

# “学習者個人に係わる要因”分析によるストーリー中心型カリキュラム (SCC) アドオンの方向性の再検討

## Review of the SCC's add-on based on Parrish's individual factors

\*1,\*4 竹岡 篤永・\*2,\*4 根本 淳子・\*3,\*4 高橋 暁子・\*4 鈴木 克明

\*1 高知大学・\*2 愛媛大学・\*3 徳島大学・\*4 熊本大学大学院教授システム学専攻

\*1,\*4 Atsue TAKEOKA, \*2,\*4 Junko NEMOTO, \*3,\*4 Akiko TAKAHASHI and \*4 Katsuaki SUZUKI

\*1 Kochi University, \*2 Ehime University, \*3 The University of Tokushima,

\*4 Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University

Email: atakeoka@kochi-u.ac.jp

あらまし：これまでに試行してきた、熊本大学大学院教授システム学専攻ストーリー中心型カリキュラム (Story Centered Curriculum : SCC) への付加学習方法 (アドオン) の見直しを行うため、SCC 学習者が行った「学習経験の要因モデル」の“学習者個人に係わる要因”の評価に対する分析を行った。その結果、4つの要因のうちの「開放性」を高める仕掛け、そして、「意図」で言及された自らの実際の業務を活用した「プレゼンス」「信頼感」の向上を目指す仕掛けの必要性を確認することができた。

キーワード：学習支援、学習経験の要因モデル、社会人学習、ストーリー中心型カリキュラム (SCC)

## 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 (以下、GSIS) では2008年よりストーリー中心型カリキュラム (SCC)<sup>1</sup> が提供されており、第一筆者は熊大 SCC の付加学習方法 (以下、アドオン) に関する研究に取り組んでいる (以下 SCC は熊大 SCC を指す)。SCC では「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いるが、その解決策としてシナリオを安易に変更することは SCC に結びつけられたコンピテンシーを損なうおそれもあり現実的ではない。そこでアドオンによる解決を目指している。これまでに、SCC 学習者自身<sup>2</sup> の現実・体験とストーリー文脈との関連に着目した研究結果に基づいたアドオンを提案し、主に LMS (Learning Management System) の外で学習者同士の関係づくりを支援するアドオンを試行してきた<sup>(2)</sup>。利用者からは続けて欲しいとの声もあったが、利用者数が少ないなどアドオンには改善の余地がある。そこで、アドオンの方向性をこれまでよりも広く探るために、SCC 学習者が SCC という学習経験をどう評価しているのかを新たに分析した。本稿では、その結果を報告する。

<sup>1</sup> 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」を実現した学習カリキュラム<sup>(1)</sup>。eラーニング開発会社の中途採用社員という役割のもと、毎週の業務命令の達成というストーリー文脈に沿って学習が進められる。教材設計・LMS 検討など多岐にわたる業務命令の達成は、“eラーニングの専門家として必須の知識・スキル”に対応するコンピテンシーと結びつけられている。

<sup>2</sup> ほぼ100%が社会人学習者である。

## 2. 分析の枠組み

GSIS カリキュラムの中には、「SCC の学習体験を主な題材として SCC 設計手法を学ぶ科目」が存在する。その中のタスクの一つに「学習経験の要因モデル」<sup>(3)</sup> を手がかりにした SCC 学習評価がある。このタスクでは、(1)SCC は「挑戦的な企て」レベルにあるか、(2)学習状況に係わる5つの要因 (直接性・可塑性・切迫性・共鳴性・一貫性) から見た SCC はどうであったか、(3)学習者個人に係る4つの要因 (意図・プレゼンス・開放性・信頼感) による SCC 学習中の自分はどうかであったか、を考えさせる。今回は学習経験のレベルを高めるためのアドオンの方向性の再検討に定め、上記の(3)について分析を行った。学習者個人に係わる4つの要因を以下に示す<sup>3</sup>。

---

**意図 (Intent)** 学習目的や興味に留まらず、態度・価値・期待・信念・嗜好・自らが置かれていると思う立場の認識などを含む広範なもの。学習者が自らの意図を意識した場合には経験の質が高まる可能性が増す。

---

**プレゼンス (Presence)** 心身ともに「そこにいること being-there」で関与が始まり、「ともにいること being-with」で対話や異なる視座からの学びを可能にする。さらに「らしくあること being-one's-self」は現状を素直に認めた学びの契機となる。

---

**開放性 (Openness)** 個人としての信念やこだわりは守りつつも、それが変化していくことを拒まないという気持ち。状況にのめり込んでいくためには必須の要素となる。

---

**信頼感 (Trust)** 良い結果が生まれることを信頼し、疑義を保留し、辛抱強く、直近の報酬がなくても関与し続けられること。

---

<sup>3</sup> 上記は抜粋。詳しくは参考文献(3)を参照のこと。

### 3. 分析結果

2012 年度 9 人、2013 年度 4 人の書き込みを分析対象とした。学習者は、評価 5 を「高い」評価 1 を「低い」とする 5 段階で SCC 学習中の自分を評価した。要因毎に評価数を数えたのが表 1 である。

