

IDの視点で大学教育をデザインする鳥瞰図： eラーニングの質保証レイヤーモデルの提案

A bird's eye view to design university education from ID's perspective:

Proposing a layer model for e-Learning quality assurance

鈴木 克明

Katsuaki SUZUKI

熊本大学

KUMAMOTO UNIVERSITY

〈あらまし〉 インストラクショナルデザイン (ID) の視点で大学教育をデザインする鳥瞰図を描いた。大学教育を入学から卒業に至る「学生成長プロセス」と捉え、教育理念・カリキュラム・単位認定条件で構成する成長支援メカニズムの設計と見なした。新しい構成要素としての eラーニングの質保証を点検するために5段階で構成する「レイヤーモデル」を提案し、それぞれの達成指標と ID 技法の関連を整理した。ID の対象を4つに整理し、オンライン・オフラインの構成要素をまとめた。

〈キーワード〉 インストラクショナルデザイン 大学教育 eラーニング 質保証 レイヤーモデル

1. 大学教育デザイン鳥瞰図

インストラクショナルデザイン (ID) の視点で大学教育をデザインする鳥瞰図を描いた。ID の視点から見ると、いかなる教育プロセスも「出口と入口のギャップ」として捉えることができる。大学における出口は「卒業」であり、どのような知識・スキル・態度を身につけて世の中に送り出すかを設計することになる。出口設計には、対象となる業界標準や就職先ヒアリングなどが参照枠となる。また、卒業生にインタビューをして、在学中身に付けたことが就職後にどの程度役立っているかをフィードバックさせて教育内容の改編に用いることが可能である。一方の入口は「入学」であり、全入時代の到来などにより大学生の学力低下が出入口のギャップを年々大きくしている。入試広報などによる「予告効果」で各大学にふさわしい志願者を集める努力がいつそう求められている。

大学教育を入学から卒業に至る「学生成長プロセス」と捉えた場合、大学による成長支援メカニズムは、教育理念・カリキュラム・単位認定条件の3層で構成されていると見なすことができる。シラバス公開によって単位認定条件が学生に公開されるようになってきた。それぞれの講義担当者が「自分の好きな話をする」伝統を持つわが国の大学教育を改編するためには、カリキュラム設計の手法が導入されなければならない。さらに、JABEE などで強調される「恒常的な点検・改善メカニズム」の実装によって、3層構造が互いに整合性を確保した形で提供し続けられるようになる。

2. eラーニングの質保証とレイヤーモデル

鳥瞰図中央に、eラーニングの質保障を5つの観点から捉えた「レイヤーモデル」を提案する。大学が採用する新しい構成要素としての eラーニングの質保証を点検するためには、それぞれの観点から達

成指標を明らかにし、適切な ID 技法を応用していくことが必要である。

2-1：いらつきのなさ

学習環境分析手法やメディア選択モデルをあてはめて、eラーニング環境が学習者にマイナスの影響を与えていないかどうかを確認する。安定度や安心感が達成指標となる。

2-2：うそのなさ

職務分析やニーズ分析手法を用いて、提供している学習内容に問題がないかを確認する。「自分が教えたこと」から「この科目で教えるべきこと」へ発想を転換し、カリキュラムにおける科目の位置づけも検討する。

2-3：分かりやすさ

情報デザインの知見を主として利用し、わかりやすいコンテンツ作りを目指す。ユーザビリティやテクニカルライティングの原則に照らしてわかりやすいかどうかを、形成的評価やラピッドプロトタイプング手法で確認・向上していく。

