

学習者はどのようにしてストーリー文脈を自分の現実・体験に結びつけるのか

How do students relate the scenario context with their job experiences?

竹岡 篤永^{1,2}, 根本 淳子², 喜多 敏博², 鈴木 克明²

Atsue TAKEOKA^{1,2}, Junko NEMOTO², Toshihiro KITA², Katsuaki SUZUKI²

¹九州大学経済学研究院, ²熊本大学大学院 教授システム学専攻

¹Faculty of Economics, Kyushu University, ²Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University

〈あらまし〉 社会人学生にとっては、学習内容を現実の仕事・経験と結びつけることが、学習を深める鍵となる。本研究は、熊本大学教授システム学専攻で提供されているストーリー中心型カリキュラム (Story Centered Curriculum : SCC) を題材に、学習者の経験を学習に結びつけるための付加的な方法 (アドオン) の提案を目指している。本論は、その前段階として、社会人学生がどのようにして学習カリキュラムで提供される文脈を自分の現実に結びつけるのかを整理した。学習者は、同級生との関わりの中で、仕事という大きなフレームなどを手がかりにしていることがわかった。

〈キーワード〉 学習支援、社会人学習者、eラーニング、ストーリー、GBS

1. 研究の背景と目的

わたしたちは、学習内容を、自分自身にとって「すでに有意義な位置を占めている何かに結びつけること」(田中 2009)によって、深く学ぶことができる。学習者が社会人学生で、仕事に役立てたい、キャリアを伸ばしたい、というような動機を持つならば、「有意義な位置を占めている何か」は、現実の仕事である場合がほとんどだろう。そこで、社会人学生にとっては、現実の仕事と結びつける学習が、学習を深める鍵となる。このような背景のもと、熊本大学教授システム学専攻は、「教育効果・効率・魅力の高いeラーニングを開発・実施・評価できる高度専門職業人等を養成することを目的とし」(熊本大学教授システム学専攻ホームページより)で、フルeラーニングで、eラーニングを学ぶ学習カリキュラムを提供している。本研究は、同専攻で提供されている学習カリキュラムの中で、特に、SCCを題材に、(1)社会人学生がどのようにして学習カリキュラムで提供される文脈を自分の現実・体験に結びつけるのかを整理し、(2)ストーリーに付加的な学習方法 (アドオン) を提案することを目指している。本論では、(1)について述べる。

2. ストーリー中心型カリキュラム

SCCは、GBS (Goal-Based Scenario の略で、ストーリーによる学習) の一つで、「現実的な文脈の中で『失敗することにより学ぶ』経験を擬似的に与えるための学習環境として物語を構築するための理論」(根本,鈴木 2005)を実現した学習カリキュラムである。ほとんどが社会人である

という学習者の文脈をいかしながら、多角的・実践的にeラーニングが学べるよう、学習者にはeラーニング開発会社に中途採用された社員という役割が与えられる。そして、教材設計・eラーニングシステム操作・知的財産権の調査など多岐にわたるタスク (各科目の小さな課題) への取り組みを通じて、部長からの業務命令 (使命) を達成していく。SCCは、「中途採用社員としての役割」「業務の達成」などの文脈を与えることによって、学習内容と学習者の現実とを結びつける機会を提供する試みと言えるだろう。

しかし、実際には「ストーリーに入り込みにくい」という声があり、SCCのFAQにも、学習者の職業や経験と異なるため、なかなか現実感がないという項目がある (同専攻ホームページより (学習者のみが閲覧可))¹。

3. リフレクションデータの分析と結果

SCCでは、eラーニングの基礎となる5つ科目を学ぶと同時に、ストーリー型カリキュラムの設計手法そのものを学ぶ。そのため、学習者は、科目終了毎にSCCの役立ちややりがい具合などについてのリフレクションが求められる。まず、このリフレクションデータ (書き込み) を分析した。2010年度・2011年度の学習者20人分の書き込みから、学習者が自分自身の学習についてメタ的に振り返っているデータを227個抜き出しKJ法ツールを使って分類・整理した。

