

学習者の教育環境に合った eラーニング学習形態の考察

—「福祉 e - 教育システム」の教育機能拡張への可能性を探る—

松山 恵美子^{*}

はじめに

2011年7月24日、私たちの生活に身近なテレビがこれまでの「アナログ放送」から「デジタル放送」に移行する。デジタルデータにすることで圧縮が可能となり、それにより余った3分の1の電波を有効利用するのが目的である。「ワンセグ」という技術を使って携帯電話でテレビ番組が視聴できるのも、そのひとつである。テレビ番組を見るのに、そこにテレビの存在がない時代を迎えた。

2010年現在、昭和生まれの大学生の割合はかなり少ない。平成生まれの彼らは、生まれた時から衛星放送「BS」やマルチメディア放送を目的とした「CS」放送に触れ、Windows 95の登場で各小学校や各家庭にパソコンが急速に普及したなかで小学時代を過ごした。携帯電話はビジネスの世界だけでなく日常生活に使われるようになり、街から公衆電話が見られなくなった。多くの大人は余りの変化の速さに戸惑ったが、平成生まれの彼らにとってはそれが普通の環境であった。大人が変化の激しい社会環境のなかで携帯電話やインターネットの善し悪しを把握している間に子ども達は操作を覚え、あっという間に子ども達の世界に新メディアとして広がった。便利になった機能は、子どもたちに「説明書を読む」ことなしに「感覚」で利用する術を身につける副産物を残したのではないか。

「福祉 e - 教育システム（以降、本システムとする）」は、筆者と戸塚の共同研究として淑徳大学（以降、本学とする）の社会福祉士養成教育におけるコア科目の一つである「ソーシャルワーク実習指導」を履修した学生が、現場実習先の福祉施設や機関で効果的な実習ができ、また様々な場面でタイミングの良い対人支援を行える技術・知識を身に付けることを目的として2002年から開発を始めた eラーニング教材である^(注1)。それまでの「紙媒体のみを主とした教材」を使っただけの対人支援教育には限界があると判断し、ネット上に構築した仮想福

^{*}総合福祉学部 准教授

社施設で実習を疑似体験しながら、対人支援に必要な知識とその技法を習得していく、という教育手法を進めてきた。しかし今、「ネット環境が整ったパソコンのみを利用するeラーニング」に限界が見え始めた。eラーニングとはパソコンを利用して学習する形態であるが、通信技術が発達したことでデジタルテレビ、携帯電話、PDA、ゲーム機などから容易にネットに接続ができ、さらにネットワークを利用した電子メール、電子掲示板、電子会議、ビデオ配信などと社会生活のなかでネット環境を利用する用途が広がってきている。携帯電話でいつでもネットに接続できる環境で育ってきた学生たちにとって、パソコンでWebページを開き情報を閲覧すること、メールを送受信することは特別便利なことではなく、むしろ「なぜパソコンなの？」という声が聞こえてくる。携帯電話がその機能を十分持ち合わせているからである。携帯会社が提供するサービス機能の充実メディアの使い方にも変化を与えている。平成生まれの彼らがモチベーションを持ちつつ継続して学習するための、教育機能を拡張した仕組みを検討する時期を迎えたようである。

本論文では、情報技術の発展により変化している「教育環境」に伴いその学習形態や学習の仕組みに対応してきた本システムの開発の流れをまとめ、次に本システムが福祉に携わる人材を育てる対人支援教育の補助教材として、今後どのような機能を充実することで役割を担うことができるかについて考察していく。

1 「福祉e-教育」システムの歩み

eラーニングの誕生を1980年代のCAI (Computer Assisted Instruction) を原点とすると、コンピュータに援助された教育手法としてはまだわずか30年という浅い歴史である。2010年現在、eラーニングという言葉の定義については共通認識ではない部分がある。急速な環境の変化に定まる時間の余裕がないという状況である。文字だけの教材が入ったCD-ROM学習から、文字データに音声や静止画像といったマルチメディア教材が加わることでインタラクティブな学習が可能となり幅広い分野でパソコンを使った学習手法が活用されるようになった。その後、さらに通信ネットワークというオープン性が加わり始めたことで「オンデマンド」「eラーニング」という用語が誕生して使われる様になった。インターネットブラウザやプラグインなどの技術が向上したことで、コンテンツの内容や活用するメディアにも変化がみられる。CD-ROMを使った学習方法については、現在まだ利用されているがCD-ROMの教材からネット教材にハイパーリンクさせるなど、その学習の形態は進化している。保存メディア、通信技術、データ加工技術や情報技術など様々な技術を組み合わせた学習のシステムをeラーニングとしてとらえる方向がある。eラーニングを指す表記として「イーラーニング」「e-Learning」など幾つかあるが、本論文では「eラーニング」と表現していく。

本システムは2002年から開発を始めたが、2004年までの開発および利用実験の詳細については淑徳大学総合社会学部研究紀要^{①②}を参照してほしい。その後、2007年および2009年に大幅な機能の追加・更新を行い、現在に至る。本システムの機能と利用形態についてふり返る。

1-1 福祉e-教育システム2007年度 — 実習前機能の充実

Web上の仮想施設環境に随時没入し、現場感覚を総合的に疑似体験することを目的として始めた本システムだが、そこには現場実習を目前に控えた学生の現場に対して抱く（子どもとの関わりへの）不安を少しでも取り除きたい、さらには“動ける”実践力や応用力、柔軟な思考力の備わった学生に育てあげたいとの思いがあった。しかし「いつでも・どこでも・誰でも（Anytime, Anywhere, Anyone）」学習できるユビキタス環境は、裏を返すと「強制力の欠如」となる。教材を並べておくだけでは学生は学習しないというこれまでの反省から「学習サポート体制の充実」を整備する必要があると考えた。『多様化する学生たちに、ある一定の実践力、思考力を習得させるべく、導入教育からふり返り学習に至るまでの各実習教育段階を、有機的に統合していく教育手法が必要である』との戸塚の考えに基づき、これまでの「Web環境を利用した事例学習の視聴」という機能を土台として図1に示した形で以下の4機能を新たに組み込んでいった。ユビキタス環境にきめ細かい対面型の指導をブレンドしつつ教育を進めていく必要があると考えた。

1). 「対面型個別支援」の仕組み

「対面型個別支援」では、学習者自身が原点に戻り「なぜ福祉に関心を持つようになったのか」「なぜ淑徳大学で学ぼうと考えたのか」について改めて考えながら「生活&学習カルテ」を作成していく。この「生活&学習カルテ」を資料として教員と学生とで話し合い、学生個々の今後の学習展開への仕方に結び付けていく。

2). 「自習型e-学習支援」の仕組み

控えている現場実習における実習課題設定の土台となるべく9領域^(注2)について調べた結果をまとめていきつつ、そのなかから実習の柱となる課題を自ら設定していく。

また、事例学習の内容を把握した段階で、目の前で起こった出来事その場に居合わせなかった人にも正しく伝えられるように「いつ」「どこで」「だれが」「何を」「なぜ」「どのように」という5W1H形式での文書化を行う。これは「記録技法の訓練」と学生の文章力の養成に繋げていく。その際、継続的な支援の体験が不足している学生への支援として「“動ける”実践知識・技術のDB」を援助方法のカテゴリやキーワードから検索し、その関係資料を閲覧できる環境を整えた。

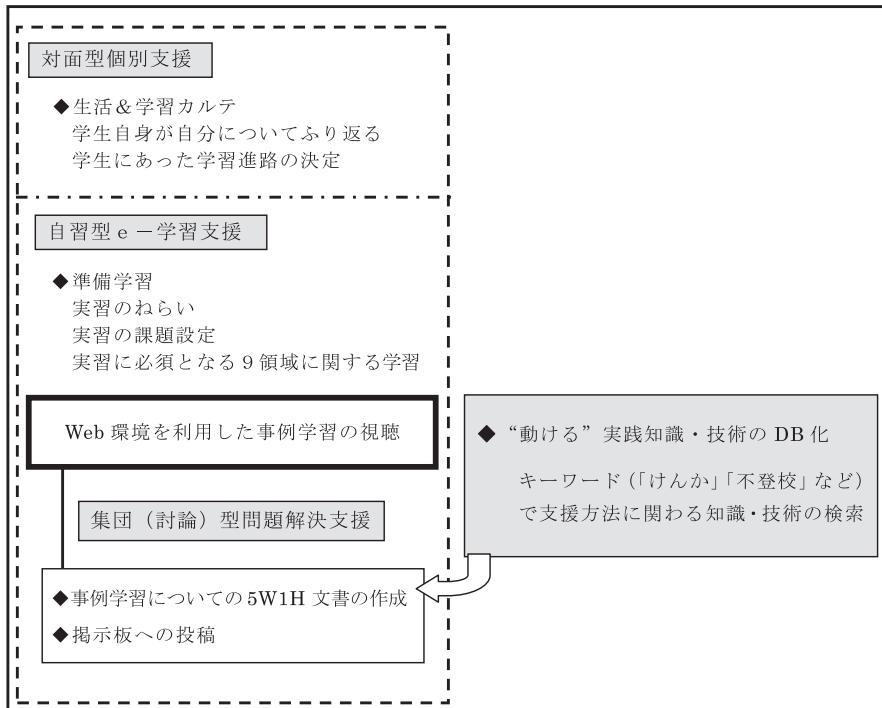


図1 2007年度版「福祉e-教育」システムの機能

3). 「集団（討論）型問題解決支援」の仕組み

学生個々が「9領域の学習で得た知識」と「事例学習で得たスキル（支援技術）」の両方の資質の保証へと繋げる仕組みとして、掲示板を学生と教師とで共有できる双方向コミュニケーションの場とし、「個」が得たスキルを「全体」のスキルとする知的生産の源としていく。

