

# 「情報基礎科目における e-learning授業と対面授業の比較」

平成21年12月8日

CAUA 第8回合同研究分科会(教育研究分科会)

京都光華女子大学

情報教育センター・キャリア教育推進センター  
人間科学部 メディア情報専攻 阿部一晴

# 自己紹介

阿部 一晴

京都光華女子大学

人間科学部メディア情報専攻 准教授

情報教育センター・キャリア教育推進センター

担当科目: メディア情報演習 メディア情報論 コンピュータ基礎  
ネットワーク基礎 eビジネス 経営情報論

研究領域: 社会情報, 経営・ビジネス情報, システムエンジニアリング

情報処理学会・情報通信学会・教育システム情報学会・日本UNIXユーザ会  
経営情報学会・プロジェクトマネジメント学会・ビジネスモデル学会 会員

e-mail: [i\\_abe@koka.ac.jp](mailto:i_abe@koka.ac.jp)

<http://iscross.at.webry.info/>

京都光華女子大学

# 京都光華女子大学

2010年度 改組

2010年度

人文学部

文学科

心理学科

キャリア形成学部

キャリア形成学科

健康科学部

健康栄養学科

2011年度

看護学科

1940年 光華高等女学校  
として設立

真宗大谷派(東本願寺)  
宗門校

「仏教精神に基づく  
女子教育の場の実現」が  
建学の精神

幼稚園・小学校・中学校・  
高等学校・短期大学を併設

# 人間科学部(現在)の構成

(人間関係学科)

