

デザイン研究アプローチによる教授設計理論とシナリオ開発手法を融合した ケース教材開発授業の継続改善

Continuous Improvement of a Case Development Course using Instructional Design Theories and Scenario Development Techniques: A Design-based Approach

柴田 喜幸^{*1, *2}, 鈴木 克明^{*1}
Yoshiyuki SHIBATA^{*1,2}, Katsuaki SUZUKI^{*2}

^{*1}熊本大学大学院

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

^{*2}産業医科大学

^{*2}University of Occupational and Environmental Health

Email: yshibata@med.uoeh-u.ac.jp

あらまし：シナリオ型の e ラーニング等の教材を設計・執筆する授業の実践について、デザイン研究アプローチに基づき 1 年目から 2 年目への報告を既に行った。今般、次いで 3 年目の評価・分析を行い、それをふまえた 3 年目への改善を本報告で行う。大教室にてチーム単位で行う即興創作やその発表に対する抵抗と、それを乗り越えた後の意欲・関心の向上に着目し、細かなエチュードを追加したところ、授業評価、成績、修了率がさらに向上した。

キーワード：学習コンテンツ、インストラクショナルデザイン、e ラーニング、シナリオ、デザイン研究

1. はじめに一背景と目的

2009 年度より国立大学法人 S 大学にて、デジタル表現技術の向上を企図し、全学部・学年を対象とした選択科目「シナリオ入門」(以下、本科目)が開設された。この授業において第 1 著者は、これから社会人になる大学生に「魅力あるストーリー型デジタル教材コンテンツの設計技術」を教授していくこととした。この授業のデザイン研究アプローチに則った継続的改善が本研究の目的である⁽¹⁾。本稿では、既報の 2009 年度から 2010 年度の取組み⁽¹⁾ (以下前報告)をふまえ 2011 年度への改訂を報告する。

2. 受講者概要と方法

2.1 対象者とシナリオ執筆志向

2011 年度の履修登録は 89 名であり、2009-10 年(以下、前 2 年)同様に 2011 年度もシナリオライターを職として目指す学生はおらず、引き続き本科目の受講と学生の関連性への言及を要した。

2.2 2011 年度の実践方法

前 2 年の実践をベースに、前報告において重要という結論を導いたデザイン原則(表 1)をふまえ、プログラムを改訂した(表 2)。その上で、授業満足度・修了率・成績という定量評価および自記式アンケートによる定性評価を分析した。なお、前 2 年同様、授業満足の定量評価は、大学および講師と 2 主体が評価を実施した。自記式についてはまず定性データ分析ソフト KH Coder⁽²⁾を用い、頻出単語を理解し、アンケートの再読をした。それらをもとに新たなデ

ザイン原則を導いた。

表 1 2009-10 年度で得られたデザイン原則

①個別作業とグループ作業を組み合わせる
②グループ形成は日常の交友と分け、難易度の低い細かなラポール形成のステップを踏む
③教材設計課程でシナリオ活用の必然を吟味する
④発表に品質向上を促進するゲーム性を持たせる
⑤理論の講義は極力資料に回し実習を増やす

2.3 2011 年度の内容と改訂点

2011 年度の内容と変更点を挙げる(表 2)。○数字は表 1 との対応。☆：新規事項、★：変更事項)。

表 2 2011 年度の内容

初日：オリエンテーション/☆ゴール提示(昨年度のサンプルと最終日オーディション記録上映)④/☆簡易な創作エチュード②/☆チーム作りと即興劇①②/★ID 理論概説⑤/「教えること」設計③
2 日：★シナリオ概説⑤/設定づくり②/初稿書出し
3 日：プロット細分化練習/★シナリオ理論⑤/☆原稿とセオリーの照合⑤・★相互助言改訂①
4 日：チーム代表作決定②④/配役決め練習②④/絵コンテ投影アフレコ風オーディション・表彰②④

特に重点をおいたのは、開講早期の自己開示の促進とチームビルディングである。これは前年のアンケートから、各チーム内での相互助言が創作とモチベーションにきわめて大きいと思われたためである。具体策の例として、最終日に行うグループ対抗のア