4). 「学習履歴の可視化」

学生が各自の学習内容、学習進捗状況を把握することでモチベーションの継続に繋がっていく。学習過程から学習者の特性に即した助言が可能となり、多様化する学生の「個」に対応した適切かつ的確な教育環境へと繋がる。

図2は「生活&学習カルテ」を提出した学生が教師の対面型個別支援を通して学習対象となる事例学習を選択していく教員用画面である。授業時間のみでは学生の一面しか垣間見ることができないが、学生自らが申告してきた内容を受け止め、今後の学習展開の仕方に結び付けていく。

この教員用画面から、該当学生の事例学習番号にチェックを入れ「決定」ボタンをクリック



図2 学生個々の事例学習を決定する 教員用画面



図3 学生用学習状況確認 画面

クした時点で、学生は事例学習に進める環境が整い、事例学習の視聴を行うことが可能となる。

図3は自分の学習状況を把握できる「学習に関する情報」画面である。そこには、図2で選択した事例学習名の一覧が表示され、各事例学習の進捗の状態を把握できる。この画面から掲示板の閲覧画面へハイパーリンクされている。

「自分が学習してきた内容を把握できないため、今後どの部分を補って学習すべきかの判断ができない」という、これまでの欠点、問題点と指摘されていた箇所を補うことができた。「全体の学習状況が把握できることで、学習の進め方をコントロールできる」との意見もあり、学習へのモチベーション維持に繋がったと捉えている。

図4は学生の学習の流れをフローに示したものである。

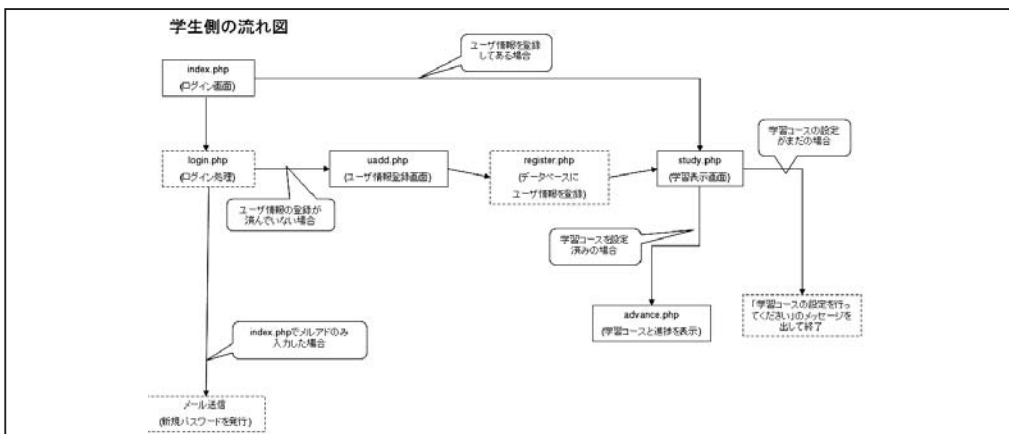


図4 学生用学習の流れフロー

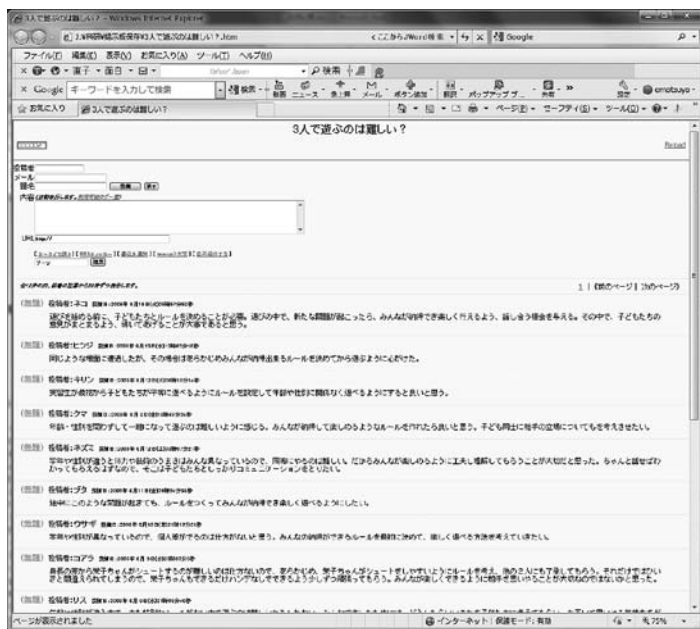


図5 掲示板を利用した1例

1-2 福祉e-教育システム2009年度 - 実習前・後の機能の充実

「インターネット白書^(注3)」は1997年から毎年、全国規模の調査を行い、インターネット普及率などをとりまとめてきたが、2008年以降はそれを行っていない。インターネット利用者数は上限に達しつつあり、「家にテレビはあるか」という質問と変わらなくなったという認識からである。「インターネット白書2009」によると高速・大容量でインターネットに接続できる「ブロードバンド」の世帯普及率が57.1%にまで増加した^③。この通信技術の発達により、これまでの本システムの大きな課題であった「どのパソコンでも同じように学習できる」という環境は整い始めた。しかし2007年以降大きな液晶画面を持つ「iPhone」の発売、さらに「iPod」などの携帯音楽デジタルプレーヤーの登場などでパソコンの役割に変化がみられるようになった。パソコンはiPhoneやiPodを利用する環境を整える時に必要なものとなり、学生にとって「メールの送受信」や「日常生活の情報収集」にはパソコンではなく携帯電話で行うことが主（自然な形）となってきた。

本学の科目「ソーシャルワーク実習指導」を履修している学生を対象に本システムの利用を続けてきたが、年々学生の学習状況にばらつきが目立ち始めた。その原因として考えられることのひとつは、「事例学習で起こる様々な問題の捉え方や学習の進め方に学生間でかなりの差（個人差）がある」こと、もうひとつは「学生のパソコン利活用能力の差が大きい」ことが挙げられる。パソコンを利用する学生と利用しない学生との情報格差がおきてきた。パソコンを持たない学生に加えて、OS環境とネットへの接続方法が多様であり、教材視聴に必要なソフトのインストールに伴うセキュリティ強化やパスワード再取得の煩雑さなど、パソコン操作の不得意な学生からはeラーニングに必要な環境を整備するまでに多くの質問があり、その解決までに多くの対応と時間を必要とした。このことはモチベーションの低下へ強い影響を与えていった

eラーニングに没入できる環境が十分に整備できなくては学習の効果は期待できない。そこで、パソコン以外の身近なデバイスを使った学習手法の検討を行い、これまでのパソコンを主とした学習方法に図6で示した形で以下の4機能を組み込んでいった。学生の様々な生活環境に対応しつつ学習抵抗感のより少ないシステムへと再構築する必要があった。

1). 「事前学習（実習計画書の作成）」機能

現場実習が決定した学生が実習計画書を作成していくツールとした。Microsoft ExcelのVBA機能を使い「実習計画書作成用」ファイルの開発を行った。

2). 「事後学習（ふり返り学習）」機能

「実習計画書作成用」ファイルを利用し、実習終了後に現場実習をふり返る資料を作成する仕組みとした。実習前に自身で設定した実習の課題や課題の達成時期などの情

報に、実際に行った実習の様子を追加記述しつつふり返しを行う。

3). 携帯音楽デジタルプレーヤーを利用した「聴き勉」の仕組み

これまで事例学習後の5W 1H入力時に活用してきた「“動ける”実践知識・技術のDB」の一部を録音し、MP3ファイルとして発信した。耳から何度も聴いて学習する手法「聴き勉」を本システムに組み込んだ。

