

ストーリー型カリキュラム（SCC）による e-Learning 教材の魅力向上

Improving e-Learning's Appeal through a Story-centered Curriculum

柴田 喜幸^{†‡}・小山田誠[†]・根本淳子[†]・鈴木克明[†]
Yoshiyuki SHIBATA Makoto OYAMADA Junko NEMOTO Katsuaki SUZUKI
[†]熊本大学 [‡]産業医科大学
[†] Kumamoto University [‡] University of Occupational and Environmental Health
Email:yshibata@med.uoeh-u.ac.jp

あらまし：熊本大学大学院では、文科省平成 19 年度大学院教育改革支援プログラムの一環として、e-Learning による e-Learning 専門家養成大学院へのストーリー型カリキュラム（SCC）を導入した。その初年度の取り組みの中で、SCC のベースとなるゴールベースシナリオ（GBS）理論をはじめ、これまでの ID の知見をいかに適応して魅力の向上を試みていったか。初年度の実施途上において、その経過と今後の課題の中間報告をする。

キーワード：ストーリー型カリキュラム，教材開発，教材の魅力，e-Learning，授業改善

1. はじめに

e-Learning 元年といわれた 2000 年から間もなく 10 年が経とうとしている⁽¹⁾。インストラクショナルデザイン（教育設計学。以下、ID）の研究が進む一方でこの数年、

①多くの e-Learning ビジネス事業者が事業を成立・継続させられずに撤退し、あるいは苦境にある。

②市場からは「e-Learning には他の媒体に勝る優れたコンテンツがない」という声を多く見聞する。

といった問題の指摘⁽²⁾に顕著な改善は見られない。

本発表では、文部科学省の「平成 19 年度大学院教育改革支援プログラム」（大学院 GP）に採択された熊本大学大学院教授システム学専攻（以下、本専攻）における e-Learning による e-Learning 専門家養成大学院へのストーリー型カリキュラムの導入⁽³⁾を通じ、ID の先行研究を活かした実践例について中間報告をする。とりわけ、上記の問題解決への大きな手掛かりとなるであろう「教材の魅力」の作り込みプロセスに焦点をあてる。

2. これまでの経緯

2.1 専攻の概要

本専攻は ID を中核とし、情報技術、マネジメント、知的財産権から構成される教授システム学の体系的な教育研究により、2006 年 4 月に開設された。

e-Learning 推進を担う高度専門職業人等の育成を目的とすることから、その修了者像およびそれを構成する職務遂行能力（コンピテンシー）を明らかにし、さらに各科目の先修要件を定めるなど課程全体を体系的に設計した。

2.2 従来カリキュラムの問題点

Goal Based Scenario (GBS) 理論の提唱者のシャंक (R. C. Schank) は、高等学校教育における従来のカリキュラムを次のように批判する。

「学習課題は異様な寄せ集めの手法でそれぞれが個別に教えられるため、卒業生は自分が何を学んで

きたのかほとんど思い出せない」「高校における体験は卒業後に歩むであろう人生を反映していない⁽⁴⁾。

つまり、授業やカリキュラムには目標指向性が欠けていることを意味する。これは日本の多くの高等教育の現場にもあてはまると考える。

同時にこのことはケラー (J. M. Keller) の動機づけに関する研究「ARCS モデル」⁽⁵⁾の 4 要素の 1 つ「Relevance」（関連性）の欠如にあたり、教育の魅力や損なう大きな要因につながる。

上記は本専攻が更なる改善を試みるべき課題の一部でもある。つまりは、並行履修する複数科目を関連づけすること、そして学生の現在の職業生活や修了後の進路と深く関連づけさせることである。

3. あらたな取り組み

3.1 SCC の導入と GBS 理論の適用

開設から 2 年が経ち、より高い実践力の育成と理論的知識の血肉化の実現を目指した検討の結果、本専攻は同じくシャंकが提唱した SCC の手法を導入することとなった⁽⁶⁾。

この実践にあたり 2.2 の問題の解決を企図した。

SCC の実践では、その基となる GBS 理論⁽⁷⁾をいかに適用するかが成否の大きなポイントとなる。図 2 は GBS の 7 つの要素を当該カリキュラムにいかにあてはめたかを示すものである。

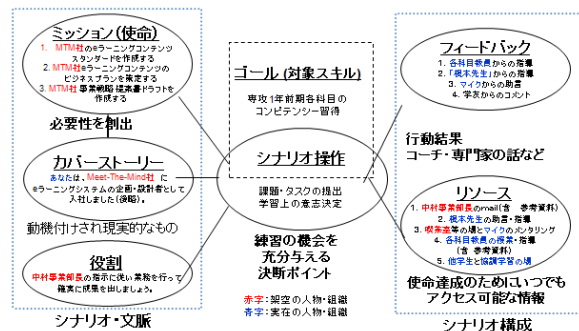


図 2 GBS 理論の適用（参考文献(7)に加筆）

シナリオは当初、SCCに造詣のあるコンサルティング会社が1次案を作成した。その根幹にあるのがカバーストーリー（表1）である。

表1 カバーストーリー（抜粋）

あなたは、Meet-The-Mind社（MTM）にeラーニングシステムの企画・設計者として入社しました。前社では、他社が開発した教材を使って研修していましたが、もっと効果的な教材に自分で携わりという思いから転職を決めました。あなたの願いがかなって、入社と同時にコンテンツ開発事業部に配属されたところです。

