

(d) 評価を通じた質保証

1) 運用提供中のコースの評価

各大学ともコース開発にはインストラクショナル・デザインの考え方を取り入れているため、コース設計開発プロセスを通じて評価が行われる。

梨花女子大ではインストラクショナル・デザインのシステムズアプローチ考え方にに基づき、ADDIE（Analysis: 分析、Design: 設計、Development: 開発、Implementation: 実施、Evaluation: 評価）プロセスを踏んでコースを作成する。その際、各ステップでレビューが行われる。このプロセスを図8に示す。実施後にはコースの評価が行われる。

仁荷大学では、e-Learningの設計プロセスに対してチェックするコンテンツガイドラインを設け、映像・音声などコンテンツ品質のチェックも行っている。教育内容の評価については、学生・教授へのアンケートを実施している。教授の講義態度などもチェックする。また、仁荷大学では、e-Learning講座における学生の評価方法についても、以下のような指針を設けている。

- 多様性、公正性、客観性、弁別力の確保
- 評価項目：出席、課題、クイズ、討論、組別の活動（チームプロジェクト）、中間試験、期末試験、掲示板への参加度など
 - 出欠事項：受講生の学習現況の自動チェック
 - 随時クイズ：教科目により単元別クイズを随時実施可能
 - 課題、討論、組別の活動（チームプロジェクト）：教科目により随時実施可能
 - 中間考査：8、9週目の夜間（18：30～）にオンライン試験、オフライン試験などでリアルタイム評価
 - 期末考査：16週目の昼間（10：00～19：00）に必ず出席型試験で評価

