

文献リスト 時系列

- 2000 情報表現教育を支援するボードシステムの開発と評価 日本教育工学会誌/日本教育工学雑誌 24, 53-58, 2000
- 2003 学校と専門家を結ぶ実践共同体のエスノグラフィー 日本教育工学会論文誌/日本教育工学雑誌 26(4), 299-308, 2003
- 2005 未来の学びをデザインする—空間・活動・共同体 東京大学出版社 2005
- 2006 iPlayer: e ラーニング用インタラクティブストーリーミングプレイヤーの開発と評価 日本教学教育協会平成 18 年度 工学・工業教育研究講演会講演論文集 講演番号 8-217
- 2007 RFID を利用した把持状態検出型インタラクティブ博物館展示システムの開発 日本科学教育学会 年会論文集 31 2007
- 2008 高等教育における NHK アーカイブス活用に関する研究 映像情報メディア学会誌 Vol,62 No.1, pp.12-14, 2008
- 2010 デジタル教材の教育学 東京大学出版会 2010/4/26 初版
- 2010 学びの空間が大学を変える ボイックス株式会社 2010/5/21 初版

山内先生の研究を概観する 2000年～

年	技術的動向	教育・学習観の動向	山内先生の歩み	山内先生の研究	質問記入欄
2000	教育応用情報技術 → 知的 LMS, SNS 機能強調技術、標準化技術、知識マインニング、知識マネジメント技術	<p>教育観：知識構造、知恵創出、非対称・非構造の教育</p> <p>教育工学の理論化、方法論の体系化が求められるようになった</p> <p>インターネット・web 技術を中心にした技術と個別性から社会性への指向をとるのは最新の代表的な教育工学研究の対象になった(岡本2008)</p>	茨城大学人文学部助教授	<p>* 『新しい学習指導要領と「情報」』 山内祐平、水越伸、塚越喜昭(2000) (前回文献発表：2011/12/1 河田承子さん)</p> <p>* 「情報表現教育を支援するボードシステムの開発と評価」 山内祐平、須永剛司、永井由美子、田口真奈 日本教育工学会誌/日本教育工学雑誌 24, 53-58, 2000</p> <p>背景：急速な情報化に対する教育課程の改変は、様々な強化の教育内容に「情報」が及んでいるが、市販されているペインソフトウェアなどは、教育現場で情報表現教育に利用する際にいくつかの課題が存在する現状に対して</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、中学校美術や総合的学習の時間で行われる情報表現教育を支援するボードシステム(パーソナルボードとコミュニケーションボード)を開発した 2、ボードシステムの開発と平行して、システムを利用して行う情報表現教育のカリキュラムをも開発した 3、評価を行い、その結果、ボードシステムが情報表現教育の現場において、関係性の発見、表現の調整、表現方法の創出などを支援していることが確認された。また、トレーニングペーパーの機能や、身体的なコミュニケーションによる情報の共有の過程において有効だと検証された <p>——この研究は、近年発達している情報表現教育を支援するようなシステムを産出しただけでなく、この領域にはまだまだ多様なシステムが生まれる余地を見せた。また、CSCL(Computer Supported Collaborative Learning)のアプリケーションとして、CSCL 発展における 1 歩の進みだと見られる。</p>	
2001	Yahoo & google 提携		東京大学大学院学際情報学府助教授		
2002	情報を統合する				