4). 「パスワード変更機能」の更新

これまでのパソコンが無作為に作成したパスワードを学習者自身に変更できるよう仕様を変更した。

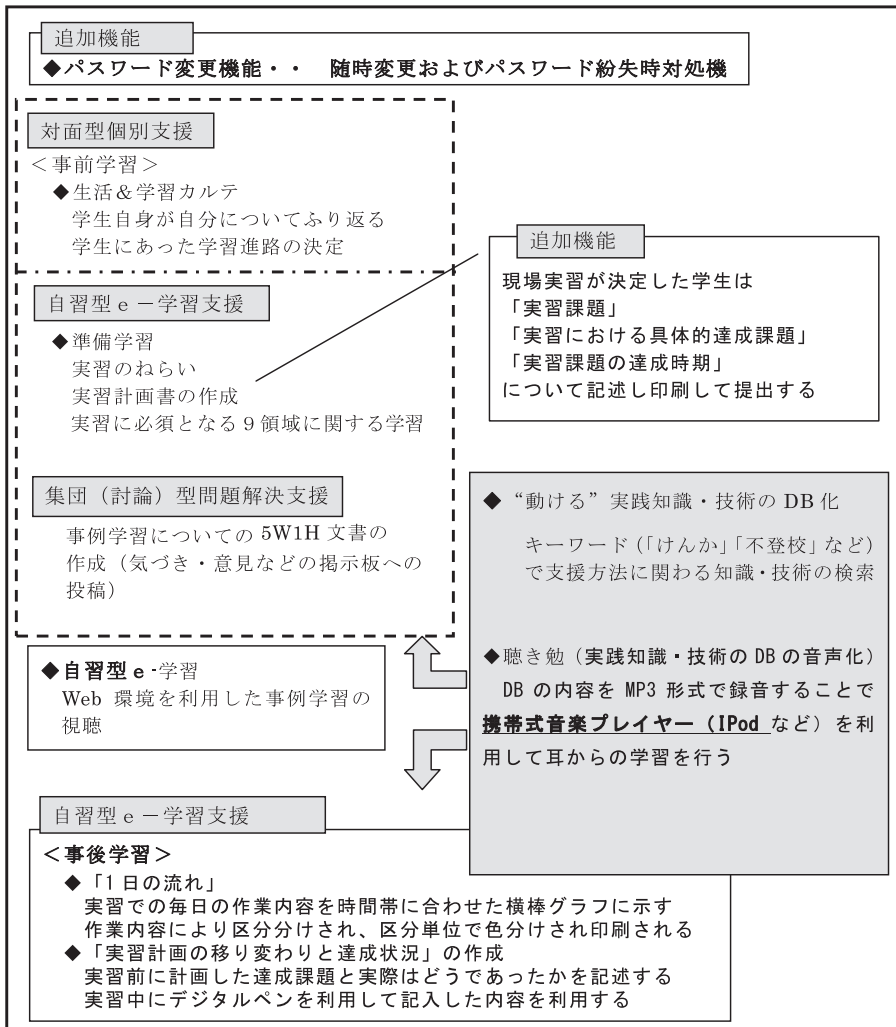


図6 2009年度版「福祉 e-教育」システムの機能

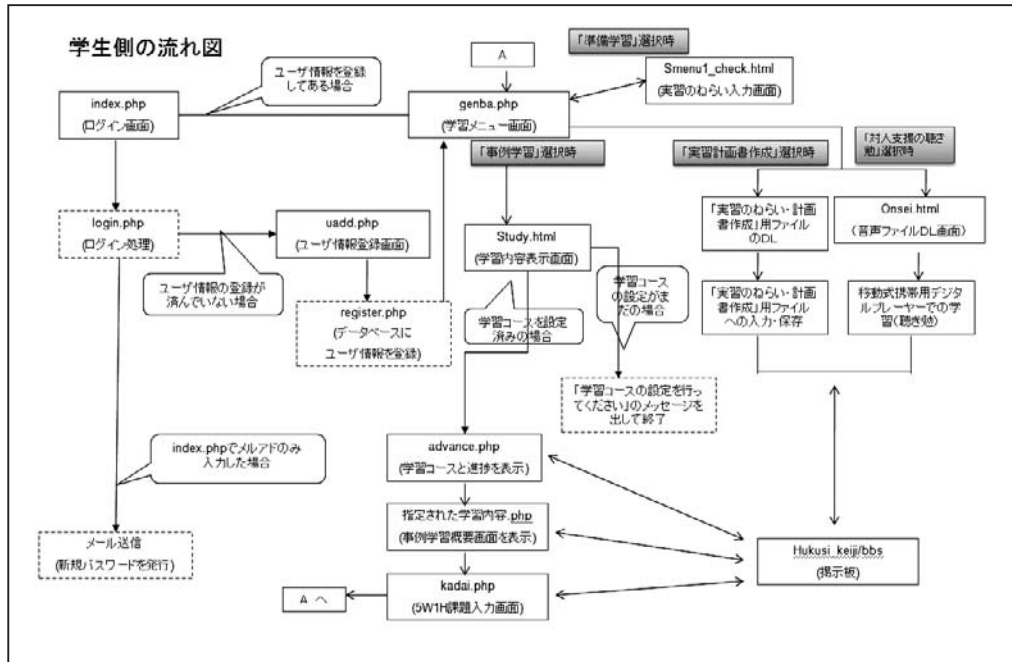


図7 学生用学習の流れフロー

1-2-1 「事前学習（実習計画書の作成）」機能

現場実習の事前学習のひとつとして「実習のねらい・計画書の作成」機能を組み込んだ。「実習のねらい」や「実習の課題」などの実習に関する情報を、1つのファイルに蓄積していくことで、実習に向けて一貫した意識の継続が可能になると考える。「実習計画書作成用」ファイルに記述する際、実習前に設定した「実習のねらい」「実習課題」などを自身で再確認することができる。紙ベースでは「記述した用紙が手元にないと確認できない」「その都度書き直す必要がある」という点を不便な点を補った。

図8は学生用学習画面である。一定の学習が終了した段階で「実習計画書作成用」ファイルのダウンロードが可能となる。これをUSBメモリーなどに保存することで大学また自宅のパソコンを使って記述を進めていく。



図8 「実習計画書作成用」ファイルのダウンロード

図9に示した様に「実習計画書作成用」ファイルは6枚のワークシートから成っている。直線で示したシートは入力・編集用のシートであり、入力後に「作成」ボタンをクリックすると点線で示したシートが自動的に追加される。従って点線で示したシートは編集できない閲覧のみとなる。図10は実際に入力された「実習計画書作成」シートの内容である。

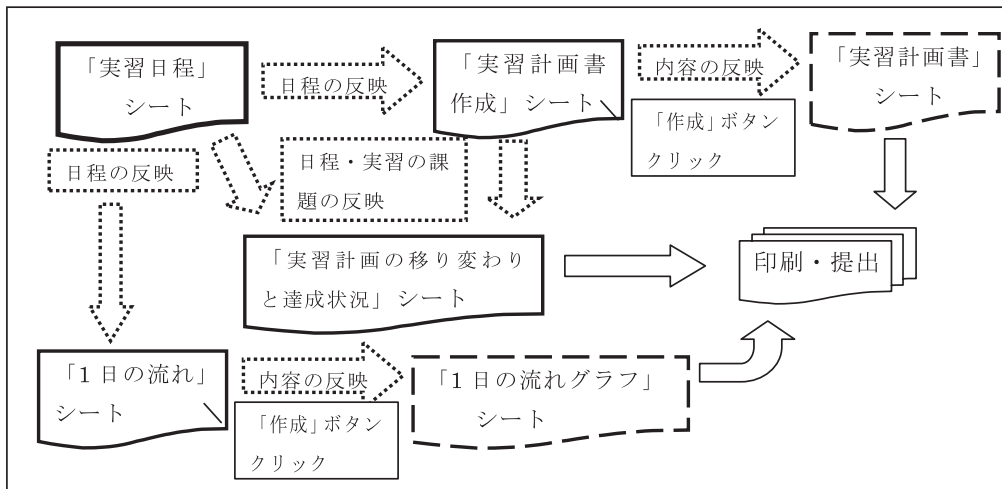


図9 「実習計画書作成用」ファイルの構成

実 習 計 画		実 習 計 画	
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12
13	13	13	13
14	14	14	14
15	15	15	15
16	16	16	16
17	17	17	17
18	18	18	18
19	19	19	19
20	20	20	20
21	21	21	21
22	22	22	22
23	23	23	23
24	24	24	24
25	25	25	25
26	26	26	26
27	27	27	27
28	28	28	28
29	29	29	29
30	30	30	30
31	31	31	31
32	32	32	32
33	33	33	33
34	34	34	34
35	35	35	35
36	36	36	36
37	37	37	37
38	38	38	38
39	39	39	39
40	40	40	40
41	41	41	41
42	42	42	42

図10 「実習計画書作成シート」の記入例

2) 「1日の流れ」

「1日の流れ」シートを図12に示す。同様に「日付」の欄は反映された内容である。「日」単位で「勤務形態」「出勤」「退勤」「時系列での作業内容」を記入していく。作業内容は、1行目から10行目までに示している9領域に含まれる112種類の作業名称のいずれかを選択してコピー・貼り付けで行う。作業名称を統一することで現場実習の全日程の入力を終え「グラフ作成」ボタンをクリックすると9領域に色分けされた日単位の帯グラフが作成される(図13参照)。どの時間帯にどの領域の仕事をしたか、領域と領域の関わりや流れを把握することで、個々の点が線となり1日の業務の流れをふり返ることが可能となる。

図12 「実習計画書作成用」ファイルの「1日の流れ」シート

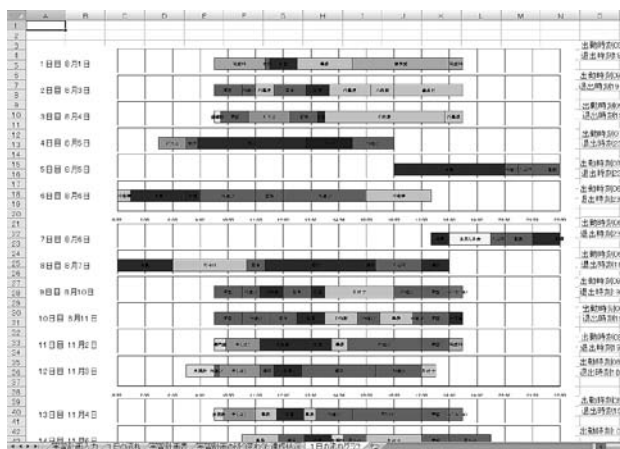


図13 「実習計画書作成用」ファイルの「1日の流れグラフ」シート

1-2-3 携帯音楽デジタルプレーヤーを利用した「聴き勉」の仕組み

社会福祉実践の学習方法や関心の深め方でつまずき、結果的に実践への動機づけが薄れていく学生が、実践に必要な知識・技術を入学以降段階的・効率的に習得していくことを目的として本システムの利用とその検証を行ってきた。しかし前述したように通信技術の発達などによる携帯電話の機能拡大を受け、パソコンの役割が変化してきたことで、慌しい一日をおくる彼らが帰宅後パソコンの電源を入れ、該当ホームページに接続し、学習を行う、という手法だけで進めるには限界を迎えた。何か実践教育のアプローチ方法そのものを根本的にシフトしていく以外に有効な手立てはないと考えるに至った。これまでのパソコンの他に、それ以外の「身近なデバイス」として「携帯電話」および「携帯音楽デジタルプレーヤー」「デジタルペン」の利用を検討した。

