

教授設計理論とシナリオ開発手法の融合によるケース教材開発授業の デザイン研究アプローチ

Design Based approach of the case teaching materials development class by the
fusion of instructional design and the scenario development technique

柴田 喜幸^{*1, *2}, 鈴木 克明^{*1}
Yoshiyuki SHIBATA^{*1, *2}, Katsuaki SUZUKI^{*2}

^{*1}熊本大学大学院

^{*1}Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University

^{*2}産業医科大学

^{*2}University of Occupational and Environmental Health

Email: yshibata@med.uoeh-u.ac.jp

あらまし：本論文は、ストーリーを用いたeラーニング等の教材を設計・執筆する授業の実践であり、その改訂をデザインベース研究の手法に則って行った報告である。eラーニング教材の魅力が問われて久しいが、その制作技術は属人的なセンスや長期間の修行に依存されてきた。一方、近年、教材は「買うもの」からユーザー内で「作るもの」に移行している。しかし国内ではその技術を教授する報告は寡聞である。今般、国立S大学にて教材設計やシナリオ執筆経験のない大学生にInstructional Designの基礎を中心に「シナリオ型eラーニング教材」の設計授業を開講、デザインベース研究の手法に則り年度ごとに授業改善を行った。学生アンケート等の分析結果、自己開示への抵抗感などが挙げられた。それらをふまえ、翌年はシナリオ作成理論や平易なエピソードを加えるなどの改善を行った。その結果、満足度、修了率、成績のいずれもが向上した。本稿ではその最初の2年間の取り組みを報告する。

キーワード：学習コンテンツ、インタラクショナルデザイン、eラーニング、シナリオ、黄金則、AR CSモデル、デザイン研究

1. はじめに

1.1 背景

eラーニングの魅力向上に関する研究が期待されて久しい⁽¹⁾。これは近年、ハードでは携帯端末の普及、ソフトではデジタルエンターテインメントが教育コンテンツに参入していることによる受講者の要求レベルの上昇と大きく関係していよう。

また、かつてはeラーニングベンダーが開発したコースを受講することが一般的であった。しかし近年オーサリングツールの発達も後押しし、ユーザー自らがニーズに合致したコースを開発することが増加している⁽²⁾。この流れはeラーニングの展示会でコンテンツベンダーが2003年には8割程度だったのに対し⁽³⁾、2014年には2割程度にとどまり、多くはLMSやユーザー向けコンテンツ制作ツールになっている⁽⁴⁾ことからも加速が想像できる。しかしよほどの企業でない限り専門のクリエイターを雇用することは稀であろう。つまり、人事異動等により初めて教育担当に着任した者が、いきなり「魅力的な教材の制作」を求められることが予想されよう。

上記のことから、ベンダーのみならずユーザーサイドも含め、広く教育コンテンツの魅力づくりの知見が求められていると考える。

1.2 教育コンテンツ制作技術の状況

教育コンテンツの魅力に対する制作技術は属人的なセンスや長期間の修行に依存されてきたといえよう。これに対し「教育」の魅力に関しては国内ではここ数年、教育活動の効果と効率と魅力を高めるための手法を集大成したInstructional Designの研究が専門の大学院の創設なども後押しし広がっている⁽⁵⁾。

また、コンテンツの魅力を増す方略としてストーリーの活用があり、根本らにより学習意欲の向上策としてストーリーを用いた教材への期待が示されている。その具体的な方法としてR.SchankのGBS理論が紹介され、さらにその適応度チェックリストの開発がおこなわれている⁽⁶⁾。しかし、当該研究ではストーリーの作成法を含む魅力の向上の具体的な方法については、「話は面白みがあってやる気を与えるものであること」「一貫性がある現実的な内容であること」などにとどまり、設計・開発者にとってさらなる具体的な視点や方法が求められている。また藤本らによるゲームニクスの研究が教育をより魅力あるものにしようという取り組みを見せているが⁽⁷⁾、そこでも「ストーリー」「シナリオ」を重用している。

