

ブレンデッド・ラーニングの実際¹⁾

UCFのCDLによる組織的運用とイノベーションの普及

児島 完二

1. はじめに

情報社会へと移行した今日では「eラーニング」という言葉は、もはや誰もが知っている用語になった。しかしながら、実際のeラーニングの形態は多様であり、教育へのICT活用と同義になっているような感がある。eラーニングは、古くはCAI (Computer Aided Instruction) による繰り返し学習などがあり、技術革新とともに活用スタイルのバリエーションは豊富になっている。例えば、かつて通信衛星を利用して遠隔教育 (Distance Learning) は、インターネットでのブロードバンド環境が普及したことから低コストで利用可

能となっている。また、携帯情報端末を活用したモバイルラーニング (Mobile Learning) は、携帯電話からスマートフォン、さらにはタブレットの広がりによって専用端末を用意する必要がなくなった。このように技術革新が普及するに従い、eラーニングを導入するためのハードルは低くなっている。これまで実験的な取り組みであったeラーニングは、もはや実践段階へとステップアップした。現在、さまざまな手法が試され、その効果に関心が高まりつつある。

eラーニングの定義もさまざまであり、狭義のeラーニングと広義のそれを示したのが、以下の図である。2008年の分類図であるが、ドッグイヤーともいわれる業界だけにその進歩発展

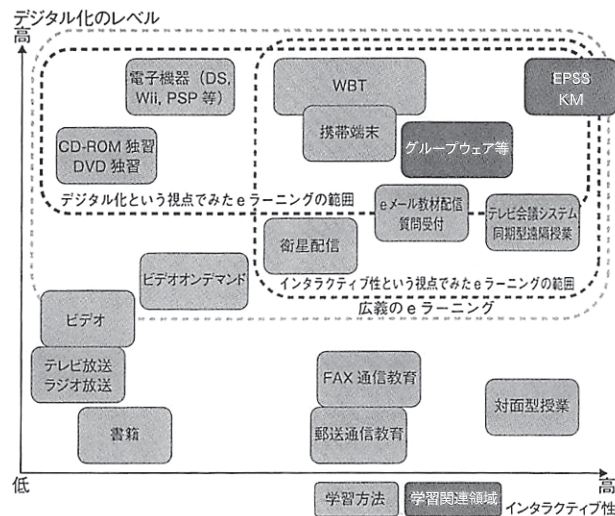


図1 「インタラクティブ性」と「デジタル化」からみたeラーニングの範囲と分類
『eラーニング白書 (2008/2009年版)』(p.5) より引用

は急速である。現在までのイノベーションの普及によって、この図にも大きな変化が見られる。例えば、時代のパスワードとしては、Web2.0からクラウドへと移行しており、従来のWBT (Web Based Training) が進化を続ける一方で、スマートフォンやタブレット端末との連携機能が強化されている。これらの端末ではガジェット (アプリ) での学習が中心になることから、脱Webという様相を呈している。また、インターネットでは双方向通話やビデオストリーミングの機能が一般化しており、SkypeやUstreamが広く利用されるようになった。社内でのミーティングというような活用事例にとどまらず、教育分野での取り組みも見られる。さらに、SNS (Social Network Service) は図示されていない。この分野では、まず半オープンmixiが日本で多くの若者をユーザとして、ソーシャルツールの有用性を知らしめた。その後、Twitterやfacebookという世界規模のサービスが日本国内でも普及し、SNSは認知度をさらに高め、利用者層を拡大し続けている。

上述のような動向を取り上げただけでも、eラーニングを取り巻く環境変化の大きさは明らかである。そのような変化とeラーニングの関わりについては紙面を改めたい。本稿では、2008年において注目されている「ブレンデッド・ラーニング」を取り上げる。図1には明示されていないが、本文中に以下のような記述がある。「近年では、eラーニング単独ではなく、WBTと集合研修のそれぞれの特性を活かし、両者を組み合わせたブレンデッド・ラーニング (Blended Learning) も一般的になってきている。」(『eラーニング白書〈2008/2009年版〉』, p. 5)。同白書で評価されているブレンデッド・ラーニングという手法は、いまだに日本において広く認知されているとはいえない。さらに、

