

ストーリー中心型カリキュラム「オリジナル SCC 企画書」 提出課題の分析に基づく作成支援ポイントの整理

Key points of original SCC proposal - based on analysis of learners' reports

竹岡 篤永^{1,2} 根本 淳子² 高橋 曜子^{2,3} 柴田 喜幸^{2,4} 鈴木克明²
Atsue Takeoka^{1,2} Junko Nemoto² Akiko Takahashi^{2,3} Yoshiyuki Shibata^{2,4} Katsuaki Suzuki²

高知大学¹ 熊本大学大学院教授システム学専攻² 徳島大学³ 産業医科大学⁴
Kochi University¹, Kumamoto University², Tokushima University³, University of
Occupational and Environmental Health⁴

＜あらまし＞ ストーリー中心型カリキュラム（SCC）は学習内容をお話仕立てにすればできあがるというものではない。教授設計は欠かせないものであり、学習内容とストーリーとの結び付けなどに難しい点がある。本稿では、「オリジナル SCC 企画書」作成支援の一つとして、2010～2012 年度に提出された「オリジナル SCC 企画書」を分析し、陥り易い“落とし穴”と企画書作成時のポイントについて整理した。ミッション設定やシナリオ展開時の指示の書き方に支援が必要なことへの示唆が得られた。

＜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 SCC

1. はじめに

「ストーリー中心型カリキュラム（SCC : Story Centered Curriculum）」は、教授設計理論の GBS (Goal-Based Scenarios) をカリキュラム設計に応用したものであり、複数科目の学習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いくタイプのカリキュラムである。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する大学院であり、積極的に新しい教育実践に取り組んでいる。SCC はその実践のひとつであり、2008 年度から博士前期課程 1 年生に提供されている。2010 年度からはさらに、ストーリー中心型カリキュラムの設計手法を学ぶ科目（統合型カリキュラム設計演習Ⅱ）を開設している。

本稿は、SCC の設計手法を学ぶ科目の課題のひとつである「オリジナル SCC 企画書」において、提出された受講者のレポートと教員のフィードバック内容の分析結果を整理し、より実用性の高い「オリジナル SCC 企画書」作成に資するため、企画書作成者が陥りやす

い“落とし穴”としてまとめたものを報告するものである。筆者らがすでに作成した「オリジナル SCC 企画書チェックリスト」と併せて（竹岡ほか 2013）、より質の高いストーリー中心型カリキュラムの企画書づくりの支援となることを目指している。またこの試みは同時に、科目「統合型カリキュラム設計演習Ⅱ」の内容をよりよくするための授業改善のひとつでもある。

2. 「ストーリー中心型カリキュラム」科目

熊本大学大学院教授システム学専攻では、SCC の設計手法を学ぶ科目は、学習者自らが SCC を体験した後に提供される。つまり、統合型カリキュラム設計演習Ⅰ（SCC に沿って学習・学習体験）が、統合型カリキュラム設計演習Ⅱ（SCC の設計手法を学ぶ）の前提科目となっている。

2.1 統合型カリキュラム設計演習Ⅰ

そこでまず、どのような学習体験を行うのかを簡単に説明する（これが、統合型カリキュラム設計演習Ⅰの内容となる）。

この科目的受講者には架空のeラーニング開発会社MTM社に中途採用された社員という役割が与えられる。「あなた」には採用時に、半年後に達成して欲しいという大きなミッションが与えられる。半年後のミッション達成を意識しながら、毎週、MTM社での上司である中村部長から届く業務命令メールによって業務に取り組む。例えば、「上司の中村です。(中略)さて、さっそくですが、最近のeラーニング動向を確認したいと思っています。(中略)ここ最近の業界事例を調査してあなたなりにまとめてみてください。調査した事例の位置づけや特徴なども同時に報告してもらえるとありがたい。(後略)」のようなものである。このように、業務命令の内容は、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。「あなた」は、それらの業務命令をよりよく達成するために、業務命令に関連する科目に取り組む。取り組み内容はタスク(各科目の小さな課題)として提出する。さらに、専門家(科目的担当教員)のフィードバックなどを受けながら、毎週の業務を達成する。最終的にミッションを達成し、SCCによる学習が終了する。

