

大学の語学教育における e ラーニングの普及に関する研究

—授業補助の経験から—

山田 博之

目次

1. はじめに
2. eラーニングの歴史と日本の普及状況
 - 2-1 eラーニングの歴史の変遷
 - 2-2 eラーニングの定義と種類
3. 日本におけるeラーニングの普及
 - 3-1 インフラストラクチャー（PC使用率とインターネット普及率）
 - 3-2 日本政府主導によるe-Japan政策
 - 3-3 教育現場におけるeラーニング使用状況
 - 3-4 「学生」「教員」「学校」の視点と問題点
4. eラーニングの普及に向けた視点と考察
 - 4-1 「学生」「教員」「学校」から考える
 - 4-2 学習する科目特性別から考える
5. 普及への提言
 - 5-1 eラーニングの使い方に向けての提言
 - 5-2 運営改善に向けての提言
6. 終わりに

1. はじめに

近年、情報インフラストラクチャー（以下、インフラとする）であるインターネットの普及が目覚ましい。日本の人口に対する普及率は71.41%と、世界の中で高い人口普及率を持つ国々と比べても遜色が無い。¹⁾ また、日本の傾向は本学においてもそのままではあまり、2010年度に入学した新生が自宅からインターネットへ接続できると答えた割合は86.4%と8割を超えている。²⁾

そして、インターネットの技術発達や普及を利用した、フューチャースクール構想³⁾ が策定されている。これは、学生時代だけではなく、生涯において学び続けると言う生涯学習を推奨するものである。

また、インターネットの技術発達や普及が進むにつれて情報機器の多様化が進んでいる。

コンピュータ等の情報機器を使って学習するという考えは、コンピュータが登場した時から存在

していた。⁴⁾ 現在では、コンピュータはもちろんのこと、場合によっては、インターネットの利用も含め、eラーニングと呼ばれ、教育の現場で多くの取り組みが行われている。しかし、調査をする、日本はインターネットの普及が進んでいるわりには、教育面の普及が進んでいるとは言い難い状況にある。⁵⁾

生涯学習が望まれている時代背景がある現在、学校での集合教育を受けにくい人々への学習環境として、インターネットとコンピュータを使って学習するeラーニングが持つメリットは大きいと思われる。しかしながら、大学での普及が遅れているのはどうしてであろうか。本論文ではその原因を明らかにし、普及に向けた方策を探っていく事を目的とする。研究手法は、文献研究を中心に、本研究のために収集したデータを解析する方法を取った。

2. eラーニングの歴史と日本の普及状況

2-1 eラーニングの歴史の変遷

eラーニングは、教員と学習者が対面様式で学習するのではなく、ネットとパーソナルコンピュータなどの情報機器を使って学習者自身が学習するという様式であり、通信教育などの遠隔教育からの派生教育法と考えられる。

eラーニングに関連した最近の主な用語を調査してみた。

1) WBT（Web Based Training）（以下、WBTとする）

WBTはネットを通じて教材の更新が容易であることや、コンピュータの記憶システムへの教材が占める容量に対して心配しなくても良いと言う

利点がある。ただし、学習として使える場面は、コンピュータが問題を表示して、それを解答して採点を行う程度である。

2) CALL (Computer-Assisted Language Learning) (以下、CALLとする)

CALLは、歴史が長く、大型コンピュータの時代から、研究、実用化されてきている。そのためハードウェアの進歩にあわせてCALLも変化をとげてきている(表1参照)。

表1 CALLの変化⁶⁾

年代	中心技術	要点
1950～1970年代	大型コンピュータ	開発にコストがかかるため、研究機関に限られていた
1980年代	パーソナルコンピュータ	文字による学習が中心
1990年代	マルチメディア	画像、音声、動画などのマルチメディアが使えるようになったため、教材の数、種類が増加した
2000年代	インターネット	利用の自由度が増大した

この表を見ると、時代の経過により中心技術の進歩が行われ、要点が拡大していることがわかる。

3) LMS (Learning Management System) (以下、LMSとする)

WBTを進化させて、問題表示や解答、採点だけでなく、結果の分析や発展的な使い方もできるように強化された教育・学習支援システムである。龍谷大学では、Moodleが用いられている。

Moodleは公式WEBページで以下の様に紹介されている。「Moodleはオープンソースソフトで、GNU General Public Licenseに基づいて自由に配布されます。」⁷⁾つまり、Moodleは商用ソフトではなく、無料で配布や使用ができるソフトウェアである。

WBTはインターネットを介して表示される問題を解き、その成績が表示される機能が主であるが、LMSの一種であるMoodleでは、それに加えて、様々な機能が利用可能である。