日本のeラーニング関係者の間でも、その定義や活用事例・教育効果が共有されているかは甚だ疑問である。

そこで、本稿ではこのブレンデッド・ラーニングに注目し、その定義から現在実践されている先進事例を元にして、整理をする。研究事例は、ブレンデッド・ラーニングに特化したUniversity of Central Florida (以下、UCF) で、その実践的取り組みを紹介する。実際に行われている研修などからの省察、とりわけ日本でのeラーニングの現状と今後を考えてみる。

2. ブレンデッド・ラーニングの実際：定義と運用

本節では、まず、ブレンデッド・ラーニングの定義を示し、実際の運用にはどのような組織が必要であるかを述べる。次に、ブレンデッド・ラーニングの効用については、UCFが導入を決定した背景から説明する。

2.1 ブレンデッド・ラーニングの定義

eラーニングの一形態であるブレンデッド・ラーニングは、対面式の講義形式にeラーニングの手法を取り入れた (ブレンドした) 形式と理解される。するとICTによるエンハンスト (enhanced) な授業形式もその範疇に含まれる。例えば、大教室の講義においてパソコンや携帯電話などの通信端末などを用いて、練習問題を解かせたり、簡単な設問に解答させたりすることもブレンデッド・ラーニングといえる。もしそうならば、かなり広範囲を包含することになり、用語が極めて曖昧になってしまう。

スローン・コンソーシアム (SLONE-C Consortium) では2005年にブレンデッド・ラーニングに関して、以下のような2つの定義を採

用している。

1. Courses that integrate online with traditional face-to-face class activities in a planned, pedagogically valuable manner
2. Where a portion (intuitively defined) of face-to-face time is replaced by online activity

ここでの定義は、Face-to-Faceで実施される対面講義をオンラインの活動で置き換えるということである。教室での対面講義とフル・オンラインの中間という位置づけである。直観的に理解しやすい表現は、「講義室での学生の着席時間 (seating time) を減らすこと」である。

この定義に従えば、ブレンデッド・ラーニングは教室で通信端末を利用するようなエンハンストな事例と明らかに異なる。また、ブレンデッド・ラーニングを実践する場合、講義をビデオに撮って配信することで代替できるものでないこともわかる。対面式の授業コースをオンラインへ移植するには、オンライン上での学生の学習活動が効果的になるようにデザインされなければならない。

それを実現するためには、コースを再構築できる専門家のコンサルティングが必要である。このような技能を有するeラーニングの専門家は、インストラクショナル・デザイナー (Instructional Designer, 以降、IDer) である。IDerに求められる能力は、Webサイトの作成に関する知識や技術だけでなく、教員とのコミュニケーションを通じていかに効果的なコースをWeb上に構築できるかという点である。教員が持つ専門的知識を、受講生のニーズとうまくマッチングさせ、具現化することである。IDerは教員の教育能力を引き出しながら、相応しいコースを設計するためのアドバイスを実

施する。

また、効果的なコースを構築するには、IDerの力だけでなく、教材を見栄えよくWeb化するためのデジタル工房も用意されなければならない。受講者の興味関心が高まるような最新技術を提案したり、デジタル教材 (ビデオ・写真・音源・プログラムなど) を作成する人材・機材・施設が必要になる。さらに、実際にブレンド型の授業を展開するには、学生のICT環境も重要となる。

以上のようにブレンデッド・ラーニングの実践には、数多の必要条件をクリアしなくてはならない。

2.2 UCFを取り巻く環境とeラーニング導入

UCFは、通信制大学を除いて全米の公立大学で第2位の在学生数 (58,600名以上) を擁する大学である。1963年の創立以来、学部を新設してきたことで、学生数は増加の一途をたどっている。大学のキャンパスはOrlandoにあるメインキャンパスが中心で、これに加えて数ヶ所に点在している。大学の継続的拡大政策によって、広大なメインキャンパスにある教室や駐車場・学生寮の施設が慢性的に不足している。この対応として、キャンパスの至るところで拡張工事が行われている。