学習者は毎週毎週、このようなストーリーに沿って学習を行うが、このカリキュラムは、科目学習と違ってストーリーラインが存在するというだけでなく、図1に示すようにGBS理論の7つの要素に基づいて設計されたものであることを特徴のひとつとしている(根本・鈴木2005)。

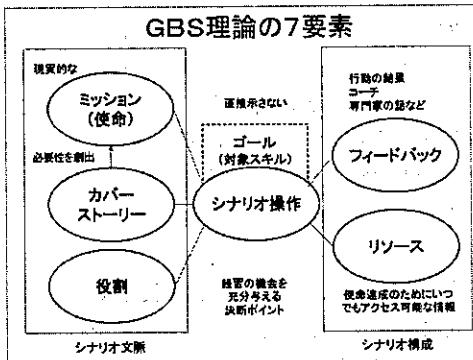


図1 GBSの7要素

2.2 統合型カリキュラム設計演習II ストーリー中心型カリキュラムの設計手

法の学習は、この手法による学習を体験した後で、統合型カリキュラム設計演習IIの中で取り組むようになっている。設計手法を学ぶ本科目の課題は2つある。1つは本稿で取り上げた「オリジナルSCC企画書」であり、もう1つは自らが学習した熊本大学のSCCの改善提案である(本稿では、SCC改善提案には触れない)。

次に、「オリジナルSCC企画書」作成に向けての学習内容を簡単に紹介する。受講者はまず、SCCの背景であるGBS理論について学ぶ。自らが体験したSCCがGBS理論の7要素とどう関連するのかを改めて意識する。図2に、図1で示したGBS理論の7要素と、学習者が実際に体験したSCCにおける各要素との関連を示す。

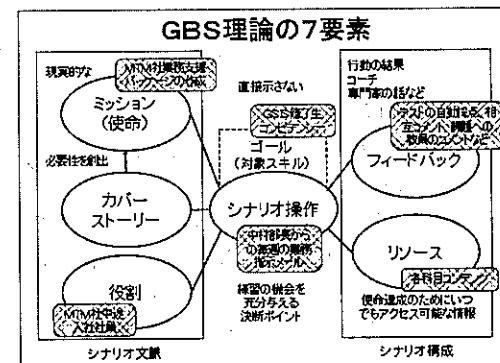


図2 GBS 7要素にMTM社例を付加

網掛けの枠で囲った記述が、学習者が実際に学習したSCCの各要素である。例えば、「役割」は「MTM社中途入社社員」であり、「シナリオ操作」は「中村部長からの毎週の業務指示メール」である。「カバーストーリー」は前述のストーリーライン全体である。

その後、GBS理論の土台とである事例駆動推論(CBR: Case-based reasoning)への理解を深め、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。

課題のインストラクションは以下の通りである。

このタスクでは、課題1を提出するための素案となるストーリーを考え、オリジナルSCC設計書案を提出してください。あなた自身が所属

する組織の新人研修や人材教育での問題を考え、ストーリーを活用することで、どのように問題解決するかを考えてみましょう。相互コメントを受けて修正したものを課題1として提出してもらいます。

[課題1]

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しながら、オリジナルSCC企画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企画書案に必要な項目は以下の通りです。1)~3)は何を行うのかを中心に書いてください(What)。4)にその理由を書いてください(Why)。全体でA4版1~2枚程度にまとめてください。

- 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)
- 3) ストーリー以外のシナリオ構成要素:リソースやフィードバック、その他に必要になるとと思うことをリスト化し、それについてのアイデアの概略を整理してください。
- 4) 考察:1)から3)が妥当だと主張する理由や参考にした事例などについて論拠を整理してください。

作成したオリジナルSCC企画書案が上記の要件を満たしているかどうかを確認するためのチェックリストを設けました。投稿する前に、チェックリストでチェックしましょう。また、サンプルレポートも参考にしてください。

