

Title	東京大学のMOOC事業の経験から (2013~2019)
Sub Title	
Author	藤本, 徹(Fujimoto, Tōru)
Publisher	慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究センター
Publication year	2020
Jtitle	慶應義塾大学DMC紀要 (DMC review Keio University). Vol.7, No.1 (2020. 3) ,p.33- 41
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	特集 DMC研究センターシンポジウム第9回「大学教育のミライ： オープンエデュケーションのその先へ」これからのMOOCの話しよう 開催日時：2019年11月20日(水) 14:00~19:00 開催場所：慶應義塾大学日吉キャンパス来往舎2F大会議室 講演1 グローバルMOOCの経験から
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO32002001-00000007-0033

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

講演 1 グローバル MOOC の経験から
東京大学の MOOC 事業の
経験から (2013~2019)

藤本 徹

(東京大学大学院情報学環講師/
大学総合教育研究センター講師)

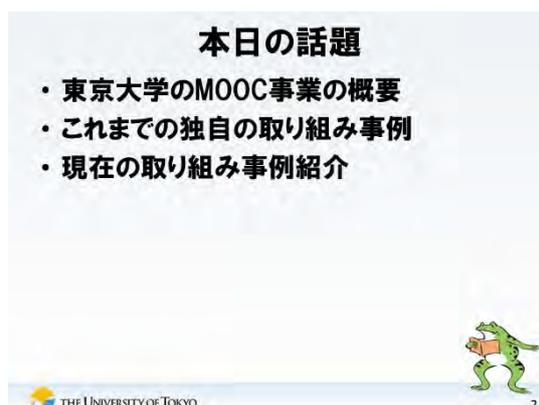
東京大学の藤本です。よろしくお願ひします。私は、東京大学で、MOOC 事業立ち上げのときからこれまで担当しておりますので、きょうは東大の MOOC 事業の内容のご紹介をいたします。そして、これまでに東大独自で取り組んできたことを、いくつか事例を紹介しながら、現在、どのようなことをやっているかをお話ししたいと思います。



最初に、私の自己紹介ですが、東京大学の情報学環の講師に、この 10 月に異動になりました。それまでは、大学総合教育研究センターにおりました。

私も森先生と同じく、慶應義塾の SFC 卒で、4 期生であります。民間企業を経て書いてありますが、SFC を卒業した後に、5 年間、社会人をやっておりました。留学をする

前の 2 年間は、慶應丸の内シティキャンパス、慶應 MCC の立ち上げのスタッフをしておりました。慶應には非常にいろいろな形でお世話になっております。



アメリカの大学院、ペンシルバニア州立大学に留学しまして、その当時 2002 年頃は、

e ラーニングがかなり盛り上がっている時代でした。私はオンライン教育の専門分野の e ラーニングや教育システム、インタラクショナルシステムズという分野のいわゆるインストラクションデザインや、e ラーニングの教材開発、コース開発などの教育方法の研究をしました。

その後、コンピューターを使った教育の中でも、特にデジタルゲームやアナログゲームなどのゲームを使った学習の分野やゲームベースドラーニングという分野を専門にして、この十数年、研究をしています。シリアスゲーム、最近ではゲーミフィケーションと呼ばれる分野ですが、その研究分野で専門の研究をやりながら、MOOC の事業を担当しております。



研究テーマをざっとご紹介しますと、ゲームの教材や、ゲーム型の教材の開発をしていますし、後ほど触れますが、『学びのゲーミフィケーション』というオンラインコースを開発しております。また、教育の場以外の場における、遊びの中でも、特にゲー

ムの中でどういう学びが起きているかという、ゲーマーのコミュニティーの研究などもしております。



最初に、東大の MOOC 事業の前段階にあたるオープンエデュケーション事業についてご紹介します。東大のオープンエデュケーション事業は、ちょうど、MIT がオープンコースウェアを始めた頃に、国内からも参入しようということで、東大も含め、国内の主要大学がオープンコースウェア事業を始めた頃にスタートしました。それが 2005 年です。オープンコースウェアは、正規科目の授業を収録して、授業の資料とともに公開するという事業であります。それと同時に、東大 TV という事業も始めました。これは、学内で面白い講演や公開講座を開催したときに、わざわざ大学に来なくても、外から見るようにするという取り組みです。これも 2005 年から続けております。

