

## 第 1 部 遠隔教育における情報通信及び学習技術

遠隔教育（e-Learning）は元来、学校から自宅まで遠距離で通学が困難な学生や職業を持っている社会人が学習できるようにと考えられた教育システムである。通信教育や放送大学などが一般的な例にあげられる。しかし、インターネットや携帯電話、iPodなどのITの普及に伴い、遠隔教育のあり方も変化してきている。自宅で授業を受ける受け身型の授業形式だけではなく、オンライン教材の利用やすで日常生活の一部になりつつある携帯電話、iPodなどのIT媒体を利用した授業作りに注目が集まってきている。実際、授業内容の動画配信や、podcastの利用に取り組んでいる大学もある。このように、オフキャンパスの授業のみならず、従来型であるオンキャンパスでの授業の中にも遠隔教育を取り込むことで、より効果的学習環境を作ることができると考えられる。この章では、様々な遠隔教育の可能性を提案している英国レスター大学について報告したいと思う。

### 1 . Beyond Distance Research Alliance の取り組み

後述するように、英国レスター大学には遠隔教育を専門に研究を行っている機関 - Beyond Distance Research Alliance( 超遠隔研究連携 )がある。Gilly Salmon 教授を中心に、遠隔教育専門の教授1名、講師2名、各プロジェクト担当者5名、アシスタント1名の9名で構成されている。この機関は、21世紀に向けてより優れた遠隔教育システムを確立し、普及させるための方法および戦略を練ることを目的に、ITを利用した遠隔教育に関する様々なプロジェクトを行っている。また、遠隔教育に関するセミナーや学会活動を行い、遠隔教育の情報発信も行っている。

現在行われている主なプロジェクトはADELIE, ADDER, CHEETHA, CALF, IMPALA, MOOSE, SEAL, WoIFなど約12個で、これらのプロジェクトはIT技術を取り入れた新しい指導方法および教材の開発研究およびSD ( Staff Development ) を目的としている。プロジェクト一覧を次に示す。

- ADELIE : Advanced Design for E-learning Institutional Embedding
- ADDER : Assessment & Disciplines : Developing E-tivities Research
- CHEETAH : Change by Embedding E-learning in Teaching Across HEIs
- CALF : Creating Academic Learning Future
- ELKS community : E-learning and Knowledge Sharing Community
- GECKO : Greening of E-learning Check Out
- IMPALA : Informal Mobile Podcast and Learning Adaption
- MOOSE : Modeling of Second Life Environment

- PROWE : Personal Repositories Online Wiki Environment
- SEAL : Second Environment Advanced Learning - Media Zoo
- WoIF : Work-based Learners in Further Education

BDRA は、これらのプロジェクトを HEA( The Higher Education Academy )や JICS ( Joint Information Systems Committee )からの資金でまかなっており、他大学や教育機関との共同プロジェクトも多い。ADELIE, ADDER, CHEETHA プロジェクトは大学教員、アカデミックスタッフおよび大学職員を対象としたスタッフ開発目的が強く、IMPALA, MOOSE, SEAL, WoIF は Podcast、PDA のような IT 媒体の利用方法の研究やセカンドライフ (SL) のような疑似世界を活用した新しい指導方法や教材の開発研究および実践目的が強い。

特に、プロジェクト MOOSE および SEAL は疑似世界 (セカンドライフ) の中における学習指導について研究しており、レスター大学はプロジェクトの一環として、セカンドライフの世界に「Media Zoo」と呼ばれる島を作っている。

<疑似世界 (セカンドライフ) の新しい可能性>

近年インターネットが急速に普及し、ソーシャルネットワーク、ブログやチャットなどオンライン上でのコミュニケーションの場が増えてきている。セカンドライフもその一つで、これはインターネットのオンライン上にあるバーチャルワールド (疑似世界) である。



図 1 : Second Life ログイン画面



図 2 : アバター

バーチャルワールド(セカンドライフ)は、すべてユーザーが創造し発展させてゆく、永続的な 3D オンラインスペースである。つまり、この世界では想像できるあらゆるものを創造し実現できる。内蔵のコンテンツクリエーションツールを使って様々な作業ができ、リアルタイムで他の住人と協力しあうことも可能である。現在約 1200 万人

