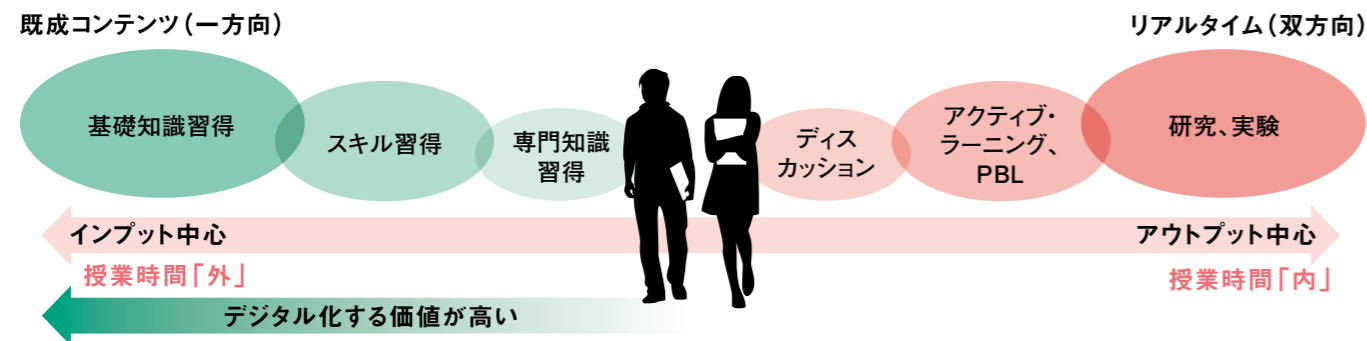


【図表4】業界別に異なる傾向に～eラーニング講座受講状況

	全業界ランキング	コンサル業従事者ランキング	メーカー従事者ランキング
1	3分で一発OK! 社内プレゼンの資料作成術	【3日ですべて】はじめてのLinuxサーバー構築入門 (CentOS 7・PHP 7・Docker対応)	初心者必見! Pythonでニューラルネットワーク・深層学習を完全攻略
2	【ゼロからおさらい】統計学の基礎	はじめてのテーブル設計・データベース設計 【わかりやすい解説+身近なテーマでレッスン】	これだけ知っていれば大丈夫! プログラミング入門以前の基礎知識
3	はじめてのAI	プログラミング初心者でも安心、Python/Django入門講座	【4日で体験!】 TensorFlow, Keras, Python3で学ぶディープラーニング体験講座
4	【キカガク流】人工知能・機械学習 脱ブラックボックス講座 一初級編	【続】Microsoft Power BI Desktop 入門講座 ~Power Query Editor編~	Pythonで機械学習 : scikit-learnで学ぶ識別入門
5	【初心者から上級者まで】1日で学べるエクセルの教科書 マスターコース	【v5対応】はじめてのAngular入門 実践シングルページアプリケーション (SPA) 構築	【Pythonで学ぶ】OpenCVでの画像処理入門
6	【超実践】すぐに使えるデザイン思考! ~基本をおさえ、日常にイノベーションを起こす38個の習慣~	【5日ですべて】はじめてのLinux入門 (LPIC Level1対応)	【Kaggleで学ぼう】PythonとKerasで学ぶディープラーニング開発入門
7	感情を動かす! 社内プレゼンの資料作成術	【続】Microsoft Power BI Desktop 入門講座 ~Data Visualization編~	Rではじめての統計基礎講座

\*「Udemy for Business」の受講者数を調査(2020年8月)。N(全受講者数)=56094。業界別の人気講座は、各業界従事者の受講トップ50講座の中で、全受講者平均と比べて相対的に受講率が高い講座を抜粋

【図表5】その学びはデジタル向きか、アナログ向きか、学修者本位で考える



で受講が多かった講座をまとめたものです。こういった学習履歴データを分析し、反映させることで、今の社会人、あるいは特定業界別に必要な学習分野が特定でき、社会に生きる学びを大学で提供することが可能になります。

② 主体的・個別最適な学び  
「学生に、主体的に学ぶ姿勢を身に付けさせたい」。多くの大学が抱えるこの課題に対するデジタル技術の可能性を示したのが、前頁のインターンシップの事例です。プロジェクト活動の円滑な推進のために、eラーニングによる自由な学習環境を用意すると、学生は自身が必要と考える講座を進んで受講。59人の学生が148種類の講座を学んでいました【図表3】。興味深いのが、受講者の少ない講座の学習時間の合計が全体の学習時間の80%を占める、という点です。デジタルコンテンツ活用ならではのこのロングテールの構造こそが、学生の個別ニーズを満たし、かつ学習時間を最大化させているのではないのでしょうか。