最近では東大 TV の YouTube チャンネルでもご覧いただけます。人気のコンテンツの例として、10 年くらい前にハーバード大学の

マイケル・サンデルが東大で行った出張講義は、いまだに人気講義です。ほかに、羽生名人の将棋の格言についての講義もあります。

大規模公開オンライン講座(MOOC)の概要

- 2013年10月: Courseraで配信開始
- 2014年11月: edXで配信開始
- 2019年4月時点で15コースを配信、累計登録者数約41万人、修了者数約21000人以上



THE UNIVERSITY OF TOKYO 6

**大学のミッションにおけるMOOC事業の位置付け:
UTokyo Vision 2020**

- Cooperation with Society (社会連携):
 - Refinement and Reinforcement of Public Relations towards the International Community (国際広報の改善と強化)
 - Development of Educational Activities for the General Public (教育機能の社会への展開への貢献)
- Education (教育):
 - Enrichment of Educational Initiatives that Encourage a Global Outlook (国際感覚を鍛える教育の充実)
 - Increase in Student Diversity (学生の多様性拡大)

THE UNIVERSITY OF TOKYO 7

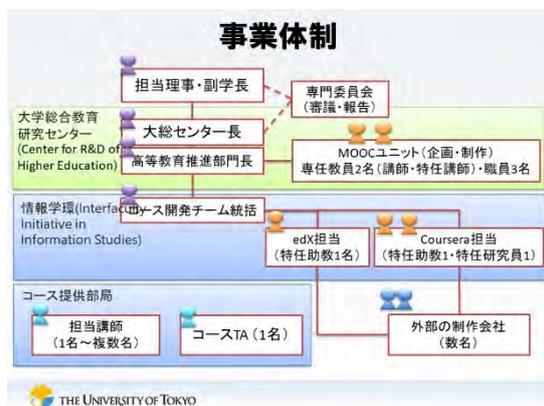
それらの取り組みの後に、MOOC 事業に参入しました。先ほど、大川先生からお話がありましたように、2012 年に MOOC のムーブメントが始まった頃ですが、ちょうど、edX や Coursera というプラットフォームが立ち上がった頃であります。佐々木先生の一歩槍の話がありましたが、東大もまず、東大がやらなければ駄目だろうと考えて、Coursera に参加したのですが、edX からも話がありまして、2013 年、14 年にかけて、

両方のプラットフォームで新しいコースを始めました。

現在、全 15 コースを配信しております。累計の登録者数が約 41 万人。修了者数が約 2 万 1000 人となっております。東大はなぜこの MOOC 事業をやっているかという、東大の現在の五神総長の下で出されている、UTokyo Vision 2020 に東大のミッションが示されているのですが、この MOOC 事業を始めた担当の理事が、社会連携の担当理事でありまして、大学のグローバル教育の流れが進んでいく中で、国際広報や海外での東大のプレゼンスを高めることに MOOC 事業を位置付けていこうと考えました。他の大学では、いろいろなテーマや目的で MOOC の配信がされていますが、東大の主軸としては、社会連携や国際広報というところから始まっております。先ほど大川先生から、学内教育にどう位置付けていくかという、3 フェイズの話をお聞きしましたが、東大も目的や目指す方向を考えながら、前に進んでおります。

事業体制について簡単にご紹介します。当初は、MOOC 事業の担当理事・副学長のもとで本部事業としてやっていましたが、現在は、大総センターの部局事業として展開をしております。大総センターのセンター長と、担当部門の部門長の下にある MOOC ユニットの担当教員として入って

おり、スタッフの数は 4~5 人程度です。



MOOC のコース開発担当は、最初の立ち上げの頃から、情報学環の山内祐平先生の研究室が担当しています。他の大学とも、ここは共通するのですが、制作チームにはコースの担当講師の研究室の大学院生や助教が TA として入る形です。



東工大の森先生の話とアプローチが違い、東大はかなり外注を使っております。内部には開発のリソースが少ないので、最低限の制作は内部で行いますが、カメラでの収録や編集などは、全て外注で行うという体制でやってきました。収録自体は学内で行っています。最初の 3 年ほどは、研究室の