UCFが抱える施設不足の問題を解決するひとつの手段として、ブレンデッド・ラーニングが構想された。教室における学生の着席時間を減らすことは施設利用のダイヤモンドサイドを調整することになる。すなわち、フル・オンラインやブレンデッドなどのeラーニングを推進すれば、物理的な施設 (教室・駐車場など) の使用率は低下する。こうして空いた教室を有効に活用すれば、学生の急増で生ずる問題を緩和できる。大学の特徴として、教室・駐車場という

施設は学生が一時に集中することが多く、混雑現象が見られる。その一方で、休業期間には閑散とするという状況が生ずる。ピーク時に合わせて施設を整備しても、混雑現象をすべて解消できるものでもない。施設を増加させるだけでなく、需要を抑制する方法を同時に行う必要がある。そのひとつの策として、ブレンデッド・ラーニングが導入され、大学の経営にも寄与している。

また、大学教育の課題として、多様な学生への対応がある。今や高校を卒業したばかりの学生はネットジェネレーションといわれ、ICTの扱いに何ら支障がない。彼（女）らの授業における満足度を高めるには、伝統的な講義形式だけでなく、彼らに適した学習環境を提供することも求められる。そのためにICTを活用した教材や学習コースなどを開発しなければならない。

さらに多様な学生の受け入れは、キャリアアップのために再入学する社会人、職場復帰のために大学へ進む主婦などに及ぶ。彼（女）らのようにフルタイムで学業に専念できない学生にとって、オンラインコースの利便性は高い。しかし、フル・オンラインのコースでは学習継続が困難なケースも少なくないので、対面教育とオンラインを組み合わせたブレンド型が注目される。通常のFace-to-Faceの授業で教授者による直接指導があるので、これがメンタリングの機能を果たす。eラーニングの中でもブレンデッド・ラーニングの効果は大きいといわれるのは、このような点にある。また、自分のライフスタイルに合わせて学習ができるので、ブレンデッド・ラーニングは授業の満足度が高い。

2.3 eラーニングの推進組織

UCFでは、大学組織としてeラーニングに取

り組んでおり、ブレンド型をはじめとする多様なコース設定を運用している。UCFの学内では、Webベースでのフルオンラインコースは略称でWコースと呼ばれる。また、ストーリーミングビデオを中心とした授業をVコースと呼ぶ。これらに対して、ブレンデッドの授業コースをHybridやMixed Modeと呼び、Mコースと表記されている。このMコースは1997年の夏 semesterに66名の学生で始まった。

15年にわたる取り組み継続の結果、ブレンデッド・ラーニングではUCFがアメリカ随一の規模を誇り、大学の強みとしている。大学は、これを組織的に継続・発展させるためにCenter for Distributed Learning（以降、CDL）を設置した。UCFの副学長であるCIOがブレンデッド・ラーニング推進の総責任者であり、CDLのトップである。彼を補佐するディレクターがCDLの現場を統括する。

現場は分業体制になっており、Instructional Design, New Media, Digital Media, Videoなどのチームで構成される。チーム別に作業エリアが用意され、テレビ局のような充実した施設を有している。現在、このセンターには10余名の専任IDERが常駐し、Webコースを制作するための多彩な専門スタッフ（プログラマー、Webや映像デザイナーなど）がチームで活動する。オンラインには、Webcouses, eCommunity, ePortfolio, iTunesUなどの教育システムが稼働しているので、多くのサポート人材が必要となる。そこで、実際の授業（教員・学生）のサポートやCDLスタッフのヘルプ要員は、学生をTechrengersとしてパートタイムで採用する。

CDLの付属研究機関にはResearch Initiative for Teaching Effectiveness (RITE)がある。ここでブレンデッド・ラーニングの教育効果や

インパクトについての研究調査をする。RITEは、Mコースが始まる前年の1996年から活動を継続している。また、この研究所は博士課程のコースを持っており、大学院生を指導できる体制である。

