



e ラーニングを活用した社会人教育プログラム策定のガイドライン

～人生 100 年時代の私たちの学びとは～

介護福祉事業の管理者養成に向けた e ラーニング活用による学習システム構築プロジェクト 編

e ラーニングを活用した社会人教育プログラム策定のガイドライン
人生 100 年時代の私たちの学びとは

内容

1. はじめに	6
2. ガイドラインの概要	6
2.1. 概要	6
2.2. 目的	6
2.3. 適用する範囲	7
2.4. 公開ポリシー	7
2.5. ダウンロード方法	7
2.6. ご意見・お問合せ	7
2.7. 連絡先	7
2.8. ガイドラインの更新	8
3. 定義	8
3.1. 生涯学習	8
3.2. リカレント教育	8
3.3. 学歴	8
3.4. 学習歴	9
3.5. ポートフォリオ	9
3.6. 学びの態様	9
3.7. SCORM2004	10
3.8. カリキュラム	10
3.9. 評価方法	10
3.10. シラバス	11
4. e ラーニングによる教育とは	11
4.1. 用いる機材	11
4.2. 通信手段について	11

4.3.	双方向性	12
4.4.	学びの進度	12
4.5.	学習の分析	12
4.6.	開発する能力の広範化	12
4.7.	主な e ラーニングの種類	12
4.7.1.	WBL (Web Based Learning)	12
4.7.2.	ディスタンスラーニング	13
4.7.3.	エデュテインメントソフト	13
4.7.4.	OCW	13
5.	e ラーニングによる教育の構成要素	14
5.1.	学習者	14
5.2.	教育者	14
5.3.	メンター (mentor)	14
5.4.	チューター (tutor)	14
5.5.	システム管理者	15
5.6.	ファカルティ・デベロップメント部門	15
6.	e ラーニングによる学びのガイドライン (学習者)	16
6.1.	学習の検討 (学習の設計)	16
6.2.	学習時間	16
6.3.	プラットフォームの選択	16
6.4.	学習評価について	16
6.5.	学習履歴、進捗の管理	17
6.6.	指導のフィードバック	17
7.	e ラーニングによる学びのガイドライン (教育機関向け)	17
7.1.	全体のマネジメント	17
7.1.1.	教育方針、教育計画	17
7.1.2.	学習領域の設定	17
7.1.3.	時間数の設計	17
7.1.4.	プラットフォームの種類	17
7.1.5.	学習機関の構成	18
7.1.6.	ガイドマップ	18

7.1.7. 個人情報の保護・知的財産権への配慮	18
7.1.8. e ラーニングの研究、奨学金	18
7.1.9. e ラーニングの活用方法	19
7.1.10. 学習にかかる費用の設計	19
7.1.11. 情報公開	19
7.2. 教育者の役割	19
7.2.1. 分析	19
7.2.2. 設計	19
7.2.3. 評価	19
7.2.4. 改善	19
7.3. カリキュラム設計	20
7.3.1. e ラーニングが持つ特性を活かす	20
7.3.2. 学びのコミュニケーション	20
7.3.3. 知識、技能、態度、応用	20
7.3.4. アセスメント	20
7.4. コース設計	20
7.4.1. 戦略に基づくコースの設計	20
7.4.2. アセスメント	21
7.5. 授業設計	21
7.5.1. 授業方法	21
7.5.2. 実施の設計に含まれるもの	21
7.6. コース提供	21
7.6.1. 技術的な基盤	21
7.6.2. 仮想学習環境の構築	21
7.7. 学習評価	22
7.7.1. 評価の方法	22
7.7.2. 評価の仕組み	22
7.8. 教員への支援	22
7.8.1. 技術支援	22
7.8.2. 教育的な支援	22
7.8.3. リソース	22

7.8.4. 教員のキャリア開発	22
7.9. 学習者への支援	22
7.9.1. 学習センター	22
7.9.2. 支援するスタッフ	23
7.9.3. 技術的な支援	23
7.9.4. 教育的な支援	23
7.9.5. さまざまなリソースとの連携	23
7.10. 環境づくり	23
7.10.1. 学習環境	23
7.10.2. リソースを作るための環境	23
7.10.3. リソース、コンテンツを管理するための環境	23
7.10.4. 情報把握、学習分析のための環境	24

1. はじめに

ここに「e ラーニングを活用した社会人教育プログラム策定のガイドライン」（以下、ガイドラインという）の初版をお届けする。

このガイドラインは「平成 30 年度専修学校による地域産業中核的人材養成事業」として学校法人敬心学園が採択された『介護福祉事業の管理者養成に向けた e ラーニング活用によるモジュール型学習システム構築プロジェクト事業』の成果の一つである。

近年の通信技術の発達と IOT（Internet of Things：モノのインターネット化）は、私たちの生活を大きく変化させている。ネットビジネス、ブロックチェーン、各種のクラウドサービスなどが提供されることで、距離と時間を超えたヒト・モノ・カネの流通が可能になっている。私たちの専門教育を担う教育機関にとっては、それらの技術を活用することで、中央と地方の教育の格差、費用負担の軽減が実現する機会である。さらには、既存の社会システムで学ぶ社会人がこれらの社会の変化に適應するための教育の機会を提供する責務も担っているといえる。