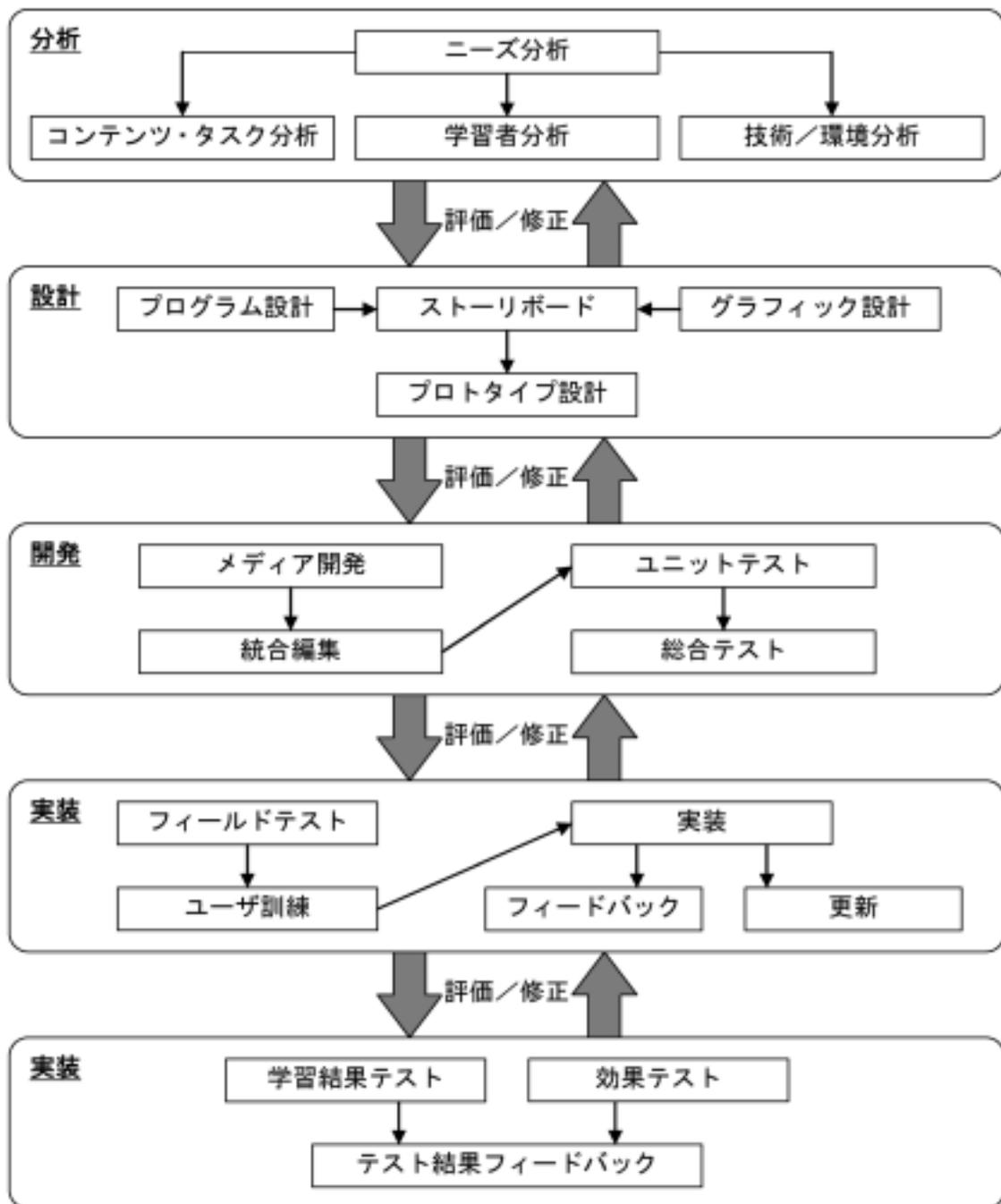


図8 梨花女子大におけるADDIEプロセス

ソウル国立大学では、e-Learning質保証ガイドラインのため、表22の品質指標を開発した。

表22 ソウル国立大学の質保証のための品質指標

分類	指標	
前提条件	ICTに関する政策・組織	ICTサポートのための部門
		ICTサポートに対する奨励の戦略
		ICTサポートの予算
	設備	技術ベースの教授と学習のための設備
		e-Learning教材開発のための設備
	技術サポート	LMSの所有
		LMSの容量
		基盤技術に関する管理システム
	人的資源の選択と開発	教員メンバー
		e-LearningのためのTA
		装置デザイナーとWebデザイナー
		ネットワークとサーバーの専門家
		技術ベース設備の管理者
	教員支援	e-Learningの管理者
		技術的支援
		授業設計(ID)支援
	学習者支援	オンライン研究支援
		オンライン学習支援
実践の見通しと意思	オンライン管理支援	
	e-Learningに対する見通し	
プロセス	制度化レベル	予算面と組織面での変革の実行レベル
		e-Learningに関する予算と政策の意思決定
	プログラムレベル	マーケティングと市場占有の情報
		カリキュラム
		ティーチングアシスタントの効果的な管理システム
		技術・管理支援
	コース設計・開発	コースに対する自己評価システムの支援
		eコースの設計・開発の実支援
	授業方法	良いシラバスとコース構造
		適切なメディア
		教授戦略の妥当性
		評価方法の適正化
	オンラインクラス管理	実行レベルとコースの達成度レベルの計画
		学生に対するガイダンス
	教育コンテンツとタスク	利用者の問題点と不便さの解決手順
		コンテンツの妥当性と豊富さ
	インタラクション	タスクと評価法の妥当性
		学生・教授へのアクセス性
教師・学生間のインタラクションの多様性		
成果	メンバー満足度	議論とチーム作業による共同学習の容易化
		コースに対する学生の満足度
		コースの全プロセスについての教授の満足度
	教育結果	他のメンバーのサービスについての満足度
		学生の達成度
		卒業生のキャリア開発と雇用
コスト効果	社会的評判	
	e-Learningに対するコスト効果と好評の調査	

② 韓国国立オープンユニバーシティ (KNOU)

(a) 開発段階における質保証

1) インストラクショナル・デザインによる質の向上

KNOUにおけるe-Learningはe-Learningセンターによって推進されている。e-Learningセンターではインストラクショナル・デザインサイクルを導入することにより質の向上を図っている。採用しているモデルはADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) プロセスの考え方に基づくものである。ADDIEプロセスの各ステップのアクションは以下のように細分化される。

- 分析 (Analysis)
 - ニーズ分析 (Needs Analysis)
 - 学習者分析 (Learner Analysis)
 - 教員分析 (Faculty Analysis)
 - コンテンツ分析 (Contents Analysis)
 - 学習環境分析 (Learning Situation Analysis)
 - コース開発計画 (Course Development Planning)
- 設計と開発 (Design & Development)
 - コンテンツ設計戦略 (Contents Design Strategies)
 - 教授戦略 (Instructional Strategies)
 - 学習戦略 (Learning Strategies)
 - 実装戦略 (Implementation Strategies)
 - 評価設計戦略 (Evaluation Design Strategies)
 - ユーザーインターフェース戦略 (UI Design Strategies)
 - プロトタイプ開発 (Prototyping Development)
- 実装 (Implementation)
 - クラス管理 (Class Management)
 - 学習指導と促進 (Learning Guidance & Facilitation)
 - 学習者参加の動機付け (Encouraging Learner's Participation)
 - 学習者モニタリング (Learner Monitoring)
- 評価 (Evaluation)
 - 学習者パフォーマンス評価 (Learner Performance Evaluation)
 - 有効性評価 (Effectiveness Evaluation)
 - コース評価 (Course Evaluation)
 - コンテンツ評価 (Contents Evaluation)
 - 教員評価 (Faculty Evaluation)
 - 技術評価 (Technical Evaluation)

このようなADDIEプロセスの考え方に基づきe-Learningセンターでは、e-Learningコンサルティングサービスを実施している。コンサルティングのプロセスは以下のようなステップに分けられる。

- 分析/設計 (Analysis/Design)
 - 学習者の要望調査 (Survey on Demand of Learners)
 - 支援サービスの計画 (Plan for Supporting Service)

表23 KNOUのLMS・CMS

部門	システム
大学院	学務管理システム
	学習管理システム (LMS)
	コンテンツ管理システム (CMS)
	コミュニティシステム
	評価システム
学部	学習管理システム (LMS)
	コンテンツ管理システム (CMS)
	評価システム
生涯学習センター	学務管理システム
コンテンツ配信	コンテンツ管理システム (CMS)
バーチャル大学コンソーシアム (KVC)	学務管理システム
共通	メディア配信システム
	メールサーバー

4) 著作物の共有化・再利用促進による質の向上

KNOUでは各種のメディアを活用した遠隔教育を行うことが前提となっている。これらのメディアの関係を表24に示す。印刷のテキストは、現在、KNOUの図書館によって約20,000件が電子書籍化されている。また、オーディオメディア・視覚メディアは、もともと、放送（ラジオ・テレビ）、テープ媒体（カセット・ビデオ）で配布されていたが、これらは教育メディア開発センター（Center for the Development of Educational Media）が運営するLOD（Learning on Demand）システムによってインターネット配信され、さらに電子コンテンツ（e-Learningコンテンツ）として再利用される。

