



次世代コミュニケーションツール を用いた教育効果に関する研究

Keywords メタバース, Web(オンライン)教材, 数値的評価, 社会人基礎力

01 本研究の適用分野・用途

- 企業組織等における社会人教育
- 大学等における職業観育成のためのキャリア教育
- 注入教育から抽出教育への転換(個性を引き出す環境づくり)を目指す様々な教育現場

02 アピールポイント

- グループワークゲーム(チョイスゲーム)による疑似体験(暗黙知の継承)
- 社会人基礎力向上度の統計的手法による信頼性の高い定量的評価
- メタバースやWeb(オンライン)による次世代コミュニケーションツール活用

研究概要

本技術の特徴

■ 楽しい授業で学ぶグループワークゲーム

疑似体験により, 多様な意見を尊重できる自己肯定感を身に付けることができ, 現実的な職業理解の促進と社会人基礎力の向上が期待。「Zoom」による遠隔授業でも対面と同等の効果を検証済み。

■ 信頼ある統計的手法による定量的評価

経済産業省公表基準表に基づく24項目の独自質問票によりどの特性に効果が出たのかを明示。

■ メタバースやWeb教材による学習支援

次世代コミュニケーションツールを用いて没入感を向上させることで学習効果を大幅にアップ。

受託研究／助成金実績例

- メタバースを含むWeb版環境学習サイト内コンテンツの作成及び有効性の検証(教育業)



図1. グループワーク(チョイスゲーム)



図2. 統計的手法による分析結果例



図3. メタバース空間による防災学習



KINDAI
UNIVERSITY

近畿大学工学部
(広島キャンパス)

情報学科

教授 片岡 隆之 (かたおか たかゆき)

