

ストーリー中心型カリキュラム「オリジナル SCC 設計書」の分析と 設計書作成支援チェックリストの試作

Checklist based on analysis of an assignment: "Propose your own story-based curriculum design outline"

竹岡 篤永^{1,2}, 根本 淳子¹, 高橋 暁子¹, 柴田 喜幸^{1,3}, 鈴木 克明¹
Atsue TAKEOKA^{1,2}, Junko NEMOTO¹, Akiko TAKAHASHI¹, Yoshiyuki SHIBATA^{1,3}, Katsuaki SUZUKI¹

¹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, ²九州大学経済学研究院, ³産業医科大学
¹Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University, ²Faculty of Economics, Kyushu University, ³University of Occupational and Environmental Health

〈あらまし〉 ストーリー中心型カリキュラム (SCC : Story Centered Curriculum) の設計手法を学ぶ科目の課題「オリジナル SCC 設計書」の解答の質を向上させるため、この課題への解答とそれに対する教員のコメントの分析を行った。その結果、ストーリーとして現実性のあるテーマは設定できているものの、ストーリー学習を進展させるシナリオ展開の具体性が十分でないことがわかった。そこで、より実用性の高い「オリジナル SCC 設計書」作成に資するためのチェックリストを試作した。

〈キーワード〉 学習支援、授業改善、eラーニング、ストーリー、GBS

1. はじめに

熊本大学大学院教授システム学専攻は、eラーニングによるeラーニング専門家の養成を目的とし、積極的に新しい教育実践に取り組んでいる。その一つが、2008年度から博士前期課程1年生に提供されている「ストーリー中心型カリキュラム (SCC)」である。SCCは、GBS (Goal-Based Scenarios) をカリキュラム設計に応用したものであり、複数の必修科目の学習全体にひとつのストーリー性のあるシナリオを導入し、そのストーリーに沿って学習を進めてく。2010年度からは、このカリキュラムでの学習そのもの、そして、ストーリー型学習の設計手法を学ぶ科目を整備した (統合型カリキュラム設計演習Ⅰ・Ⅱ)。

本論は、ストーリー型学習の設計手法の課題「オリジナル SCC 設計書」について、提出された学生のレポートと教員のコメントの分析、ならびに、より実用性の高い「オリジナル SCC 設計書」作成に資するために試作した「オリジナル SCC 設計書チェックリスト」について報告する。

2. 「ストーリー中心型カリキュラム」科目

「統合型カリキュラム設計演習Ⅰ」は、ストーリー型学習そのものであり、その中には、図1に示すような GBS 理論の7つの要素が埋め込



図1 GBS 理論の7要素

まれている (根本・鈴木, 2005)。「統合型カリキュラム設計演習Ⅱ」では、SCC 学習体験と GBS 理論とを関連させて学ぶ。そして、他の SCC 事例について学び、課題「オリジナル SCC 企画書」を提出する。さらに、自らが体験した SCC の設計プロセスについて学び、改善方法を提案する。

3. 「オリジナル SCC 設計書」の傾向

24 (2010年度6/2011年度10/2012年度8)の「オリジナル SCC 設計書」の分析を行った。平均点はどの年度も75点程度で、年度によるばらつきはなかった。設問は以下の通りである。

SCC の学習体験、ID 理論 (GBS)、複数の SCC 事例、相互コメントを参考にしながら、オリジナル SCC 設計書案を作成してください。ご自身の職場での問題解決のためのストーリーでも、本専攻向けのストーリーの改善提案でも構いません。

オリジナル SCC 設計書案に必要な項目は以下の通りです。

- 1) 開発の背景：誰に何を教える状況かを簡単に説明してください。既存の事例であれば共有できる情報源を示すとよいでしょう。SCC 導入で何を達成したいのかも述べてください。
- 2) ストーリー：SCC の中心となるストーリーの案を示してください。

2-1) カバーストーリー (案)：状況設定・役割・ミッションなど (本専攻では MTM 社入社と半期のミッション)

2-2) シナリオ展開の概略 (案)：毎回の課題と学習の流れ (本専攻では中村部長からのメールが相当)

