

2022. 5. 19

< 配信枚数2枚 >

報道関係者 各位

**■ デジタルを活用した新しい教育手法の開発と実践にチャレンジ ■
「教育開発 DX ピッチ」を開催****ー 学長・理事長へアイデアを披露し、受賞チームに人的・財政的支援ー**

日 時：2022年5月28日（土）14：00～16：30

場 所：立命館大学衣笠キャンパス（オンライン配信有）

立命館大学は、ニューノーマル社会に求められるデジタルを積極的に活用した教育・授業形態の新しい手法開発を目的とした、「教育開発 DX ピッチ」を、5月28日（土）に開催いたします。

本学は、学園ビジョン R2030 チャレンジ・デザインにおいて中長期目標として「テクノロジーを活かした教育・研究の進化」を掲げています。その取り組みの一つとして進めているのが「教育開発 DX ピッチ」です。これは、本学の教職員を中心に、デジタルを活用した新しい教育手法の開発と実践にチャレンジするアイデアを、学長や理事長をはじめとする審査員に発表するコンテストです。

今回は、書類選考を経て通過した、5チームがピッチ（短時間で行うプレゼンテーション）を行います。受賞チームは、アイデアの実践に必要な人的・財政的支援を1年間受けることができます。

本取り組みを通して、アイデアを実現する過程において出てくる工夫・発想が、教育だけでなく、大学全体のDX推進へつながることを期待しています。

教育開発 DX ピッチ特設サイト(<http://www.ritsumeai.ac.jp/itl/2022DXpitch/>)**【教育開発 DX ピッチ 出場チームのアイデアテーマ】****■ 数理・データサイエンス・AI 教育プログラム「データサイエンス+R プログラム(応用基礎)」**

教育システム開発ーR2030 チャレンジ・デザイン「DX を通じた共通教育の高度化策」実現に向けてー

■ R2030 を見据えた PBL 型次世代英語教育プラットフォームの構築：多様な発信サポートと AI/VR・機械翻訳活用のプロトタイプとして**■ レポートを中心とした AI フィードバックシステム「Ri:write」の開発と新たな成長環境の構築****■ 学生の自分探しを応援する探究型 AI コンシェルジュ****■ oVice を用いたゲーミング技法のアプリ及び仮想教室 ver2.0 の環境開発**

記

日 時：2022年5月28日（土）14：00～16：30

開催場所：【リアル会場】立命館大学衣笠キャンパス 創思館カンファレンスルーム
【オンライン】YouTube ライブ配信観覧対象：【リアル会場】新型コロナウイルス感染拡大防止のため、入場は関係者のみ。
【オンライン】どなたでもご視聴いただけます。視聴用 URL：<https://youtu.be/8joH6Sgf7Ug>

内 容：各チームによるピッチ、結果発表、審査員による講評、表彰式など

※ご取材いただける場合は、5月27日（金）17：00までに、下記までご連絡をお願いいたします。

以上

本リリースの配布先：京都大学記者クラブ、草津市政記者クラブ、大阪科学・大学記者クラブ、
文部科学記者会**●取材・内容についてのお問い合わせ先**立命館大学広報課 担当：名和 TEL. 075-813-8300 Email. r-koho@st.ritsumeai.ac.jp

別紙

参加チームについて

チーム名	アイデア名	アイデア概要
教養教育センター	数理・データサイエンス・AI 教育プログラム「データサイエンス+R プログラム (応用基礎)」 教育システム開発 - R2030 チャレンジ・デザイン「DX を通じた共通教育の高度化策」実現に向けて-	「DX を通じた共通教育の高度化策」実現に向けて、メディア授業を受講する多様な学生に AI を活用した個別最適化された授業提供を目指し、以下の教育システムを開発・運用する。 ① 学生が最適な授業内容を見出す「自己診断システム」開発 ② AIを活用した 24 時間対応可能な「質疑応答支援システム」開発 ③ PBL等演習課題に対して学生が自身の到達度を診断できる「評価システム」開発 ④ ①～③を効果的・総合的に実施できる教育システム構築
プロジェクト発信型英語プログラム	R2030 を見据えた PBL 型次世代英語教育プラットフォームの構築:多様な発信サポートと AI/VR・機械翻訳活用のプロトタイプとして	プロジェクト発信型英語プログラムを実施している 4 学部 (生命科学部、薬学部、スポーツ健康科学部、総合心理学部) の学部生・大学院生約 5000 人を対象に、チューターによる学部横断型のオンライン授業システムを整備するとともに、英語論文や国際学会発表のための研究科横断型の発信サポート体制を構築する。さらには、ニューラル型機械翻訳や VR/AR を正課授業や研究成果の発信に積極活用しその効果を検証することで次世代研究大学にふさわしい英語教育のプロトタイプを示す。
Ritsumeikan Writing Support Group	レポートを中心とした AI フィードバックシステム「Ri:write」の開発と新たな成長環境の構築	コロナ禍における各種学内調査から重要視されている「フィードバック」に焦点を当て、主にレポートに対し、日本語表現、文と文の接続関係、問の短文の連続(問の Prompts)等の手法にて「フィードバック」を行う AI「Ri:write」(AI の仮称)を開発する。さらに、中長期的には、AI 開発自体の運営を教育と捉え、「学習する」をキーワードに、AI 自身、活用する学生自身、管理する教職員や学生・院生自身が協同的に関わり、ライティングを軸とする「学習開発」を通して成長を生み出す環境の構築を目指す。
「学生の自分探しを応援する探究型 AI コンシェルジュ」構想グループ	学生の自分探しを応援する探究型 AI コンシェルジュ	学生の潜在的興味関心を引き出すことで自己理解を促進するとともに、学生が立命館の教育・研究資源を最大限に活用し強みを創出していくための支援環境を整備する。 具体的には、学生の SNS 投稿や動画サイトの視聴履歴、検索履歴等から AI が潜在的興味関心・適性をとらえ、学生にフィードバックするとともに最適な科目やゼミ等を提案する「推薦システム」を構築し、個別最適化された学びを実現することで”学生の自分探し”をサポートする。
oVice 教育実践研究会	oVice を用いたゲーミング技法のアプリ及び仮想教室 ver2.0 の環境開発	オンライン/ハイブリッド・ゲーミングの新たなツールとしての、oVice をもとにしたアプリを開発する。具体的には oVice では見いだせる「落としどころ」を探れる双方向コミュニケーション空間である仮想教室 ver.2.0 を構築し、アクティブ・ラーニングとしてのゲーミング・シミュレーションの質を大幅に向上させることを目標としている。また、アプリ開発については株式会社 oVice に打診を行い、加えて実証等に当たっては、学内外の専門家や実業家の協力を得て、仮想教室 ver.2.0 の豊かな学びを持続的に提供する。