

九州大学附属図書館付設教材開発センターだより

# ICER Newsletter

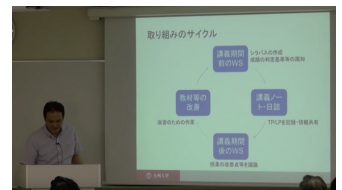


## M2B学習支援システム講習会 開催決定!

Blackboardの本格運用は2016年3月末で終了しますので、是非ご参加下さい!

平成27年度後期から全学を対象に、M2B学習支援システム(Moodle:eラーニングシステム、Mahara:eポートフォリオシステム、BookLooper:デジタル教材配信システム)の利用が開始されました。この取り組みによって、学生によるデジタル教材の閲覧履歴等と、eポートフォリオ、M2Bシステムの利用履歴、シラバスなどの学務情報などを統合して、教育ビッグデータを構築し、それを分析・視覚化することにより、学習・教育を支援することが可能となりました。

昨年開催した講習会後のアンケートでは、約9割の参加者が「このシステムを使いたい」と回答しました。本システムではeラーニングシステム(Moodle)によって、小テスト、資料提供、レポート受取、アンケート、出席などを電子的に行えます。また、デジタル教材配信システム(BookLooper)との併用により、その閲覧履歴等から学習状況の把握ができ、eポートフォリオシステム(Mahara)では、授業日誌の記録により、教員は教材や教育方法の改善、学生は講義内容の振り返りも可能です。



本講習会ではM2B学習支援システムの具体的な操作方法や授業での活用事例について紹介します。是非この機会に参加してみませんか。

【緒方 広明 教授(協力教員)】

伊都キャンパス **2.19.Fri. 15:00-16:00 / 3.23.Wed. 15:00-16:00**

センター3号館3105・3106号室 ※PCをご持参ください

箱崎キャンパス **2.18.Thu. 13:00-14:00 / 3.22.Tue. 15:00-16:00**

中央図書館第2情報サロン ※備え付けのPCがあります

馬出キャンパス **2.18.Thu. 10:00-11:00 / 3.22.Tue. 17:00-18:00**

総合研究棟2階201号室 ※備え付けのPCがあります

大橋キャンパス **2.18.Thu. 15:00-16:00 / 3.22.Tue. 13:00-14:00**

5号館2階521教室 ※PCをご持参ください

筑紫キャンパス **2.12.Fri. 15:00-16:00**

C-CUBE2階 e-learning 室 ※備え付けのPCがあります

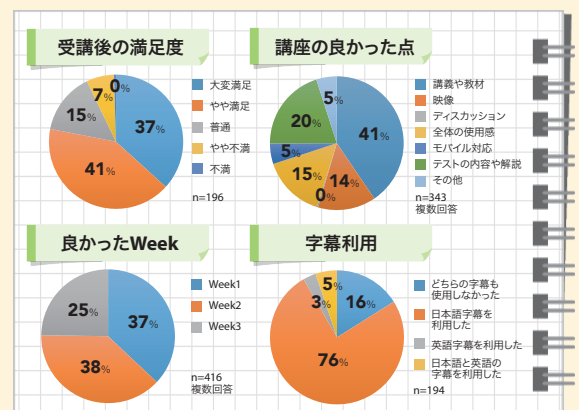
参加申込 ▶ [http://www.icer.kyushu-u.ac.jp/topics\\_20160106](http://www.icer.kyushu-u.ac.jp/topics_20160106)

※参加費:無料、対象:本学に在籍する教職員及びTA、上記9回とも同じ内容になります。

## MOOC「個人と組織のための最先端サイバーセキュリティ入門」受講結果!

教材開発センターが開発、運営を行なったJMOOC第2弾「個人と組織のための最先端サイバーセキュリティ入門」が2015年11月10日から3週間開講され、成功裏に終了いたしました。589名が受講登録し、うち228名が修了、その結果、修了率は38.7%となりました。MOOCの平均修了率は6-8%なので、本講座の修了率は非常に高いと言えます。受講者のアンケートからは、時代のニーズに合ったサイバーセキュリティの質の高い講義、映像、字幕、教材が学習者の満足度に結びついたことがうかがえました。特に字幕に関しては、日本語講義で97%の受講者が日本人でしたが、76%の学習者が日本語字幕を学習支援として活用したことが特徴です。「満足度」に関しては、約80%が講座に満足していると回答しました。

【安西 弥生 准教授】



## 大学ICT推進協議会 2015年度年次大会 & Q-Conference 2015 参加レポート

### 大学 ICT 推進協議会年次大会

2015年12月2日から4日に、名古屋市中で開催された大学ICT推進協議会2015年度年次大会にてブースの出展を行い、MOOC制作・電子教材開発を中心とした教材開発センターの活動を紹介します。昨年度の年次大会と比べると、セッション項目には「セキュリティ」に関連するものが目立ち、企業・大学共にサイバーセキュリティへの関心が高まっているようでした。