壁にスクリーンを立てただけの簡易なスタジオで撮っていましたが、数年前に情報学環にメディアスタジオという収録用スタジオができましたので、現在はこのメディアスタジオで収録をしています。



次に、どういうコースがあるかをご紹介します。まず、edX の最初のコースですが、吉見俊哉先生の東京の戦後史のコースを 2 つ始めました。次のコースは、理学部化学専攻で、グローバルサイエンスコースという、3 年生の学部の専門課程から、英語で授業をやっているプログラムがありまして、そちらのコースを 2 コース制作しました。sustainability の分野も機構がありまして、有名な先生方が活動をしていますので、sustainability のコースも立ち上げました。

また、現在も全 4 部作で進めている、建築の隈研吾先生のコースがあります。隈先生は、新国立競技場や、今度開業する高輪ゲートウェイ駅などを設計した、世界に名だたる建築家ですが、安藤忠雄先生や、伊東豊雄先生、槇文彦先生のような日本の有名な

建築家との対談で構成しているコースです。他のコースは全て英語なのですが、このコースは対談部分が日本語で、日本語で学習できる内容になっております。ぜひ日本の方にもご覧いただきたいです。ほかに、日本の社会学の分野で、白波瀬先生による現代日本社会のコースがあります。



Coursera のほうは、最初にコースを立ち上げたときに始めたのが、村山斉先生の宇宙物理のコースでした。次に、藤原帰一先生の国際政治のコースを始め、その翌年に、神取道宏先生のゲーム理論のコース、五十嵐健夫先生のコンピューターグラフィックスのコースを始めました。以降、渋谷健司先生の国際医療政策、ロバート・キャンベル先生の近代日本文学のコースを公開しました。これらは全て開講中ですので、皆さんご覧ください。

いくつか変わったアプローチで開発をしたものがありますので、ご紹介したいと思います。そのうちの 하나가、『Studying at Japanese Universities』というコースです。

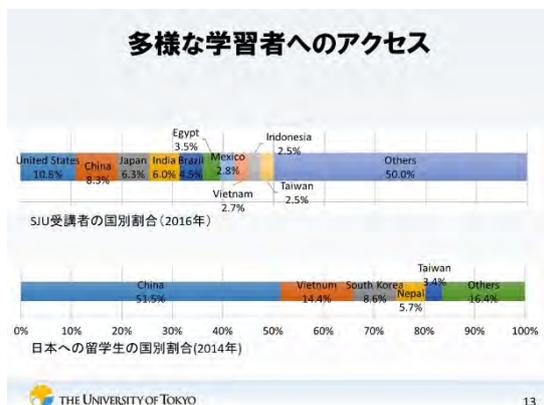
これは、2016年に始めたコースですが、総合文化研究科の矢口祐人先生と板津木綿子先生に講師をお願いして、実施したコースです。内容を見ていただきたいと思い、ビデオを用意いたしました。ご覧ください。



——ビデオ視聴——

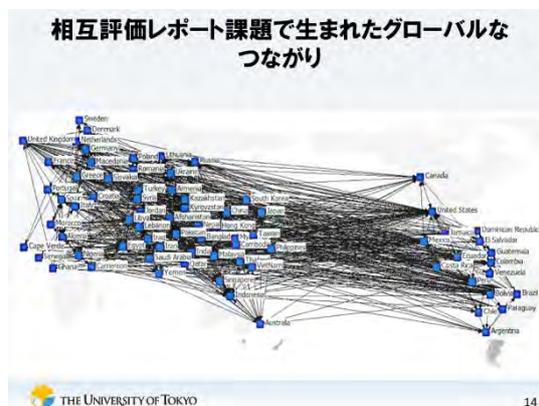
このコースは、他のコースと色合いの違うところがありまして、他のコースは、それぞれの分野の専門科目の内容を教えているのですが、このコースは、大学に入る前の段階の、日本に留学したい海外の学生向けの入門的な位置付けのコースです。日本に留学するときの出願方法や、日本の大学の仕組みなどを解説し、日本にはどれくらい留学生が来ているのか、どのような国から来ているのかなどの基礎知識を学びます。この4週間のコースでは、講師の講義は最小限にとどめて、30人ほどの留学生にコメントしてもらっています。日本に留学して経験したことや、どうして日本に留学したのかなど、日本に来ている留学生の声や様々

