

デジタル
ナレッジ
学習
プラットフォーム

デジタル
ナレッジの
スタイル
クラブ



目次

モバイルラーニング	001	ブレンデッドラーニング	011
スマホ/タブレット	002	反転学習	012
BYOD	003	実習型eラーニング	013
スマホファースト	004	ソーシャルラーニング	014
動画教材	005	アダプティブラーニング	015
ドリル型コンテンツ	006	ポートフォリオ	016
テレビ会議型（テレビ会議システム活用）	007	デジタル教材・デジタル教科書	017
LIVE 配信	008	EdTech	018
双方向授業	009	MOOC	019
アクティブラーニング	010	OCW	020

モバイルラーニング

[Mobile Learning]

モバイルラーニングはモバイル端末 (iPhone・iPad・Android・その他 携帯端末) を利用して学習を行うスタイルです。従来のeラーニングをモバイル端末で閲覧しただけのものから、モバイルに特化した教材・システムや専用アプリケーションを提供するものまであり、従来のeラーニングが「学校の授業をインターネットに置き換えること」を主

眼に体系的で包括的な学習を志向しているのに対し、モバイルラーニングでは「単語などの暗記、暗算の練習」などスキマ時間を活用した学習の補助ツールの役割を期待されています。

関連テクノロジー・手法：スマホ/タブレット、BYOD、スマホファースト、反転学習、実習型

対応製品サービス：KnowledgeDeliver for SmartPhone、Video+、Video+SS

事例：ドミノ・ピザ ジャパン様 (成功事例集)、大塚製薬様 (成功事例集)

学習スタイル 02

スマホ / タブレット

[Smartphone / Tablet]

スマホ／タブレットの登場により、従来のeラーニングの特徴であった「いつでも・どこでも学習」が真の意味で実現され、休憩時間や移動時間などの”スキマ時間”を活用した学習に用いられることも多くあります。また直感的な操作性、起動時間の短さから学校や塾・研修などのリアルの学習現場でも積極的に活用されており、例えば授業中に生徒がタ

ブレットを使ってプレゼンテーションを行ったり、塾・企業の研修ではタブレットやスマートフォンを使って講義（研修内容）映像を視聴したり…と様々な利用法や成果が報告されています。

関連テクノロジー・手法：モバイル、BYOD、スマホファースト

対応製品サービス：StudyPad、KnowledgeDeliver for SmartPhone

事例：明光義塾様「MUSE」、ドミノ・ピザ ジャパン様（成功事例集）、大塚製薬様（成功事例集）

BYOD

[BYOD]

職場や学校で支給されたパソコンなどのデバイスを利用するのではなく、受講者個人が所有するデバイスを職場や学校に持ち込んで業務や学習に利用するスタイルをBYOD(Bring Your Own Device) といいます。

不具合発生時の責任分界点や対応方針、通信費の負担、情報漏えい対策、セキュリティ対策など、BYOD には対策しなければならない

課題もありますが、一方で会社・学校の負担コスト軽減や、受講者個人にとって使い慣れた自分のスマホ・タブレットで学習ができるといった利便性もあります。

関連テクノロジー・手法：スマホファースト、マルチデバイス

対応製品サービス：KnowledgeDeliver for SmartPhone、Clica

事例：ドミノ・ピザ ジャパン様（成功事例集）

学習スタイル 04

スマホファースト

[Mobile First]

かつてeラーニングはパソコンでの学習が前提でしたが、昨今はスマホやタブレットなどを含む様々な環境（マルチデバイス）で学習する環境が一般化しています。これがさらに進み「スマホでも」学習できる環境をさらに進め、「スマホを第一に考えた」学習スタイルをとるケースも増えています。このようにスマホでの学習を前提とした学習スタイルを

スマホファーストといいます。

特に若い年齢層を対象とした教育サービスではこのスマホファーストの考えをとる傾向が高まっています。

関連テクノロジー・手法：BYOD、マルチデバイス

対応製品サービス：KnowledgeDeliver for SmartPhone、Clica

事例：ドミノ・ピザ ジャパン様（成功事例集）

動画教材

[Video Material]

