

ゴールベースシナリオ(GBS)理論に基づく 大学事務職員向け学習支援職務 e ラーニングプログラムの開発

Development of E-Learning Program of Learning Support Job Training for University Administrative Staff based on the Goal-Based Scenarios Theory(GBS)

野田 啓子^{*1,*2}, 渡邊 あや^{*1}, 合田 美子^{*1}, 鈴木 克明^{*1}
Keiko NODA^{*1,*2}, Aya WATANABE^{*1}, Yoshiko GODA^{*1}, Katsuaki SUZUKI^{*1}
^{*1}熊本大学大学院 教授システム学専攻

^{*1}Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University

^{*2}立命館アジア太平洋大学

^{*2}Ritsumeikan Asia Pacific University

Email: knoda@st.gsis.kumamoto-u.ac.jp

あらまし：近年，大学職員の役割は，単なる事務処理を司るだけでなく，「学習支援」という新たな領域に拡大している．学生が，正課授業もしくは授業以外の時間や場所において主体的に学べるよう，指導や助言を行うことのできるスキルを身に付けることが必要とされている．本研究では，大学職員向けの e ラーニングプログラムを，学習者が実際の対応事例を疑似体験できるようなストーリーを用いたシナリオ型教材として開発し，現場職員による形成的評価を実施した．

キーワード：e ラーニング，インストラクショナル・デザイン，GBS，学習支援

1. はじめに

近年，大学職員の役割は，単なる事務処理を司るだけでなく，「学習支援」という新たな領域に拡大している．しかしながら，学生の相談内容の複雑化と多様化が進む中，現場において，十分な知識とトレーニングを経ずに学習支援職務を担当している現状があり，大学現場における課題となっている．

2. 研修プログラムの対象者

本研究における「職員」とは，主に 4 年制大学の教学（教務）部門において，学生の学習に関する相談について日常的に対応する者を指すこととし，「学習支援職務」とは，「学生が，正課授業もしくは授業以外の時間や場所において主体的に学べるよう，指導や助言を行うこと」と定義する．

本プログラムの対象者は，

- (1) 大学職員採用後 3 年未満の者
- (2) 学生と直接対応する窓口業務の未経験者
- (3) 学習支援職務を担当する部署に新たに着任した者

のすべて，もしくはいずれかの条件に当てはまる者を対象とした．

3. 研修プログラムの基本設計

プログラム開発は，ゴールベースシナリオ(GBS)理論を基本とし，ストーリーを用いたシナリオ型教材を作成した．

3.1 ゴールベースシナリオ (GBS) 理論の概略

「ゴールベースシナリオ (GBS) 理論」とは，ロジャー C. シャンクにより提唱されたもので，「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」である⁽¹⁾．

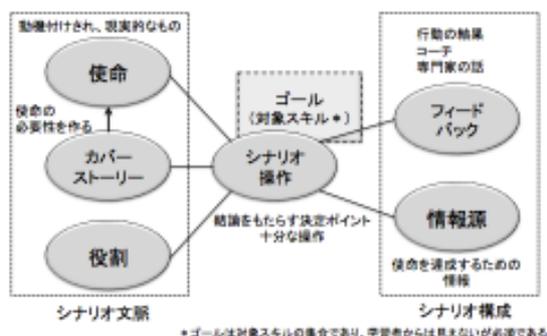


図 1 ゴールベースシナリオ (GBS) 理論
構成要素の関連づけ
(出典：根本・鈴木 (2005) より引用)

GBS 理論は，ゴール (対象スキル) を学習者に明示するのではなく，使命を与え，カバーストーリーや役割といったシナリオの文脈によって，学習者に使命を達成する必要性を提示することによって，シナリオを読み進めながら，自然に知識やスキルを身につけて行くような設計が特徴である⁽¹⁾．

3.2 GBS 理論の選択理由

職員向けの研修においては現場職員の経験に基づく事例を取り上げて分析を行い学習する「ケース・スタディ」の手法を用いることがあるが，学習者が既存のケースを理解するだけでなく，自身が，考え，自分自身の経験や既存の知識を活用しながら，

