

特集：eラーニング環境のデザインと実践運用 —コンテンツ作成—

## 地域協働による鑑賞型伝統工芸 eラーニング コンテンツの開発

中村 隆敏<sup>\*</sup>, 山口 史倫<sup>\*\*</sup>, 吉永 伸裕<sup>\*\*</sup>, 三浦 洋輔<sup>\*\*</sup>,  
角 和博<sup>\*</sup>, 穂屋下 茂<sup>\*</sup>

### Development of Appreciation Type e-Learning Content on a Traditional Craft by Collaborating with the Community

Takatoshi NAKAMURA<sup>\*</sup>, Fumitomo YAMAGUCHI<sup>\*\*</sup>, Nobuhiro YOSHINAGA<sup>\*\*</sup>,  
Yousuke MIURA<sup>\*\*</sup>, Kazuhiro SUMI<sup>\*</sup>, Shigeru HOYASHITA<sup>\*</sup>

#### 1. はじめに

eラーニングは現在、教育システムとしての成熟を迎え、企業教育や学校教育において活用や評価の実績を蓄積している状態と言える。個人学習や協調学習において学習支援システムとして有益な結果が実証できている。コンテンツ部分の研究や開発も行われている。

今後、eラーニングは知識到達やスキルアップ、資格取得といった内容の教材コンテンツから、さらに拡張し、趣味嗜好、見識見聞等、生涯学習としての学びの豊かさを求める人々のための鑑賞型コンテンツを準備していく必要がある。

これまでそのような Web ベースのコンテンツメディアがなかった訳ではないが、ネットワーク帯域が視聴環境を左右する eラーニングにおいて、ストリーミングベースの動画は解像度、画質の面において精細で鮮やかとは言えなかった。

また、大学等がネットワークやサーバ等システム構築には予算を整備しても、手間がかかる映像コンテンツに関しては人手や予算をかけられない部分もあった。

さらに、講師は教材資料が作成できてもコンテンツ開発やオーサリング技術に長けているわけではない。今後 eラーニング教材コンテンツは、魅力的なコンテンツを企画し、完成度を高めるディレクターの存在が不可欠となるだろう。

本論文の構成は、2章で本教材開発の目的を説明し、3章で本教材開発の内容を、4章の開発システムでシステムの概要と制作工程を説明し、5章で教材開発の評価と課題点を論ずる。最後に、6章でまとめとする。

#### 2. 開発目的

佐賀県有田町は国内有数の陶磁器産地であり、伝統工芸学習や総合的な学習など地域教育の eラーニング教材として活用されるべきリソースが豊富にある。著者らは、これらリソースを情報財としてビデオを中心にした鑑賞型 eラーニング教材を開発した。

現在の eラーニング教材はストリーミング配信映像を中心としたコンテンツが多いが、映像要素はほとんどが講義上の補完であり、インタラクショナルデザイン上では資料の一部ととらえられている。eラーニングは LMS や CSCL など学習支援システム開発面では急

<sup>\*</sup>佐賀大学 (Saga University)

<sup>\*\*</sup>佐賀県立有田工業高等学校 (Arita Technical High School)

受付日：2009年5月14日；再受付日：2009年8月18日；採録日：2009年10月27日