のユーザーがいるが、ユーザーはそれぞれ「自分の望む」姿にバーチャルボディー（アバター）図2を作り、疑似世界で生活している。現実の世界ではなかなかできないようなことも、セカンドライフでは疑似体験が可能である。以下に、実際の体験例をあげる。

- 探検：図書館、ショッピングセンター、宇宙ステーションを探検する。
- 創造：家、内装、家具をデザインする。
- 売買：自分で発明したものを作って売る。
- 出会い：人との出会いを体験する。
- その他：ゲーム、土地を所有する。

日本では数十万人がセカンドライフを活用しており、企業も体験型活動ができるこの世界を新しい広告宣伝媒体や市場調査の場としての利用を行っている。現在、約200社参入している。最近ではセカンドライフ世界にキャンパスを建てている大学も見られる。このように、セカンドライフは音声のみの会話や文字のみのチャットだけではなく、疑似体験ができる体験型コミュニケーションツールとして、今後様々な応用が期待できる。また、インターネット上の世界であるため、どこからでもアクセスできるという利点もあげられる。

## 2. プロジェクト SEAL (Media Zoo)

BDRA は、新しい教育現場として「Media Zoo」という島を作り上げた。2007年12月18日に公開されたBDRAとトゥーフォー・コミュニケーションズによる遠隔教育の最新プロジェクトである「Media Zoo」は、新しい遠隔教育の技術を模索する現場としてのみならず、レスター大学BDRAの情報発信および広告塔の役割も担っている。このMedia ZooはJISC/THE (Times Higher Education) による、ICTイノベーションアワード2007にノミネートされている。

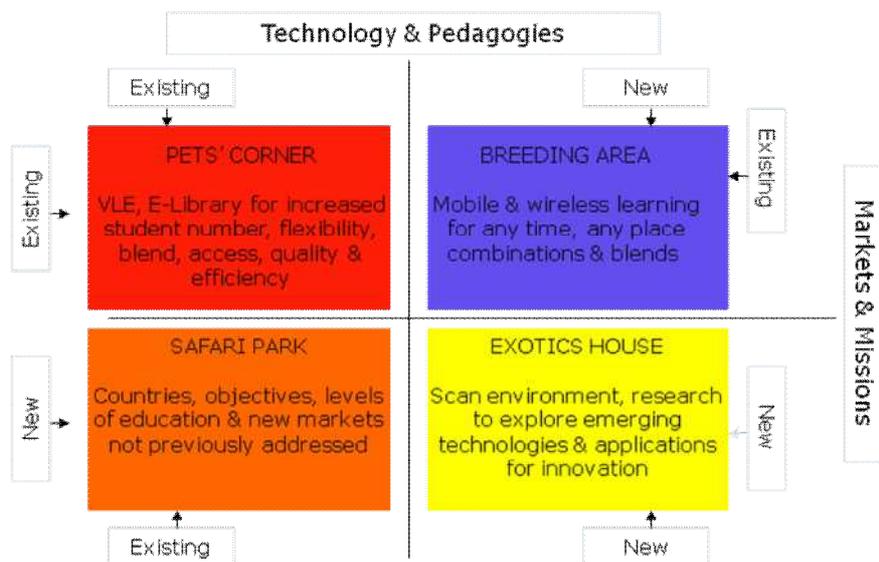


図 3 : Media Zoo の 4 つのエリア

BDRA は遠隔教育の戦略を 4 つのカテゴリーに分けている( 図 3 )。その 4 つを「Media Zoo」の中では「Pet's Corner」「Breeding Area」「Safari Park」「Exotics House」のエリアに分類している。それぞれに、BDRA が行っているプロジェクトの情報や、教材用ゲームなどが置かれているが、「Pet's Corner」「Breeding Area」「Safari Park」はすでに存在している遠隔教育の技術や方法もしくはすでに商品化されている技術、「Exotics House」は新しい遠隔教育技術や方法および今後マーケットへのポテンシャルがあるプロジェクトと分けられている。図 4-6 では Media Zoo の写真およびイラストを示す。