近年、ICT技術の活用が増える一方で、世間でも話題になった年金機構の情報漏洩や複数の大学へのサイバー攻撃のように、サイバー攻撃による被害も増えています。情報漏洩等を未然に防ぎ、サイバー攻撃から身を守るためには、管理者だけでなく利用者一人一人がサイバーセキュリティの知識を身につける必要があります。

本センターとしても、ネットワークを利用した教材を制作する際には、コンテンツの質と共に管理・セキュリティの面も向上していくよう努めたいと思います。

【中園 沙貴(テクニカルスタッフ)】



### Q-Conference 2015

2015年12月5日に、福岡教育大学にて開催されたQ-conference 2015に於いて、「九州大学における教材開発の取り組み」と題しまして、ポスター発表を行いました。発表の内容としましては、教材開発センターで制作しているMOOCを中心としたE-Learning用の動画教材の紹介や、人文科学研究院の先生方と協力して制作している「平安時代の宮中での儀礼を学習するインタラクティブ電子教材」や「漢文の学習用の電子教材アプリ」などを紹介してきました。

また、医学部の学生とシステム情報科学府の学生と協働で開発した「解剖学を学習する電子教材アプリ」を実際に体験できるデモ展示も行いました。Q-conference 2015でのポスターセッションを通じて、大学の枠を超えて様々な方々とディスカッションすることができ、今後の教材開発のために有益なご意見をいただくことが出来ました。

【金子 晃介 助教】



### 次世代の教材開発を支える技術 ~Cardboard Virtual Reality (VR)~

今回紹介させていただく次世代の教材開発を支える技術はCardboard Virtual Reality (VR)です。ヘッドマウントディスプレイを使ってVirtual Reality (以下、VR)を体験できる機会が増えていますが、ヘッドマウントディスプレイは依然高価です。そこで、私達が普段利用しているスマートフォンとダンボール箱を使って、安価にVR体験ができるのがCardboard VRです。

動作原理としては、Side-by-Sideの映像を乗せたアプリを作成し、その映像をダンボールで覆われたレンズ越しに、映像を左右の目で見ることによってVRの体験ができるというものです。私が担当させていただいている

基幹教育院の「Mobile Application Development Tutorial」の授業でも、学生の方々にCardboard VRのアプリを作成してもらっています。

Cardboard VRを活用して教材資料を制作してみたい方がいらっしゃいましたら、是非私達と一緒に共同研究をしてみませんか。ご連絡お待ちしております。

【金子 晃介 助教】



▲当時の京都御所が目の前で再現!

▼2D/3D教材開発システムでは、下記の機材を貸し出しています。先生方の講義資料や研究資料の作成等にお使いください。

#### ~2D/3D教材開発システム貸し出しについて~

お問い合わせ、機材の仕様については、こちらからご確認ください。  
URL ▶ [http://www.icer.kyushu-u.ac.jp/2d\\_3d](http://www.icer.kyushu-u.ac.jp/2d_3d)

- ① デジタル顕微鏡
- ② 光学式モーションキャプチャー装置
- ③ 3D スキャナー
- ④ 3D プリンター
- ⑤ ハイスピードカメラ
- ⑥ 視線追尾装置

### 電子教材著作権講習会を開催します

録画した講義を公開したり、講義資料や学習資料をウェブで共有したりするとき、教材に「他人の著作物」が含まれていると、著作権への配慮が必要です。電子教材に含まれる他人の著作物の使用許諾申請や著作権者のガイドラインに基づく点検、教材作成者側のガイドライン提案など、これまでの経験や疑問をシェアしたいと思います。まだ受講されていない方は、この機会に是非ご参加ください。

伊都 2月16日(火) 14:00~15:30 伊都図書館 2階 情報サロン

お申し込みはこちら ▶ [https://www.icer.kyushu-u.ac.jp/topics\\_20151217](https://www.icer.kyushu-u.ac.jp/topics_20151217)



▲人体の骨格模型に興味津々の子どもたち

【金 大雄 准教授(協力教員)】

### 3Dプリンターの活用事例紹介 ~博物館の貸出キット「ヒトの体のつくりと運動」~

小学校4年生理科の「ヒトの体のつくりと運動」という単元の教材を制作するにあたり、教材開発センターの3Dプリンターを利用しました。この単元では、どうやって人は体を動かすことができるのか、また人と動物の体のつくりの違いについて学習します。教材では、普段見ることができない骨を実際に自分の目で見ること、自分の手で触れて観察することに重点をおきました。そこで、3Dプリンターを利用し、人間、カエル、ライオンの骨格模型を印刷しました。印刷した骨格模型を用いて、12月の中旬に宮崎県の小学校3校で実証実験を行いました。実際に骨に触れて学習することで、自ら積極的に発見していこうとする意欲が子供達から感じられました。

普段の授業では実際に自分の手で触って確かめるといった機会はあまりありません。そのような中で、物に触れて、自分の肌の感触で理解していく学習は非常に価値があると感じました。また、骨のような普段見ることができない物を再現することが可能な3Dプリンターは、今後も様々な分野で必要とされる有効なものであると感じました。