修士論文

ゴールベースシナリオ(GBS)理論に基づく

情報活用力育成教育の実践

Practice of information literacy education

based on the Goal-Based Scenarios Theory

社会文化科学研究科博士前期課程教授システム学専攻

080-G8812

朴　恵一

指導：　喜多 敏博　教授

根本 淳子　助教

鈴木 克明　教授

2010 年 1 月

目次

第 1 章　序論 5
1.1.　本研究の背景と動機 5
1.2.　関連研究と本研究の位置づけ 6
1.2.1. GBS 理論とは 6
1.2.2. 本研究の位置づけ 8
1.2.3. 言葉の定義 9
第 2 章　事前検証－ストーリー型授業の実施と考察 10
2.1.　事前検証の実施計画 10
2.2.　教材の設計と開発 10
2.3.　事前検証の実施 11
2.4.　事前検証の結果 13
2.5.　事前検証の考察 16
第 3 章　GBS 教材の設計 17
3.1.　学習目標の設計 17
3.2.　授業計画の設計 20
3.3.　GBS 7 要素の設計 21
第 4 章　GBS 教材の開発 24
4.1.　GBS 教材の全体構成 24
4.2.　LMS の活用方法 27
4.3.　ワープロ編（GBS 授業　第 1-2 週目） 30
4.3.1.　GBS 教材ワープロ編　学習目標 30
4.3.2.　GBS 教材ワープロ編　授業内容 32
4.3.3.　GBS 教材ワープロ編　教材内容 33
4.4.　表計算編（GBS 授業　第 3-4 週目） 35
4.4.1.　GBS 教材表計算編　学習目標 35
4.4.2.　GBS 教材表計算編　授業内容 37
4.4.3.　GBS 教材表計算編　教材内容 38
4.5.　プレゼンソフト編（GBS 授業　第 5-6 週目） 39
4.5.1.　GBS 教材プレゼンソフト編　学習目標 39

4.5.2.　GBS 教材表計算編　授業内容 41
4.5.3.　GBS 教材プレゼンソフト編　教材内容 42
4.6.　GBS 授業まとめ（GBS 授業　第 7 週目） 43
第 5 章　GBS 教材の評価と改善 44
5.1.　GBS チェックリストに基づくチェック 44
5.2.　形成的評価の実施 45
第 6 章　GBS 教材の授業実践と評価 47
6.1.　授業実践（全 7 週） 47
6.2.　GBS 授業の評価計画 48
6.3.　学生へのアンケート調査 48
6.4.　P 検 3 級模擬試験　事前・事後テストの比較 58
6.5.　担当教員インタビュー 59
第 7 章　考察 61
7.1.　GBS 教材の特徴 61
7.2.　GBS 授業の効果 61
7.3.　GBS 授業の課題 62
第 8 章　結論 64
参考文献 66
謝辞 67
付録 1.　ストーリー型授業の事前検証　ストーリー教材 68
付録 2.　「コンピュータリテラシー」科目　授業計画と学習成果分類 72
付録 3.　「IT 演習」科目　授業計画と学習成果分類 73
付録 4.　P 検 3 級出題範囲と GBS 学習課題（ワープロ編） 74
付録 5-1.　ワープロ編 GBS 教材－ストーリーVol.1 75
付録 5-2.　ワープロ編 GBS 教材－企画書の書き方 78
付録 5-3.　ワープロ編 GBS 教材－企画書サンプル 79
付録 5-4.　ワープロ編 GBS 教材－企画書サンプル（解説） 81
付録 6.　P 検 3 級出題範囲と GBS 学習課題（表計算編） 83
付録 7-1.　表計算編 GBS 教材－ストーリーVol.2 85
付録 7-2.　表計算編 GBS 教材－アンケート報告書の書き方 87

付録 7-3.　表計算編 GBS 教材－アンケート報告書サンプル（1-5） 88
付録 8-1.　プレゼンソフト編 GBS 教材－ストーリーVol.3 95
付録 8-2.　プレゼンソフト編 GBS 教材－プレゼン資料の書き方 97
付録 9.　GBS ストーリーVol.4 99
付録 10.　GBS チェックリスト（改訂版）による適応度チェック 100

第１章　序論

1.1. 本研究の背景と動機

近年、情報リテラシーの育成は、大学における重要な学習課題の一つとなっている。文科省中教審の「学士課程教育の構築に向けて（審議のまとめ）」[1]においては、学士課程共通の「学習成果」の参考指針として「情報リテラシー」が挙げられており、「ＩＣＴを用いて、多様な情報を収集・分析して適正に判断し、モラルに則って効果的に活用することができる」能力の育成が求められている。

しかし、様々なところで指摘されている通り、従来の情報教育は、コンピュータやアプリケーションの「基本操作の習得」に止まり、「情報機器を使いこなす力」「情報を活かす力」を十分に育成できているとはいえない。単なる「使い方」学習に止まるのではなく、現実の状況の中で、目的に応じて情報機器を活用し、必要なデータ処理や文章作成、資料作成等を行える能力（＝情報活用力）の育成が求められている。例えば、ワープロソフトであれば、フォントの変更やページの余白サイズの変更方法のスキルを習得することに止まっては十分とはいえない。重要なのは、それらの機能を活用して、ビジネス文書の体裁に則り、業務報告書を作成できる、などの現実的な活用力を身につけることである。また、表計算ソフトであれば、SUM 関数やグラフの作成方法を習得することに止まるのではなく、データの意味に応じた適切な表とグラフを作成し、報告書をまとめられる能力を育成することが重要だといえるだろう。

では、情報を活用できる力の育成に主眼をおいた、効果的・魅力的・効率的な指導法をどのように開発すれば良いだろうか。情報活用力とは、情報知識やスキルを現実の状況の中で活用し、ある目的の作業を遂行する能力である。これらの能力を育成するためには、教科書通りの操作手順の習得や、脈略のない練習問題を繰り返すだけでは難しい。より現実的な場面設定の中で、学習者自らが試行錯誤しながら、情報を活用しつつ、一つの意味ある作業に取り組むというプロセスが大事ではないだろうか。そのような問題意識から、インストラクショナルデザイン理論の一つであり、シナリオ型の教授法であるゴールベースシナリオ（GBS）理論の活用に着目した。

---

[1] http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1217067.htm

1.2. 関連研究と本研究の位置づけ

1.2.1. GBS理論とは

GBS とは、R.C.SCHANK によって提唱された教授法であり、現実的な文脈の中で「失敗することにより学ぶ」経験を疑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（根本・鈴木 2005）。

GBS は、学習目標・使命・カバーストーリー・役割・シナリオ操作・情報源・フィードバックの 7 つの要素で構成される。GBS の 7 つの構成要素の説明を表 1-1 に、各要素の関連付けを図 1-1 に示す。学習者は、「カバーストーリー」に基づき、「役割」と「使命」を与えられ、現実的な課題に挑む。学習者が使命を行うために行う全ての作業が「シナリオ操作」である。課題の遂行過程では、必要な「情報源」から情報を得たり、各種の「フィードバック」を受けたりしながら、学習者が自然と知識やスキルを身につけることができるように設計される。その際、学習者に学ばせるべき「学習目標」は、学習者には明示しない。

根本・鈴木（2005）では、代表的な GBS 教材の例として、仮想的な一日の報道ニュースを組み立てる過程を通して社会科学の基礎を高校生に学ばせる教材や、鎌状赤血球病カウンセラーとして仮想的な実験や調査をする中で遺伝学の基礎を学ばせる科学館展示用教材などが紹介されている。

表 1-1.　GBS の構成要素

GBS 要素		GBS 要素の説明
シナリオ文脈	使命	学習者が達成しようとする目標、以下の要素を含んでいる必要がある。 1) 学習者がやる気になり、達成しようと思うこと 2) 学習に入り込みやすい様に、学習者がすでに知っていることや興味があることと関連付けられていること 3) 学習目標となるスキルや知識を使わせるものであること
	カバーストーリー	使命を現実的な課題として位置付けるために用意する導入的文脈。以下の考慮点が挙げられる。

		1) 話の中に、設計者側が教えたいと思うスキルを活用し、知識を探し出す十分な機会が設けられていること 2) 話は面白みがあってやる気を与えられるものであること 3) 一貫性があって現実的な内容であること
	役割	学習者がカバーストーリーの中で演じる人のことを指す。必要とされるスキルを学習するのにもっとも適した役がシナリオから選ばれる必要がある。また、学習者が演じる役割は特定されていることが重要となる。
学習目標		設計段階で定義されるが、学習者には目標として明示することはしない。学習者に何を学んでほしいかはっきりさせることが重要であり、学習目標は以下の二つに分類できる。 1) プロセス知識：目標達成に必要なスキルをどのように実行するかの知識 2) 内容知識：目標達成に必要な情報
シナリオ操作		学習者が使命を達成するために行うすべての作業を指す。そのためには以下の内容が含まれている必要がある。 1) 使命と学習目標の二つが密接に関連付けられていること 2) 学習者相互、もしくは教材とのやり取りを通して学習者が結果を出せるように構成されていること 3) 学習者が正しい情報を選択した場合は成功、正しく選択できなかった場合は失敗という結果を与えること 4) 学習者が練習できる場をできる限り多く用意すること
シナリオ構成	フィードバック	適切なコンテンツの中で設定され、適切なタイミングで提供される。学習者が対象領域の内容とスキルを学習する場面に設定される。フィードバックは以下の 3 つのいずれかの方法で提供される。 1) 行動の結果として 2) コートを通して 3) 類似経験を持つ領域専門家の話を通して
	情報源	学習者が使命を達成するために必要とする情報を意味する。 1) 学習者が使命を達成できることを支援するように、簡単にアクセスでき、良く構成された情報を十分に用意すること

		2) 学習者自身が望んだときにいつでも、情報を入手できるように設定すること

※出典：根本・鈴木（2005）

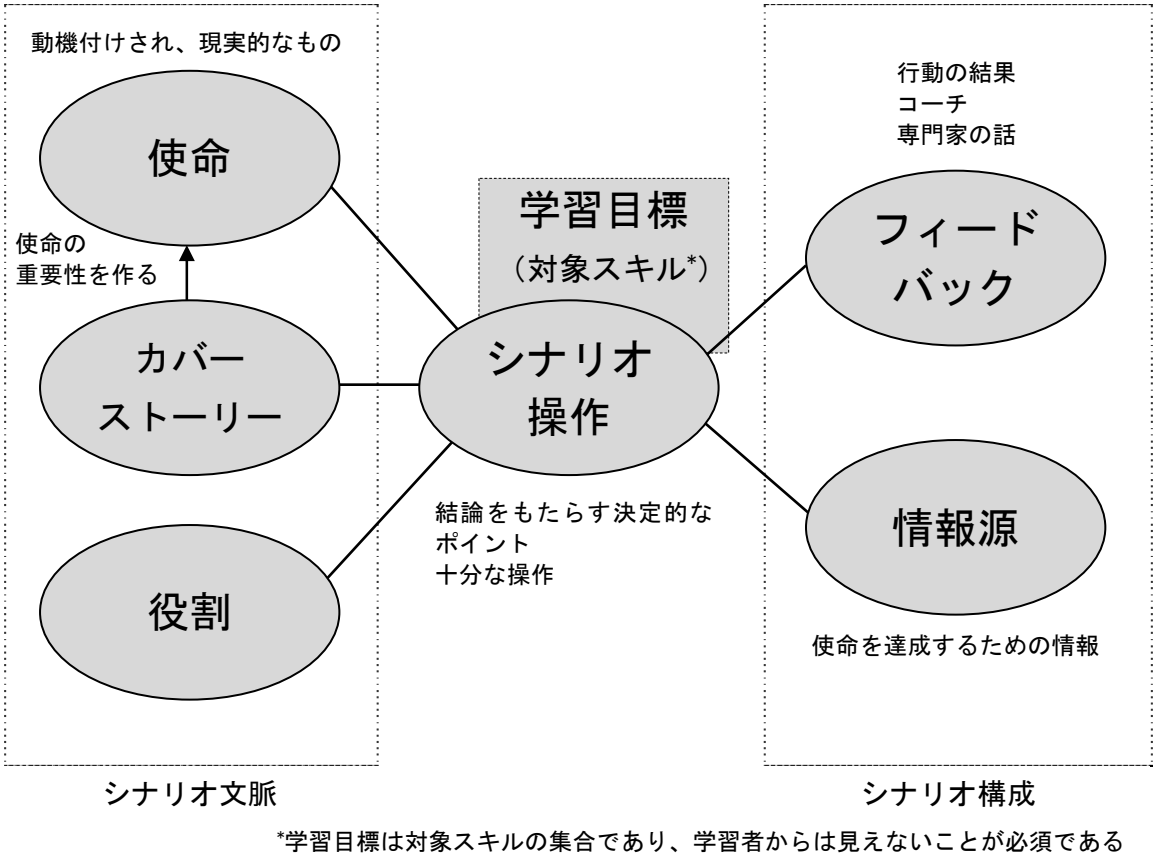


図 1-1.　GBS 構成要素の関連付け

1.2.2. 本研究の位置づけ

このようなGBSに基づく情報教育教材としては、根本・鈴木（2004）や松村（2005）、梅田ら（2008）の先行研究がある。松村、梅田らの教材は情報モラルを学習するGBS教材であるが、本研究では、これらの先行事例を参考にしつつ、「情報活用力」の育成を目標としたGBS教材の設計を行うこととした。また、コンピュータによる全自動化された教材開発ではなく、対面型のGBS教材の開発を試みる点も特徴である。GBSの欠点として、多額