『介護福祉事業の管理者養成に向けた e ラーニング活用によるモジュール型学習システム構築プロジェクト事業』では、変化する社会のなかで、社会人が必要な知識やスキルの習得を通じたキャリアアップ、ジョブチェンジ等を実現するために、教育事業者による e ラーニングの仕組みを構築するための必要事項等をまとめたものである。

本ガイドラインは広く教育機関に活用してもらい、評価してもらうことで、今後も改訂を続けることを前提としている。その意味で、是非とも多くの方に手にとっていただき、新しい仕組みの構築、業務の改善に役立てていただきたい。

介護福祉事業の管理者養成に向けた e ラーニング活用による学習システム構築プロジェクト

2. ガイドラインの概要

2.1. 概要

このガイドラインは、教育事業者が e ラーニングを活用した社会人教育プログラムを策定するために必要となる事項をまとめたものである。

2.2. 目的

このガイドラインは、変化する社会のなかで、教育機関が社会人を対象とした e ラーニング教育プログラムを持続的に提供する方法を示すものである。

ガイドライン設計に際しては、社会人が業務に従事しながら学ぶことを可能にするための指針となることを前提としている。

2.3. 適用する範囲

このガイドラインは、教育事業者を対象としているが、その範囲は専修学校に限らず、高等教育機関、民間教育機関、研修機関等が、教育研修機関を選定する際の参考としても活用いただきたい。

2.4. 公開ポリシー

このガイドラインの公開に関する基本方針は、原則公開とし自由に活用することを目指している。

学校法人敬心学園のホームページからのダウンロードが可能である。

その際、団体名・利用目的・担当者名等の登録を求めることがある。

ガイドラインをダウンロードした後、内容に関するご意見、ご要望等を受け付け、その改善に活用することがある。ご意見、ご要望等については、今後のプロジェクトにてレビューする。

2.5. ダウンロード方法

下記の URL に記載の学校法人敬心学園ホームページよりダウンロードができる。

URL:http://www.keishin-group.jp/keishin_fr/kyouiku/syakai.html

2.6. ご意見・お問合せ

本ガイドラインは教育機関により活用されて初めてその価値がある。内容についてお気づきの点、不明な点、ご意見、御用などがあれば、事業主体である学校法人敬心学園文部科学省委託研究事業事務局へご連絡いただきたい。

2.7. 連絡先

学校法人敬心学園 文部科学省委託研究事務局

〒169-0075 東京都新宿区高田馬場 2 丁目 1 6 番 6 号

Tel. 03-3200-9074 Fax.03-3200-9077

e-mail : monka.jimu@keishin-group.jp

2.8. ガイドラインの更新

本ガイドラインは 3 ヶ年の事業で整備し完成することを目指している。この初版では、e ラーニングに関する国内外先行研究調査、先行事例の研究及び敬心学園におけるこれまでの文部科学省委託事業の成果を活用し、社会人の学び直しの学習のあり方、仕組み等に関し必要な事項を取りまとめた。

2020 年度には、本ガイドラインを指標とした介護福祉事業者管理者等養成プログラムを実証講座として運営し、ガイドライン記載内容の検証と改定をおこなう予定である。

また、将来は全ての e ラーニングを提供する事業者の自己点検を可能にする評価項目および技術的な要求事項の提示を目指したい。

3. 定義

本章では、ガイドラインを活用するために必要とする根本的な考え。或いは、本ガイドラインで採用している考え方を示している。

3.1. 生涯学習

人々が自己の充実・啓発や生活の向上のために、自発的意思に基づいて行うことを基本とし、必要に応じて自己に適した手段・方法を自ら選んで、生涯を通じて行う学習（昭和 56 年の中央教育審議会答申「生涯教育について」より）と定義されている。

3.2. リカレント教育

生涯学習と同義。「人生 100 年時代構想会議」（政府の働き方改革）にて改めて提示。高等教育（特に大学）の機会を確保し、いくつになっても学び直すことで、新たな知識・技能を身につけ、新たなキャリアを歩む仕組み。日本は義務教育卒業後、高等教育を受けた者は就労し、リタイアするまで働き続ける終身雇用制度を前提としていた。一方、欧米は教育と就労を交互に行き来することでキャリアチェンジを可能にする社会である。後者は社会システムの変化への対応が可能な仕組みでもあり、そのための職業訓練校が整備されている。日本の高等教育機関もこのように、教育と就労を交互に行き来するための社会資本として機能することが求められている。

3.3. 学歴

リカレント教育の項に示すように、高等教育卒業後に学ぶ仕組みは、終身雇用制度が一般的であった日本では、教育機関で新たな知識・技能を身につけるという考え方、行動様式が広まらなかつ

