

ストーリー文脈と自分の現実・体験とを結びつけるアドオンの試行

Trial of add-on which prompts learners' community

^{*1,*2}竹岡 篤永・^{*3}高橋 暁子・^{*1}根本 淳子・^{*1,*4}柴田 喜幸・^{*1}鈴木 克明

^{*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}熊本大学大学院自然科学研究科附属減災型社会システム実践研究教育センター・^{*4}産業医科大学

^{*1,*2}Atsue TAKEOKA, ^{*3}Akiko TAKAHASHI, ^{*1}Junko NEMOTO, ^{*1,*4}Yoshiyuki SHIBATA and Katsuaki SUZUKI

^{*1}Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University, ^{*2}Graduate School of Kyushu University,

^{*3}The Implementation Research and Education System Center for Reducing Disaster Risk, Kumamoto University, ^{*4}University of Occupational and Environmental Health

Email: atakeoka@kumadai.jp

あらまし：本稿では、熊本大学大学院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）において、学習者と学習者の経験とを結びつけるために提案した付加学習方法（アドオン）の試行の途中経過を報告する。2012年度に単発で実施し、2013年度は複数回実施した。複数回実施によって学習者同士がやりとりを始めるなどの様子が見えてきた。ツールのデザインなどを含め、アドオンを多角的に分析していきたい。

キーワード：学習支援、社会人学習、eラーニング、ストーリー中心型カリキュラム、GBS

1. はじめに

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」、2006年度より開講され、2008年度からは必修科目を対象に、科目の学習内容をストーリーに関連付けることで統合的な学習を目指すSCCを提供している。SCCは、GBS（Goal-Based Scenario）を系譜に持つ「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」⁽¹⁾を実現した学習カリキュラムである。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、部長からの毎週の業務命令を達成していくというストーリー文脈に沿って学習が行われる。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業務命令は、“eラーニングの専門家ならばこのようなことができる”というコンピテンシーと結びつけられている。

2. SCC学習者への調査—アドオン試行以前の取り組み

このような学習方法に対し、ストーリー文脈が学習者の職業や経験と異なるため現実感が持てない、ストーリーに入り込みにくいなどの声のあることがわかっており、2010年度にSCCで学習した筆者（第一著者）¹も類似の感想を持った。しかし、ストーリー文脈を学習者に合わせてカスタマイズすることは必ずしも現実的ではない。ストーリーに結びつけられたコンピテンシーを損なうおそれもある。そこで修士研究では、SCCを題材に社会人学生がどのように

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、結びつけを強化するための付加学習方法（以下、アドオン）の提案を行った。実際の学習者へのアンケート・インタビューを整理した結果、ストーリーの設定とは異なる経験を持っている学習者であっても、ストーリーに大きな違和感を持たずに学習目標を達成する場合のあることがわかった。ストーリーで示される設定を自分なりに捉え直したと考えられた。そこから、ストーリーと学習者のリアルな仕事（現実・体験）への結びつきを強化するためには、(A)学習者同士のコミュニティづくり、(B)ストーリーの枠組みをベースにした業務スタイルづくり、の促進が望まれると整理し、(1)コミュニティづくり促す場の提供、(2)入社、退社など、他の学習者の状態がわかる仕組みの提供、(3)週報やチームミーティングなど進捗管理の機会の提供という3つのアドオンを考えた。⁽²⁾⁽³⁾2011年までの以上の研究を受け、本論では、2012年度と2013年度に試行したアドオン(1)の試行結果を報告する。

3. アドオンの試行

専攻への合格者は入学前に、IT環境の設定や、入学前の達成点・修了後の目標を明確するなどの「オリエンテーション科目」に取り組みながらeラーニングによる学習に慣れていく。しかし、お互いに顔を合わせたことはなく、同級生がどのような人であるかをわかりあう直接対面の機会はない。「オリエンテーション科目」終了後、システムの都合により1週間程度LMSにアクセスできない期間を利用して、コミュニティづくりのきっかけの一つとして、季節に合わせバーチャル「花見会」を実施した。

