



## 2. 2. GBS を用いた事例

表 1 に、GBSを用いて作られた「大統領への助言」という事例を示す。この事例では、Krasnovia という架空の国における内戦を設定している。学習者には米国大統領のアドバイザーとしての役が与えられ、内戦問題に対し、米国の対応について対処法を報告するように課題が与えられている。

表 1：事例－大統領への助言－

学習目標	学習者が調査した情報を根拠として用い、良い議論ができるようなスキルを身につけること。また、市民戦争における干渉に関する国際的、事実的、歴史的そして戦略的な情報を学ぶこと。
使命	他国が瀕している危機的状態を解決できるような戦略を大統領に説明できるように提案書を準備する（提案書には反対意見などを含む）。
カバーストーリー	Krasnovia という国で市民戦争が起きる。アメリカ大統領は、この危機に対して何をすべきか対応策を考えている。そこで学習者が演じるアドバイザーに大統領は助言を求める。（カバーストーリーを通し、学習者がスキルを習得し、学習目標を達成できるような内容になっている。その内容は現実的であって、学習者にやりがいを感じさせるものが選択されている。
役割	アメリカ大統領のアドバイザーであり、大統領が国際危機に対し、適切な対応・軍事戦略を決定する為の重要な役割を担う（現実味のある役であり、アメリカ人には親しみがある。話の中で学習者が演じる役割が特定されていることが重要である）。
シナリオ操作	大統領への報告書作成に必要な情報収集をしたり、今後必要と思われる戦略を検討したりする行動選択を指す。報告書作成という使命達成の中で、集めた情報から説得力のある主張ができるようになり、反対意見に対して反駁できるようなスキルをシナリオ操作の繰り返しの中で習得していく。
情報源	ストーリーの中に登場する政治分析の専門家によって、軍事戦略がどのように計画されているか情報を得る事ができる。（現在のアメリカの状況と Krasnovia を関連付けて、理解を促す。）
フィードバック	フィードバックの仕方は、学習者がどのように学習を進めるかでさまざまなパターンが用意されている。例えば、第二次世界大戦中にアメリカはヒトラーを打倒するためにどのように軍力を利用したのか聞くこともできる。学習者はこの情報を Krasnovia 国の問題を解決するための提案書の根拠として用いる。作成した報告書が大統領に提出した場合、ヒトラーの例と Krasnovia 国の例の相違について大統領より指摘を受けるかもしれない。この場合は、自分の考えた解答に対して指摘というフィードバックを受けている。

(出典：Schank, Berman, & Macpherson, 1999)

## 2. 3. Case-Based Reasoning

GBS理論を支える記述的理論に、Case-Based Reasoning (CBR)がある。これは、人がどのように物事を記憶し、新しい問題を解決するか示した学習理論である。過去の事例・経験を活用し、新たな問題解決に対する応用の可能性を探る。期待が裏切られ失敗が起きたのか説明を試みることにより学習が成立すると考える。図 2 に CBRの構成を図に示す。

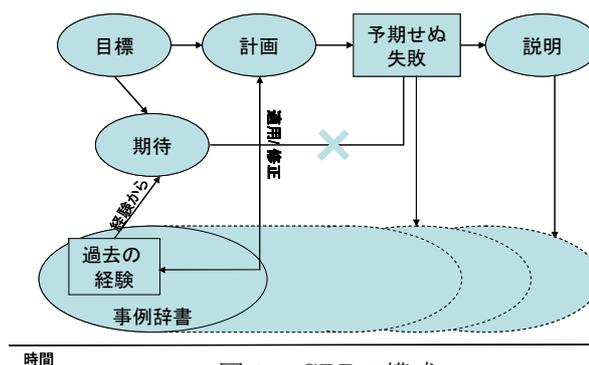


図 2 CBRの構成

## 3. GBS チェックリスト

企業教育向けGBS適合度チェックリストをまとめた（当日配布）。

## 4. おわりに

シナリオがGBSデザイン原則に基づいて、設計されているか適合度を求めるGBSチェックリストを作成した。チェックリストは設計フェーズにおいてどの点がGBS原理に適しているかを判断できるように利用でき、またどのように設計計画を修正するか開発フェーズに移る前に利用することも可能である。次の課題として、提案されたチェックリストが実用的か、シナリオ改善で活用する必要がある。また、チェックリストの他に、設計ガイドブックが準備される必要がある。

## 参考文献

- Schank, R. C., Berman, T. R., & Macpherson, K. A. (1999). Learning by Doing. In Reigeluth, C. M. (ed), *Instructional-Design Theories and Models A New Paradigm of Instructional Theory Volume II*.
- Schank, R. C. & Cleary, C. (1995). *Engines for education*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. [Available online: <http://engines4ed.org/hyperbook/index.html>, Retrieved on June 30, 2004]
- 山崎将志 (2001) eLearning. ダイヤモンド社