

eラーニングによるeラーニング専門家養成大学院への ストーリー型カリキュラム導入

Introduction of a Story-centered Curriculum
to an Online Graduate Program for e-Learning Professionals

鈴木克明・根本淳子・松葉龍一・宮崎誠・柴田喜幸
Katsuaki SUZUKI Junko NEMOTO Ryuichi MATSUBA
Makoto MIYAZAKI Yoshiyuki SHIBATA

熊本大学大学院
Kumamoto University

<あらまし> eラーニングによるeラーニング専門家養成大学院へのストーリー型カリキュラム(SCC)を導入した事例について報告する。文科省平成19年度大学院教育改革支援プログラムの一環として、必修科目すべてをカバーする統一カリキュラムを実現する試みについて、その設計段階を中心に述べる。初年度のSCCは、既存の必修科目で課されている学習課題をストーリー展開に従って並べ替えることで実現した。学習前のオリエンテーションでは、受講者のSCCに対する反応は期待感と心配が錯綜する結果となった。

<キーワード> ストーリー型カリキュラム、インターネット型大学院、遠隔教育

1. はじめに

本発表では、eラーニングによるeラーニング専門家養成大学院へのストーリー型カリキュラムを導入した事例について報告する。熊本大学大学院教授システム学専攻¹⁾は、eラーニング専門家養成をその目的とし、高度のメディア利用によって対面指導と同等とみなされている通学制のインターネット型大学院である²⁾。教育設計学(インストラクショナルデザイン)を中核とし、情報技術、マネジメント、知的財産権から構成される教授システム学の体系的な教育研究により、eラーニング推進を担う高度専門職業人等を育成すべく、平成18年4月に開設され、志願者37名から選抜された15名の第1期生に22名の科目等履修生を加えてスタートした。平成19年度には、その取り組みの先進性が認められ、文部科学省の「平成19年度大学院教育改革支援プログラム」(大学院GP)に採択された。

本発表では、必修科目すべてをカバーする統一カリキュラムを実現する「ストーリー型カリキュラム」の試みについて、その設計段階を中心に述べる。

2. 大学院教育改革支援プログラムの概要

大学院教育改革支援プログラムとして採択された取り組み「IT時代の教育イノベーター育成プログラム(グローバル人材育成を主導できるeラーニング専門家の養成)」は、本専攻のこれまでの取り組みの上に、次の4つの柱で組織的・体系的な教育を進めて大学院教育の実質化を目指している。

- 1) 国際産学共同開発によるストーリー型カリキュラムの導入(本発表で主に扱う項目)
- 2) 国際連携によるeポートフォリオ活用教育改善システムの開発
- 3) グローバル化の先端を行く外国大学との戦略的連携による国際遠隔共同授業の開発等
- 4) 高等教育・企業内教育連携による「学びと仕事の融合学習」の開発

これまでに、本専攻では、修了者像に基づく課程設計、すなわち人材養成目的に即した体系的カリキュラム編成を目指して、修了者が備えるべき職務遂行能力(コンピテンシー)をウェブ上で公表し、教育目標の達成責任を内外に明らかにした。体系的な教育課程の編成に向けて、各科目の先修要件を定めるとともに、各科目の単位取得条件となる課題群を職務遂行能力と直接的関連を持たせて設定す

るなど、自らの教育課程編成に教育設計学の手法を活用してきた。出口（修了者像）から遡って課程全体を体系的に設計した。

また、課程修了と業界団体認定資格との連動を実現して、産学連携による人材需要への適合性を確保するために、職務遂行能力や教育内容の設定に当たっては、eラーニング業界の求める人材を輩出するため、特定非営利活動法人日本eラーニングコンソシアムと連携し、同コンソシアムの「eラーニングプロフェッショナル認定資格」を修了と同時に取得できるようにした（平成19年度修了生7名全員が取得）。

さらに、集团的討議・点検による教育の質保証として、徒弟制的教育とは対極の組織的教育による教育の質保証のため、教員・授業補助者・教材作成者が一堂に会し教育内容の相互点検等を行うレビュー会を定例化するとともに、集团的討議に基づくガイドラインに沿ったシラバス、明確な成績評価基準等を実現し、FD及び自己点検・評価のメカニズムを教育実施体制の中に内蔵した¹⁾。