の予算がかかる、開発時間がかかる、内容変更がしづらい、の 3 点が指摘されているが[2]、この点を克服し、演習授業にスムーズに対応できるようアレンジしたGBS教材の設計・開発に取り組む。また、開発したGBS教材を使用した教育を大学の授業において大規模に実施（約 500 名の学生対象、全 7 回の授業展開）し、実践的にGBS理論の検証を行うことも本研究の目的である。これらを通じて、GBS理論の教育効果や対面型GBSの適応可能性などについて実践的な検証を行う。

1.2.3. 言葉の定義

なお、本稿では、GBS 理論に基づく教材を GBS 教材、GBS 理論に基づく授業を GBS 授業と表記する。また、GBS 教材を開発し、授業実践を行うフィールドは、筆者が所属し、情報科目を担当している大阪経済法科大学である。以下、本学と記す。

[2] 宇野令一郎（2008）「ストーリーによる意欲向上を意図した社会人向けオンライン語学学習の設計と開発」、修士論文

第 2 章　事前検証－ストーリー型授業の実施と考察

2.1. 事前検証の実施計画

GBS 教材を開発するにあたっては、情報教育におけるストーリーの有効性を検証するための事前調査を実施することにした。本学では、情報教育において、ストーリー型の教材を利用した授業経験がなく、いきなり本番に臨むよりは、事前に小規模な開発・授業実践を経験し、その結果を考察するプロセスを組み込むことが有効であると考えたからである。

事前検証は、春学期に開講されている情報リテラシー科目である「コンピュータリテラシー」で実施することにした。同科目は、1 年生向けの基礎科目で、1 年生全員が履修する履修指定科目である。履修者は 1 年生約 500 名で、12 クラスに分かれて開講されている。同科目の位置づけ及び授業計画の詳細については後述する（第 3 章）。

同科目で事前検証を行うことにした理由は、一つは筆者が講師として同科目を担当していたこと、もう一つは開発予定の GBS 教材と同じ情報リテラシーを学習内容とした科目であったことである。

同科目の授業計画では、コンピュータの基礎知識等を学習した後、ワープロソフト（Microsoft Word 2007）、表計算ソフト（Microsoft Excel 2007）、プレゼンソフト（Microsoft PowerPoint 2007）の順に基本操作を学ぶこととなっていた。事前検証を計画したのが 7 月ということもあって、時期的にプレゼンソフトを学習する回にあたっていたので、プレゼンソフトを学習対象に、簡易なストーリー型の授業を試行してみることにした。

2.2. 教材の設計と開発

プレゼンソフトを学習する授業は、コンピュータリテラシー科目の第 12 回と第 13 回授業の計 2 回計画されていた。対象は 1 年生であり、プレゼンソフトを使ったことのない学生も多い。そのため、基礎の基礎から学習する必要がある。そのため、プレゼンソフトの最初の授業回である第 12 回授業では、プレゼンソフトの基本操作方法を通常の教材をもとに教員が説明し、演習形式で操作実習を行った。スライドの新規作成や文字の装飾、図形の挿入などの基本操作である。そして、プレゼンソフトの 2 週目である第 13 回授業で、ストーリー型の授業を実践することにした。

ストーリー型の授業は、学習したプレゼンソフトの基礎スキルを使って、プレゼン資料を作成するというものである。昨年度までの授業でも一定のテーマに沿って自由にプレゼン資料の作成を課題化することはあったが（例えば、旅行計画のプレゼン資料の作成課題など)、今回は単にテーマを指定するのではなく、背景ストーリーと役割を事前に提示し、それに基づきプレゼン資料を作成するという流れを設定した。

また、どのようなストーリーが学生にとって効果的なのか、あるいはストーリーを提示することが有効なのかどうかを検証できるように、複数のストーリーを用意し、さらにストーリーなしのクラスも設定した。ストーリーは A4 用紙で 1 枚程度の簡易なものとし、学生に配布して各自で読んでもらうようにした。ストーリーの種類は以下の通りである。

1) インターンシップ業務としての「携帯電話の新製品企画書」の作成
2) アルバイト仲間と行く「旅行計画の企画書」の作成
3) ゼミクラスで取り組む「学園祭の出店企画書」の作成
4) ストーリーなしの課題－「自己紹介資料の作成」

各ストーリーでは、まず背景説明と役割説明があり、その次に登場人物から課題を指示されるような形式になっている（例えば、インターンシップ先の上司から、携帯電話の新製品の企画書を作成するように指示される)。そして最後に、プレゼン資料を作成する上での要件が簡単に記されている（分量 5-6 ページ、内容の構成例など)。詳細は、付録 1 に示す。

4 つ目のストーリーは、正確にはストーリーではなく、単に自己紹介のプレゼン資料を作成するよう、簡潔に課題指示のみ書かれたものである。従来と同じような位置づけの課題提示の形式だといえる。

2.3. 事前検証の実施

前節の内容に実施内容を加え、ストーリー型授業の基本概要を表 2-1 に示す。

表 2-1.　ストーリー型授業の事前検証　基本概要

実施日	2009 年 7 月 21 日（火)、22 日（水）
実施授業	コンピュータリテラシー科目（第 13 回授業）

対象者	大学 1 年生　約 500 名　12 クラス
実施内容	● ストーリー提示による実習＆課題作成（PowerPoint） ● クラス毎に異なるシナリオを実施（4 ストーリー×3 クラス）
ストーリー	1) 携帯電話会社でのインターンシップ業務「携帯電話の資料作成」 2) アルバイト先での旅行計画「旅行計画書の作成」 3) 学園祭での出店企画「出店企画書の作成」 4) ストーリーなし「自己紹介資料の作成」
調査目的	● シナリオの有効性（モチベーションへの影響）調査 ● シナリオの題材・テーマの選定

用意した 4 つのストーリー（3 つのストーリー＋1 つのストーリーなし課題）を、それぞれ 3 クラスで均等に実施した。各クラスは、初級・中級・上級とクラス分けされているが、プレゼンソフトの学習内容に関しては、ほぼ同じ内容であり、クラスによる課題作成に大きな違いは生じないと考えた。各クラスへのストーリーの割り振りは表 2-2 の通りである。

表 2-2.　各クラスのストーリー分担

曜限	クラス	学部	教員	ストーリー
火 1	初級クラス	法学部	教員 A	ストーリー1「携帯電話の企画書」
火 1	中級クラス	法学部	教員 B	ストーリー2「旅行計画書」
火 1	上級クラス	法学部	教員 C	ストーリーなし「自己紹介資料」
火 2	初級クラス	法学部	教員 A	ストーリー2「旅行計画書」
火 2	中級クラス	法学部	教員 B	ストーリー3「出店企画書」
火 2	上級クラス	法学部	教員 C	ストーリーなし「自己紹介資料」
水 1	初級クラス	経済学部	教員 D	ストーリー3「出店企画書」
水 1	中級クラス	経済学部	教員 B	ストーリー1「携帯電話の企画書」
水 1	上級クラス	経済学部	教員 C	ストーリー2「旅行計画書」
水 2	初級クラス	経済学部	教員 D	ストーリー1「携帯電話の企画書」
水 2	中級クラス	経済学部	教員 A	ストーリーなし「自己紹介資料」

水２　　上級クラス　　経済学部　　教員Ｃ　　ストーリー3「出店企画書」

授業の進行手順としては、最初に印刷したストーリー用紙を学生に配布し、学生に黙読してもらった（約 5 分）。その後、ストーリーの指示に従って、プレゼンソフトである PowerPoint 2007 を使って課題作成に取り組んでもらった（約 70～80 分）。教員は、その間は随時、学生に個別アドバイスをしたり、操作サポートを行ったりした。完成した課題は LMS から提出してもらった（授業時間内にできなかった学生は宿題として翌週までに提出）。

2.4. 事前検証の結果

授業の最後にストーリー型授業に対するアンケート調査を実施し、出席した学生に回答してもらった。アンケートの設問数は全 8 問で、面白さ、やる気、役立ち感の三点とともに、ストーリー型の課題と通常の課題（ストーリー提示のない通常の課題）とを比較した善し悪し、今後に希望するストーリーなどに関して調査した。

アンケートの回答者数は 309 名、授業出席者の大部分が回答した。総じて、ストーリー型の授業内容に対して、学習の面白さややる気、役立ち感で肯定的な評価を得ることができた。以下、各設問の回答内容について詳述する。

設問 1~3 の回答結果を図 2-1、図 2-2、図 2-3 に示す。結果を見てみると、課題の面白さ、やる気、役立ち感で、携帯電話のストーリーが他のストーリーに比べて比較的高いポイントとなった。また、他のストーリーやストーリーなしの自己紹介資料の作成課題も含めて、総じて 7 割前後の高い評価を得る結果となった。

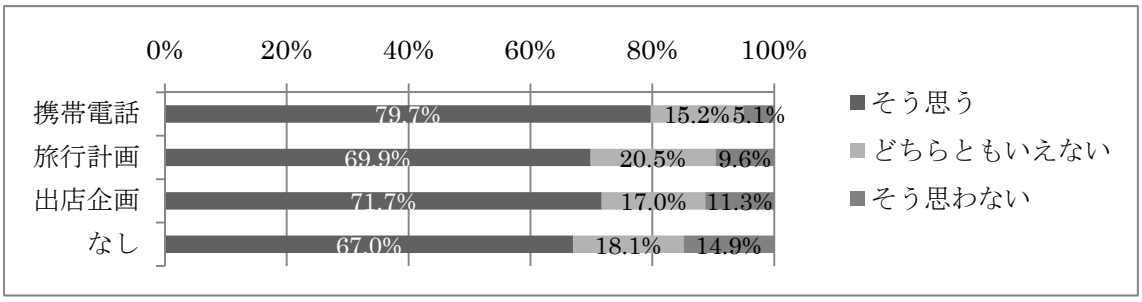


図 2-1.　設問 1：本日の課題は面白かったですか？

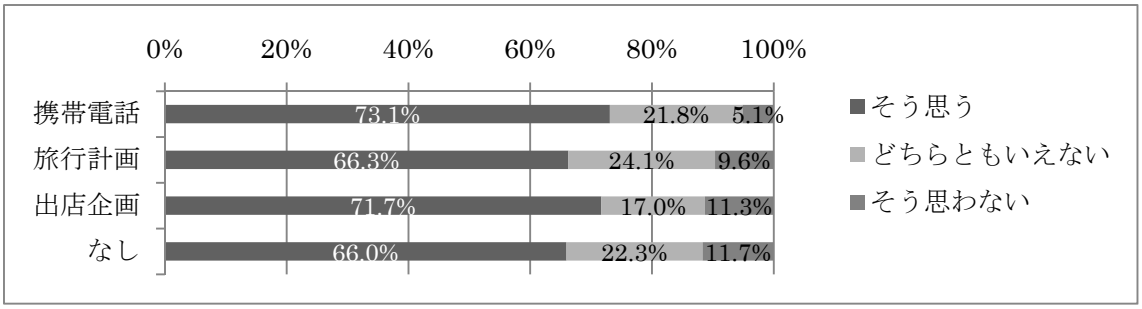


図 2-2.　設問 2：本日の課題はやる気になりましたか？

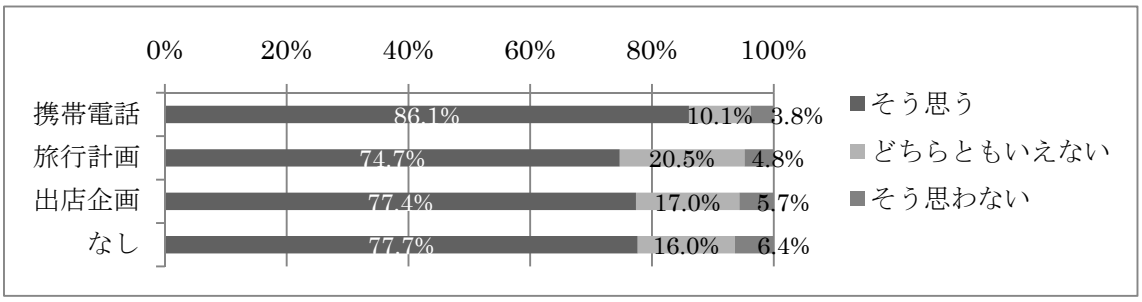


図 2-3.　設問 3：本日の課題は役立ちそうですか？

設問 4 以降は、ストーリー1～3 の課題を実施したクラスの学生のみに回答してもらった。

設問 4 の回答結果を図 2-4 に示す。携帯電話のストーリーを実施したクラスで、約 6 割の学生が、通常の課題よりもストーリー型の課題のほうが良いと回答した。残りの 2 つのストーリーのクラスにおいても、約 4 割がストーリー型の課題が良いと回答しており、総じて、今回のストーリー型の課題に対する高評価が示されたといえる。