¹ これに対し同ページは、「自分の経験との相差点と相違点を比較しながら受講し」て欲しいと回答している。

「よい学びができた」と「SCC に困難を感じた」という意見に分類して、詳細を重調べたところ、これらプラスとマイナスの意見の中には、同じ事象について指し示しているものが6つあった。その中で、次の2つは、現実・体験との文脈についての対照的な意見であった。

- ・SCC と現実・体験との比較 プラス [実務と比較して学んだ] ↔ マイナス [実務レベルには至らなかった]
- ・同級生との関わり プラス [人との関わりから学んだ] ↔ マイナス [同級生との関わりが欲しかった]

4. アンケート・インタビュー調査と結果

上記の結果を踏まえ、さらに、自分の現実の文脈と SCC の文脈とをどのように対照させているのか探るため、アンケートを実施した。普段の仕事、SCC との距離・印象などについて尋ね、在校生・卒業生 19 人 (SCC 選択者は 17 人) から回答を得た。

表1 SCC 文脈と現実・体験との類似 (近くに感じられたかどうかをキーに)

① 近く感じなかった	8
状況も役割も似ていなかった	8
② 近くに感じた	6
状況も役割も似ていた	4
状況:似ていなかった・役割:似ていた	1
状況も役割も似ていなかった	1
③ どちらとも言えない	3
状況も役割もどちらとも言えない	1
状況:似ていた・役割:どちらとも言えない	1
状況:どちらとも言えない・役割:似ていなかった	1

このように、状況や役割が違っていても「近くに感じられた」という回答があったため、アンケート回答者の中からインタビュー可能者を募り、5人にインタビューを実施した(時間は1時間から2時間半。Skype または対面)。

表1②の場合の主な意見は次の通りであった。「諸条件、周囲の条件は違うにしても、制限があるというのは現実と同じだと思うんですよ。」

「与えられている仕事というのは、全然違うんですよ。立場であるとか、期待されていることであるとか。でもこういうことを知っておくことは、仕事に対してプラスなんですよ。」

「業種が違って、思っていることが結構似通っ

てるなっていう風に思ったときに、ああ、リアルだなって感じました。」

「あるシチュエーションがあって、これに必要なものを学びに行く、っていうやり方ですよ。僕はすごく好きなんです。」

自分自身の役割・状況は、SCC で与えられる役割や状況とは異なるものの、学習者は、仕事というものの大枠(仕事というものを取り巻く環境・条件)を類似点として捉えたり、仕事に直接役立つ点を見いだしたり、同級生との関わりからリアリティを感じたりしていることがわかった。

5. 考察とまとめ

SCC を題材に、「学習者はどのようにしてストーリー文脈を自分の現実・体験に結びつけるのか」について、リフレクションデータの分析、アンケート・インタビュー調査を行った。その結果、「学習者の職業や経験と異なるため、なかなか現実感がもてない」と感じている人ばかりではないことがわかった。ストーリーによって具体的に与えられる役割・状況を見るだけではなく、さらに大きなフレームを見ることによってリアリティを感じながら学習を行っている姿が見えてきた。また、同級生との関わりも、リアリティを感じさせる要素の一つであることがわかった。SCC においては、同級生は、作られたストーリーの中で、ほぼ唯一の生身の存在であるからである。

以上をもとにすでに具体的なアドオンを考え試行した。これは、また別の機会に述べたい。

付記

本論は、第2-4 著者の指導で執筆した修士論文(竹岡 2012)のうち、SCC 体験者への調査部分を報告するものである。

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
- (2) 田中智志(2009)4章カリキュラム—どのように構成するべきか『キーワード 現代の教育学』, 東京大学出版会, 東京
- (3) 竹岡篤永(2012)ストーリー型学習のコンテキストと学習者のコンテキストとの関連を見出すことを促すアドオンの提案, 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 2011 年度提出修士論文