〈以下2つの設問は省略〉

ほとんどの学習者は SCC のテーマとして自分の職場の課題を取り上げており、リアリティのあるカバーストーリー・役割が設定されていた。

- ・日本のプログラム開発ベンダーに勤めるSEとして働くなか、オフショア開発先を使ってプログラム開発を初めて担当することになった。
- ・長年の夢だった教師の道を歩み始めたが、小学校に勤め始めてしばらくすると保護者からのクレームが連日来るようになった。

しかしシナリオ展開部分（設問2-2）については、想定されるトラブルや学習項目を羅列するなど、具体的な展開を欠くものが多かった。このような傾向を踏まえ、チェックリストを試作した。

4. チェックリストに基づく分析

3年分24のレポートを試作したチェックリスト（表1）に沿って分析したところ、どの部分の記述が不足しているかが詳細に把握できた。

特にカバーストーリーでは、学習者の役割は設定されているものの、ミッションの具体的な記述が不足していることが明らかに見えた。

（ミッションの具体的な記述例）「(大学総務部で教員人事を担当している主人公が) 期限までに採用にあたっての要項の作成、募集の開始、採用試験、雇用契約書

の締結をしなければなりません」

（具体性をやや欠くミッションの記述例）「(OA 入試で早期に大学入学が決まった高校生が) 入学前教育の3科目の学習内容を駆使して担当教員が課す課題を次々とこなしていき、最終的には科目履修の集大成である「最終レポート」を完成させることをストーリーの到達点とする」(「最終レポート」が高校生に魅力あるものとして具体的に示す必要がある。)

また、学習者は、シナリオ要素としてとりあげべき具体的なリソース・フィードバックについてまで目配りをして書き込むことができていないことが明確となった。

今後は、チェックリストに具体例(特によい例)を盛り込んだ上で、科目に反映する予定である。その結果については、また別の機会に報告したい。

参考文献

- (1) 根本淳子・鈴木克明(2005) ゴールベースストーリー (GBS) 理論の適応度チェックリストの開発, 日本教育工学会論文誌 29(3), 309-318

表1 試作したチェックリストとそれに基づく課題の分析結果 (%は概算で、50%以上の部分に網掛)

	番号	チェック項目	満たしている	部分的に満たしている	満たしていない/判断できない
開発の背景	1	学習を必要とする背景は明確に書かれているか	100%	0%	0%
	2	学習目標は明確か/評価方法が書かれているか	92%	8%	0%
	3	学習対象者は明確に書かれているか	100%	0%	0%
	4	ストーリー導入が有効な根拠は明確か	92%	4%	4%
カバーストーリー	5	学習者の役割は明示されているか	100%	0%	0%
	6	その役割は「学習を必要とする背景」に適合しているか	96%	0%	4%
	7	学習者が実現可能な程度に具体的なミッションが明示されているか	43%	24%	33%
	8	そのミッションは学習者に達成したいと思わせるだけの魅力的なものか	25%	46%	29%
	9	カバーストーリーにリアリティはあるか (ありそうなことか)	79%	4%	17%
	10	ミッション達成に十分納得できるだけのカバーストーリーか	38%	20%	42%
	11	ミッションの達成プロセスを経ることによって学習目標が達成できるか	46%	12%	42%
	12	ストーリー全体を振り返る機会は設けられているか (オプション)	—	—	—
シナリオ展開の概略	13	各回はストーリーとして提示されているか	13%	29%	58%
	14	各回のストーリーにリアリティはあるか	17%	13%	70%
	15	各回のストーリー内容とミッションとは整合性がとれているか	21%	17%	62%
	16	各回に達成すべき課題 (タスク) が設定されているか	13%	20%	67%
	17	課題 (タスク) にはミッション達成に役立つだけの説明が書かれているか	17%	17%	66%
	18	各回に参照すべきリソースは設定されているか (コンテンツ、リンク、書籍など)	0%	29%	71%
	19	リソースとして各回の課題 (タスク) 遂行に役立つだけの説明が書かれているか	0%	13%	87%
	20	リソースは確保できているか	0%	4%	96%
	21	各回にフィードバックは設定されているか (小テスト、相互コメント、アドバイスなど)	4%	20%	76%
	22	フィードバックは各回の課題 (タスク) 達成に役立つと考えられるか	4%	8%	88%
	23	フィードバックが実現可能であることを説明しているか	0%	0%	100%