表 1 “学習者個人に関わる要因” への自己評価

	意図	プレゼンス	開放性	信頼感	合計
評価 5	5	3	4	7	19
評価 4	6	7	4	4	21
評価 3	1	3	5	2	11
評価 2	1	0	0	0	1
評価 1	0	0	0	0	0

どの要因も「高い(評価 5)」「やや高い(評価 4)」が 6~8 割を占めており、全体の「低い(評価 1)」と付けた人はいなかった。「やや低い(評価 2)」を付けた人も「意図」の 1 人だけであった。SCC 学習者は学習経験のレベルを高く保つ要因を備えた学習者であると考えられるだろう。以下、個々の要因について、評価の具体的な理由を見てみたい。

#### 3.1 「意図 (Intent)」

ほとんどの学習者が現実の職場での必要性などを理由として挙げている。「意図」の背景には、現実の職場があると考えてよいだろう。

現実において「自らが置かれていると思う立場」を常に意識している。これが大前提にあり(中略)SCC での「ミッション」「具体的な課題」を認識して取り組んできた。

中には SCC 設計者の“意図”を測りかねたことが学習経験レベルに影響を与えたものもあった。

今はまだ学習者としての (SCC への) 印象が設計者のどのような意図と関連しているのか見極めきれない。

#### 3.2 「プレゼンス (Presence)」

多くのタスクで必須となっている相互コメントを通じて学びが深まっていったとする意見が多く見られた。代表的な記述は次のようなものである。

コメントすることに最初は抵抗があったが、コメントのやりとりやコメントすることで理解が深まり、自分が GSIS の中で学んでいることを実感できた。そのために、その後グループでの活動では、積極的に貢献することやグループの助けになろうと試みることができた。(後略)

また、相互コメント以外に触れたものもあった。

フォーマル、インフォーマルに同期生と交流が出来、また機会あるごとに先生方に実際にお会いしてお話し出来たことがプレゼンスを高めた。

しかし中には、遠隔でのプレゼンスの作り方に課題を感じているものもあった。

ここでつっこみ返してもらいたいなと思うところで反応がないこともしばしば。対面では相手の反応を見て対応を調整できるが、遠隔教育ではむずかしい。

#### 3.3 「開放性 (Openness)」

自分を十分に開放できたとする記述と、なかなか開放できないという記述とが拮抗していた。

さまざまな新しい知識を新鮮に思い、楽しく感じつつも、自分の軸がなくなりつつあるのではという不安感もある。

学びたい反面、フィードバックを恐れる気持ちのあることを素直に認めた記述もあった。

「再提出」のフィードバックをもらったときは正直落ち込んでしまう。フィードバックのコメントを読むのが怖くてアクセスを拒んでしまうときもあった。

#### 3.4 「信頼感 (Trust)」

GSIS のカリキュラムや教員に信頼感を寄せるものが多かった。また、同級生への信頼感について言及するものもあった。

チームでの課題取組時に、メンバーの持つスキルや見識は大いに頼りになった。

### 4. まとめ

以上の結果を用いて、現在試行中のアドオンの考察を行った。現在のアドオンは主に“LMS 外で学習者同士の関係づくりの支援”をねらいとしているが、特に、「開放性」を促す仕掛けを強化する必要があるのではないか。なぜなら、4つの要因のうち、「開放性」はやや低い評価となっており、また、SCC 学習者はこのタスクに引き続いて行われた SCC 学習者による SCC 改善提案の中でも「開放性」に関する提案は極めて少なかったため、設計者側からの働きかけが求められていると考えられる。この点からも、学習の早い段階で「開放性」を高めることは有用だと考えられる。

次に、「意図」としてほとんどの学習者が自らの職場での経験を挙げていることから、これらを活用することにより「プレゼンス」の向上や「信頼感」の醸成に比較的容易に取り組めるのではないかと。SCC 学習者に所与のものである自らの職場体験から、SCC で中途社員として働く意味を考えさせるなど、SCC を俯瞰するような仕掛けをアドオンに組み込んでいくことが考えられる。

#### 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, 高橋暁子, 根本淳子, 柴田喜幸, 鈴木克明: 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, 教育システム情報学会第 38 回全国大会発表論文集, pp.97-98 (2013)
- (3) 鈴木克明: 学習経験の質を左右する要因についてのモデル, 教育システム情報学会, 24(4), pp.74-77 (2009)

本研究は JSPS 科研費 25330409 の助成を受けたものです。