人材養成目的に沿って体系的に教育課程を備えた本専攻の先進性を更に進めるカリキュラム改革として、より高い実践力の育成と理論的知識の血肉化を実現する手法の一つとして、ストーリー型カリキュラムを構想した。具体的には、シャンク (R. C. Schank) が提唱し、米国カーネギーメロン大学で実績がある Story-centered Curriculum (SCC)^{3, 4)} を参照しつつ、我が国最初の試みとして、複数科目に共通する実践的応用場面のシナリオ（例：ある企業で集合型研修の一部をeラーニングに置換）を想定し、並行履修する複数科目をそのシナリオに関連づけることで統合的な教育課程を導入した。複数科目間で教育内容を調整する必要が生じるが、学生にとっては現実的な課題直結型の教育課程になることが実証されており、大学院教育実質化の一つの方向性となり得ると考えた。

ストーリー型カリキュラム (SCC) 実現への年次計画は表1の通りである。既存のカリキュラムを大きく変更しないで、各科目間に共通するシナリオを考案して全体をつなぐ設計にまず着手した。

表1: SCC 実現への年次計画(大学院 GP)

平成19年度

平成20年4月入学生を対象とする1年次の必修科目に相当するカリキュラム開発を目指し、設計に着手した。一部を委託先に開発依頼し、海外から招聘した研究者を交えて協議・検討した。

平成20年度

ストーリー型カリキュラムを1年次必修科目として導入した。科目間の連携を強めた教材を基に、コンピテンシーの達成をより効率的で実効性のある形で実現することを目指している。また、導入の効果を検証し、必要に応じて再設計・再開発を行う。2年次必修科目及び選択科目についての適用可能性を模索し、設計及び開発に着手する。

平成21年度

ストーリー型カリキュラムを2年次必修科目にも導入する。1年次のストーリー型カリキュラムの延長線上に展開するものとしての効果を検証し、必要に応じて修正する。また、1年次必修科目においては、2年目の実践を開始する。大規模な開発はこの年度で終わり、以降は運用フェーズに入る。開発・運用を経て修正した教材を順次公開し、研究成果をまとめる。

出典：<http://www.gsis.kumamoto-u.ac.jp/gp/story/project.html>

3. SCC の設計

平成19年度の大学院GP採択を受けて、平成20年度入学生(第3期生)から可能な形でのSCC導入に着手した。より具体的には、各学期の必修科目を対象として、複数科目に及ぶ統合的な学習を進めるためのシナリオを創作し、各科目の課題をシナリオ展開に従って並べ直すことでSCCの導入を試みた。すなわち、最初からストーリー(シナリオ)をフリーハンドで考えるのではなく、既存の各科目において課されている学習活動をそのままできる限り踏襲し、必要な場合最小限の変更を加えることでストーリー上に配置した。

このアプローチを採用した理由は、SCC実施までの期間が半年もなかったことにより、既存のリソースを最大限に活用する必要があったことによる。一方で、本専攻のカリキュラムがもともと修了者コンピテンシーから逆算して構築されていたので、各科目で課されている既存の学習課題をつなぎ合わせることでSCCが比較的容易に実現できると考えられた点も見逃せない。

図1に、構想段階における各科目の学習課題の関連図を示す。図の中に示すカードは各科目で課されている学習活動を示す。

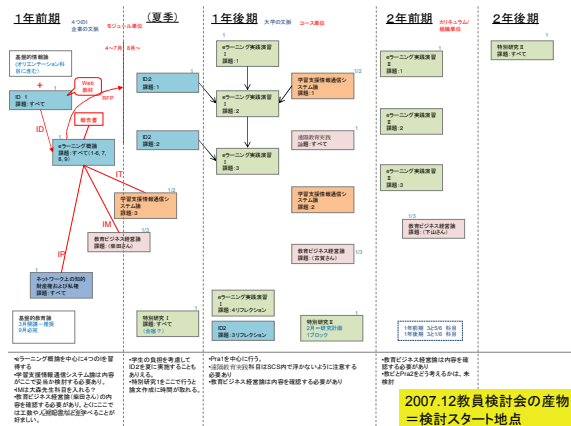


図1: 既存科目の課題に基づく SCC 設計

1年後期の SCC は、既存科目「e ラーニング実践演習 I」を中核として大学教育の文脈で展開することとした。一方で、1 年前期は、企業内教育の文脈を想定し、「e ラーニング概論」を中核として展開することとした。これは、本専攻が主として企業内教育と高等教育で活躍できる専門家の育成を志向していることを反映したことによる。