RITEの効果測定は、SLONE-C Consortiumによる5つの基準を参考にしながらCDLの活動成果を報告する。

1. 教育効果 (Learning Effectiveness)
2. 教員の満足感 (Faculty Satisfaction)
3. 学生の満足感 (Student Satisfaction)
4. アクセス (Access)
5. 費用対効果と組織の関わり (Cost Effectiveness and Institutional Commitment)

これらの基準からブレンデッド・ラーニングによる学習が本当に学習成果に結びついているかという実証分析をする。ここでの調査結果から大学経営者や学生、社会に対して取り組みの意義を説明することが可能となる。

3. ブレンデッド・ラーニングの推進事例

本節では、ブレンデッド・ラーニングを推進するためにどのような取り組みがなされているかを、具体的な事例を用いて説明する。CDLが主催する教員向けのeラーニング研修としては、EssentialsやADL5000、IDL6543がある。IDL6543は最上級のプログラムであり、UCFの強みの源泉である。筆者はオブザーバとして2010年度のIDL6543へ参加させてもらい、組織的FDのあり方を直接、見聞することができた。

IDL6543と呼称される講義は、10週間にわたる教員研修プログラムである。CDLの施設

で週1回4限の対面セッションが行われる。運営主体はCDLで、受講者は各学部長から推薦・指名された教員約30名である。受講生をおよそ30名に制限する理由は、IDerが受講生である教員をフォローアップできる限度からである。

1回目はイントロダクションである。午前中のセッションでは、まず、大学のCIOがブレンデッド・ラーニングはUCFの強みであることを受講生に説明する。個人のスキルアップが組織の名声に繋がることに触れ、IDL6543研修の意義を唱える。次に、RITEの主席研究員が学習効果のデータを示しながら、現在の学生と教育、ICTの動向などの関わり解説する。豊富なたとえ話を用いて参加者の心を掴み、受講生のモチベーションを高める。午後からは実際にパソコンを使った実習がある。日頃から使われているコースウェアに関する説明とともに、受講生にはオンラインで学生が受ける際に必要なことをまとめるという宿題が課された。

2回目の午前中のセッションでは、すでに研修を終えてブレンデッド・ラーニングを実践している教員が自分の利用法を具体的に紹介する。3名の教員がそれぞれ30分ほど話をし、受講生との質疑応答となる。それぞれの専門は、教育学・ジェンダー研究・医療社会学とバラエティに富んでいる。プレゼンターの年齢や性別もバランスがよく、事前にしっかりとアレンジされていることが想起される。午後からはパソコンを使っての実習を行い、各自がMERLOTにある教材をチェックする。MERLOTは教材の宝庫であり、実際の授業で使えるような素材にリンクをつけておく。ソーシャルブックマークとしてdiigoを利用し、今後の参照とする作業を行う。このように実習の中で、Webの便利なツールを使わせながら、受講者へ興味を持たせ

るという配慮が見られる。

3回目は、午前中がグループディスカッションである。事前に課されていた、学生にインタビューをする宿題に対して、それを各自が紹介して、グループで意見をまとめるという作業をする。ディスカッションでは、IDerが議論のファシリテーターを担う。午後のセッションはグループごとに分かれ、3つの部屋に用意されているICTツールの説明を受けるという内容である。具体的には、1) Screencast, 2) コラボツールのBlog・Wiki・Twitter, 3) ゲーム的なクイズ各種、という説明があった。ICTが得意でない教員に示しながら、授業での活用可能性をイメージさせる手法は優れた研修内容である。ちなみに、3で紹介されたウィジットの作成ソフトは、技術的にもかなり優れており、印象的であった。

4回目の午前中もグループディスカッションである。自分たちの授業の中でICTツールをどのように活用するかを考えるという内容であった。このようなディスカッションの利点は、参加者にとって自分と同じ境遇であること、初めての挑戦に伴う疑問や不安を共有できることであろう。また、受講者からはなるほどその様な使い方があったのか、参考になったという感じが見受けられる。午後は、実際にWordのテンプレートファイルを使ってシラバスやスケジュール・プロトコル（講義での遵守事項）を書き上げる作業である。これをHTML文書に変換し、LMSへアップするという課題である。受講生の課題を一瞥したが、ネットワークとWebページの基本的構造を知らない人にとっては、手続きが複雑すぎるように思われた。

