

目標・計画づくりを促すストーリー型授業の開発

Development of a story-centered course that encourages to make feasible plans

竹岡 篤永^{*1}

Atsue TAKEOKA^{*1}

^{*1} 明石工業高等専門学校

^{*1}National Institute of Technology, Akashi College

Email: atakeoka@akashi.ac.jp

あらまし：大学新生を対象とし、在学期間中に実行可能な目標・計画づくりを促すためのフル e ラーニングのストーリー型授業を開発した。本授業では、ストーリーを通じて受講者が学内外のさまざまなリソースに現実に触れることができ、また、大学4年間の体験を授業実施期間の半年で疑似体験できる。これらの疑似体験を基礎として、目標・計画づくりを促す。本授業のデザインと実施結果を報告する。

キーワード：初年次教育，ストーリー中心型カリキュラム，eラーニング，疑似体験

1. はじめに

大学生の学力低下が問題となっている。それに伴い、文章作成や論理的思考、課題発見・解決能力などを補うための授業を提供する大学が増えてきている。また、学習意欲の低下や目的意識の希薄化なども顕著になってきている。「大学でやりたいことが見つからない」という学生も少なからずおり、大学教育やキャリアデザインに対する動機づけなどへの取り組みもなされてきている⁽¹⁾。本稿で報告する授業もこれらの背景、特に目的意識の低下に呼応するものである。本稿で報告する授業は、新生が実行可能な目標・計画づくりを促すことを目的としたキャリア支援科目の一つである。本稿ではこの目的を達するためにデザインした授業「大学生活入門」の概要と実施結果について報告する¹。

2. 授業の概要

2.1 目的と到達目標

本授業の目的は新生が実行可能な目標・計画づくりを促すことにあり、次の2つを到達目標とした。

- 1) 大学卒業後の自分の姿を思い描き、その実現のため、在学期間中に実行可能な目標・計画を立てることができる。
- 2) 自らが立てた目標・計画を実行するために必要な学内外のリソースに触れ、それらの役割・自分にとっての意味について説明することができる。

本授業は、新生を対象としているが、どの学年の学生でも受講できる選択科目である。また、開講1年目で、教員からのフィードバック量が十分に見積もれなかったため、履修者は最大で40人程度の制限をかけた。開講時期は前期（4月～8月）である。

2.2 特徴

本授業の大きな特徴は2つある。1つはフル e ラーニングであることである。到達目標2を達成させるために、受講者が学内外のリソースに現実に触れる機会を設けたいと考えた。座学（講義）と学外学習との組み合わせも考えられるが、講義があると講義の進行に合わせる必要も出てくるため、場合によっては学外リソースに触れにくくなると考えられた。そこで、自由に動けるようにフル e ラーニングとした。

もう1つの特徴はストーリー中心型カリキュラムであることである。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²。到達目標1を達成させるために、大学4年間で起こりうる重要なことを疑似体験させ、それを踏まえて実行可能な目標・計画を立てさせることを意図した。シナリオの導入し、そのシナリオに沿って行動することにより、近未来に起こる出来事を無理なく体験できると考えたからである。

3. 授業の構成

3.1 GBS から見た本授業の構成

GBSとは、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。GBSは7つの構成要素からなる⁽²⁾。図1は本授業をGBSの7つの要素に当てはめた図である。

² 本授業は複数科目の学習に使われるものではなくことから、ストーリー中心型カリキュラムとは呼ばず、ストーリー型授業とした。

¹ なお、本授業は前職での実践である。

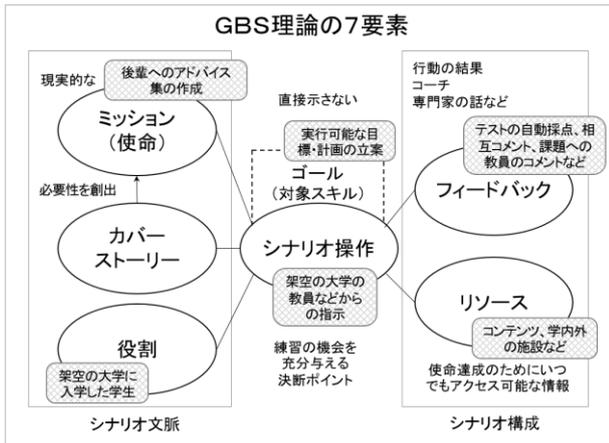


図1 GBS7要素に「大学生活入門」例を付加

3.2 全体の構成

本授業の冒頭には、学習ガイドを置いた。これには、授業の特徴、評価基準、スケジュール(開講日時・締切日時)、学習の進め方を示した。

本編はカバーストーリーから始まる。カバーストーリーでは、架空の大学に入学したことを示した。さらに、架空の大学の特徴を紹介し、この大学を卒業するにあたっては、卒論だけでなく、後輩へのアドバイス集を書く必要があることを示した。

