

教授システム学専攻大学院先進事例のWeb調査

A Web Search of Advance Cases of Graduate Program in Instructional Systems

鈴木克明

Katsuaki Suzuki

熊本大学大学院

Kumamoto University

あらまし：eラーニング専門家養成のための大学院「教授システム学専攻」の開設準備にあたり、先進事例として米国フロリダ州立大学大学院をWeb調査した。カリキュラムやシラバス、コンピテンシーに基づく修了試験（ポートフォリオ）などの特徴を抽出した。

キーワード：インストラクショナルデザイン 高等教育 遠隔教育 ポートフォリオ 調査研究

1. はじめに

熊本大学では、平成18年4月より大学院社会文化科学研究科に新しい修士課程「教授システム学専攻」をスタートさせた (<http://www.gsis.kumamoto-u.ac.jp/>)。eラーニングによるeラーニング専門家養成に特化した大学院としてわが国で最初のケースとなるカリキュラムやシラバス、あるいは修了要件の策定にあたって、先進事例をWeb調査した。本報告は、そのうち、フロリダ州立大学大学院教育学研究科教授システム学専攻の概要を報告する。

2. 専攻の概要

フロリダ州立大学大学院教授システム学専攻は、IDを中核とした大学院として米国で40年以上の歴史を持ち多くの修了生を輩出している代表的プログラムである。1998年より遠隔学習による履修プログラムを開始し、オンキャンパス（通学制）と通信制を併設している。

修士課程カリキュラムでは、合計36単位が修了要件として設定されている。通学制では、修了要件36単位のうち18単位が必修、3～9単位が選択必修であるのに対して、遠隔コース（通信制）では36単位中33単位が必修で残り3単位が選択必修（自由選択0）で、通信制における科目選択は限定的である。遠隔コース科目名を表1に示す。

表1 遠隔コース（通信制）の科目名

- ・ 遠隔学習入門*(3)
- ・ 教授における学習と認知の理論*(3)
- ・ 教授システム入門*(3)
- ・ オンライン協調学習設計論*(3)
- ・ システム的教授設計入門*(3)
- ・ コンピュータ教材開発*(3)
- ・ プログラム評価入門*(3)
- ・ 教材開発論*(4)
- ・ 学習評価論*(3)
- ・ 教材開発管理論*(3)
- ・ 遠隔学習インターンシップ*(2)
- ・ 修士ポートフォリオ*(0)
- ・ 変化管理へのシステム的アプローチ(3)
- ・ ネットワーク型マルチメディア設計・作成(3)
- ・ ネットワークと遠隔通信の管理(3)

注記：*は必修科目、()の数字は単位数を示す。

3. ポートフォリオ型修了試験への移行

修士課程における学修手続は、通常の米国大学院と同様に、主指導教授の任命、履修計画の立案（遅くとも入学後2学期以内に決定）、科目の履修という手順で進行する。履修した科目やインターンシップで学んだ知識・スキルを統合する能力を測ることを目的とした「修士集中試験 Masters Comprehensive Exam（単位数は0）」で学位授与の可否が決定される（修士論文の執筆は要求されない）。査読する教員（試験委員会）を院生が指名し、試験が行われることは発表者の留学時代（1984年修了）と同様であるが、試験内容がポートフォリオ形式を採用して大きく変化している。

院生が準備するポートフォリオは二部構成で、第一部はコンピテンシー（職務遂行能力）についての自己評価レポート、第二部は8～10の作品から構成する「紙媒体ポートフォリオ」である。

第一部のコンピテンシー分析レポートは、在学中に習得した（あるいはしなかった）スキルについての自己分析である。教授システム学で学んだ経験を振り返り、将来の専門職としての計画を述べる導入（長さはおおよそ1ページ）で開始させる。続いて6部構成をとり、各部では、6つの職能領域それぞれについての全体的4段階自己評価（高度・中程度・最低限・なし）と各領域内のコンピテンシー記述文（3～10個ある）それぞれについて同様の4段階で自己評価する。第二部に紹介されるもののうち、各記述文についての評価を裏づける作品はどれか、あるいはどの作品のどの部分か、について1段落程度の具体的な解説をつけることが求められている。

第二部「紙媒体ポートフォリオ」では、自己ベストの作品を8～10点選び、在学中に習得したコンピテンシーの広さを象徴するように（前述の6領域をなるべく広くカバーするように）組み合わせること。紙媒体以外の作品については、作品そのものを添付するのではなく、画面キャプチャーを入れること。それぞれの作品の概要を紹介する目次を用意し、作品概要には、作品の種別（紙媒体の教材の一部、ニーズ分析レポート、電子的職

務遂行支援システムなど)、作成時期(年・学期)、作成目的(提出したコース名、インターン、助手など)、自分が果たした役割分担(全体の責任、実際の開発者、分担した箇所など)を含むこと。これらが要求されている。

4. コンピテンシーリストの設定・公開

フロリダ州立大学大学院教授システム学専攻の場合、修了者に求めるコンピテンシーを6つの領域で合計49個設定・公開している(表2)。これらをもとにして、各科目で取り組んできた作品など各自の学習成果をリフレクションする。修了生のリフレクション結果をもって、各科目担当者が自らの科目の貢献度をリフレクションし、カリキュラムを評価・改訂するサイクルの中核に位置づけられている。進学希望者もこのリストをもとに具体的成果を期待して志望・入学するため、焦点化された学習活動が展開できると推察される。

