

# 第4回東京医科大学eラーニングシンポジウム 抄録



平成27年2月21日土曜日13:00

ベルサール新宿グランド コンファレンスセンター

## 講演1

ITが苦手でも簡単に作れるインタラクティブなeラーニング教材

R.ブルーヘルマンズ

東京医科大学 医学教育学分野

eラーニング教材を作成するにはプログラミングなどのITの専門知識が必要であり、今までは業者に頼らざるを得ませんでした。そのため、eラーニング教材の開発は大変高価でした。最近、ITの専門知識がなくてもeラーニング教材が作成できるソフトがいくつか開発され、本学では英国ノッティンガム大学のコンテンツ作成システム「Xerte Online Toolkits (XOT)」を使用しています。多数用意されているひな型に記入するだけで気軽にオリジナルのeラーニング教材が作成できます。現在、XOTの日本語化を進め、本学の教員と学生全員が使用できるための準備を進めています。XOTで作成した本学の教員と学生のアイデアあふれるコンテンツとその作成過程を紹介します。

## 講演2

強制されても楽しく自己学習できる「一步一步学ぶ生命科学(人体)」

渋谷 まさと

女子栄養大学短期大学部生理学研究室教授

生理学研究所客員教授

昭和大学医学部客員教授

生命科学教育シェアリンググループ コーディネータ

「一步一步」では、その名の通り、「横隔膜は吸息筋である」だけのように、とても細かいステップを約2,000作成しました。ステップごとに、矢印を使い分ける、必要な範囲内でdeform, animateする、などにより端的な(静的/動的)画像を提示してあります。また、「横隔膜は吸息筋/呼息筋である」のような単純な選択クイズが数題ずつあり、すぐにactive learningすることができます。

一定範囲のステップ(そこに含まれるクイズ)から出題する評価テストを単位取得のために必須である、とすることにより、基礎的内容の自己学習を強制させられる教材となっており、医学教育の効率/達成度を高めます。

## 講演3

3Dコンピュータグラフィックスを用いた「正しく」「楽しい」コンテンツ

瀬尾 拓史

株式会社 SCIEMENT

タブレット端末や3Dプリンタを用いた医学教育に注目が集まっています。しかし、テクノロジーそのものよりも重要であるはずの、最も重要であるはずの「コンテンツが妥当かどうか」と言う点がしばしば蔑ろにされているのではないかと思います。

例えば正確性。100%正確である必要はありませんが、最低ラインをクリアしているかどうかも怪しい「医学っぽい」コンテンツが実は多々あります。

「正しく」且つ「楽しい」コンテンツとはどのようにして作られ、どのように役立つのか、具体例を紹介しながらお話し出来ればと思います。