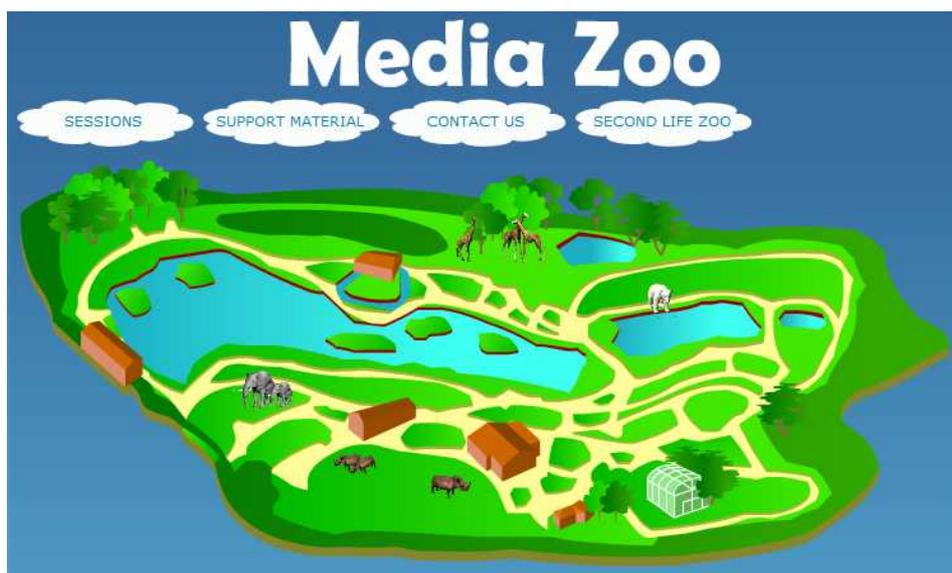


図 4 : Media Zoo の全体像をイラスト表示したもの

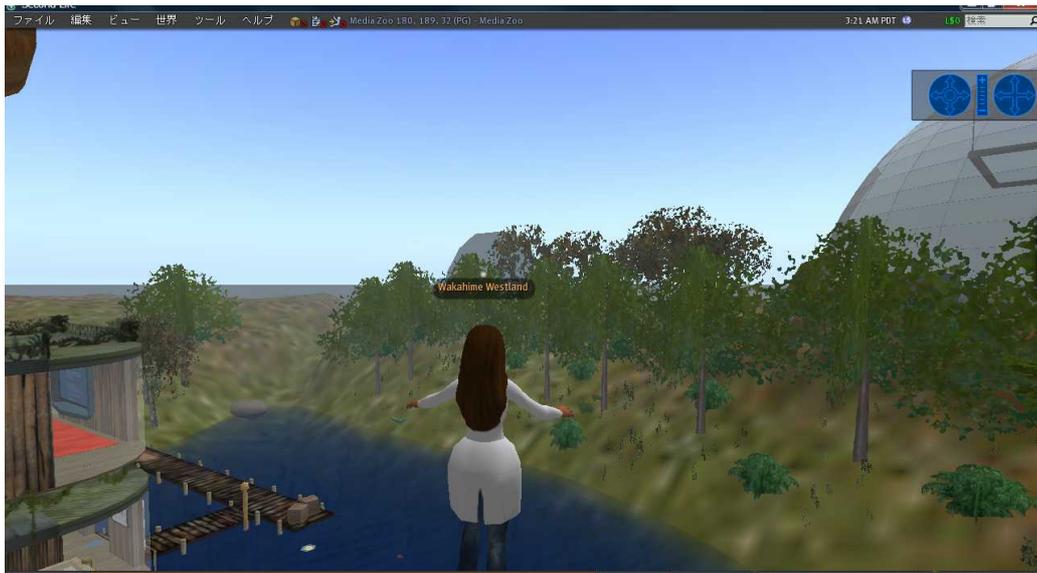


図 5 : セカンドライフ内に実際に入った時の Media Zoo



図 6 : Media Zoo 内部 : 左上から時計回りに、地図、島の中、会議室、ボートハウス

Media Zoo プロジェクトを通して、セカンドライフの教育現場への応用を实践研究す

るプロジェクトが立ち上がっている。疑似世界の持つ教育上の利点、疑似世界で、どのようにしたら最も効果的な学習および指導ができるのか。これらに関しては実践例も少なくまだまだ未知のレベルである。オンキャンパスでは学習者の行動を観察するのは難しい。しかし、疑似世界でのアバターの行動は観察することができる。今回 Media Zoo で実際に活動することで、学習者や指導者の行動の実験的データの収集が期待される。