な考えに触れることで、受講しながら、自分の留学計画をより具体的に考えることを趣旨としたコースです。

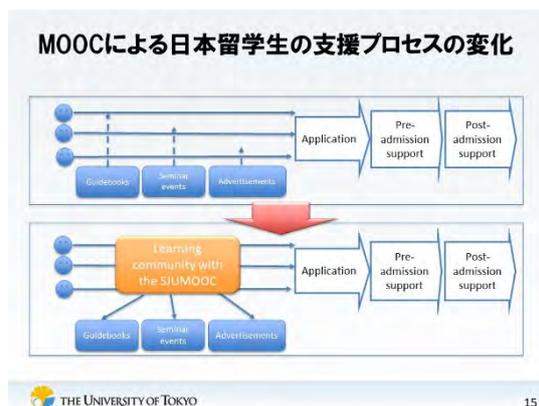


このコースはこれまでに1万5000人以上が登録しました。実際に、日本に留学してくる学生の約9割はアジアからです。中国が一番多く、ベトナム、韓国、ネパールの順になっていますが、このコースを受講している学生の割合は、アメリカ、中国、日本、インドとなっており、かなり多様な学生が参加しています。しかも、半分以上がそれ以外の国からの受講で、数パーセントずつ、たくさんの国の学生にリーチできているというコースです。このコースの中で、日本留学についての自分の考えや、自分の留学計画について、相互評価レポートの形式で出題をしています。提出したレポート課題に対して他の人がコメントをしたり、相互評価をしたりする活動のつながりをネットワーク分析で可視化すると、この図のようになります。このコースは、いろいろな国の人と交流ができるというコースとして位置付けら

れます。



従来は、留学前にあまりサポートできないのですが、MOOCでこのような講座を提供することによって、日本に留学したい人の学習コミュニティができて、従来は広報活動だけしかやってなかったところに、学習活動をベースにした留学準備支援を可能にしたことが、このMOOCで起こしたプロセスの変化です。

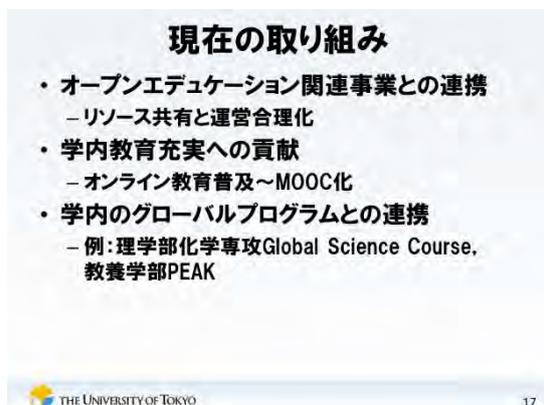


もう一つMOOCを始めた頃に、独自の取り組みとして行なった例をご紹介します。2014年にedXで最初が開講した、吉見俊哉先生の『Visualizing Postwar Tokyo』は、ハーバード大学とMITが連携して開発した

『Visualizing Japan』というコースと連携をして、一つのシリーズプログラムとして開講しました。



今は大学間連携でコースを提供する事例が増えていますが、この連携はMOOCの最初の頃に実施した事例です。MOOCによって、このような大学間連携や、edX 陣営、Coursera 陣営、FutureLearn 陣営など、それぞれの加盟大学のコンソーシアムで、コラボレーションしながら、新しい学問や新しいコンテンツを作っていくということが可能になりました。



次に現在の取り組みです。これまでの5年間で、国際広報や留学生向けのアプロー

チを軸にやってきました。それは一つの目的ではあるのですが、やはり他のオープンエデュケーション事業とも連携していく必要性を感じています。運営側の事情として、なかなか事業予算が増えないということもあり、むしろだんだん減っていく傾向にあるので、スタッフを増やそうと思っても増やせないという現状があります。それぞれの事業で共通した機能を持っていたり、リソースを持っていたりするところを共有化しながら、この厳しい状況の中でも、何とか継続できる体制にしていきたいと思っております。我々は、本当に少数精鋭でやらざるを得ない。ハーバードなどの海外の大学の様子を聞くと、専任スタッフが30人いるとか、100人いるとか言われる中で、我々は10人以下でやっています。10人以下でできることを、日々考えながら活動しています。