た。むしろ、能力開発は、社員の能力開発という方針のもと、個人が所属する組織（主に人事部）の方針、計画に従って進められてきた。

そのような社会情勢においては、新卒採用時における評価がベースとなることから、“卒業した大学の難易度や知名度”をもとに、人材の優秀さを確認することが主流であった。学歴を重視する背景である。

3.4. 学習歴

これから、人材の流動化が進みリカレント教育が一般的になると、産業界は“どこ（どのような教育機関）で学んだか”ではなく、“何を学び身につけたか”という学習履歴による人材評価が必要となる。個人の側からみると、自分の学修の履歴を把握し、事業者あるいは人事部門に対し、学習歴として、履歴書だけでなく、職務経歴書、研修履歴なども示す必要がある。

一方で、職務経歴を持たない新卒者は、これまでに学んできたこと、ボランティアやインターンシップ等で身につけた態度や行動などを、更には、そこでの気づきや、これからの職務への活用提案等を示すことが必要となる。

3.5. ポートフォリオ

本来、ポートフォリオとは書類入れなどの書類をまとめて運ぶための入れ物のことである。転じて、学習者がそのプロセスで利用したテスト、レポート、写真や動画、シラバス等を保存し、学びの振り返りや意向の学習計画に用いようというもの。

学習した内容を客観的に振り返りに用いることができる。



社会人にとっては、学びの内容だけでなく職務におけるプロセスの確認も可能となり、業務への貢献内容、仕事への姿勢を示したりすることで、自分の知識・技能だけでなく、働きぶり、考え方を判断してもらうための材料としての活用が可能となり、キャリア開発への有効性向上が期待される。

3.6. 学びの態様

社会人が学びを進めるうえでは、「社会人個人の意向による学び」と「企業等の意向による学び」とに大別される。本ガイドラインは、双方の学びの態様に対応することを想定している。

高等教育機関による「社会人の学び直し」の推進に際しては、学びの態様の違いによる特徴と課

題を踏まえて、企画運営することが求められる。

なお、近年は教育の主体性や興味にしたがった学びの必要性が提唱され、MOOC 等オンライン講義の無償化が始まるなど、学びの態様に変化を及ぼす事案が多く表れている。

	社会人個人の意向による学び	企業等の意向による学び
特徴	目的が多様でありニーズが細分化している 学習意欲が高い一方で、学習の満足度がその後の学びの継続性に影響する	学びへの一定の強制力が働く 職務への有効性が優先し個人の意向が考慮されにくい 企業等が研修費を（一部）負担することで受講者の経済的負担が緩和される
課題	学習者の費用の負担感が高く受講の障害となる可能性がある 学習する機会・方法が受講ニーズと合わず学習機会の損失となることがある 短期間で学べる教育プログラムの不足	意欲の向上につながらず学習の有効性が低い場合がある 学習の機会・方法と職務遂行との調整等が必要となる

3.7. SCORM2004

正式名称は「Sharable Content Object Reference Model」といい、eラーニングの最新国際標準規格である。この規格に準拠することで、多くのシステムのうえでコンテンツを使えることを確認することができる。

3.8. カリキュラム

教育課程といわれるもの。到達目標にしたがって、学ぶ範囲と内容を体系立てて編成される必要がある。教育機関により提供される教育では、科目の学習順序、進行、時間を設計、また、学習者の習得度を確認・評価するための試験や検定、資格取得などを課す。なお、看護師や介護福祉士にみられる専門職を育成するためのカリキュラムは、その国家試験の要件に従い、厚生労働省によりカリキュラムが定められているものなどがある。

3.9. 評価方法

学習体系（カリキュラム）により示された科目群の習得を評価する方法のこと。記述式試験、口頭試験、オンライン、実技試験など、学習者の理解度を確認する機能である。

アセスメントポリシーを定め、学位、単位の取得の基本的な方針を定め、評価のプロセスを開示することが推奨されていると同時に、学習者にとって理解・習得が十分にできる教育内容であるか、学習者の視点に立った評価を合わせた多面的な方法で、アセスメントの効果を高めることが求められる。

3.10. シラバス

科目の授業計画のこと。学習の目的、授業の内容、評価方法、参考書籍等を記載した資料であり、学習者がどの科目を選択するかの基準となる。また、科目学習のガイドとなる。

4. e ラーニングによる教育とは

本ガイドラインで扱うことを想定している e ラーニングについて、また、e ラーニングによる教育の変化について概観する。

4.1. 用いる機材

パーソナルコンピュータ（PC）、CD-ROM、DVD-ROM、デジタルテレビ、スマートフォン、タブレット端末などを用いる。また、対面授業とその学習効果を高めるためのデジタル機器の活用も含む。

4.2. 通信手段について

インターネットなどのコンピュータネットワークや、衛星通信、専用通信網、ケーブルテレビ、テレビ通信網等通じて配信される。

インターネットの普及以前では、郵送による通信教育が主流であった。教材が手元に届くとガイドに従い学習を進め、理解度の確認のためのテストに回答、それを郵送すると後日、添削された回答が返還される仕組みである。