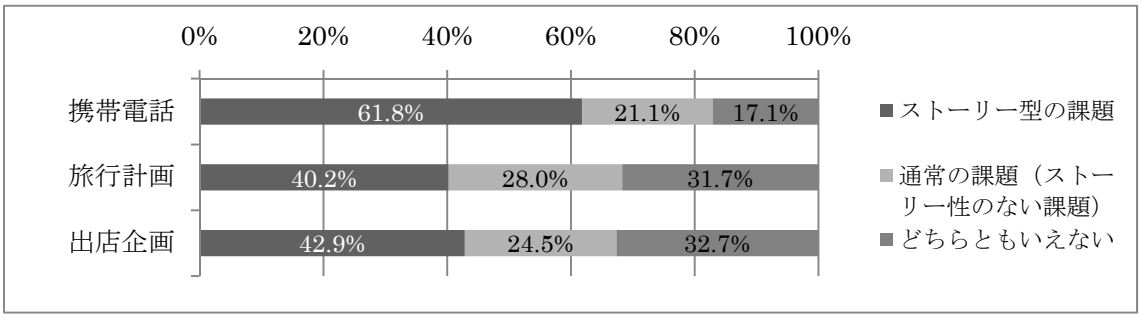


図 2-4.　設問 4：ストーリー型の課題と通常の課題とでは、どちらが良いですか？

設問 5 の回答結果を図 2-5 に示す。ここでは、ストーリー型課題の良い点を挙げてもら

い、「実際に社会に出たときに活用出来ると思います」や「自分が主人公の気持ちになってつくるので、やる気が出た気がします」など、有用性や動機づけの面で肯定的な感想が挙げられた。

- 実際に社会に出たときに活用出来ると思います。
- 自分が主人公の気持ちになってつくるので、やる気が出た気がします。
- 通常の課題はただ言われた通りにするけどストーリー型は頭も使って作成。

図 2-5.　設問 5：ストーリー型の課題の良かった点（一部抽出）

設問 6 の回答結果を図 2-6 に示す。ここでは、ストーリー型課題の悪い点を挙げてもらい、「何を書けばいいかわからなくて難しかった」など課題の難しさが挙げられた他、「課題の内容があまり興味がない時はなかなか進まない点」などが指摘された。

- 何を書けばいいかわからなくて難しかった。
- 資料がすくない。各自でインターネットで調べなければいけない。
- 課題の内容があまり興味がない時はなかなか進まない点。

図 2-6.　設問 6：ストーリー型の課題の悪かった点（一部抽出）

設問 7 の回答結果を図 2-7 に示す。ここでは、今後希望するストーリー内容として、「より実践的で、社会に出た時に役に立つ内容のものを希望します」など、将来に役立つ内容のものが多く挙げられた他、学部や大学紹介など、現在の自分に関連するものも挙げられた。

- より実践的で、社会に出た時に役に立つ内容のものを希望します。
- 自分は、経済学部なので経営や経済に関するストーリー型の課題もしてみたいと思います。
- 自分の高校や大学などの学校紹介。

図 2-7.　設問 7：今後希望するストーリー？（一部抽出）

2.5. 事前検証の考察

これらのアンケート結果から、ストーリーを活用した今回の授業実践は、学習の面白さややる気、役立ち感で総じて高い評価を得ることができたといえる。

中でも携帯電話のストーリーが、設問 1、2、3、4 全てにおいて他のストーリーに比べて相対的に高い評価となった。これは、携帯電話という学生にとって身近で興味ある題材を扱ったという点、またインターンシップという実践的で、将来に役立ちそうな場面設定であった点などが影響していると考察される。他のストーリーに比べて高評価となった要因を特定する調査はこれ以上実施していないが、今回複数用意したストーリーの中で比較的高い評価を得たことは事実であり、本研究の GBS 理論を活用した教材作りを行うにあたって、ストーリー選定に関する貴重な事例を得ることができたといえる。

また、設問 5 以降でも、「社会に出たときに役立つ」というのが一つのキーワードとして挙がってきており、学習の動機づけや満足感などにおいて、社会実践と引きつけて学習課題を提示することの重要性が示唆されたといえる。

一方、事前検証を行った結果、課題として明らかになったことの一つに、学習目標の具体化とストーリーとの関連付けを明確にすることの重要性を挙げることができる。今回の事前検証では、プレゼン資料を作成する上での学習目標や評価基準の設定が曖昧で、前の週に学習した操作スキルとの関連性や機能を使うことの必然性を提示できていなかった。そのため、学生はストーリーに指示されたテーマに従ってさえいれば、学習したプレゼンソフトの機能を活用しなくても課題を完成し、提出することが可能であった。これでは、課題に取り組む興味ややる気を引き出すことはできても、肝心の学習成果を着実に保障することはできない。この点は反省点として自覚し、GBS 教材を作成する際には、学習課題と評価基準を明確化し、それをストーリーの中に明確に位置付けることとした。

また、学生が何をしたら良いかわからず質問がでたり、参考にする資料が乏しくやりたいことができなかったりしたケースもあったため、よりわかりやすい課題の提示や、参考資料の豊富化なども GBS 教材を作成する上での課題であることが明らかになった。

第 3 章　GBS教材の設計

3.1. 学習目標の設計

GBS 教材を設計するにあたっては、まず既存の授業計画の中にどのように組み込み、授業計画をどのように設計し直すのかというところから出発した。

第 2 章で述べたとおり、本学では、全学的な情報リテラシーの育成を目的として、「コンピュータリテラシー」（PC 教室を使った演習タイプの授業）という情報リテラシー科目を 1 年生の春学期履修指定科目として開講してきた。履修指定科目ということで、全 1 年生が履修し、受講することになっている。しかし、半年間の限られた授業時間の中で、ワープロや表計算ソフト等の操作方法の習得に時間を費やし、「使い方」学習中心の授業運営になっていた。そのため、2009 年度からは、より一層の情報リテラシー教育の充実を図ることを目的にカリキュラム改編を実施し、情報リテラシー科目として「IT 演習」を 1 年生対象の秋学期履修指定科目として設定し直した。その結果、1 年生全員が春学期に「コンピュータリテラシー」、秋学期に「IT 演習」を受講する仕組みが出来上がり、1 年間を通じた情報教育を実践できるようになった。これらのカリキュラム改編が、GBS 理論に基づく情報活用力の育成教育を研究しようと考えた背景にもなっている。

1 年間の情報教育の学習目標は、情報担当の教員とも協議しながら、以下の通り定めた。

1)　情報の基礎知識・基礎スキルの育成

2)　情報活用力の育成

3)　パソコン検定（以下、P 検）3 級合格

P 検 3 級の合格を学習目標に位置付けたことは、資格取得に力を入れている本学の教育的特色の反映であり、2009 年度からの新たな試みである。1)の基礎知識・基礎スキルを土台としながら、2)実践的な情報活用力の育成と、3)P 検 3 級の合格力の育成を図るというのが大枠の学習目標となった。

ところで、P検は「ICT利活用能力に関する民間資格試験」[3]と紹介されている通り、情報活用力全般に関する総合力を問う試験体系となっている。その点では、P検合格力の育成と情報活用力の育成というのは類似性のある学習目標ともいえるが、P検合格だけに特化すれば、ともすれば試験対策に偏重し、過去問の丸暗記などで終ってしまう危険性もある。実

[3] P検公式ガイド（http://www.pken.com/guide/data/guide.pdf）　p1

社会でも役立つ情報活用力を身につけるためには、実践的な演習を通じた学習が欠かせない。その部分をGBS教材による授業で補おうと考えた。

P検 3 級は、人物像として「企業内で支障なくICTツールの利活用ができる」[4]レベルを設定しており、出題カテゴリには、コンピュータ知識、OS（Windows XP/Vista）、ネットワーク（LAN）、ネットワーク（インターネット）、情報モラルと情報セキュリティ、ワープロ（Word 2002/2003/2007）、表計算（Excel 2002/2003/2007）が含まれている。大学 1 年生の学習レベルとしてはやや高度ともいえるが、就職活動時の資格の有効性を考慮し、その下位レベルの 4 級ではなく、3 級を扱うことにした。

これらの出題カテゴリと上記の学習目標をもとに、春学期の「コンピュータリテラシー」と秋学期の「IT 演習」の学習目標を以下の表 3-1 の通りまとめた。「コンピュータリテラシー」は「コンピュータの基礎的理解と基本ソフトの操作方法の習得」に重きを置き、「IT 演習」は「必要なソフトを活用して、情報の収集・判断・表現・処理・創造ができる」ことを学習目標としている。

表 3-1.　コンピュータリテラシーと IT 演習の学習目標

科目名	コンピュータリテラシー	IT 演習
対象	大学 1 年生	
学期	春学期	秋学期
コマ数	15 コマ	15 コマ
学習目標	コンピュータの基礎的理解と基本ソフトの操作方法の習得	必要なソフトを活用して、情報の収集・判断・表現・処理・創造ができる
学習目標（詳細）	1. キーボードを使って、文字入力ができる（5 分間で 225 文字程度）。 2. Windows、インターネット、メール、ワープロ、表計算、プレ	1. キーボードを使って、スムーズな文字入力ができる（5 分間で 300 文字以上）。 2. 必要なアプリケーションを活用して、簡単な情報の収集・判断・

[4] http://www.pken.com/topics/p2009_image.pdf

	ゼンテーションソフトの基本操作ができる。 3. コンピュータや OS、インターネットの概要や基本的な仕組みについて説明できる。 4. 情報モラル･情報セキュリティの必要性を説明できる。	表現・処理・創造ができる。 3. コンピュータや OS、ネットワーク、インターネットの概要や基本的な仕組みについて説明できる。 4. 著作権の保護を実践できる。 ※パソコン検定３級の合格（合格レベル）

上記の学習目標（詳細）は、2 科目の位置づけと P 検 3 級の出題カテゴリをもとに、ガニェ（2007）の学習成果の分類手法を用いてまとめなおしたものである。それぞれの学習成果の分類内容を表 3-2 に示す。

表 3-2.　コンピュータリテラシーと IT 演習の学習成果の分類

科目	学習課題			
	運動技能	知的技能	言語情報	態度
コンピュータリテラシー（春学期）	キーボードを使って、文字入力ができる（5 分間で 225 文字以上）。	Windows、インターネット、メール、ワープロ、表計算、プレゼンテーションソフトの基本操作ができる。	コンピュータや OS、インターネットの概要や基本的な仕組みについて説明できる。	情報モラル・情報セキュリティの必要性を説明できる。
IT 演習（秋学期）	キーボードを使って、スムーズな文字入力ができる（5 分間で 300 文字以上）。	必要なアプリケーションを活用して、簡単な情報の収集・判断･表現･処理・創造ができる。	コンピュータや OS、ネットワーク、インターネットの概要や基本的な仕組みについて説明できる。	著作権の保護を実践できる。

このうち、「IT 演習」の知的技能（必要なアプリケーションを活用して、簡単な情報の収集・判断・表現・処理・創造ができる）と態度（著作権の保護を実践できる）は、主として GBS 教材による授業を通じて育成することを目標とした。

3.2. 授業計画の設計

情報リテラシー2 科目の各回の授業計画を表 3-3 に示す。「コンピュータリテラシー」は、基本的には P 検 3 級に対応した教科書に沿って授業を行い、基本知識や基本操作スキルの習得を図る。「IT 演習」は、情報活用力の育成を実践的に図りつつ、後半は学期末の P 検 3 級合格に向けた試験対策を重点的に行う。GBS 教材による授業は、「IT 演習」の第 3 回から第 9 回にかけての計 7 回に渡って実施することにした。ワープロ活用で 2 回、表計算活用で 2 回、プレゼンソフト活用で 2 回、最後のまとめで 1 回というのが内訳である。実際には後述する GBS 教材自体の設計と開発と並行して授業回数を検討し、秋学期の開始時に最終的に確定された。

表 3-3.　コンピュータリテラシーと IT 演習の授業計画

<table>
<tr><th>授業回</th><th>コンピュータリテラシー
（春学期）</th><th>IT 演習
（秋学期）</th></tr>
<tr><td>第 1 回</td><td>タイピング、大学システムの操作</td><td>事前テスト</td></tr>
<tr><td>第 2 回</td><td>コンピュータの知識</td><td>ネットワークの知識</td></tr>
<tr><td>第 3 回</td><td>OS の基本知識</td><td rowspan="7">GBS 教材による授業
・ワープロ活用
・表計算活用
・プレゼンソフト活用
・情報モラル実践</td></tr>
<tr><td>第 4 回</td><td>インターネット検索</td></tr>
<tr><td>第 5 回</td><td>情報モラル・セキュリティ</td></tr>
<tr><td>第 6 回</td><td>ワープロ演習</td></tr>
<tr><td>第 7 回</td><td>ワープロ演習</td></tr>
<tr><td>第 8 回</td><td>ワープロ演習</td></tr>
<tr><td>第 9 回</td><td>表計算演習</td></tr>
<tr><td>第 10 回</td><td>表計算演習</td><td>P 検試験対策（これまでの復習）</td></tr>
</table>