臨床心理専攻

➡ 「心理臨床」の専門職

心理学専攻

➡ 「心理学」を応用する職

メディア情報専攻

➡ ICT専門職, ICTを活用する職

健康栄養学科

➡ 「管理栄養士」としての専門職

社会福祉学科

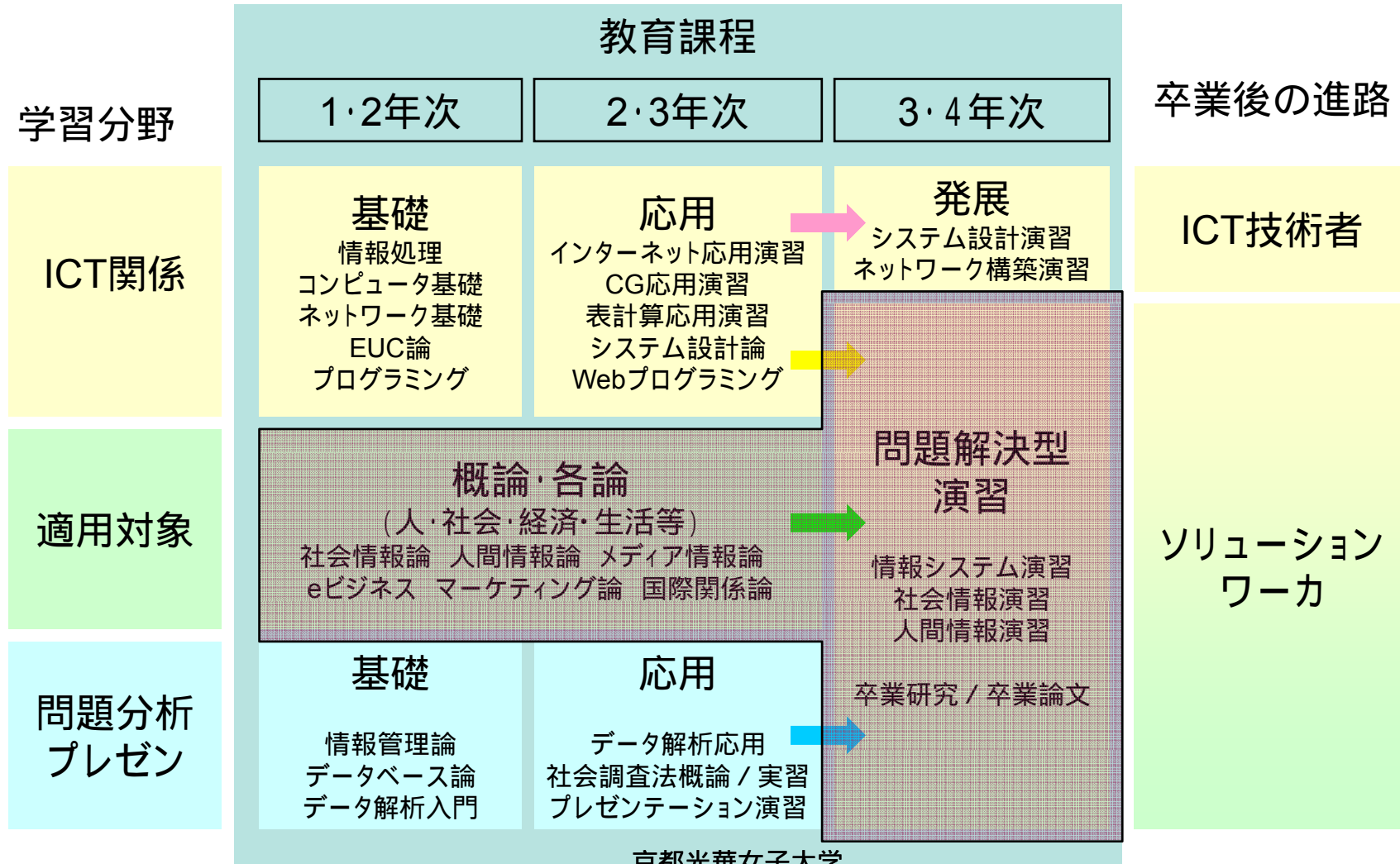
➡ 福祉関係の専門職

# 「メディア情報」の趣旨と教育目標

- 趣旨
  - ITの「人・社会」への関わりとその活用について学ぶ
- 教育目標(人材育成目標)
  - 総合的な能力を有する人材(ソリューションワーカー)の育成
  - IT活用能力(技能, 技術)をベースとした, 社会で活躍できる総合的な能力を養成

# 教育課程と進路

ICT能力(技能,技術)をベースとした 問題発見, 分析・解決,  
企画・立案, プレゼンテーションの総合的な能力養成を目指して.



# e - learning 授業への取組背景

- 個人的興味
- 取組や具体的成果報告の増加
- 時間割設定の困難  
(専攻時間割と学科時間割 資格必修科目)
- サイバーキャンパス整備事業採択
- 現代GP・学生支援GP等競争的補助金事業採択
- 大学設置基準変更にともなう学則の変更  
2008年度からe - learningのみによる  
授業開始(2科目)

# 本学のGPについて

- **GPとは**

- 文部科学省が、全国の大学等の学校から申請された取組の中から、特に優れた教育プロジェクト(取組)を選定し、その実施に対して財政支援をするもの

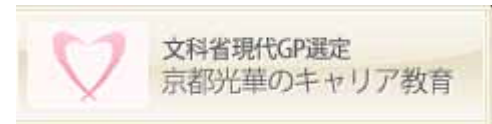
- **GPの狙い・必要性(文部科学省)**

- 社会的要請を中心とした大学改革を、競争的資金を用意することによって促進する。
- これにより、次のような変化が起こり、大学はGPに選定されることへ向けて競争する。
  - 従来(競争時代): 大学が偏差値により受験生を選抜
  - 今後(全入時代): 受験生が大学をGPにより選択



# 本学が選定を受けたGP

- 現代GP 平成19年度選定



## 「学生個人を大切にしたキャリア教育の推進」

本学がこれまで取り組んできたキャリア教育および就職支援への姿勢と実績が評価されて、選定された。本学ではこれを受けて、文部科学省の補助事業として、さらに強力なキャリア(形成)教育と(就職などの)キャリア支援を推進している。

- 学生支援GP 平成20年度選定



## 「学生個人を大切にした総合的支援の推進」

### エンrollment・マネジメントと個別対応教育モデルの実践的融合

本学では平成18年度に、学生の入学前から卒業後までを対象に一貫して教育と学生支援を組織的・体系的に展開し、満足度の高い教育サービスを実現するという総合学生支援策「エンrollment・マネジメント(EM)」をスタートさせた。このGPの取り組みは、これをさらに大きく前進させようとする取組である。

