 本公開される。各講義は 10 分程度の動画で、見終わると確認のための小テストが提示され、1 週間の学習が終わると課題が提示される。</p> <p>1 ヶ月コースの場合、これを 4 週繰り返し、最後に総合課題を提出します。週毎の課題と総合課題の全体評価が修了条件を満た</p>

	<p>していたら修了証がもらえる。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.jmooc.jp/</p>
Gacco	<p>●開発・提供者：株式会社ドコモ gacco</p> <p>●内容：acco とは、大学教授陣による本格的な講義を、誰でも無料で受けられるウェブサービス。</p> <p>gacco 3 つの特徴</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 本格的な大学講義 ・ 深く学べる ・ 努力のあかし <p>(出典)</p> <p>http://gacco.org/</p>
OpeNLearning	<p>●開発・提供者：株式会社ネットラーニング</p> <p>●内容：OpenLearning, Japan は以下を実現。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 最高のオンライン講座を学びたい ・ 時間や場所にしばられず、自由に、そして無料で学習したい ・ 学んだ結果の証明がほしい ・ ひとりで学ぶだけでなく、学習仲間とも出会いたい など <p>(出典)</p> <p>https://open.netlearning.co.jp/</p>
Fisdom	<p>●開発・提供者：富士通株式会社</p> <p>●内容：本格的な講義をパソコン・スマートフォンからオンラインで受講できる、新しい JMOOC 公認プラットフォーム。</p> <p>”Freedom is Wisdom. 知は自由！” をコンセプトに、自由な学びの場を提供する。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.fisdom.org/</p>
Squline	<p>●開発・提供者：Squline.com</p> <p>●内容：同社は 2014 年に設立され、中国語コースからスタートした。同プラットフォームは現地の生徒と中国、日本、フィリピン、インドネシア拠点のプロ講師をつなぎ、ライブビデオやテキスト会話経由で外国語を学習、スキルを向上させることが可能。</p> <p>(出典)</p> <p>https://squline.com/</p>
Schoo	<p>●開発・提供者：株式会社 Schoo</p>

	<p>●内容：Schoo（スクー）とは、参加型の生放送授業と、4,700 本以上の動画教材で「仕事に生きる」知識・スキル・考え方を学べるサービス。</p> <p>Schoo の特長は「参加型生放送」で授業が日々開講されていること。毎回異なるテーマについて、受講生同士や先生との生放送中の対話を通じて、一人では得られなかった「答え」を得ることができる。</p> <p>(出典)</p> <p>https://schoo.jp/</p>
ストアカ	<p>●開発・提供者：ストリートアカデミー株式会社</p> <p>●内容：ストアカは、教えたい人が誰でも先生として講座を開くことができ、それを教わりたい人が受講できる「日本最大級のまなびのマーケット」。</p> <p>教えたい人と学びたい人を対面式の教えるイベントで結ぶことにより、身近にいるユニークなスキルを持った人から気軽に学べて学びを通じて多くの人とつながることができるコミュニティを目指している。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.street-academy.com/</p>
Udemy	<p>●開発・提供者：Udemy</p> <p>●内容：Udemy とは、誰でも先生になって自分の講座をインターネット上に公開できるプラットフォーム。講座の販売金額の 30%を Udemy に支払うというビジネスモデルになっている。</p> <p>なんらかの技能や知識を持つ個人が自由にそれを教えるコースを開設できるマーケットプレイス。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.udemy.com/</p> <p>https://matome.naver.jp/odai/2143567043612805701</p>

■教材コンテンツ

名称	概要
atama plus	<p>●開発・提供者：atama plus 株式会社</p> <p>●内容：AI で、一人ひとりに、最短で「わかる!」を。</p> <p>一人の生徒が、いる。その「得意」「苦手」「伸び」「つまずき」「集中状態」。すべてを AI が分析し、その子だけの最短ルートの学びを共に走る。それが、atama+。次世代の個人レッスン。</p>

	<p>クラス全員がただ同じ黒板を見る授業では不可能だった、一人ひとりに寄り添う学習を実現。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.atama.plus/</p>
Classi	<p>●開発・提供者：Classi 株式会社</p> <p>●内容：Classi とは、新時代の教育、学校を取り巻く様々な環境に ICT を活かしてサポートするサービス。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオ機能 ・校内グループ(コミュニケーション) ・学習動画(生徒用)(アダプティブラーニング) ・Web テスト <p>(出典)</p> <p>https://classi.jp/</p>
BestTeacher	<p>●開発・提供者：株式会社ベストティーチャー</p> <p>●内容：ベストティーチャーは、「書いて、話す」オンライン英会話サービス。</p> <p>英語を話したい場面を選び、伝えたい内容を講師と一緒にオンライン上で「書いてみる」ことからレッスンを始める。書いた内容は講師が添削し、「自分専用の英文スクリプト」として Skype レッスン内で教材として活用。自分で書き上げた英語を話すから、吸収も早く上達する実感もわく。</p> <p>(出典)</p> <p>http://www.best-teacher-inc.com/</p>
KOOV	<p>●開発・提供者：株式会社ソニー・グローバルエデュケーション</p> <p>●内容：KOOV とは、ブロックで自由な「かたち」をつくり、「プログラミング」によってさまざまな「動き」を与えて遊ぶ、ロボットプログラミング学習キット。</p> <p>ロボット制作の体験を通じて、子どもたちの探究心や創造力、未来を切り拓く思考力を育む。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.koov.io/</p>
スタディギア for EIKEN	<p>●開発・提供者：公益財団法人日本英語検定協会</p> <p>●内容：スタディギア for EIKEN は、英検対策のために作られた日本英語検定協会の公式学習サービス。英語の基礎固めから過去問を使った英検対策など幅広い学習機能とコンテンツを提供(英検 2～5 級に対応)しており、これまでに全国で 22,000 以</p>