第 11 回	表計算演習	P 検試験対策（これまでの復習）
第 12 回	プレゼンソフト演習	P 検試験対策（これまでの復習）
第 13 回	プレゼンソフト演習（GBS 事前検証）	P 検試験対策（これまでの復習）
第 14 回	ワープロ・表計算復習	復習テスト
第 15 回	期末テスト	期末テスト（P 検 3 級試験）

また、授業計画と学習成果の分類を合わせた課題分析図を付録2、付録3として添付する。両科目それぞれの各回の授業内容及び学習課題の対応関係をまとめたものである。

3.3. GBS 7 要素の設計

GBS 教材の設計にあたっては、まずは GBS の 7 要素（学習目標、使命、カバーストーリー、役割、シナリオ操作、情報源、フィードバック）を設計するところから始めた。これらの要素を過不足なく設計することで、GBS 理論に沿った教材設計ができるといえる。

GBS では、学習目標を最初に設計する必要がある。学習目標は前述の通り、大枠では「必要なアプリケーションを活用して、簡単な情報の収集・判断・表現・処理・創造ができる」ことと、「著作権の保護を実践できる」ことの育成となるが、これらをより具体化・限定化し、「ビジネス現場で求められる文書作成やデータ集計、プレゼン資料の作成等の基本的なスキル」と設定した。ワープロや表計算、プレゼンソフトなどの操作方法の習得を目的化せず、あくまで手段として、実践的な各アプリケーションの活用力の育成を目指すことを目的とした。各アプリケーションの詳細な学習目標は、第 4 章の教材開発で詳しく述べる。

シナリオ文脈（使命、カバーストーリー、役割）としては、7 月の事前検証の結果も受けて、インターンシップ先での携帯電話の新製品企画に関する業務（①新製品企画書、②携帯電話利用者アンケートの報告書、③プレゼン資料、それぞれの作成）を行うという設定とした。インターンシップ先での業務ということで、大学生にとって現実的で、かつ一定のやりがいや緊張感を引き出すことができると考えたからである。また、大学生にとって日常的で身近な存在である携帯電話をテーマとすることで、企画内容そのものの苦労や抵抗を減らし、できる限り楽しみながら各アプリケーションの活用力を身につけてもらいたいという考えもあった。

シナリオ操作に関しては、一般的な GBS の実践事例とは異なり、演習型授業に合わせて

アレンジすることとした。当初は、コンピュータによる Web ベースの自動化された教材開発も検討していたのだが、開発のコストや難易度が高くなるとともに、企画書などの作成物の評価・採点の自動化が困難であるという理由から、人ベースのシナリオ展開、シナリオ操作の手法を採ることにした。基本的なストーリー提示や授業進行は教員が行い、必要な情報源の取得や課題の提出などは本学で稼働している学習管理システム（以下、LMS）を活用することにした。いわば、対面型の GBS といえる。そうすることで、システム開発に関する初期コストをゼロにしつつ、既存授業にスムーズに GBS を適応できると考えた。授業の流れは、第 4 章で詳しく記す。

フィードバックの方法は、教員およびTA[5]による個別サポートとして位置付けた。GBS では、正解を直接与えない、シナリオ文脈や役割に基づきフィードバックを返すことが重要という考え方があるため、学生からの質問に対しては、直接的に答えや操作方法を教えるのではなく、役割に基づくアドバイスや情報源への適切な誘導などを行いつつ、学生自らが学んでいく過程を演出する必要がある。そのため、簡単な対応マニュアルを作成し、教員間・TA間の認識一致を図ることとした。また、もう一つのフィードバックの方法として、学生が作成・提出した課題に対して、添削結果（評価シート）を返却することにした。添削結果を見ることで、学生は自身が間違った個所、失敗した個所を自覚し、修正する機会を持つことができる。

情報源に関しては､教科書や GBS 教材用に作成した各種参考資料を用意することにした。GBS は失敗しながら学ぶ理論であり、失敗の仕組みをうまく組み込むことが重要となる。そのため、ストーリーの提示段階では、基本的な情報提示のみ行い、重要な参考資料は情報源として位置付け、LMS の所定の場所に掲載したり、時期をずらして提示したりすることにした。学習者は、情報源を参照しなければ失敗しやすくなり、情報源を慎重に参照すれば成功できる、という流れをうまく作り出せれば良いと考えた。また、学生同士のグループを形成し、相互に企画書などの作成物（課題）のチェックを行うグループ作業を組み込むこととした。これらの学生同士の相互コメントは学習や課題作成を助ける情報であるため、情報源として位置付けた。

以上の GBS 各要素を表 3-4 に示す。

---

[5] ティーチングアシスタント。授業のサポート用に配置される学生。「IT 演習」科目では、各クラス 1～2 名の TA が付いた。

表 3-4.　GBS 教材の各要素（基本設計）

GBS 要素		GBS 教材の内容
シナリオ文脈	使命	● 携帯電話の「新製品企画」に関する業務 ● 企画書の作成、利用者アンケートの集計、プレゼン資料の作成
	カバーストーリー	● 就職活動の一環として携帯電話事業者の「製品企画部」にインターンシップ就業 ● 携帯電話の新製品企画に関する業務が課される
	役割	● 大学 1 年生 ● 初めてのインターンシップ体験
学習目標		● プロセス知識：ビジネス現場で求められる文書作成やデータ集計、プレゼン資料の作成等の基本的なスキルを身につける。 ● 内容知識：ビジネス文書、データ集計、プレゼン資料の作成方法及び各アプリケーションの操作スキル
シナリオ操作		● インターンシップ先の業務課題 －新製品の企画書（Word 2007） －アンケートデータの集計・報告書の作成（Excel 2007） －企画書プレゼン資料の作成（PowerPoint 2007） ● 担当者の指示に基づき提出物を作成 ● 学生 4～6 人でチームを構成、相互評価を実施
シナリオ構成	フィードバック	● 担当者（科目の担当教員）と TA による個別サポート ● 課題の添削結果の返却
	情報源	● 教科書 ● 参考資料 ● 学生同士の相互コメント

第 4 章　GBS教材の開発

4.1. GBS教材の全体構成

以上の教材設計に基づき、表 4-1 の通り GBS 授業の各回の授業内容を設定した。全体を通してはインターンシップ先の携帯電話会社で、携帯電話の新製品の開発に携わるというシナリオ文脈があるが、第 1～2 週目にワープロ編（携帯電話の新製品の企画書作成）、第 3～4 週目に表計算編（携帯電話利用者アンケートの報告書作成）、第 5～6 週目にプレゼンソフト編（新製品企画のプレゼン資料作成）の各シナリオを用意し、それぞれのアプリケーションの学習を位置付けた。最後の第 7 週目は、まとめとして事後テストやアンケートを実施する回であり、それ単体では GBS 授業とはいえない。

表 4-1.　GBS 教材による各回授業内容

<table>
<tr><th>授業</th><th colspan="2">シナリオ</th><th>学習目標</th><th>授業内容</th></tr>
<tr><td>1
週
目</td><td rowspan="2">ワープロ編</td><td rowspan="2">●インターンシップ業務の開始
●携帯電話の新製品の企画書の作成</td><td rowspan="2">●ワープロソフトを使ったビジネス文書の作成スキル
・　ビジネス文書の体裁
・　書式に従った文章作成
●知的財産権の遵守・保護の実践</td><td>●ストーリー提示
●新製品企画書の作成
→翌週までに課題を作成</td></tr>
<tr><td>2
週
目</td><td>●グループ内の相互コメント
●修正作業
●利用者アンケートの実施
●課題の提出→週末まで</td></tr>
<tr><td>3
週
目</td><td rowspan="2">表計算編</td><td rowspan="2">●携帯電話の利用者アンケートを実施
●アンケートの集計・分析</td><td rowspan="2">●表計算ソフトを使ったデータの整理・集計スキル
・　データの集計に必要な計算式・関数の利用（SUM、COUNT、割合など）
・　適切なグラフの選択・作成</td><td>●ストーリー提示
●アンケート報告書の作成
→翌週までに課題を作成</td></tr>
<tr><td>4
週
目</td><td>●グループ内の相互コメント
●修正作業
●課題の提出→週末まで</td></tr>
</table>

5週目	プレゼンソフト編	●新製品プレゼン資料の作成	●プレゼンテーションソフトを使ったプレゼン資料の作成スキル ・　主張に沿った構成・展開 ・　デザイン・見栄え・効果的な図・グラフ ●知的財産権の遵守・保護の実践	●ストーリー提示 ●新製品プレゼン資料の作成 →翌週までに課題を作成
6週目				●グループ内の相互コメント ●修正作業 ●課題の提出→翌週まで
7週目	まとめ	●インターンシップ業務の終了	●事後テスト ●振り返りのアンケート	●ストーリー提示 ●事後テスト ●アンケート

ワープロ編、表計算編、プレゼンソフト編の各シナリオにおける基本的な授業の流れを図 4-1 に示す。前半を 1 週目、後半を 2 週目の授業で行い、2 週（2 回）を 1 セットに授業を行なう構成とした。

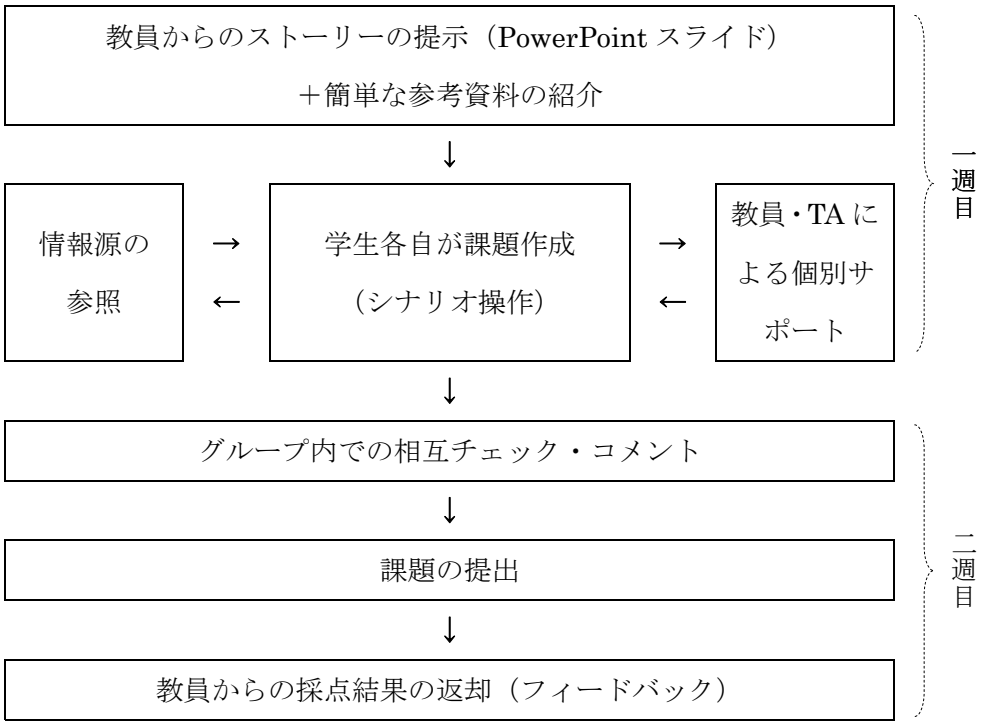


図 4-1　GBS 授業の基本的な流れ

まず教員が、カバーストーリーを PowerPoint のプレゼンテーション機能を使って提起し、

基本ストーリーとその回の業務課題を学生に提示する。ストーリー用のスライドは、PDF ファイル化し、LMS にも掲載しておく。

その後、補足説明として、課題の作成に必要となる各種情報源（課題のサンプルや書式の説明書など）が LMS 上にあることを紹介する。頻繁に参照される一部の資料は印刷して配布する。

学生はストーリーで指示された内容に基づき、企画書作成などの業務課題に取り組む。その過程では、情報源となる各種資料などを参照することができ、また必要に応じて教員や TA に質問することが可能である。これらの助けなしでは、完全に課題を完成させることは難しく、必要に応じて情報源を参照したり、サポートを受けたりすることが望ましい。学生は、教えられるままに学習するのではなく、自主的、能動的に学習をすることが求められる。また、その過程で、自身の過ちや理解不足に気付き、試行錯誤しながら正解に辿り着くという学習プロセスを経験することができる。この点が、本 GBS 教材の狙いであり、特徴だといえる。

なお、上記の考え方に従って、教員や TA は、質問に対する答え（操作方法など）を直接的に教えることはせず、学生が試行錯誤しながら解決できるよう、教科書の参照ページを教えたり、参考資料を紹介したりするなど、「間接的」に対応することをルール化した。学生には、教科書や参考資料を見ながら、自身の力で課題の完成を目指すよう促す。

