

2010年3月8日
株式会社デジタル・ナレッジ
「学習者の視点でeラーニングを考える会」実行委員会

「第3回 学習者の視点でeラーニングを考える会」報告書

◆総括

2009年9月から始まった「学習者の視点でeラーニングを考える会」も、ご参加者様のご協力をいただきながら、2010年1月29日に3回目を開催することができました。

昨年9月の第1回目は「学習に対する壁をいかに克服させる(する)か」をテーマに、11月開催の第2回目は、より“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。過去2回は、特に“eラーニング”という枠にとらわれず、“学習”全般を対象にしたテーマを挙げ、ご参加者自身の経験や体験を伺いながら進めてまいりました。その結果、人間同士のコミュニケーションがとても重要であること、「学び」にも「あそび」の要素が必要であることなど、改めて認識したり、気づきがあったり、非常に有意義な意見交換ができました。

今回は、いよいよ“eラーニング”に視点を移して「今のeラーニングに足りないものとは?～様々な学習方法の向き、不向き～」をテーマに挙げました。

教科書や映像教材など、今、たくさんの「学習方法」がありますが、それぞれ、学ぶものや状況によって、向き・不向きがあるのではないかと考えました。私たち(学習者)は、「なにを」「どのようなときに」「その学習方法を」選ぶのか、を洗い出してみると、今のeラーニングに足りないものが見えてくるのではないかと期待し、ディスカッションを行いました。そして、我々のビジネスであるeラーニングの認知度、存在意義、学習メリット等の実状を知ることができました。

この「考える会」は、学習者にとってのより良い学習環境とはどのようなものかを、お集まり頂いた皆様と共に考え意見交換することで、いろいろな気づきを得たり、漠然と考えていることが整理できる場です。私たちや皆様の学習に関する問題点や取組みが、この会を通じて少しでも改善し、より良い学習への礎となるよう、努めてまいりたいと思います。

◆◆コンセプト説明◆◆

私たちの目的は“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こと”です。詳細は「第1回 学習者の視点でeラーニングを考える会報告書」のセクション1をご参照いただければと思います。

総括でも述べましたが、過去2回は「eラーニング」という垣根を設けず、「学習」「教育」全般で“学習者の視点”を考えてみました。そこで気付いたことや、改めて認識したことがありました。

では、世の中にある様々な学習方法の中で、eラーニングはどのような位置づけなのでしょう。それを知るべく、今回のテーマを設定しました。

◆◆ディスカッション①◆◆ 「何かを学ぶとき、どのような方法で学びますか？」

◆ディスカッション①-1◆

- 「〇〇を学ぶ場合」という想定でメンバーが話し合える〇〇をピックアップ
- それらを学ぶ場合、どのような方法で学びますか？

例えば、英語の文法を学ぶ場合、教科書で学ぶ。

例えば、英語の発音を学ぶ場合、DVD教材かマンツーマンのレッスンで学ぶ。

学ぶものによって、あるいは、状況によって、「どの学習方法」を選択するか、多少の個人差はあるものの、だいたい方向は絞られてきます。まずは、いろいろなものを対象に、それらの学習方法を出し合ってみました。

◆ディスカッション①-2◆

- なぜ、その学習方法を選択する（向いている）のか。あるいは、選択しない（向いていない）のか。

学ぶものによって学習方法は様々ですが、なぜ、それを選択したのか改めて考えてみました。

◆ディスカッション①の結果内容◆

↓何を学ぶか/→学習方法	本	映像 (DVD/VHS/TV)	Internet (検索)	対面授業 (学校)	友人・知人 に聞く
スポーツ(サッカー)ー	○	○		◎	◎
PCの使い方	○		◎		◎
新技術(ipad)とは何か?					◎
スキルアップ(資格取得)	◎	◎		◎	
華道(自己啓発)	×	◎		◎	
プログラミング	◎		◎		
語学	◎			◎	
新人研修	◎				
料理	◎	◎		◎	
免許の取得					
選んだ理由	<ul style="list-style-type: none"> ・多種多様である ・自分に向いているものを探せる ・持ち歩ける ・体系付けがしっかりできている(信頼性がある) ・自分だけのものになる ・買った感がある ・パラパラめくれる(全体が見える) ・いつでも読める安心感がある 	<ul style="list-style-type: none"> ・動作がわかる ・わかりやすい ・リアリティがある 	<ul style="list-style-type: none"> ・情報量が多い ・無料 	<ul style="list-style-type: none"> ・理解度が高く、確実である ・仲間や人脈ができる ・目標が明確である 	<ul style="list-style-type: none"> ・聞ける人がいることが前提なので知りたいことが得やすい ・信頼性がある
選ばなかった理由	<ul style="list-style-type: none"> ・体の動作などはわかりにくい ・最新の情報ではないことがある ・データのように検索できない ・縛られる感(いつも持ち歩く)があるなど ・分厚い場合、ハードルが高く感じる 	<ul style="list-style-type: none"> ・流れしもう、残らない 	<ul style="list-style-type: none"> ・信頼性が不明 	<ul style="list-style-type: none"> ・時間を拘束される ・休んだ時に、学習が遅れる 	<ul style="list-style-type: none"> ・聞ける人がいることが前提になる ・教える側に責任がない