また、1 年前期は、本専攻のコンセプトである「4 つの I」への導入とする枠組みを採用することとした。そのため、従来 1 年前期

に配置されていた基礎科目「基盤的情報処理論」(自由科目)を入学前オリエンテーションに組み込み、情報通信技術 (IT) 系の導入的課題として、1 年後期に担当してある「学習支援情報通信システム論」の学習課題の一部を 1 年前期に前倒し受講させ、またマネジメント (IM) 系の導入として、1 年後期科目「教育ビジネス経営論」の一部の学習課題も 1 年前期に前倒し配置することとした (単位はいずれも従来どおり 1 年後期での認定)。以上の組み換えにより、主として教育設計 (ID) の立場からまとめていた「e ラーニング概論」の最終課題を「4 つの I」の視点でまとめる素地を作るように拡大し、専攻コンセプトを踏まえた導入期のシナリオを作成した。

表 2 に、1 年前期導入時の SCC カバーストーリーを示す。MTM 社に入社した「あなた」(本専攻の学生)が、3 つの e ラーニング関連業務をこなす中で様々な専門性を身につけていくという文脈が示されている。これらの業務にあたるための専門的知識・スキルを、新人研修を委託された熊本大学の本専攻で学びながら身につけ、MTM 社の期待に答えていくというミッションが与えられている。

表2: 1 年前期導入時の SCC カバーストーリー

業務内容を確認する

あなたは、2008 年 4 月に、Meet-The-Mind 社 (MTM) に e ラーニング・システムの企画・設計者として入社しました。MTM 社に入社する前は、3 年間で規模ソフトウェア開発企業の総務に所属していましたが、教育関係の担当をするうちに教育の専門家として今後活動していきたいと思い MTM 社を選びました。前社では、他社が開発した教材を使って研修していましたが、もっと効果的な教材に自分で携わりという思いから転職を決意しました。あなたの願いがかなって、入社と同時にコンテンツ開発事業部に配属されたところです。

MTM 社は、大手商社三友商事の子会社として設立されたベンチャー企業で、3 年後の JASDAQ 上場を目指しています。MTM 社の基幹事業は e ラーニング・システムの開発・販売です。日本の e ラーニング市場は移り変わりの激しい市場で、多くの企業が参入しては撤退しています。MTM 社は、逆に今こそこの市場に参入するチャンスだという考えから設立されました。成功の鍵は、これまでになかった高品質の製品に作ることにあります。すなわち、初期の e ラーニング企業が既存コースの単純な web ベースへの移し替えの域を脱しなかったのに対し、インストラクショナルデザインに基づいた新たなシステム開発を飛躍のバネとするわけです。「価値の創造」という社是は、こういった品質重視の姿勢を反映したものです。当面の MTM 社の課題は、e ラーニング・システムを支えるコンテンツの確保です。新規参入の MTM 社は独自のコンテンツがまだ十分に蓄積されておらず、その確保が重要になっているわけです。これに関して、経営陣は、まず XLearning 社との提携戦略を採用しました。XLearning 社は、初期に e ラーニングに参入したため豊富なコンテンツ・ライブラリを所有していますが、ビジネスモデルの欠陥から事業に伸び悩んでいます。MTM 社では、XLearning 社のコンテンツ・ライブラリの再販を行いながら、それを利用して自社独自の高品質サービスを付加し、最終的に独自製品を充実させていく戦略です。このような会社の現状と方針の中で、コンテンツ開発事業部は高品質の製品を生み出す中核部分として位置づけられています。そしてあなたは、その製品を企画・設計するスペシャリストとしての働きを期待されているわけです。

