

## ソーシャルラーニング最新動向 (2)

### 「オンライン教育サービス=ソーシャルラーニング」なのか?

山脇智志 (やまわき さとし)  
キャストリア株式会社  
上野竜成 (うえの たつなり)  
キャストリア株式会社

#### 1. はじめに

昨今eラーニングおよびそれを発展・深化させた概念としてソーシャルラーニングの重要性に関する言説がかまびすしい。一方でOCW (OpenCourseWare) と呼ばれる大学および大学院などの高等教育機関で正規に提供された講義とその関連情報をインターネットを通じて無償で公開する活動や、大学が連携し講義をオンライン公開する取り組みであるMOOCs (Massive Open Online Courses) へ注目が集まっている。これらの動きはややもすると無批判的に称賛されがちだが、果たしてそれは本当であろうか。

そこで今回はオンライン学習サービスを精査し、そのトレンドを見ることでオンライン教育サービスが果たして本当にソーシャルな学びを実現しているのかを探っていきたい。

本稿では2013年6月から7月にかけて50サービスを実際に利用したうえで、「プログラムの形式」「UX (User Experience) 上の工夫」の2点に注目し、改めてカテゴリ分けを行った。

オンラインの学び全般を扱うため、対象地域は国内外問わず幅広くとした。サービスに用いられている言語も、日本語のみならず英語をはじめとして韓国語、スペイン語など多くの種類がある。今回は言語の違いにはとらわれず、学習サービスとしての評価を行った。またオンライン教育に用いるデバイスもPCだけではなく、スマートフォンやタブレットなど昨今のデバイスの進化に伴い変化をしており、今回はすべてを扱った。

#### 2. MOOCsとは

MOOCsとは、Massive Open Online Coursesの頭文字をとったもので、日本語に訳すと「大規模公開オンライン講座」となる。読んで字のごとく、講座をオンライン上で公開したものである。その代表例としては後で挙げられるようにスタンフォード大学の教授が中心になってはじめていたCoursera (コースセラ) や2011年秋にスタートしたUdacity (ウダシティ) などがあるが、これらだけがMOOCsではない(重田, 2013)。重田はいわゆる現在のMOOCs誕生以前にもオープン教材で学ぶ学習コミュニティのOpenStudy<sup>1)</sup> や学習成果を証明する「認定証」発行の仕組みを有するMozilla Open Badge<sup>2)</sup> などオープンエデュケーションは存在したとし、その「進化形」として2008年より個人によるオンライン講座(cMOOCs)が、同様に2011年からは大学レベルのオンライン講座(xMOOCs)が前述したCourseraやUdacityなどの教育ベンチャーおよびedXやFutureLearnなどの大学コンソーシアムによって担われはじめたと指摘する。そのうえでMOOCsの特徴は入学資格が不要な点や枯れた技術の融合(分岐型CAIおよび完全習得学習)などとしている。すなわちMOOCsとは、eラーニングやオープンエデュケーションの活動を技術の発展とともに深化させたものであるといえよう。

#### 3. サービスの例

ここでは前述したMOOCs以外に、語学学習およびウェブ技術(プログラミングやウェブデザインなど)を扱うオンライン教育サービスをそれぞれの

カテゴリから代表的なものをピックアップして紹介する。

## ■ MOOCs 系サービス

### 1. edX (<https://www.edx.org/>)

リリース：2012 年秋／言語：英語

#### 【概要】

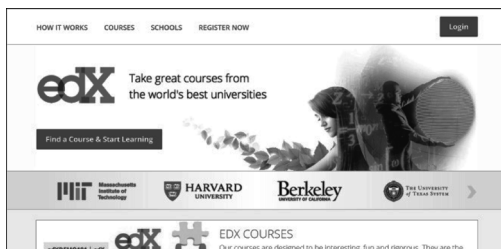
マサチューセッツ工科大学とハーバード大学によって創立された MOOCs のプラットフォームであり、世界中の学生に無償で、多岐な分野にわたる大学レベルの授業を無償で提供している。2011 年 12 月創立の MITx の発展形。

#### 【プログラムの形式】

- 大学および教科 (subject) からコース選択  
Subject はアルファベット順に並んでいる。数も多いため、ややユーザにはわかりにくい印象。似た教科を並べるなどの工夫があってもよいのではないか。大学名からコースを選択できるのは面白い。同様の工夫がたとえば講師別、などでできるのではないか。
- 構成はオーソドックスだがフルラインナップ  
ビデオ講義のほかに、授業内テストやホームワークあり。大学の講義のコンテンツ (ライブ講義、教科書、宿題) をパッケージとして再現している感じあり。

#### 【UX 上の工夫】

- リアル講義と同様の UX  
特定の時間にスタッフへ質問ができるようになっていたり、登録期間・受講期間に制限あり。いつでもどこでも学べる、というわけではないので期間にユーザは注意しなくてはならない。
- ユーザ間のコミュニケーション機能には乏しい  
基本的には自学自習用。大学講義を前提としているので特に困ることはないだろうが、プラスアルファとして機能があってもよいのではないか。



