

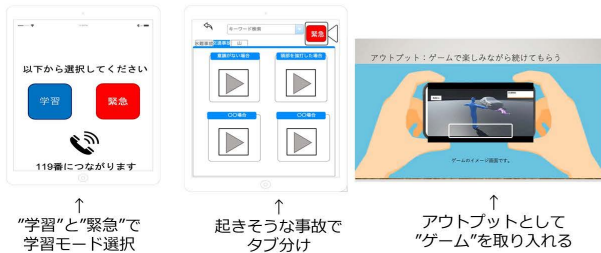
次世代学習ソリューション構想

～「楽しく学べる」・「自発的に学べる」・「持続性がある」 E-learningの仕組みの提案～

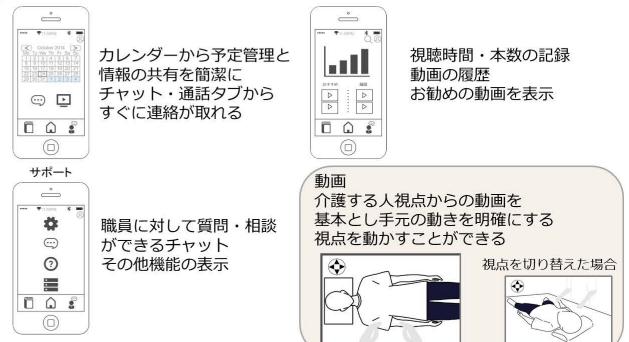
1) E-learningアプリ開発による課題の分析



アプリ① - FAL 応急救護を学ぶ

"学習"と"緊急"で
学習モード選択起きそうな事故で
タブ分けアウトプットとして
"ゲーム"を取り入れる

アプリ③ - erac 介護負担の軽減

カレンダーから予定管理と
情報の共有を簡潔に
チャット・通話タブから
すぐに連絡が取れる視聴時間・本数の記録
動画の履歴
お好みの動画を表示職員に対して質問・相談
ができるチャット
その他機能の表示動画
介護する人視点からの動画を
基本とし手元の動きを明確にする
視点を動かすことができる
視点を切り替えた場合

アプリ② - RITA 育児を学びたい人へ



基本的な学習画面

教師ユーザーと生徒の二つの
アカウントが存在する。教師は
生徒に課題を追加できる機能が
ある。

問題を解く画面

実践でも使える知識をアウト
プットし、学習を定着させる。
考えなければ解けない問題が
中心

チャット画面

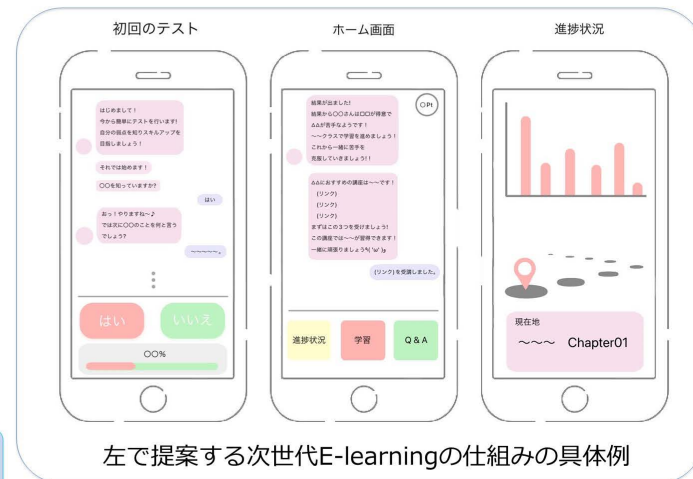
ここで学習に関する質問
やこれからの学習計画に
ついて聞ける。
(AIか人かは未定)

2) アプリ開発による気づき

- ① モチベーションの維持
- ② 個人適用の学習システム
- ③ アメとムチの仕組み

3) 次世代E-learningに向けた仕組みの提案

- ① Chat主導のシステム
- ② 学習進捗のモニタリング
- ③ 自己の成果や評価に直結する仕組み
- ④ 進捗に応じた危機意識の醸成
- ⑤ スキルレベルのチェックに基づく柔軟な学習プログラム



4) 次世代のDX E-learningプロトタイプ概要

