

# デジタルスキル習得・開発の様々な手法

カテゴリー	手法の例	得意分野	不得意分野
教材・コンテンツによる教育・学習	書籍、動画配信、オンデマンド等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・短期的個別的な学習（個人の関心分野・ペースに合わせた学習）</li> <li>・多種多様な選択肢</li> <li>・時間、場所の自由度</li> <li>・技術革新への迅速対応</li> <li>・パーソナライズ、カスタマイズ</li> <li>・レベルに応じた段階的学習</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習効果測定</li> <li>・モチベーション向上</li> <li>・インタラクティブ</li> <li>・実務に近いスキル</li> <li>・情報の非対称性・選択の難しさ</li> </ul>
対人教育	集合研修 社会人大学等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・理解増進</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・講師の質に依存</li> <li>・実務に近いスキル</li> <li>・情報の非対称性・選択の難しさ</li> </ul>
	コミュニティ・ラーニング、PBL等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・知識のアウトプットを通じた深い理解</li> <li>・他者からの新たな知見</li> </ul>	
実務教育・経験	実地研修、プログラミングコンテスト等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実務に近いスキル</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実務に近いスキル</li> <li>・情報の非対称性・選択の難しさ</li> <li>・要求水準の高さ</li> </ul>
試験・資格	情報処理技術者試験（国家試験）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・公的証明、信頼、規模・マスへの訴求</li> <li>・普遍的知識、長期・体系的学習基盤</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・製品・サービスの活用技術</li> </ul>
	民間試験・検定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習成果の評価、学習の動機付け</li> <li>・レベルの共通認知</li> </ul>	
学校教育	学校での授業	—	—

・インタラクティブ  
（質問、議論、フィードバック）  
・コミュニケーションスキル  
・モチベーション向上

・供給側の制約  
・時間的制約