#### 【その他】

- 日本では京都大学が参加  
2013 年夏から受講募集開始, 2014 年春配信開始。  
提供科目は「生命の化学: Chemistry of Life」。

### 2. Coursera (<https://www.coursera.org/>)

リリース：2012 年／言語：英語

#### 【概要】

スタンフォード大学教授によって創立された教育技術の営利団体が運営するオンライン学習サービス。世界中の多くの大学と協力し、それらの大学のコースのいくつかを無償でオンライン上に提供。2013 年 4 月での利用者数は 320 万人。

#### 【プログラムの形式】

- コース  
「コンピュータサイエンス」「医療, 医学, 生物学」などのコースに分類。レベル別に構成はされておらず、コース名および大学名から選択する。正規の学生が受けている大学の講義と同じ内容をオンラインにて無料で受講するイメージで、講義は 1 週間単位で構成。構成は動画と読み物で自主学習し、課題レポートを提出する。動画は 10~15 分単位に分割されており、小テストもあり (選択式ないし入力式いずれも)。いわゆる MOOCs としてはスタンダードな構成をとっており、それが参加大学の多さにも貢献しているのではないか。なお PC での受講が前提で、講義資料は一部文字の小さなものもある。

#### 【UX 上の工夫】

- インタラクティブ性  
受講生が互いの課題レポートを採点する仕組みがあるなど、インタラクティブな学習を志向している。
- 大学の講義の代替  
カリフォルニア大学アーバイン校など 5 つの講義



について、米国教育協議会が実施する大学単位推薦サービスが大学の単位習得に相当するとの認証を与えることになるなど、正規大学講義として認められる動きあり。学生がウェブカメラによって監督を受けながら試験を受験できるようになる計画があるなど、制度面での整備が進んでいる印象。

#### 【その他】

- ・日本では東京大学が参加  
2013年2月に「戦争と平和の条件」と、「ビッグバンからダークエネルギーまで」を公開。

### ■語学学習系サービス

#### 1. Yahoo! 学習インターネットドリル (<http://stepup.yahoo.co.jp/dрил/>)

リリース：2012年／言語：日本語

##### 【概要】

Yahoo! JAPAN が提供する、無料で利用できる暗記学習サービス。中学生・高校生向けのドリルに加え、資格取得向けドリルもあり。

##### 【プログラムの形式】

- ・対象世代別コンテンツ  
中学生、高校生、資格（社会人）向けドリルを提供。中学生・高校生向けは英語、国語、数学など、資格取得向けドリルとしてはTOEICや簿記検定、ITパスポートなどがある。コンテンツはオリジナルのものではなく、書籍などからの抜粋がほとんど。TOEIC対策の教材は桐原書店など有名出版社の書籍からの抜粋など、コンテンツの質はある程度担保されていると考えてよい。
- ・ドリルは4択形式  
一問一答のドリル複数個で構成。難易度を5段階で表している。1問ごとに解答解説を表示。解説にも改めて問題および選択肢を掲載しているので復習しやすい。

##### 【UX上の工夫】

- ・3ボックス暗記法  
銅の箱の問題を正解すると銀の箱に入り、銀の箱に入っている問題を解いて正解したら金の箱に入るという仕組み。銀から銅は14日後、金から銀は30日後に自動的に「今日の問題」として改めて出題され、そこで不正解となると、まだマスターできていないとみなされることで問題が銅の



箱に戻るという仕組み。この14日後および30日後の根拠は示されていないが、ある程度は効果的。

- ・学習を促す仕組み

ドリルのチャレンジ人数、正答率表示機能、メールでのリマインダーなどがあり、こなれた印象。

#### 【その他】

- ・パソコン、携帯電話対応  
ただしAndroidウィジェットのみ。

### ■ウェブ技術系サービス

#### 1. ドットインストール (<http://dotinstall.com/>) リリース：2011年／言語：日本語

##### 【概要】

株式会社ドットインストールの運営する、3分動画でマスターする初心者向けプログラミング学習サイト。HTMLやCSS、PHPなどのプログラミング言語の基礎が学べる。代表取締役は田口元。「プログラミングをかつてないほどに身近にすること」を目指している。

##### 【プログラムの形式】

- ・動画形式でレッスンを受けられる  
学校で授業を受けるように手軽に学べる。短い動画に付随するまとめや捕捉および自分用の学習メモあり。
- ・有料の通信添削が受けられる。  
疑問点のサポートも掲示板で行っており、指導が受けられる。ただし有料なので、オプションをどう使うかは個人の裁量に任せられている。変則型のフリーミアムモデル。
- ・テスト問題形式のフィードバックはない  
レッスンや添削指導はあるものの、自分で知識を試すテスト問題が見受けられないのは気にかかる。



