

サイバー大学の授業コンテンツ制作に係る「授業設計書」フォームの活用状況

Current Situation Regarding the Use of a Fill-in Form Based on Instructional Design for the e-Learning Contents of Cyber University

遠藤 孝治¹、後藤 幸功¹、半田 純子¹、本間 千恵子¹、小野 邦彦¹、鈴木 克明²

Takaharu ENDO, Yukinori GOTO, Junko HANDA, Chieko HOMMA, Kunihiko ONO, Katsuaki SUZUKI

1. サイバー大学, 2. 熊本大学

1. CYBER UNIVERSITY, 2. KUMAMOTO UNIVERSITY

＜あらまし＞ サイバー大学では、授業コンテンツの質を担保するため、学内にコンテンツ制作センターを設置し、インストラクショナルデザインの手法に基づく教材設計・開発に係る教員支援を行っている。教員はインストラクショナルデザイナー及びアシスタントインストラクショナルデザイナーとの協働の下、科目の目標に沿った「授業設計書」を作成している。「授業設計書」フォームは学習目標と評価条件が明確にされるように記入項目が定められており、全教員が共通のフォーマットで入力することで、インストラクショナルデザインの手法の、より効果的な活用が図られている。

＜キーワード＞ サイバー大学、eラーニング、インストラクショナルデザイン、授業設計、教材開発

1. はじめに

2009年4月に開学3年目を迎えたサイバー大学（学長：吉村作治）では、「IT総合学部」と「世界遺産学部」の専門科目群と、学部共通の教養科目、外国語科目とを合わせて、現在228科目の授業を開講している。「完全インターネット制」という特質に鑑み、オンライン上で配信する授業コンテンツ制作に当たっては、学内にコンテンツ制作センター（センター長：小野邦彦）を設置し、教材設計・開発に係る教員支援を行っている¹⁾。本稿では、コンテンツ制作センターの組織体制の概要と教材設計時に使用している「授業設計書」フォームの活用状況に焦点を当てて報告を行う。

2. コンテンツ制作センターの体制

サイバー大学におけるeラーニング教材の設計・開発に関しては、「教育活動の効果・効率・魅力を高めるための手法を集大成したモデルや研究分野、またはそれらを応用して学習支援環境を実現するプロセス」と解説される²⁾インストラクショナルデザイン（ID）の手法を導入している点が特徴である。代表的なIDのプロセスであるADDIEモデル³⁾を採用し、①分析、②設計、③開発、④実施、⑤評価の5つの段階を経ることにより、授業内容が教育課程の全体の編成の趣旨に沿

ったものになるよう、授業コンテンツの設計・開発が行われている。

上記のID手法とプロセスに則り、本学の教材設計・開発を教員にガイドする重要な役割を果たす存在がインストラクショナルデザイナー（IDer）である。コンテンツ制作センターでは、現時点で4名のIDerを「IT総合学部」、「世界遺産学部」、「教養科目」、「外国語科目」の4部門の総括担当者として配置し、その下に合計12名のアシスタント・インストラクショナルデザイナー（AIDer）を、1人当たり約3～5名の教員を担当するように割り当てている。設計後の教材の開発は、学外の専門技術者（コンテンツスペシャリスト（CS）と呼称）に委託している。

コンテンツ制作センターの組織的な試みとして、以上のIDer、AIDer、CSが定期的に参集して研修を実施しており、さらにAIDerには日本イーラーニングコンソシアムのeLPベーシック資格を取得することを原則として義務付け、業務遂行能力の発展向上に努めている。

3. 「授業設計書」フォームの活用状況

サイバー大学の授業コンテンツ制作では、ADDIEモデルの「②設計」の段階で、IDer・AIDerと教員が協働して、科目の目標に沿った「授業設計書」を作成している。講義映像を用いた非同期