2-2 eラーニングの定義と種類

(1) 定義

eラーニングの定義を調べてみると、統一的な定義は見られない。以下ではeラーニングの定義が明確に述べられている著書や先行研究からピックアップしてみる。

1) eラーニング白書 2008/2009⁸⁾

「eラーニングの定義については、必ずしも定着したものがあるわけではない。「狭義」のeラーニングは、…インターネットまたはイントラネットを利用してコンテンツの配信が行われる。近年では…携帯電話等から学習が行えるようになった。…「広義」のeラーニングには、衛星通信、テレビ会議、あるいはCD-ROMやDVD機器、さらには各種の情報機器…による学習も含まれるであろう。」

2) 和田⁹⁾

「筆者はeラーニングを「インターネットを活用した新しい教育手法」と定義することにします。」

3) Mark J. Rosenberg¹⁰⁾

「1. eラーニングはネットワークを利用するので、教育内容や情報の更新、保管、検索、配布、共有が即時に可能である。」

4) 鄭、久保田¹¹⁾

「「eラーニングとは学習者中心のフレキシブルでインタラクティブな環境の中で、情報や教授内容を伝達し、多様なスタイルの学習を支援するインターネットやデジタル技術を活用した学習システム」であると定義できるだろう。」

5) 樋口ら¹²⁾

「eラーニングという用語の定義は文脈により様々だが、ここでは、特定の時間に特定の場所(教室)に受講者全員が集合する対面授業を前提としない、コンピュータ(と主にWeb)を主要な手段とした学習のことととらえておく。」

これらの定義に共通する項目として「ネット(インターネット)」があげられる。また、インターネットは媒体として情報機器を使ってアクセスしなければならない。そこで、本論では、eラーニングを「ネット(インターネット)と情報機器を使った学習」と定義づけることにする。

(2) 種類

以上2-1より、eラーニングは1990年代後半から使われ、技術も発達してきている。このようにeラーニングが注目されているのはなぜか。

その理由として、eラーニングの持つ次のメリットが考えられる。

1) 時間と場所にとらわれずに学習ができる

eラーニングでは、情報機器（主にパーソナルコンピュータ）とインターネットが利用可能であれば、そこが学習の場となり教材の配信やテストなどの情報のやり取りも行える。

2) 紙媒体だけでなく、動画や音声などのコンテンツが使える

eラーニングでは、デジタル形式であれば、音声や動画も容易に教材として使う事ができる。そのため、実技の視聴や発音・発声の学習に適していると思われる。

3) 機械（情報機器）を使うので、テストの成績処理が短時間で済む

テストをeラーニングのテスト作成機能を使って行った場合、採点や平均値などの数値指標の作成が素早くできる。これは教員にとっては採点をするための時間を節約し、その時間を他の創造的な事に振り向けることを可能にする。さらに学生は、素早く学習結果を知ることが可能になり、自分の学習へのフィードバックに利用できる。

4) 新しい教育法への期待

情報機器の利用により、時間と場所を越えることができ、教材も紙媒体以外に、さまざまな形式のものを使えることから、教育法も新しい方法への期待が持てる。

これ以外にも、学習のための道具として、パーソナルコンピュータなどの情報機器が使われることにより、単純には人件費削減のメリットが期待できる。ただし、それについては慎重に考えなければいけない。

3. 日本におけるeラーニングの普及

3-1 インフラストラクチャー（PC使用率とインターネット普及率）

本論のeラーニングの前提となる”インターネットや情報機器”はどのような状態になっているのであろうか。次の三段階で捉えてみた。

1) 世界でのインターネットの普及状況

世界全体のインターネット利用者数推移を見ると、調査期間の11年間で世界全体ではインターネット利用者数は13.2倍に伸びていることがわかる。¹³⁾

2) 日本での普及率

参考文献¹⁴⁾では、わが国のインターネット人口普及率は71.41%である。これは、フランスの68.20%を上回っており、米国の74.00%、ドイツの75.98%と比べてみても遜色はないところまで来ている。

次に、日本国内のインターネットユーザー数である。

日本のインターネットユーザー数は、調査を始めた1997年には1155万人であったが、その後、右肩上がりに増え続け、2009年に9408万人となり、人口普及率においても78.0%となった。¹⁵⁾

3) 本学での普及率

次に、本学でのインターネット普及率を調べてみた。寺島ら¹⁶⁾が、ここ数年、本学の新入生（経営学部）にアンケートを取って調査をしている。2010年度の本学新生が自宅からのインターネット接続ができるとした割合は、86.4%となっている。

これらの調査により、世界全体としてインターネット利用者数は増えている事がわかる。そして、日本国内でもインターネットの普及率は右肩上がりで増えており、その人口普及率も高いことがわかる。さらに、本学でも、新生のインターネット普及率はそれらを上回っている。

次に情報機器の普及率を調査してみた。

インターネットに接続できる情報機器としては、パーソナルコンピュータが最初に思い浮かぶ。2000年に入って、据え置き型のデスクトップ型

パーソナルコンピュータと可搬型のノート型パーソナルコンピュータの出荷台数が逆転し、2005年をピークに2006年あたりからデスクトップ型パーソナルコンピュータの出荷台数が減り、その差が大きくなっている。¹⁷⁾