それから、学内教育の充実にどう貢献するかがMOOCを開始した頃からの課題です。東大はもともとオンライン教育が強くなって、eラーニング自体の普及が立ち遅れている中で、MOOCに取り組んでいるという状況があります。学内教育のオンライン化もサポートしながら、MOOCにできるものはMOOC化していくような取り組みを徐々に進めているところです。

可能性が見えているのは、学内で多くのグローバルプログラムが開講されています。英語だけで卒業できるプログラムを各部局

が提供しているので、それらとうまく接続する形で MOOC も活性化していこうとしています。具体的には、先ほどご紹介した理学部化学専攻の『Global Science Course』と接続する MOOC を作る取り組みや、留学入門コースのように教養学部と連携するような取り組みを行っています。

最後に、これはこれまでの Coursera、edX の事業とは異なる取り組みですが、我々 MOOC チームで科研費のプロジェクトとして開発している『学びのゲーミフィケーション』というオンラインコースについてご紹介したいと思います。最初のイントロの映像をご覧ください。



——ビデオ視聴——

(イワタニ) こんにちは。私はこのコースで、クエストの案内人を務める、ゲームマスター、イワタニです。このコースでは、教育にゲーミフィケーションを取り入れるための、ゲームデザインの概要や事例を学んでいきます。ゲームを教育に取り入れる方法や、実際にゲーム教材やゲーム要素を取り

入れた、学習活動の計画を立てるための、基本的な知識を身に付けます。

このコースは、全4回の構成になっています。毎回、数本のミニレクチャーを視聴し、ミニワークで少しずつ、ゲーミフィケーションで全知識を学びます。そして、私が案内人として、クエスト課題を出題します。あなたの知識とアイデアを生かして、教育現場の様々な難題に挑戦しながら、実践的な知識を学びます。ゲームや、ゲーミフィケーションの手法を導入したい教育者、教材開発者、教育の場でゲームデザインの経験を生かしたいゲーム開発者など、このテーマに関心のある方なら、どなたでも歓迎です。教育経験やゲーム開発経験があれば理解が進みますが、前提知識がなくても受講できますのでご心配なく。

さあ、皆さん、準備はできましたか。手応えのある楽しいクエストを、たっぷり用意してお待ちしています。

——ビデオ視聴終了——

以上のような内容です。教育の分野でゲーミフィケーションを取り入れたい人を対象に、ゲームデザインや教育の様々な方法論などを学ぶことができるオンラインコースです。NTT ドコモの gacco という日本語 MOOC のプラットフォームで開講します。

このコースは、講師の講義を前面に出さずに、ガイド役のキャラクターが出てきて

様々な演習課題を案内する構成にしています。演習課題のビデオをご覧ください。

——ビデオ視聴——

(イワタニ) きょうは、とある大学の運営委員会の会議に参加していただきます。内容は、大学図書館の利用促進です。早速、図書館職員からの相談内容を見てみましょう。

(コウダ) うちの大学の図書館は、テスト期間中は、勉強する学生で満席になるのですが、普段の利用はさっぱりで、いつも閑散としているんです。テスト前だけでなく、普段から研究や読書で図書館を利用してもらいたいのですが、いまひとつ、足が向かないみたいなんです。利用活性化のために、何かキャンペーンでもやりたいのですが、うちの職員は生真面目なせいか、あまり楽しいアイデアが思い付きません。学生たちが図書館を利用したくなるような仕掛けを、一緒に考えてもらえないでしょうか。

(イワタニ) それでは、大学の運営委員会から依頼されたアドバイザーとして、楽しく状況を改善するデザイン企画案を考えてみましょう。企画案作成の流れを説明します。

——ビデオ視聴終了——

このような形で、演習課題やケース課題

が提示されます。実際に、学習者の方々は、ゲーミフィケーションの専門家の立場で参加して、課題に取り組みます。レポート課題には、他の受講者とコメントし合いながら、アイデアをブラッシュアップしていくような構成で作られています。まさにソーシャルラーニングの特長を生かした形で、参加型の学習環境を MOOC で提供できるということ、研究ベースで実践しています。

これまで MOOC のいろいろな知見があり、悩みや課題もたくさんありますが、それらを踏まえて、新しい取り組みも頑張っていきたいと考えています。どうもありがとうございました。