昨今 eラーニングコンテンツの主流となっている動画教材ですが、背景には表現力向上が前提にあります。さらに提供者側の都合でも制作しやすさ、様々なマルチデバイス環境への対応しやすさがあり、受講者環境側でも YouTube 等の普及で動画教材の視聴が慣れ親しまれていることや、ブロードバンド化で大容量のコンテンツ配信が可能となっている

ことが普及の背景にあります。

映像による学習教材は、教室での授業を据置カメラでそのまま収録したものから、テレビ番組のように脚本・演出が施されたもの、クロマキー合成技術を取り入れたものなど、その品質も様々です。

関連テクノロジー・手法：モバイル、CDN、ストリーミング、DRM

対応製品サービス：KnowledgeDeliver、Video+、Video+SS、スタジオ

事例：市進ホールディングス様（成功事例集）、ミニストップ様（成功事例集）、明光義塾様「MUSE」

ドリル型コンテンツ

[Drill-Based Content]

問題を出題しそれに解答するコンテンツ形式、いわゆる「テスト」や「問題」「ドリル」と言われる学習スタイルです。解答後に得点や正誤、分野別達成度、偏差値などを表示することもあります。

講義受講後に講義理解度を確認したり、総合的に到達度を測定する実力判定試験（アセスメント）といった利用が一般的です。大学の

単位認定試験や資格試験に利用することもありC B Tと呼称されることもあります。他の応用例として、まず最初にドリル型コンテンツを実施しドリル終了後に誤答箇所だけを学習させるといった効率的な知識定着を図るものもあります。

関連テクノロジー・手法：アセスメント、アウトプット

対応製品サービス：KnowledgeDeliver

事例：シグマベイスキャピタル様（成功事例集）、TAC 様（成功事例集）

テレビ会議型 (テレビ会議システム活用)

[Teleconferencing]

遠隔地との会議の実施を目的に開発されたテレビ会議システムが教育の現場で講義配信用としても活用されています。テレビ会議システムはテレビモニタと映像・音声を配信する専用のシステムがセットになっており、講義が行われている会場と遠隔地にそれぞれテレビ会議システムを設置し連携させることで、講義会場と同様の臨場感あふれる授業を

LIVE で届けることができます。

学校の教育現場では例えば他校との交流学习を、企業研修の現場では研修会場と支社をテレビ会議システムでつなぎ、講義が行われています。

関連テクノロジー・手法：テレビ会議システム

LIVE 配信

[Live streaming]

予め撮りためておいた動画を視聴するオンデマンド配信に対し、リアルタイムに映像データを配信する手法です。遠く離れた受講者にも講義会場と同様の臨場感あふれる授業を届けることができ、受講者はパソコンやスマホ・タブレット等のデバイスで視聴が可能です。大別すると個別配信（1：1）と講義配信（1：n）の2つのモデルが存在し、海外と繋ぎ1：

1で外国語会話で利用したり、通信制の学校や企業内研修で1：n配信での講義が行われています。

特に1：nの場合では、LIVE配信を録画しオンデマンド配信に利用するケースも多くみられます。

関連テクノロジー・手法：LIVE 配信システム、USTREAM、ニコ生

対応製品サービス：LiveNow!

事例：デジタルハリウッド様（成功事例集）、八洲学園大学様（成功事例集）

双方向授業

[Courses with Bidirectional Communication]

講師の一方的な講義で進行する授業ではなく、“受講者から講師”・“受講者同士”のコミュニケーションも取り入れながら進行する授業スタイルを指します。

受講者のモチベーションを高めたり、主体的・能動的な授業参加の促進を目的に取り入れられます。

実践例としては、講師から質問を投げかけ、

それに受講者が答えるという簡単なものから、アンケートの実施・収集、意見の投稿が可能なクリッカーなどの ICT ツールを活用するケースまで様々です。

関連テクノロジー・手法：クリッカー、SNS、アクティブラーニング

対応製品サービス：Clica

事例：九州歯科大学様、昭和大学様、玉川大学様、専修大学様、名城大学様、愛知東邦大学様

学習スタイル 10

アクティブラーニング

[Active Learning]