- アバター（学習者）はどのように学習するのか。
- アバター（指導者）はどのような指導すべきなのか。
- 疑似世界での授業はどのようなことができるのか。
- どのような教材が作れるのか。
- どの分野に利点が高いのか。

プロジェクト MOOSE は Joint Information Systems Committee (JISC) の支援のもと発足したプロジェクトである。学内外の共同研究者とセカンドライフを利用した新しい学習教材・環境の構築を行っている。このプロジェクトの目的は、1) セカンドライフ環境を用いて、グループ学習のあり方や学習者の交流・情報交換の仕方の研究を行う。2) セカンドライフにおける学習活動の在り方や指導者の役割について考察する。共同研究を行っているのは、レスター大学の考古学と古代史学科の学部生 4 名およびチューター 2 名およびロンドンサウスバンク大学のデジタル写真学科の学部生 6 名およびチューター 1 名である。

#### ケーススタディー 1 : Archaeology and Ancient History の場合

(例 1)

まず、Saami 人の生活習慣などを学習するために、Media Zoo (セカンドライフ) に Saami Tent のレプリカを復元した。Saami 人は北スカンジナビア半島に住む民族である。従来の学習方法では Saami 人の文化や生活習慣を学習する場合、教材は図 (2D) や文章のみであったが、セカンドライフ世界にレプリカを構築することで、実際の建物を立体 (3D) で見ることができる。(図 7 参照)

## SL-tivities – Saami tent

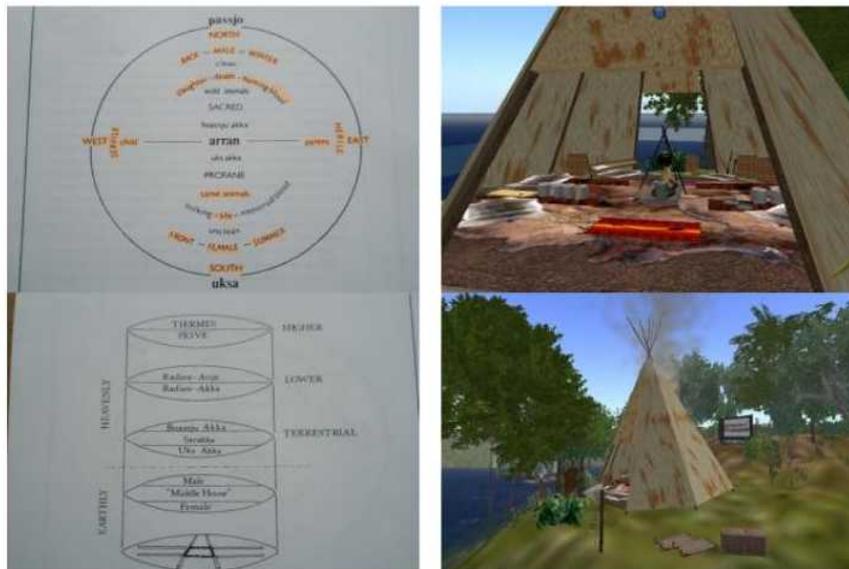


図7: 従来の教科書法(左) 復元された3Dレプリカ(右)

(例2)

Kalasha Valleyも例1と同様に、テキストベースの学習しかできなかったが、Kalasha Valleyをセカンドライフ世界に復元することによって、体験型学習ができるようになった(図8参照)。Kalasha Valleyを自由に歩き回ることによって、ここにも性別によって制限がある場所があることなどを体験する。

## SL-tivities – Kalasha Valley



図8: 実際のKalasha Valley(左) 復元された3Dレプリカ(右)