IDL研修は後半になると、かなり実践モードの様相を呈する。午前中セッションでは、これまでの確認後、20問（4分野×5題）のクイズ

を皆で解く。このクイズの課題は、オンラインコースを作成する基礎知識の確認という意味も込められているように見受けられた。続く、グループディスカッションでは、「オンラインコースがうまくいっている状況を想定し、そこにトラブルが起こった場合にどう対応すればよいか」が討議のテーマであった。たしかに、オンラインコースを始めると想定外のトラブルに見舞われることがある。このような不測事態が教員のモチベーションを減衰させる大きな要因なので、この研修内容は有意義であるように思える。午後からはコンテンツ作成であり、CDLに用意されているCamtasia, Jing, autherPointなどのスクリーンキャスト支援ソフトを体験する。これらは、誰でも使えるようなほど簡単なソフトウェアという感想を持った。

IDLも残り2回となると、参加者は全日、研修室においてパソコンでの作業に集中する。IDerとの打ち合わせを繰り返しながら、多くの参加者はWebcourseに教材を登録したり、作業内容の確認する。これらは個人作業なので、一見すると、全体セッションである必要はないように思える。しかし、同じ課題を抱えている受講者が週1回顔を合わせ、互いに話をすることは、気の進まない仕事を遂行する場合の貴重なメンタリング時間となる。例えば、IDerには相談できなくても教員同士ならば相談・相互理解できることがあろう。また、自分の進捗状況を相対的に比較したり、確認できたりする。楽しく進められない仕事は、対面式のフォローアップが重要である。このような機会は、取り組み意欲を向上させるのに大切で、ドロップアウトの割合を減らすことに繋がる。第9週の全体セッションは休みとなるが、進捗が遅れている受講者にとってはキャッチアップするための貴重な時間である。

IDL6543の最終日は、学内のホールで Showcaseが実施される。これは、1セメスターの研修期間で作成したコースを受講者が紹介するイベントである。30名近い受講者は異なる学部に所属しているので、いろいろな学問分野が垣間見られ興味深い。受講者である教員が一人5分ほどでWebcourseに登録した自分の講義コースについて紹介をする。LMSに用意されているデフォルトの画面だけでなく、コースメニューにTwitterやWikiを加えたり、イントロダクションでアニメーションを使ったり、と各人がさまざまな工夫を凝らしている。例えば、講義ビデオにキャプションを入れる措置は、留学生やハンディキャップを持った学生向けという意図がある。また、モジュールごとにキーワードや設問を入れたりするなど教員の個性が画面構成からも明らかとなる。IDL6543がスタートした3ヶ月前には、コンピュータを使った教育は好きではないと明言していた教員でさえもしっかりとしたモジュールができていた。さらに、Webコースの説明だけでなく、IDL研修を受けた感想も述べられる。

IDerほかCDLの技術スタッフのサポートを受けながら、これだけの目に見える成果が得られるならば、受講者には達成感や充実感を覚えるのは同然のことであると思われる。以上のようにIDL6543はブレンデッド・ラーニングの普及だけでなく、FD活動の役割も担っている。

4. 省察

本節では、UCFの先進事例から振り返りを行う。ひとつはブレンデッド・ラーニングという新たな手法を組織に定着させる視点、そして、「Distributed Learning」の意味について、最後は、時代にあわせた対応という点に言及する。

4.1 イノベーションの普及の視点

筆者が参加した時のコースでは、2週目にはサウジアラビアの大学から2名が、4週目には、アラバマとテキサスからそれぞれ見学者が来ていた。このようにUCFのIDL6543は、アメリカだけでなく世界からも注目されている推進事例であることがわかる。残念ながら、日本においてUCFほど組織的に推進されている大学はない。専門スタッフ、充実した施設・設備、FD研修などのマネジメント、成果のアウトプット、組織内でのリーダーシップなど、どれひとつを取り上げてもUCFには及ばない。このような規模で日本の大学組織が運用するのは、放送大学など特殊な大学でない限り難しいであろう。