このようなインストラクションに基づいて、オリジナルSCC企画書が作成される。

3. 分析と結果

分析の対象としたオリジナルSCC企画書(提出されたレポート)は24件であった(2010年度6件/2011年度10件/2012年度8件)。まず、受講者から提出されたこれらレポートの詳細な内容について、前述したGBSの7つの要素に照らし合わせてその傾向を整理した。次に、レポートに対する教員(複数)のフィードバック内容を参照しつつ、設問に対する答えとして記述が十分でなかった点を陥りやすい“落とし穴”としてまとめた。その後、各レポート記述内容に戻り、なぜ“落とし穴”に陥りやすいのかを考察し、比較的よく記述されていた点と併せて、「落とし穴」への対応を含むオリジナルSCC企画書の必須ポイントとした。

なお、設問1)~3)とGBSの7つの要素(図1)との対応は次の通りである。

設問1) 開発の背景…ゴール(対象スキル)

設問2) カバーストーリー

設問2-1) カバーストーリー(案)…カバー
ストーリー・ミッション・役割

設問2-2) シナリオ展開の概略(案)…シナ
リオ操作

設問3) その他…フィードバック・リソース

提出されたレポートには、現実の問題に基づいたカバーストーリーが比較的よく記述されていたが、ミッションとの関係においては、ミッションが記述されていない、ミッションとは見做し難いなどの他、ミッションの必要性が見えないものが多く見られた。これに対応するポイントとして、ストーリーではなく学習目標に焦点を当て、学習目標を達成すべき期間を明確に意識しながらミッションを具体的に記述し、学習目標との整合性を取っていくこととした。

また、学習目標とシナリオ展開がマッチしておらず、必ずしもストーリーを用いて学習する必要がないにも関わらずストーリーを附加していたものも少なくなかった。これに対しては、学習者がなんからの具体的な行動を起こすことができる業務指示に類するものを書くことをポイントとした。

表1に前述の主な結果を含む詳細な分析

結果を示す。表中の「5/24」などの数字は、レポート 24 件中の数を示す。左側はできていた点・できていなかった点で、右側によりよい SCC 企画書を書くためのポイント事項

を記載した。GBS 7 要素に沿って整理した。ゴールについてはさらにその中を「学習目標」「状況説明」「誰に何を教えるか」に細分化して示した。

表 1 提出課題の傾向と“落とし穴”への対応を含むオリジナルSCC企画書の必須ポイント
(n/24のnは全24件中の数字)

	提出課題の傾向の分析結果 (できていなかった点を“落とし穴”とした)	“落とし穴”への対応を含むオリジナル SCC 企画書の必須ポイント (新規提案)
設問 1 開発の背景 (ゴール (対象スキル))	学習目標 [できていなかった点] ・(学習者のではなく)自分自身の達成目標が書かれていた。(5/24)	→ 企画者は自分の達成目標とは別に(これを書いてももちろんよいが)、学習者の達成目標を明示する。
	状況説明 [できていた点] ・自分の仕事の現実や問題意識を踏まえた具体的な状況説明が書かれていた。 (24/24)	→ 取り上げる具体的な状況(背景状況)を踏まえ、それらを教える目標と関連づけて捉え、何を教えるのかを明確にする。そして、背景状況にぴったり合った学習目標を設定する。
	誰に何を教えるか [できていなかった点] ・何を教えるのかが不明であった。(8/24) 自分の達成目標が書かれていた 5 件を含む)	→ 取り上げる具体的な状況に適合するが学習目標を書く。その際、SCC によってどのように達成されるのか、SCC の効果・魅力を意識しながら具体的に説明する。(カバーストーリー・シナリオ操作の展開に関連する。)
設問 2-1 カバーストーリー (案)	[できていた点] ・自分の仕事の現実や問題意識をもとにストーリーの状況を設定していた。 (24/24) ・開発の背景とカバーストーリーを書き分けていないものがあった。	→ 開発の背景として現実の状況を書く。カバーストーリー案には SCC として設定する状況を書く。(ただし、同じでも構わない。) (以下はミッションとも関連) → ミッションの必要性を創出するため、以下の点に留意する。 ・ストーリーにリアリティを与える社会状況の説明を加える(必要ならば)。 ・社会状況を受けて組織などが継続して達成すべきものを考える。 ・上記が困難な状況を説明する。 ・上記を踏まえて、学習期間内に達成すべき具体的な行動を伴う到達点を SCC のミッションとして書く。 → リアルな現実のどの部分に焦点を当ててリアリティを演出するのかを考える。