授業内容は以下のとおりである。

- 1．社会学の中のスペースがどのように利用されているかを従来法で学習する。
- 2．レイアウト、面積がどのように利用されているか見せる。
- 3．セカンドライフ世界の中で実際自由に動きまわり、Saami Tent や Kalasha Valley には性別により入れるエリア、入れないエリアがあることを体験する。性別の指定を解除することで、入れなかったエリアに入れるようになる。
- 4．体験したことを、学習者同士で話し合う。

ケーススタディー 2：Digital Photography, London South Bank University の場合

ロンドンサウスバンク大学の事例では、学生はセカンドライフ内で実際に写真を取るという作業をおこなう。写真撮影は、セカンドライフ内のスナップショット機能を用いる。また、それをキューブ上に張り付ける作業も行う。

授業内容は以下の通りである。

- 1．各自セカンドライフ内でスナップショット写真を撮る。
- 2．キューブに写真を張り付ける。
- 3．どの写真を正面にもってくるか相談する。
- 4．クラス全員で写真をつなげて、ひとつの話を作る。



図9：実際の活動内容の写真

ケーススタディーを通して、学習の場にセカンドライフを使用する利点は、以下の

点があげられる。

(利点)

- 学習面で体験学習できる。
- 実際のレプリカを使用することで疑似体験をすることができるため、学習者にとってより分かりやすい。
- 作業を行うことで、学習内容が面白くなる。
- インターネット上の活動であるため場所を選ばず、学習できる。(遠隔教育に向いている)
- お互いに、コミュニケーションを取りやすくなる

(問題点)

- 人により、セカンドライフ世界のなじみややすさが異なる。
- 身振りや表情などの表現力が制限される。
- 環境になれないため、自信喪失になる。
- 実際に面識がないことにより、コミュニケーションが取りにくくなる

新しい IT 技術を利用する場合、まず学習者はその IT 環境に慣れなければならない。これには個人差があり、慣れるまでの時間を有する場合もあるが、トレーニングすることで克服できる問題であると思われる。受け身の学習方法では、学習者はモチベーションの維持が難しいが、疑似体験や生徒間でのディスカッションを行うことによって、モチベーションを維持でき学習内容により興味を持って向き合えるようになる。また、遠隔地の学生にとって、オフキャンパス(セカンドライフ)での学習は、どこからでもアクセスできる利点がある。クラスメートとのコミュニケーションや情報交換の場を確保できる点では大きなメリットとなるとと思われる。この Media Zoo は低コストで新しい環境を作ることが可能で、体験型学習を必要とする分野では、その有用性が期待できる。今後、第 2 のキャンパスとしての利用を期待できると思われる。

### 3 . BDRA とスタッフ開発そして今後の展開可能性

ADELIE,ADDER,CHEETHA の 3 つのプロジェクトは、HEA によって 2006 年に行われた遠隔教育における基準調査 ( Benchmarking ) の結果を受けて立ち上げられたプロジェクトである。基準調査 ( Benchmarking ) とは、2006 年から 2007 年にかけて、HEA が行った遠隔教育における現状調査のことである。目的は遠隔教育を実施している教育機関の現状およびその取り組みを把握し、支援することおよび遠隔教育を実施する上での重要な分野を把握し、HEA や JISC など資金提供団体へ報告することである。2006 年 1 月 ~ 8 月に 12 機関 ( Pilot Phase ) 2006 年 9 月から 2007 年 5 月に 38 機関 ( Phase 1 ) 2007

年 5 月から 2007 年 12 月に 27 機関 (Phase 2) が対象に行われ、レスター大学は 2006 年の Pilot Phase で対象になっている。表 1 に示したスコア表がレスター大学の結果である。2006 年に実施された調査で レスター大学は次の 2 項目で平均より低いマークがついている。「Pedagogy」(教授法) 「Learning Material」(学習教材) である。2007 年の調査では 2 項目は改善され基準を満たしている。