1) 「携帯電話」での動画視聴の検討

学生が肌身離さず持ち歩いているものの一つに携帯電話がある。学生の通学時間やちょっとした移動時間などの「すきま時間」を有効に活用するには、「携帯電話の活用」が最適であると考えた。具体的案として本システムの「事例学習」の動画学習の視聴に活用できないかを検討した。検討を進める過程で、以下の4つの問題点が明らかとなった。これらの問題解決に向け各キャリア（NTTドコモ、au、ソフトバンク）が開発を進めていることもあり、今回はその利用時期を見送ることにした。

① 学生が所有する携帯電話のキャリアの種類

今、大半の学生が携帯電話を所有しているが、そのキャリアを確認するとNTTドコモ、au、ソフトバンクが大半を占めるが、その他にTU-KA、e mobile、ip mobileなど多様なキャリアが利用されている。

② 携帯キャリアごとに異なる画像ファイルの種類

現在動画配信を行っている企業は、3キャリア（NTTドコモ、au、ソフトバンク）を対象とした開発を進めている。さらに同じキャリアであっても携帯電話の機種により画像を扱える種類が異なり、HPを構成するHTML言語も書き換える必要がある。

③ 携帯キャリアごとに異なる動画フォーマット

携帯電話で動画を配信する場合、現在PC環境で配信している画像を携帯用に変換する必要がある。そのファイル形式は配信するキャリア・端末で異なり、また動画の画格サイズも異なる。

④ 携帯キャリアごとに異なる動画の容量

学習者が動画を閲覧する場合、動画ファイルをダウンロードする方法と、ストリーミ

ング形式で閲覧する方法がある。NTTドコモ i モーションは最大約4分、auの場合は最大約3分、ダウンロード形式で最大約4分、ストリーミング形式で約7分と携帯キャリアや配信方法によって様々な考慮が必要となる。

2) 「携帯音楽デジタルプレーヤー」の利用

携帯電話と同様に学生が常に利用している身近な機器に携帯音楽デジタルプレーヤーがある。携帯音楽デジタルプレーヤーとはMP3ファイルで音楽が聴け、軽量で持ち運びしやすいプレーヤーのことである。代表的なものとしてiPodやウォークマンなどがある。携帯電話でもMP3ファイルの利用は可能である。これらのプレーヤーへはiPodは「iTunes」、ウォークマンは「SonicStage」などといったネット専用サイトが構築され、これらのネット環境を利用してデジタルデータとして音楽を機器に取り込む方法で録音を行う。この様にデジタルデータで音楽を聴く方法が主となってきたこと、またこれらの環境を利用して英語教材を学習する「耳から聴いて学習する」サイトが増えており、学習効果も実証されてきている。様々な情報を目だけでなく耳からも取得し、脳に入力していく。事例学習に利用してきた「“動ける” 実践知識・技術のDB」の一部を録音し、デジタルデータとして配信可能な教材へと変換を行った。これまで画面を通して学習してきた内容を、携帯音楽デジタルプレーヤーと携帯電話で聴いて学習する「聴き勉」用の新デバイスとして組み込むこととした。そうすることで手軽に学習できる教材として活用できるのではと考えた。

「“動ける” 実践知識・技術のDB」は表1のようなカテゴリで細分化されており、全部で455の支援方法が含まれている。

今回はこのなかから「けんかの対処」と「注意」に関する支援方法を「男性の声」と「女性の声」とで同じ内容のものを録音し、MP3ファイル形式でダウンロードできる状態を整えた。図14は学生用のメニュー画面から「聴き勉」を選択した場合の画面である。この画面から、それぞれの「声」を試聴後、自分の感覚に合う声質を選択できるようにしてある。また1ファイルの長さを、曲1曲分の5分程度に収めるよう編集を行った。

表1 「知識・技術のデータベース」の内容

けんかの対処	37	母親との関わり方	99	学堂保育	10
注意	35	関わり・子ども	135	保育	8
施設行事	15	障がい児/障がい	15	学習指導	8
遊び/遊びのルール	15	保育の役割	10	宿直時	10
規則の役割	10	チームケア/チーム	13	その他	35

保育士過程の学生2名(男女各1名)と
 社会福祉士試験受験資格過程の学生5名
 (女性5名)の計7名を被験者として以下
 の要領で利用実験を行った。

- ◆利用期間・・・1か月
- ◆利用方法・・・自分の空き時間に聴くよ
 うに指示。1ヶ月後に今回の内容につ
 いてのテストとアンケートを行うこと
 を予告した。iPodを持っていない学生
 には貸与した。内容については資料と
 しても配布した。

◆アンケート結果

①Q1：どんな空き時間に聴き勉を行ったか。

自由記述としたため、ひとり2つから3つの回答が多かった。「家にいて暇な時」「寝
 るまでの時間」「空き時間」などを「自由な時間」として統括した。複数回答が多かったが、
 述べ人数を分母として割合とした。

②Q2：期間中どの程度聴き勉を行ったか。

1日平均17.0分という結果となった。しかし、個々にみていくと9分から26分と個人
 差がみられる。聴き勉の1サイクル時間は15分程度(5分3ファイル)であるため、学
 生は1日1回聴き勉を行ったと考えられる。

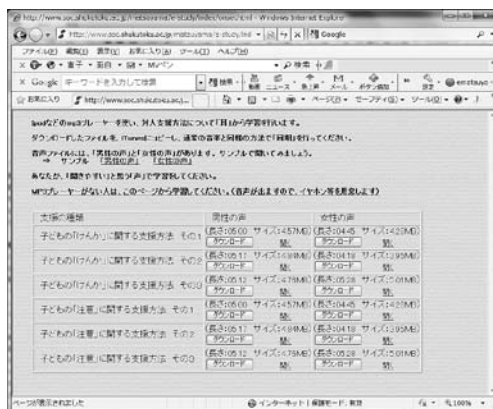


図14 「聴き勉」用ファイルのダウンロード画面

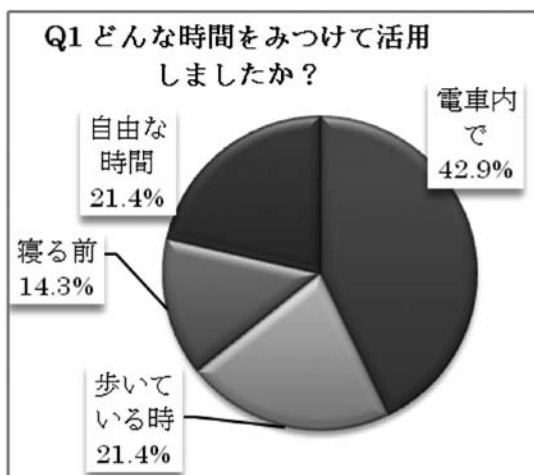


図15 「聴き勉」を行った時間帯

表2 聴き勉の学習時間結果

利用日数	学習時間	1日平均(分)
30日間	約7時間	14
14日間	4時間程度	17.1
25日間	1日15分	15
10日間	3.5時間	21
23日間	約10時間	26.1
20日間	3時間程度	9

③Q3:「聴き勉」を行い、どんな感想を持ったか。

- ・「男性の声」と「女性の声」の両方をダウンロードして、その時の気分で聴きやすい声を選択した。
 - ・自分のペースでできるのが良い
 - ・最初は半分仕方なく聴いていたが意外と記憶として残っていて驚いた
 - ・耳からだけでは不安で、資料を見ながら聴いていた
 - ・聴き勉をしてからは、事例学習を行うと聴き勉で学習した内容がうかんでくる
- 全体として興味を持って取り組めた様子が伺えたが、iPodを貸与した学生は、その扱いに慣れていないこともあり資料優先の傾向がみられた。準備期間が短かったという反省が残った。

④内容に関するテスト結果

「自分が今現在覚えていることを箇条書きで書き出さない。」という方法で行った。結果として、ひとり5～10項目の内容の記述があった。聴き勉で学習した学生と聴き勉をやらずに資料だけで勉強した学生との回答内容を比較すると、聴き勉で学習した学生の方が全体を網羅した内容となっており、資料だけで勉強した学生は資料前半の内容に関する記述が多いという傾向がみられた。携帯音楽デジタルプレーヤーにランダム（順番を変えて聴く）設定をすると、本人の意思とは関係なく無作為に選択された音声教材が流れてくる。そのため全体を通した偏りのない学習ができたという点は、資料(紙ベース)の学習より効果があると考えられる。

3) 「デジタルペン」の利用

もうひとつの新デバイスとして「MVペン」というデジタルペンの活用を試みた。MVペンとは、見た目は通常のボールペンと同じであるが、ユニットと呼ばれる本体を置いた状態で用紙に書き込むと、その内容がユニット本体に保存される。また保存されたデータは文字としてまた画像として再利用できる機能を持っている。

今回、現場実習対象のうち希望する学生に貸し出し、実習記録など記入する際に利用してもらった。ユニット本体にはページをコントロールする機能が付いており、新たな内容を記述する際は図16の右側のようにボタンを押して次のページに設定してから入力する必要がある。また、記述する方法としてもう図16の左側のようにユニット本体と平行して記述していくのが、正しい文字として認識されるポイントとなる。今回は、使い方についての概要を説明し、詳細説明は資料で渡した。実際にMVペンで記述した内容を図17に、それをパソコンが文字として読み取った内容を図18に示す。私：「じゃあ、じゃんけんで決めようか」AB：「じゃんけんぽん」となる会話が、「決めようか」の文字を次の行に記述