その後、大量の映像、情報を処理できる CD や DVD 等の記憶媒体とその再生機器としてのラップトップパソコンが普及すると、授業を録画し再生する形式の授業が可能になり、リアルタイムの授業であったものを復習として再度視聴することや、遠隔地にて記憶媒体を再生視聴することが可能となった。

現在は、インターネットを介し録画・録音した授業だけでなく、会議システムを活用し複数個所を同時につなぎ、講師とのディスカッションが可能となっている。また、クラウドにアーカイブや学習記録等を保存することが可能となり、教育機関のコンテンツを蓄積するだけでなく、社会人の学習記録を一元管理し、分析することも可能にしている。

4.3. 双方向性

インターネット等の通信技術の高い方法で提供することで双方向のコミュニケーションが可能となったことで、講師との対話、学習者グループでの対話や議論等が可能になった。

4.4. 学びの進度

e ラーニングにより、学習者が理解できる進度を元に学習を進めたり、苦手なところを反復したりすることも可能になった。また、教育機関が提供する学習時間枠に縛られることなく、途中で学びを止めることなども可能となった。

4.5. 学習の分析

オンラインでは、学習者のアクセス情報の分析、コメントの入力の定性的定量的な分析、学習単元、一回の授業ごとの評価の入力などが、可能になったことで、教育者の主観による一元的な評価だけでなく、多様な学習効果の分析が可能になる。

学習機関は、e ラーニングの特性を活用し、多面的な分析を通じ、より教育効果の高い、つまり質の高い教育を提供することが可能になる。

4.6. 開発する能力の広範化

教育に用いる教材や授業は、従来の書籍化や映像化に限らず、教材のダウンロード、レポートのアップロード、振り返りの掲示板入力等を可能にした。さらに、電子メールや電子掲示板による、教育者と学習者、あるいは、教育機関との連絡等も可能にした。

データ通信の高速化・大容量化は、ビデオ配信、オンライン授業は、書くことに頼らず、プレゼンテーション型の発表や、ディスカッション形式に集中することを可能にする。そのようになれば、従来の読む、書く、能力に加えて、発言力、プレゼンテーション力、議論をまとめるファシリテーション力などの開発も要求されることになる。

4.7. 主な e ラーニングの種類

4.7.1. WBL (Web Based Learning)

ウェブサイトを利用して学習や試験等をおこなうこと。

e ラーニングのなかでも、ブラウザを経由するのが主体となるものであり、講義の動画、レポートの提

出・添削、授業評価、テストなどを WEB ベースでおこなう。

学習者が取り組める時間や場所で行うことが可能になるが、1 フェーズを終了するまでの所要時間に配慮するなどが必要な一方、学習者の学習状況、所要時間等をデータで把握管理できるため、ファカルティ・デベロップメントへの活用もより可能となる。

4.7.2. ディスタンスラーニング

オンラインの会議システムや専用のコミュニケーションプラットフォームを用いて、教育者と学習者が対話しながら授業するもの。機器、通信事情などリアルタイムな e ラーニング環境を用意することができない場合は、動画を用いて対応する。学習塾等による衛星回線を用いたリアルタイム授業もこれに類する。

4.7.3. エデュテインメントソフト

アニメーション、音楽、ゲームなどのエンターテインメント（娯楽）のなかに教育的な要素を組み込んだ学習ソフト、あるいは、ソフトを用いた教育の方法。

学習者の興味、関心を喚起し、学びを楽しむことで、継続性や有効性を高める効果がある。WBL のなかに組み込むことで、その効果を高めることが可能になる。

バーチャル博物館や美術館などもこの一種とみなすことができる。

4.7.4. OCW

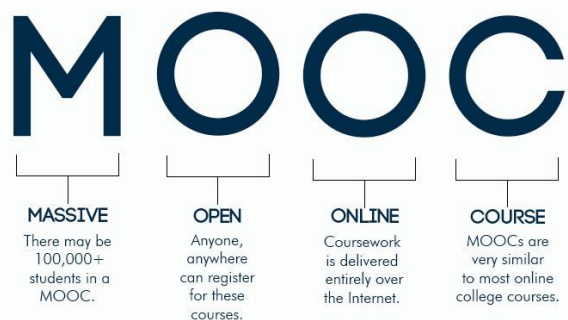
高等教育機関にて提供されている単位取得のための講義の全部あるいは一部をインターネット上にて無償で提供するもの。

教育機関にとっては社会貢献である一方で、講義の公開で正規の受講者を集めるきっかけともなる。

また、他の教育機関からは、自らが提供

する教育を補完する講義として、活用することなどが期待される。ただし、利用については、目的による制限や変更の禁止事項、著作権等に配慮する必要がある。

MOOC とはそのなかでも、試験を受けて基準に合格すれば修了証を付与されるため、学習歴・ポートフォリオ等の活用が進むと、教育の無償化に向けた流れになる可能性がある。



5. e ラーニングによる教育の構成要素

e ラーニングによる教育は、教育者と学習者の二元的な関係から、学びのコンテンツ、成果、ポートフォリオを活用することや、個人の学びの効果を最大限にすることや、多元的なつながりのなかで実践されるものに変化してくると想定される。