具体的には、新しい e ラーニングコンテンツを企画するためにコンテンツ開発事業部に配属後の 4 ヶ月間で、あなたはコンテンツ開発事業部長の中村氏から以下の 3 つの大きな役割が与えられました。

1. MTM 社の e ラーニングコンテンツスタンダードを作成する
2. MTM 社 e ラーニングコンテンツのビジネスプランを策定する
3. MTM 社 事業戦略 提案書ドラフトを作成する

上記の提案書は MTM 社の古川博史社長に 7 月までに指示されています。余り時間はありません。中村部長の指示に従い業務を行って確実に成果を出しましょう。

1年前期の各週の学習は、MTM 社担当部長からの指示がメールで提示されることからスタートする。業務の内容を確認し、それを遂行するためには、本専攻のどの科目のどの課題に取り組むことが必要かが示される。各週の学習は必修科目のいずれかと結び付けられており、学習の結果を業務レポートとして報告する。15 週間にわたる学習の結果として、最後の業務レポートを出したときに、表 2 で示された役割が果たされることになる

図 2 に、企業情報として提供されている関連企業の関連図を示す。この図は、登場する企業の関連を示すので、今後のストーリー展開で登場する主要企業が随時追加されていく。この関連図から、会社概要や登場人物のプロフィールへのリンクが用意されており、学生は必要に応じてそれらの詳細情報を閲覧できるようになっている。



図 2 : SCC 企業情報画面

4. オリエンテーション実施と SCC への反応

SCC 導入に備えて、オンラインで入学前に実施しているオリエンテーションの内容を刷新した。図 3 に示す関連図を用いて、SCC が必修科目のみをカバーすることや、学習の成果を随時更新するための「学習ポートフォリオ」について説明した。

オリエンテーションを受講した第 3 期生 19 名の SCC に対する反応を表 3 にまとめる。期待感と心配が錯綜している様子が読み取れる。初年度の SCC 実施にあたり、これらの反応を踏まえて効果的な学習環境の提供を実現していきたいと考えている。

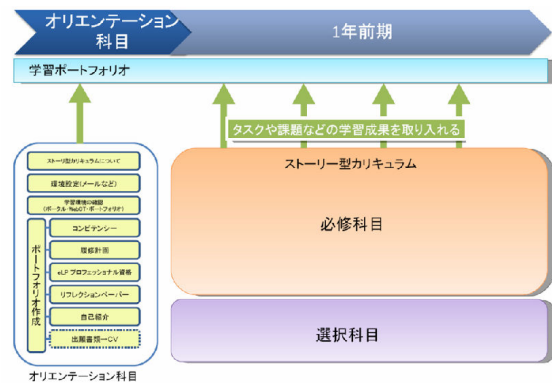


図 3 : オリエンテーションにおける説明図

表 3 : SCC に対する学習前反応(自由回答)

印象	人数
理解を深めるのに効果的なアプローチである	7
全体像とスキルや知識の関連性が見える	6
楽しみ	4
窮屈に感じる・自由度がない・負担が大きい	5
興味がある	3
ストーリーが理解できるか不安	3
どのように学んだことを活用できるか理解しやすい	2
ひとつの科目に集中できる	1
期待感がある	1

注：自由記述から抽出した（合計 19 名）。

参考文献

- 1) 北村士朗・外 11 名 (2007) 「e ラーニング 専門家養成のための e ラーニング大学院における質保証への取組：熊本大学大学院教授システム学専攻の事例」『メディア教育研究』第 3 巻 2 号 (e-Learning における高等教育の質保証への取組み)、25-35.
- 2) 鈴木克明 (2007) 「熊本大学大学院の e ラーニング専門家育成」『大学と学生』平成 19 年 2 月号、7-14.
- 3) Schank, R.C. (2007). The Story-Centered Curriculum. eLearn Magazine, Feature Article 47-1, Association for Computing Machinery [Available online] <http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=47-1>
- 4) 根本淳子・鈴木克明 (2008) 「第 2 章 アメリカ：本場の e ラーニングを支えるプロ養成大学院」 大森不二雄 (編著) 『IT 時代の教育プロ養成戦略：日本初の e ラーニング専門家養成ネット大学院の挑戦』東信堂