	<p>上の学校や塾などで使われている。英語の基礎固めから英検対策に特化した学習まで幅広く対応しており、英検受験者の合格をサポート。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.ei-navi.jp/service/studygear/</p>
英検 Jr. オンライン版	<p>●開発・提供者：公益財団法人日本英語検定協会</p> <p>●内容：英検 Jr. は、公益財団法人日本英語検定協会が主催する、子どものための「育成型」英語テスト。子どもの英語能力の調査・研究を目的に 1994 年に作られた。</p> <p>テストだけでなく、子どものための英語リスニング「ドリル&ゲーム」、「もぎテスト」が新登場し、英検 Jr. 対策としてはもちろん、自宅での英語リスニング学習も推奨。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.ei-navi.jp/service/eiken_junior.html</p>
Aidemy	<p>●開発・提供者：株式会社アイデミー</p> <p>●内容：Aidemy は、AI エンジニアになるためのオンライン学習サービス。Python 入門から、ディープラーニング、自然言語処理など、有名な人工知能技術について実際にコードを書きながら習得できる。</p> <p>(出典)</p> <p>https://aidemy.net/</p>
Progate	<p>●開発・提供者：株式会社 Progate</p> <p>●内容：Progate はオンラインでプログラミングが学べるサービス。初心者でも学びやすい学習環境を用意。</p> <p>プログラムのコードを実際にブラウザ上で実行できる。</p> <p>全 15 コース、70 レッスンが提供されている。</p> <p>(出典)</p> <p>https://prog-8.com/</p>
アオイゼミ	<p>●開発・提供者：株式会社葵</p> <p>●内容：アオイゼミは中学生・高校生向けのオンライン学習塾。全国の仲間と一緒に自分のペースで勉強することができる。</p> <p>(出典)</p> <p>https://jp.techcrunch.com/2018/02/26/aoi-s-new-service-leconz/</p>
Think!Think!シンクシンク	<p>●開発・提供者：株式会社花まるラボ</p> <p>●内容：教材の特長</p> <ul style="list-style-type: none"> ・東大卒精鋭チームによる高品質な問題が 12,000 題以上

	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルだからイメージできる ・1日最大10分だから、続けられる ・子どもにとっては遊び、とにかく楽しい <p>(出典)</p> <p>https://think2app.hanamarulab.com/</p>
CodeMonkey	<p>●開発・提供者：ジャパン・トゥエンティワン株式会社</p> <p>●内容：コードモンキーとは</p> <p>世界中で800万人のユーザが CodeMonkey でプログラミングを学んでいる。年齢層は小学生から70歳まで実に様々。その功績が認められ、アメリカのプログラミング教育推進団体である Code.org のイベントにも毎年参画している。</p> <p>(出典)</p> <p>https://codemonkey.jp/</p> <p>https://medium.com/@gakunakamura/イスラエルの edtech スタートアップ 10 選-d3141fc53299</p>
SpeakingPal	<p>●開発・提供者：SpeakingPal</p> <p>●内容：SpeakingPal とは、ETS(TOEIC, TOEFL 主催団体)出資・監修の世界的英語学習アプリ。スマートフォン・タブレットを活用して常時利用可能。音声認識エンジンを使用してのネイティブスピーカーとの双方向のスピーキングとリスニングコンテンツを提供。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.speakingpal.com/</p> <p>https://unisrv.jp/service/speakingpal</p>
ATLS	<p>●開発・提供者：株式会社 forEst</p> <p>●内容：学習サポート機能を搭載した「おせっかいな」問題集</p> <p>学校で使っているおなじみの問題集がデジタル化されることで、いくつかスマートな機能がついたもの。</p> <p>(出典)</p> <p>https://atls.for-e-study.com/landing/</p> <p>https://jp.techcrunch.com/2018/02/20/forest-fundraising/</p>
Qubena	<p>●開発・提供者：株式会社 COMPASS</p> <p>●内容：レベル・スピードを合わせてくれる自分だけの先生</p> <p>個人に最適化する人工知能が「解くべき問題」を自動的に出題。圧倒的スピードで効率的な学習をサポートする。</p> <p>(出典)</p>

	https://qubena.com/
--	---

■ e ポートフォリオ

名称	概要
JAPAN e-Portfolio	<p>●開発・提供者：文部科学省 大学入学者選抜改革推進委託事業、代表大学：関西学院大学、株式会社ベネッセコーポレーション</p> <p>●内容：「JAPAN e-Portfolio」概要</p> <p>高大接続ポータルサイト「JAPAN e-Portfolio」とは、文部科学省 大学入学者選抜改革推進委託事業（主体性等分野）で構築・運営する、高校 e ポートフォリオ、大学出願ポータルサイト。高等学校では、生徒の学校内外の活動を e ポートフォリオとして記録し、生徒の振り返りを高校教員が確認できる。</p> <p>（出典） https://jep.jp/</p>
EDN(Education Data Network)	<p>●開発・提供者：株式会社ソニー・グローバルエデュケーション</p> <p>●内容：ブロックチェーン上でデジタル成績証明書を管理する新しいサービス。総務省「次世代学校 ICT 環境」の整備に向けた実証の実証団体であり、教育ブロックチェーンについても当実証内で利用する予定。</p> <p>（出典） https://blockchain.sonyged.com/</p>

■ 電子書籍

名称	概要
Amazon Kindle	<p>●開発・提供者：amazon</p> <p>●内容：正式名称は Amazon Kindle で、Amazon.com が製造・販売している電子書籍リーダーを指す。また、Kindle の関連のストアやアプリケーションなど、そのコンテンツ配信サービスを幅広く示している場合もある。</p> <p>（出典） https://www.amazon.co.jp/b/?ie=UTF8&node=3933932051 http://www.jepa.or.jp/ebookpedia/201612_3315/</p>
Kobo	<p>●開発・提供者：Rakuten</p> <p>●内容：Kobo（コボ）は、電子書籍に関する販売・サービスを行う企業である。カナダのトロントを本拠とする。2009 年にカナ</p>

	<p>ダの大手書店チェーン Indigo Books & Music の一部門として創立され、その後楽天に買収された。</p> <p>(出典)</p> <p>https://books.rakuten.co.jp/event/e-book/ereaders/</p> <p>http://www.jepa.or.jp/ebookpedia/201701_3370/</p>
デジタル教科書	<p>●開発・提供者：東京書籍株式会社</p> <p>●内容：教科書にある写真や挿絵、学習課題などを大きく映して説明したり、子どもたちの気づきを引き出したりしたいとき、クリック（あるいはタッチ）すれば、すぐに大きく見せられる。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.tokyo-shoseki.co.jp/ict/feature/e/textbook</p>
CHiLO Book	<p>●開発・提供者：NPO 法人 CCC-TIES</p> <p>●内容：CHiLO Book とは、Web 上のマイクロコンテンツを組み合わせることで簡単に電子書籍を作成出来る次世代の電子書籍型オンライン学習システム。既存のコンテンツを利用して効率的に教材を作成し、効果的なオンライン教育を実施することが可能。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.cccties.org/activities/all-about-chilo/</p>