5.1. 学習者

新たに知識、技能を習得する主体であると同時に、学習の機会・内容の有効性を体現する者でもある。従来は、理解度や実技など第三者による客観的な評価を受けることが主体であったが、データ分析や思考の分析等が進むことで、教育者による教育の有効性の成果としての側面がクローズアップされてくることになる。

5.2. 教育者

教育を設計し、知識や技能を伝聞する。学習の効果を把握するための評価基準を設定し、評価することで、学習者の到達度を示す。

e ラーニングによる学習においては、学習者のニーズを把握し的確な学習方法を提示し、その学びを指南すること、また、学習者が多岐に渡る学習体系やプログラムのなかで、有効性の高い学習手順や方法を示し、進捗を確認するマネジャーの役目を担う。

5.3. メンター (mentor)

学習者を支援する者。学びの主体性を損なうことがないよう、学び方、学習システムの説明、相談に応じる、などをおこなう。

学びの先輩により、知識や経験の不足する学習者を支援する。信頼関係を作り、個別に相談できる状態を築き、学びの悩みや学習方法の相談に応じる。

また、メンター活動を通じて得た学習者の疑問や悩み、相談などから、時には教育者の活動への意見や改善要求等まで担う。

5.4. チューター (tutor)

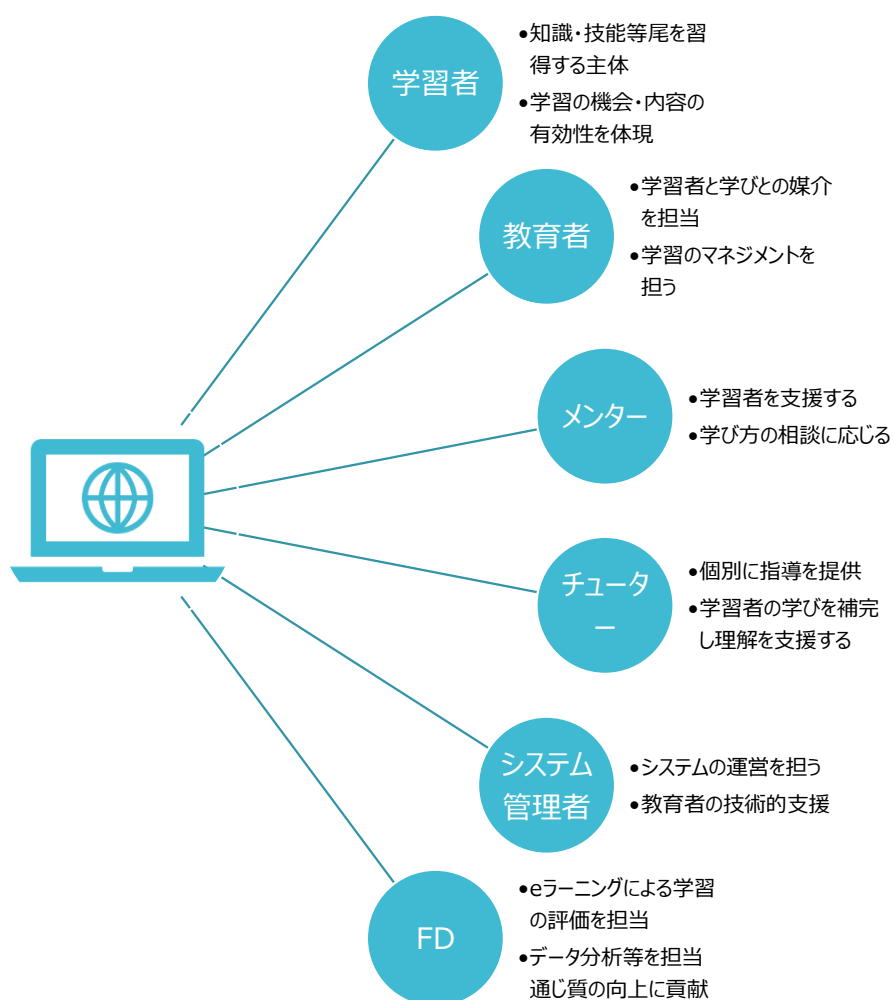
個別に指導を提供する者をいい、学習者の学びを補完し、不明点や理解の欠けていることを詳しく教えることを通じて、学習者の学びを促進する。

5.5. システム管理者

eラーニングのシステムを運用する役割を担う。同時に、教育者の技術的な支援もおこなう。

5.6. ファカルティ・デベロップメント部門

eラーニングによる教育は、従来の対面授業よりもより双方向性を活用し、学習者のニーズに応じていかなければ、継続性や学修度が向上しない。そのために、教育評価を導入することで教員の振り返りを促すことが必要となる。加えて、eラーニングでは、コンテンツの開発、コンテンツの提供、学習者の理解度の分析、進捗の確認など評価すべき事項が増えるために、この部門の専門性が求められることになる。