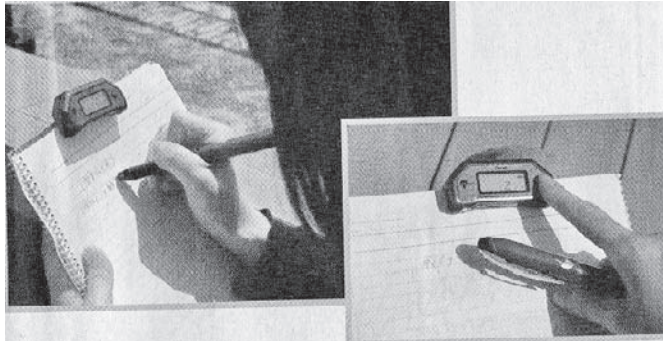


図16 デジタルペン (MVペン) の利用

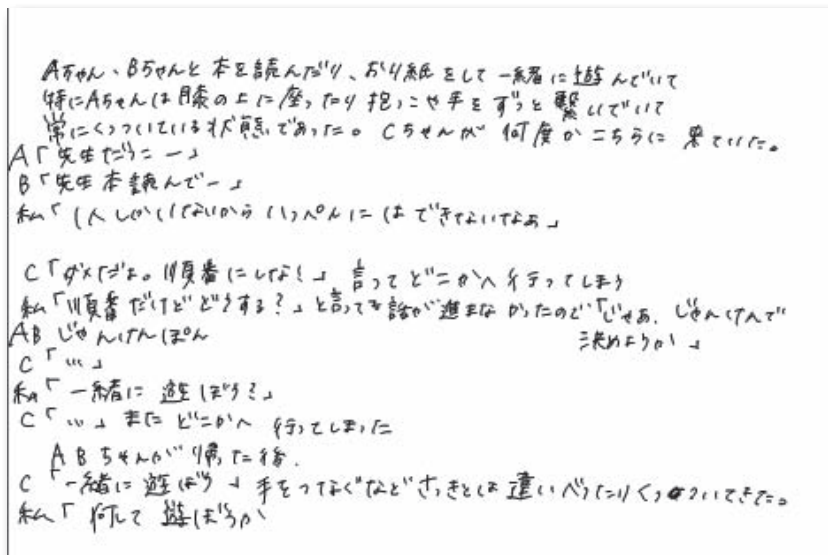


図17 MVペンで記述した内容

Aをやる、B5さんと本を読んだつ、お係氏をして一緒に遊んでいて
特にAちゃんは膝の上に座ったり抱いたり手をずと繋いでいて
常にくっついてる状態であった。Cちゃんが何度もこちらに来ていた。A「先生たりニー」
B「先生本読んでー」
私「(氏しかいはいからいっぺんにはできないなあ」
C「ダメだよ。順番にしな」言っでどこかへ行ってしまう
私「順番だけどとつする？」と言っで品も話が進まなかつたのじ「じゃあくじさん(さんで、ABじゃんけんほん決めようか」
C「《《《
私「一緒に遊ばに」
C「しい」またどこかへ行)としま)に
ABちゃんが、帰した後、
私「一緒に遊ぼう」手をつなぐなどさざとは違いへりた11<2☆2いてきた。私「何して遊ぼうか」

図18 MVペンで記述した内容を読み取った内容

しているため、私：「じゃあ、じゃんけん」で AB：「じゃんけんぽん 決めようか」という形で読み取られている。利用方法の詳細説明の不足と使い慣れるまでの時間不足という反省を残した。

2 学習者である学生の教育環境—— 淑徳大学生を対象とした調査結果から

ソフトバンクの孫正義社長は「デジタル情報革命」が起こったと発言している^④。海外とその日のうちに情報交換できるという時代から、瞬時に情報交換するという時代が変わりつつある。2009年1月にワシントン州西部を中心に起きた大雨による洪水被害、間もなくして起こったエアバスA320型機のハドソン川への不時着、この2つの出来事のなかで最新の状況が把握でき、また最新の状況を周知できたのは「Twitter(ツイッター)」だった。これをきっかけに「情報を発信するメディア」のあり方が変化した。孫社長はある時「なぜだろう」と一言つぶやいただけで、多くの返事が届き一瞬でその疑問が解決したという。その事を「右脳、左脳の延長として外脳を得た感じ」「合脳」と表現している。その合脳はソフトバンクの経営にも生かされ、ユーザーからの要望を汲み取る有効な手段となり顧客との距離が狭まったという。今では多くの放送局、メーカー、飲食店がTwitterを利用した経営戦術を始めている。消費者の満足も不満も可視化されることで「消費者と作り手側」の「溝」を埋める役割をTwitterが果たしているという点に着眼したい。

今後のeラーニングを考えると、パソコンだけを利用した学習方法では学生の満足度は充分でないことは予測できる。学生は今や「i活」、つまり「iPhoneを使った就職活動」が内定取得への強い武器だという。教職員と電波時代に育った学生間とでは感じている以上の「感覚の溝・差」があるかもしれない。Twitterで一度明確にしてみたい。今回、学習者の実際の(情報機器に関する)教育環境を把握することを目的とした調査を行った。

2-1 調査概要

- 調査目的 : 学生のパソコン環境などを把握すること
「福祉e-教育システム」の新たな学習機能拡張の検討資料とする
- 調査方法 : 授業内で調査票を配布、その場で回収した
- 調査日 : 平成22年9月13日～17日
- 対象科目 : 筆者担当科目および情報関連科目
- 標本数 : 814名

表3 調査対象者の内訳

学部学科名	女	男	合計	総計
コミュニティ政策学部 1年	22	62	84	84
看護学部 1年	86	9	95	109
2年以上	12	2	14	
実践心理学科 1年	101	62	163	195
2年以上	19	13	32	
社会福祉学科 1年	186	124	310	393
2年以上	55	28	83	
人間社会学科 2年以上	16	17	33	33

2-2 調査結果

今回の調査を行った情報関連科目は1年生の必修科目のため平成22年度入学生全員に調査を実施できた為、1年生の結果と2年生以上の結果を比較していく。全学部学科の1年生に調査できたこの結果は今後に向け重要な資料になると考えている。

◆パソコンの所有率

問：「あなたには自由に使えるパソコンがありますか？（1つ選択）」

- 回答：1 ネット環境が整備されたパソコンがある（家族と共有）
 2 ネット環境が整備されていないパソコンがある（家族と共有）
 3 ネット環境が整備されたパソコンがある（自分専用）
 4 ネット環境が整備されていないパソコンがある（自分専用）
 5 パソコンはないが、購入を検討している
 6 パソコンはない。購入する予定もない

学部学科単位で、現在の生活状況（現在生活している環境）を合わせた結果を一覧に示す。1年生を対象とした結果を表4に、2年生以上を対象とした結果を表5に示す。1年生で「自由に使えるパソコンを所有している」と回答した学生の割合は社会福祉学科95.8%，実践心理学科94.5%，コミュニティ政策学部97.5%，看護学部95.9%となった。「自分専用」のパソコン所有率を比較すると、最も多いのが看護学部47.4%，次いで実践心理学科39.9%，社会福祉学科37.4%，コミュニティ政策学部28.5%となった。自宅以外から通学している学生のそのほとんどが自分専用のパソコンを所有していることがわかった。

2年生以上を対象とした結果からは、社会福祉学科は95.1%，実践心理学科は87.5%，人間社会学科100%，看護学部100.0%の学生が自由に使えるパソコンを所有している。自分専用のパソコンの所有率を比較すると最も多いのが看護学部の97.9%，次いで社会福祉学科

表4 平成22年度入学生のパソコン所有数

人 (割合: 表3の1年生の「合計」が分母)

学部・学科名	生活状況	割合	家族共有	自分専用	検討中	購入しない	NA	合計
コミュニティ政策学部	自宅	97.5%	58 (69.0%)	16 (19.0%)	0	2 (2.5%)		76
	自宅以外			8 (9.5%)				8
看護学部	自宅	95.9%	45 (47.4%)	23 (24.2%)	1 (1.1%)			69
	自宅以外		1 (1.1%)	22 (23.2%)	2 (2.1%)	1 (1.1%)		26
実践心理学科	自宅	94.5%	89 (54.6%)	50 (30.7%)	2 (1.2%)	2 (1.2%)	1	143
	自宅以外			15 (9.2%)	3 (1.8%)	1 (0.6%)		19
社会福祉学科	自宅	95.8%	171 (55.2%)	64 (20.6%)	3 (1.0%)	3 (1.0%)	2	241
	自宅以外		10 (3.2%)	52 (16.8%)	2 (0.6%)	3 (1.0%)		67

表5 平成21年度および21年度以前入学生のパソコン所有数

人 (割合: 表3の2年生以上の「合計」が分母)

学部・学科名	生活状況	割合	家族共有	自分専用	検討中	購入しない	NA	合計
看護学部	自宅	100%	1 (7.1%)	6 (42.9%)				7
	自宅以外			7 (50.0%)				7
実践心理学科	自宅	87.5%	17 (53.1%)	9 (28.1%)			2	26
	自宅以外			2 (6.3%)	1 (3.1%)	1 (3.1%)		4
社会福祉学科	自宅	95.1%	45 (54.2%)	24 (28.9%)	2 (2.4%)			71
	自宅以外		3 (3.6%)	7 (8.4%)	2 (2.4%)			12
人間社会学科	自宅	100%	23 (69.7%)	6 (18.2%)				29
	自宅以外		1 (3.0%)	3 (9.1%)				4

37.3%, 実践心理学科34.4%, 人間社会学科27.35%となった。全体としてみると, 2年生以上より1年生の方が所有率は高いことがわかった。

◆携帯電話でのネット利用

問い:「携帯電話の料金プランに「ネット使い放題」は含まれていますか?」

- 回答: 1 使い放題の契約をしている (定額)
 2 使い放題の契約をしていない (料金制)
 3 その他

1年生を対象とした結果を表6に, 2年生以上を対象とした結果を表7に示す。表中の「使い放題」と「その他」の結果を合算したものを携帯電話でネットを利用している人数とした。数年前から利用率が高まっている「mixi」などの影響により携帯電話でのネット利用率は高いであろうとの予測はしていたが, 予想以上の結果となった。1年生を対象とした結