■ x R

名称	概要
HoloLens	<p>●開発・提供者：マイクロソフト</p> <p>●内容：「HoloLens」はワイヤレスで頭につけるタイプのホログラフィックコンピューティング。MR デバイス。自分がその場にながらバーチャルな空間と融合した世界が体験できる。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.microsoft.com/ja-jp/hololens</p> <p>https://www.moguravr.com/holorens-mr-matome/</p>
HTC Vive Pro	<p>●開発・提供者：HTC</p> <p>●内容：「VIVE Pro」は HTC が販売するハイエンド向け VR ヘッドセット（VR デバイス）。HTC VIVE に比べて解像度や装着感、オーディオ機能が向上し、さらに高い没入感を実現している。VIVE Pro の前面には 2 つカメラが付いている。2 つのカメラはトラッキングに使用されておらず、AR 向けのものである。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.vive.com/jp/</p>

	https://www.moguravr.com/vive-pro-2018-11/
MOVERIO	<p>●開発・提供者：セイコーエプソン株式会社</p> <p>●内容：エプソンの“MOVERIO”（モベリオ）シリーズは、さまざまなメガネ型電子デバイスが登場した中でも、もっとも“タブレット端末”に近いデバイス（VR デバイス）。画面に直接タッチすることはできないが、Android を搭載するスマートフォンやタブレットに相当する機能を備えている。異なるのは画面表示に用いられるのがディスプレイではなく、レンズへの投射という点だ。透明なレンズが入ったメガネの向こう側に、プロジェクターに投射された映像が見えるかのように目に飛び込んでくる。</p> <p>（出典）</p> <p>https://www.epson.jp/products/moverio/bt300special/</p> <p>http://www.itmedia.co.jp/lifestyle/articles/1612/01/news008.html</p>
Gear VR	<p>●開発・提供者：Samsung</p> <p>●内容：Gear VR は、Oculus 社とサムスン社と共同で開発したもの。Gear VR は、スマートフォンをはめ込むだけで使うことができる。高性能なパソコン、専用機器、配線コードなどは一切必要ない。また、Gear VR で使用できる様々なアプリも、専用のアプリ「Oculus Home」でダウンロードしてそのまま起動できる。</p> <p>（出典）</p> <p>https://www.galaxymobile.jp/gear-vr/</p>
VR Human Anatomy	<p>●開発・提供者：Vedavi、スイス チューリッヒ大学</p> <p>●内容：VR Human Anatomy（VR 人体解剖）とは医学書やプラスチックモデルの代わりに、VR でより実践的に学習できるソフトウェア（VR 教材）。VR 内でより詳細に観察でき、Oculus Touch と併用することで、自分の手で検査している体験が可能。</p> <p>（出典）</p> <p>https://vr-360.net/blog/human-anatomy_160614.html</p> <p>https://youtu.be/R5lmkDpqDQU</p>
オリックス・ファシリティーズ株式会社 / EPSON MOVERIO Pro	<p>●開発・提供者：セイコーエプソン株式会社</p> <p>●内容：50 年近い歴史の中で培ってきたノウハウを的確に次世代に引き継ぐべく、エプソンの業務用スマートグラス「MOVERIO Pro」（BT-2200）を導入。新人教育に役立てている。</p> <p>（出典）</p>

	https://www.epson.jp/products/moveriopro/casestudy/orix_f.htm
エプソン販売株式会社 /EPSON MOVERIO	<p>●開発・提供者：セイコーエプソン株式会社</p> <p>●内容：MOVERIO BT-300 の導入により、サービスパートナーへの遠隔教育体制を整備。当初の課題であった集合研修やトレーナー派遣による出張コストの大幅削減が可能となった。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.epson.jp/products/moveriopro/casestudy/epson_sales_japan.htm</p>
柿のミズオ／株式会社パーシテック /EPSON MOVERIO Pro	<p>●開発・提供者：セイコーエプソン株式会社</p> <p>●内容：名人の技を一から学ぶには手間も時間もかかるうえ、教える側も教えられる側もかなりの忍耐が必要だ。そこで考案されたのが、「MOVERIO Pro」(BT-2000) を利用した遠隔指導である。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.epson.jp/products/moveriopro/casestudy/mizuo.htm</p>
CAE Healthcare /Microsoft HoloLens	<p>●開発・提供者：Microsoft</p> <p>●内容：医療用マネキンにホログラムを合成し、超音波やインプラントなど、より可視化されたトレーニングを実施し、手術成功率の向上につながった。</p> <p>(出典)</p> <p>https://youtu.be/bQ6d040qf8c</p>
University College London /Microsoft HoloLens	<p>●開発・提供者：Microsoft</p> <p>●内容：手術前に患者のデータと手術部位をホログラム化し、詳細な計画と訓練を実現。患者への経過説明にもホログラムを利用し、効果的な情報共有を実現している。</p> <p>(出典)</p> <p>https://youtu.be/XCz0-VmEuW8</p>

■教育支援・学習支援

名称	概要
Annoto	<p>●開発・提供者：Annoto</p> <p>●内容：outube などのビデオコンテンツでの講義に対して、動画の途中で質問などを行えるようにするサービス。非常に簡単にコードを追加するだけで実装でき、CGM として機能する。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.annoto.net/</p> <p>https://medium.com/@gakunakamura/イスラエルの edtech ス</p>

	タートアップ 10 選-d3141fc53299
examPAL	<p>●開発・提供者：examPAL</p> <p>●内容：examPAL はたくさんの学習データを DeepLearning を用いて分析することで個人に最適化された学習方法の道筋を立ててくれるサービス。</p> <p>(出典)</p> <p>https://exampal.com/about</p> <p>https://myjourney.jp/2019/01/13/aboutit/gesa-israel/</p>
ロイロノート・スクール	<p>●開発・提供者：株式会社 LoiLo</p> <p>●内容：ロイロノート・スクールは、子供たちが考えるのを助け、その考えを人に伝えることが出来る道具。アクティブラーニングなど、子供たちの主体的な学びを簡単に実現。</p> <p>(出典)</p> <p>https://n.loilo.tv/ja/</p>
Manabo	<p>●開発・提供者：株式会社 マナボ</p> <p>●内容：アプリを通じていつでもどこからでも「わからないこと」を教えてもらえるオンライン家庭教師「manabo (マナボ)」。先生として登録する難関大学生約 4400 人に対し、2 万 8000 名以上の生徒が利用、17 万件以上もの指導実績を誇る。</p> <p>(出典)</p> <p>https://manabo.com/index.html</p>
レクシェア	<p>●開発・提供者：株式会社 prd</p> <p>●内容：レクシェアは、東京大学、東京工業大学、一橋大学に在籍している学生講師（家庭教師）の授業を、コンテンツとしてシェアできるサービスである。塾における集客の難化、人材不足に対応するサービス。「自宅学習指南」や「志望校対策」など生徒の成績上昇をサポートしていく。</p> <p>(出典)</p> <p>https://prd-inc.jp/</p> <p>https://jp.techcrunch.com/2019/01/24/lecshare/</p>

■その他

名称	概要
ミネルバ大学	<p>●開発・提供者：ミネルバ大学</p> <p>●内容：ミネルバ大学は、2014 年 9 月にサンフランシスコで開校した全寮制の 4 年制総合大学。1 年目の授業は約 30～40%が最</p>