6. e ラーニングによる学びのガイドライン（学習者）

社会人である学習者が学びに取り組む場合に要求される項目、基準を示す。

6.1. 学習の検討（学習の設計）

- ① 何を目的に学習に取り組むのか
- ② 目標とするのは資格か、学びによる知識や技能の習得か、また職場や周囲から期待されていることか。そしてこの両者について、学習者と職場・周囲とのギャップはあるか
- ③ アウトカムとして求めること：職場での評価、希望する職域への異動、転職
- ④ アウトカム、目標を定め、具体的にプログラムを考える際のポイントは何か。特に e ラーニングにおけるそれは、通学のそれと異なるのか

6.2. 学習時間

- ① 学びの時間帯、曜日
- ② 学びの場所（e ラーニングの種類により異なるか）
- ③ 学びの環境（どのような状態で取り組むのか）
- ④ e ラーニングの具体的な活用方法

6.3. プラットフォームの選択

- ① 学習に適していると思うメディアとその理由
- ② 配布メディア（CD-ROM、DVD-ROM、VOD、インターネット）
- ③ オンラインによるリアルタイム受講を希望するのはどのような場合か
- ④ インターネットの動作環境について。職場での個人向けの動画等は可能か

6.4. 学習評価について

- ① オンライン評価では、単元ごとの学習内容、授業内容、解説、テキスト等の妥当性について評価が可能となる。その評価結果により、科目の改廃が決定されるような仕組みは、受講者の学びの質を高めることに役立つのか。
- ② 学習者個人としては、ディプロマ、受講証明、修了証書等の発行を求めるか
- ③ 受講が無料であるが、単位の取得となると有料化される。レポート提出を課される仕組みについて必要性を感じるか。どのような条件であれば、無料受講を積極的に活用するか

- ④ 職場への受講報告として求めるものはなにか

6.5. 学習履歴、進捗の管理

- ① 個人で学習の履歴としての資料、ノート、成果等をどの程度所有しているか（量、期間）
- ② 学びを進めるに際し、進度のモデルや進捗を知らせる仕組みなどを求めるか。
- ③ カリキュラムマップなど学びのガイドを活用しているか

6.6. 指導のフィードバック

- ① チューターやメンターなど学びをサポートするスタッフの活用経験、どのようなことを相談しているか
- ② 教育機関から、学習評価のフィードバックを個別に求めるか

7. eラーニングによる学びのガイドライン（教育機関向け）

7.1. 全体のマネジメント

7.1.1. 教育方針、教育計画

- ① 学習者の学習目標にそって、自らデザインする自由度を有すること
- ② 学習提供者は、学習のデザインに際しては、カリキュラム体系、科目間関連を明らかにすることで、学習者のデザインを支援すること
- ③ 社会人の学び直しの関係者にとっては、教育目標、育成する人材像を明らかにすること

7.1.2. 学習領域の設定

eラーニングが適する学習領域として知識学習があげられる。教科書や授業を補う、或いは、反復学習を可能にすることから、適切な領域を設定する。

一方で、実技指導など熟練したトレーナーによる、操作方法、所作などを身につけるための技能は、受講者の習熟度の違いに配慮する必要がある。

7.1.3. 時間数の設計

eラーニングによる学習に際しては、指針となる学習時間数を学習者に示すこと。学習者の学びの進度の指針として必要となる。

7.1.4. プラットフォームの種類

eラーニングを提供するためには、教材やコンテンツを提供するための基盤となる学習管理システム

(Learning Management System) が必要となる。

LMS は学習者にとっては、学習のための教材を確認し、映像や音声等を用いて学習するための環境を提供する仕組みであるが、システムの設置形態による違いがあり、教育提供者はその特徴を踏まえて学習者への環境提供を設計する。

① オンプレミス (on-premises)

主に自社の施設内にサーバーなどの機器を設置し導入・運用する方法であり、自社で設備を用意する必要がある。初期費用がかかり、かつ、設計・開発までの時間がかかる。また、サービス提供の稼働に応じたシステム投資も必要となる。

② ASP (Application Service Provider)

インターネットなどの通信ネットワークから、WEB ブラウザや事業者の提供するソフトウェアから教育を受けるサービス形態。利用者の手元のコンピュータにソフトウェアも ASP サービスへ移行してきており、データも外部のサーバー等で管理することで、端末と場所を選ばずに使用することができる。