設問 2-1 カバーストーリー (案) 続き	役割 ミッション	[できていた点] ・役割が明確に設定されていた。 (24/24)	→ 役割は「あなたは～」と書くとイメージしやすい。
設問 2-2 シナリオ操作 (シナ)	役割 ミッション	[できていた点] ・期間のある学習の集大成としてミッションを設定できていないものが あった。 ・状況設定からミッションの必要性が うまく創出できていた。(8/24)	→ 到達点として学習者が具体的にイメージできるミッションにする。 → 期間のある学習の集大成としてミッションを位置づける。 → 具体的に記述した上で、学習目標との整合性を取っていく。 (ミッションの記述に関しては、カバーストーリーの項も参照すること)
設問 2-2 シナリオ操作 (シナ)	役割 ミッション	[できていた点] ・何らかの行動指示を書き込んでいた。 (17/24)	→ シナリオ操作の中に「学習者がなんからの具体的な行動を起こすことができる業務指示に類するもの」を書き込む。
設問 3 その他	役割 フィードバック リソース	[できていた点] ・担当者からのフィードバック、学生同士の相互コメントなど、フィードバックの種類が書かれていた。 (15/24)	→ 自らの SCC 体験を思い出しながら具体的な指示を書く。 → 学習目標・ミッションがきちんと明確になっているかを振り返る。(学習目標・ミッションが明確でなければ、シナリオ操作という展開が明確にならないし、なっても的外になる可能性が高い。)
	役割 フィードバック リソース	[できていなかった点] ・フィードバックに言及していなかった	→ 各種のフィードバックの特徴を踏まえて、適合するものを選ぶ。
	役割 リソース	[できていなかった点] ・(暗示的な言及を含めて)リソースへの言及があった。(16/24)	→ 使えそうなりソースをできるだけ挙げる。その後、その中から選択する。
	役割 リソース	[できていなかった点] ・具体的に参照できるリンク等を示した・既存の教材をリソースとして挙げた。	
	役割 リソース	[できていなかった点] ・リソースに言及していなかった。	

4.まとめ

SCC のベースとなる GBS の 7 要素に沿つて提出されたレポートを詳細に分析したところ、次の 2 点について特に作成支援が必要であることが示唆された。

- ・学習目標とシナリオ展開がマッチしておらず、必ずしもストーリーを用いて学習する必要がないにも関わらずストーリーを付加していた
- ・カバーストーリーは記述できていたものの、ミッションの必要性を創出するカバーストーリーには必ずしもなっていなかった

これらについて、ストーリーに対応する具体的な行動指示（業務指示）を書くような支援を作成支援ポイントとした。また、ミッションの必要性を創出するカバーストーリーとするためには、学習目標に焦点を当て、学習目標を達成すべき期間を明確に意識しながら具体的なミッションを記述し、学習目標との整合性を取っていくことをポイントとした。

本論では、オリジナル SCC 企画書作成の“落とし穴”を洗い出していくことで、企画書記述のポイントが明確になった。SCC の企画書作成はストーリーを作成すればよいだけの印象を与えるが、実際に作成するには教育設計の知識・スキルが必要である。対象となる学習者はインストラクショナルデザインについて他科目で履修済みではあるが、分析結果から教育設計の視点の重要性をもっと明確に伝える必要があることが明らかになった。

また、本論と関連する研究として、筆者らはすでにオリジナル SCC 企画書作成支援のチェックリストを開発している。オリジナル SCC 企画書の作成に取り組む者は、GBS 7 要素とストーリーとの関係を理解した上で、本論で示した記載ポイントに留意しながら、企画書を作成し、チェックリストを使って自己点検をするというような手順を踏むとよいのではないだろうか。今後は、チェックリストの他、この表も科目内に提示し、よりよいオリジナル SCC 企画書作成支援になるかを確認したいと考えている。また、これらの作成支援ツールが広く SCC 企画・開発に役立つことを期待している。

参考文献

- 竹岡篤永・根本淳子・高橋暁子・柴田喜幸・
鈴木克明 (2013) 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. 日本教育工学会第 29 回全国大会,
pp.377-378
- 根本淳子・鈴木克明 (2005) ゴールベースストー
リ (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