果では社会福祉学科89.7%，実践心理学科85.2%，コミュニティ政策学部89.3%，看護学部90.5%，の学生が携帯電話の利用料金プランに「ネット使い放題」が含まれていることがわかった。

2年生以上を対象では，社会福祉学科95.1%，実践心理学科93.8%，人間社会学科87.9%，看護学部92.9%の学生の利用料金プランに「ネット使い放題」が含まれている。全体では「使い放題」を契約していない「料金制」である学生の割合は人間社会学科の「2年生以上」

12.1%を除き，すべての学部学科で1割を切る結果となった。自宅から通学している学生と自宅外から通学している学生の差は少なく，どちらも大半の学生が携帯電話を使ってインターネット環境を利用していることがわかる。自分が現在進行形で見ていることを携帯電話で写真を撮り，感じている事をつぶやき，その場でネットにUPする。情報がUPされると，自動的に友達に情報がUPされたメールが届く。メールが届いた友達は感想や思いをその場で返信する。電波時代に育った彼らは，瞬時に「思い」を共有できるコミュニケーションツールが必要であり，手放せないツールであることがわかる。

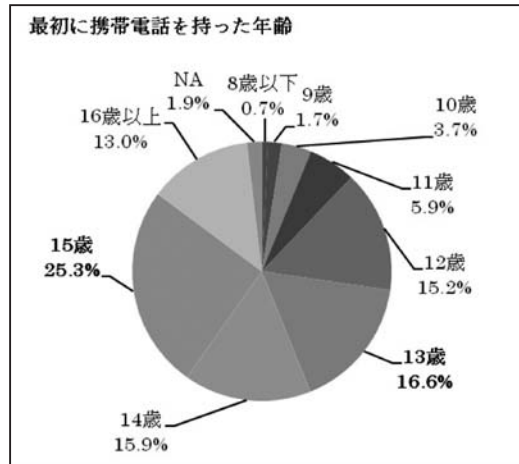


図19 「最初に携帯電話を持った年齢」のグラフ

表6 平成22年度入学生の携帯電話料金プラン

人 (割合：表3の1年生の「合計」が分母)

学部・学科名	生活状況	割合	使い放題	料金制	その他	NA	合計
コミュニティ政策学部	自宅	84.5%	65 (77.4%)	4 (4.8%)	4 (4.8%)	3	76
	自宅以外		6 (7.1%)	2 (2.4%)			8
看護学部	自宅	88.4%	63 (66.3%)	4 (4.2%)		2	69
	自宅以外		21 (22.1%)	3 (3.2%)	2 (2.1%)		26
実践心理学科	自宅	85.2%	121 (74.2%)	11 (7.7%)	5 (3.1%)	7	144
	自宅以外		18 (11.0%)	1 (0.6%)			19
社会福祉学科	自宅	88.7%	216 (69.7%)	19 (6.1%)	3 (1.0%)	5	243
	自宅以外		59 (19.0%)	6 (1.9%)		2	67

表7 平成21年度および21年度以前入学生の携帯電話料金プラン
人 (割合：表3の2年生以上の「合計」が分母)

学部・学科名	生活状況	割合	使い放題	料金制	その他	NA	合計
看護学部	自宅	92.9%	6 (42.9%)	1 (7.1%)			7
	自宅以外		7 (50.0%)				7
実践心理学科	自宅	93.8%	24 (75.0%)	2 (6.3%)			26
	自宅以外		6 (18.8%)				6
社会福祉学科	自宅	91.6%	64 (77.1%)	7 (8.4%)			71
	自宅以外		12 (14.5%)				12
人間社会学科	自宅	87.9%	25 (75.8%)	4 (12.1%)			29
	自宅以外		4 (12.1%)				4

◆所有しているゲーム機

今の大学生が小学生時代に販売され始めたゲーム機にはネット接続機能が付いているものが多い。代表的なものとして「ニンテンドー DS」「X-Box」「Play Station」「PSP」などがあげられる。2010年4月に実施されたネットスター株式会社の調査では「子どもが最初にネット環境を利用したのは携帯電話よりもゲーム機である」という結果がある。それによると、小学生低学年で3割以上、中学生になると4割以上の子どもが大人の手を借りずに通信機能の設定をしていたという。本学での実情を把握するため、この4商品に絞って調査を行った。1年生を対象とした結果を表8に、2年生以上を対象とした結果を表9に示す。各メーカーが競うように毎年新しいソフトを販売したためか所有率は高い。1台も所有していない学生は1年生で35名(5.3%)、2年生以上で7名(4.3%)いる。その他の学生は1台または複数台所有しているという結果となった。

表8 平成22年度入学生のゲーム機所有率
人 (割合：表3の1年生の「合計」が分母)

学部・学科名	生活状況	D S	x-Box	プレイステーション	PSP
コミュニティ政策学部	自宅	39 (46.4%)	5 (6.0%)	42 (50.0%)	38 (45.2%)
	自宅以外	1 (1.2%)		2 (2.4%)	
看護学部	自宅	31 (32.6%)		30 (31.6%)	10 (10.5%)
	自宅以外	7 (7.4%)		7 (7.4%)	5 (5.3%)
実践心理学科	自宅	89 (54.6%)	12 (7.4%)	82 (50.3%)	59 (36.2%)
	自宅以外	9 (5.5%)	2 (1.2%)	6 (3.7%)	5 (3.1%)
社会福祉学科	自宅	160 (51.6%)	14 (4.5%)	134 (43.2%)	92 (29.7%)
	自宅以外	25 (8.1%)	2 (0.6%)	25 (8.1%)	11 (3.5%)
全 体		354 (54.3%)	35 (5.4%)	321 (49.2%)	220 (33.7%)

表9 平成21年度および21年度以前入学生のゲーム機所有率

人(割合:表3の2年生以上の「合計」が分母)

学部・学科名	生活状況	D S	x-Box	プレイステーション	PSP
看護学部	自宅	5 (35.7%)		4 (28.6%)	10 (71.4%)
	自宅以外	3 (21.4%)		1 (7.1%)	5 (35.7%)
実践心理学科	自宅	14 (43.8%)	2 (6.3%)	16 (50.0%)	10 (31.3%)
	自宅以外	2 (6.3%)		4 (12.5%)	2 (6.3%)
社会福祉学科	自宅	51 (61.4%)	3 (3.6%)	43 (51.8%)	10 (12.0%)
	自宅以外	6 (7.2%)	2 (2.4%)	5 (6.0%)	
人間社会学科	自宅	21 (63.6%)	2 (6.1%)	15 (45.5%)	11 (33.3%)
	自宅以外			2 (6.1%)	
全 体		102 (63.0%)	9 (5.6%)	90 (55.6%)	48 (29.6%)

◆インターネットの利用目的

「パソコンや携帯電話を接続した状態で何に利用しているか」の質問では表10のような結果となった。最も多いのは「情報収集」であるが、大学に関する情報および動画などはパソコンを利用している。携帯電話では十分に対応できていない動画のフォーマットがあり表示できないものもあるという事の他に、パソコンの大きい画面と携帯電話の小さい画面の使い分けをしながら利用している様子が伺える。「ゲーム」に着目するとパソコンより携帯電話を利用している学生が飛びぬけて多い。これは移動中やちょっとした「すきま時間」に簡単に電源を入れて遊べ、簡単に終了することができるという「手軽さ」からだと推測できる。わずかな時間でも「本当にゲームをしたい派」と、「時間潰しとしたゲームをする派」に分かれた。

表10 パソコンと携帯電話の活用法

(3個まで複数回答可)

行動	パソコンの場合 (延べ人数)	割合	携帯電話の場合 (延べ人数)	割合
情報収集	634	27.5%	692	30.2%
音楽の取り込み	390	16.9%	371	16.2%
ゲーム	78	3.4%	289	12.6%
動画の閲覧	429	18.6%	281	12.3%
Twitter	26	1.1%	58	2.5%
大学ホームページ	338	14.6%	208	9.1%
大学のレポート	259	11.2%	20	0.9%
就職活動	11	0.5%	144	6.3%
その他	38	1.6%		0.0%

◆キャリア変更

「これまでキャリア変更をしたことがあるか」との問いに、76%の学生が「変更したことがない」と回答している。たとえば「ドコモ」から「ソフトバンク」にキャリア変更を行うと電話番号の変更が余儀なくされる、操作方法が異なるなどの煩わしさが原因となっている。しかし就職活動をiPhoneで行うi活がさらに広まる可能性と、その機能充実性を考えると、今後買い替えるという学生が増える可能性はある。

表11 スマートフォンの利用状況

	利用中	次回購入予定	購入しない
1年	39	135	454
2年	4	20	62
3年	7	19	29
4年	1	4	13
総計	51	178	556

◆液晶画面の大きい携帯電話（スマートフォン）への買い替え

携帯電話はiPhoneなど液晶画面の大きい携帯電話であるスマートフォンの登場で、携帯電話用のホームページとパソコン用のホームページとを区別してHTMLソースを編集することがなくなりつつある。「今後、液晶画面の大きい携帯電話を購入するか」と聞いたところ、学年が上がるにつれて「次回購入予定」の割合が増加している。

