

■ 2. コースコンテンツをIDの視点からチェックしよう

自分でコンテンツの開発や改善を計画する前に、お気に入りの（あるいは何とかしたいと思っている）既存コンテンツをIDの視点から点検してみよう。なぜお気に入りなのかの裏づけを考えてみる。どこを変えることができそうかを考えてみる。それがID的なものの見方を身につけることにつながる。

①出口：学習目標の設定と評価方法の妥当性

OK・NA・NG	学習開始時に学習目標が分かりやすい言葉で学習者に提示されているか →「学習をはじめる前に コース概要」に到達目標が提示されている。
OK・NA・NG	合格基準や制限時間などの評価条件があらかじめ提示されているか →「学習をはじめる前に コース概要」に合格基準や標準学習時間が提示されている。(制限時間は設定無し)
OK・NA・NG	事後テスト合格者は教材の目標をマスターした人だと自信をもって言えるものか →事後テストは各項目における学習者の「選択肢」に類する設問＝「まとめ」で述べられている内容を問うているが、知的技能の確認としては不足。
OK・NA・NG	目標とした学習項目全部をカバーするように、いろいろな問題が十分あるか →全部で20問用意されていて、学習項目全体をカバーしている。

②入口：成人学習理論とターゲット層

OK・NA・NG	学習者が有資格者かどうかを自己判断できる材料があるか →「学習をはじめる前に コース概要」に「数人月のプロジェクトマネージャ経験者もしくは、同等の知識がある方」とされていて、自己判断できる材料が提供されている。
OK・NA・NG	教材利用資格が何かを確認し、自信をもたせる工夫をしているか →上記の通り、「経験者もしくは同等の知識」という記述で確認はできるものの、その経験・知識の内容(不足)について不安を抱く受講者が発生しうる。できれば前提テストを設定し、不足分については本コース学習前に必要な予習ができるようにしたい。
(OK)・NA・NG	教材をやる必要がない人と必要がある人を判別する仕組みがあるか(事前テスト等) →「中規模プロジェクトのマネジメント未経験者」が教材をやる必要がある人なので、対象者の経験から自明となるのでNA。 ただし、仕組みも用意されている。 初回起動時アンケート～目次画面を実施することで、学習を推奨する項目が示されるようになってきている。全体のフィードバックを受けるには全ての項目を(スキップせずに)学習する必要があるものの、合格基準では「修了テストで、60点以上取得すること。※進捗率、擬似プロジェクトの評価は合否判定対象項目ではありません。」とされており、修了のためには必ずしも全ての項目を学習しなくてもよい。コースを学習せずに修了テストを受験することも可能になっている。
OK・NA・NG	学習の進め方やコンテンツに用意されている各種機能の使い方が分かるか →ヘルプで分かる(ただしヘルプにあることの周知は弱い)
OK・NA・NG	自分のペースやスタイルで学習を進めるための工夫があるか →目次から自分の好きなように進めることができる

③構造：コース要素からの項目立て

OK・NA・NG	メニュー画面があり、コンテンツの全体像が分かるか →「目次画面」でコンテンツの全体像が分かる。
OK・NA・NG	メニュー画面には学習開始直後にアクセスできるか →初回起動時には「初回起動時アンケート」(業務経験とこの教材で学びたい点を入力)が表示されるが、アンケート実施後は「目次画面」が表示される

OK・NA・NG	易しいものから難しいものへと順序だてられているなど項目間の関係が分かるか →プロジェクトマネジメントの時系列で学習項目が並んでいることが一目で分かる。
OK・NA・NG	選択可能事項が適切に設定されていて、選択についての助言が与えられるか →「おすすめの項目」がメニュー上薄い青色で表示されている。
OK・NA・NG	メニュー画面に学習完了に対する進み具合が学習者に分かる工夫があるか →「目次画面」上、学習済みの項目は濃い灰色で表示されるとともに、その項目の結果(成績 A~C)が表示される
OK・NA・NG	短い部分に分割されており、飽きないような工夫があるか →ひとつの項目をひと通り学習するのに10~20分程度。項目の中でも2~3分程度ごとに問いかけに答えたり自分の考えを入力したりするようになっていて適切に感じられる。次の画面に進むためには手動操作を要するようになっている。

④方略：学習目標の達成を支援するコンテンツの工夫

OK・NA・NG	何についての情報提示かが明らかか(タイトルや見出し) →各項目のタイトルがプロジェクトマネジメントのフェーズそのものになっているので分かりやすい。また、項目の冒頭でタイトルになっているフェーズのポイントが説明されているので、何を学習しているのか意識しやすい。
OK・NA・NG	すでに知っていることと関係づけながら新しい情報を提示・解説しているか →それぞれの項目をあえて独立させているので各項目間の関係づけは無い。
OK・NA・NG	文字情報は、図表を用いて構造化され相互関係の理解を助けているか →図表化が必要なほどの文字情報は無い。
OK・NA・NG	文字情報以外のイラスト、写真、動画、ナレーション等は学習効果を高めているか →登場するステークホルダーの写真・動画・音声により、状況のリアリティが高まっている。
OK・NA・NG	習得状況を自分で確認しながら学習を進められるか(例：メニュー項目ごとの練習) →フェーズ毎に評価(採点)フィードバックがあり、習得状況が確認しやすい。
OK・NA・NG	誤りを気にしないで試せる状況(リスクフリー)で練習をする機会が十分にあるか →各項目は何度でもトライできる。
OK・NA・NG	事後テストと同じレベル(難易度/回答方法)で仕上げの練習をする機会があるか →各項目についてリトライは可能である点では練習の機会はある。欲を言えば、各項目の最後に確認テストがあるとベター。
OK・NA・NG	苦手なところ/覚えられない項目を集中して練習する工夫があるか →各項目(フェーズ)は何度でもトライできる。ただし、各項目の成績が悪くても先に進めてしまい、修了テストを受講できる点が問題

⑤環境：適切なメディアの選択とサポート体制の確立

OK・NA・NG	学習目標の達成を支援するためにメディアが効果的に使われているか →「体験型」とするため、人物の静止画や音声の効果的に用いられている。
OK・NA・NG	学習環境やコンテンツ開発上の制約に応じて適切なメディアが使われているか →汎用品としては適切な動作環境である。 OS Windows 2000 / XP / Vista メモリ 128MB 以上 画面解像度 1024×768 ドット以上推奨 ブラウザ Microsoft Internet Explorer 6 / 7 プラグイン Adobe Flash Player、Adobe Reader
OK・NA・NG	持続的に学習を進めていけるようなサポートが準備されているか →今回はコンテンツの試用提供のみ

注：OK=大丈夫・NA=該当しない・NG=不十分などところがある