知識詰め込み型の受動的な教育ではなく、学習者が能動的に学習活動を行うスタイルを指します。

意見を出し合ったり、自分の考えをまとめたり、問題解決のための活動を行ったりと、単なる知識獲得にとどまらず、それら知識や自分の知見を踏まえた活動を行います。

ICTの活用例としては、受講者による映像や

PowerPoint を利用したプレゼンテーションや、テレビ会議システムでの遠隔地とのディスカッション、授業中の意思確認や発言を促すクリッカーシステムの利用などがあります。

関連テクノロジー・手法：反転学習、PBL

対応製品サービス：Clica、KnowledgeDeliver

ブレンデッドラーニング

[Blended Learning]

集合型で行われる講義（集合研修・対面授業）とオンライン上で行われる学習（eラーニング）のそれぞれの利点を活かし、融合させた学習スタイルです。

基礎知識をeラーニングで学び、実技や応用を集合研修で行うといったように、それぞれの特徴を生かした教育カリキュラムを提供することで学習効果を高めるといったメリット

はもちろん、すべてを対面講義で行う場合と比べ時間的な制約を減らすことができ、さらに交通費等のコストダウンも期待できます。

関連テクノロジー・手法：LMS、ポートフォリオ、反転学習

対応製品サービス：KnowledgeDeliver、ナレッジデリ Plus、Mananda

事例：ドミノ・ピザ ジャパン様（成功事例集）、キャノンマーケティングジャパン様（成功事例集）

学習スタイル 12

反転学習

[Flipped Classroom]

反転学習は、講義を宿題として事前に自宅等で視聴させ、教室で行う授業では”演習”に取り組むという学習スタイルです。

教室で講義し演習を宿題にするという従来のスタイルを反転させることで、知識の習得を自宅で済ませ、教室ではテスト、ディスカッション、プレゼンテーション、グループワークなどの発展的学習を行う——つまり「習得

した知識を実際に使う」ことにより、知識の定着、学習意欲の向上を図る、という効果が期待されています。

関連テクノロジー・手法：eラーニングシステム、動画配信システム、ブレンデッドラーニング

対応製品サービス：KnowledgeDeliver、Video+

事例：ドミノ・ピザ ジャパン様（成功事例集）

実習型 e ラーニング

[On-Premise e-Learning]

従来の「座学」を中心とした e ラーニングではなく、例えば働く現場で——自動車整備でメンテナンスの手順を学んだり、飲食店の厨房で調理方法を学ぶ——など、動作を伴う手順やコツを、e ラーニングを活用することで指導者の力量を問うことなく一定の質を保ちながら、熟練者から分かりやすく伝授し、円滑な業務をサポートします。

起動時間が短く、キーボードやマウス操作が不要で、直感的かつ場所をとらないことから、利用するデバイスとしては主に、タブレットやスマートフォンの活用が進んでいます。

関連テクノロジー・手法：BYOD、動画教材、スマホファースト

対応製品サービス：KnowledgeDeliver for SmartPhone

事例：ドミノ・ピザ ジャパン様（成功事例集）、出光興産様（成功事例集）、ミニストップ様（成功事例集）

学習スタイル 14

ソーシャルラーニング

[Social Learning]

インターネット上で情報を発信したり、ユーザー同士でコミュニケーションを行うためのメディア——たとえば、Facebook、Twitter、Google+、mixi、GREE、NAVERまとめ、ブログサイト、YouTube、ニコニコ動画、Yahoo 知恵袋のようなQ&Aサイトなどを、学習ツールとして活用する学習スタイルです。

学校など教育を受ける公式的な場所で学ぶ“フォーマルラーニング”に対し、非公式的な環境での学びである“インフォーマルラーニング”に含まれる学習スタイルの一つとも言えます。

関連テクノロジー・手法：Facebook、Twitter、Google+、mixi、GREE、NAVERまとめ

対応製品サービス：Clica、KnowledgeClassroom

事例：九州歯科大学様、昭和大学様、玉川大学様、専修大学様、名城大学様、愛知東邦大学様

アダプティブラーニング

[Adaptive Learning]

受講者全員が同一のコース・目次をたどって学習を進めるのではなく、受講者一人ひとりの過去の学習履歴や正誤情報・進捗などから、それぞれに最適化された内容・進度で学習を進めるモデルを指します。過去の受講者たちの膨大な学習履歴データや教材構造をもとに、その受講者のレベルや次の学習項目を推論し提示します。