パーソナルコンピュータ以外では、電波を使う携帯電話もインターネットに接続できる機器として普及が進んできている。携帯電話は技術発展によりデータ通信も扱えるようになり、インターネット接続端末として普及してきた。

資料に掲載してある近年の、パーソナルコンピュータ、携帯電話、スマートフォン、タブレット端末を含めたインターネット利用デバイスの構成比を表したグラフを見ると、タブレット端末とスマートフォンが増加し、パーソナルコンピュータと低利用層が減少している。つまり、インターネット接続端末が多様化していることがわかる。¹⁸⁾

寺島ら¹⁹⁾が調査した調査した本学新入生へのインターネット利用手段のアンケートでは、調査を行った二年間で携帯電話中心に利用している層が年々増え、パーソナルコンピュータ中心に利用している層が年々減少している。両方同じ位利用している層は横ばいであるため、携帯電話を中心とした利用者が増えていると考えられる。

これら、インターネットへの接続端末の構成比変化は、使用できる情報機器の種類が増えることにより、eラーニングに利用する手法などの幅が広がるのではないかと期待できる。

3-2 日本政府主導によるe-Japan政策

次に、インターネットの普及についての日本政府の取り組みを調査した。日本では2001年から、e-Japan計画としてIT技術の推進が謳われた。

e-Japan計画における、基本戦略の中で目指すべき社会の項目に、教育に関して『教育：地理的、身体的、経済的制約等に関わらず、誰もが、必要とする最高水準の教育を受けることができる』²⁰⁾と書かれている。これはICT技術を教育に利用する事であろうと考えられる。

教育に関しては、総務省のフューチャースクール推進事業において「教育分野においては、ICT

の利活用により、授業の双方向性が高まり、児童の主体性、意欲・関心や知識・理解が高まる特徴があります。また、社会の情報化が急速に進展している中で、児童が情報や情報手段を主体的に活用する能力の育成が重要となっています。」と書かれており、国家として、ICT技術を教育の現場でも生かす事を掲げている。

また、文部科学省は生涯学習政策を進めている。これは、世界でIT化やグローバル化が進み、急激に経済や情報の距離が変化している。変化に対応するために、生涯学習社会の構築が必要と考えられている。

日本の国策として、情報国家を目指し、ICTを教育の分野でも活用しようと勧められていることになる。

ここまでの調査を経て、現在の状況は図1のように、条件が整いつつあるのではないと思われる。

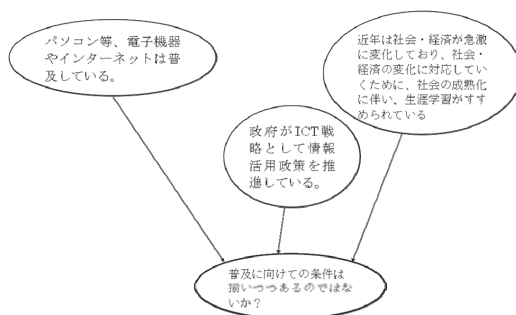


図1 考えられる現在の状況について

インターネットを使った教育に対して、周りの状況はそれを肯定し、推進する流れになっていることがわかる。

3-3 教育現場におけるeラーニング使用状況

教育現場ではどの様になっているかを調査した。

まず、総務省の「フューチャースクール推進研究会の開催」のページでは、第一章の背景・目的にて、以下の様に書かれている。

「わが国は世界最先端のブロードバンド環境を備えているにも関わらず、そのインフラの利活用が十分に進んでいない状況です。特に、教育分野

においては、ICTの利活用により、児童生徒の授業への意欲・関心や知識・理解が高まることが指摘されているにも関わらず、その利活用は十分に進んでいません。」²¹⁾

先に書いた、現在のインターネット普及状況の高さと国策の積極的な推進とはまったく逆である。では、それが事実であるのか調査してみた。

諸外国における小学校のICT環境の整備状況を見ると、コンピューター一台あたりの児童数だが、米国では4人から5人で一台のコンピューターを、英国や韓国では、6人から7人で一台のコンピューターを使うのに対し、日本では、8人から9人で一台のコンピューターを使うと言う事がわかった。次に、校内LAN整備率だが、米国、英国、韓国の中では一番低い整備率であっても、85%あるが、日本では整備率は56.5%であった。そして、高速インターネット接続率は、比較対象の国が全て97%であったのに対して、日本では51.4%であった。²²⁾

これは小学校の話であるとの意見もあるだろう。しかしながら、統計資料がこの様な数値では、日本は、ICTの普及率が世界の中でも高く、国策も教育に対してICTの活用を推進しているというものの、実際の教育現場では、環境は諸外国に比べて劣っていると言わざるを得ない。

3-4「学生」「教員」「学校」の視点と問題点

eラーニング普及のためのインフラストラクチャーが整い、eラーニングそのものが多くのメリットと可能性を秘めているにもかかわらず、普及が期待されるほど進んでいないのはどうしてであろうか。その点を考察するにあたって、本節では日本国内の通学型教育におけるeラーニングの諸問題について、学生・教員・学校の三者の視点から考察していく。