	<p>新の IT プラットフォームを活用した反転授業形式のクラス、残りは現地の行政機関や企業、NPO 等でのプロジェクト学習やインターンで行われる。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.minerva.kgi.edu/</p> <p>https://www.a-kumahira.com/2016/07/08/100/</p>
Coursebase	<p>●開発・提供者：コースベース株式会社</p> <p>●内容：Coursebase は企業研修を最も効率的に運用するために創られたクラウド型の研修管理システム。直感的に誰でも使えるデザインで、研修管理に必要な全ての機能を備えている。今までにないスピーディーで快適な研修管理。</p> <p>(出典)</p> <p>https://coursebase.co/</p>
ClipLine	<p>●開発・提供者：ClipLine 株式会社</p> <p>●内容：ClipLine はサービス業の多店舗ビジネスにおけるオペレーションや情報・ノウハウなどの暗黙知を短尺動画（クリップ）という形式知に変換・蓄積し、組織内に流通・循環させることができる。そのため、スタッフ教育、多店舗マネジメント、コミュニケーションにおける課題を解決し、従業員満足度、顧客満足度や売上・利益拡大を実現。</p> <p>(出典)</p> <p>https://clipline.com/service/</p>
世界算数	<p>●開発・提供者：株式会社ソニー・グローバルエデュケーション</p> <p>●内容：「世界算数」とは、ソニー・グローバルエデュケーションが開催する算数の世界大会。出題されるのは、算数好きがワクワクするような良問ばかり。年齢にあわせたコースが選択できるので、大人から子どもまで参加可能。国や地域を越え、オンラインで世界中の挑戦者たちと対戦することができる。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.global-math.com/</p>

EdTech 利用技術等の教育訓練事例調査

■教育ビッグデータ

事例名	概要
Learning Analytics (LA) の概況と最新動向の紹介	<p>○開発・提供者 田村恭久（上智大学）</p> <p>○Learning Analytics (LA：学習分析) の概要、最新動向、選考研究事例などに関するセミナー。NPO 法人 Asuka Academy 主催の「学習ビッグデータ分析最前線」での講演。</p> <p>主なテーマは「LA とはなにか」「ISO/IEC JTC1/SC36 で発足した LA ワーキンググループの活動紹介」「学習分析学会」「e-Learning Award Forum における LA Hackathon の予告」など。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.asuka-academy.com/seminar/20150729_report.html</p>
ビッグデータによる学習解析研究の意義 - 学習理論・教材開発論の観点から	<p>○開発・提供者 山田恒夫（放送大学）</p> <p>○学習理論・教材開発論の観点から、現在の「ビッグデータによる学習解析」を解説し、その意義を考察するセミナー。NPO 法人 Asuka Academy 主催の「学習ビッグデータ分析最前線」での講演。主なテーマは「教育の Personalization、Optimization に必要な要件」「国際標準化の意義」「EDUPUB で可能になる学習解析への期待」</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.asuka-academy.com/seminar/20150729_report.html</p>
学習分析学会 研究会（第1回）	<p>○開発・提供者 学習分析学会（JASLA）</p> <p>○発表内容</p> <p>ディープラーニングを用いた LA ワークショップ開催報告</p> <p>プログラミング行動の履歴に対する Deep Learning 分析</p> <p>学習行動の未来予測を目指したディープラーニング</p> <p>学生の相互評価における評価タイミング取得の必要性</p> <p>機械学習を用いた学習者の生体情報からの心的状態推定の試み</p> <p>(出典)</p> <p>https://jasla.jp/event/</p>
データサイエンス ブートキャンプ	<p>○開発・提供者：Exploratory</p> <p>○(学習)データのアナリストを対象に、データサイエンスの手法をプログラミングすることなしに基礎から体系的に学び、それを実際の業務で使えるレベルのスキルをつける。主なテーマは「データサイエンスとは何か」「データを分析・理解するための統計の基礎」「データの可視化」「探索的データ分析」「機械学習/統計モデリング」「実践編ケー</p>

	<p>ススタディ」。</p> <p>(出典)</p> <p>https://exploratory.io/training-jp</p>
データ活用のためのツールと技法	<p>○開発・提供者 トレノケート株式会社</p> <p>○大量のデータの分析を必要とするすべてのビジネスパーソンを対象とするコース。主なテーマは、「データ収集プロセス」「分析～BI ツールの使用～」「解釈～分析したデータの評価～」「ビッグデータを活用したプレゼンテーションの実施」。ツールとして Excel を使用する。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.trainocate.co.jp/reference/course_details.aspx?code=DBC0043V</p>
ビッグデータの分析と活用～統計解析手法によるデータ分析入門～	<p>○開発・提供者 株式会社 NEC マネジメントパートナー</p> <p>○統計解析手法を用いたデータ分析をこれから始める方を対象とするコース。主なテーマは「データ分析の概要」「基本的なデータ分析」「多次元分析」「相関分析」「回帰分析」「推定」「検定」「分散分析」。ツールとして Excel を使用する。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.trainocate.co.jp/reference/course_details.aspx?code=DBC0025R</p>
ビッグデータの分析と活用～データマイニング基礎編～	<p>○開発・提供者 株式会社 NEC マネジメントパートナー</p> <p>○これからデータマイニングを始める方を対象とするコース。</p> <p>データマイニングを用いたデータ分析の概要を学習。基礎的なデータマイニングの手法である「アソシエーション分析」「クラスター分析」「クラス分類」「回帰分析」「テキストマイニング」を紹介し、R 言語でそれらの分析を実施。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.trainocate.co.jp/reference/course_details.aspx?code=DBC0024R</p>

■ e ラーニング設計・インストラクショナルデザイン

事例名	概要
熊本大学大学院 社会文化科学研究科 教授システム学専攻	<p>○開発・提供者 熊本大学大学院</p> <p>○e ラーニングの専門家となる為に、教育活動やコース・教材をシステムとしてとらえ、科学的・工学的にアプローチしようとする教育研究分野である「教授システム学(Instructional Systems)」を4つの分野を柱に体系的に学んでいく。</p> <p>I D (Instructional Design)・I T (Information Technology)</p> <p>I M (Instructional Management)・I P (Intellectual Property)</p> <p>(出典)</p>