CDLの主要スタッフのひとりにUCFのブレンデッド・ラーニングの普及程度を尋ねた。UCFの教員スタッフ全体から見れば、Early Adoptarsまで浸透しているという回答であった。Rogers(1962)の「イノベーションの普及」

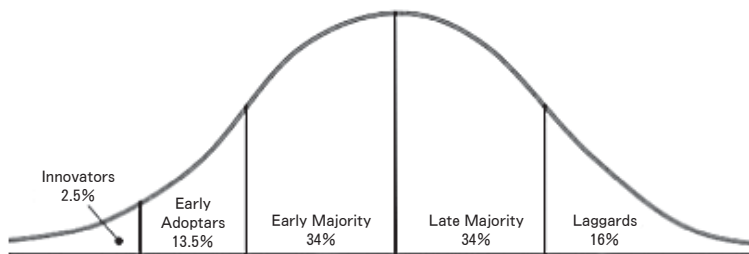


図2 イノベーションの普及

理論によると、普及の分布は図2のようである。ここでEarly Adoptersとすれば、UCFで全体の1/6にも満たないことになる。

すでに200名以上がIDL6543を修了しており、ブレンデッド・ラーニングがUCFの強みとなっているだけに、その答えは意外であった。筆者としては、少なくとも全体の30%、すなわちEarly Majorityまで達成しているように考えていたからである。この回答は、まだ学内にブレンデッド・ラーニングを普及させる余地が大きいというように解釈するべきかも知れない。

4.2 Distributed Learning とは

CDLはCenter for Distributed Learningの略であるが、日本語のある文献に「分散学習センター」と訳されていた。CDLの活動内容に接してきた今では、「分散学習」という訳語に違和感を覚える。Distributed Learningを調べると、必ず出てくるのがADLである。これはAdvanced Distributed Learningの略で、アメリカの国防総省系組織であり、eラーニングの規格を標準化するSCROMを進めている。たしかに軍隊にあっては、オンライン教育の必要性は高い。というのも、多様な背景を持った人が入隊するので、各人に適した教育プログラムを用意しなければならない。また、常に研修が必要となるが、軍隊の任務を遂行する中、不測の事態に備えるためにも教育研修プログラムには集中できない。基地も分散しているので、学校教育のようにクラス編成した教育プログラムを一堂に会して実施することは難しい。すると教育プログラムを効果的、かつ効率的に提供する仕組みが必要となる。独習可能な教材の開発が試みられ、オンラインでの授業やディスカッションが可能な教育情報システムが求められる。

教育学や軍事教育プログラムの正確な知識は持ち合わせていないが、こうした環境で使われるようになった用語がDistributed Learningではないかと推察される。なお、その反対語はMassed Learningであり、この用語は「集合教育」でなく「集中学習」と訳される。

CDLが推進する事業は、集合教育で活用されるコンテンツをうまくチャンクダウンして、個々のエレメントをデジタル化する際にブラッシュアップする。コースに必要な各部品を利用者へどのようにうまく配信するかという業務が中心である。すなわち、利用者（教員）にIDerがアドバイスを与えながら、Web教材の部品をイラストレータ、Webデザイナー、プログラマ、写真家らへ発注し、学習者が興味を抱くようなコンテンツへと磨きあげている。これらはWebを中心に配信されるが、対面教育との併用なので、必ずしも「分散学習」という感じではない。

その他、遠隔教育はDistance Learningであるが、このような意味も包含しているのがDistributed Learningのように思える。すなわち、コース化された学習コンテンツは、ネットなどを通じて教育者や学習者へ届けられるので、Distributed Learningは「教育配信」、CDLは「教育配信センター」と訳するのが時代に合っているように思える。

4.3 時代への適応

CDLが主催するIDL6543の活動は、前節で紹介したようなスケジュールで固定しているわけでない。常に受講者へのアンケートや時代の流れを考慮しながら改良している。例えば、2011年の秋からは集合教育の回数を少なくし、オンラインでの受講内容を増やしている。これにあわせて受講生数も増やしているので、新た