失敗を経て、自分で自信を持って行動を選択する能動的な学習を可能とする理論として、GBS を選択した⁽²⁾。

3.3 GBS 理論の構成要素

GBS 理論の構成要素の関連付け⁽¹⁾に基づいて、本教材における GBS の構成要素を設計した (表 1)。

表 1 本教材におけるゴールベースシナリオ (GBS) の構成要素

GBS 要素		教材の内容
シナリオ文脈	使命	<ul style="list-style-type: none"> ・教室外／授業外における、学生の学習動機付けを支援すること。 ・学生が持つ学習に関する問題解決を支援すること。
	ストーリー	<ul style="list-style-type: none"> ・最近、学生が授業を休みがちであることや、海外留学プログラムを募集しても学生が集まらないことが問題になっている。 ・学生の学習意欲をもっと向上させる仕組みを職員が作る必要がある。
	役割	<ul style="list-style-type: none"> ・転職 1 年目の大学事務職員。 ・泉都大学アカデミック・アフェアーズ・オフィス配属。 ・学習支援担当として、窓口対応等の業務を行う。
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・職員が学生の学習支援を行うことの意義を、根拠を示しながら自分の言葉で説明することができる。 ・自分の選択した行動の理由を論理的に説明できる。 	
シナリオ操作	<ul style="list-style-type: none"> ・オフィス窓口での学生対応を想定。 ・3 ステージに分かれたストーリーに沿って読み進める。ストーリー分岐点では、選択肢のうち 1 つを選ぶ。 ・独学、セルフ・ペースト・ラーニングを行う。 ・各ステージの最後には、振り返りとリフレクションを行う。 	
シナリオ構成	フィードバック	・ストーリー中で主人公の行動を選ぶことによって異なる結果が提示される。
	情報源	外部リンク (文部科学省, JASSO, 関連するホームページ等)

4. 教材開発と形成的評価

本教材は、職員の採用時期、着任や業務のローテーションなどによって、学習支援職務に就く時期が必ずしも一定しないことを考慮し、いつでも学べる環境として e ラーニング形式で提供することとした。

テキストだけではなく、場面イメージを想像しやすくするため、人物 (シルエット) を用いたイラストを用いることとした (図 2)。

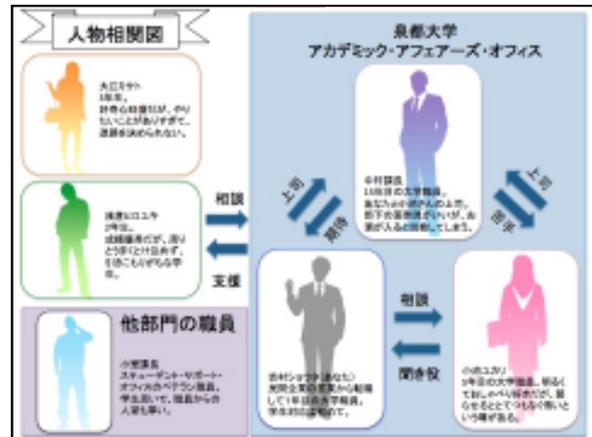


図 2 登場人物相関図

本教材の形成的評価を、勤務 9 年目、勤務 2 ヶ月目の職員 (学習支援業務の経験は少ない、無し) の 2 名を対象に行った。その結果、経験年数に関わらず、教材の使命を理解できたこと、今後自分が学生と対応する際に気をつけたいことの具体的な記述を得られたこと、職員の専門性をどのように身に付けるべきかを考えた、というフィードバックを得た。これは、教材の「学習目標」として掲げた「職員が学生の学習支援を行うことの意義を、根拠を示しながら自分の言葉で説明することができる」、「自分の選択した行動の理由を論理的に説明できる」の 2 つをクリアしており、教材の狙いをほぼ達成できたと考える。

5. おわりに

より多くの職員が力量向上に活用するために、達成度についての客観的な指標を提示し、職員自身が自らの成長を認識できる仕組みを開発したい。

参考文献

- (1) 根本淳子, 鈴木克明: "企業教育向け GBS チェックリストの提案", 日本教育工学会第 20 回講演論文集 p.515-516 (2005)
- (2) 根本淳子, 鈴木克明: "ゴールベースシナリオ (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 (2006)