ここまでが基本的に 1 週目の内容となる。授業内で完成しなかった課題は宿題として持ち帰り、翌週までに完成させることを指示する。

2 週目はいったん完成した課題をもとに、学生数名で構成したグループ内で、相互チェックと相互コメントを実施する。実施方法は、LMS 上の電子掲示板を利用し、各自が自分の作成した課題をアップし、それに対して、同じグループメンバーがチェックし、コメントを返すというものである。チェック内容は、課題が指示通り作成されているかどうかであり、不足点や間違いがあれば、指摘することが求められる。相互コメントで指摘された内容をもとに、学生は自分の課題を修正し、最後に教員に提出する。

提出された課題は、評価項目に沿って採点され、その採点結果が後日、教員から学生に返却される。学生はその採点結果を見て、どの項目ができて、どの項目ができなかったのかがわかるようになる。

4.2. LMSの活用方法

GBS 授業を対面型で進行する上で、ストーリーや情報源などの掲載、相互コメント、課題提出などに LMS を活用した。

今回利用したLMSは、本学で既に導入され、これまでの授業でも利用されてきたIT's class（対面授業支援システム）[6]という製品である。IT's classは、教材の掲載、ディスカッション、テスト、アンケート、レポート提出などの基本的なLMSの機能を備えており、本学の学生の習熟度も高いことから、GBS授業の補完システムとして利用することとした。

GBS 授業を展開する上で、活用した LMS の機能は以下の 4 点である。

1) 「講義内容」へのストーリーの掲載
2) 「教材」への各種情報源の掲載（参考資料、参考 Web ページへのリンクなど）
3) 「ディスカッション」（掲示板）を利用した相互チェック・相互コメントの実施
4) 「レポート」機能を利用した課題の提出

なお、授業評価用のアンケートなどは、設定の簡易性を考慮して、IT's class とは異なる別の LMS を利用した。

LMS（IT's class）の画面や掲載ファイルなどを図 4-2、図 4-3、図 4-4、図 4-5 に示す。

[6] http://www.gp.hitachi.co.jp/eigyo/product/itsclass/

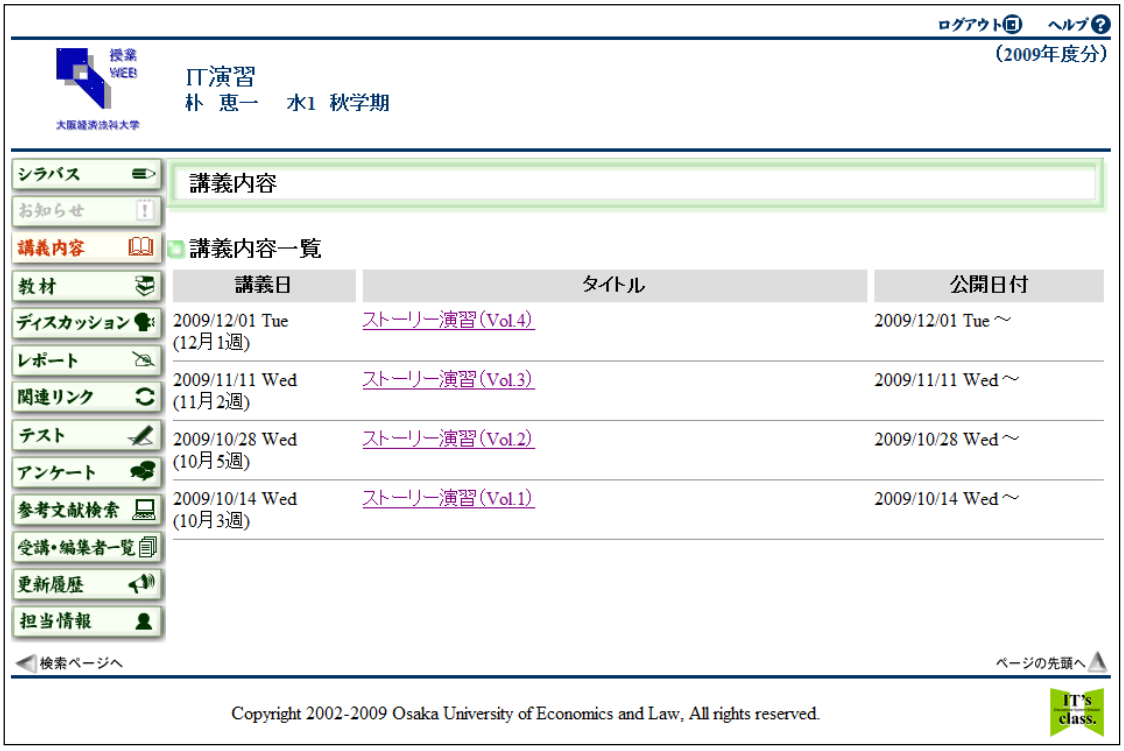


図 4-2　LMS「講義内容」機能　ストーリーファイルの掲載

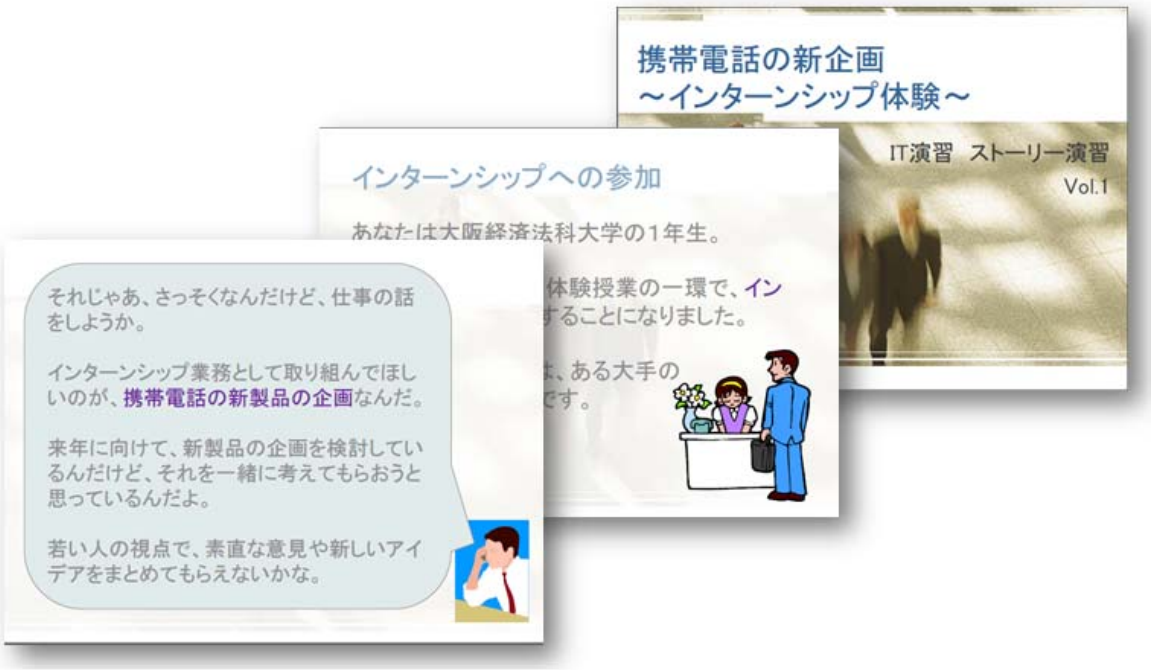


図 4-3　ストーリーファイル（PDF）

図 4-4　LMS「教材」機能　各種情報源（参考資料など）の掲載

図 4-5　LSM「ディスカッション」機能　相互コメントの実施

4.3. ワープロ編（GBS授業　第 1-2 週目）

4.3.1.　GBS教材ワープロ編　学習目標

ここからは、シナリオ別に GBS 教材の詳細について説明する。

まずはワープロ編の学習目標の詳細を設計した。基本的には、ビジネス文書の作成力と、知的財産権を遵守する態度の育成が学習目標である。

ビジネス文書の作成力は、一般的にビジネス現場で求められる書式・体裁などに則った文書を作成することで育成されると考え、書式・内容などを指定した企画書の作成を課題として設定した。具体的には、基本的なワープロ（Word 2007）の操作方法・操作スキルを身につけることに加え、企画内容を指示通り見やすくまとめる力や、知的財産権を遵守するあり方を組み込むこととした。

Word 2007 操作スキル	＋	ビジネス文書の作り方（一般的書式や体裁）	＋	知的財産権の遵守 （引用の仕方）

操作スキルの面では、P 検 3 級合格という科目全体の学習目標があるので、それと対応させながら、学習課題とする操作スキルを選定した。学習課題の詳細は、付録 4 に示す。この操作スキルに、上記のビジネス文書の作り方や知的財産権の遵守に関する項目を加えて、ワープロ編全体の学習目標と評価基準を下記の表 4-2 にまとめた。作成された課題（企画書）に対して、各項目に沿って、できていれば 1 点、できていなければ 0 点とし、その合計で評価することとした。

表 4-2.　GBS 教材ワープロ編　学習目標と評価基準

番号	評価対象	評価項目（学習）	評価 （0/1 点）
1	全体	文字数・行数が正しく設定されている（文字数 36、行数 38）	
2		余白が正しく設定されている（上 30mm、下左右 25mm）	

3		フッター中央にページ番号が挿入されている	
4		ヘッダー右上に文書番号が正しく挿入されている（番号設定も）	
5		企画書全体のページ数が 2-3 ページとなっている	
6	表紙（1P）	発信日が文書右上に正しく記載されている	
7		受信者（宛先）が文書左上に正しく記載されている	
8		発信者（作成者）が文書右上に正しく記載されている	
9		件名（表題）が正しく記載されている（文字サイズ、下線も）	
10		本文の「記」と「以上」が正しく記載されている	
11		「作成日」「作成者」「タイトル」「概要」の各項目が正しく記載されている	
12		各項目で段落番号が正しく設定されている	
13		各項目で文字の均等割り付けが正しく設定されている	
14	企画書本文（2P～）	表を 1 回は使用している	
15		箇条書きを 1 回は使用している	
16		クリップアートを 1 回は使用している	
17		ワードアートを 1 回は使用している	
18		テキストボックスを 1 回は使用している	
19		企画内容は構成指示通り（機能、コンセプト、機能）にまとめられている	
20		新製品のコンセプトや機能について不足なく書かれている	
21		文書は見やすく作成されている	
22	情報モラル	知的財産権を遵守できている（適切な引用をしている）	

4.3.2. GBS教材ワープロ編　授業内容

次に、ワープロ編シナリオの授業内容と事前準備内容、学生の課題内容について、表 4-3 に示す。1 週目の最初に全体のカバーストーリーを説明し、続いて、携帯電話の新製品の企画書をまとめるようにストーリーを通じて指示する。その後、いくつかの情報源となる資料の紹介や配布を行い、学生各自がワープロ（Word 2007）を操作しながら、企画書の作成に取り組むという流れになっている。

2 週目は、作成した企画書を LMS のディスカッションにアップし、グループ内での相互コメントを実施する。相互コメント終了後は、修正作業を行い、完成すれば本提出する。また、翌週の表計算編シナリオに向けて、「携帯電話利用者アンケート」への回答も実施する。これは、携帯電話でよく使う機能やほしい機能などに関する調査で、学生全員に回答してもらい、そのデータを利用して、表計算編でデータ集計や報告書作成を学生に課題化する計画である。

表 4-3.　GBS 授業ワープロ編の授業計画

授業	授業内容	教員の授業準備	学生の課題
1週目	1. ストーリー演習計画の説明（5 分） 2. ストーリーVol.1 の提示（10 分） －PPT プレゼンで提示 3. 各自でワープロ課題の作成（60 分）	●LMS 教材準備（Vol.1） －ストーリー －参考資料 ●「企画書の書き方」「企画書サンプル」の印刷	●ワープロ課題の作成 ※LMS で仮提出
2週目	1. グループ分けの発表（5 分） 2. グループ内での相互コメント・評価、及び修正作業（50 分まで） －LMS 電子掲示板に各自で提出 －コメントを相互に投稿 －コメントを受けて修正作業	●グループ分け ●LMS 課題設定（レポート機能） ●アンケート準備	●ワープロ課題の完成・提出（週末まで）

	3.　アンケートの実施（15 分） 　　－集計結果は次週に配布 4.　ワープロ課題の提出 　　－間に合わない人は週末まで		

4.3.3.　GBS教材ワープロ編　教材内容

ワープロ編で開発した教材は以下の通りである。これらは学生向けに公開したものである。詳細は、付録 5-1～5-4 に示す。

＊ワープロ編 GBS 教材一覧（学生向け）

1) ストーリーVol.1（ワープロ編）　付録 5-1
2) 企画書の書き方　付録 5-2
3) 企画書サンプル　付録 5-3
4) 企画書サンプル（解説）　付録 5-4
5) 企画書（作成例）
6) ワープロ教科書参照ページ
7) 引用について
8) 相互コメントの手順
9) グループ分けリスト