まず ADELIE プロジェクトが 2006 年基準調査 (Benchmarking) の結果を受け、HEA の資金援助のもと発足した。1) コースモジュールの再構成、2) 大学機関内の遠隔教育の認知度向上、3) チューターの仕事の効率化、4) 新しいことへの変化を後押しすることが目的である。このプロジェクトでメインに行われたのが、「Carpe Diem」ワークショップである。このワークショップは、大学内の様々な学部、機関の教員、アカデミックスタッフ、職員を対象に行われ、それぞれが担当しているコースモジュールの再構成を行う。少人数のグループで行われ、ワークショップは実質 2 日間であるが、図 10 に示したように、事前、事後のグループミーティングを行い、強化すべき点などを把握や新しいモジュールについてのフィードバックなどを行う。ワークショップでは、新しい試みとしてそれぞれのコースモジュールに適した IT 技術 (Blackboard、Podcast、Wiki など) を取り入れることを提案し、サポートも行っている。新しいモジュールは第 3 者を含めて評価 (リアリティーチェック) を行うため、学習者の反応を事前に把握することができる。このワークショップを通して、コースモジュールの質の向上を狙うとともに、新しいことへのチャレンジを提案することでチューターのやる気の向上も狙っている。

表 1 : E-learning Benchmarking の結果 (レスター大学 : 2006 & 2007)

Progression in benchmarking scores between 2006 and 2007:

No.	Factor	2006 BM	2007 BM	Progression	Category	Progression ranges	Number of factors listed
12	Costs	4.0	4.0	0.0	RED	Below 0.5	6
14	Evaluation	4.0	4.0	0.0	AMBER	Between 0.5 & 1.0	13
15	Organisation	5.0	5.0	0.0	GREEN	Above 1.0	6
58	Market Research	3.0	3.0	0.0			
68	Research Outputs	4.0	4.0	0.0			
5	Accessibility	3.5	3.6	0.1			
2	VLE Stage	4.0	4.5	0.5			
9	Learning Material	3.0	3.5	0.5			
10	Training	4.0	4.5	0.5			
1	Adoption	5.0	6.0	1.0			
3	Tools	5.0	6.0	1.0			
4	Usability	1.0	2.0	1.0			
11	Academic Workload	3.0	4.0	1.0			
16	Technical Support to Staff	4.0	5.0	1.0			
17	Quality Assurance	4.0	5.0	1.0			
55	Foresight	5.0	6.0	1.0			
59	Competitor Research	1.0	2.0	1.0			
91	Student Understanding of System	3.0	4.0	1.0			
94	Student Satisfaction	3.0	4.0	1.0			
7	Decisions (Projects)	4.0	5.2	1.2			
8	Pedagogy	2.0	3.5	1.5			
13	Planning (Annual)	3.0	4.5	1.5			
18	Staff Recognition & Reward	3.0	4.5	1.5			
63	Leverage	2.5	4.0	1.5			
6	e-Learning Strategy	4.0	6.0	2.0			

For further information on the 'Pix & Mix' approach to benchmarking, please see:

- a) Bacich, P. 2005b. *Benchmarking e-Learning: An Overview for UK HE*, published under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 England & Wales License, October 2005. Please see [http://www.alt.ac.uk/altc2005/nmstable/files/527/Benchmark\\_overview.doc](http://www.alt.ac.uk/altc2005/nmstable/files/527/Benchmark_overview.doc).
- b) Bacich, P. 2005a. *Theory of Benchmarking for e-Learning: A Top-Level Literature Review*, March 2005. Please see [http://www.cs.mdx.ac.uk/staff/profiles/p\\_bacich/Benchmark-theory.pdf](http://www.cs.mdx.ac.uk/staff/profiles/p_bacich/Benchmark-theory.pdf)