学習以外の世界では以前から存在し、たとえば Amazon での「おすすめ」や Google の広告で個別に最適化されたおすすめサービスがあります。

関連テクノロジー・手法：アナリティクス、ビッグデータ

対応製品サービス：KnowledgeDeliver、Mananda

学習スタイル 16

ポートフォリオ

[Portfolio]

受講者のこれまでの学習履歴や実習経験などを蓄積したものをポートフォリオといいます。学生カルテということもあります。

複数の学習システムやコースの履歴を一元管理する必要があるため、履歴のやり取りには標準規格である Experience API (Tin Can API) や IMS Caliper などが注目されています。

単に過去の学習結果を参照するだけに留まら

ず、あらかじめ設定した目標とその到達度を振り返ることで学習意欲を高めるために運用するモデルもあります。

関連テクノロジー・手法 : LRS、Tin Can、Experience API、Caliper

対応製品サービス : Mananda

事例 : 「まなふりくん」

デジタル教材・デジタル教科書

[Digital Textbooks]

教材をデジタル化し、パソコンやタブレット・スマートフォン・電子黒板など、様々なデバイスでの閲覧を可能にしたものです。紙ベースの教科書では実現できなかった映像や音声を付加することで、文章や静止画のみではわかりにくい動作（たとえば外国語の発音・動物の動き・技術 / 技能の伝達）をわかり易く伝えることが可能です。またデジタル教科書

が導入されると、かさばる大量の教科書を持ち運びする必要もなくなります。

2020年までに小中学校への1人1台端末支給の流れを受け、今後の普及が見込まれています。

関連テクノロジー・手法：ePub、タブレット、電子黒板、教育 ICT

対応製品サービス：デジタル教科書導入パック

事例：デジタルハリウッド様（成功事例集）、東京書籍様（成功事例集）

EdTech

[EdTech]

「Education + Technology」の略。

教育系スタートアップ（ベンチャー）企業、およびそれら企業が手掛けるサービスを指します。

旧来のeラーニングがBtoBビジネスの世界で多くのユーザを獲得したのに対し、EdTechはターゲットにコンシューマーを据えた学習サービス（BtoCもしくはCtoC）が多い

ことが特徴です。最新テクノロジーや新しいビジネスモデルを取り入れた新しい基軸のサービスを生み出しています。

関連テクノロジー・手法：モバイル

事例：株式会社Z会ラーニング・テクノロジー、Clica

MOOC

[MOOC]

Massive Open Online Course (MOOC= ムーク) は、インターネット上で誰もが無料で受講できる、大規模で開かれた講義モデルです。先行するアメリカではスタンフォード大学設立の Coursera や、ハーバードや MIT が設立した edX があり、多くの大学が講座を提供し世界中で受講者を獲得しています。

日本でも JMOOC (日本オープンオンライン

教育推進協議会) が設立され、gacco をはじめとするサービスにより国内の主要大学から講義配信が行われ、多くの受講者が学んでいます。

関連テクノロジー・手法 : OCW、動画教材

対応製品サービス : JMOOC 推進支援

事例 : NTT ナレッジ・スクウェア 「gacco」

OCW

[OCW]

OCW(Open Course Ware)は大学等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上で無償で公開する活動を指します。アメリカではMITやUCバークレーなどが講義配信を行っており、国内では東京大学、慶應義塾大学、早稲田大学、大阪大学、京都大学などJOCW(日本オープンコースウェア・コンソーシアム)に加盟する22校から配信

されています。他にもAppleのiTunes Uによる配信も盛んです。

関連テクノロジー・手法：MOOC

eラーニングに関するご質問や弊社製品、サービスにつきまして不明な点などございましたら、お気軽にご連絡ください。

お問い合わせ



株式会社デジタル・ナレッジ
www.digital-knowledge.co.jp

製品・eラーニングについての
導入、ご相談などのお問い合わせ

お電話でのお問い合わせ

☎ 050-3628-9240

Web フォームでの
お問い合わせ



株式会社デジタル・ナレッジ

www.digital-knowledge.co.jp

2024.3