# 「学生個人を大切にしたキャリア教育の推進」(取組の概要)

## 正課と正課外教育を統合する「総合キャリア教育」

### • キャリア(形成)教育

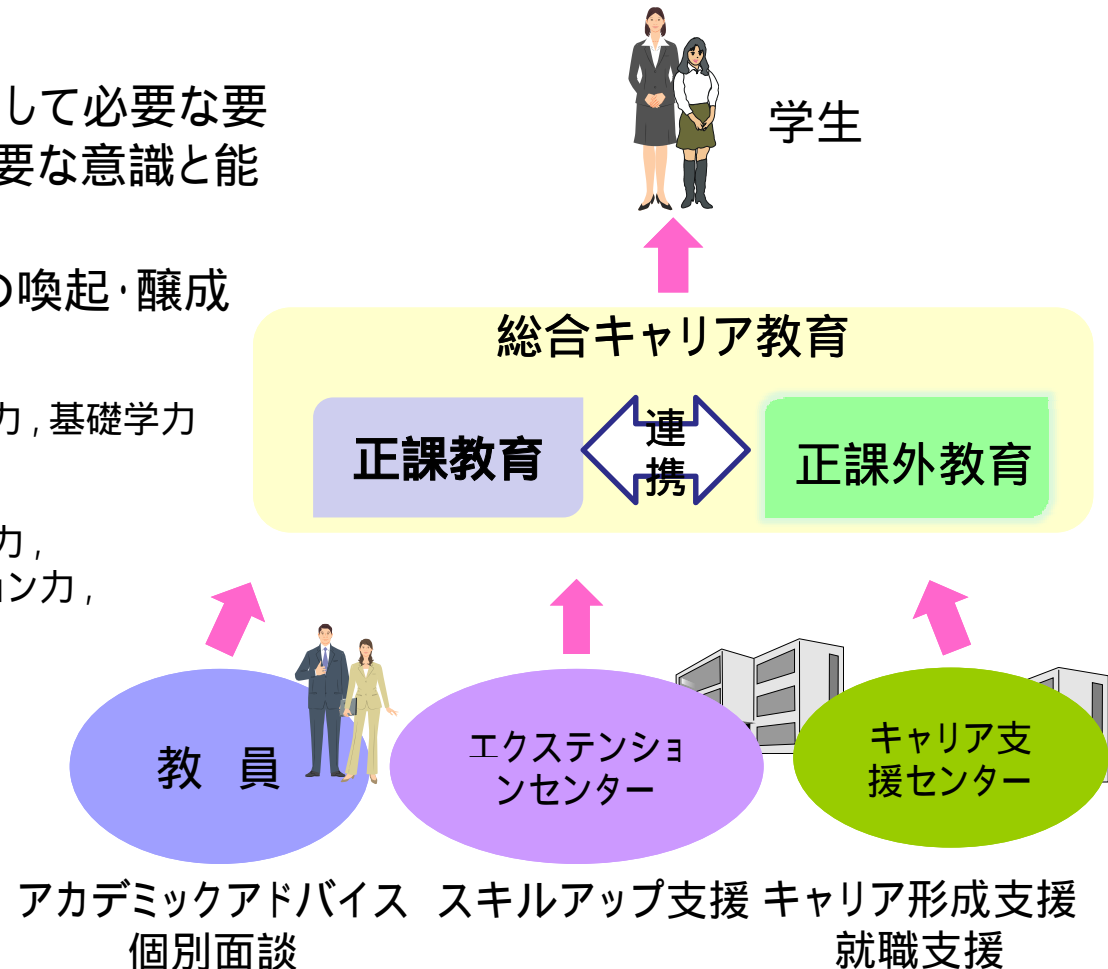
以下の3点を目標として、社会人として必要な要件(どのような職に就くにもまず必要な意識と能力)を備えた人材を育成する。

- 高い就労意識と職業理解の喚起・醸成
- 基本的能力の養成  
理解力, 論理的思考能力, 表現力, 基礎学力
- 社会人基礎力の養成  
調査分析力, プレゼンテーション力,  
レポート作成能力, コラボレーション力,  
ICT活用能力, 問題発見・解決力