表24 KNOUで活用されている教育メディア

メディア	配布形態
印刷物（テキスト）	電子書籍
オーディオメディア（ラジオ、カセット）	LOD（Learning On Demand）システム 電子コンテンツ
視覚メディア（テレビ、ビデオ）	
電子メディア（電子コンテンツ、CD）	

e-Learningコンテンツは学習者との対話性の高低によって、

- タイプA：マルチメディアレクチャ
- タイプB：チュートリアル
- タイプC：探索学習（Problem-based Learning, Goal-based Learning, シミュレーション、など）
- タイプD：学習ガイド

に分けられる。

e-Learningコンテンツの開発に際しては、前記のようにコンテンツテンプレートを導入してコンテンツ開発の効率化を図っている。このテンプレートは、

- 章のガイド

- 解説本文
- 演習
- まとめ
- 参考文献
- 課題

といった、コンテンツの種別毎に用意されている。テンプレートの内容は、例えば「章のガイド」であれば、

- タイトル
- 章のアウトライン
- 学習目標
- 導入ビデオ

といった内容を入れるように定型化されている。

(b) 豊かな支援による質保証

1) 教員に対する支援

教員に対する支援は、e-Learningセンターの提供するe-Learningコンサルティングサービスのインストラクショナル・デザインプロセスに組み込まれている。すなわち、

- 分析／設計段階における教員ヒアリング
- 開発段階におけるテンプレートや開発ツールの利用支援
- 実施段階におけるクラス管理や評価システムに関する支援

などの教員支援を行っている。

また、e-Learningに関するFDも行っており、

- ワークショップの実施
- e-Learning管理ガイドラインの発行
- コンテンツ開発テンプレートガイドラインの発行
- ニュースレターの発行

といった活動を行っている。さらに、ヘルプデスクによって技術的な支援を行っている。

2) 学習者に対する支援

e-Learningセンターでは、学習者に対してシステム環境やe-Learning学習法に関するガイドラインを用意している。また、ヘルプデスクによって技術的な支援を行っている。また、全国に14のキャンパスと35の教育センターがあり、対面授業やチューターシステムによる支援も受けることができる。

(c) 機関における質保証の管理

1) 機関の基本理念との関係の明確化

KNOUは、

- 高等教育受講機会の拡大
- 専門教育への特化
- 生涯学習への寄与
- 専門領域での能力開拓

といった目的のもとに1972年に設立された。ラジオ・テレビ放送、オンデマンドメディア、TV会議システム、インターネット講義など幅広い手法により、時間、場所に制約されない教育機会を提供している。

e-Learningセンターは、KNOUにおけるe-Learningの推進を目的に2001年に開設された。ビジョンとして“Knowledge Networking & Opportunity for Upgrades”を掲げ、教員間のナレッジをネットワーク化し、学生に自己学習の機会を与えることを目指している。価値基準として5つのeを挙げている。

- Excellence: 優れた結果
- Expertise: e-Learningに関する専門性
- Enthusiasm: 業務に対する熱意
- Extension: 継続的な改良による拡大
- Empowerment: 能力付与

2) 機関内組織における体制の確立

KNOUには、もともと遠隔教育を推進するための組織が存在しており、e-Learningセンターはそれらの組織と連携しながら活動を行っている。すなわち、以下の組織と連携を取りながら活動している。

- 大学学部
- 大学院
- 遠隔教育研究所。遠隔教育の質向上を目指して、遠隔教育のシステム・運用、教育手法の改善、教育技術の応用、などの各種調査研究を行う。
- 教育メディア開発センター。遠隔教育の新しいメディアの研究開発として、双方向TV会議システム、衛星遠隔システム、オンデマンド学習システム、などの研究開発を行ってきた。また、コース開発支援も行っており、TV制作チーム、Web制作チーム、技術チーム、カメラチーム、コンピュータグラフィックスチーム、などの組織がある。
- 生涯学習センター。生涯学習の支援を目的に各種の資格取得プログラムの開発を行っている。

また、KNOUは、他の9つの通常大学とともに組織された韓国バーチャル大学コンソーシアム（KVC）の管理校になっていて、KVCのLMSの運用も行っている。

以上のような外部との関係の中で、e-Learningセンターは以下の役割を担っている。

- システム開発
- システム運用
- 品質管理
- ファカルティディベロップメント
- Webプログラミング
- Web開発
- マルチメディア開発
- インストラクショナル・デザイン

e-Learningセンターの体制は以下の通りである。

- センター長：1名
- 運営委員会

- チーフマネージャー：1名
- 管理チーム：管理2名、予算1名
- e-Learningコンサルティングチーム：4名
- e-Learningコンテンツ開発チーム：9名
- システム管理チーム：5名

3) 質の向上のためのセミナー等の開催

教員に対するe-Learningに関するFDを行っている。

- ワークショップの実施
- e-Learning管理ガイドラインの発行
- コンテンツ開発テンプレートガイドラインの発行
- ニュースレターの発行

といった活動を行っている。

ワークショップでは以下の内容を実施する。

- e-Learningコンテンツデザインと開発
- e-Learningコース管理
- オンライン評価システム
- e-Learningコースの開発と管理のためのヘルプデスク