<p>青山学院大学 e ラーニング人材 育成研究センタ ー(eLPCO) e ラーニング専 門家の人材育成</p>	<p>http://www.gsis.kumamoto-u.ac.jp/</p> <p>○開発・提供者 青山学院大学</p> <p>○e ラーニングの導入に際して、教育目標に即した授業のシナリオづくりと教材制作、学習者個人への学習指導、授業運営の技術的支援などを行う e ラーニングの専門人材を育成するプログラム。</p> <p>育成する人材像は「インストラクショナルデザイナー、コンテンツスペシャリスト、インストラクタ、メンタ、ラーニングシステムプロデューサ。日本イーラーニングコンソシアム」 「e ラーニングプロフェッショナル (eLP) 資格」 の認定が受けられる。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.aoyama.ac.jp/research/effort/education_reform/backward/e-learning.html</p>
<p>インストラクショ ナルデザインの基 礎コースー研修の 企画と改善</p>	<p>○開発・提供者 学習分析学会</p> <p>○ID理論の本質的な考え方や鍵を握る事項を掴み、それを実践に適用するスキルの強化に注力して進める。コース初日は、講義と小演習、全体演習を通してID理論の基本原則を掴む。2 日目は、2つのケース演習（研修開発の事例演習&研修改善の事例演習）を行い、研修企画や改善をすすめるための実践力を強化。</p> <p>(出典)</p> <p>https://jasla.jp/event/</p>
<p>インストラクショ ナルデザインによ る研修設計と効果 測定基礎セミナー</p>	<p>○開発・提供者 JMA マネジメントスクール（一社日本能率協会）</p> <p>○インストラクショナルデザインに基づき、研修ニーズ分析、学習目標の設定・学習領域の設計などを演習。研修効果測定のモデルとプロセスの演習も実施。</p> <p>(出典)</p> <p>https://school.jma.or.jp/products/detail.php?product_id=100226#detail</p>
<p>魅力ある研修や教 材作りのノウハウ ～インストラクシ ョナルデザインを 使って効果的・効 率的・魅力的な研 修を設計する～</p>	<p>○開発・提供者 トレノケート株式会社</p> <p>○参加者が実際に教える内容をテーマとして、インストラクショナルデザインの考えに沿って資料を設計していくワークショップ形式で進める (ID の考え方、基本設計まで)。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. インストラクショナルデザイン (ID) 概要 2. 分析フェーズ (Analysis) 3. 設計フェーズ (Design) 4. 開発フェーズ (Develop) 5. 実施フェーズ (Implementation) 6. 評価フェーズ (Evaluation) 7. 上記を段階的体験的に学ぶための「演習」

	<p>(出典)</p> <p>https://www.trainocate.co.jp/reference/course_details.aspx?code=HSC0100G</p>
Instructional Design of Educational Technology	<p>○開発・提供者：コロンビア教育学大学院</p> <p>○ニューヨークにあるコロンビア教育学大学院（Teachers College, Columbia University）で提供されている。テクノロジーを用いた授業設計の基本を学ぶコース。</p> <p>(出典)</p> <p>https://education-career.jp/magazine/data-report/2016/columbia/</p>

■教育効果測定

事例名	概要
教育効果測定の基本コース	<p>○開発・提供者 学習分析学会</p> <p>○初日は、教育効果測定の基本理論や実施手順、効果を出すための研修設計のポイントを講義、グループ演習を通じて理解する。2日目は、初日の学習内容を実践に活かせるよう3つの事例演習を実施。教育効果測定の調査活動全体の具体的なイメージを掴む。</p> <p>(出典)</p> <p>https://jasla.jp/event/</p>
研修効果測定法	<p>○開発・提供者 産能マネジメントスクール（産業能率大学）</p> <p>○教育研修の担当者が知っておくべき人材開発システムや、研修の効果を測定するための枠組みとその具体的な方法に重点を置いて理解を深める。内容は研修評価・効果測定の理論編と手法編で構成。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.hj.sanno.ac.jp/cp/public-seminar/course/3144.html</p>
教育研修の効果測定・評価の進め方セミナー	<p>○開発・提供者 公益財団法人日本生産性本部</p> <p>○教育研修の理解度を測定し、評価する具体的な諸技法について学習。人材開発の効果を構造的にとらえ、次の人材育成に生かす教育研修のあり方について解説。人事制度を定着させ、経営成果に結びつく効果的な教育研修を解説。</p> <p>(出典)</p> <p>https://seminar.jpc-net.jp/detail/lrw/seminar007335/attached.pdf</p>
教育「効果」向上セミナー	<p>○開発・提供者 株式会社インソース</p> <p>○テストやアンケートを利用した教育の「効果」を数値化、測り方とその数値を高める工夫について解説。同社が提供している人事サポートシステム「Leaf」を活用する。</p> <p>(出典)</p>

	https://www.insource.co.jp/seminar/seminar_itleaf.html
--	---

■SCORM

事例名	概要
徹底解説 SCORM1.2 入門 講座	<p>○開発・提供者 SATT 株式会社</p> <p>○e ラーニングの標準規格 SCORM の概要や、SCORM の中でも重要な要素のマニフェストファイルについてなど、e ラーニング制作のポイントを1日で習得するトレーニング。SCORM 1.2（スコーム 1.2）に対応した教材制作の知識が習得できる。</p> <p>（出典） https://satt.jp/seminar/e-learning-training.htm</p>
SCORM 技術者試験 対策講座	<p>○開発・提供者 SATT 株式会社</p> <p>○日本イーラーニングコンソシアム（eLC）が認定する e ラーニングプロフェッショナル資格制度のひとつである、「SCORM 技術者」を取得するポイントを短期間で習得する講座。</p> <p>SCORM 技術者講習会のテキスト、および SCORM の仕様書を基礎として、ポイントをしばって解説。</p> <p>（出典） https://satt.jp/seminar/e-learning-training.htm</p>

■学習環境デザイン

事例名	概要
学習環境デザイン 入門－創発と学習 を”場”から仕掛け る技術	<p>○開発・提供者 Schoo・安斎勇樹（東京大学大学院特任助教）</p> <p>○学習環境デザイン論では、学習環境を「活動」「空間」「コミュニティ」「モノ」という4つの要素に分解し、それぞれを結びつけながらデザインしていくことで「学習」を創っていく。このコースでは学習環境デザインに基づく、場の作り方を学んでいく。※e ラーニングによる講座。</p> <p>（出典） https://schoo.jp/class/4721</p>
学習環境デザイン	<p>○開発・提供者 尾澤重知（早稲田大学）</p> <p>○グループで新しいサービスやシステムをデザインし、プロトタイプ（試作品）を実際に作成、成果をインタビューの手法を用いて評価する。これら一連の活動を通して、経験からの学習のあり方を探究することが本授業の目的。</p>