### • キャリア形成支援

- キャリアデザインの支援  
自己を発見し, その将来を描く
- スキルアップの支援  
仕事に生かすスキルを備える

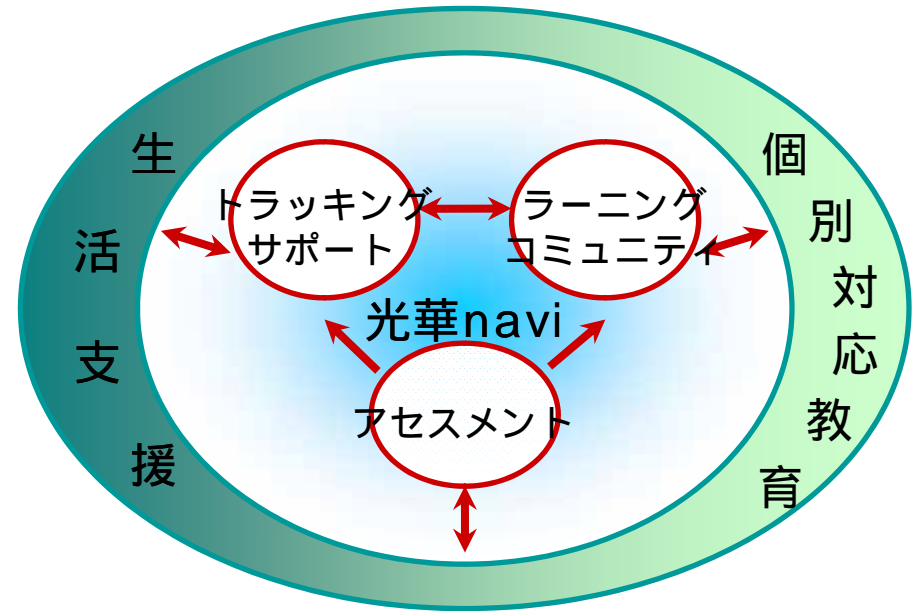
### • 就職支援



# 「学生個人を大切にした総合的支援の推進」(取組の概要)

エンロールメント・マネジメントと個別対応教育モデルの実践的融合

- アセスメントの体系化  
トラッキング・サポート  
ラーニングコミュニティ  
という3施策を有機的に  
接合する
- それにより、学生支援と  
教育モデルの統合度を  
さらに高め、隙間と取りこぼしのない支援を実現し、  
創発的な学生支援効果を増幅させる



# 戦略的大学連携事業への参画

- 平成20年度選定
  - 「地域内大学連携によるFDの包括研究と共通プログラム開発・組織的運用システムの確立」  
(代表校: 佛教大学)
  - 「eラーニングシステムの共有共用化に伴う教養教育の大学間連携と効率化の促進」  
(代表校: 京都産業大学)
- 平成21年度選定
  - 「多面的な国際交流の充実と高等教育の質向上に向けた国際連携プログラム開発」  
(代表校: 龍谷大学)

# e - learning 授業

- 対象科目

- コンピュータ基礎(前期)

- ネットワーク基礎(後期)

情報通信技術に関する基礎理論(座学講義)  
初年次の履修を想定

IC3 (INTERNET AND COMPUTING CORE  
CERTIFICATION) 合格レベル

全国大学実務教育協会(JAUCB) 認定資格  
上級情報処理士・情報処理士 必修科目

対面授業・e - learning 各1クラスを開講(2008年度)

## コンピュータ基礎

### .ハードウェア

1. ハードウェアの基礎知識
2. 演算装置と制御装置
3. 記憶装置
4. 補助記憶装置
5. 入力装置
6. 出力装置
7. 装置の接続
8. コンピュータとネットワーク
9. コンピュータの処理能力
10. パソコンの選定

### .ソフトウェア

1. ソフトウェアの基礎知識
2. ソフトウェアの分類
3. OSの基礎知識
4. Windowsの基礎知識
5. システム設定

## ネットワーク基礎

1. ネットワークシステム
2. インターネットの仕組みを理解しよう
3. インターネットでホームページを公開しよう
4. インターネットで注意すること
5. インターネットへの接続
6. Webページの閲覧
7. インターネットで欲しい情報を閲覧するには
8. 電子メールの利用
9. 電子メールの利用マナー
10. コンピュータ/インターネットが与える影響