(d) 評価を通じた質保証

1) 設計開発中のコースの評価

e-Learningセンターは、コンテンツの設計・開発中に以下の評価を実施する。

- 中間評価。開発期間を半分過ぎたとき、最初の2週間分のコンテンツを評価する。
- 最終評価。開発の終わりにコースのコンテンツ全体を評価する。

評価はその科目に関する外部の専門家（2人の大学教授と、1人のe-Learningもしくはインスタラクショナル技術の外部専門家）によって行われる。コース・コンテンツ全体の評価項目と評価点数を表25に示す。評価結果が60点未満の場合、評価者の勧告にしたがって修正する。

表25 コース・コンテンツの評価項目

項目	点数
学習目標の妥当性	10
学習目標の記述	10
コース・コンテンツの妥当性	30
コース・コンテンツの表現	30
コース・コンテンツの構成	20

また、e-Learningコンテンツ自体の評価項目を表26に示す。

表26 e-Learningコンテンツの評価項目

項目	詳細	点数
インストラクショナル・デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ● 学習目標 ● コース・コンテンツ ● 教授戦略 ● 評価手法 	20
マルチメディアデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ● 画面レイアウト ● マルチメディア利用 ● コース・コンテンツの表現 	30
コース管理	<ul style="list-style-type: none"> ● インストラクターと学習者のインタラクション ● 学習者間のインタラクション 	30
技術の側面	<ul style="list-style-type: none"> ● ユーザインターフェース ● メニュー、アイコン、ボタン、ハイパーリンク 	20

2) 運用提供中のコースの評価

学期終了後に学習者にアンケート調査を行う。項目は表27の通りである。

表27 学生アンケートの評価項目

項目
学習の妨げ
e-Learning コンテンツの表現スタイル
e-Learning コースでの満足度
各週毎の e-Learning コンテンツの分量
コース・コンテンツの難易度
学習活動の多様さ
インストラクター・チューターからのフィードバック
コース改善に対する示唆

③ サイバー大学

今回調査を行った5つのサイバー大学（漢陽サイバー大学、韓国デジタル大学、韓国サイバー大学、ソウルデジタル大学、慶熙サイバー大学）の取組についてまとめる。

(a) 開発段階における質保証

1) インストラクショナル・デザインによる質の向上

各大学とも、コンテンツ開発にはインストラクショナル・デザインを適用し、専門家が教員を支援する体制を採っている。しかし、専門家を組織内部に置くか、アウトソースするか、対応は明確に二つに分かれる。

ソウルデジタル大学では、コンテンツは従来すべて内部で制作してきた。今年からはじめて10教科だけアウトソーシングを行った。コンテンツ制作のために、内部に支援スタッフがいる。スタッフ数は18名で、そのうちインストラクショナル・デザイナーが9人である。あとは、Webデザイナー、撮影技師、システムエンジニアである。コンテンツの質を高めるために、質の低いコンテンツは廃止し、新たなコンテンツを制作している。どのようなコン

コンテンツを作るかについては、高等教育調査などを参考にする。学生がどのような授業を多く受講しているかを調査している統計なので、その統計に基づきオンラインにもっとも適している科目やカリキュラムは何かを検討する。

韓国デジタル大学では、授業の開発は、デザイナーと教員とのチームで行われる。その際、インストラクショナル・デザイナーが支援を行う。高度なコンテンツの場合はコンペにより選ばれた外部企業にアウトソーシングしている。韓国デジタル大学は最も早い時期にスタートしたサイバー大学であり、当初コンテンツ制作にあたっては教育工学などを十分反映した教材の作成が困難であった。5年が経過し、現在では、教育工学的な知見に基づいたコンテンツの開発を行うべく努力している。

韓国サイバー大学では、コンテンツの制作にあたっては、以下の点を考慮して計画をたてる。すなわち、学生の年齢、学生の学力、ICT活用能力、学習者の教育経験、学習者の学習場所、学習者が好む媒体、サポートの方法、教授学習方法などである。学内には二人のインストラクショナル・デザイナーと、二人のシステムエンジニア、二人のデザイナーがいる。コンテンツは二つの方法で制作している。一つはアウトソーシングであり、もう一つは学内で自ら作成したものである。アウトソーシングするコンテンツについては、ストーリーボードは学内で制作する。自作コンテンツについては、学内の6つの専用スタジオで行う。それぞれのスタジオは、異なる背景を備え、各講師が自由に選択できるようになっている。作成されたコンテンツについては、独自のチェックリストを作成し、画質や音声のほか、内容の表現や用語の適切さ、対象を考慮したいいまわし、学生の理解とフィードバック、中心的なテーマが明確であるかどうかなどについてチェックを行っている。学生の理解とフィードバックは、学生によるアンケート調査に基づいている。

慶熙サイバー大学は最大のコンテンツ開発施設として有名である。230坪の韓国最大のスタジオを保有し教育プログラムをすべて自主制作している。慶熙サイバー大学では、インストラクショナル・デザインは、1名のチームリーダーと3名の上級メンバー、上級メンバーのものと各3名の下級メンバーという、全部で12人の体制で行われる。12人のインストラクショナル・デザイナーのうち、11人が教育工学の専攻であり、そのうち7人が修士号を取得している。これらの学位は、海外で取得する場合もあるが、韓国内の大学でも慶熙大学や梨花女子大学など多くの大学で取得可能である。コンテンツの質を保証するためには以下のようなガイドラインを設けている。