↓何を学ぶか/→学習方法	通信教育	勉強会 (有志)	podcast CD(音)	ゲーム	集合研修
スポーツ(サッカー)ー					
PCの使い方					
新技術(ipad)とは何か?					
スキルアップ(資格取得)	◎				
華道(自己啓発)					
プログラミング		◎			
語学	◎		◎	◎	
新人研修					◎
料理				◎	
免許の取得					
選んだ理由	<ul style="list-style-type: none"> ・費用が塾より安い ・勉強以外の楽しみがある(付録やポイントなど) ・時間に拘束されない 	<ul style="list-style-type: none"> ・リアリティがある ・信頼性がある ・横とのつながりが広がる ・質問しやすい 	<ul style="list-style-type: none"> ・無料のものも多い ・いつでもできる ・通勤途中にできる 	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しい ・ハードルが低い ・モチベーションが上がる 	
選ばなかった理由	<ul style="list-style-type: none"> ・学びたい内容が習得できるか不安 ・モチベーションが維持できない ・学習したい講座があるのかわからない 	<ul style="list-style-type: none"> ・機会があるかわからない ・場所によっては参加できない 	<ul style="list-style-type: none"> ・聞くまでに手間がかかる ・情報のバリエーションが少ない 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習効果が低そう 	

◆ディスカッション①のまとめ◆

やはり、何を学習するにも、「本」を利用することが多いようです。しかし、体を使うものや感覚で覚えるものについては、それだけでも限らないようです。

特に、「華道」や「料理」など、その技術を得ることだけではなく、気分転換や自己啓発も目的にしているものについては、「対面授業」を選択する傾向がありそうです。

また、残念ながら、どの分野においても「eラーニングで学習する」という項目が出てきませんでした。それほど、eラーニングで学習することが一般的ではないことを、再認識せざるをえない結果となりました。とはいえ、出された項目の裏側にeラーニングがある場合も考えられます。ただ、それが「eラーニング」という言葉として認識されていないだけなのかもしれません。

◆◆参加者の気付き・考察◆◆（発言およびアンケートより）

私たちが「学ぶ」というシーンを考えるとき、“学習すること”と“情報収集する（調べる）こと”の2つに分かれそうです。この2つは違うことのように、実は、一方がもう一方の延長にも成り得るのではないかと考えることもできます。例えば、ディスカッションの中に出てきた「PCの使い方」は、“情報収集しながら学習して、それを生かす”ことになります。

◆◆ディスカッション②◆◆ 「今のeラーニングに足りないものとは？」

ディスカッション①の結果からもわかるように、eラーニングの認知度はまだ低いままです。いったい何が原因なのでしょう。

- ・探し方がわからない
- ・試せない
- ・必然性がない
- ・物量、ゴールがわかりづらい
- ・操作性が悪い
- ・PCという環境は集中できない（できることが多すぎて、ほかに気が取られやすい）
- ・利便性がない
- ・eラーニングが何かがわからない

当然、今のeラーニングにできることや、メリットもあります。

- ・時間の縛りがない
- ・場所の縛りがない
- ・反復学習（ドリル）が容易
- ・インタラクティブ性（対話ができる）
- ・内容を動的に変更できる

「eラーニングだからこそ実現できることがある」というご意見もありました。例えば、間違えた問題だけが繰り返し出題される「ドリル」は、ほかの学習方法にはない、最大の強みとして捉えることができます。

◆◆デジタル・ナレッジの考察◆◆

私たちは「学習」というものをいろいろな角度から捉え、それに応じた「学習方法」を選んでいます。その選択肢の中に、eラーニングも並ぶようにしたいと思っています。そのためには機能の充実だけでなく、プロモーションも大きな課題のように思います。

ディスカッション②で挙げられたもののいくつかは、プロモーションやマーケティングが足りていないからゆえの項目なのではないでしょうか。たとえば、「探し方がわからない」というのは、実際はいろいろなeラーニングを検索するサイトはあるのですが、そこに辿り着くまでの導線がわかりづらいことがあります。「必然性がない」についても、人々が持っている“少しのwants（「これ、ちょっといいかも・・・」）”を“needs（「これがいい！」）”に膨らませる働きかけをあまりしていないのではないかと思います。

著名人を講師にしたりして、人々の暮らしの中にも「eラーニングで学ぶ」という選択肢が少しずつ広まりつつありますが、「〇〇だからeラーニングがいい！」と学習者が必然的に選択するような“eラーニングの価値”を確立し、それを世間に知ってもらい働きかけを、私たちはしていかなければなりません。世論に影響を与えるのは簡単なことではないですが、これからのeラーニングを発展させていくためには必要なことだと思います。

では“eラーニングの価値”とは何なのでしょう。どんな価値があったら、eラーニングをより多くの方に利用してもらえるのでしょうか。私たちは、機能の充実だけが“eラーニングの価値”とは思いません。今後のディスカッションでは、このことについて多くの皆様と意見交換をしたいと思っています。

最後に、前回のディスカッションで「あそび」と「学び」の関係にナルホドと思いましたが、今回は「調べること」と「学習すること」にナルホドと思いました。「学び」の中に「あそび」の要素がなければつまらないし、「調べる」要素があれば自らどんどん前に進んでいく感覚があります。「学び」とは、「やらされる」ものではなく「自ら続けてやる」ことで期待する効果が上がるのだと思います。「学習者の視点」の重要さは、まさにこのようなことであると改めて感じています。

以上