# e - learning 授業の進め方

ビデオ講義の受講 (90分×15回)

XEROX社 MediaDEPO使用

課題の実施

Certiport社 IC3 Benchmark使用

(ASP形式のドリル型教材)

レポート(講義ノート)提出

質問・コメントの掲示板への投稿

受講アンケートに回答

以上, 全て指定期日までに完了で加点

MediaDEPO - Windows Internet Explorer  
http://lily.koka.ac.jp/mediadepo/viewer.aspx?CID=1054

MediaDEPO Learning Edition  
コンピュータ基礎 10回

# ソフトウェアの体系と種類

The diagram illustrates the relationship between hardware, software, and users. On the left is a pink box labeled 'ハードウェア' (Hardware). On the right is a light blue box labeled 'ユーザ' (User). In the center, a yellow box labeled 'ソフトウェア' (Software) sits above a dark blue box labeled 'システムソフトウェア' (System Software). The system software box contains two sub-components: '基本ソフトウェア' (Basic Software) in an orange box and 'ミドルウェア' (Middleware) in a purple box. To the right of the system software is a green box labeled '応用ソフトウェア' (Application Software). Double-headed arrows connect 'ハードウェア' to 'システムソフトウェア', 'システムソフトウェア' to 'ユーザ', and '応用ソフトウェア' to 'ユーザ'. A double-headed arrow also connects '基本ソフトウェア' and 'ミドルウェア'.

再生 0:42:11/1:10:06  
50% 100% 200% 全画面表示  
視聴率: 0%  
44:46  
00:00 01:10:06

目次 スライド メモ  
時間 タイトル

コメント ノート

ページが表示されました 京都光華女子大学 インターネット 100%



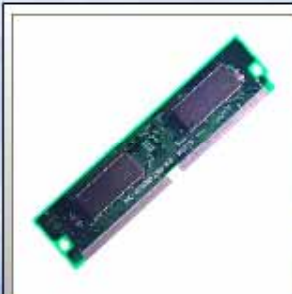
コンピュータで作業しているときに、マイクロプロセッサで必要とされる情報を一時的に記憶するメモリはどれですか。適切なものを1つ選んでください。



フラッシュメモリ



ROM  
(リード オンリー メモリ)



RAM  
(ランダム アクセス メモリ)



ハードディスク

Q11106

< 前の問題

メニュー

次の問題 >

問題 6/61

OSについて[1].docx - Microsoft Word

ホーム 挿入 ページ レイアウト 参考資料 差し込み文書 校閲 表示 アドイン Acrobat

MS 明朝 (本文のフォント) 10

切り取り コピー 貼り付け 書式のコピー/貼り付け クリップボード

標準 行間詰め 見出し 1 見出し 2 表題 副題

検索 置換 選択 編集

81 161 141 121 101 111 131 151 171 191 211 231 251 271 291 311 331 351 371 391 411 431 451 471 491

OSの役割 どのパソコンにも共通の動作があるので、それを作動させている。コンピュータは電源を入れても、プログラムやソフトウェアなどによる指示がなければ動作することができない。コンピュータを動作させるために必要最低限のソフトウェアが必要になってくる。そのソフトウェアのことをOS (Operating System) と言う。OSはコンピュータ (ハードウェア) とソフトウェアの中間にあり、ハードウェアとアプリケーションソフトの橋渡的な役割を果たしている。OSの四つの機能には、接続機器を管理するデバイス管理、ファイルを管理する機能、マルチタスクが一般的に使用されている。同時に複数の仕事を実行することが出来るタスク (仕事) 管理、パソコンが動作するために整理するメモリ管理がある。OSの種類はCPUの種類によって使用できるOSが異なる。多くの場合のCPUはx86系=Windowsである。x86プロセッサを用いたコンピュータ=AT互換機である。MacintoshはApple社が開発している。ワークステーションの種類が違ふ。Windowsはアップルコンピュータの研究所ではサーバとクライアントの二種類のインターフェイスを利用する。コマンドを入れないと