- 開発スケジュールの遵守
- 講師への授業構成のガイドライン提供
- ストーリーボード（シナリオ）、デザイン、メディアのガイドラインの提供
- 開発各段階での、コンテンツ検証とフィードバック

コンテンツの開発プロセスは、

- ア) インストラクショナル・デザインチームによるストーリーボード作成。ストーリーボードにはテンプレート有り。
- イ) マルチメディアディベロップメントチームが講義映像を撮影。
- ウ) グラフィックデザインチームがコンテンツをデザイン。
- エ) コンテンツマネージメントチームがコンテンツを統合

上記のサイクルは全体で4ヶ月、1週間分の講義の作成には19日を有する。また、1)の前に2ヶ月間、教授と開発チームの協議が行われる。

漢陽サイバー大学では、教員が教材や講義映像等を提供し、その教材や講義映像を外部の会社にアウトソースする。インストラクショナル・デザイナー、インストラクショナルテクノロジスト、Webデザイナーなどはすべてアウトソーシングする。技術面、ハードウェア面では企業との連携でコンテンツを制作する。

2) 教員等の支援ツールの高度化による質の向上

サイバー大学では、スタジオなど専門の設備を有して、コンテンツ作成を行う場合が多い。コンテンツ作成は専門のスタッフが行うので教員に稼動がかかることはないが、工程を標準化し、多少の操作は教員が行なえば済むようにしているケースもある。

韓国サイバー大学では、かつては、コンテンツ制作には撮影技師2人、プロデューサー2人が必要であったが、人件費節約のため現在はセルフカメラ方式を採用している。このシステムは、3つのカメラ（講師カメラ・全体カメラ・書画カメラ）と、マイク、DVD、VHS、カセットなどのあらゆるメディア、パワーポイントなどの資料を、講師自らが操作し収録を行うものである。

3) LMSとCMSによる質の向上

多くの大学でLMSは既製品でなく、独自に開発したものを採用している。しかし、機能的にはいずれも似通っている。また、試験をオンラインで実施するので、不正防止のためにIPアドレスによる二重ログインのチェックなどを行っているが、基本的にカンニングやなりすまし受験を完全に防止することは難しく、最終的には学生の良心を信用するという姿勢を採っている。これについても各大学の対応はよく似ている。

ソウルデジタル大学では、ポータルサイトおよびLMSを独自に開発し利用している。ポータルサイトは、

- 大学紹介
- 入学関連情報
- 学部の紹介
- 学年暦の案内
- キャンパスライフ
- 学生サービス

などのメニューを持つ。入学関連情報は、多様な志望形態の学生に対して情報を提供できるよう配慮しており、授業の案内や他大学との比較もわかるようにしている。学生サービスのメニューは、授業を視聴する際のトラブルへの相談窓口、各種証明書の発行等があり、学務事務の多くがオートメーション化されている。LMSは、サイバー大学が法制化される以前から実験的なe-Learningのために開発して活用していたものであり、問題が発生するごとに改善を図って、現在ではバージョン7になっている。学生向け機能は、

- お知らせ
- 授業の履修状況
- MyPage（個人のプロフィールの閲覧やメモの記入ができる）
- 講義室（授業コンテンツ）
- 掲示板
- ヘルプデスク

といった一般的なものであるが、学期の前2学期分の授業を再受講できるようになっている点が他大学にはない特徴的な点である。教員向けの機能としては、学生が利用できる機能に加えて、

- シラバスの登録
- 出席管理
- 課題管理
- 成績管理

がある。さらに、新任教員向けのオリエンテーションもオンラインで提供されている。運用上は、学生とのインタラクション、学生同士のコミュニティーを重視しており、学生からの質問には24時間以内に返答することになっている。それを支援するために、LMSの掲示板を主として活用している。学生の本人性の確認はIDとパスワードによる認証であり、なりすましを完全に防ぐことはできない。多重ログイン等はチェックしている。また、授業を受ける際に、ランダムなタイミングでポップアップ画面が表示されるようにし、それに対してクリック等をさせることにより、学生がきちんと授業を受けているかをチェックしている。すべての授業を受けないと試験を受験できないようになっている。また、試験は限られた期間内に受けさせるようになっており、受験中に他のWebページを開いた場合はそれが検出されるようにしているので、カンニングは容易にはできないようになっている。学生は自己の能力開発という動機を持って入学するので、基本的には不正はしないものととらえている。

韓国デジタル大学では、講義は、自主開発したLMSを通して提供されている。このLMSは、学生のニーズに応じて項目が多様化してきているが、その利用は教員に任されている。すべての教員が利用している項目は以下の5つである。

- お知らせ
- 講義リスト
- シラバス
- Q&A
- ディスカッションルーム
- 学生用掲示板（自由討議）

レポートの掲載、授業資料の掲載なども利用可能であり、学生管理機能を有している。試験はオンラインで実施されている。IPアドレスによる同時アクセスのチェックや、問題と解答をランダムに提示する仕組みをとりいれようとするなど、できる限りの対策はとっている。しかしながら完全になりすましを防ぐことは難しい。もっとも良い方法は、評価の視点を変え、テストによる評価のみに頼らず、出席を重視したり発言内容をチェックしたりといった学習のプロセス評価を重視することである。

慶熙サイバー大学では、本人認証に関しては、ID、パスワードで認証している。IDは住民登録番号と連動しており、かつ、同じIDで複数同時にアクセスできないようになっている。IPアドレスを確認することによってなりすましを防いでいる。