	ためのミドルウェア OGSA-DAI(open grid service architecture-data access and integration)の開発				
2003				<p>「学校と専門家を結ぶ実践共同体のエスノグラフィー」 日本教育工学会論文誌/日本教育工学雑誌 26(4), 299-308, 2003</p> <p>電子ネットワークを使って、学校と社会を繋ぐ新しい学習の場で発生しているすれ違いや葛藤という「実践共同体の多重性」に着目し、質的研究法の1種のグラウンデッドセオリー・アプローチを参考にして以下の研究をした：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、実践共同体の特徴の抽出と輪郭の確定 2、2つの実践共同体の関係の分析 3、実践共同体への参加軌道の分析 4、参加軌道の差異に対する分析 <p>以上により、専門家の実践共同体と学校の実践共同体が電子ネットワークにより結ばれた際の学習者の共同体への参入のありかたと学習との関係を明らかにした。</p> <p>——本研究は、学習環境デザインに3点の示唆を示した：</p> <ol style="list-style-type: none"> ①学習目標と実践共同体の対応②重なり領域の実践への援助 ③学習者の状況の把握 	
2004	Yahoo と google 連携の解消				
2005				<p>「未来の学びをデザインする—空間・活動・共同体」美馬のゆり 山内祐平 東京大学出版社 2005</p> <p>従来の学習観を問い直し、学びは学校、教室の中だけで起こるものではなく、日常の仕事や生活の場で常に起こっている、生きるうえでの基本的な営みだという理念から出発し、以下の3つのキーワードから未来の学び像を提案した</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、空間 	

			<p>学習の空間を、そこで埋め込まれた意味、即ちその知識観、子ども観、学習観が色濃く反映されているものとして捉え、伝統式のハーモニカ式の教室から、MIT のラボと美術系のアトリエ的学習環境およびそこで発生している学習活動を紹介した。また、現在の大学の学習空間における問題に応じて、アトリエ的学習環境の応用の可能性を提示し、その試みとしての函館未来大学の事例を紹介した。</p> <p>2、活動</p> <p>学習＝知識を暗記する、という従来型の学習活動に対する考え方を批判し、近代の教育を支えてきた「カリキュラム」的ものが学習者に学習者の意味を提示することが難しいという欠点があると指摘された。そこから、ものづくりを中心とした「ワークショップ」という学習形態を「友達の絵本」等の事例を通して紹介された</p> <p>3、共同体</p> <p>学習にとって必要不可欠な「共同体」とその中での学びのあり方について述べていた。正統的周辺参加論(Lave)とそのプロセスを一般化し、現代の関心共同体にも適用可能な概念として提唱された実践共同体論(Wenger)を紹介し、それを学習の現場に応用する可能性、プロセスと利点について湧源サイエンスネットワークという主要事例を通して述べていた。</p> <p>——この本は、教育工学という言葉の中身を最も表出できる一作で、ラーニングデザインは、教育学でもあり、アートでもあり、工学でもある。学びのゴールを達成するために、学びのサイエンスや建築学、社会心理学、教育学などの専門理論を駆使しながら、creativity & effect のある学びの体験を作る。また、工学的な意味では、ある product を作るだけでなく、成果物を成功率高く作り出すためのデザイン規範、制作ルール、規則みたいなものを学びのデザインのプロセスの中から抽出し、それを後の人に残して提示することも大事だ。</p>	
--	--	--	---	--

2006				<p>「iPlayer: eラーニング用インタラクティブストリーミングプレイヤーの開発と評価」山内祐平 日本教学教育協会平成 18 年度 工学・工業教育研究講演会講演論文集 講演番号 8-217 2006</p> <p>非同期型の eラーニングのストリーミング映像配信において、相互作用を促進するための技術を組み合わせた研究は存在しない。教室の雰囲気や臨場感がつかみにくい、物理的に離れ孤立しがちな学習者間の共同体を支援するために、以下の研究をした：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、 CSCL の領域でのアウェアネス研究の知見を援用した iPlayer の開発を行った 2、 開発された iPlayer を評価 <p>——評価により、iPlayer を用いてストリーミング映像の授業を受講することで、他学者の存在を感じられるようになり、eラーニング受講に対する満足度が向上することが確認されたと言える。さらに共同体意識の向上も確保されたという結論が実証された。</p>	
2007				<p>「RFID を利用した把持状態検出型インタラクティブ博物館展示システムの開発」山内祐平、久松慎一、北村智、飛驒信崇 日本科学教育学会 年会論文集 31 2007</p> <p>従来の博物館の展示形式は来館者をひきつけ、学習を成立させることが困難であることを背景とし、来館者とモノとの相互作用に注目した「ハンズオン展示」(Caulton,1998)と知識伝達型の両方を並列させ、以下の開発研究をした：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、 飛驒・山内(2005)の開発したシステムを改良し、RFID 技術と Augmented Reality を用いて、知識伝達型のメディアコンテンツを展示物との相互作用の中に「埋め込む」ことで融合させたインタラクティブ展示システムを開発 2、 本システムは、モノとの相互作用と結び付いた形で映像コンテンツを提示し、知識構築の促進や学習に繋がる心的活動を喚起する情報の提示などの効果を実現させた <p>——心的な協応構造を作るための補助輪の役割を果たすシス</p>	