なIDLプログラムがどのような成果を上げるかには注目する必要がある。

また、最近では、図書館にKnowledge Commonsを、既存の施設を改修しTechnology Commonsを整備し、学生の学修支援整備を行っている。リアルタイムでの多彩なデジタルサイネージによって学生は利用可能な学習スペースを一瞥できる。前者は、従来の図書館のように一人で学習するスペースだけでなく、学生たちが討議できるような空間を用意して、主体的な学びを促す。後者は、ICT関連のサービス施設を統合し、学生たちの利便性を高める。あわせて、学生自らがビデオなどのコンテンツを作成・編集できるような設備を有する。CDLはWebコースなどのICTだけを扱うのではなく、大学での対面教育のサポートも重視している。そして、このようなキャンパス内での学習環境整備にも関わり、ブレンデッド・ラーニングの推進に貢献している。

時代の変化にあわせながら、常に活動の見直しや改善を行っている。

5. おわりに

現在の日本におけるeラーニングを概観すると、2008年以降、厳しい局面を迎えているように思える。新たな局面を象徴する現象としては、例えば、独立行政法人であったメディア教育開発センター（NIME）の廃止、政府による財政補助の減額、情報関連予算の削減、関連書籍の出版数の減少、などが挙げられる。情報教育をリードしてきた公的機関や財政的支援がなくなると、教育現場へeラーニングを普及させる推進力がダウンする。未だにICTは広く活用される状況でなく、未成熟な部門だけに、公的支援を失ったインパクトは少なくないよう

に思われる。

また、大学が運用している情報システムの更新には大きな資金が必要となる。ドッグイヤーである情報技術分野では、5年以上にわたってそのままLMSなどのシステムを使い続けることは運用上厳しい。当然、5年に1度はシステムの大幅な更新が求められる。2000年を前後にLMSは大学に広がりはじめたが、数年が経過し、システムは大きな更新時期を迎えている。導入時には情報ネットワークや機器に関する補助金が用意されていたが、更新費用をすべて大学で賄うのは財政的に厳しい状況となっている。

一方で、高等教育においてユニバーサル化が進行し、これまで以上に多様な学習者が増えている。それに従い、学びの方法、すなわち学習スタイルの多様化も進行した。すなわち、一律な講義スタイルでなく、個別に対応できる手法の開発が求められる。より効果的で、効率的な学習として、ICTへの期待は大きくなる。

大学側がICTツールとしてLMSを用意しても、それを自主的に利用するのはほんの一部の教員に過ぎない。また、受講者のインセンティブも重要なので、ICTを活用した新たな学びを普及させるには戦略的に活動しなければならない。UCFの事例で大いに参考にすべき点は、組織的活用である。同時に、ネットジェネレーションなどの多様な学生に対応し、新しい学習環境を創造している先進事例は大きな参考となる。

教育には各国の歴史的・文化的背景が大きく影響する。先進的な欧米の手法をそのまま日本へ移植しても効果的に機能する保証はない。むしろ、うまくいかないケースの方が多いように思われる。そこで、日本に馴染みややすい新たなeラーニングのあり方を模索する必要がある。

ネットを活用したeラーニングは、日本の教育現場においてイノベーションとして捉えることができよう。このようにeラーニングの普及はイノベーションの普及理論でアナロジーが可能であると思われる。

参考文献

- 日本イーラーニングコンソシアム (2008) 『eラーニング白書 〈2008/2009年版〉』東京電機大学出版.
- Everett Rogers (1962) “*Diffusion of Innovation*”, New York, Free Press.

- Geoffrey A. Moore (2002) “*Crossing the Chasm*”, Harper Paperbacks; Revised edition.
- Kaleta et. al. (2007) “Discovering, Designing, and Delivering Hybrid Course” pp. 111–143, in “*Blended Learning*” The Sloan Consortium (ed. A. G. Picciano and C. D. Dziuban).
- 内田実(2005)『実践インストラクショナルデザイン』東京電機大学出版.
- Janet. C. Moore (2002) “Elements of Quality: The Sloan-C Framework pillar reference manual”, Needham, MA, Sloan-C.
- i) 本論文は2010年度の長期研修の成果の一部である。