	<p>(出典)</p> <p>https://www.wsl.waseda.jp/syllabus/JAA104.php?pKey=1930006640012018193000664019&pLng=jp</p>
学習環境デザイン論	<p>○開発・提供者 山内祐平（東京大学大学院）</p> <p>○授業の前半では、空間・活動・共同体・人工物という視点から学習環境の具体的な事例を検討し、その背景にある原則や学習理論について考察する。また、テーマごとに学んだ知識を活用し、デザイン課題についてプロジェクト学習を行う。</p> <p>取り上げる事例：ワークショップ、オンライン上の学習コミュニティ、ラーニングコモンズ、デジタル教材 取り上げる理論：拡張による学習、実践共同体論、シグニファイア、認知的徒弟制</p> <p>テーマごとに、代表的な事例についての事例研究・デザインに寄与する理論研究・デザイン課題をもとにしたプロジェクト学習を行う。</p> <p>(出典)</p> <p>https://catalog.he.u-tokyo.ac.jp/g-detail?code=4915070&year=2018&x=37&y=15</p>
理論研究：学習環境デザイン	<p>○開発・提供者 舘岡洋子（早稲田大学大学院）</p> <p>○この講義では、第二言語（外国語）としての日本語を学ぶことと教えることについて、学習環境とそのデザインという観点から考える。認知科学、学習科学、教育学、心理学などにおける論考を参考にしながら学習環境としての「日本語の教室」という場をさまざまな角度から検討する。内容は2部構成である。</p> <p>第1部は学習をテーマとしている。学習観の変遷、言語教育と学習観、学習を促すリソース、および第2言語（外国語）における理解について考える。</p> <p>第2部では、それまで学んだことを踏まえて教室活動および実践研究について考える。</p> <p>また、授業は講義部分とワークショップ部分からなり、受講者どうしの学び合いをとおして、学習とは何か、教室とは何をするとところなのか、そこでの教師の役割は何かということを考えていく。</p> <p>(出典)</p> <p>http://www.gsjal.jp/tateoka/design.html</p>
学習環境デザイン演習Ⅰ	<p>○開発・提供者 舘岡洋子（早稲田大学大学院）</p> <p>○本演習では、受講者が「学習環境デザイン」に関する各自のテーマを決定し、そのための仮説設定と方法論を探ることを課題とする。</p> <p>先行研究を読み、自らの問題意識を深めていくとともに、研究デザインを具体化する準備をする。担当部分の口頭発表と他者とのディスカッションを通して以下のことを行う。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・自分が取り組もうとしているテーマについて、なぜそのテーマを扱いたいのか、自分自身と関わらせながら考える。 ・先行研究から学ぶ。 ・先行研究と自分との関連を考える。 ・自分の研究の枠組みを考える。 ・自分の研究の方法論を検討する。 <p>(出典)</p> <p>http://www.gsjal.jp/tateoka/semi1.html</p>
--	--

■ e ラーニングプロフェッショナル資格制度

事例名	概要
「e ラーニングプロフェッショナル」資格制度	<p>○開発・提供者 特定非営利活動法人日本イーラーニングコンソシアム</p> <p>○企業・高等教育機関・公共機関において、ICT を活用した教育研修プログラム (e-Learning) を導入・活用する際に必要な戦略策定や、導入の企画・設計・開発・運用・評価をする知識、スキルをもつ e ラーニング専門家を育成し、資格認定する制度。</p> <p>「マネジャー」「エキスパート」「チューター」「コンサルタント」「ラーニングデザイナー」「コンテンツクリエイター」「SCORM 技術者」の 7 つの職種に分かれている。</p> <p>(コンセプト)</p> <p>○ICT を戦略的に活用し、企業・高等教育機関・公共機関のビジョン実現と目標達成に貢献する人材開発システムをマネジメントする高度なスキルを有する専門家</p> <p>○教育工学、先端技術、最新メディアに関する専門知識を駆使し、もっとも魅力的な学習環境のデザインと、効果的な学習プログラムを設計・開発・運用・評価する専門家</p> <p>○フォーマル、インフォーマルなラーニングのブレンディングで、学習とパフォーマンスが有機的にリンクした新しいラーニングスタイルを提案する専門家</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.elc.or.jp/qualification/#about_elp</p>
「e ラーニングプロフェッショナル」資格制度 コンテンツクリエイター	<p>○開発・提供者 特定非営利活動法人日本イーラーニングコンソシアム</p> <p>○主に人材育成ソリューションを提案するベンダーにおいて、学習効果を高めるコンテンツを制作できる知識と技術を有する。</p> <p>○コンテンツクリエイターが有する知識と技術の分野</p> <p>e ラーニングシステムとメディア特性</p>

	<p>SCORM 規格</p> <p>仕様書作成</p> <p>インターフェイス</p> <p>コンテンツ構築</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.elc.or.jp/qualification/#about_elp</p>
「e ラーニング プロフェッショナル」資格制度 ラーニングデザイナー	<p>○開発・提供者 特定非営利活動法人日本イーラーニングコンソシアム</p> <p>○主に人材育成ソリューションを提案するベンダーにおいて、受注したソリューションの構築プロジェクトを推進できる知識と技術を有する。</p> <p>○ラーニングデザイナーが有する知識と技術の分野</p> <p>e ラーニングシステムとメディア特性</p> <p>教授方略と学習方略</p> <p>コース・コンテンツ設計</p> <p>開発進捗管理</p> <p>コース・コンテンツ評価</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.elc.or.jp/qualification/#about_elp</p>
「e ラーニング プロフェッショナル」資格制度 SCORM 技術者	<p>○開発・提供者 特定非営利活動法人日本イーラーニングコンソシアム</p> <p>○ベンダー、ユーザを問わず、SCORM 規格に関連するすべての知識と技術を有する。</p> <p>○SCORM 技術者が有する知識と技術の分野</p> <p>標準化技術</p> <p>SCORM 技術と SCORM アセッサ</p> <p>Web コンテンツプログラミング技術</p> <p>SCORM 規格を反映した教材作成</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.elc.or.jp/qualification/#about_elp</p>
「e ラーニング プロフェッショナル」資格制度 エキスパート	<p>○開発・提供者 特定非営利活動法人日本イーラーニングコンソシアム</p> <p>○主に企業等における教育を実施する組織や高等教育機関等において、ICT 活用の人材開発プロジェクトを遂行できる知識と技術を有する</p> <p>○エキスパートが有する知識と技術の分野</p> <p>技術的基盤の要求提案</p> <p>確立された調達プロセスに基づいた業務遂行</p> <p>e ラーニングプログラムの実施</p> <p>(出典)</p>

	https://www.elc.or.jp/qualification/#about_elp
「e ラーニング プロフェッショナル」資格制度 ベーシック	<p>○開発・提供者 特定非営利活動法人日本イーラーニングコンソシアム</p> <p>○e ラーニング業務に携わるのに必要な基本的知識を習得し、各専門家の資格認定のための研修受講の前提となる能力を有する。</p> <p>人材育成、インストラクショナルデザイン、ICT、プロジェクトの基本概念と、関連法規に基づく遵守事項、そして主たる e ラーニング用語の知識を有する。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.elc.or.jp/qualification/#about_elp</p>

