



教育・学習支援

# 人生100年時代のチーム学修



人生100年時代と言われ、生涯学習の重要性が謳われています。また、21世紀人材の必要スキルとして“ICTの活用”と“チームワーク”も注目されています。これらをどう身につけよう活用していくのか、アクティブラーニングの視点からチームでの学びを考えていきます。

KEYWORDS 体験学習、プログラミング思考、アクティブラーニング

## RESEARCHER

### コンピュータサイエンス学部 准教授 森本千佳子

<https://pmo-lab.com/>

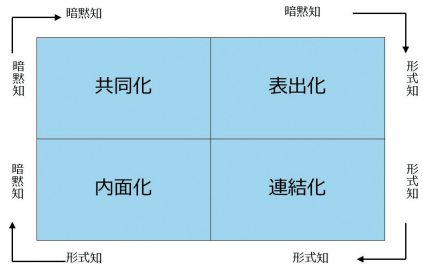


#### 学会発表・論文・著書・社会活動

- [1] (共著)「大規模オープンソース・ソフトウェアプロジェクトにおける開発効率の計測」, 電気学会論文誌C (電子・情報・システム部門誌), 138 巻 (2018) 8 号, pp.1011-1019 (国際会議) "Qualitative Analysis of Differences in Attitudes toward the Support Robots", International Conference on Education, Psychology, and Social Sciences (ICEPS2019), p.59-60.
- [2] (学会発表/共著)「東京工大における価値創造人材育成の取り組み」, 第6回 実践的IT教育シンポジウム (rePITシンポジウム), 2020.1
- [3] (学会発表/単著)「サーバントリーダーのための協調的チーム構築手法の提案～MEHモデルをベースにしたレゴシリカスプレイの適用～」, プロジェクトマネジメント学会 2019年度春季研究発表大会.

## 01 | グループ学習の効果

知識創造モデルであるSECIモデルは、個人の知識を組織(集団)の知識とし、さらにそれを個人の知識に還元するサイクルです。これを個人の生涯学習で捉えたときに、企業のような固定組織ではない「学びグループ」でどのように発展できるのかを検討します。



## 02 | 成人向けプログラミング学習

小学校でのプログラミング学習の必修化が始まり、若年層にはプログラミングの思考が必須となっています。一方で、教える側のオトナ向けのプログラミング学習は専門知識が中心で、「プログラミング的思考」を学ぶ機会は少ないのが現状です。

この研究では、プログラミングに触れたことのない方を対象にしたプログラミング学習教材の開発に取り組みます。



Sphero®