(1) 学生

白書によると、eラーニングの利用者のうち、“とても便利だった”が25.9%で、“便利だった”が33.3%であり、合計すると約6割がプラス評価をしている²³⁾。

また、本学でも、Moodleで行った授業の満足度は非常に高いとの結果が得られている²⁴⁾。

更に同調査で“eラーニングの授業を受けたい”か、“教室での対面授業のほうが良い”かの質問に対しては“eラーニングの授業を受けたい”と答えた学生の割合は70%を占めた。

このように学習者のeラーニングに対する抵抗は少ないと言えるが、対面学習に比べて、自分の都合の良い時間や場所が選べる代わりに、一人、もしくは少人数で行うeラーニングは、その気楽さのために、学習へのモチベーションが働きにくく、これが問題点になると思われる。

3-2で述べたように、生涯学習が推進されているため、学習者の中には社会人も少なくない。社会人の場合には、仕事を通じて学習の必要性が強く認識されやすいと考えられ、eラーニングの利点である時間と場所に関わらず学習ができる利点の方が前面に出やすいと思われる。

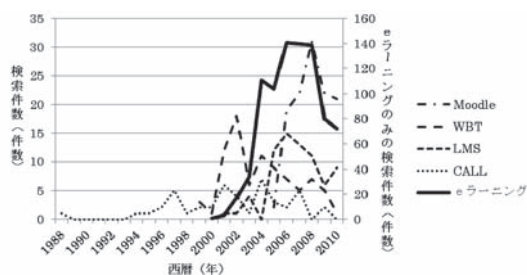


図2 eラーニング用語別先行研究数

(2) 教員

図2は国立情報学研究所がインターネット上に開いている論文検索サイトであるCiNii²⁵⁾で、前章に記述したeラーニング関係の用語で検索をかけ、その論文の推移を年次別で折れ線グラフにしたものである。

CALLは2-1で書いたが、コンピューターが教育に利用される頃から始まった。白書では、eラーニングが始まったのが2000年ごろと言われている²⁶⁾ので、eラーニング関連用語の件数が2000年から始まっているのは頷ける結果だと思われる。WBTが2000年の少し前から研究が始まっているが、ほぼ、eラーニングと同時期であると言える。これらは、

教員がeラーニングについて比較的早い段階から関心を持っていた事を示すものと思われる。

しかしながら、eラーニングの実践にあたって、幾つかの問題があると思われる。まず、教員がeラーニングを実施するには教材を作成しなければならない。教材作成の負担が大きい。また、対面学習と違った授業運営のノウハウが必要となってくる。教員は新しいeラーニングと言う授業方法に手を出しにくい側面もある。

さらに、eラーニングの授業では新たにICTのスキルが求められる。例えば、諸外国にてeラーニングが進んでいる国の一つに、デンマークがある。デンマークはICT利用先進国として、世界の先頭を走っており、WEF（世界経済フォーラム）ICT競争力ランキングでは、2006年から三年連続の第一位、2010年にも第三位を獲得している。そのデンマークであっても、ICTの教育領域における最大の課題は教員のICTリテラシの向上ということであった。²⁷⁾ 日本でも同様の問題を抱えていると容易に推察できる。

(3) 学校

次に学校について見てみる。学校の場合、教員と同じように、eラーニングを使用するには教材の作成やシステムの構築保守などをしなければならない。

現在、大半の学校では、eラーニングの支援には専門の支援部署が存在する例は少ない。しかし、eラーニングを支援する場合は専門の判断が必要となるため、専門の部署としての支援が必要になる

のではないかと考えられる。その理由として次の点が考えられる。

- 1) eラーニングが普及しておらず、その重要性がいまだに認識されていないこと
- 2) eラーニングは教員や教材をコンピュータとインターネットに置き換えてコストを削るための手法と思われていること
- 3) eラーニングの効果が思うように出ていないため、学校が支援のしぐみに力が入らずに専門部署を作ることができない負の連鎖が起こっていること

その場合、教員がeラーニングの運用を肩代わりすることになる。しかし、教員が運用を肩代わりする余裕は無いと考えられる。

職場を構成している職員の職種による影響も考えられる。昨今の労働環境により、職種が多様化している。この場合、職場内における力関係の順序を超えての提言や問題点の指摘は難しくなると考える。また、職種が違うことによる利害があるため、職種を超えての意思疎通が難しくなると考える。