■指導法教授法

事例名	概要
アクティブラーニング研修	<p>○開発・提供者 株式会社ヒューマンデザイン</p> <p>○アクティブラーニングの現場は不測の事態の連続。その場に立つファシリテータには、その時その瞬間の判断と行動が求められる。アクティブラーニングの質は、ファシリテータの「あり方」で決まる。本研修は、Performance(表現する力)、Leadership(組織を動かす力)の 2 側面から、ファシリテータの力を養成。</p> <p>この研修は日本アクティブラーニング協会の認定トレーニングプログラム。</p> <p>(出典)</p> <p>http://www.humandesign.co.jp/training/activelearning.html</p>
学校導入版 Find！アクティブラーナー	<p>○開発・提供者 株式会社 JTB、株式会社 Find アクティブラーナー</p> <p>○「Find！アクティブラーナー」は、「学び方が変われば未来（子ども）が変わる」「すべての子どもたちをアクティブラーナーに」をコンセプトに、全国の工夫あふれる授業や、有識者による講義や研修を、教員がネットで学べるオンライン学習サイト。</p> <p>(出典)</p> <p>https://edtechzine.jp/article/detail/567</p> <p>https://find-activelearning.com/pub/index</p>
教育ポートフォリオ研究会	<p>○開発・提供者 株式会社サマディ</p> <p>○「トビタテ！留学 JAPAN」のオフィシャルシステムに採用されている SNS 型 e ポートフォリオ「Feelnote」を実際に活用し、「ポートフォリオ教育」を担う「メンタ」としての教員の資質・能力の向上を図る 2 日間完結のプログラム。</p> <p>プログラムの初日は、活動実績の素材となるアクティブラーニングワ</p>

	<p>ークを行い、気づきや成果を即時に Feelnote に記録し、学習者の立場から「ポートフォリオ」制作を行う。</p> <p>2 日目は作成された「ポートフォリオ」へのフィードバック、「ポートフォリオ」編集視点を養うワークを実際に行う。多面的・総合的評価の新しい入学者選抜の時代における「ポートフォリオ教育」のポイントを認識し、「ポートフォリオ」作成を指導する「メンタ」として必要な要素について協議する。</p> <p>(出典)</p> <p>https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000011.000020246.html</p>
ファシリテーション研修 ～ファシリテーターとしての基本スキル習得編	<p>○開発・提供者 株式会社インソース</p> <p>○「短時間で結論にたどり着ける」会議を行えるようになるために、ファシリテーションのスキルを習得する研修。</p> <p>具体的には、「場を作るスキル」「コミュニケーションスキル」「議論をリードするスキル」「問題解決・合意形成のスキル」の4つを学習。</p> <p>①場を作るスキル</p> <p>会議の事前準備、会場設定のポイントを身につける。</p> <p>②コミュニケーションスキル</p> <p>参加者が本心を話しやすい話のきき方や、参加者に聞き取りやすい話し方の工夫を習得する。</p> <p>③議論をリードするスキル</p> <p>結論に導くために、議論を論理的に整理するスキルなどを身につける。</p> <p>④問題解決・合意形成のスキル</p> <p>参加者の意見の対立を解消し、総意をまとめ上げる。</p> <p>一通り講義を受けた後、実際にファシリテーションを行う状況で、考えられるリスクを想定。その対策まで考えた後、会議演習を行う。学んだスキルをすぐに「活用」することができるのが本研修の特徴。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.insource.co.jp/kanrisyoku/ka_facilitation1day_basic.html</p>
学びとる力を育てる授業設計と教材の作り方	<p>○開発・提供者 佐藤みつ子（山梨大学・株式会社日総研出版主催セミナー）</p> <p>○授業設計の作成法、講義の指導案、バリエーションが広がる教授法など、看護学生が学びとる力を育てる指導法を紹介。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. これからの看護教員のあり方 2. 学生が学びとる力を育てる授業設計と指導案の作り方 <ol style="list-style-type: none"> 1) 授業設計の作成法 2) 指導案作成の基本と実践

	<p>3. 「講義」の指導案【事前準備】</p> <p>1) 単元の指導案作成法</p> <p>2) 1 単元時間の指導案作成法と内容精選</p> <p>4. 教え方、教材作りに生かす学生観</p> <p>5. 学生の学びにつながる教材研究</p> <p>6. バリエーションが広がる教授【学習方法】</p> <p>7. 教育評価</p> <p>(出典)</p> <p>http://www.nissoken.com/s/14040/index.html</p>
--	--

■ e ラーニング導入・制作の基礎

事例名	概要
プロが教える e ラーニング入門講座	<p>○開発・提供者 SATT 株式会社</p> <p>○e ラーニングを導入するための基礎知識や、システム導入・教材制作の手法を習得し、e ラーニングの運用ワークフローを身につけるセミナー。</p> <p>e ラーニングの導入で必要となる検討項目や、実際の運用ワークフローをご紹介します。「e ラーニングとは何か」を、あらためておさえた方の学習内容です。主なテーマは「システムの選定方法」「システムの運用準備」「システムの運用評価と改善作業」「コンテンツ作成企画」「作成ツールの選定」「コンテンツの設計」「具体事例からみる e ラーニング」。</p> <p>(出典)</p> <p>https://satt.jp/seminar/e-learning-training.htm</p>
動画教材作成の A to Z が 90 分でわかる！スタジオ撮影体験付きミニ講座	<p>○開発・提供者 株式会社デジタル・ナレッジ</p> <p>○動画教材に興味がある/スマートフォンなどのパソコン以外の環境での学習を提供したい/手軽に動画教材を採用したいという方を対象とする講座。</p> <p>当セミナーでは、e ラーニングのための動画をどのように撮影し、コンテンツ化するかという具体例を撮影シーンや利用機材によるいくつかのパターンで確認しながら紹介。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.digital-knowledge.co.jp/archives/7686/</p>
これからはじめる e ラーニング教材制作講座	<p>○開発・提供者 SATT 株式会社</p> <p>○Microsoft PowerPoint のスライドファイルをベースに、シナリオ型の Flash コンテンツを Adobe Presenter で作成。また、操作画面</p>

	<p>を記録してアプリケーションの操作を実演する、シミュレーション型の Flash コンテンツを Adobe Captivate で作成する。</p> <p>(出典)</p> <p>https://satt.jp/seminar/e-learning-training.htm</p>
<p>プロの使い方を学ぶ</p> <p>Adobe Captivate 6 入門講座</p>	<p>○開発・提供者 SATT 株式会社</p> <p>○Adobe Captivate 6 で作成できるコンテンツの種類や用途、データ形式について理解する。</p> <p>ソフトデモやインタラクティブシミュレーションを作成できるようになる。</p> <p>PC だけでなく、iPad や iPhone でも閲覧できる学習コンテンツを作成できるようになる。</p> <p>学習の理解度を確認するためのクイズプロジェクト（練習問題）を作成できるようになる。</p> <p>ビジュアルデザインのセットである「テーマ」を利用した見栄えのよいコンテンツを作成できるようになる。</p> <p>(出典)</p> <p>https://satt.jp/seminar/e-learning-training.htm</p>
<p>1 日でマスターする</p> <p>moodle3 入門</p>	<p>○開発・提供者 Udemy（井上博樹）</p> <p>○この講座では、ネット上に授業のページを開設して、生徒の予習や復習をサポートしたい、反転授業にチャレンジしてみたい、オンライン講座を制作して、販売したい、という方々のために、短期間に Moodle を使いこなし、授業や講座のページを自分で作って、運用できるようになることを目指している。</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.udemy.com/1daymoodle/</p>
<p>1 日でわかる</p> <p>smartForce</p> <p>管理者講座</p>	<p>○開発・提供者 SATT 株式会社</p> <p>○smart FORCE の設定方法を理解する。</p> <p>教材の実行から学習状況の確認までの、受講時の操作方法を理解する。</p> <p>教材の登録やユーザ管理、配布、履歴管理などの、管理者としての操作を習得する。</p> <p>環境設定の変更方法を習得する。</p> <p>(出典)</p> <p>https://satt.jp/seminar/e-learning-training.htm</p>
<p>初めての e ラーニング</p> <p>導入セミナー</p>	<p>○開発・提供者 SATT 株式会社</p> <p>○SATT の LMS 学び〜と（クラウド型 e ラーニング学習管理システム）</p>