ストーリー、なかんずくシナリオの創作についてはシド・フィールドはじめさまざまなシナリオライティングの指導書が上梓されているが⁽⁸⁾、その多くはハリウッド映画やテレビドラマ等のエンターテイ

メント向けのものである。そして何より、「教育コンテンツ」と「シナリオ」を融合し、かつ短期間の修練による技術習得の報告は国内では寡聞である。

1.3 本研究の目的 -S大学における実践と改善

国立大学法人S大学では、「質の高い大学教育推進プログラム」の一環として「デジタル表現技術教育プログラム」(以下、本プログラム)が採択され、「高度情報化社会のニーズに対応できる能力を持った人」「表現能力の豊かな創造的人材」の育成を目指すこととなった。本プログラム内の1つが、第1著者が講師を務めた「シナリオ入門」(以下、本科目)である。これは選択科目(2単位)であり、デジタルコンテンツで多用されているストーリーを作成することを企図して設置された科目である。

この授業において第1著者は、上述の背景から、これから社会人になる大学生に「魅力あるストーリー型デジタル教材コンテンツの制作技術」の教授していくこととした。この授業の継続的改善が本研究の目的である。

本稿では、この科目の成績や受講者による授業評価をふまえた改善プロセスを報告する。

2. 方法

2.1 位置づけと対象者

本プログラムの対象者はS大学全学部全学年の学生であり、「副専攻」のような位置づけとなる。修了に必要な単位は24単位であり、専攻ごとに上限は異なるが、その取得単位が卒業単位に組み込まれる。履修の手引きではその具体的なニーズイメージとして、①デジタルコンテンツ産業界を目指す人、②デジタル表現技術を自分の研究領域に活用したい人、③デジタル表現技術で文化や芸術表現を追究したい人を挙げている。

2009および2010年度の履修登録者の内訳は表1および表2のとおりであった。

表1 2009年度履修登録者内訳

学年	文教	経済	医学	理工	農	計
1	10	6		15	6	37
2	3	8		2		13
3	2	4		18		24
4~	5	6	2	11		24
	20	24	2	46	6	98

表2 2010年度履修登録者内訳

学年	文教	経済	医学	理工	農	計
1	5	6		4	3	18
2	10	7	20	13	4	54
3	3	3		17		23
4~	2	7		12	1	22
	20	23	20	46	8	117

また、2009年度の本科目の冒頭で、挙手にて調査した将来目指す職業の内訳は表3の通りであり、シナリオライターを目指す者はいなかった。このことについて昼休み等に20人ほどの学生に受講動機をヒアリングしたところ「なんとなく面白そうだった」「ゲームなどに興味があるので」「美術・工芸の勉強の一環として」という積極的な意図が挙げられた。しかし一方で「卒業単位が足りず、夏休みも含め単位取得に必死」「4日間座ってれば2単位ももらえると聞いて」等、消極的な学生が多数いた。これにより、本科目の受講と学生の関連性への言及が不可欠と考えた。

表3. 希望する職業

職種	人数
専門職(弁護士, 税理士, 看護師等)	7
地方公務員(教員を除く)	17
教員	11
会社員(マスコミ以外)	15
マスコミ	2
シナリオライター	0
ゲームなどのクリエイター	2
その他	0

※挙手のない者には問わなかった

2.2 調査項目

全15回の最終講義終了後に2種類のアンケートを実施した。1つは大学が実施するマークシート形式のもの、他方は講師が実施する自記式(記名)のものであり、どちらも満足度の点数評価も行った。

自記式の2009年度の設問は「この授業の感想」「改善すべき点」である。実施時には①回答者が特定されないことを前提に研究に利用したいが許諾できない者はその旨申し出られたこと、②回答内容および研究利用の諾否により成績に有利にも不利にも働かないことを明言した。2010年以降はそれに加え「学んだことを今後どのように活用したいか」を設問に加えた。

自記式回答の分析においては計量テキスト分析ソフトKH Coder⁹⁾を用い、まず頻出語句をリストした。次いで同ソフトの機能の1つである共起ネットワークを通じて頻出語句のつながりを認識し、それを留意しながらアンケートを再読、特に改善の要諦となる事項を抽出した。それをもとに翌年度、改善した授業を行い、授業に関する定量評価項目(修了率、成績授業満足度)を集計し、比較した。