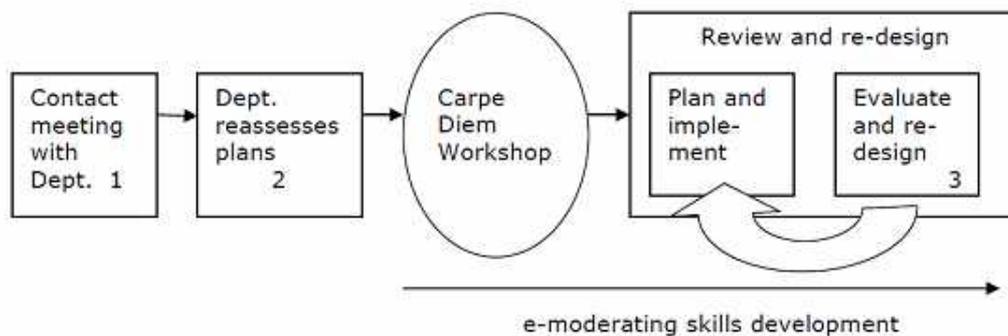


図 10 : Carpe Diem ワークショップの流れ

これまでに 22 のワークショップが実施され 150 人の Academic( 大学教員・研究者 )、Subject Librarian ( 図書館員 )、Learning Technologist ( 学習技術者 )、Staff Developer ( スタッフ開発担当者 ) が参加している。文系、理系ともに幅広い分野からの参加がわかる。( 表 2 参照 ) また、オンライン掲示板である Blackboard の使用を取り入れている。ここでは、授業の情報発信や課題の提示、提出なども行われ、これによって学習者は常に情報を確認でき、教員も時間の短縮ができる。

ADELIE プロジェクトではモデレーター対象の基礎的な訓練コースも実施している。「Barefoot E-moderator」の Online Course は 33 名参加し、現在、SD ( Staff Development ) によって実施されている。

表 2 : Carpe Diem ワークショップ参加者内訳および内容

Discipline	No. in team	Level	On campus or DL	No. of e-tivities during CD*	Type of e-tivities	Tools used	Used for
Company Law	5	UG	OC	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• collaborative</li> <li>• interactive</li> <li>• cumulative</li> <li>• preparation for classroom discussion</li> <li>• scenario/role-playing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• audio</li> <li>• discussion boards</li> <li>• wiki</li> <li>• content areas</li> <li>• weblinks</li> <li>• uploaded documents</li> </ul>	module of BA Law
Modern Languages	5	UG	OC	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• preparation for classroom discussion</li> <li>• collaborative</li> <li>• interactive</li> <li>• collecting information</li> <li>• share personal experience/views</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• discussion boards</li> <li>• wiki</li> <li>• content areas</li> <li>• weblinks</li> <li>• uploaded documents</li> <li>• online video</li> <li>• online crosswords</li> <li>• e-portfolios</li> </ul>	UG Languages degrees including Spanish, German and module on Spanish culture
Geology	4	UG	OC	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• skills building (embedded maths)</li> <li>• collaborative analysis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• discussion board</li> <li>• wiki</li> <li>• content areas</li> </ul>	elements of UG degree
Occupational Psychology	5	PG	DL	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• e-tivities build towards assessment,</li> <li>• contributions assessed</li> <li>• peer review (of doc)</li> <li>• individual task</li> <li>• collaborative writing task</li> <li>• collecting information</li> <li>• essay-in-hiding</li> <li>• identify key ideas, issues or concepts</li> <li>• scenario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• audio file</li> <li>• discussion boards</li> <li>• content areas</li> <li>• weblinks</li> <li>• uploaded documents</li> </ul>	MSc in Occupational Psychology (research ethics)
Criminology (Group 1)	5	PG	DL	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• e-tivities build towards assessment v</li> <li>• case study</li> <li>• 2 x "essay in hiding"</li> <li>• 2 x collaborative</li> <li>• identify key ideas, issues or concepts</li> <li>• scenario</li> <li>• problem-solving</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• discussion boards</li> <li>• content areas</li> <li>• weblinks</li> <li>• uploaded documents</li> </ul>	PGC Maritime and Supply Chain Security
Criminology (Group 2)	5	UG	OC	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• case study</li> <li>• library task</li> <li>• 2 x collaborative</li> <li>• sharing personal experience</li> <li>• collecting information</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• discussion boards</li> <li>• content areas</li> <li>• weblinks</li> <li>• uploaded documents</li> </ul>	BA (Hons) in Security & Risk Management
Education (Group 1)	14	PG	DL	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual task</li> <li>• Interactive (online crossword)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• audio</li> <li>• discussion boards</li> <li>• content areas</li> <li>• weblinks</li> <li>• uploaded documents</li> </ul>	MA in Applied Linguistics and TESOL (e.g., evaluating academic writing)
Education (Group 2)				6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• collaborative</li> <li>• individual task</li> <li>• collecting information</li> <li>• identify key ideas, issues or concepts</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• discussion boards</li> <li>• content areas</li> <li>• weblinks</li> <li>• uploaded documents</li> </ul>	MSc in Educational Leadership, and two on the MA Educational Studies and MA Primary Education.
Media Studies	6	PG	DL and OC	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• collaborative</li> <li>• collaborative writing task</li> <li>• sharing personal experience</li> <li>• collecting information</li> <li>• peer review</li> <li>• identify key ideas, issues or concepts</li> <li>• individual task</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• blogs</li> <li>• discussion boards</li> <li>• content areas</li> <li>• weblinks</li> <li>• uploaded documents</li> <li>• podcast/audio</li> </ul>	MA New Media and Society
Institute of LLL	4	PG	DL	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cumulative</li> <li>• collaborative</li> <li>• interactive</li> <li>• collecting information</li> <li>• sharing personal experience</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• discussion boards</li> <li>• content areas</li> <li>• weblinks</li> <li>• uploaded documents</li> <li>• audio</li> </ul>	Foundation Degree in Managing Voluntary and Community Organisations - stress & stress management
Medicine	6	PG	DL	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sharing personal experience</li> <li>• icebreaker</li> <li>• collecting information</li> <li>• pros and cons</li> <li>• essay in hiding</li> <li>• individual task</li> <li>• reflection</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• weblinks</li> <li>• wiki</li> <li>• discussion boards</li> <li>• video</li> </ul>	Postgraduate MA Drug and Alcohol abuse treatment
Institute of LLL (2 <sup>nd</sup> group)	6	FD	DL	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• collecting information</li> <li>• sharing personal experience</li> <li>• reflection</li> <li>• collaborative writing task</li> <li>• identify key ideas, issues or concepts</li> <li>• collaborative</li> <li>• scenario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> <li>• wiki</li> <li>• discussion board</li> <li>• weblinks</li> <li>• uploaded documents</li> </ul>	Foundation Degree Drug and Alcohol counselling plus research methods
Archaeology						<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackboard</li> </ul>	
<b>Total</b>	<b>87</b>						