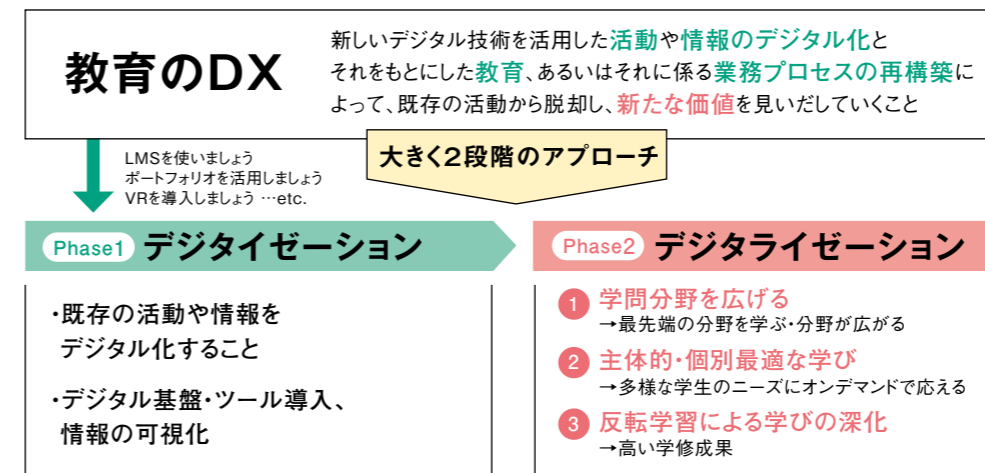
③ 反転学習による学びの深化  
学生視点で見た場合、大学教育は、【図表5】のような活動に分けられます。左側の「基礎知識」や「スキル」の習得はデジタルとの親和性が高く、多くの場合、代

替が可能です。実際、1つの授業の中で、知識習得はeラーニングで、授業ではアクティブ・ラーニングを、といった「反転学習」がうまくいっている例もあります。学修者の教育効果の観点から、検討すべき手法の一例と言えます。

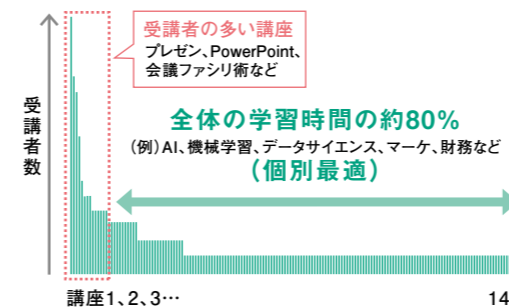
**人を中心とした学びとデジタルと教育の融合**  
デジタル技術を使った教育は急激に広まった一方で、授業の質への不安の声もあがっています。しかし、本稿でご紹介したように成功事例も出始めています。例えば、先に取り上げたインターンシップのポイントが、「学ぶ必要性を明確にする仕組みの構築」と、「各学生の課題に合った個別最適な講座の用意」。「周囲から承認された努力を評価されたりする機会がある」ことが挙げられます。このうちデジタルが担った役割は学習コンテンツと会議システムぐらいい。課題の設定やグループワークといった、人の力と組み合わせることで化学反応が起きたのです。

デジタル技術を活用した学びも、あくまで主体は人。デジタルで課題を解決し、いかにして人中心の教育をつくり上げるか。教育のDXで問われていることです。

【図表1】教育のDXに至る2段階



【図表3】インターンシップ期間中に学生が受講した講座



新たな価値を生み出すためのDX  
大学教育にDXが求められる理由の一つが、\*1 グランドデザインで提言された「学修者本位の教育への転換」の実現のためです。「学修者本位」とは、例えば学生が「身につけた能力が可視化され、社会に対して説明できる」「適性、興味に応じた個別最適な学びができる」「希望する方式、場所で学べる」などが挙げられ、よりユーザーフレンドリーな教育が求められていると言えます。

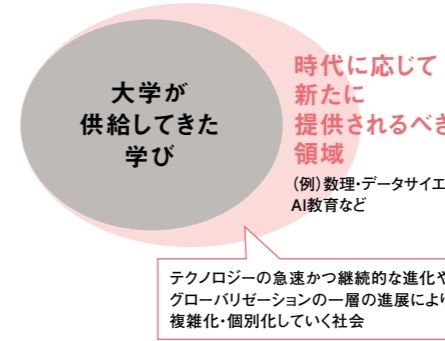
教育にデジタル技術を導入する大学は増えてきましたが、ツールの導入「デジタイゼーション」に留まり、教育効果の向上につながらないというお悩みが多く聞かれます。そこで注目したいのは、教育のデジタル化を「手段」としてとらえ、それにより新たな価値を生み出す「デジタライゼーション」

です【図表1】。デジタル技術による変革は、学修者にどんな価値をもたらすか。私どもはさまざまな大学と連携しデジタル技術を使った教育を実践する中で、次の3つの可能性が見えてきました。

① 学問分野を広げる  
これからの時代に必要とされる資質・能力を育成するには、社会変化に応じた「最新の技術や学問分野」も扱うべきですが【図表2】、授業内容をアップデートし続けるには大きな負担がかかります。これを解決する一方策が、デジタルコンテンツの活用です。ある大学でeラーニングを使ったデータサイエンス科目の立ち上げに関わり、大学独自科目と弊社のコンテンツをブレンドした授業を実施したところ、学生の理解が深まり、受講者の9割以上がデータサイエンスに興味を持つに至りました。

なお【図表4】は、弊社で提供している社会人向けeラーニング

【図表2】学修者が必要とする学び



OPINION

学修者本位の教育実践に向けた教育のDX 3つの可能性



(株)ベネッセコーポレーション 大学・社会人事業推進課 課長  
**高田 能**  
たかたのう ●2007年(株)ベネッセコーポレーション入社。高校教育の支援に携わった後、2014年より、高校と大学、そして大学と社会をつなぐ教育のしくみを研究・開発している。

取材・文 / 見山雄介

\*1 文部科学省「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン」(2018年11月公表)。本誌P.6も参照のこと  
\*2 P.3も参照のこと