2.3 デザインベース研究アプローチ

本稿では、この4年間にのうち最初の2年間におけるデザインベース研究のアプローチによる深化過程を報告する。デザインベース研究アプローチとは、教育実践において学習デザインの定期的な改善サイクルを実現することでよりよい教育実践を生み出す

ことの重要性に焦点を当てた研究手法である。

そのプロセスは、①問題の同定と分析、②デザイン決定と改善、③結果の整理、④デザイン原則の提案とたどり、問題・解決策・方法・デザイン原則を製錬していく¹⁰⁾。本稿もその手法に則り報告していく。具体的には①2.2の方法により要改善項目を同定する、②それに基づき次年度のデザイン決定・改善を行う、③次年度の結果を整理する、④③をもとにデザイン原則を提案する となる。

2.4 授業実践

初年度の授業は、2009年9月24日~27日の4日間、の15時限を用いて行った。その授業内容が表4である。授業はその目的別に大きく、A:オリエンテーションや諸注意、B:エチュードなどの創作やグループ活動の活性化のためのウォーミングアップ、C:IDに関連する諸理論の講義や実習、D:シナリオ創作に関連する方法論や実習に大別される。また、その方法は、L=講師講話、P=個人作業、V=ビデオ等視聴、W=グループ(またはペア)活動がある(各記号は、表4の凡例に準ずる)。

4日間の講義は前半で「自分がeラーニングを使って誰かに何かを教えること」を決め、それをADDIEモデルに則って進めていった。これはIDプロセスの中心的概念で、分析(analyze)、設計(design)、開発(development)、実施(implement)、評価(evaluate)の頭文字をとったものである¹¹⁾。中盤以降は、その教材の一部または全部におけるストーリーの用途を探り、そのシナリオを描いていった。初年度は、人気アニメーションを例に、登場人物と状況設定の作成例、演出上簡単な留意点を提示することと、あとは個人作業とグループ内の相互助言、求めに応じて講師の助言により進めた。

初日はまず、科目のゴールと進め方、この講座を学ぶメリット、ストーリー型eラーニングのサンプル提示、グループ作りを行った。その上で初日午後から2日目のおよそ半分までをID理論の解説と教育プログラム作成に費やした。2日目の後半から、教育上の問題解決のためのシナリオの用途を定め、次いで人物・状況設定・解説、創作を行った。3日目前日を使い執筆、4日目にグループ内評価をし、代表作を全体の前で朗読し、閉講した。

2.5 定性的結果

2.5.1 定性記述の計量分析

初年度のアンケートの自記式部分をKH Coderで分析したところ頻出語句は表5,6のとおりであった。

表5. 初年度問1「授業の感想」頻出語句15位迄

抽出語	品詞	出現回数
シナリオ	名詞	47
ない	否定助動詞	30
学ぶ	動詞	27
思う	動詞	27
自分	名詞	27
人	名詞C	27
伝える	動詞	20
考える	動詞	18
作る	動詞	18
書く	動詞	18
発表	サ変名詞	17
楽しい	形容詞	14
分かる	動詞	13
大切	形容動詞	12
知る	動詞	11
難しい	形容詞	10
よい	形容詞(非自立)	10
使う	動詞	10

表6 初年度問2「授業改善案」頻出語句15位迄

抽出語	品詞	出現回数
思う	動詞	13
授業	サ変名詞	10
楽しい	形容詞	8
特に	副詞	7
ない	否定助動詞	6
多い	形容詞	5
もう少し	副詞	5
時間	副詞可能	5
人	名詞C	5
良い	形容詞	4
少し	副詞	4
満点	名詞	4
発表	サ変名詞	3
改善アイデア	タク	3
面白い	形容詞	3
考える	動詞	3
グループ	名詞	3
先生	名詞	3

