

ハイブリッド拡張現実アプリとバーチャルリアリティアプリによるテクノロジー対応アクティブラーニングのパイロット評価
メモ 20

https://docs.google.com/document/d/14sRN7KLFa-PEZ834f__Cu4OWdaTOSXR6HTy6840G5E/edit

クチン遺産 KHA... アプリケーションの名前？

クチン...地名

質的フェーズ

フェーズ... 場面？

ヒューリスティック... ある程度正解に近い解を見つけ出すための経験則や発見方法のことで、「発見法」

半構造化面接 とは、構造化面接と後述する非構造化面接の中間といえる手法で、量的調査と質的調査を兼ね備えたハイブリッド型の面接手法です。半構造化面接の進め方は、あらかじめ決めておいた質問を行い、そのあとは個別のケースに応じて面接官の自由な裁量で質問を投げかけて、対話を深めていくこと。

HE... 地位、学年を表す？

ドメイン... 領域,範囲

レベッカ・ティルハウ Tから始まるのは.,オールドドミニオン大学教育と学習

エンゲージメント... 愛着心,思い入れ,メリット？

本論文ではAR技術を通して文化遺産を学んでもらう

要約 2回目

*** (研究背景として)マレーシアの多くの学生が能動的な学習スキルを持っていなかった。原因として受動的な学習スタイルが挙げられていた。そこでVR, ARコンテンツを用いたアプリを活用し、インタラクティブで有意義な体験を参加者に提供しその結果を報告する。Unityと呼ばれるソフトウェアを通じて開発したKHA(クチンヘリテージアプリ)[56]を用いて文化遺産について実験参加者に学んでもらった。またKHAを通じて4つのドメイン(関心、フィードバック、インタラクティブな関与および問題解決スキル)の間の関係、アプリを通しての体験について答えてもらった。全体として平均値が高く、4つのドメインとも肯定的な回答が多い結果となった。そのことからこのアプリは、本物のインタラクティブで有意義な体験を提供し、アクティブラーニングの特徴と大幅な向上を示唆した。

このアプリは、本物のインタラクティブで有意義な体験を提供し、アクティブラーニングの特徴と大幅な向上を示唆した。***

マサチューセッツ工科大学のTEAL... テクノロジー対応アクティブラーニング
→学習をより促進させる。

VRは教育においてモチベーション,分析スキル,自己効力感が向上に貢献？

※本ベース＜VR学習 を好む人が大半だった♪

学生がつながりを作り、自分の分野でのそのようなテクノロジーの適用可能性について批判的に考えているアクティブラーニングの証拠でした。

→ 実験の目標を実行させている。

様々な学習に役立っている？

/コンセンサス

データは全体的に評価が高い すべて正の高い値

12月4日

推論と応用への深い理解と関与

教室以外で勉強より高利益

現実世界の知覚を補完する役割、現実、仮想間の新しい形の双方向性を提供、

幾何学の概念に取り組む際の学生の認知的負荷を軽減に役立つ。

AR技術とVR技術を用いて文化遺産について学ぶ経験が不足。

構造的側面を理解するのに役立つ。

歴史の特定の時間に存在できる？感覚を感じられる？

コンテンツの重要な情報に集中するのを助けたこと、学習の促進を示唆した。

unityで開発された独自のアプリ

2つの文化遺産について学習すること。

結論

能動学習をサポートするには、このようなテクノロジーを活用する必要があります。

VR技術を教育のコンテキストで使用する場合、学生はVR学習フローに没頭するときに時間や空間に制限されない(Chang et al)ことに加えて、

*** △↓

先行研究ではVRは教育において有用なテクノロジーになり、モチベーション(Tilhou et al.、2020)、分析スキル(Radianti et al.、2020)、自己効力感(Chen & Hsu、2020)が向上すると示唆した。***

2001年にマサチューセッツ工科大学(MIT)で開始されたテクノロジー対応アクティブラーニング
TEAL

Unityと呼ばれるソフトウェアを通じて開発したKHA(クチンヘリテージアプリ)を用いる。

KHA(クチンヘリテージアプリ)とはUnityと呼ばれるソフトウェアを通じて開発したアプリのことである。

↑前者と後者ならどっちがまし？

このアプリを通じて、ユーザーは過去から現在までのクチンの遺産構築のタイムラプスを体験し、いくつかの問題解決活動を試みることができました。

分析について触れるべきか

(1)ハイブリッド拡張現実(AR)と仮想現実(VR)、Kuching Heritageアプリを通じて、文化と遺産について学習する学生の経験はどのようになっていますか？(2)TEALの4つのドメイン(関心、フィードバック、インタラクティブな関与、および問題解決スキル)の間の関係の2種類の質問に答えてもらった。

平均値が高いことからわかるように、学生はTEALアンケートの4つのドメインに肯定的に回答しました

すべての回答者は、KHAが活発な環境で学ぶ機会を与えただけでなく、主題をより面白くしたことを称賛しました。これはことがと学生が考えたため、KHAに対する学生の前向きな反応と態度によって証明された。

マレーシアの学生

学習がよりインタラクティブになるといった声があった。
仮想環境をナビゲートして遺産サイトについて学ぶことが含まれる。
AR、VRモード、AR+VRモードの3パターンで行われた。

アクティブラーニングとはの説明がいる

***まとめ ↓ 添削前

(研究背景として)マレーシアのHEの学生が自己成長型の学習スキルを持ち合わせておらず補うために実験が行われた.VRは教育においてモチベーション ((Tilhou et al ,2020) 分析スキル (Radianti et al ,2020) 自己効力感(Chen&Hsu,2020)らによって)が向上すると報告されている.」実験結果よりAR技術で主題(歴史と文化遺産の学習)を面白く感じた,好奇心が高まったと大方の参加者が回答したことを報告している. ***

手取り6万程度しか残らないかも？