

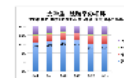
## 大学教育におけるタブレット利用： 可能性と課題

上智大学 理工学部 情報理工学科  
田村恭久

城西大学 坂戸キャンパス  
2011-11-11  
<http://goo.gl/UQTh1>

## 大学が求められるもの

- ・ 入り口から出口まで厳しい環境
- ・ 大学の存在意義が問われている



企業：「優秀な人」→「プロ」

- ・ 景気低迷の常態化
- ・ 終身雇用制の崩壊
- ・ 「就社」→「就職」

## アクティブラーニング

従来の大学授業の講義  
= 一方的な知識伝達 + 予習・復習

- ↓
- アクティブラーニング Active Learning  
→ 学生の能動的な活動を取り入れた学習
- ・ Problem-based Learning
  - ・ Project-based Learning
  - ・ Story-based Learning
  - ・ Collaborative Learning

アクティブラーニングの支援

- ・ 読み・書き・聴き・話す
- ・ 自分で調べる
- ・ 情報を関連づける・整理する
- ・ 発表する
- ・ 議論する
- ・ 相互評価する



## 教員に求められるもの

- ・ 授業方法：経験則や既成の考え方を超える
- ・ 社会からの要請に応える実践的スキルの養成
- ・ デジタルネイティブ世代に適した知識・スキル習得の方法
- ・ 利用可能な機器・環境の導入

教育者のための7つのヒント

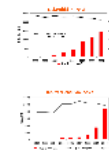
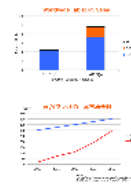
- ・ テクノロジーを使うだけでなく、教育方法の変革が必要
- ・ 一方通行の講義を減らし、問いかけや質疑応答による学習を増やす
- ・ 学生による協調学習、外部の情報資源へのアクセスを取り入れる
- ・ 試験のための学習でなく生涯使える「学び方」を教える
- ・ 個々の学習スタイル/ペースに適合するテクノロジーを利用する
- ・ 8つの行動基準に沿った教育プログラムを構築する
- ・ 従来と異なる教育者の役割を再発見する

出典：タフスコット、デジタルネイティブが世界を変える、翔泳社 2009。

## 新しい学習環境へ

タブレットPCのメリット

- ・ 小型軽量：持ち運びに有利
- ・ バッテリーで長時間駆動
- ・ タッチパネルインタフェース
- ・ 無線LAN接続
- ・ 電子書籍/アプリの利用



## デジタルネイティブ

- 「生まれながらITに親しんでいる世代」  
⇔ デジタルイミグレート
- ・ ネット上と現実の人間関係を区別しない
  - ・ 相手の年齢や所属にこだわらない
  - ・ デジタル機器を躊躇なく使う

デジタルネイティブ世代の行動基準

- ・ 仕事や生活に選択、表現の自由を求める
- ・ カスタマイズ、パーソナライズを求める
- ・ 情報の創造能力に長けている
- ・ 情報公開の透明性とopennessを求める
- ・ 職域、学校、社会生活において視察を求める
- ・ 仕事や生活の基がCollaborationとRelation
- ・ スピードを求める
- ・ 新しいもの、イノベーションを求める

出典：タフスコット、デジタルネイティブが世界を変える、翔泳社 2009。