1)のストーリーは、GBS 教材の根幹となるシナリオ提示のための教材である。授業では、教員が PowerPoint を使って説明する。このとき、教員はシナリオで登場するインターンシップ先の先輩社員の役割を演じ、学生たちに話しかけながら説明する。内容は、インターンシップ業務の開始、携帯電話の新製品企画の業務、企画書の作成指示などである。企画書を作成するにあたっては、①携帯電話の良く使う機能とあまり使わない機能、②新製品の企画コンセプト・テーマ、③新製品の特徴や機能の 3 点をまとめることとともに、ビジネス文書として決められた書式・体裁を守ることを強調し、2)3)の資料を十分に参照するように促す。

2)の企画書の書き方は、企画書を作成する上での、書式や体裁の指定（ページレイアウト

の設定、文章番号の挿入、発信日・受信者などの記入など）を記したものである。基本的にはワープロ編の学習目標に即して書式などの指定をしており、ほぼそのまま評価項目となるように設計した。

3)の企画書サンプルは、企画書の一例である。2)の企画書の書き方だけでは、学生にとって指示内容がつかみにくく、難易度が高くなると想定されたため、サンプルを用意し、PDF ファイルにして学生に公開した。

4)の企画書サンプル（解説）は、3)の企画書サンプルに注意書きを付与したものである。サンプルだけでは、どのような機能を利用したのかは自分で判断しなければわからないため、もう一段階親切な参考資料として用意した。ただし、この資料の扱いについては、教材の設計・開発段階で苦心した。当初からあまりにも親切すぎる資料を提示することは、GBS における失敗しながら学ぶ、学習目標は学習者に直接提示しない、などの原則に合わないのではないかと考え、1 週目は公開せず、2 週目から公開することとした。つまり、いったん試行錯誤した上での追加の情報源という位置づけとした。

5)の企画書（作成例）は、4)の企画書サンプル（解説）と同様の位置づけで、追加の情報源として 2 週目に公開する資料である。企画アイデアや内容も含めて、完成させた企画書のサンプルとなっている。

6)のワープロ教科書参照ページは、Word 2007 の操作でわからないところがあるときに参照すべき教科書のページ数をまとめた資料である。例えば、ページ番号の挿入は、教科書 271 ページに載っているなどの情報を一覧表にしてまとめている。

7)の引用については、知的財産権を遵守するための正しい引用の方法についてまとめた資料である。教育機関向けに公開されている「情報倫理教育e教材 2005 年版」[7]の中の「引用について」を利用した。

8)の相互コメントの手順は、すでに前述したグループでの相互コメントの手順をまとめたものである。

9)のグループ分けリストは、相互コメントを実施するグループを分けたリストである。

次に、教員用の資料を以下の通り作成した。

＊ワープロ編 GBS 教材一覧（教員向け）

[7] http://www3.juce.jp/open/rinri/

10) GBS1 週目授業の進行手順

11) GBS2 週目授業の進行手順

12) ワープロ課題評価シート

10)11)の進行手順は、各回の授業の詳細な進行手順書である。「IT 演習」の授業は、4 名の教員で受け持つため、教員間で統一した GBS 授業を展開するために作成した。

12)のワープロ課題評価シートは、前述の表 4-2 の学習目標と評価基準をもとにした採点・返却用のシートである。採点結果をこの評価シートに記入し、学生に返却するときに利用する。

4.4. 表計算編（GBS授業　第 3-4 週目）

4.4.1.　GBS教材表計算編　学習目標

表計算編の学習目標の詳細を設計した。基本的には、表計算ソフトを使ったデータの整理・集計スキルの育成が学習目標となる。

データの整理・集計スキルを実践的に育成するため、アンケートデータをもとにして、基本的な集計作業を行い、集計表やグラフの作成を課題化することとした。当初は、データ分析を学習目標として含めることも検討したが、難易度が上がるため、集計し、報告書としてまとめるところまでとした。報告書は、5 つのシートで構成し、①表紙、②データ一覧、③設問 1 の集計、④設問 2 の集計、⑤設問 3 の集計をまとめる内容とした。それぞれのシートを作成する過程で、表計算（Excel 2007）の基本スキルを習得しつつ、データ集計のノウハウや表・グラフのまとめ方、見せ方を実践的に身につけてもらうことを意図している。

Excel 2007 操作スキル	＋	データの整理・集計スキル

操作スキルの面では、P 検 3 級合格という科目全体の学習目標があるので、それと対応させながら、学習課題とする操作スキルを選定した。詳細は付録 6 に示す。学習目標と評価

基準は、下記の表 4-4 にまとめた。まとめ方や位置づけはワープロ編の表（表 4-2）と同様である。

表 4-4.　GBS 教材表計算編　学習目標と評価基準

番号	評価対象	評価項目（学習）	評価（0/1 点）
1	全体	5 つのシートを作成できている（表紙、データ、設問集計 3 つ）	
2		シート名を正しく設定できている（5 つとも）	
3	シート 1（表紙）	指定された項目（表題、作成日、実施日、調査対象者、目次）が記載されている	
4		回答者数（353）、回収率（計算式で）が正しく記載されている（回収率=回答者数/対象者数）	
5	シート 2（データ）	列見出しと行見出しの固定が正しくできている	
6		ID 列を追加し、番号を正しく付けている	
7		最終行に合計行を追加して、SUM 関数を用いて計算結果を表示させている	
8	シート 3（設問 1）持っているキャリア	表題を正しく付けている	
9		表（携帯電話のキャリア）の項目、罫線を正しく作成している	
10		回答は、回答者数の多い順に並び変えをしている（その他、無回答は除く）	
11		人数を正しくカウントし、合計を SUM 関数を用いて計算している	
12		割合を絶対参照を用いて正しく計算し、パーセント、少数第一位で表示している	
13		グラフを正しく作成している（タイトル、データラベルも）	
14	シート 4（設問 2）	表題を正しく付けている	
15		表（よく使う機能）の項目、罫線を正しく作成している	

16	よく使う機能	回答は、回答者数の多い順に並び変えをしている（その他、無回答は除く）	
17		合計は、回答者合計（353）もしくは回答数合計（1299）となっている	
18		割合を絶対参照を用いて正しく計算し、パーセント、少数第一位で表示している	
19		グラフを正しく作成している（タイトル、データラベルも）※人数・割合どちらでも可	
20	シート5（設問3）ほしい機能	表題を正しく付けている	
21		自由記述を見やすく表にまとめている	
22		回答番号を付けている	
23		最終行に、COUNT 関数を用いて回答者数を正しく表示している	

4.4.2. GBS教材表計算編　授業内容

表計算編シナリオの授業内容と事前準備内容、学生の課題内容については、表 4-5 の通りである。基本的には、前述のワープロ編シナリオと同様の授業展開となっている。

表 4-5.　GBS 授業表計算編の授業計画

授業	授業内容	教員の授業準備	学生の課題
3週目	1. ストーリーVol.2 の提示（5 分） 2. アンケート結果の配布（10 分） －CSV ファイルで配布 －ファイル内容の若干の説明 3. 各自で表計算課題の作成（60 分）	●アンケートデータの回収、配布準備 ●LMS 教材準備（Vol.2） －ストーリー －参考資料	●表計算課題の作成 ※LMS で仮提出
4週目	1. ワープロ課題の評価シートの返却 2. グループ分けの発表（5 分）	●LMS 課題設定（レポート機能）	●表計算課題の完成・提出

	3.　グループ内での相互コメント・評価、及び修正作業（50 分～） －LMS 電子掲示板に各自で提出 －コメントを相互に投稿 －コメントを受けて修正作業 4.　表計算課題の提出 －間に合わない人は週末まで	●ワープロ課題の評価・返却準備	（週末まで）

4.4.3.　GBS教材表計算編　教材内容

表計算編で開発した教材は以下の通りである。これらは学生向けに公開したものである。詳細は、付録 7-1～7-3 に示す。

＊表計算編 GBS 教材一覧（学生向け）

1)　ストーリーVol.2（表計算編）　　付録 7-1
2)　アンケート報告書の書き方　　付録 7-2
3)　アンケート報告書サンプル　　付録 7-3
4)　アンケート報告書サンプル（解説）
5)　表計算教科書参照ページ
6)　相互コメントの手順
7)　グループ分けリスト

1)のストーリーは、GBS 教材の根幹となるシナリオ提示のための教材である。説明方法などはワープロ編と同様である。ストーリーは、携帯電話利用者から取ったアンケートデータ（約 300 件）を集計し、報告書の作成を指示する内容となっている。企画書と同様、インターンシップ先の会社で定められている報告書の書式・体裁を守りながら、報告書としてデータをまとめることが指示される。作成すべき報告書の内容は、①表紙、②データ一覧、③設問 1 の集計、④設問 2 の集計、⑤設問 3 の集計の 5 点である。5 つのシートに分けて作成することが求められる。

2)から 7)の各資料は、基本的にはワープロ編の資料と同様の位置づけである。4)のアンケ

ート報告書サンプル（解説）は、表計算編の 2 週目になってから提示される資料である。ワープロ編と違うのは、引用についての資料がなくなった点と、ワープロ編の企画書（作成例）に相当する完成版のサンプルがなくなった点である。企画書とは違い、報告書はオリジナルに創造する個所がないため、完成版を公開すると、そのままコピーすることが可能となるため、完成版のサンプルは公開しないこととした。

次に、教員用の資料を以下の通り作成した。

＊表計算編 GBS 教材一覧（教員向け）

8) GBS3 週目授業の進行手順

9) GBS4 週目授業の進行手順

10) 表計算課題評価シート

8)9)10)の資料もワープロ編と同様の位置づけである。10)の表計算課題評価シートは、前述の表 4-4 の学習目標と評価基準をもとにした採点・返却用のシートである。

4.5. プレゼンソフト編（GBS授業　第 5-6 週目）

4.5.1.　GBS教材プレゼンソフト編　学習目標

プレゼンソフト編の学習目標の詳細を設計した。基本的には、プレゼン資料の作成力と、知的財産権を遵守する態度の育成が学習目標である。

プレゼン資料の作成力は、プレゼンソフト（PowerPoint 2007）の操作スキルに加えて、わかりやすいプレゼン資料を作るためのノウハウやポイントを身につけることを目的とした。このノウハウやポイントに関しては、例えば、文字を大きくし、できる限り体言止めを用いて簡潔にまとめることや、図・グラフを活用する、などである。これらを課題化することで、実践的なプレゼン資料の作成力の育成を狙った。加えて、企画内容などの創意工夫が求められるので、知的財産権の遵守も学習目標に含めた。

PowerPoint 2007 操作スキル	＋	プレゼン資料の作成ポイント	＋	知的財産権の遵守（引用の仕方）

操作スキルの面では、P 検 3 級の出題範囲にプレゼンソフト（PowerPoint 2007）が含まれていないため、春学期の「コンピュータリテラシー」科目で学習した基礎的な内容のみを含めた。具体化した学習目標と評価基準は、下記の表 4-6 の通りである。まとめ方や位置づけはワープロ編の表（表 4-2）と同様である。

表 4-6.　GBS 教材表計算編　学習目標と評価基準

番号	評価対象	評価項目（学習）	評価（0/1 点）
1	全体	スライド枚数は全部で5～6枚である	
2		スライドの構成は指示通りとなっている（表紙、よく使う機能、コンセプト、機能）	
3		デザインテーマを正しく設定できている	
4		クリップアートを最低1回以上は使っている	
5		図形を最低1回以上は使っている	
6		ワードアートを最低1回以上は使っている	
7	表紙スライド	タイトル、作成日、氏名を正しく記載している	
8	よく使う機能スライド	よく使う機能の表はサンプル通り正しく作成されている	
9		グラフのデータはサンプル通りの値・並び順となっている	
10		グラフのタイトル、データラベルが正しく設定されている	
11	コンセプトスライド	新製品のコンセプトについて不足なく書かれている	
12		文字サイズは特別な場合を除いて18ポイント以上である	
13		文章は簡潔にわかりやすくまとめられている	

14		図やグラフを効果的に活用している	
15	機能スライド	新製品の機能について不足なく書かれている	
16		文字サイズは特別な場合を除いて18ポイント以上である	
17		文章は簡潔にわかりやすくまとめられている	
18		図やグラフを効果的に活用している	
19	情報モラル	知的財産権を遵守できている（適切な引用をしている）	

4.5.2. GBS教材表計算編　授業内容

プレゼンソフト編シナリオの授業内容と事前準備内容、学生の課題内容については、表4-7の通りである。基本的には、前述のワープロ編シナリオと同様の授業展開となっている。

表 4-7. GBS 授業プレゼンソフト編の授業計画

授業	授業内容	教員の授業準備	学生の課題
5週目	1. ストーリーVol.3 の提示（5 分） －PPT プレゼンで提示 2. 各自でプレゼン課題の作成（60 分）	●LMS 教材準備（Vol.3） －ストーリー －参考資料	●プレゼン課題の作成 ※LSM で仮提出
6週目	1. 表計算課題の評価シートの返却 2. グループ分けの発表（5 分） 3. グループ内での相互コメント・評価、及び修正作業（50 分～） －LMS 電子掲示板に各自で提出 －コメントを相互に投稿 －コメントを受けて修正作業 4. プレゼン課題の提出 －間に合わない人は週末まで	●LMS 課題設定（レポート機能） ●表計算課題の評価・返却準備	●プレゼン課題の完成・提出（週末まで）