なお、抽出にあたっては、「する」「まず」「うまい」など動詞・副詞・自立形容詞でひらがなだけの語(KH CoderでB分類とされているもの)は、その語のみによって文脈検討ができにくい対象からはずした。

2.5.2 定性記述の共起ネットワーク図と読み込み

KH Coderの持つ「共起ネットワーク」機能を用い、複数語間の関係を可視化した結果が図1,2である。そこから頻出語とその語とつながる語を列挙したの

が表7である

表7 頻出語とそれにつながる主な言葉

問	キーワード	つながる語
1	シナリオ	シナリオ,作る,学ぶ,書く
	学ぶ	伝える,言う
	思う	自分
	伝える	使う,話す,相手,難しい,違う
	発表	発表,意見,人前
	話す	積極,違う,学部,使う
2	思う	面白い,する
	もう少し	シナリオ,時間,ほしい
	発表	恥ずかしい,点数
	改善アイデア	特に,ない
	グループ	人,課題,よい

2.5.3 アンケートの再読み込み

それらの情報から大きく、「自己との対峙」「他とのコミュニケーション」「シナリオ執筆時間の不足」などが浮かび上がった。これを手がかりにアンケートを再読したところ、次のような特徴に帰納した(表8)。なお、「改善案」を問うた問2にも問1で問うている「感想」が記述されるなどが多数あったため、2問の回答は表8の1表に集約した。

2.5.4 問題の同定と改善方略

これらのことから、翌2010年度に向けて、デザインベース研究のステップに則り問題を同定し改善デザインの方針を立てた(表9)。問題は大きく「他の学生とのコミュニケーション」「ゴールイメージがわからない」「将来との関連性がつかない」「創作への自信がない」「シナリオを各時間や技術不足」「他の班の作品も知りたい」に分類された。そしてそれに基づき、立案実施したのが2010年度のプログラムである(表10)。前年度に対し、表中、☆(新規)および★(改訂)で示した部分が具体的改善内容である。主な改訂点は、「グループリーダーをグループ全員で決め、一体化を促進する」「グループ作成時にカードを使った共同作業を行い、口頭以外のコミュニケーションも醸成」、「初日午前10分ほどのアニメ番組を見せ、プロット分解を説

明し、4日間で行うことの平易さを説明」「授業の全体構成を俯瞰させ、紹介する絵コンテなどのパリエーションを増やす」「『シナリオ黄金則』⁽¹²⁾のメソッドをベースに、スモールステップを刻む(前年はキャラと状況設定の方法のみ解説)」「希望する職業と教育コンテンツとの関連を考えさせる」「最終日に各班の代表作をアフレコ様式で全体発表会をする。オーディション形式でゲーム性も持たせる」などである。

表8 2009年度自記式アンケートの集約

肯定的意見	
コミ	手を挙げる,人前で話す楽しさ,大切さ⑦
ユニ	グループで話し合う重要性・楽しさ⑦
ケー	さまざまな学部学年との出会い,関わり
ショ	ネガティブな意見の伝え方④
ン	瞬発的なアイデア出しの練習の楽しさ④
シナ	人物や状況設定の楽しさ・重要性⑦
リオ	手順に沿えば書ける②
作成	わかりやすい表現の工夫の楽しさ⑥
	センス不要で自分の引き出しで書ける③
ID	対象者分析に重要性③
	ゴールの明確化の重要性③
	問題意識の明確化②
今後	(他の科目で)映画を作る時使える②
の活	就職,社会人になるのに有用⑥
用	目指す職業に有用②
否定的意見・改善提案	
コミュニ	知らない人との交流がなかった
ケーショ	ダメ出しの仕方をもっと多く学びたい
ン	始めはG活動が面倒だった(やがて好転)②
シナ	具体的事例を増やす③
リオ	他班の例をもっと聞きたい
作成	PPTの見やすさ改善・配布を②
総合	短い休憩を多くはさんで
	シナリオ作成までが長い

(○数字は同様件数)