教材は、毎回、受講学生の役割であるMTM社員「あなた」への業務命令により展開される。下命は上司である「中村事業部長」からメールで届く。これは専攻教員が作成するストーリーであり、学生の反応を考慮しながらのシナリオ変更も行う。

3.2 リアリティ付与による魅力の向上

この1次案を受けた著者らは、GBSチェックリスト⁷⁾の各項目と1次案を照合し、さまざまな改善を行った。とくに日本のeラーニングビジネスシーンのリアリティを付与することに腐心した。表2はその具体例である。

表2 GBSチェックリストを参照にした改善の要点例

チェックリストの観点	実践例（（ ）数字は授業の週数）	
	シナリオ当初案の概要	改善後シナリオの概要
1.a; ストーリーは学ばせたいスキルが自然と身につけられる内容であり、首尾一貫している	MTM社員の「あなた」の使命と、熊大の授業を受けタスクを提出するとの関連の設定が希薄だった(0)	「MTMの新人教育の一環を熊大に委嘱し、担当教員である『根本先生』の指導を受けながら実務を遂行する」という設定にした(0)
1.g; ストーリーは学習者をやる気にさせる魅力がある	上司メールは初回からほぼいきなり業務本論に入っている(1)	部下である「あなた」とのラポール形成や安心感の醸成を意図した投げかけで始める(1)
1.f; ストーリーは学習者にとって現実的である	クライアントが新入社員向けに会議の効率化の教材を発注してくる(4)	新人に会議の効率化の教育をすることは稀であるため、ビジネスマナーコースにする(4)
	上司は理路整然と指示を出す(5)	上司はかつて学んだうる覚えの知識を持ち出し、かつ「あとはよろしく」と曖昧な指示を出す。部下はそれを斟酌し業務にあたる(5)
	上司は観念的にアウトプットを求める(7)	上司は「100円ショップは侮れない」「友人の息子がこんなことを言っていた」など、自分の生活実感を交え成果イメージを伝える(7)
3.e; 使命は学習者が達成しようとしている目標そのものである	複数の類似技術の特性を整理させる(12)	複数の技術の特性を整理させるのみならず、現実の実務の際、どの技術を選択すればよいかまで整理させる(12)

学習者の意欲を促進するキャラクター設定、クライアントの逡巡、日本企業的人間関係による融通、ビジネス上における「曖昧さ」などを加えてリアリティ付与を含めた魅力の向上に取り組んだ。

4. 今後の課題

本報告の取り組みは現時点で進行中のものであり、完了を待ってその成果・反省点を調査・分析し、改善しなければならない。これが直近の課題となる。

とくに「魅力」というきわめて主観的要素が強い事柄について、個々の教材開発においてどのような方略をとっていけばよいかの整理が大きな鍵となる。

そもそも魅力のあるストーリーを極力「センス」だけに依存せず生成するためには何が必要か。学習そのものに対する動機づけと実務への転移をどのように両立させていくか、など課題は山積する。それらを、ジャスパープロジェクト⁸⁾などの先行研究に学びながら、継続的に追及していきたい。

参考文献

- (1) 先進学習基盤協議会編著:eラーニング白書2001/1002年版, オーム社(2001)
- (2) 柴田幸幸:e-Learningによる社会人向け大学院にお

けるプロフェッショナル育成への取組みと課題Ⅱ, 日本教育工学会研究会「高等教育とe-Learning」報告集, D13(2007)

- (3) 鈴木克明ほか:eラーニングによるeラーニング専門家養成大学院へのストーリー型カリキュラム導入, 教育システム情報学会第1回研究会論文集, 65-68(2008)
- (4) Schank, R.C. The Story-Centered Curriculum. eLearn Magazine, Feature Article 47-1, Association for Computing Machinery [Available online] <http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=47-1> (2007).
- (5) 鈴木克明:『魅力ある教材』設計・開発の枠組みについて—ARC S動機づけモデルを中心に—, 教育メディア研究, 1(1), 50-61(1995)
- (6) 根本淳子・鈴木克明:第3章 アメリカ:本場のeラーニングを支えるプロ養成大学院. 大森不二雄(編著)IT時代の教育プロ養成戦略:日本初のeラーニング専門家養成ネット大学院の挑戦. 東信堂, 51-62(2008)
- (7) 根本淳子, 鈴木克明:ゴールベースシナリオ(GBS)理論の適応度チェックリストの開発. 日本教育工学会誌28(3), 309-318(2005)
- (8) 鈴木克明:教室学習文脈へのリアリティ付与について—ジャスパープロジェクトを例に—. 教育メディア研究, 2(1), 13-27(1995)