4.5.3.　GBS教材プレゼンソフト編　教材内容

プレゼンソフト編で開発した教材は以下の通りである。これらは学生向けに公開したものである。詳細は、付録 8-1～8-2 に示す。

＊プレゼンソフト編 GBS 教材一覧（学生向け）

1)　ストーリーVol.3（プレゼンソフト編）　　付録 8-1

2)　プレゼン資料の書き方　　付録 8-2

3)　プレゼン資料のサンプル

4)　PowerPoint 2007 参考資料

5)　相互コメントの手順

6)　グループ分けリスト

1)のストーリーは、GBS 教材の根幹となるシナリオ提示のための教材である。説明方法などはワープロ編と同様である。ストーリーは、ワープロ編の企画書や表計算編のアンケート報告などをもとにして、新製品企画のプレゼン資料の作成を指示する内容となっている。プレゼン資料の内容は、①表紙、②携帯電話のよく使う機能、③新製品のコンセプト、④新製品の機能、の 4 点でまとめることになっている。

2)から 6)の各資料は、基本的にはワープロ編の資料と同様の位置づけである。ただし、今回は機能面での細かな指定は少ないため、補足資料としてのサンプル（解説）は用意しなかった。また、授業の教科書（P 検 3 級に対応）に、PowerPoint 2007 が掲載されていないため、4)の PowerPoint 2007 参考資料を別途作成し、公開した。

次に、教員用の資料を以下の通り作成した。

＊プレゼンソフト編 GBS 教材一覧（教員向け）

7)　GBS5 週目授業の進行手順

8)　GBS6 週目授業の進行手順

9)　プレゼンソフト課題評価シート

7)8)9)の資料もワープロ編と同様の位置づけである。9)のプレゼンソフト課題評価シートは、前述の表 4-6 の学習目標と評価基準をもとにした採点・返却用のシートである。

4.6. GBS授業まとめ（GBS授業　第 7 週目）

第 7 週目は GBS 授業のまとめとして、事後テスト、総合アンケートを実施した。授業内容、教員の授業準備、学生の課題は下記の表 4-8 の通りである。

作成した教材はストーリーVol.4 のみである。これまでのストーリーの締めとして、インターンシップの終了を告げ、これまでの業務を振り返る内容とした。ストーリーの内容は、付録 9 に示す。

表 4-8.　GBS 授業まとめの授業計画

授業	授業内容	教員の授業準備	学生の課題
7 週 目	1.　プレゼン課題の評価シートの返却 2.　ストーリーVol.4 の提示（5 分） 　－PPT プレゼンで提示 3.　アンケート実施（30 分） 4.　事後テスト（模擬テスト）	●LMS 教材準備 （Vol.4） 　－ストーリー 　－参考資料 ●プレゼン課題の評価・返却準備	●各課題の修正・再提出 　－修正箇所があれば 　－2 週間後まで

第 5 章　GBS教材の評価と改善

以上の教材設計・開発を行った後、根本・鈴木（2005）の GBS チェックリスト（改訂版）をもとに GBS の適応度をチェックするとともに、少人数での形成的評価を実施し、教材の改善を行った。

5.1. GBSチェックリストに基づくチェック

GBS チェックリストは、根本・鈴木によって開発されたもので、教材設計者が教材開発時に GBS を用いるべきかの判断を支援し、妥当性を検討するために有効なものとされている。また、ストーリー型教材の改善・発展の視点を得る目的にも活用できるとされている。チェックリストの項目は、GBS の 7 要素ごとに用意されており、それぞれの項目において、教材と GBS 理論との整合性を確認できるようになっている（根本・鈴木（2005）より）。

この GBS チェックリストを用いて、前述の GBS 教材のチェックを実施した。その結果、当初から GBS の 7 要素をもとに教材設計・開発を行ったこともあり、カバーストーリー、役割、使命、情報源、フィードバックの全ての項目で適応しているとの内容となった。

一方、学習目標の GBS 要素に関しては、4 項目中 3 項目は適応していると判断したが、1 項目は適応していないと判断した。適応していない項目は、「学習者には学習目標を直接提示せず、使命を通して何を学ばせたいかが分かるようにしてある」というものである。本研究の GBS 教材では、学習目標をまとめて提示することはしていないが、ビジネス文章の作成力を身につけてほしいなどの言及はストーリー内で行っていたり、習得してほしい機能を指定していたりするなど、ある程度学習内容を伝えている。これは、スキル習得という学習目標の特性上、ある程度具体的・直接的に何をすべきかを指定しないと、こちらの意図通りに課題作成が進まないという事情があったためである。

また、シナリオ操作の GBS 要素では、6 項目中 1 項目で適応しないと判断した。その項目は、「自分で判断を下す場面（シナリオ操作）、その決断次第で違ったストーリーが展開される」というものである。本教材は、コンピュータによる全自動化の GBS 教材ではなく、対面型で進行されるため、チェックリストで意図されているようなストーリーの分岐が特に設定されていないと判断した。一方、教員・TA が直接対応するため、より柔軟なストーリー（学生の誤りに対して、再修正を指示したりするなど）が展開される可能性もある。

チェックリスクの適応結果の詳細は付録 10 に示す。

5.2. 形成的評価の実施

教材の問題点を発見するとともに、授業の進行手順を確認・検証するために、2009 年 10 月に形成的評価を実施した。

表 5-1.　GBS 教材の形成的評価

回	日程	時間	内容
第 1 回	10/05（月）	16:30～17:50	GBS ワープロ編 1 週目の形成的評価
第 2 回	10/07（水）	16:30～17:50	GBS ワープロ編 2 週目の形成的評価

第 1 回の形成的評価は、学生 3 名と職員 1 名を対象に実施し、「IT 演習」担当教員 2 名も観察者として参加した。進行・教員役は筆者が担当した。GBS 授業ワープロ編の第 1 週目のリハーサルとして位置付け、本番授業と同じ手順・教材を使って、授業を進行した（ストーリー提示、資料提示、課題作成）。対象の学生 3 名は、2 年生 1 名、3 年生 2 名で、本番の対象となる 1 年生よりもワープロのスキル経験はやや高めだといえるが、P 検 3 級や MCAS Word の資格は取得していず、本番科目の中～上級者層に該当するレベルであり、形成的評価の対象となると判断した。

第 2 回の形成的評価は、第 1 回の続きとして実施し、前回参加の学生 2 名（1 名は事情により欠席）と職員 1 名を対象とし、担当教員 1 名が観察者として参加した。進行・教員役も第 1 回と同様である。GBS 授業ワープロ編の第 2 週目のリハーサルとして実施し、グループでの相互コメント、課題の提出、アンケートの実施などを行った。

これらの形成的評価を行った結果、主には以下の点で教材及び授業進行の改善が必要であることが判明した。

1) 全体的に課題のボリュームが多く、想定以上に時間がかかりそうであるため、企画書の内容の一部をカットする必要がある。
   →当初設定していた段落罫線や承認欄の表の作成などの項目をカットすることに。
2) 情報源である企画書の書き方、企画書サンプルの資料は、形成的評価時には LMS 上のファイル参照だけとしていたが、画面切り替えで閲覧するのがかなり不便であると

の意見が強く出たため、本番時には印刷して配布する必要がある。

→本番時には紙媒体でも配布する。

3) 教員側の評価シート（採点シート）に一部あいまいな点、重複している点などがあったため、シートの修正が必要。

→評価シートの修正を実施。

4) 企画書を翌週まで確実に完成してもらえるよう、1 週目の終りに仮提出を設定し、翌週までに提出するように学生に指導すべき。

→各シナリオの初回の週に仮提出を設定することに。

5) 相互コメントの内容が想定とは違って、書式・体裁などの評価基準となる点についてはほとんどチェックされず、企画内容（アイデアやまとめ方など）に関するコメントがほとんどで、課題の改善や修正につながらなかった。そのため、より評価基準を学生にわかりやすく提示するとともに、相互コメントの仕方について詳しく説明する必要がある。

→シナリオで「インターンシップの業務なので、斬新なアイデアを求めているというよりは、会社で一般的に求められるビジネス文書の書き方、書式や体裁について学んでもらうことに重点を置いている」ということを明確に示す。

→相互コメントを実施する際の方法や注意点、ルールについてマニュアル化し、学生に事前に示すようにする（正解を教えない、企画書の書き方の各項目をチェックする、など)。

以上の改善・修正を反映し、本番の GBS 授業を実施した。前述した付録に掲載されている教材は、本番時のものであり、これらの改善・修正が反映済みのものである。

表計算編の形成的評価に関しては、授業進行などの確認・検証は、上記の形成的評価で概ね確認できていたため、課題（アンケート報告書の作成）のチェックのみを行った。学生数名に関連する教材を閲覧してもらい、アンケート報告書の作成を依頼し、そのフィードバックを得て、教材中の説明のわかりにくい個所など一部の修正を行った。

プレゼンソフト編の形成的評価に関しては実施していない。

第 6 章　GBS教材の授業実践と評価

6.1. 授業実践（全 7 週）

上記の GBS 教材の設計・開発・改善を行った後、授業での実践を行った。

GBS 教材を使用した授業を行ったのは、前述の通り、秋学期開講科目の「IT 演習」においてである。「IT 演習」の第 3 回から第 9 回までの全 7 回を使って、GBS 教材を使用した GBS 授業を展開した。対象の学生は 1 年生 503 名で、平均 42 名程度の 12 クラスに分かれて開講されている（火曜日 1 時限 3 クラス、火曜日 2 時限 3 クラス、水曜日 1 時限 3 クラス、水曜日 2 時限 3 クラス）。GBS 授業の実施時期は下記の表 6-1 の通りである。

表 6-1　GBS 授業の実施時期（全て 2009 年）

GBS 実施週	火曜日クラス	水曜日クラス
第 1 週	10/13	10/14
第 2 週	10/20	10/21
第 3 週	10/27	10/28
第 4 週	11/10	11/4
第 5 週	11/17	11/11
第 6.週	11/24	11/18
第 7 週	12/1	11/25

担当教員は筆者を含めて 4 名で、それぞれ分担してクラスを担当している。クラス毎のレベル差などは特にない。全教員で、GBS 授業の進行方法の統一化を図るため、春学期中に GBS 授業についての意見交換を数回行い、9 月 7 日には GBS 授業に関する打ち合わせの場を設けた。その場では、筆者から GBS 授業に関する具体的な授業計画を提起し、担当教員間で基本的な認識一致を図った。

GBS 授業の進行にあたっては、授業回毎に教材一式と授業の進行手順書を担当教員に配布し、意見交換をしながら進めていき（進行手順書に関する詳細は第 4 章と付録を参照）、大きな問題や混乱なく全 7 週の授業実践を終了できた。

なお、各シナリオの課題（企画書、アンケート報告書、プレゼン資料）の採点に関して

は、学生一人ひとりの課題ファイルを直接確認し、評価項目に沿って採点をしなければならないため、教員の負担が非常に大きくなる。そのため、各クラスに付く TA に採点業務を担当してもらった。採点を行うにあたっては、評価方法や評価基準にブレや違いが生じてはいけないため、TA 対象の採点研修を課題毎に実施し、採点の標準化を図った。また、採点がしやすいよう、評価項目を細分化し、○か×（1 点か 0 点）で採点できるようにした。TA が採点した内容は、教員がチェックし、授業中に学生に返却した。学生は返却された評価シート（採点結果）をもとに間違った個所を把握することができる。100%の理解に達するまで何度でも繰り返し行うという GBS の考え方に立って、GBS 授業の終了後、課題の再提出の機会を設けた。

6.2. GBS授業の評価計画

以上の GBS 授業の評価を測定するため、以下の評価計画を立て、評価作業を実施した。

1) 学生へのアンケート調査
2) P 検 3 級模擬試験（事前・事後）の試験結果比較
3) 担当教員へのインタビュー

以下、それぞれの評価結果について詳述する。

6.3. 学生へのアンケート調査

アンケート調査は、学生の満足度や学習行動を調査するため実施した。アンケートの実施内容及び回数は以下の通りである。対象の学生は 503 名である。

1) ワープロ編、表計算編、プレゼンソフト編の終了時に個別アンケート実施（計 3 回）
2) GBS 授業終了時に全体アンケート実施（2 回）

調査観点としては、学習者自身の自己評価を探る目的で、以下の設問群を用意した。

1) GBS 授業に対する学習態度（没入感）
2) GBS 授業に対するやる気や興味、関心（学習意欲）
3) GBS 授業を通じて力がついたと感じたかどうか（効用感）

また、GBS 教材をどのように活用したか、どのような学習行動を取ったかを探るために、各種教材や授業内容（情報源や相互コメント、教員・TA のサポートなど）の活用度合い、そしてそれらに対する役立ち感についての設問を設定した。これらの項目はシナリオ毎の個別アンケートで設定した。