3. 結果

これらの改訂を行った結果、次2009年度から2010年度にかけて修了率,成績,授業満足度が向上した。

3.1 定量評価(1) 修了率と成績

2009年度のは修了率が63.3%であったのに対し、改善を行った2010年度は70.9%と7.7%上昇した。一方、修了者の得点(100点満点)の平均点は2009

年度が84.5点(標準偏差4.6)に対し、2010年度は87.1点で、2.5点上昇した(表11)。

表11 修了率と試験の得点の2年間比較

	履修者数	未修了	修了者	修了率(%)	平均点	SD
2009	98	36	62	63.27	84.52	4.64
2010	117	31	83	70.94	87.05	5.32
差	19	-5	21	7.67	2.53	0.68

3.2 定量評価(2) アンケートによる授業評価

学生による授業評価は記名式により、大学と講師により各々が独立して行った。

大学によるものは5点満点で、設問は「授業内容および授業方法」「教員の対応」「満足度」と3分類計12問から成り立っており、黒板の使い方等、実践技能なども含んでいる。本科目のスコアは、両年度とも全体平均を上回り、また2010年度は2009年度から向上した。一方、講師実施のアンケートでは、初年度は10点満点であったため5点満点換算し、同じく2010年度は2009年度よりと向上した。

表12 授業満足度の2年間比較(5点満点)

	大学実施満足度		柴田実施満足度	
	柴田	全体平均	差	ポイント
2009	3.94	3.77	0.17	4.46
2010	3.98	3.56	0.42	4.57
差	0.04	-0.21	0.25	0.11

3.3 自記式アンケートのコメント

2010年度の自記式アンケートのコメントで記述の多かったものを整理したのが表13である。

表13 2010年度自記式アンケートの集約

肯定的意見	
コミュニ	グループ活動や相互助言がよかった(35)
ケーショ	だんだん仲良くなっていった(3)
ン	親しい同士を分けたのはよかった(3)
シナ	シナリオ作成の手順がよくわかり,楽しかった(22)
リオ	アニメや事例を挙げてよかった(6)
作成	アフレコ形式の全体発表がよかった(9)
発表	
否定的意見・改善提案	
シナ	シナリオの書くのが難しかった(23)
進め	シナリオ執筆の時間をもう少し長くとってほしい(9)

※()数字は同様意見の数

4. 考察

4.1 定量・定性評価から

2009年度に比して、修了率・成績・満足度ともにスコアの上昇から、改善は進んだものと思われる。自記式アンケートからは、グループ活動に対する

肯定的な記述が格段に増えた。これは、グループの形成過程で細かにかつ難易度の低い共同作業を増やしたことで、シナリオ執筆のプロセスを細かくかつ具体的に区切り、都度グループの相互助言の時間をとったことなどが功を奏していたといえよう。これはシナリオ作成への肯定的意見にもつながっている。

また、最終日のアフレコ方式の全体発表に対して9名から肯定的意見が出ている。これは、グループ内コンペを経て自グループ代表者の作品をメンバー全員によるアフレコで全体コンペに臨む過程で凝集性が高まったこと、クラス内の優秀作を絵コンテの投影と模擬アフレコというビジュアルと音声のから、より深く味わえたことがその要因であろう。

4.2 デザイン原則の提案

本取組を通じ、以下のデザイン原則に至った。
 ①個別作業とグループ作業を組み合わせる
 ②グループ形成は日常の交友と分け、難易度の低い細かなラポール形成のステップを踏む
 ③教材設計課程でシナリオ活用の必然を吟味する
 ④発表に品質向上を促進するゲーム性を持たせる
 ⑤背景理論の講義は極力資料に回し実習を増やす