				<p>テムとして、今後も自然史系の博物館で応用し、学習効果を向上させることが期待されるとされた。</p>	
2008				<p>「高等教育における NHK アーカイブス活用に関する研究—映像探索システム MEET Video Explorer の開発」山内祐平 映像情報メディア学会誌 Vol,62 No.1, pp.12-14, 2008</p> <p>最近重視されている高等教育での問題解決型・高度な思考力養成の文脈の中で、問題関心を深めるために映像アーカイブスを利用するための学習環境・支援システムについての検討を行った。具体的には：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、 NHK アーカイブス(NHK が 2003 に映像・音声コンテンツを保存し、放送に活用し、社会に還元する目的で設立したもの)に常設しているライブラリー 2、 東京大学の MEET で開発された MEET Video ExplorerA—以上 2 項の活用により、学習者が文献資料を検索する前に、領域に関する基本的な知識や問題点を明確にすることができることを予測の目的とし、形成的評価を行った。結果としては、映像の視聴や「自己の問いを形成した」マップの作製に関して、一定の効果を持っていたということが明らかになった。 	
2010				<p>「デジタル教材の教育学」山内祐平 東京大学出版会 2010/4/26 初版</p> <p>近年様々な人がデジタル教材を作ることが増えるが、教材制作に必要な教育的知識は殆ど流通していない現状で同じ失敗を繰り返すような教材も見受けられる。このような課題を解決するため、デジタル教材に関する基本的知識を学ぶことができるよう 3 部分に分けて述べられた：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、 デジタル教材の歴史と思想がどのように関係しているのかを CAI(Computer Assisted Instraction)、マルチメディア教材、CSCL(Computer Supported Collaborative Learning)の順に説明 2、 学校教育での利用を中心に研究されてきたデジタル 	

				<p>教材は、社会の様々な領域で活用されるようになったことに着目し、特にその利用が延びている領域としての第 2 言語習得、企業内教育、シリアスゲームを取り上げ解説された</p> <p>3、 デジタル教材を制作するために必要な設計論・評価論を教育的な理論と対応させながら解説された</p> <p>——本書は、デジタル教材の歴史と思想から社会における活用・利用の現状について紹介され、さらにデジタル教材の設計論と評価論を提示し、従来行われてきたデジタル教材に関する研究的知見をまとめたものとされた。</p>	
2010				<p>「学びの空間が大学を変える」山内祐平、林一雅、西森年寿、椿本弥生、望月俊男、河西由美子、柳澤要 ボイックス株式会社 2010/5/21 初版</p> <p>大学の危機に面して、現在の新しい大学教育モデルに応じて求められる新しい学習空間を以下の 3 部分に分けてそれぞれケーススタディをしながら実例から学習空間のデザインについて考察した：</p> <p>1、 能動的学習を支援する新しい教室「ラーニングスタジオ」 実例：駒場アクティブラーニングスタジオ</p> <p>2、 図書館を情報を活用した学びの場に変える「ラーニングcommons」 実例：東京女子大学マイライフ・マイライブラリー</p> <p>3、 対話によって学びを誘発し、開かれた大学を実現する「コミュニケーション」 実例：公立はこだて未来大学</p> <p>——大学の空間およびその中の共同体と活動に「能動的な学習」と「持続的な変革」の知見を提示し、学びの空間は結果的に大学の個性化を促進することが予見されている。</p>	