上記の問題点を整理したものが、図3である。要素別に異なる問題点を見て取ることができる。

4. eラーニングの普及に向けた視点と考察

4.1 「学生」「教員」「学校」から考える

前項の問題点を踏まえて、eラーニングの普及

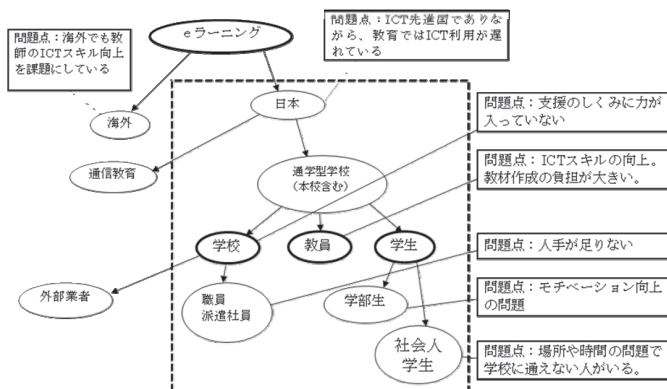


図3 要素別諸問題

のためには、どのような対応や仕組みが考えられるであろうか。

(1) 学生

学生については、学習に対するモチベーションをどの様に持たせるかが重要と考えられる。教室の中に教員と多数の学生が集まって学習する対面学習と違って、個人がパーソナルコンピュータなどの、情報機器の前で学習するeラーニングには孤独感があり、学習を続けるモチベーションが低下しやすい。モチベーションの維持・向上のための方法を考えることが、eラーニングの普及には重要だと思われる。

そのための方策として、まずeラーニングの授業に単位を付与することが考えられる。eラーニングの授業と単位の程度付与との関連性を調査から見てみる。

資料²⁸⁾によれば、アンケートに回答した大学のうち、全体の39.1%がeラーニングを実施し、その中で単位認定を行っているのは、45.8%と過半数を割っている。これは、eラーニングが正規の授業としてよりも、それを補完する形で行われることが多いことによるものであろうと推察される。そのため、単位そのものを認定するより、評価のひとつとして成績をつける事が良いと考える。

次に教材を面白くして、学生の興味を引くことが考えられる。寺島は論文の中で、独自に開発したマーケティング・ゲームを中心に教育支援システムを作成した。それを学習に用いて、学習効果と学習者からの好意的な評価を得ている。²⁹⁾

しかし、全学的に教材を面白いコンテンツに置き換えることについては、懸念が考えられる。和田は自書の中で、ニューヨーク大学を視察した時の体験では、³⁰⁾ 一科目あたりに2000万円以上の費用をかけた段階から受講生が増えだしたとあった。また、テレビやゲームなど、お金をかけている娯楽コンテンツがライバルになっており、お金をかけて教材を作成しても、娯楽コンテンツと競争をしなければならない。³¹⁾

和田は、面白いコンテンツとして、授業を生中継していることを紹介している。³²⁾ 対面授業を工夫している教員の授業は面白い教材と考えている

からである。しかし、日本の学校は本学を含めて大部分が通学型の学校であり、授業の生中継を面白い教材の代案とすることは難しいと思われる。

別視点からのアプローチとして、人の温かみが考えられる。eラーニングは人の温かみを伝えるのが難しいインターネットと情報機器を使う。教材の中に人の温かみがあれば、教材の面白さと同じアプローチになりえると考えられる。

例えば、稚内北星学園大学では、デジタルではなく、手書き文字をeラーニングに取り入れている。³³⁾ 手書き文字は学生に好評であり、学生の覚えも良いと、教員の評価もある。

本学でも、筆者が行った授業補助で、人の温かみを取り入れた教材を利用したことがあった。教員が問題を話す場面を動画に録画、設問と共にMoodleに登録して自宅学習に利用した。その後、実施した問題の中で、どの問題が面白かったかのアンケートを取った結果、その教材が高評価を得た。³⁴⁾ 人の温かみも学生のモチベーションを向上させる手段となりえることが考えられる。

2-2でeラーニング機能を使うと、成績結果が素早く行えると書いたが、それを利用して、授業の中で学生の進捗度を短期間で測り、学生にフィードバックする事が考えられる。eラーニング機能により、短期間で学生の現在の成績を出して、学生に知らせることにより、学生は自分の立ち位置を理解し、モチベーション向上につながるのではないかと考えられる。

(2) 教員

教員については、3-4でICTが進んでいるデンマークであっても、教員のICTリテラシー向上が最大の課題になっていることを紹介した。しかしながら、教員はWEBページの論文や資料閲覧、メールでの業務連絡などの一定水準のICT活用を日常的に行っていると思われる。

そのため、ICT技術を一部でも利用した授業をeラーニングに含めていいのではないかと考える。2-2で触れたように、eラーニングシステムのメリットには、教員の雑務を軽減する機能がある。それら全ての機能を使いこなそうとするのではなく、資料配布やレポートの提出など雑務を軽減で