表2 フロリダ州立大学コンピテンシーリスト

■設計のコンピテンシー

1. 職務行動の明確な目標を評価条件と合格基準を明示するかたちで記述できること
2. 職務行動のかたちで書かれた目標と目的、学習活動、教授活動などの他のかたちで書かれた目標を区別できること
3. 学習の法則や原理を応用して教材や教育プログラムを特定の学習者層のために設計できること
4. 学習者がどのように知識・スキル・態度を身につけるかを説明できること
5. 学習者の個人差についての原理を説明し、それらを教授・学習過程に用いること
6. 教授・学習環境について適切に討議するために設計チームと協同すること
7. 経済的・心理的・戦略的な長所・短所の観点から、教授方略を特定できること
8. 教育や訓練に用いられる様々な教授方略(アプローチ、技法、方法)を説明できること
9. 与えられた教授目標に対して、特定の対象者に適する教授活動やメディアを選択でき、選択の理由を述べられること
10. システム的アプローチを用いて、教授ユニット(小コース、課、学習活動パッケージ、コンピュータプログラム、遠隔学習モジュール)を設計・開発・評価できること

■メディアと技術のコンピテンシー

1. メディアを自製するか市販教材を購入するかを決定するための適切な基準を適用・自作できること
2. 現存する教材の修正ならびに新規教材の設計についてスペックを準備できること
3. 知覚の原理をメッセージデザインに応用できること
4. 教授を支援するために、マルチメディア、ハイパーメディア、遠隔通信技術を応用できること
5. ワープロ、データベース開発、表計算、印刷・グラフィックソフトなどの生産性向上ツールを、職務上あるいは個人的に応用するスキルを有すること
6. 問題解決、データ収集、情報管理、コミュニケーション、プレゼンテーション、意思決定のために応用ソフトを使えること
7. WWWその他の遠隔学習のための技術を含めて、学習のためにコンピュータネットワークについての知識・スキルを応用できること
8. 公平さ、倫理、合法、あるいは人間性の諸問題についての知識をコンピュータその他の技術に応用して、個人的な、あるいは社会的な行動ができること

■実施のコンピテンシー

1. 教材その他のリソースを用いた支援、インストラクター訓練におけるコーチング、そして職務遂行の評価ができること
2. 学習環境の心理的な側面について考慮した教育の実施が計画できること
3. 教授メディアや装置をプレゼンテーションの中や場面に応じて有効に活用し、適切な演出能力を発揮すること

■評価と研究のコンピテンシー

1. 様々な情報源からのデータを評価・統合して、得られる情報から論理的な結論を導き出すこと
2. 評価と公式な探求(研究)のために必要な基礎統計や情報収集技法、方法論を選択・開発・利用できること
3. 製品・製造プロセス・遂行行動についての形成的評価を実施できること
4. 参照ツール、情報サービス、情報源の専門家などを同定・利用しながら、様々な情報源からの推論を収集・導き出すことができること
5. 公刊されている研究成果を評価・応用できること
6. 研究や評価結果を普及させること
7. 人材の職務遂行や組織的な成果について適切な評価手段を設計、開発、応用、実施できること
8. 記述された目的や認められている標準に基づいてプログラムやプロジェクトの評価計画を立案できること

■管理のコンピテンシー

1. プログラムやプロジェクトの目的を構築できること
2. プログラムやプロジェクトの長期計画を開発・維持できること
3. 予算を準備・施行できること
4. 職務記述書を書けること
5. 特定の個人への職責を委譲することでデザインチームを調和させること
6. プロジェクトに関する情報システムについての要求仕様を確立できること
7. 職務への満足感を高めるような環境を確立すること
8. 職務遂行管理についての原理を自分の部下に応用できること
9. プログラムやプロジェクトに係る法的・契約上の情報を収集・適用できること(たとえば、地方自治体や国の基準、法律、規制、資金源や認定制度など)
10. 変革管理に用いられている原理や手法を実行できること

■コミュニケーションとリーダーシップ

1. 口頭や文書で効果的にコミュニケーションできること
2. 対人コミュニケーション技法を効果的に用いること
3. 職業的・個人的ネットワークを培い維持できること
4. 学会や研究会に参加・貢献できること
5. 肯定的な強化(賞賛)と動機づけのための報酬を与えること
6. プロとしての良い活動を他人に見せることによって役割モデルとなること
7. 専門職団体(学会)の記述された基準に合致した倫理綱領についての理解を示す行動がとれること
8. 偏見に囚われない論理的・創造的な思考に基づいて広範囲のアイデアや行動を認識・模索・活用できること
9. 福祉計画を確立・実施できること
10. 職務遂行の向上のためにIDプロセスの利用を推奨すること

注: <http://www.fsu.edu/~is/competency.htm> とそのリンク先ページを鈴木が意識した。

謝辞: 本研究は、平成15-17年度文部科学省科学研究費基盤研究(C)(2)「eラーニング基礎理論としての教授システム論の内容整理と教材化」(課題番号15500632)の補助を受けた。