4.2 課題と展望

本報告は2年度1改訂のみであり、次ぐ2011年度以降への評価も続け、より精度の高いデザイン提案をしていきたい。

参考文献

- (1) 経済産業省商務情報政策局情報処理振興課編：eラーニング白書 2007/2008年版, 東京電機大学出版局 (2007)
- (2) 特定非営利活動法人日本eラーニングコンソシアム編：eラーニング白書 2008/2009年版, 東京電機大学出版局 (2008)
- (3) e-Learning world 2003 出展者一覧, 同実行委員会 (2003)
- (4) 第3回教育ITソリューションEXPO 出展者一覧, リードエグジビション ジャパン(2014)
- (5) 熊本大学大学院社会文化科学研究科教授システム学専攻 Webpage <http://www.gsis.kumamoto-u.ac.jp/> (accessed 01 May 2014)
- (6) 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)
- (7) 藤本徹：シリアスゲーム, 東京電機大学出版局(2007)
- (8) シド・フィールド：映画を書くためにあなたがしなくてはならないこと, フィルムアート社(2009) など
- (9) KH Coder ホームページ <http://khc.sourceforge.net/> (accessed 01 June 2014)
- (10) 根本淳子・柴田幸喜・鈴木克明：学習デザインの改善と深化を目指したデザイン研究アプローチを目指した実践, 日本教育工学会論文誌 35(3), 259-268(2011)
- (11) R.A.リーサー他編, 鈴木克明他監訳, インストラクショナルデザインとテクノロジー: 教える技術の動向と課題, 京都: 北大路書房, 2013, p.16
- (12) 金子満：“シナリオライティングの黄金則”, ボーンデジタル, 東京 (2008)

表4 2009年度の講義内容

2009年度					
コード	方法	内容	コード	方法	内容
1日目①			2日目①		
A 1	L	ゴール(表・裏)、評価基準	B 4	P	選挙公約を作る
A 2	L	一般のoutputイメージ	C 5	L	テーマゴール対象者の再説明
A 3	L	講師自己紹介	C 6	PW	テーマゴール対象者の記入シエ
A 4	L	グランドルール	A 7	L	ゲーム出し法
A 5	G	履修者履歴調査	2日目②		
A 6	L	佐賀大生とシナリ	C 7	L	構造化・系列化の再説明
B 1	V	現物提示(コンプラJAM)	C 8	p	構造化・系列化記入
1日目②			B 5	V	現物提示(問題解決JAM)
B 2	G	G作り:①属性②マイフォーム ③印象CM④印象プレゼン	2日目③④		
1日目③			C 9	PW	教える上での問題(トピック)
B 3	PW	素敵な教育絵でシエ+傾聴	C 10	P	問題解決のシナリの用途
C 1	L	ID理論モデル	D 1	L	関係のバリエーション
C 2	L	デジタル教材の基礎	D 2	L	初稿設定&人物
C 3	L	ADDIEの構築	D 3	P	ネキ好きな方から書きだす
1日目④			3日目①		
C 4	p	テーマゴール対象者記入	D 4	L	シエフ探し
			D 5	P	筋、キャラ書き続ける
			3日目②		
			B 6	P	CMのコンテ作成
			D 7	L	絵コンテ解説化学UOEH
			3日目③		
			D 8	L	描写法導入-展開-まとめ
			D 9	LP	自分の絵コンテ書きだす
			3日目④		
			D 10	P	(書き続ける)書き上げ宿題
			4日目①		
			D 11	w	G内統上⇒相互評価
			4日目②		
			D 12	w	代表者プレゼン
			A 8	W	評価、まとめ ※カード式アンケート

凡例 コード:A=オリエンテーション・講義等、B=ウォーミングアップ、C=ID関連、D=シナリ制作関連、
方法:L=講師講話、P=個人作業、V=ビデオ等視聴、W=グループ(またはペア)活動、
太字=セリ-講話、カタカナ記号=記入フォームの記号