きる機能があれば、まず活用するのがeラーニング普及の足がかりになると考えられる。

次に、教員同士の情報共有も重要ではないかと考える。eラーニングで使う手法や教材作成は、多くの場合、教員の負担が重い。教員が考えた効果的な教材や手法を互いに共有することによって、効果的な手法や教材を開発する時間が節約でき、更なる進展が望めるのではないかと考える。教材を共有する場合は、インターネット上に教材の共有スペースを作成し、そこに教員から運用のための情報や開発使用した教材を投稿して共有するのが良いのではないかと考える。実際に使用する場合は、教材の質への精査もあり、教員同士の投稿、共有に留めておくほうが良いのではないかと考える。また、日本では教える側が自分の教材にこだわり、共有の文化がないことが課題としてあげられる場合がある。³⁵⁾ 設備や制度を整え、教材共有を始めることが大事だと考える。

(3) 学校

教員への支援として負担の重い教材開発の支援を行う必要があると思われる。しかし、eラーニングで扱える教材は対象が広い。そのため教員の要望を、全て作成支援することには無理が出てくると思われる。そこで、初歩的なものについては教員に任せ、技術を要するものを専門の部署が支援することが良いと考える。また、FD部署を利用することも考えられる。FDを通して、情報共有の機会を積極的に設けることも有効と考える。

学生に対してシラバスで履修科目のeラーニングの有無やeラーニングで行う方法を記述しておく。学生は履修前にシラバスを確認し、eラーニングの有無で科目選択の判断材料にできる。学生には受講した科目にどのようなICT利用が予定されているのかについての情報提供を行うべきであろう。

eラーニングシステムに教員が慣れてもらうために業務連絡ツールとして使うことも効果的であろう。日常的に触れることにより、使用するための敷居を低くすることは重要ではないかと考える。

4.2 学習する科目特性別から考える

次に、eラーニングには科目特性との親和性が見られる。

筆者は、本学の語学教員の下で授業補助を経験した。経験上、語学はeラーニングで扱いやすい学習科目と考えられる。

何故なら語学学習は、理論などの知識の学習に始まり、知識が身についたかどうかの反復学習を行う。そして、実際に身についたかどうか、実習を行うこともある。これらの学習内容にICTやeラーニングが適しているのである。

次にeラーニングで扱いの難しい科目としては、実技や実習が主で構成される、体育や工作などの科目である。しかし、これも工夫次第ではeラーニングでも学習させることはできると考えられる。実際に本学短期大学部の福祉実習の授業では、動画を見せるなどして、eラーニングを取り入れている。

以上のように、どの科目も、何かしらICTやeラーニングで代用できる部分はあると考えられ、eラーニングに期待するところである。

5. 普及への提言

表2 要素別eラーニング普及のための視点

要素	問題点	対策
学生	モチベーション	面白い教材
		単位
		温かみのある教材 進捗度を短時間で示す
教員	マッチング	シラバス等に記述する
	ICTスキル	身近なICT技術の活用
	情報共有	学校・教員同士との連携
学校	FD等の活用	情報共有の機会を作る
	教材作成支援	支援部署の作成
	職種の多様化	5.2で述べる

表2は前章で述べたeラーニング普及に関する問題点とその普及のための視点をまとめたものである。本章ではeラーニングの普及に向けた具体的な提案を試みる。

なお、普及のためには、古典的な組織論やPDCA

サイクルの考えを取り入れていくことが望ましいと考えている。

5-1 eラーニングの使い方に向けての提言

周りの状況が大きく変わっていく現在、それに対応するべく教育現場は大きく変わっていかねばいけないとの声がある。そのツールとしてeラーニングが役に立つのではないかと考えられる。また、グローバル社会を生きていくのに必要とされる力にICTを使いこなす力が加わるとの意見もある。³⁶⁾

5-2 運営改善に向けての提言

近年、学校内での担当部署内では労働環境の多様化が見られ、同じ部署の中であっても、正職員、契約職員、派遣社員と職位が異なる場合がある。この職位の壁を乗り越えるためには組織作りを大事にするべきだと考える。

バーナードの組織論では、以下の要素から成っている。

- ①共通の目的³⁷⁾
- ②協働的意思³⁸⁾
- ③コミュニケーション³⁹⁾

①に関しては、職位が異なっているも、担当部署内では”学生への学習”を共通目的として、その目的に向かって職位の違いを乗り越える組織をつくる必要があると考えられる。

②に関しては、組織を構成する人たちに共通の目的を示した上で貢献への動機付けが大切と思われる。

③については、eラーニングの普及においても、まず組織が「eラーニング重視」の方向性を明確に打ち出した上で共通の目的を常に伝え、情報共有を進め、そのことにより、協働的意思を常に高めてもらうことが大切と考える。

次に表3は学生、教員、学校を履修前、科目の履修中、履修後のプロセスでとらえたものである。

表3 学生、教員、学校を履修時系列と組み合わせた表

	学 生	教 員	学 校
履修前	マッチング	マッチング	フィードバックを生かす
履修中	教材や教育法	ICTを使う	支援部署を活用
履修後	感想をフィードバック 情報共有	情報共有	情報共有