「買い替えない」と回答した人のうち、自分専用のパソコンを持っている人は207人、家族と共有を合わせると514人、DSを持っている305人、PSPを持っている人161人であり、これらパソコンとゲーム機のいずれも持っていないという人は全体で18人であった。携帯電話を使って「すきま時間」にゲームを行うと回答した人数が飛びぬけて多かったのはその「手軽さ」にあるが、同様にポケットなどに入れられる携帯性の優れた「ゲーム機の「DS」や「PSP」を使い外出先でゲームをするか」の問いに、「兄弟姉妹で共用」、「ゆっくり楽しみながらゲームをしたい」という回答があった。長い物語風になっているゲームの場合は家で時間を使って楽しむ、その場限りの時間つぶしのゲームは携帯電話でといった使い分けをしていることがわかった。

3 今後の課題

本学は2010年4月より新しいコンピュータ環境 (OS:Windows 7・Office2007) が整備され、学内の無線LAN環境が整った。これによりパソコンを使って学習していたコンテンツを携帯電話や携帯音楽デジタルプレーヤー、ゲーム機を無線LAN環境下でリンクして学習を行うという教育環境の拡張が可能となる (図20参照)。また、遠く離れた場所であっても無料でテレビ電話や会議、チャットができるSkype (スカイプ) などのサービスを利用することで、

施設の職員の生の声を聞くなど授業の3D化ができるのではないか。

eラーニングの機能とその役割は、学習者である学生の実生活環境を土台とした教育環境を考慮した開発・更新を進めていく必要がある。本システムについても同様で、本学の学生の「誰でも」が、「どこでも」「いつでも」学習できるeラーニングでなくては、最初の目的から離れたものになってしまう。eラーニングにはそのベースとなる「コンテンツ」が必須である。学習する仕組みは、その技術と環境があれば構築できるが、学習者が求める「コンテンツ」は、その「実際」と「必要性」を把握した経験に裏付けされた内容が求められており誰でも作成できるものではない。一般的な「eラーニングベースのコンテンツ」のメリットとして以下のようなものが挙げられる⁵⁾。

- (1) 時間と場所の制約がない
- (2) レベルに合わせた学習ができる
- (3) 関連情報をすぐに参照、検索ができる
- (4) コンテンツの更新が容易で最新情報が学べる
- (5) 学習履歴は保存できる
- (6) メールなどを使って参加者同士のやりとりができる

本システムでは(1)(5)(6)については「事前学習→事例学習→事後学習」という一連の流れをパソコンで学習した学習履歴を学習者自身も閲覧(把握)でき、掲示板を利用することで教員や学習者同士で双方向学習を行うことができる。(2)については「対面型個別支援」という形でのみの対応であり、(3)については今回の「聴き勉」の他に検討する余地があると受け止めている。(4)については常に最新情報に更新すべき学習教材部分と、事例学習などのように更新が少ない固定した状態で学習させる部分とを本システムのなかで細分化する必要があると考える。あくまでも授業の補助教材としたブレンド活用ではあるが、その活用を通して学生自身に学習する習慣を身につけさせ、考える時間を増やし、自分自身を振り返り、何を学びたいか、学ぶべきなのかの自己発見へと繋げていく。

企業内研修としても活用されてきたeラーニングであるが、「自己啓発」という曖昧な目標の場合、努力して能力を付けた社員は自分の新たな活躍場所を求め転職してしまうなどの悪循環をもたらした。身に付いた能力を活躍する場がないからである。このような教育マニュアル型学習の反省を踏まえ、教育マニュアル型に学習ステップに合わせて学習コンテンツを選択していくRPG型学習を加える企業が増えている。この手法を使うと、研修期間開始時は全員同じコンテンツを学習しているが、同時に進捗状況や結果が分析され、その人に合った配属先が絞られていく仕組みである。従って研修期間の終盤になると、隣の人と全く違った内容のコンテンツを学習しており、自然と配属先に特化した研修まで終了していたことに

なる。配属後の e ラーニングはそれまでの教材マニュアル型と RPG 型にコミュニティ型が加わり、本社、支社などの垣根を取り外した討議や勉強会となる。これまでも e ラーニングはある程度の学習効果をもたらしてきたが、今少しずつその求める効果が「一定の学習能力を身につける手段」から「人を育て、自分自身を発見する手段」へと変わってきている。

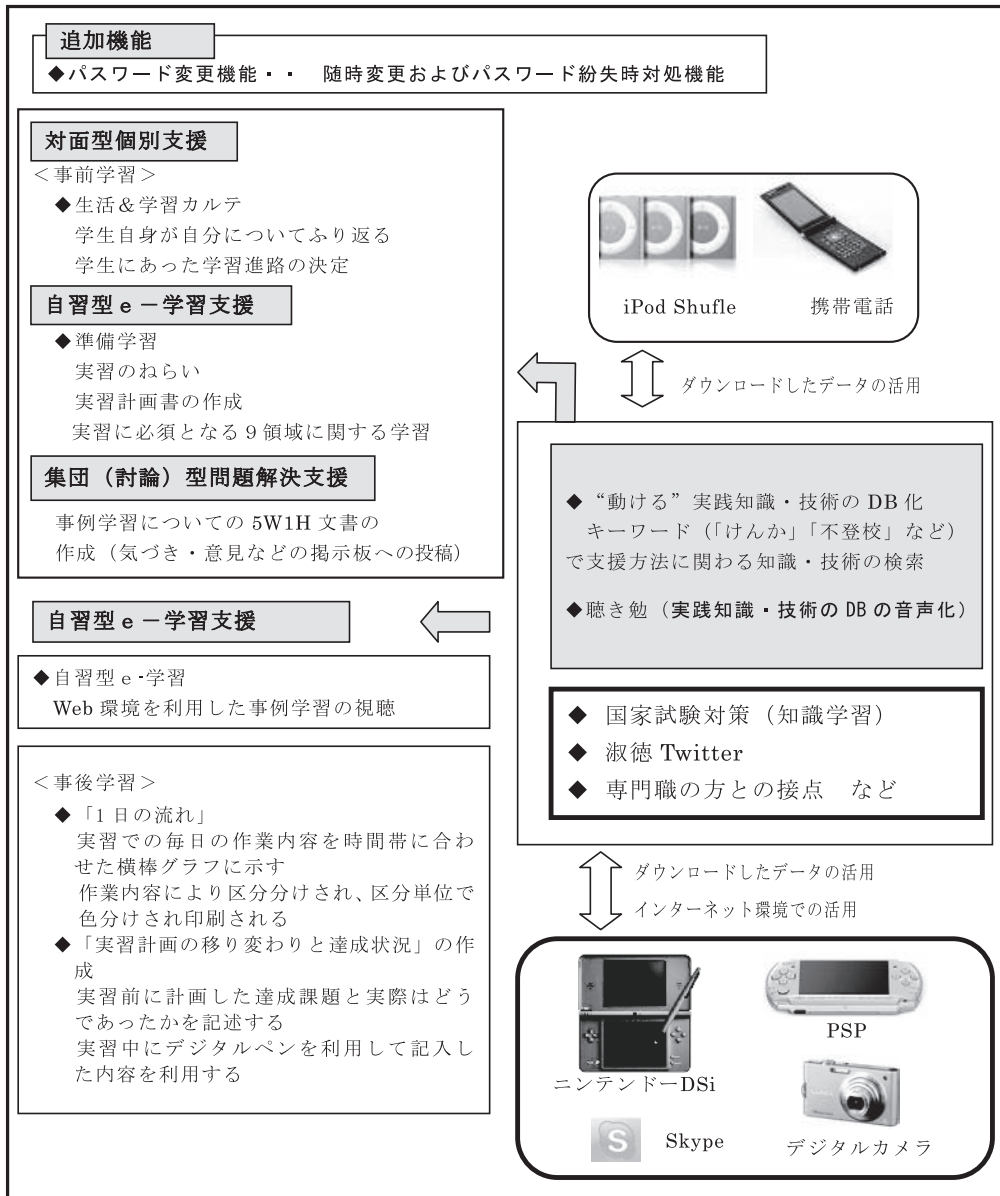


図20 本システム機能拡張の提案図

本システムにおいても、学習者の教育環境を把握しつつ将来に向けての学習コンテンツを容易する必要がある。今ある学習コンテンツについて携帯電話やゲーム機でどのようなコンテンツが学習でき、何ができないのかを簡潔にまとめていく。

1) 携帯電話 (スマートフォン以外)

microSDを利用して聴き勉を行う。

2) 携帯電話 (スマートフォン)

本学のホームページをパソコンとスマートフォンで閲覧した場合を比較すると以下のようなになる。図21の左側がパソコン、右側がスマートフォンで閲覧した画面である。このように「Flash (フラッシュ)」形式で作成された動画にスマートフォン (を含む携帯電話すべて) が対応していないのがわかる。

Webページから文字や静止画像を利用した学習および選択問題などの学習を行うことができる。Flashに対応可となると事例学習の視聴学習が可能となる。

3) PSP (PlayStation Portable)

- ・液晶画面が付いたゲーム機である。メモリースティックが使える、そのメモリースティックに保存してある動画や音楽の再生が可能である。
- ・無線LANはWi-Fi^(注4)とアクセスポイントを介したインターネット接続に対応している(本学で利用可能)。インターネットブラウザとして「NetFront」が採用されている。
- ・Skype, ワンセグがサポートされている。
- ・マウス機能はアナログパッド操作となり使い勝手が良くない。
- ・画像の多いサイトではメモリー不足となり動作速度は低下する。
- ・Flashには対応するが、PSPの画面サイズ向けにレイアウトする必要がある。
- ・Webページから文字を利用した学習および選択問題などの学習を行うことができる。
- ・Flashに対応可となると事例学習の視聴学習も可能となる。



図21 スマートフォンとパソコンの比較

4) ニンテンドー DS (DSi, DSi LL)