ページ: 1/2 文字数: 1,674 日本語 (日本) 挿入モード

課題管理 - Windows Internet Explorer

https://navi.koka.ac.jp/up/faces/up/jg/3gc00101A.jsp

ファイル(F) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H)

お気に入り 課題管理

大宮 集中

コンピュータ基礎 c \*

卒業研究・卒業論文

2009前期

後学期

学生コメント

評価

ポインティングデバイスについては、次回講義でも少し詳しく説明します。ネットワークによって情報漏洩の危険性が増すという考え方もありますが、管理する対象が一カ所に集まっている方が安全とも考えられます。いざいざしても社内ご意思のある人間が居ると安全が守りにくいのは事実です。

教員コメント

※URLをハイパーリンクとして登録する場合は、( )内に記述してください

※学生に公開されるコメントです

教員メモ

※学生、他の担当教員口は公開されません。

採点: 10  採点結果を学生に公開する

戻る 確定

ページが表示されました 京都光華女子大学

インターネット | 保護モード: 有効 100%

MediaDEPO - Windows Internet Explorer  
http://lily.koka.ac.jp/mediadepo/popup\_listTopic.aspx?CID=1467&SID=0#Topic640

このスレッドをQ & Aから除外

**Q** 質問 返答  
トラックボールやジョイスティックは主にどのようなところで使用されているのですか？  
(岸本 佳奈) [2009/06/07 19:47]  非表示

**A** Re:質問 返答  
トラックボールはデザインや設計関係の企業等で使われることが多い様です。マウスよりも細かい動作が可能です。  
ジョイスティックは主にゲームでしょうね。あまりそれ以外の用途を思いつきません。  
(阿部 一晴) [2009/06/08 10:06]  非表示

このスレッドをQ & Aから除外

**Q** パソコンについて 返答  
パソコンの買い替え時はいつですか？  
家のノートパソコンは立ち上げる時に「ギー」みたいな音が出るのですが、長い間使っているとそういうようになりますか？  
(福本 菜々) [2009/06/04 18:36]  非表示

**A** Re:パソコンについて 返答  
一般的な使い方なら4~5年くらいはもちますが、最近低価格化の影響か寿命が短くなっている気がします。  
ちょっとその音だけでは判断が付きませんが、ハードディスクか電源に埃等がたまっているのかも知れません。掃除機で掃除すると改善するかも知れません。  
(阿部 一晴) [2009/06/06 09:18]  非表示

このスレッドをQ & Aから除外

**Q** 質問 **!** コメント **A** 回答

保存 キャンセル

インターネット 京都光華女子大学 100%

# 期末試験結果(2008年度)

## 対面授業クラスとe-learningクラスの比較

### コンピュータ基礎 期末試験

	受験者数	最高点	最低点	平均点
全体	177	92	18	57.3
対面授業クラス	169	92	18	56.6
対面授業クラス 2~4年生	129	92	19	59.1
e-learningクラス	8	90	58	<b>76.3</b>

### ネットワーク基礎 期末試験

	受験者数	最高点	最低点	平均点
全体	135	96	54	74.5
対面授業クラス	117	92	54	73.5
対面授業クラス 2~4年生	76	92	54	75.2
e-learningクラス	18	96	67	<b>80.8</b>

両クラスとも同一試験問題,同一条件で実施

# 期末試験結果(2009年度)

## 対面授業クラスとe-learningクラスの比較

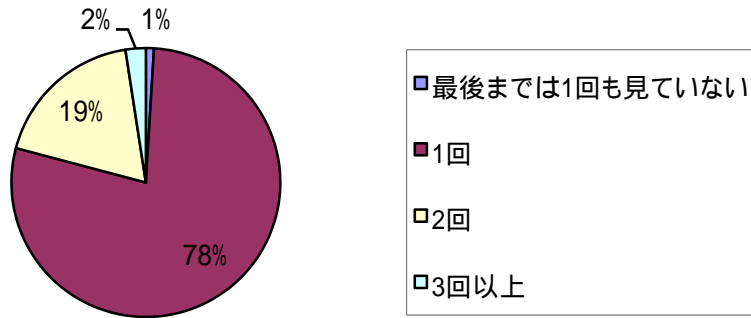
コンピュータ基礎  
期末試験

	受験者数	最高点	最低点	平均点
全体	145	92	17	54.9
対面授業クラス	127	91	17	56.3
対面授業クラス 2~4年生	50	91	17	62.9
e-learningクラス	18	92	50	69.0