### 【UX上の工夫】

- ・レッスン開始までの導線が複雑  
ログイン後の画面がシンプルすぎて何をしたらいいのかわからない。大きめの画像を使って「レッスン一覧」をクリックさせるようなデザインが欲しいところ。
- ・学習カレンダー、学習時間、進捗状況  
現在進行中のレッスン、完了したレッスン、動画の視聴時間など、自分がどれだけの学習時間を持てたか、学習の進捗具合を都度知ることができる。ただリマインダーのような機能はないので、モチベーションを保つ仕組みが欲しい。

### 【その他】

- ・運営は人気ブログ『100SHIKI』『IDEA\*IDEA』の管理人の田口 元。

## 4. オンライン学習はソーシャルラーニングか？

さて、4サービスを例として、オンライン教育サービスについて簡単に特徴を見てきた。ここでは果たしてこれらのサービスが「ソーシャルラーニング」を提供しているといえるのかを考えてみたい。

### ■ソーシャルラーニングとは

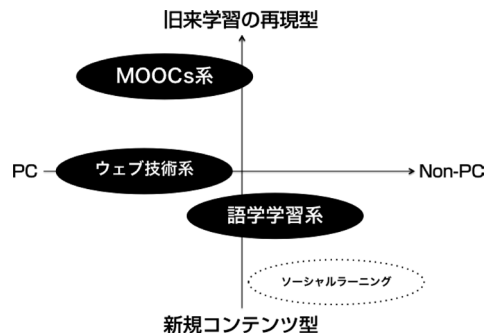
前号のなかで、ソーシャルラーニングとは「ほかの人の頭の中から有用な知識やスキルを集めてきて、自分の頭の中の知識をアップデートし、同じ目的や価値観を共有するコミュニティのなかで自分が得た学びを他の人に伝達していくことにより、『学びの放流』を引き起こす、これら一連のプロセスこそが、高度なテクノロジーが大衆の手に渡った21世紀における『新しいソーシャルラーニング』と定義した。果たしてオンライン教育プラットフォームはソーシャルラーニングたりうるのだろうか。

### ■オンライン教育＝ソーシャルラーニングなのか 結論からいえば、ノーだ。理由は2点ある。

第1に、多くのオンライン教育サービスが旧来学習の再現を志向している点だ。特にMOOCs系のサービスにはその徴候が特に見て取れる。確かにMOOCsのミッションは大学講義をオンライン上で受けられるようにするものであり、学習コンテンツおよび学習方法の新規性に主眼を置いてはいない。ゆえに各MOOCsの差異はあくまで学習のシステムでの対比に力点があり、ライブ講義や教科書、宿題といった大学講義のコンテンツを再現しているものにすぎない。すなわち旧来の学習空間をキャンパスからウェブに移したというだけで、それだけではソーシャル性は発生しないのだ。

そして第2はデバイスの問題だ。今回挙げたサービスも含め50サービスを調査したが、オンライン教育は圧倒的にPC上で行うものが多く、携帯デバイス（特にスマートフォン）に対応したものはあっても副次的なもので機能が制限されていたり、もしくはスマートフォンアプリで提供されているサービスでも1アプリ1コンテンツ完結型であるため内容に柔軟性のないものがほとんどであった。Androidスマートフォンからのネット利用時間がPCを上回るというデータがあるように<sup>3)</sup>、もはや生活のなかに密着したスマートフォンにおけるUIおよびUXを第一に提供する学習プラットフォームが必要なのは、LINEが爆発的に普及した例を見るまでもなく明らかだ。

以上2点を勘案すると、やはり既存のオンライン学習サービスがソーシャルラーニングを実現していると結論づけるのは早計であろう。図に挙げたような学習を補完する、真のソーシャルな学びを実現するプラットフォームの誕生が望まれる。



## 注

- 1) <http://openstudy.com/>
- 2) <http://openbadges.org/>
- 3) [http://www.netratings.co.jp/news\\_release/2012/12/Smartphone20121210.html](http://www.netratings.co.jp/news_release/2012/12/Smartphone20121210.html)

## 参考文献

重田勝介 (2013)「MOOCsの現状と課題—教育のオープン化を踏まえ—」New Education Expo, <http://www.slideshare.net/katshige/moocs-24339144>

なお本稿において記述したすべてのウェブサイトは、2013年8月7日現在閲覧可能なものである。

## 略歴

---

### 山脇 智志 (やまわき さとし)

1970年鳥取県生。国学院大学法学部卒。英語通信教育会社勤務を経て、ニューヨーク市立大学へ留学。ラジオ局、新聞社勤務を経て、2000年にBusium Inc.をニューヨークに設立。2005年4月より本社移転で東京に移り、ネットでの音声コンテンツ販売事業の担当役員を経て同年11月末同社退社。キャストリア株式会社を設立し、同社代表取締役就任。国内外での多数の教育関係のカンファレンスにてプレゼンテーションを行った経験を持つ。

### 上野 竜成 (うえの たつなり)

1988年福岡県生。早稲田大学政治経済学部卒、同大学院政治学研究科ジャーナリズムコース修士課程修了および科学技術ジャーナリズム・プログラム習得。在学中よりキャストリア株式会社にてコンテンツマネージャーとして勤務、特にスマートフォンアプリにおけるコンテンツについて明るい。