フレコオーディション（各チームの代表作の絵コンテを投影し、メンバーが配役を演じ、競う）の昨年度の模様の上映を初日 1 時限目に行うなど、科目のゴールイメージを早めに提示し、チームワークへの動機づけを図った。また、平易な創作練習やメンバーとのコミュニケーションをスモールステップで丁寧に行い、自己開示の抵抗を低くしていった。

3. 結果

3.1 定量評価

修了率、成績（平均点）は表 3、学生による授業満足度は表 4 のとおりであった。講師実施の満足度調査が微減であったほかは 3 年連続で向上し、また大学実施の満足度で本科目のスコアも、3 年連続で関連科目全体平均を上回った。

表 3 修了率と試験の得点の 2 年間比較

	履修者数	未修了	修了者	修了率 (%)	平均点	SD
2009	98	36	62	63.27	84.52	4.64
2010	117	31	83	70.94	87.05	5.32
2011	89	23	66	74.16	87.95	7.07
前年差	-28	-8	-17	3.2	0.9	1.7

表 4 授業満足度の比較（5 点満点）

	大学実施満足度			柴田実施満足度	
	柴田	全体平均	差	ポイント	SD
2009	3.94	3.77	0.17	4.46	0.47
2010	3.98	3.56	0.42	4.57	0.50
2011	4.07	3.81	0.26	4.54	0.61
前年差	0.09	0.25	-0.16	-0.03	0.11

3.2 定性評価—自記式アンケートのコメント

2011 年度のアンケートの自記式部分を KH Coder で分析したところ頻出語句は表 5 のとおりであった。

表 5 2011 年度授業の感想・改善頻出語句 15 位迄

抽出語	回数	抽出語	回数
よい・いい	65	ある	26
楽しい	44	グループ	25
思う	39	発表	17
人	37	講義	16
できる	37	時間	14
シナリオ	37	作品	14
自分・自己	27		

これを手がかりにアンケートを再読したところ、次のような特徴に整理された（表 6）。

表 6 2011 年度自記式アンケートの集約

肯定的意見	
コミュニケーション	さまざまな学部学年との出会い、関わり⑨ グループで話し合う重要性・楽しさ、始めは G 活動が面倒だったがやがて好転等② 手を挙げる、人前で話す楽しさ、大切さ 4 アフレコの楽しさ・結束④
シナリオ作成	遅刻者も創作の練習にするなど工夫 人気アニメを構成の実例にした点⑥ 人物や状況設定の楽しさ・重要性③ 手順に沿えば書ける わかりやすい表現の工夫の楽しさ
ID	人に教えるということを学べた
進め方	討議・ビデオなど進め方の変化がよい⑤ お菓子・飲み物 OK もグループを活性
将来	就職、社会人になるのに有用④
否定的意見・改善提案	
コミュニケーション	グループを定期的に変えてほしい④ 自分が下手だとみじめに②
ID	講義難しい③
進め方	進度の個人差に工夫を② 実践（作業）時間を増やす⑤ もっと発表する機会を②

（○数字は同様件数）

4. 考察

4.1 結果からの考察

2010 年度に比して、講師実施の満足度は微減ながらも、他の修了率・成績・満足度のスコアの上昇から、改善は進んだものと思われる。

4.2 デザイン原則の提案と今後の展望

自記式アンケートを中心に、本取組を通じ新たに以下のデザイン原則に至った。

- ①ゴールと科目全体の過程を冒頭に可視化する
 - ②簡易な創作を前半に入れ、自己開示への耐性を徐々に増す
 - ③グループ内での「少しの冒険」を重ね、相互の関係性を深める
 - ④背景理論の講義を減らす分、後半で事故の原稿と諸理論の照合をさせ、適用を促す。
- これに次ぐ 2012 年度への評価も続け、より精度の高いデザイン提案をしていきたい。

参考文献

- (1)柴田喜幸, 鈴木克明: 教授設計理論とシナリオ開発手法の融合によるケース教材開発授業のデザイン研究アプローチ, 教育システム情報学会 2014 年度第 2 回研究会予稿集 A2-4 (2014)
- (2)KH Coder ホームページ <http://khc.sourceforge.net/> (accessed 01 June 2014)