4) 著作物の共有化・再利用促進による質の向上

サイバー大学は、通常大学などとの単位互換協定や産学連携などを積極的に行っている場合が多い。授業コンテンツはいずれの大学もかなり類型化されていて、作成の効率化を図っている。具体的には、

- パワーポイント+小フレーム動画
- パワーポイント+音声
- 全フレーム動画のみ
- 解説型WBT (flashなど)
- ロールプレイング型WBT
- オフライン形式の授業の録画
- 実習、実験向け画面のキャプチャ
- 上記の混合

が典型的である。

ソウルデジタル大学は、積極的に産学連携しており、既に118の機関と連携の協定を締結しており、それら機関から単位互換協定によってSDU (Seoul Digital University) の科目を受講している学生が20,000人いる。また、海外展開も進めており、全世界28ヶ国から、主として在外韓国人やその子息の受講者がいる。

韓国デジタル大学は、SamSung SDS、Korea Broad Casting System Learning Institute、Korea大学、Tennessee大学など10の機関との協力関係を築き、有益な教育コンテンツを提供するとともに実務訓練の機会を提供している。

韓国サイバー大学では年間150コースを制作している。ICTを用いた講義の形態は多様であり、伝達したい教育内容とそれに有効なICT技術との組み合わせを考慮して作成されている。具体的には、講義を主体としたVODチュートリアルは、知識や理論、コアとなる概念をいかに伝達するかということに主眼がおかれ、そこで用いられるメディアは、Flashと講義映像などの組み合わせによる。他方、自己学習方式の授業では、学習者の参加型学習の形態をとり、かつ、テストなどによる自己評価を経る個別学習を、Flashやビデオとともに双方向的なプログラムによって行う。内容は、会話形式、招聘した専門家の講話、学習者参加型自己学習、チームティーチングなど多様である。

慶熙サイバー大学では、コンテンツを100%自主制作している。アニメーションを多用したり、クイズ等を取り入れて学生からの評価は高い。

(b) 豊かな支援による質保証

1) 教員に対する支援

サイバー大学では教員に対する支援のかなりの部分がLMSによってシステム化されている。すなわち、コース管理や評価のための支援や学生とのインタラクションに関する支援はLMSを通して行われる。また、サイバー大学では、学習者200人に対して1名の助教(ティーチングアシスタント、チューター)を置くことが義務付けられている。

ソウルデジタル大学では、専任教員は原則として学期あたり2科目(6単位)を担当する。ただしDeanになるとその業務量があるため、学期あたり1科目減となる。1科目の受講者が多い場合にはチューターを配置する。教養科目では受講者数が2,000人という科目もある。220人に対して1人の割合でチューターをつけている。

韓国デジタル大学では、新任教員に対しては国家機関による1年間のワークショップとは別にオリエンテーションを行う。また、必要に応じて随時ワークショップなどが実施される。夏休みなどの休暇期間に1週間程度のワークショップが実施され、教育工学的な知識の付与を行う。

2) 学習者に対する支援

サイバー大学は全オンラインの受講が原則であり、各種の学習者支援策が取られている。基本的に誰でもが入学できるため、学生のレベルはまちまちであり、そのための配慮が必須となっている。受講者が社会人で高齢者である場合も多いため、ヘルプデスクには注意が注がれている。また、全オンラインが原則とはいえ、それだけではモチベーションの維持が難しく、オフラインのゼミやコミュニティ活動を取り入れている例も目立つ。

ソウルデジタル大学では、学習者支援として地域別のコミュニティを作っている。教員が出かけて行き、遠隔教育を受けている学生、海外の学生を講義する場合もある。卒業生同士の同窓会も活発に行われている。サイバー大学の学生は社会人が中心のため、同じ分野を専攻する学生がビジネス上の情報交流に対してモチベーションが高く、ネットワークが形成されている。このようなコミュニティで学生同士が教え合ったり事例を共有したりという事が効果的な学習につながると考えられる。

韓国デジタル大学では、学生サービスには力をいれており、2004年には50億ウォン以上の奨学金をそれにあてている。学習支援として、国内で初めて「ユニバーシティカウンセラー」制度を実施している。これは2名の専門家による「よろず相談」のような役割を担うものである。その相談内容は、勉強に関する事、学校生活に関する事、教授とのトラブルから果ては個人的な相談まで多様である。また、他の学習支援としては遠隔支援センターがあり、こちらは電話によるテクニカルな相談に対して、遠隔地からその処理にあっている。教職員と学生及び学生間の対面の関係が疎かになる点を補完するために、オフラインの授業も積極的に提供している。たとえば、語学の授業では、1週間に1度の対面による授業を受講生が参加しやすい夜間に実施している、参加は強制ではないが多くの学生がそれに参加している。こうしたことが可能なのは受講生の8割がソウル在住のためである。学習者は95%が有職者であり、就学の目的は、職能開発、自己啓発、学位取得である。例えば、学部を卒業したエンジニアが多いが、マネージャーに出世するために、経営的な知識の取得を目的にオンライン教育を利用している。同じ領域で働いている仲間を学科内で見つけることができるため、学生はそこで人脈を構築して仕事にも活かしている。アジアの学生は比較的受け身になりがちであるため、質疑応答が活発に行われることを目指して、質問の量と質を加味して点数を与えている。掲示板での議論への参加度も評定に加えている。教員は学生からの質問に対しては24時間以内に回答することが求められている。