1ブロックは、入学したての時期、2ブロックは1年生でよく起こること、3ブロックは2～4年生で体験すること、4ブロックは卒論と卒業間際に起こることとした。表1に全体の構成を示す。

表1 全体の構成

学習ガイド		
カバーストーリー		
1ブロック	第1回	入学おめでとう!
	第2回	新しい環境の探索
	第3回	先輩の話
2ブロック	第4回	正課外活動に取り組みたい
	第5回	ディスカッションのできる場所はどこ?
	第6回	友人の訪問(1)
	第7回	ノートをコピーさせて欲しいという依頼
3ブロック	第8回	インターン活動へのアクセス
	第9回	図書館からのメール
	第10回	友人の訪問(2)
	第11回	研究室を決めないと
	第12回	就職支援室で情報収集
4ブロック	第13回	卒論の準備(1)
	第14回	卒論の準備(2)
	第15回	後輩へのアドバイス
5ブロック	まとめ回	ストーリーから離れ自分自身の目標・計画を立てる

3.3 各回の構成

各回には1～3回のタスクを置いた。タスクは成績評価の対象ではなく、学習活動の証拠を示すものとした。例えば、第1回には3つのタスクを設定した。1つめでは、架空の学長の講話を読んで学長が期待しているものが何かを読み取り、掲示板に投稿

する。2つめは大学生活で何をしたいのかを確認するクイズ、3つめは大学生活への期待の投稿である。

また、例えば「別科目でグループワークをすることになったため、ディスカッションができる場所を探す(第5回)」のように、実際にどこかへ出向いて行う活動については、そこへ行ったという証拠となる写真を添えて、掲示板に提出することとした。このようなタスクと、第5回ではディスカッション経験の掲示板への投稿、連絡を取り合うツールの投票などを組み合わせて1回分の活動とした。

7～8割が県外出身者であることから、その地域についてよりよく知るために、「友人の訪問(第6回、第11回)」では、学外へ出向く回とした。それぞれ歴史好きの友だち、自然好きの友だちが来ることとし、紹介できる場所を下調べするようにした。また、「卒論の準備(第13回、第14回)」では、デジタルツールを使った情報管理の仕方などを扱った。

成績評価は3つの課題で行った。課題1は1ブロック終了時点で提出する「目標・計画の立案(最初)」、課題2は「第4回～第15回の活動実績(タスク)の合計」、課題3は「目標と計画の立案(疑似体験を踏まえて改訂したもの)」とした。

4. 実施結果とまとめ

本授業には13人の学生が履修登録をした。新入生を対象としていたが、1年生が3人、2年生以上が10人であった。その内、11人の学生が少なくとも1回はアクセスをした。課題1の提出は9人、課題2の完了が7人、課題3の提出は6人であった。どこかへ出向くタスクが多く、難しくはないがそれなりに時間がかかるにも関わらず、最後に集中して行う受講者もいた。結果として上級生では、かつて行ったことのある場所の写真を用いたり、借りてもない本を借りたことにするなど判断せざるを得ないタスクもあり、実際に行ったかどうかをどう担保するかという改善点が見えてきた。

他方、第2回に設けた不安・心配について投稿するタスクでは、「昔から人見知り激しく、初対面の人と会っても何を話せばよいのか分からなくなり(1年生)」など、大学生活への不安・心配を正直に述べた受講生もいた。入学段階での大学生活への不安の言語化に役だったものと思われる。今後、到達目標に対応させた各課題の分析にも取り組みたい。

謝辞：本研究はJSPS 科研費16K00479の助成を受けた。

参考文献

- (1) 中央教育審議会：“学士課程教育の構築に向けて(答申)”，http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2008/12/26/1217067_001.pdf (2017/5/20 閲覧) (2008)
- (2) 根本淳子・鈴木克明：“(2005) ゴールベースストーリー(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)