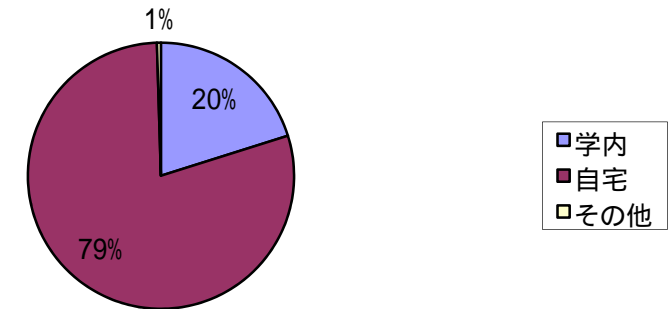
両クラスとも同一試験問題,同一条件で実施

# アンケート回答集計結果(一部)

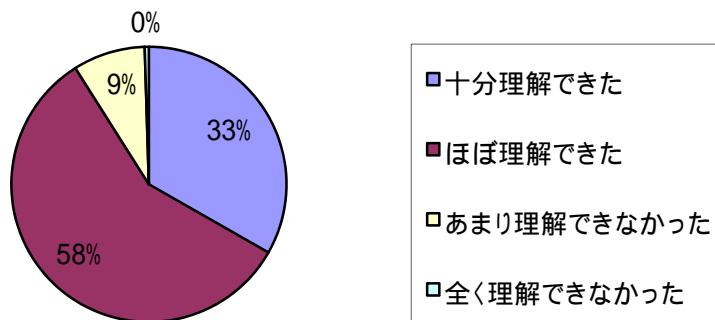
このビデオを通算何回視聴しましたか？



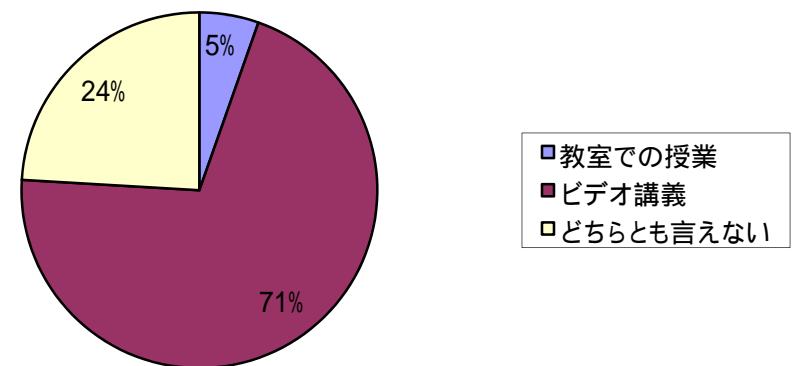
このビデオを主にどこで視聴しましたか？



講義内容は理解できましたか？



今回の講義内容は、教室での授業とビデオのどちらが内容を理解するのに向いていると思いますか？



回答率: 71.0%

# 疑問と課題(問題提起?)

- この授業(講義)で2単位与える根拠は?
- 対面授業に相当する教育効果がある保証は?
  
- ビデオ講義の適正時間は?  
90分×15回 45分×30回? 時間ではない?
- 単位制の位置づけ (1単位45時間の学習)

# 平成十三年文部科学省告示第五十一号

(大学設置基準

第二十五条第二項の規定に基づく大学が履修させることができる授業等)