韓国サイバー大学では、試験における学生のなりすましを防ぐため、オリエンテーション、中間テスト、期末テストの3回は必ずオフラインで実施することになっている。オリエンテーションは学生コミュニティの形成にも有益である。参加は任意であるが入学式と卒業式も実施している。こうしたオフラインの活動は教育効果をあげるためにも有益であり、大学として支援を行っている。クラスサイズに上限はないが50名程度に1名のチューターを配置する。学習スタイルに関する研究はしていないが、学生は音声より動画を好むという結果があり、そうした知見を利用している。また、ITリテラシーが低い学習者（高齢者など）に対しては、事前のトレーニングを実施するほか、リモートサポートシステムを完備し遠隔地からシステムトラブルに対応している。

慶熙サイバー大学では、複数専攻を可能にしたり、副専攻を設けたりして、学生の多様なニーズに答えている。その結果、卒業率、および、大学院への進学率が高い。学生は実習の必要な社会福祉学科を除き、大学に一度も来ることなく卒業が可能であるが、できるだけ、

アウトドアアクティビティなどに参加させるようにしている。なぜなら、オフラインの授業を受ける学生のほうがドロップアウト率が低いからである。また、1ヶ月に一度程度のオフラインの機会が重要であると考えられる教授も多い。グループワークをさせる授業も多いが、その規模は教授に一任されている。クラスサイズに上限はないが、平均して、20名くらいに1名の助手がつくように配慮している。学生を入試なしで受け入れているため、できの良い学生だけを受け入れるわけにはいかないが、高卒の新生を3年次の編入生と変わらないレベルまで学力を向上させることも可能である。教育の機会を拡大するとともに、教育の質を向上させることが可能であるということの意味しており、教員が、学習者が学習したいことを学ぶことを、手助けするという考え方が重要となる。

(c) 機関における質保証の管理

1) 機関の基本理念との関係の明確化

サイバー大学は、オンライン講義による学位授与を前提としており、e-Learningを用いる意図は明白である。また、対象も、生涯教育という側面から職業人に対する職能教育や自己啓発が主眼であり、組織のビジョンと教育形態の関係は明確であると考えられる。

韓国デジタル大学は、生涯教育を先導する役割を担い、高等教育の改革の援助役となることをモットーとしている。2004年には韓国経営協会から、韓国における最高のオンラインユニバーシティと認められInternet Power Awardを与えられた。正規課程以外にも、2003年からは、Samsung SDSと提携して「情報化キャンペーン」を展開し、全国民を対象に基本的なコンピュータのスキルとITに関する無料情報化教育を実施している。さらに、韓国デジタル大学は、外国に居住している韓国人と韓国に居住する非韓国人をも主要な対象として教育を提供しようとしている。また、サイバー大学の特性である「いつでも、どこでも、だれでも」高等教育を受けられる利点が十分に活用され、多くの人々が知識基盤社会で必要となる高等教育を受けられるように、「高等教育ユニバーサルアクセス運動」を高麗大、広州大、宋実大、安東大、翰林大、弘益大とともに展開している。

ソウルデジタル大学は、韓国のサイバー大学の中でも最大規模であるとともに学生数も増加傾向にあり、また産学連携にも積極的で産業界からの受講者も多い。将来に向けた大きなビジョンを持っている点で、韓国内でもっとも成功し発展している遠隔大学であると位置付けられる。成功の要因としては、マーケティングに基づいた対象学生の絞り込み、産学連携の積極的な推進、高品質なコンテンツの提供、学生とのインタラクションの重視等が挙げられる。

慶熙サイバー大学では、設立のミッションとして、全人教育、科学的進歩、民主主義の維持、豊かな教養の涵養の4つを掲げている。

2) 機関内組織における体制の確立

サイバー大学は設置基準で、設備や教員数に関する基準が設けられている。しかし、サポートスタッフに関する基準はないため、インストラクショナル・デザイナーやコンテンツデザイナーは組織内におく場合と、アウトソースする場合の両方がある。専門家を内部にしている場合でも、その体制は大学によってかなり差があるようである。

ソウルデジタル大学は、現在の正現在学生は10,804人で、専任教員が57名、非専任教員が308名である。コンテンツ制作のために支援スタッフがいる。全スタッフ18名中、インスト

ラクショナル・デザイナーが9人、他は、Webデザイナー、撮影技師、システムエンジニアである。コンテンツ制作は、従来100%学内で作成したが、今年からはじめて10教科だけアウトソーシングした。

韓国デジタル大学は、1学年定員2,500名で、現在、全学生数は7,000人を超えている。現在、教員数は、専任38名、客員200名、助手が15名である。教育・人的資源開発部の基準としては、学生200人あたり専任教員一名を置くことになっているが、社会福祉学科には5人以上の教授がいるためその基準は適応されておらず、学生は3,000人にのぼっている（人文社会では200人に一人が適切であるが、学部には5名以上の教員がいる場合には学生数の制限はない）。事務職が30人、開発スタッフ15名で、そのうち、インストラクショナル・デザイナーは2名である。授業の開発はインストラクショナル・デザイナーが支援を行うが、高度なコンテンツの場合はコンペにより選ばれた外部企業にアウトソーシングしている。