7.1.5. 学習機関の構成

学習機関は、学びのプロセスに応じて、募集、教育、FD、就労・転職（支援）、卒後のネットワークづくりなどの一連の機能を編成・運用する。

また、運用に際しては、一部を外部機関に委託する場合には、学習者に不利とならないよう、また、情報管理の仕組みづくりが必要である。

また、学校運営のモニタリング制度を設けるなど客観性のある仕組みを設けると良い。

7.1.6. ガイドマップ

カリキュラムに加えて、学習者の学びを選択するためのモデルとして教育機関が準備する。

到達目標に応じて方向性を示すことで学習者が効果的な学習ができることを支援する。

7.1.7. 個人情報の保護・知的財産権への配慮

教育者は、学習者の個人情報に接することがあり、その保護には十分に配慮する必要がある。

また、研究や論文など成果に限らず、知的財産に類する事項を扱う場合。その取り扱いを学習者にも求めること

7.1.8. e ラーニングの研究、奨学金

学習者の就労（予定）先による奨学金を受給する場合の学費の徴収方法への対応

教育訓練給付金、低所得者向けの奨学金等の支給対象者（希望者）が学習できるように受験、学習評価、関連する証明書等事務的な手続きに対応する仕組みをつくること。

7.1.9. e ラーニングの活用方法

教育機関は、学習者が e ラーニングを活用する方法、教育内容の実務へどのように応用できるのかを提案するとよい。

企業内教育への活用を考慮し、評価結果の管理部門への報告をオンラインで可能とする仕組みを提供するとよい。

7.1.10. 学習にかかる費用の設計

学習者へは、学費の他の費用の目安を提示すること。参考書籍・文献の提示。

書籍の貸し出しのシステムなどは、学習者の費用負担軽減となる。そのような仕組みを作ると良い。奨学金などを踏まえた費用設計をするとよい。

7.1.11. 情報公開

教育機関は、産業界のニーズを踏まえた教育プログラムを提供することを可能にするために、教育内容、研究テーマ、連携に関するポリシーの開示、インターンシップ、アルムナイ情報などさまざまな資源の公開方法を整備する。

同時に教育機関は、積極的に産業界との対話の機会を図り、教育内容や成果への評価を受けることで有効性を確認し、教育の質の向上に取り組む。

7.2. 教育者の役割

7.2.1. 分析

専門的知識を常に収集すること。

また、実践的指導力を身につけるための知識、技能及び態度の探求をおこなうこと。

教育機関はそのための情報提供、環境整備を支援するとよい。

7.2.2. 設計

教育内容の分析をもとに、学習者が適切に学習できるように進度や学習内容を設計する。

7.2.3. 評価

学習者の評価が、客観的、公平におこなわれるために、基準、方法を設計する。

評価は、教育内容の有効性を確認する手段であり、評価の低い学習回やコマがある場合には、その要因を分析するとよい。

7.2.4. 改善

教育者は、評価をもとに学習内容を振り返り、授業内容や教材などの改善点を明らかにする。教育機関は、改善点がレビューされ、実行され、改善の有効性が確認される仕組みを作るとよい。

7.3. カリキュラム設計

7.3.1. eラーニングが持つ特性を活かす

時間と空間、場所、ブレンド型、モジュール、単位互換、グループ学習などの要因を踏まえて、設計をおこなうこと。

学習者のもつデジタルデバイス（端末）を確認し、的確な教育コンテンツを提供することが望ましい。ラップトップパソコンは、自宅やオフィスでの集中的な学習やディスカッションに適している。一方、スマートデバイスは移動中や活動の合間など、隙間の時間で学習を進めることができる。それらの特徴を踏まえた学習時間の設計等が必要である。

7.3.2. 学びのコミュニケーション

学生同士・学生と教員のコミュニケーションが可能な機会、他の教育機関で学ぶ学習者とのコミュニケーションの機会などを設けることで、学習者の学びを深める効果を設ける。

その方法は、オフ会、学習会・勉強会、セミナーなどがある。集合の機会を得にくい学習者のためにオンラインでのコミュニケーション機会を設けるとよい。

7.3.3. 知識、技能、態度、応用

教育者は、学習の到達目標として、知識、技能、態度、応用に応じて設けると良い。また、教育者はその目標をシラバス等を合わせて開示するとよい。

7.3.4. アセスメント

教育者は、学習者による学習内容へのアサインメントを求めるとより学習効果が高くなる。その際、アサインメントの視点を提示するなど、学習者の学びの定着を確実にする項目を提示するとよい。

7.4. コース設計

7.4.1. 戦略に基づくコースの設計

提供する学習コースの主となる学習者像と到達目標を明らかにし、基本設計をおこなう。

コンテンツの種類、主として用いる端末の種類、学習者同士のコミュニケーション、ブレンド型学習の詳細の内容、チューターとメンターの役割などは、学習者のニーズを踏まえて設計する。

技術的な設計とコンテンツ作り、ユーザーインターフェース、教育コンテンツ（外部の公開型コンテンツの活用を含む）の設計に際しては、技術支援者や過去の同様のコースの教育効果分析などを踏まえて設計するとよい。

7.4.2. アセスメント

教育者は、科目の評価方法を明示する。また、学習者による教育の評価の機会を設けて、授業の改善に活かすこと。e ラーニングにおけるアセスメントの対象は、学習者の到達度に加えて、教材コンテンツの使いやすさ、デバイス使用上の不都合、適切な表示、表示速度、音声の聞きやすさ・音量など、学習者から評価を受けることを明示しておく。

7.5. 授業設計

7.5.1. 授業方法

教育者は、授業単位の学びの内容、所要時間、到達目標などの学びのプロセスを冒頭に説明すること。また、アサインメント、アセスメントを促すこと。評価の活用方法も説明できるようにすること。