2-4：学びやすさ

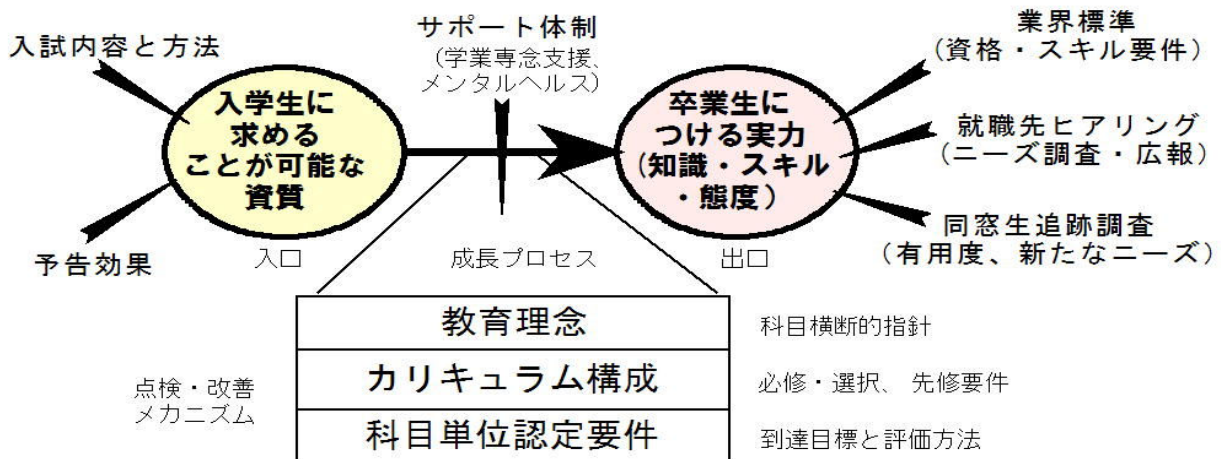
ID モデルを応用し、学習課題の性質と学習者の特性に応じた学びやすさを追求する。分かりやすさのレベルを超えた達成指標として、学習アクティビティのデザインや協同的学習も視野に入れる。

2-5：学びたさ

ID モデルの魅力の側面を満たすことで、学びがいや帰属意識、没入感や継続的学習意欲を目指す。動機づけ設計モデルや成人学習学の知見が応用できる。

3. IDの対象と構成要素

ID の対象を従来からのコンテンツのみでなく、システム、アクティビティ、変革プロセスの4つに整理し、オンライン・オフラインの構成要素をまとめた。現状(入口)と目指す理想像(出口)を捉えて変化を設計する ID の基本がここでも適用される。



	達成指標	主なID技法
eラーニングの質 レベル3：学びたさ (魅力の要件)	継続的学習意欲、没入感、つい余分なことまで、将来像とのつながり、自己選択・自己責任、好みとこだわり、ブランド、誇り	動機づけ設計法 (ARCSモデル) 成人学習学の原則
レベル2：学びやすさ (学習効果の要件)	学習課題の特性に応じた学習環境、学習者のニーズにマッチした学習支援要素、共同体の学びあい作用、自己管理学習、応答的環境	学習支援設計法 (9教授事象) 構造化・系列化技法
レベル1：わかりやすさ (情報デザインの要件)	操作性・ユーザビリティ・ナビゲーション・レイアウト、テクニカルライティング	プロトタイプング 形成的評価技法
レベル0：うそのなさ (SME的要件)	内容の正確さ、取り扱い範囲の妥当性、解釈の妥当性、多義性の提示、情報の新鮮さ、根拠・確からしさの提示、適正な著作権処理、	ニーズ分析法 職務分析法 内容分析法
レベル-1：いらつきのなさ (精神衛生上の要件)	アクセス環境、十分な回線速度、IT環境のレベルに応じた代替利用方法、サービスの安定度、安心感	学習環境分析 メディア選択技法



デザイン要素

オンライン要素	オフライン要素 (f2f)
シラバス・課題の提示 eラーニング教材(情報提供・練習) BBS、チャット、協同作業支援環境 電子図書館(指定図書・指定論文) 外部情報源へのリンク	対面講義、演習・輪読、実習 ゼミ・発表会、見学会 テキスト・CD-ROM(郵送) 図書館、参考資料リサーチ スクーリング、合宿・懇親会 オリエンテーション