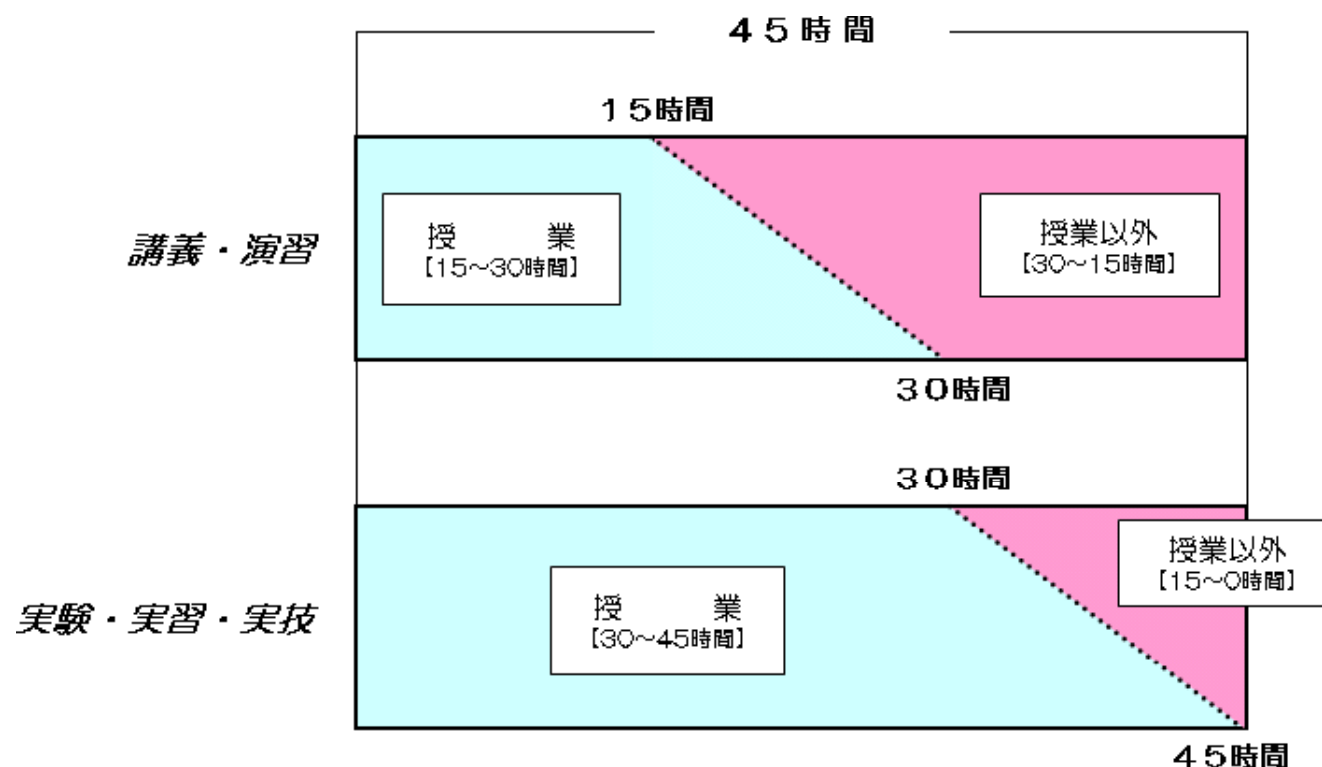
通信衛星、光ファイバ等を用いることにより、多様なメディアを高度に利用して、文字、音声、静止画、動画等の多様な情報を一体的に扱うもので、次に掲げるいずれかの要件を満たし、大学において、大学設置基準第二十五条第一項に規定する面接授業に相当する教育効果を有すると認められたものであること。

一 同時かつ双方向に行われるものであって、かつ、授業を行う教室等以外の教室、研究室又はこれらに準ずる場所(大学設置基準第三十一条の規定により単位を授与する場合においては、企業の会議室等の職場又は住居に近い場所を含む。)において履修させるもの

二 毎回の授業の実施に当たって設問解答、添削指導、質疑応答等による指導を併せ行うものであって、かつ、当該授業に関する学生の意見の交換の機会が確保されているもの



- **2単位講義** (参照: 大学設置基準第二十一条)  
**(90分(2時間)授業(ミニマム! 標準?)**  
**+ 180分(4時間)予復習) × 15回**



学生の発言「授業は出ているだけでいいのに、e-learningは授業以外にやることがたくさんあって大変」 ← **大丈夫か？**

# まとめ

- 試験結果はe - learningクラスの方が高得点
- 少なくとも対面授業に比較して学習障害要因はないと考えられる
- 受講者の負担は重い（対面授業に問題あり？）
- 教員の負担は更に重い（バックアップ体制要）