授業方法は、学びの効果、学習者の特性を活かして設計すること。

7.5.2. 実施の設計に含まれるもの

- ① 授業の到達目標
- ② 時間数の設定
- ③ 補助教材
- ④ テーマの選定
- ⑤ 理解度の把握

7.6. コース提供

7.6.1. 技術的な基盤

機械と通信の関係、技術的な基盤の管理を、教育機関は整える。

また、学習者の通信環境や所有するデジタルデバイス等を十分に調査したうえで、学習に支障のない技術要件で整備すること。

7.6.2. 仮想学習環境の構築

教育機関は、学習プラットフォームを提供する場合に必要な情報とその設計方法、クラス・授業単位でのプラットフォーム、データの管理などを設計する。

教育機関は、学習者と同じ環境を設けて、或いは、テスト運用の参加を設けて、十分な運用試験をおこなうこと。

また、システムトラブルなど発生した場合の緊急対応方法を定めておく。

7.7. 学習評価

7.7.1. 評価の方法

学習の到達度を把握するための試験類のほかに、レポート、オンラインによる学習時間数、質問・コメントの量や質など、多面的にかつ、評価の妥当性を検証する方法で設計すること。

7.7.2. 評価の仕組み

評価方法と評価基準の設計は、学習目標に照らし合わせておこなう。e ラーニングの特性を活かし、オンラインの個人の専用ページで常に確認できること。授業や試験から比較的短期間で発表することなどの仕組みを設けるとよい。

7.8. 教員への支援

7.8.1. 技術支援

技術的な支援、技術的な指導（研修）の機会を設けること。

7.8.2. 教育的な支援

教員が教育を提供するに際して、学習者に不便を与えないよう、テスト授業の機会やマニュアル整備、テキスト開発方法のサポートなどを設けること。

7.8.3. リソース

教育機関は、e ラーニングの運営に必要な教材コンテンツの開発、収集、仕入れ等をおこない、リソースを管理する体制を設けること。

7.8.4. 教員のキャリア開発

新しい教育方法への移行は教員へのストレスとなる可能性があり、教育機関は、インセンティブ、教員の専門性と技術獲得への支援などを考慮するとよい。

実務家教員を確保し、現場の実態に即した質の高い教育を提供するために、プログラム開発に参画する。

7.9. 学習者への支援

7.9.1. 学習センター

教育機関は、通常の学習支援に加えて、学習者の e ラーニングによる学びを支援するための機能を学習センターに設置する。

また、オンラインや電話、SNS 等により、学習者とのコネクションを確実にし、学習の支援をする。また、その支援内容の記録を蓄積・公開する。

7.9.2. 支援するスタッフ

メンターやチューターなど、学習者を支援する役割を設定し、その具体的な支援内容、支援方法、支援する範囲などを定め運営する。

支援スタッフ同士のノウハウや課題、成功事例の共有等をとおして、教育機関はその情報を蓄積する。

7.9.3. 技術的な支援

教育機関は、学習者への技術的な支援を提供する。e ラーニングの操作方法や必要となる機器類の操作方法の説明会やマニュアルの提供をおこない、技術的なリテラシーにより不利益を被ることのないように配慮する。

7.9.4. 教育的な支援

教育機関は、学習者が e ラーニングによる学習の効果を高めるための教育的な支援を提供する。オンラインディスカッションへ取り組む学習者へのディベート基礎訓練、教材コンテンツのダウンロードテスト、レポートのアップロードテストなどの機会を設ける。

学習の開始に際しては、チャット機能を使用した学習者の自己紹介や受講動機の共有や、ディスカッションを促進するための声かけ、次の授業までの学びのガイドなどを提供する。

7.9.5. さまざまなリソースとの連携

コースガイダンス、図書利用、外部機関の提供する無料コンテンツ、参考文献等を明らかにし、学習者に提供する。

7.10. 環境づくり

7.10.1. 学習環境

教育機関の環境整備、学習者の環境整備（学内で／自宅で／屋外で）、学びコミュニティの環境整備として整備するとよい。

7.10.2. リソースを作るための環境

スタジオ（映像、録音機能）、コンテンツの校正機能のほか、専門家によるナレーション、アニメーション画像などを可能にする環境を（外部に）整備する。

7.10.3. リソース、コンテンツを管理するための環境

リソースの利用度、達成度、評価等の評価基準を設け、システムで管理できるよう環境を整備する。情報公開の一環、あるいは、学習者が新たに学ぶ際の指針として、これらの数値を公開しても良い。

7.10.4.情報把握、学習分析のための環境

教育機関は、学習者の学習状況、理解の進み具合、システムの活用状況等の情報を収集し、分析する授業評価の仕組みを整備する。

以上

参考文献

欧州高等教育質保証協会（ENQA：The European Association for Quality Assurance in Higher Education）「CONSIDERATIONS FOR QUALITY ASSURANCE OF E-LEARNING PROVISION」2018.6

欧州遠隔教育大学協会（EADTU: European Association of Distance Teaching Universities）「Quality Assessment for E-learning: a Benchmarking Approach Third edition」2016.4