

2009年11月24日
株式会社デジタル・ナレッジ
ソリューション事業部

「第2回 学習者の視点でeラーニングを考える会」報告書

◆総括

9月に「第1回 学習者の視点でeラーニングを考える会」を行い、11月13日に2回目を開催いたしました。

今回は「学習に対する壁をいかに克服させる(する)か」というテーマで、ご参加いただいた皆様とディスカッションを行いました。

今回は、前回よりも「学習者の視点」に近寄って、「どうしたら楽しく学習が継続できるか」をテーマにしてディスカッションをおこないました。前半では、参加者自身の経験や体験をお伺いし、後半はそれらが「学び」につながり得るかを考える形で進行しました。普段は「教育を伝える」あるいは「教育の手段を提供する」という立場にある参加者が、そこから離れて考えてみることに重点を置いたテーマ設定でしたが、結果、「学び」に対して新たな考察ができ、また、新しい発見ができたとの感想をいただいております。

次回は、来年1月下旬を予定しております。また皆様の貴重なご意見を賜り、時間を共有させていただければ幸いです。

◆§1 コンセプト説明

前回と重複する内容ですので、本報告書での詳細は割愛いたしますが、本プロジェクトの目的は「eラーニングが、先生や管理者の利便性だけでなく、学習者にとっても効果的でメリットのある学習方法だと認識されるようにする」ということを、再度記載しておきます。

そのために、まずは「eラーニング」という垣根を設けず、広い範囲での「学習」「教育」の場面で考えていこうとしています。前回および今回のディスカッションは、eラーニングにこだわらないテーマを設定しました。

◆ § 2 「どうしたら楽しく学習が続けられるのか？」【ディスカッション】

◆◆ディスカッション①◆◆

— 今までで楽しかった授業や習い事は何ですか？

過去には誰にも「学ぶ」機会があったはずですが、それらの中で、楽しかったと思えるものは、いったいどのような要素があって「楽しい」と思えたのでしょうか。

キーワード	要素(なぜ楽しかったのか)
体育	席に縛られない
プログラミング	体を動かすのが好き
自分で選択したコース	自由である
絵を描くこと	自主的・能動的(受動ではない)
算数	成績が良かった
音楽	目標、憧れているものに近づく
	人との出会いがある
	評価されるのが嬉しい(褒められる、賞をもらう)
	展示される(成果の公開)のが嬉しい
	発見がある
	驚きがある

◆◆ディスカッション②◆◆

— なにげなく始めたもので、今でも続いているものはありますか？

なんとなく始めたはずがやめられなくなってしまったこと、それはどのような要素があって続いているのでしょうか。

キーワード	要素(なぜ続いているのか)
英語のリスニング	クセになっている
読書	習慣になっている
収集	無意識に続いている
ゴルフ	いつの間にか理解できているという発見
万歩計をつけていること	新しい世界を知ることができる
mixi、ブログ	心境の変化が得られる
お酒	増えていくことの心地よさ
	独占できることの心地よさ
	実行すると決めている
	理解したときの喜びがある
	始めはつらかったが、回数を重ねてつらなくなった
	楽しい
	愛着がわく

◆◆ディスカッション③◆◆

一 「遊び」と「学び」の違いは？

一般的な「遊び」と「学び」には、どのような違いがあるのでしょうか。あるいは、どのような共通点があるのでしょうか。

ディスカッション①と②では、学習以外のことも含めて、楽しい要素・継続する要素を考察してきました。では、本題の「学習」を「楽しく」「継続」するために、学習以外（「遊び」）の要素を活かせないでしょうか。

遊び	学び
本気ではない(一方で本気の遊びもある)	左項の逆
アフター5	目的のためのプロセス
義務感がない	手段、方法
自由	常に次がある(終わりが無い)
ゆとり・余裕がある	input
それ自身が目的(成果は問わない)	
output	

◆◆参加者の気付き・考察◆◆ (発言およびアンケートより)

・「遊び」と「学び」は、サイクルの中にあり、二つの間に境界線はないのでは。学びを input、遊びを output とすると、それがわかりやすい。

> 「遊び」がきっかけで「学ぶ」 --- ex.)遊ぶためには、ルールを知っておかなければいけない。

> 「学んだ」ことを実践したいから「遊ぶ」 --- ex.)ルールがわかったから、遊びたい。

> 「遊び」をより充実させるために更に「学ぶ」 --- ex.)強くなりたいから、策を練る・学ぶ。

・input (学び) と output (遊び) のサイクルの入り口はどちらでもいいが、output から入ったほう楽しそうだし、目的が明確になるのでは。

・会社の研修などは、完全に「遊び」を排除しているから、つまらないし続かないのでは。特にテストは“単なる効果測定”ではなく、遊び性 (output) を持たせると効果的なのでは。

◆◆デジタル・ナレッジの考察◆◆

楽しいことや続けられるものというのは、もちろん個々それぞれに理由（要素）があつてのことですが、それらは必ずしも限定された要素によるものではなく、複数の要素があるようです。また、その要素は、対象となるコトやモノが何であっても共通していることがあります。学習者に楽しく継続してもらうためには、ディスカッション①②で挙げられたような要素を盛り込むことにより、学習内容にさほど関係なく、目的が達成しやすくなるのではないのでしょうか。

また、「遊び」と「学び」の関連についても、ディスカッション③を通して、忘れていたことや、考えることすらしていなかったことが明確に認識できた気がします。お話の中にもありましたが「あそび」という言葉には、「ゆとり、余裕」という意味もあります。四角四面で余裕のない「学習」では、「学習が終わった」という結果はあるけれど、学習した内容を身につけ、実践で活かすためには、それだけでは不十分なのかもしれません。また、前回の考える会でもお話にあったように、多少の「余裕」があることで、遅れたものを挽回する可能性も生まれてきます。学習における「あそび、余裕」はとても大切なものとして認識することができます。

私たちは、eラーニングベンダーとして、「ただ、使ってもらう」「ただ、学習してもらう」だけではなく、効果的に学習者が知識を学ぶことができる手段を提供したいと思っています。そのために必要なことや大切なことに、今回もディスカッションを通して気付くことができました。これらの「気付き」を管理者や先生にも共有できるような、あるいは、自然とそうなるような工夫を、製品の中に盛り込んでいく必要があるのではないかと実感しています。

eラーニングでは標準的な機能として「自身の進捗状況がわかる」というものがありますが、これは今回のキーワードで言えば“目標に近づく”あるいは“増えていくことの心地よさ”の要素があると思います。それに加え、最近ようやく、ゲームのような動きのあるコンテンツなどで“楽しめる”要素も見られるようになってきました。今後、「楽しく」「継続できる」要素をより意識して、eラーニング業界を盛り上げていきたいと思っています。

以上