- ・液晶画面 (2画面) が付いたゲーム機である。SDメモリーカードスロットを搭載しており、保存データは音楽ファイルのみ直接起動が可能である。しかしAAC形式には対応しているがMP3形式には非対応などの制約がある。
- ・無線LANはWi-Fiとアクセスポイントを介したインターネット接続に対応している (本学で利用可能)。インターネットブラウザとして「opera」が採用されている。
- ・Flashには非対応。
- ・Webページから文字を利用した学習および選択問題などの学習を行うことができる。

4 まとめ

「明確な目標」または「何らかの制約」なく意欲的に学習を継続できる人は限られている。本システムのこれまでの利用状況や今回の調査結果からわかることは、「明確な目標」を示し「学習環境に慣れ」かつ「継続して学習する (せざる得ない)」仕組みを構築することの重要性である。それには何らかの「制約」が必要になってくるであろう。たとえば、入学時からの半年間は「一般常識」についてのeラーニングを課し、保育士課程を希望する学生は「100時間以上」、教職課程を希望する学生は「110時間以上」といった学習時間を設置しクリアしないとその課程に進めない、といった「制約」である。これはeラーニングを活用することで構築可能なシステムである。しかしそのシステムで利用するコンテンツの部分は、教員「個」をベースとしての開発はあり得ない。それぞれの資格・免許に携わる教職員が全体の学習の流れ (コンテンツの組み合わせ) を構築 (コントロール) する、運用面の管理責任者、システムの管理責任者など、各専門家の協力が必須となる。現在「個」ベースで進められている教育手法を一本化して管理する環境が整備されると、学生にとっては常に同じ環境で学習することができるという大きなメリットとなる。それらを前提として、今後本システムが目指す新たな教育機能を以下に示す。これら教育機能の拡張に向け、今後も日々努力していく所存である。

1) 誰もが同じようにできる学習環境の拡張

これまでのパソコンのみを利用した学習環境から、電波を有効活用した学習環境を整える。パソコン、ゲーム機、携帯電話を基本とした学習環境のほかに、移動式音楽デジタルプレーヤー、デジタルペンの活用を組み込んでいく。学習する場所や時間帯により、大学内に設置されたパソコン、学生が所有するゲーム機、携帯電話などの学習ツールからの学習を可能とする。

2) 個ではなく、コミュニティ型で学べる場の提供

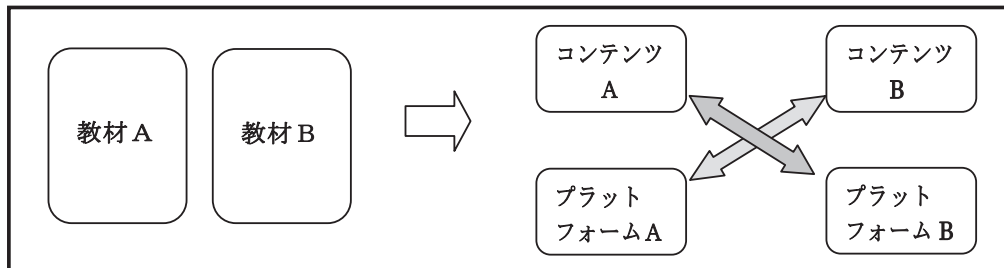


図22 コンテンツ作成の標準化

Skypeなどのテレビ会議機能を利用した場の提供とする。「〇〇資格を目指す4年生を対象」「実習が決定した学生」など、同じ目標を持つ特定の学生を対象として、大学外で実際にその業務に携わる専門職の人とのコミュニティの場である。これは現場の教職員の協力が必要となるが、たとえば「〇曜日の21時から1時間」など、各自が自宅からでも参加でき、現場の実際や疑問、質問について話し合い情報を共有する。

3) 教材の構成を容易にするためのコンテンツの標準化

コンテンツを共有する場合、同じフォーマット、約束事で作成していく必要がある。コンテンツを細分化することで、コンテンツ同士の組み合わせが可能となる。図22左側の「教材A」「教材B」はホームページにあるメニュー機能や他ページへのリンク機能部分と教材部分をひとつのページとして作成している場合である。この場合、教材Aのメニュー機能と教材Bの教材部分とを組み合わせるには、それぞれの部分をコピーして「教材C」を作成しなくてはならない。しかし右側のように教材部分のコンテンツとメニュー機能のプラットフォームを細分化すると、ファイル名の入れ替えという手法のみで教材の構成を変えることができる。

4) 入学時から組み込ませる学習体制

入学した当初は「どんなことをどんな方法で勉強していくのか」と、学生自身が大学生活の流れ（1日の時間配分）を判断する大切な時期である。学習する習慣と責任ある自身の行動、判断力を身につけるために「明確な目標」を示し「一般常識」などのeラーニング学習を課す学習体制を検討してはどうか。学生は指示された期間内に指定された学習を行う。その学習状況と結果は蓄積されていき、その後のコース決定や資格・免許課程の選考の資料としていく。その場だけの試験結果で判断するのではなく、学習経過も選考資料とすることで継続して学習する体制を作り上げていく。

【注】

1. 2002年～2005年、文部科学省科学研究費補助金萌芽研究を受け(課題番号:14651044 研究題目「WEBによる福祉実践教育システムの構築と、それを利用した福祉実践教育の試み」)、研究代表者を戸塚法子氏(淑徳大学総合福祉学部教授)として開発を始める。
その後2007年度淑徳大学学術研究助成費を受け(研究課題『学生の多様な個性と能力を尊重した、「福祉実践e-教育」に関する教育手法の開発～「開発型教育」への転換期における“演習教育”の導き方～』)、共同研究者戸塚法子氏、山本真美氏と共に「学習履歴の可視化機能」「実習事前学習機能」を中心に開発を進める。また、2009年度淑徳大学学術研究助成金を受け(研究課題「新デバイスによるブレンディッドe-ラーニングを志向した「福祉実践e-教育」による演習教育の進め方」)、共同研究者戸塚法子氏、仲本美央氏(淑徳大学総合福祉学部准教授)と共に「実習事後学習機能」「新デバイスを使用した機能」を中心に開発したシステムである。
2. 学習に向けての準備学習した9領域を以下に示す。
 - 1 社会福祉サービス提供者の「援助観」を支えるもの(憲法、根拠法、通知・通達、等の整理)
 - 2 根拠法が規定する「サービスの対象(利用者)」と、最近の利用者の特徴(対比させての考察)
 - 3 当該種別施設が提供するサービス内容と、それを担うサービス提供者(職種別)及びそれぞれの業務内容
 - 4 当該種別施設での支援に影響を及ぼす施設運営・管理面のしくみ
 - 5 アフターケアの目的とその実態
 - 6 実習施設における社会福祉サービス提供の現状(最近の利用者の実態とそれをふまえた問題点の整理)
 - 7 当該種別施設が使い得る社会資源の種類と内容
 - 8 利用者と関わる際の実践的スキル
 - 9 その他
3. 「インターネット白書」とは、財団法人インターネット協会が毎年行っている「インターネットの利用状況やその動向について」の調査結果をまとめた冊子である。個人利用者約3000人、企業ウェブサイト担当者約1500人、企業のネットワークおよびソフトウェア担当者約2500人を対象とした利用実態調査を行っている。
4. Wi-Fi(ワイファイ: wireless fidelity)無線LAN機器間の相互接続性を米国に本拠を置くWi-Fi Allianceにより認証されたことを示す名称、ブランド名である。ノートパソコンの他に、ニンテンドーDSやPSPといったゲーム機、VoIP搭載携帯電話、携帯音楽プレイヤー、デジタルカメラなどの家電製品にも搭載されている。

【参考文献】

- ① 松山恵美子, 2004, 「教育システムの形態と開発環境-福祉分野における教育システム開発の試み-」, 淑徳大学社会学部研究紀要, 第38号, p.291-p.312
- ② 戸塚法子, 2004, 「社会福祉実践の教育・訓練で求められる学習支援システムの提案」, 淑徳大学社会学部研究紀要, 第38号, p.1-p.17
- ③ 財団法人インターネット協会 インターネット白書2009 <http://www.iajapan.org/iwp/2009.html> (2010年8月現在)
- ④ 渋谷和宏, 「twitter会社と仕事はこう変わる」, 2010年, 日経BP社
- ⑤ 入門e-ラーニング <http://jibun.atmarkit.co.jp/1skill01/special/e/earn01/> (2010年8月現在)

Inquiry for Student's Online Learning Environment

— Exploring the Possibilities of “Online Education Welfare's”
Functional Expansion —

Emiko MATSUYAMA

Today, in the year 2010, it can be found that majority of undergrad's are born in the Heisei Era (1989 and above). They were watching satellite broadcast as a child and were taught how to extract information from the internet in their elementary school years. Most adults were being bewildered by the speed at which technology was improving; however, it was all normal to students now. This beneficial environment left a by-product for students; an ability to use technology intuitively without the need of manuals.

“Online Education Welfare” started off as a research project by Ms. Totsuka and the author of this article in the year 2002. Over the years, it seemed as if there are no more conceivable goals in the existing online study programs. Students who utilize cell phones will not find learning online and sending emails on computers as convenient. Online studying has entered upon a new phase to examine a new program best fit for the students of the Heisei Era.

The function and the role of this “Online Education Welfare”, is to influence the education environment of the students in number of different ways. Therefore, the content of the program is important to build a strong base. The following can be listed as an advantage student gain from the programs structure.

Instead of thinking of better ways to function “Online Education Welfare”, there is a need to upgrade the environment in which the function applies. Establishing a Wi-Fi environment for the students must be kept in mind. Diversifying student behavior and the on-going improvement of Info-Tech has given “Online Education Welfare” great difficulty over the years. This article is meant to decode the difficulties and organize points to inquire a new educational method for the future.