履修前、学生はシラバスなどで、受講したい科目内容（eラーニングの有無を含め）を確認し、マッチングを行う。学校は前回履修後に取ったデータをフィードバックとして生かす。科目履修中は学生と教員はeラーニングで授業を進める。学校は支援部署を使い、学生と教員の授業をサポートする。科目履修終了間際に学生へ授業評価を行い、結果

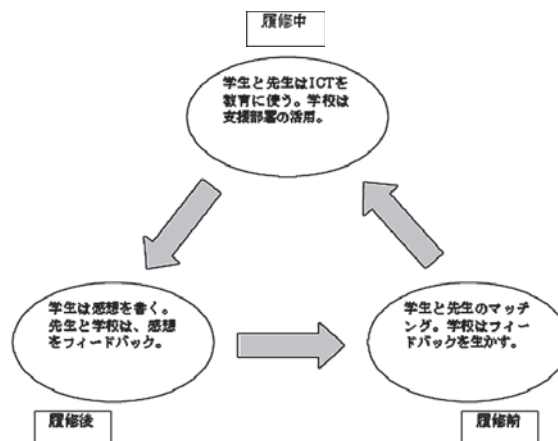


図4 学生、教員、学校と履修前、履修中、履修後を組み合わせたサイクル図

を教員と学校へフィードバックする。そのデータは、大学に蓄積され必要に応じて学生・教員が利用できる環境をつくる。それが学生の次の科目履修へと、教員の授業改善へとつながっていく循環を生み出していく。

これにより、一つのサイクルができるのではないかと考える。上記の表をPDCAサイクルの様に、サイクル図に書き起こしたものが図4である。

6. 終わりに

インターネットを使い、WEBページを見ると、eラーニングを使ってコストを下げて教育を勧める広告や、教育のコスト削減に成功したとの新聞記事を見ることがある。eラーニングを利用するための誘い文句の筆頭はコスト削減である⁴⁰⁾。

しかし、和田は著書の中で、以下の様に書いている。「いくら技術が進歩しても今のコンピュータ技術では人間以上の教育ができないのは事実です。技術は人を支援するもので人に代わるものではありません。eラーニングは人間が行う教育の限界を取り除くための道具なのです。」⁴¹⁾ 筆者は、ICTや電子機器の技術が発達すれば、eラーニングが自然と進み、様々な諸問題を解決するであろうと考えていた時期があった。しかし、研究を進めていくうちに、eラーニングは技術だけでは解決しないと考えるようになった。

eラーニングは教員や教材をインターネットやコンピュータに代用させて教育コスト全体を下げようと目論んでいた部分があったと考える。しかし、それは大量生産の製造業と同じ考えだと思う。今、日本は少子化に入り、大量生産・大量消費の時代は一段落をした。また、世界経済はグローバルの時代に入り、今までの画一的な教育では通用しにくくなっている。教員や教材をインターネットやコンピュータに置き換えて自動化を測るのではなく、インターネットやコンピュータの利点を使って、教員が行う教育の補助をさせるのが重要だと考える。

学校は少子化によって経営が厳しくなり、経営

効率の名の下に様々なコストを削減することに腐心していると思う。しかし、教育のコストカットのためにeラーニングを使うべきでは無いと考える。eラーニングは教育コストを削減して学校の経営を助けるのではなく、eラーニングを使って教育の質を高め、学校に付加価値を付け、それにより学校の経営を良くすることが大事ではないかと考える。

また、eラーニングを進めるためには、単純に技術だけでは進められないと考えられる。主役は人間なのである。ICTと言う最先端の技術を扱いながらも、その運営や関係作りには古典的組織論やPDCAによる管理サイクルの考え方を取り入れていくことが不可欠だと考える。

語学教員の補助を通して経験したことは、ICT技術は雑用を省略できることが多く、便利であるということであった。3-3でも書いたが、ICTを教育目的に使うことが進展していない。ICTを活用して雑用を減らし、教育そのものに活用できる時間を増やすことができれば、学習者にとっても利益があり、グローバル時代への人材育成につながることを考える。

注

- 1) 詳細はp.113を参照。
- 2) 寺島和夫, 小池俊隆, 野間圭介「高校から大学への情報教育の効果的接合を目指して (2)」龍谷大学FD・教材等研究開発報告書, 第13号, 2011年6月, pp51-76, p.56
- 3) 詳細はp.114を参照。
- 4) 鄭仁星, 久保田賢一編著『遠隔教育とeラーニング』(株)北大路書房, 2006年3月1日, p.217
- 5) 総務省「フューチャースクール推進研究会」の開催<http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu05_01000010.html> [2011-7-28閲覧]
- 6) 竹蓋幸生, 水光雅則編『これからの大学英語教育: CALLを活かした指導システムの構築』株式会社 岩波書店, pp.93-94 を基にして筆者が作成。
- 7) Moodle.org: open-source community-based tools for learning 「Moodleとは」<[http://docs.moodle.org/20/ja/Moodle %E3%81%A8%E3%81%AF](http://docs.moodle.org/20/ja/Moodle_%E3%81%A8%E3%81%AF)> [2011-12-21 閲覧]
- 8) 特定非営利活動法人 日本イーラーニングコンソシアム『eラーニング白書 2008/2009年版』東京電機大学出