表10 2010年度のプログラム

2010					
コード	方法	内容	コード	方法	内容
1日目①			2日目①		
A 1	L	ゴール(表・裏)、評価基準	☆D 19	W	自作レベル1⇒レベル2シエ
☆A 1	L	全体構成(09,11なし)	☆D 21	L	シーンとわけ説明
A 3	L	講師自己紹介	☆D 22	P	シーンとわけまる子席背で実習
☆D 15	V	レベル1視聴(まる子飲み屋)	☆D 23	P	ケ元(に)シ-り穴実習
A 2	L	一般のoutputイメージ	D 7	L	絵コンテ解説 リス77セUOEH
A 4	L	グランドルール	D 8	P	CMのコンテ作成
A 5	G	履修者履歴調査	D 8.9	LP	初稿を書きだす
1日目②			D 8.9	L	描写法①導入
A 6	L	佐賀大生とシナリ	D 2.4	L	初稿設定&人物 シエフ探し
B 1	V	現物提示1(コンプラJAM)	D 1	L	関係のバリエーション
☆B 2	G	G作り:①属性②マイフォーム ③印象CM④印象プレゼン	☆D 14	L	レベル1の話(竹取物語)
1日目③			☆D 15	LV	レベル2の話(まる子飲み屋)
☆B 3	PW	素敵な教育絵でシエ+傾聴	☆D 16	LV	レベル2の話(まる子飲み屋)
C 1	L	ID理論モデル	☆D 17	P	レベル2実習(まる子席背)
C 2	L	デジタル教材の基礎	2日目③		
C 3	L	ADDIEの構築	D 3	PW	ネキ好きな方から書きだす
1日目④			2日目④		
C 5	L	テーマゴール対象者の再説明	☆D 18	L	黄金剛(130分、設定&イト)
C 6	PW	テーマゴール対象者の記入シエ	☆D 19	p	ケ:自作のレベル1⇒レベル2ケ
A 7	L	ゲーム出し法	☆D 20	P	宿題:任意CMのレベル1を書く
			D 11	w	G内統上⇒G代表者決定)
			4日目②		
			☆D 25	w	全体発表時配役決定、練習
			4日目③		
			☆D 12	w	絵コンテを投影しつつ演ずる
			4日目④		
			C 3	L	評価(カー/カトリック)
			A 8	W	評価、まとめ ※カード式アンケート

凡例
コード:A=オリエンテーション・講義等、B=ウォーミングアップ、C=ID関連、D=シナリ制作関連、
方法:L=講師講話、P=個人作業、V=ビデオ等視聴、W=グループまたはペア活動、
太字=セリ-講話、カタカナ記号=記入フォームの記号
☆新たに始めた事項 ☆進め方を変えた事項

表9 2009年度の問題と次年度へのデザイン案

No.	問題の同定と分析,	デザイン決定と改善,	2010年度具体的方策 (記号はプログラム内のコード)
1	他とのコミュニケーションは次第に楽しくなり有益に思えるに至るが、当初抵抗がある	グループ生成プロセスに、より時間をとり、ラポール形成を確実にを行う	B2: グループリーダーをグループ全員で決め、一体化を促進 B3: グループ作成時にカードを使った共同作業を行い、口頭以外のコミュニケーションも醸成 昼休み: グループで昼食をとるよう強く勧める
2	具体的事例やゴールイメージがわからない	モデルとなるコンテンツや中間成果物を前半にさらに見せ、イメージをつける	A1: 授業の全体構成を俯瞰させ、紹介する絵コンテなどのバリエーションを増やす
3	(シナリオライターにならない) 自分の将来との関連性につかない	さまざまな職業において、シナリオ教材の用途を例示する(例; 公務員=地域安全の啓発教材制作など)	A5-6: 個々の学生に希望する職業を聞き、教育コンテンツとの関連を考えさせる
4	創作行為は次第に自信がつくが当初困難に思える	創作の難易度が低い課題から始め、自己開示や発表に対する成功体験を積ませる	D15: 初日午前10分ほどのアニメ番組を見せ、プロット分解を説明し、4日間で行うことの平易さを説明
5	シナリオを描く時間や技術が足りない	詳細なシナリオ作成メソッドを利用し、ステップバイステップで進めていく(その分、ID理論の講義などは資料配布に変え、時間を捻出する)	D13-24: 「シナリオ黄金剛」のメソッドをベースに、スモールステップを刻む。(前年はキャラと状況設定の方法のみ解説)
6	他班の例を知りたい	優秀作を全体で鑑賞する	D,25: 最終日に各班の代表作をアフレコ様式で全体発表会をする。オーディション形式でゲーム性も持たせる