	<p>ム)を紹介する無料セミナー。</p> <p>セミナーでは「初めてのeラーニング導入に必要なものは?」「LMS(学習管理システム)って?」といったeラーニングをこれから始める方への“はじめの一步”となる、eラーニング導入に必要な情報と、SATTが提供するLMS『学び〜と』を紹介しながら、LMSの機能についてご説明。主なテーマは「eラーニングの基本」「LMS選定のポイント」「教材作成のポイント」「成功の秘訣は運用設計」。</p> <p>(出典)</p> <p>https://satt.jp/seminar/manabeat1.htm</p>
「学び〜と」ハンズオンセミナー	<p>○開発・提供者 SATT 株式会社</p> <p>○SATTのLMS 学び〜と(クラウド型eラーニング学習管理システム)を使ったeラーニングの導入を体験できる無料セミナー。</p> <p>「eラーニング初めての導入セミナー」に続き、はじめて作る学習教材をテーマにしている。</p> <p>主なテーマは「ユーザ登録」「グループと属性登録」「教科、科目、教材を理解する」「教材を作成する」「学習者に教材を割り当てる」「学習者として受講する」といった『学び〜と』の基本機能を一通り体験。</p> <p>(出典)</p> <p>https://satt.jp/seminar/manabeat2.htm</p>

■人工知能 (AI)

事例名	概要
AI入門(eトレーニング)	<p>○開発・提供者 株式会社 NEC マネジメントパートナー</p> <p>○AIの概要から、AI技術の基礎、AI活用事例、AIの今後までをわかりやすく紹介するeラーニング教材。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. AIの基礎知識 2. AIの歴史 3. 機械学習とディープラーニング 4. AIの活用事例 5. AIの主要プレーヤー 6. AIのこれから <p>(出典)</p> <p>https://www.neclearning.jp/courseoutline/courseId/MU93D/</p>
【e講義動画】速	○開発・提供者 株式会社富士通ラーニングメディア

習！ AI 入門	<p>○AI の関連技術である機械学習やディープラーニングなどの概要について学習する講義動画型 e ラーニング教材。</p> <p>第 1 章 AI の現在</p> <p>第 2 章 AI の概要</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.kcc.knowledgewing.com/icm/srv/course-application/init-detail?cd=FLM&pcd=FLMC&cscd=UHD18D</p>
【日本ディープラーニング協会 (JDLA) G 検定対応プログラム】AI ビジネス全体俯瞰講座	<p>○開発・提供者 株式会社富士通ラーニングメディア</p> <p>○人工知能の検定試験「JDLA G (ジェネラリスト) 検定」の対応講座。</p> <p>修了後の目標は、以下の 5 点。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. AI を導入すべきタスクがどのようなものであるか説明できる。 2. AI ビジネスの難しさがどこにあるのかを説明することができる。 3. AI の研究の歴史、扱われている手法の概要を説明できる。 4. AI に関わる周辺技術や、組織編成について説明できる。 5. AI ビジネスと働き方改革の関係性を説明できる。 <p>(出典)</p> <p>https://www.kcc.knowledgewing.com/icm/srv/course-application/init-detail?cd=FLM&pcd=FLMC&cscd=UAI11B</p>
AI・アナリティクス基礎 ～分析プロセスマネジメント～	<p>○開発・提供者 株式会社 NEC マネジメントパートナー</p> <p>○AI のシステム導入、ビジネス活用をゴールとしたプロジェクトの案件の進め方やプロジェクトマネージャとしてのノウハウを、具体的なケースを交えながら学習します。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 実用化されつつある人工知能 2. 通常のシステムと人工知能システムの開発プロセスの違い 3. 人工知能システムの企画 4. 人工知能プロジェクトのトライアル 5. 人工知能システムの開発 6. 人工知能システムの運用・保守 <p>(出典)</p> <p>https://www.neclearning.jp/courseoutline/courseId/DB690/</p>
AI を活用したサービスデザインワークショップ	<p>○開発・提供者 株式会社富士通ラーニングメディア</p> <p>○AI を活用したサービスを企画する際に必要となる要素を学習。AI に対する正しい知識と、デザインツールの活用ノウハウを組み合わせ、AI を活用したサービスをワークショップ形式で企画する。</p> <p>第 1 章 AI の概要</p> <p>第 2 章 AI 要素技術の体験</p>

	<p>第3章 AIを活用したサービスデザイン</p> <p>(出典)</p> <p>https://www.kcc.knowledgewing.com/icm/srv/course-application/init-detail?cd=FLM&pcd=FLMC&cscd=UAI15L</p>
--	---

■その他

事例名	概要
情報活用能力育成のための教員研修サービス	<p>○開発・提供者：株式会社内田洋行</p> <p>○「情報活用能力育成のための教員研修サービス」は、同社内の内田洋行教育総合研究所が文部科学省の「次世代の教育情報化推進事業（情報教育の推進等に関する調査研究）」などの受託事業を通じた経験や知見、およびタブレット端末や電子黒板を活用できる ICT 環境づくり、ICT 利活用の教員研修サービスなどの導入実績をもとに、よりわかりやすく幅広い研修メニューを開発している。</p> <p>(出典)</p> <p>https://edtechzine.jp/article/detail/1102</p> <p>https://www.uchida.co.jp/company/news/press/180628.html</p>
教育情報化コーディネータ	<p>○開発・提供者 情報ネットワーク教育活用研究協議会／教育情報化コーディネータ認定委員会</p> <p>○3 級試験（知識試験）の内容範囲は以下の通り。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.学習・教育方法、情報などに関する知識 2.情報教育の内容や方法、ITCE の役割に関する知識 3.教育情報化政策、校務の情報化、予算、運用などに関する知識 4.教育情報システム、教育ネットワークの運用、セキュリティ技術などに関する知識 5.情報モラルや著作権など関連法規や応用に関する知識 <p>(出典)</p> <p>https://jnk4.info/itce/youkou_q3_2018.html</p>