( 参加大学一覧 )

ADDER : University of Leicester, The University of Northampton, London South Bank University, De Montfort University

CHEETHA : University of Bath, University College Falmouth, Leed Metropolitan University, Newman University College Birmingham, Oxford Brookes University, University of Worcester

上記のワークショップによって、2007年に再度実施された基準調査では「教授法」および学習教材」のスコアは基準以上を示した。BDRAの活動はレスター大学の教育現場で支持されたと考えられる。

このADELIEプロジェクトはのちにADDER, CHEETAHの2つのプロジェクトに発展し(2007 - 2008) ADDER:4, CHEETAH:6の大学機関が参加し13のCARPDDEIEMが実施されている。

BDRAは様々な遠隔教育のプロジェクトを大学研究室や教育機関と共同で行うことで、新しい教育方法の可能性を提案し、その普及にも努めている。また、スタッフ開発へも貢献している。

特にCARPEDIEMワークショップは幅広い分野からの参加があり、大学内での認知度も高くなっていることがわかる。学部には所属していない独立した研究機関であるため、教員、スタッフのニーズに合わせて教育方法の提案や授業内容の再構成などのサポートを行っている。

このような取り組みは、レスター大学の教育レベルの底上げに大きく貢献していると思われる。また、セカンドライフを利用した新しいプロジェクト「Media Zoo」は今後の体験型遠隔教育の可能性を広げる画期的な取り組みといえる。

参考資料 :

レスター大学 BDRA ホームページ : <http://www.le.ac.uk/beyonddistance/index.html>

Benchmarking について : <http://www.le.ac.uk/beyonddistance/mediazoo/benchmarking.html>

BDRA プロジェクト関連ホームページ

ADELIE : <http://www.le.ac.uk/adelie/>

ADDER : <http://www.le.ac.uk/beyonddistance/adder/>

SEAL : <http://www.le.ac.uk/seal/>

MOOSE : <http://www.le.ac.uk/moose>