慶熙サイバー大学は、18学科を設置しており、学生は7,000人である。教員は200人で、専任教員は30人である。インストラクショナル・デザイナー、デザイナー、映像担当がそれぞれ20名程度おり、スタッフは全部で100人である。

3) 質の向上のためのセミナー等の開催

韓国デジタル大学では、2003年度から「サイバー大学フォーラム」を毎年実施し、オンライン教育の質的水準を高めるための、「質の管理」、「教授－学習戦略」、「相互作用活性化の戦略」に対する研究結果を発表している。サイバー大学及びe-Learning関係者達との活発な論議を通じた成果は、コンテンツ開発及び授業現場に適用されてコンテンツの質を高めている。

(d) 評価を通じた質保証

1) 設計開発中のコースの評価

各サイバー大学は、インストラクショナル・デザインを適用し、専門家が教員を支援する体制を採っている。しかし、専門家を組織内部に置くか、アウトソースするか、対応は明確に二つに分かれる。また、専門家を内部にしている場合でも、その体制は大学によってかなり差があり、コースの評価のレベルもまちまちではないかと考えられる。

慶熙サイバー大学は、コンテンツの質を保証するためには以下のようなガイドラインを設けており、開発各段階での評価とフィードバックを盛り込んでいる。

- 開発スケジュールの遵守
- 講師への授業構成のガイドライン提供
- ストーリーボード（シナリオ）、デザイン、メディアのガイドラインの提供
- 開発各段階での、コンテンツ検証とフィードバック

また、インストラクショナル・デザインチームによるストーリーボード作成から、コンテンツを統合までのサイクルは4ヶ月で、その前に2ヶ月間かけて教授と開発チームの協議を行なうなど、十分な時間をかけた開発を行っている。

韓国サイバー大学では、学内に二人のインストラクショナル・デザイナーがいる。コンテンツはアウトソーシング、ないし、学内での制作である。作成されたコンテンツについては、独自のチェックリストを作成し、画質や音声のほか、内容の表現や用語の適切さ、対象を考慮した言いまわし、学生の理解とフィードバック、中心的なテーマが明確であるかどうかなどについてチェックを行っている。

韓国デジタル大学では、授業の開発は、デザイナーと教員とのチームで行われる。その際、インストラクショナル・デザイナーが支援を行う。高度なコンテンツの場合はコンペにより選ばれた外部企業にアウトソーシングしている。韓国デジタル大学は最も早い時期にスタートしたサイバー大学であり、当初コンテンツ制作にあたっては教育工学などを十分反映した教材の作成が困難であったが、現在は教育工学的なコンテンツ開発に向けて努力をしている。

2) 運用提供中のコースの評価

ソウルデジタル大学では、コンテンツの質を高めるために、常時コンテンツの見直しを行い、質の低いコンテンツは廃止して新たなコンテンツを制作するというサイクルを実行している。

韓国サイバー大学では、具体的なコンテンツ（授業）の評価については、無作為に5つの授業を抽出してモニタリングしている。その際の評価の視点は、シラバスの設計、インタラクション、課題の処理の良し悪し、形成評価、総括評価の有無、などであり、講義の内容そのものについての評価は、専門家でなければ不可能な為実施していない。評価の結果、非常勤講師に対して、A評価であれば報償を与え、B評価であれば契約を更新する。しかし、C評価を受けた非常勤講師は契約が更新されない。

韓国サイバー大学では、学生の理解とフィードバックは、学生によるアンケート調査に基づいている。

3) 機関のあり方に関する評価

サイバー大学に関して、生涯教育法から高等教育法への法改正の検討が行われている。また、教育・人的資源開発部による17のサイバー大学すべてに対する評価が行われることになっている。今回の評価では、評価項目ごとに点数（満点は500点）がつけられる。具体的な項目は、60項目で、カリキュラム、教育方法、人的資源、物的資源、経営、教育効果であり、これらは設置基準に対応している。大学が評価項目に基づいて自己点検を行い、報告書を教育・人的資源開発部に提出する。教育・人的資源開発部内の大学評価チームが、報告書の外部評価を行い、さらに訪問調査を実施し、それらをあわせた総合評価を行い点数化することとなっている。

これに対して、韓国デジタル大学では、学内に評価委員会を設け、執筆陣と実務陣に別れて報告書作成の準備を行なっている。今後60項目からなる評価項目が確定した後は、それに基づいて自己点検を行い、報告書を教育・人的資源開発部に提出する。韓国デジタル大学内では、示された評価項目は、非現実的な要求であったり、通常大学の基準をそのまま援用しているところが多く対応が困難であると感じている。

参考文献

教育・人的資源開発部, KERIS: Adapting Education to the Information Age 2005.

教育・人的資源開発部, 遠隔大学学事運営管理指針, 2006/2/28.

教育・人的資源開発部, 「遠隔大学企画処長協議会」会議資料, 2006/9/15.

LEE, Sung Tae: Quality Assurance & Establishment of University e-Learning Support Centers in Korea, NIME国際シンポジウム2006「高等教育におけるe-Learningの質保証の展開」における発表.

LEE, Taerim: Evaluation of e-Learning Courses in Korea Virtual Campus Consortium, NIME国際シンポジウム2006「高等教育におけるe-Learningの質保証の展開」における発表.

朴英元, 児玉晴男: e-Learningにおける産・学・官連携と国際的協力の可能性 - 韓国サイバー大学のケース・スタディー, メディア教育研究, 3 (1), 2006.