¹ 第2～第4著者は、SCCの作り手。

3.1 2012年度

2012年度は以下のように実施した。

実施期間：オリエンテーション科目の終了後から、ストーリー上の会社（MTM社）への入社前。

伝達方法：MTM社の先輩社員が社内掲示板（入社前でも閲覧可能）にて案内し、それを受けて、SCCの科目担当教員がSCC履修予定者にメールで案内。

実施要領：Googleドライブ上に花見用“文書”を1つ用意（図1は2013年度実施の「新緑会」のイメージ。どの会もほぼ同じ）。文書冒頭に簡単な趣旨説明を書き、その下は余白とし、そこへ自由に書き込んでもらった。

2012年度の「花見会」への参加者は4人であった。書き込まれた内容は、花見にあわせた近況報告などがほとんどであった。その他、「花見会」へ行き着くことの難しさ（Googleドライブへのアクセスが難しかったこと）やMTM社入社の動機・これまでの業務内容（これはMTM社の先輩社員の質問に答える形で）やMTM社入社にあたっての決意表明があった。学習者同士の相互のやり取りはなく、ストーリー上の先輩社員が学習者に答えたり、話題を促したりして、説明を含め4ページ程度の書き込みがあった。書き込み数は18。うち6は、先輩社員の書き込みである。

これに対して1年後にアンケートを実施した。アンケートの回答者は8人で、なんでもやってみようとして取り組んでみた、学習者同士のラポールを作りたいかという回答が寄せられたが、どういう風に参加したらよいかのわからなかった、という意見が多かった。「これ以外にいつごろどんなイベントが欲しいですか」という問いについては、継続イベントならよかったという意見が目立った。なお、このアンケート結果は、2013年度の「花見会」後になってしまったため2013年度「花見会」には反映されていない。

3.2 2013年度

2013年度の「花見会」も2012年度と同じように実施した。2013年度には3人が参加し、説明も含め3ページ半程度の書き込みがあった。書き込み数は12。うちMTM社または教員のものが8であった。書き込み内容の主なものは、オリエンテーション科目等の進行状況や入社にあたっての決意表明があった。入科式というオフライン活動参加への期待もあった（実際には参加できなかったという残念さ

の表明となっていた）。

2013年度は、「花見会」実施の1ヶ月後に、参加方法がいつ伝わったかに絞ったミニアンケートを実施した。回答者10人のうち（対象者は18人）、1人以外は、掲示板またはメールで「花見会」があることを知ったが、6人が参加の仕方がわからなかったと答えた。初めての形式でどう参加したらよいかわからなかったという答えもあった。

2013年度には、「花見会」に引き続いて、入社して1ヶ月後に「新緑会」を実施することとし、参加方法をより参加しやすく改めた。

この「新緑会」には4人が参加し、説明も含め4ページ程度の書き込みがあった。課題への取り組み状況や焦りなどが書き込まれた。学習者同士のやり取り（励まし合い）も僅かながら見られた。

4. まとめ

単発で行った2012年度は、どのようにして参加すればよいかわからないまま終わってしまった。学習者同士はこの「花見会」が終わった後の入学式で顔を合わせ、その後Facebookなどで交流していると聞くと、「花見会」においては学習者同士のやり取りが生まれるところまではいかなかった。2013年度の1回目も、2012年度と同じく学習者の交流とまではいかなかったが、2回目には学習者同士のやり取りが生まれた。2012年度経験者のアンケート調査にもあったように活性化を目指すならば継続して行うことが大切ではないかと考えられる。

中身について少し詳しく見ると、他の学習者の進捗状況はLMS掲示板への学習成果の書き込みによって間接的に知ることができるが、学習に少し慣れた後の「〇〇会」というインフォーマルなイベントは、互いの進捗状況を直接的に知る機会となったのではないだろうか。自分だけが苦勞しているわけではないというメッセージは、遠隔地で学習を続ける学習者にとって、励みになるものだと考えられる。

今後はアドオンへのアクセス方法や説明だけでなく、アドオンツールのデザインも含めて、多角的に見直していきたいと考えている。

参考文献

- (1) 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), pp.309-318 (2005)
- (2) 竹岡篤永, 根本淳子, 喜多敏博, 鈴木克明: 学習者はどうい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, 日本教育工学会 第28回全国大会論文集, pp.965-966 (2012)
- (3) 竹岡篤永, 根本淳子, 喜多敏博, 鈴木克明: ストーリー文脈を自分の現実・体験に結びつけるアドオンの提案, 第19回日本教育メディア学会年次大会発表論文集, pp.93-94 (2012)



図1 2013年度「新緑会」イメージ（書き込み後）