- 版局, 2008年8月1日, p.4
- 9) 和田公人『失敗から学ぶeラーニング』株式会社オーム社, 平成16年5月25日, p.8
 - 10) Mark J. Rosenberg, 中野広道 (翻訳)『Eラーニング戦略』ソフトバンククリエイティブ, 2002年4月4日, pp.25-27
 - 11) 鄭仁星, 久保田賢一編著; 羅馬日柱, 寺嶋浩介著, 前掲書, p.17
 - 12) 樋口三郎, 藤原直仁, 寿崎かすみ, 築地達郎, 中野宏, 二宮広和, 鈴木重夫, 辻川淳一, 屋山新, 奥村康仁, 井ノ上智啓「教育とIT-eラーニングを活用した新しい教育方法の模索と教育展開への可能性の検証-」龍谷大学FD・教材等研究開発報告書, 第10号, 2008年6月, pp.23-35, p.25
 - 13) 株式会社情報通信総合研究所『情報通信データブック2010』, 2009-12-28, p.235
 - 14) 株式会社情報通信総合研究所, 前掲書, p.233
 - 15) 前頁と日本でのインターネット人口普及率の値が違うのは、データを調査した出自元が違うためである。違う出自元を使用した理由は、前頁が世界各国とインターネットの人口普及率を比べる為であり、本頁は、日本独自のデータとして、日本の政府機関（総務省）が作成したデータを使用したからである。
 - 16) 寺島和夫, 小池俊隆, 野間圭介, 前掲論文, p.56
 - 17) 財団法人日本情報処理開発協会 (JIPDEC)『情報化白書2009』株式会社 増進堂, 2009年9月30日, p.319の図表6-4。
 - 18) 財団法人インターネット協会「インターネット白書2011」インプレスR&D インターネットメディア総合研究所, 2011年8月1日, p.177
 - 19) 寺島和夫, 小池俊隆, 野間圭介, 前掲論文, p.57
 - 20) 首相官邸「高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部 (IT戦略本部)」<<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/010122honbun.html>>[2011-12-21閲覧]
 - 21) 総務省「「フューチャースクール推進研究会」の開催」<http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu05_01000010.html>[2011-7-28]
 - 22) 株式会社情報通信総合研究所『情報通信データブック2010』NTT出版株式会社, 2009年12月28日, p.220
 - 23) 株式会社情報通信総合研究所, 前掲書, p.119
 - 24) 李 洙任, 石原賢樹, 井ノ上智啓, 木村優, 辻川淳一, 樋口三郎, 森雅一, 前掲論文, p.84
 - 25) 国立情報学研究所 (NII)「CiNii Articles - 日本の論文をさがす - 国立情報学研究所」<<http://ci.nii.ac.jp/>>
 - 26) 経済産業省 商務情報政策局情報処理振興課『eラーニング白書 2007/2008年版』東京電機大学出版局, 2007年8月10日, p.2
 - 27) 総務省, 前掲書, p.13
 - 28) 特定非営利活動法人 日本イーラーニングコンソシアム, 前掲書, p.66
 - 29) 寺島和夫「マーケティング・ゲームの教育的利用に関する研究 (5): “お膳立て型” から “自立型” 教育システムへ A Study of the Educational Development of a “Marketing Game”: Future Aims of the Educational System」龍谷大学経営学論集 43 (2), 61-74, 2003-08-31
 - 30) 和田公人, 前掲書, p.26
 - 31) 和田公人, 前掲書, pp.26-27
 - 32) 和田公人, 前掲書, pp.28-30
 - 33) 日本経済新聞夕刊『手書きデジタルで復権 (上) 遠隔授業温かみ伝わる。』2011年01月05, p.1
 - 34) 李 洙任「Moodleを使用しての教育活動の質的向上」龍谷大学FD・教材等研究開発報告書, 第11号, 2009年4月, pp.129-141, p.135
 - 35) 朝日新聞『「教育あしたへ デジタルが来た: 5」地殻変動 ネット講座、学生の力で』2011年12月14日 朝刊, 3総合, 003ページ
 - 36) 朝日新聞『「教育あしたへ デジタルが来た: 4」世界標準 21世紀型学力を目指せ』2011年12月13日 朝刊, 3総合, 003ページ
 - 37) 占部都美『近代組織論 (I) -バーナードとサイモン-』株式会社 白桃書房, 昭和49年2月26日, p.31
 - 38) 占部都美, 前掲書, 昭和49年2月26日, p.34
 - 39) 占部都美, 前掲書, p.37
 - 40) 日経産業新聞『eラーニング、内容高度に、コスト抑制需要見込む——ネットラーニング、富士通系。』2009/01/28, 4ページ
 - 41) 和田公人, 前掲書, pp.81-82