学習による e ラーニングコンテンツでは、学期途中での授業内容の即時的な変更が困難であるため、何をどこまで学ばせるかという学習目標を明確化し、学習順序を具体的に系列化した「設計書」の作成が重要である。以下、「授業設計書」フォームが現在使用している形式に定まるまでの改善の経緯と現在の活用状況を概説する。

3.1 「授業設計書」フォーム作成前の状況

コンテンツ制作センターでは、サイバー大学開学時の 2007 年度より、「コンテンツ計画書」と呼ばれる用紙を、コンテンツ制作前の設計段階で教員に記入してもらうように誘導していた。

しかしながら表 1 に示す通り、記述項目は ADDIE モデルの次のプロセスである「③開発」のための仕様書としての役割に重点が置かれていたと言える。教材設計の最初として特に重要な学習目標の明確化、すなわち、授業を受ける学生を視野に入れた出入口の設定が曖昧なまま進められてきた点が問題であった。また、記入されたコンテンツ計画書に対する教員へのフィードバック内容は、個々の担当 IDer の経験と能力に委ねられていた部分も少なくなかった。

表 1 : コンテンツ計画書の主な記述項目と問題点

記述項目	問題点
科目名、科目概要、章構成と概要、使用メディアなど	開発のための仕様書。 科目の出入口の設定が曖昧。 チェックの観点に個人差有り。

3.2 「授業設計書」フォーム作成後の状況

以上の問題点を改善するために、コンテンツ制作センターでは、2008 年度の IDer、AIDer、CS の定期研修会での議論を通じて、新たな「授業設計書」フォームを作成した。「授業設計書」は、「全体計画書」と「回別計画書」の 2 種類のフォームで構成され、それぞれの主な記述項目は下表の通りである（表 2）。

表 2 : 全体/回別計画書の主な記述項目

全体計画書	回別計画書
科目名、科目目標、科目概要、期末課題の内容、教科書、履修前提、成績評価、回構成など	回タイトル、回学習目標、章別学習目標、章構成、課題(小テスト)の内容、参考資料など

大きく変更された点は、全体・回別の 2 種類のフォームで、学習目標と合わせて課題の内容まで記載するようになったことである。これには、事前に小テストを作成することで、学習目標と評価条件がズレないように授業を計画することができるという利点がある⁴⁾。小テストとは、授業回ごとの基礎的理解を確認するための自動採点方式問題を指す。サイバー大学の講義科目では毎回 8 問以上を出題することをガイドライン化し、授業設計時のフォームに小テストの欄を設けることで、全科目における毎回の実施を確実なものとしている。

また、全体計画書と回別計画書の二度に分けて記入するというフローに見直し、さらには担当 AIDer による教員へのフィードバック内容を平準化するため、評価の観点をリストにした「授業設計書チェックシート」も導入した。

以上のような「授業設計書」を全教員が共通のフォーマットで入力するようになり、IDer・AIDer の組織的な支援体制も確立されたことで、ID 手法の、より効果的な活用が図られるようになった点が成果として強調される。

4. おわりに

以上、サイバー大学の授業コンテンツ制作においては、コンテンツ制作センターの IDer・AIDer が組織的に教員を支援する体制の下、ID の手法を集約させた「授業設計書」フォームを活用していることを述べた。教材設計時の小テストの作成については、未だ戸惑われる教員もいるが、大学の FD 活動の一環として、さらなる理解を求めていく計画を進行中である。その成果については稿を改めて述べることにしたい。

- 1) サイバー大学ホームページ『平成 19 年度 サイバー大学自己点検・評価報告書 基準 12』
http://www.cyber-u.ac.jp/outline/pdf/h19_tenkun_kijun.pdf
- 2) 鈴木克明(2005)「e-Learning 実践のためのインストラクショナル・デザイン」日本教育工学会論文誌 29-3, pp. 197-205.
- 3) 玉木欽也監修(2006)『e ラーニング専門家のためのインストラクショナルデザイン』pp. 7-9.
- 4) 鈴木克明(2002)『教材設計マニュアル』pp. 23-59.