また、全体アンケートでは、総じて、通常授業と GBS 授業の違いに対する評価を探るため、通常授業と比較したときの GBS 授業の良い点、悪い点に関する設問を設定した。さらに、GBS 授業に対する学生の遠慮のない評価、本質的な評価を探るため、来年度も継続すべきかどうか、後輩や友人に薦めたいかどうかなどの設問を設定し、追加で全体アンケートを実施した（全体アンケートの 2 回目）。これは当初からアンケートに含めていれば、1 回のアンケート実施で済んだものだが、1 回目のアンケート実施後に追加で調査する必要が生じたため、止む無く 2 回目の全体アンケートを実施することになった。

なお、アンケートでは、本研究の GBS 授業のことを「シナリオ型演習」と呼んでいる。学生にわかりやすいよう表現しただけなので、以下、アンケート関連でシナリオ型演習と表現されている個所は、GBS 授業と読み替えていただきたい。

アンケートの実施結果は以下の通りである。

1) ワープロ編アンケート　回答者数 296 名（回答率 58.8%）
2) 表計算編アンケート　回答者数 255 名（回答率 50.7%）
3) プレゼンソフト編アンケート　回答者数 262 名（回答率 52.1%）
4) 全体アンケート（1）　回答者数 334 名（回答率 66.4%）
5) 全体アンケート（2）　回答者数 312 名（回答率 62.0%）

アンケート結果では、総じて GBS 授業に対して肯定的な反応が多く示された。特に、多数の学生が GBS 授業で「学んだことは役立ちそう」、「集中して取り組めた」と回答し、学習の動機付けや意欲付けで効果を発揮したことが伺えた。

また、多数の学生が GBS 授業で「力がついた」と回答し、具体的な項目として、「自分で考え、創造する力」やビジネス文書の作成スキルなどを上位に挙げた。単に授業への動機付けだけではなく、学習効果の面でも効果があったことがアンケート結果から伺えた。

以下、各項目に沿って、回答の集計結果と傾向について述べる。

まず、下記の表 6-2 は、GBS 授業に対する印象を問うた全体アンケート設問 1～8 に関する集計表である。各設問において、総じて高い肯定的な反応が示された。「とてもそう思う」と「そう思う」を合わせた数値が最も高くなったのは、設問 4 の「シナリオ型演習で学んだことは役立ちそうですか？」で、80.5%（「とてもそう思う」28.3%+「そう思う」52.3%）となった。次に、設問 8 の「シナリオ型演習は大変でしたか？」が 76.2%（40.7%+35.5%）、設問 1 の「シナリオ型演習は集中して取り組めましたか？」が 76.0%（20.7%+55.4%）と続き、以下、設問 5「力はついたと思いますか？」が 67.2%、設問 2「やる気になりましたか？」が 63.5%、設問 3「面白かったですか？」が 60.7%、設問 6「満足しましたか？」が 59.6%、設問 7「理解しやすかったですか？」が 55.7%となった。総じて、「役立ちそう」「力はついたと思う」「満足した」という学習内容に対する満足感と、「集中して取り組めた」「やる気になった」「面白かった」という学習意欲や動機付けに関する肯定的な結果が示されたといえる。一方、「大変だった」の数値が高かった点は、課題の難易度・量の多さに起因するものであることが、後述する自由記述の結果からも推測される。

表 6-2　GBS 授業に対する印象（全体アンケート 1　設問 3～10）　（N=334）

設問	とてもそう思う	そう思う	どちらともいえない	そう思わない	全くそう思わない	合計	とてもそう思う＋そう思う
4.シナリオ型演習で学んだことは役立ちそうですか？	28.3%	52.3%	15.5%	2.7%	1.2%	100.0%	80.5%
8.シナリオ型演習は大変でしたか？	40.7%	35.5%	14.8%	7.2%	1.8%	100.0%	76.2%
1.シナリオ型演習は集中して取り組めましたか？	20.7%	55.4%	17.4%	5.7%	0.9%	100.0%	76.0%
5.シナリオ型演習で力はついたと思いますか？	18.1%	49.1%	25.6%	6.0%	1.2%	100.0%	67.2%
2.シナリオ型演習はやる気になりましたか？	13.8%	49.7%	24.0%	8.7%	3.9%	100.0%	63.5%
3.シナリオ型演習は面白かったですか？	15.3%	45.3%	25.5%	9.6%	4.2%	100.0%	60.7%
6.シナリオ型演習は満足しましたか？	14.2%	45.5%	29.2%	7.5%	3.6%	100.0%	59.6%
7.シナリオ型演習は理解しやすかったですか？	12.6%	43.1%	31.1%	8.4%	4.8%	100.0%	55.7%

次に表 6-3 は、設問 9 の「シナリオ型演習と前期のコンピュータリテラシーの演習（教科書通りの演習）とでは、どちらが良いですか？」に対する回答結果であり、「シナリオ型演習（GBS 授業）」が 42.6%、「前期の演習（通常の授業）」が 32.0%となり、GBS 授業を肯定する意見が半数弱を占め、通常授業を上回る評価となった。

表 6-3　GBS 授業と通常授業の評価（全体アンケート集計 1　設問 9）　（N=331）

設問	シナリオ型演習	前期の演習	どちらともいえない	合計
9.シナリオ型演習と前期のコンピュータリテラシーの演習（教科書通りの演習）とでは、どちらが良いですか？	42.6%	32.0%	25.4%	100.0%

これらの回答結果を担当教員別に集計したのが、下記の表 6-4、表 6-5 である。担当教員別に集計結果を見ると、回答内容の傾向にかなりの差異が生じていることがわかる。設問 1 では、教員 D と教員 A・教員 B との間に 28 ポイントの差異があり、設問 2 では、教員 D と教員 B の間に 21 ポイント、設問 3 では、教員 D と教員 A・教員 B の間に 23 ポイントの差異があった。同様に、設問 4 では最大 14 ポイント、設問 6 では最大 16 ポイント、設問 7 では最大 21 ポイント、設問 8 では最大 12 ポイントの差異となった。一方、設問 5 では、教員間の差異はほとんど見られなかった。どの教員においても、65%~68%の学生は「力はついた」と回答している。

また、表 6-5 の設問 9 では、「GBS 授業が良い」とする回答を比べてみると、教員 D と教員 B の間に 25 ポイントの差異がある。さらに、教員 B クラスの学生は GBS 授業よりも通常授業のほうが良いと回答し、残りの教員クラスの学生は GBS 授業のほうが良いと回答しており、GBS 授業に対する評価が逆転している。以上の結果を見ると、同じ教材、同じ授業方法で運営してきたものの、教員によって GBS 授業に対する印象や評価が大きく異なることが明らかとなった。この点も、教員の運用方法が大きく影響する対面型 GBS の特徴の一つといえるだろう。

表 6-4　教員別の GBS 授業に対する印象（全体アンケート集計 1　設問 1-8）　(N=334)

※数値は「とてもそう思う」と「そう思う」の合計

設問	教員A	教員B	教員C	教員D	全体平均
1.シナリオ型演習は集中して取り組めましたか？	72%	72%	76%	90%	76%
2.シナリオ型演習はやる気になりましたか？	65%	55%	66%	76%	63%
3.シナリオ型演習は面白かったですか？	53%	53%	66%	76%	61%
4.シナリオ型演習で学んだことは役立ちそうですか？	91%	78%	77%	82%	81%
5.シナリオ型演習で力はついたと思いますか？	68%	65%	68%	67%	67%
6.シナリオ型演習は満足しましたか？	61%	50%	66%	65%	60%
7.シナリオ型演習は理解しやすかったですか？	56%	46%	61%	67%	56%
8.シナリオ型演習は大変でしたか？	75%	83%	72%	71%	76%
(N)	57	116	112	49	334

表 6-5　教員別の GBS 授業と通常授業の評価（全体アンケート集計 1　設問 9）(N=334)

設問	教員	シナリオ型演習	どちらともいえない	前期の演習	(N)
9.シナリオ型演習と前期のコンピュータリテラシーの演習（教科書通りの演習）とでは、どちらが良いですか？	教員A	54%	19%	26%	57
	教員B	29%	34%	37%	116
	教員C	46%	22%	32%	112
	教員D	54%	21%	25%	49
	全体平均	45%	24%	31%	334

表 6-6 は、GBS 授業の良かった点に関する自由記述を内容に応じて分類した表である。類似する意見と回答者数を左の列にとり、特徴的な意見を右の列に例示した。回答からは、「実践的で将来役立つと思った」や「受動的ではなく自分で取り組むことができる」など、学習内容や授業方法に対する肯定意見が多く示された。

表 6-6　GBS 授業の良かった点（全体アンケート集計 1　設問 10）

実践的で将来役立つ、力がついたと感じる、等の意見（約 65 名）	・ 実践的で将来役立つと思った。 ・ 実際に企画書を作ったり他の人とディスカッションしたりと実用的で、これから先この授業で学んだことが役に立つと思うので、良かったと思います。 ・ ただ教材通りに書かれた事を聞くだけではなく、それを実際にやることでより理解力が身に付いた気がする。
自分で考えながら自由にできた、等の意見（約 45 名）	・ 受動的ではなく自分で取り組むことができるから ・ 自分で考えて作っていくことによって、しっかりとした力がついたと思います。
興味を持って楽しく取り組めた、等の意見（約 30 名）	・ 教科書通りにやるより、自分で考えてやったほうが面白い 。
意見交換やディスカションが良かった、等の意見（約 25 名）	・ ディスカッションの指摘で、気づいていなかった問題に、気づくことができたとこが良かった。
授業内容や説明が分かりやすかった、等の意見（約 15 名）	・ 説明がわかりやすかった。
やる気ややりがいを持てた、等	・ シミュレーションみたいな感じだったのでとても

の意見（約 15 名）	やる気がでてよかった。 ・　ストーリーがあるのでやる気になりやすい。

一方、表 6-7 は、GBS 授業の悪かった点に関する自由記述をまとめた表である。回答では、「課題が難しかった」や「課題が多かった」など、課題の難易度や量に対する記述が多く、次いで内容理解の難しさや欠席時についていけなくなるなどの意見が示された。

表 6-7　GBS 授業の悪かった点（全体アンケート集計 1　設問 11）

難しかった、等の意見（約 45 名）	・　課題が難しくとても苦労した。 ・　教科書通りではないので、少し難しかった。
課題が多い、時間かかる、等の意見（約 30 名）	・　作成するのに多大な時間を要した。 ・　提出物が多すぎる。
わかりにくかった、理解しにくかった、等の意見（約 25 名）	・　説明が不十分だった。 ・　コンピューターリテラシーのときに習ったことが理解できていないところがあると少し大変だった。
大変だった、面倒だった、等の意見（約 15 名）	・　授業時間外にもやらないとできなかったため大変だった。 ・　考えるのが大変。
遅れるとついていけない、等の意見（約 10 名）	・　一度休むと話がわからなくなるので。 ・　一回遅れるとついてけないところ。
提出期限が短い、等の意見（約 10 名）	・　提出期限が短い。 ・　時間がもっとほしかった。

表 6-8 は、今後希望するストーリーについての自由記述をまとめた表である。「今までと同じように社会に出ても使える内容」「さらに実践的なこと」「実際就職でやりそうなやつ」など、将来に役立つ内容を期待する意見が多く示された。

表 6-8　今後希望するストーリー（全体アンケート集計 1　設問 12）

・　今までと同じよう社会に出ても使える内容。

- さらに実践的なこと。
- 実際就職でやりそうなやつ。
- もう少し簡単なものがいいです。
- 新しい物の開発案をチームで作ること。
- できるだけ自分で考えて作るものでなく、きちっと形が決まった文書などを作成するようなもの。公文書的な。
- 模擬店の出し物を提案。ぞれぞれの作成したパワーポイントの人気を競う。
- 新食品のパッケージのデザインや、新プランの旅行の企画書など。
- 身近なドラマ・アニメなどのストーリーを使用する。
- 外食チェーンの新商品のストーリー
- 政策マニフェスト
- 未来の都市開発案みたいな
- スポーツ

など一部抽出

表 6-9 は、GBS 授業に対する意見・感想をまとめた表である。「今まであまり経験をしたことがないとても楽しい授業でした」や「就職しても使うようなものばかりなので、とてもよかったです」など、授業内容や授業方法に対する肯定的な意見が多く示された。

表 6-9　GBS 授業に対する意見・感想（全体アンケート集計 1　設問 13）

- 今まであまり経験をしたことがないとても楽しい授業でした。
- 普通に課題を与えられるよりは、ストーリーになっていたり、グループでコメントしあうのが楽しかった。
- 就職しても使うようなものばかりなので、とてもよかったです。
- とても大変だったけれど、今後に役立てていけるので良かったです。
- ６週間で使った機能の知識が増えて今後、社会に出てからとても役に立つと思う。
- 自分の力でやることができたので自信がつきました。
- 課題をもう少し簡単にしてほしいです。
- 将来には、役立つと思うけどもう少し簡単にしてほしかった。

- できた資料をまた違う人から目を通されることで、間違いを発見することができて確認は大切だと思いました。
- パソコンの自分が使える機能の範囲がひろまったし、また発想力も少しは成長したと思います。
- 基礎的な力と応用力がしっかりとつくよい授業だったと思います。
- 授業についていけなかった。
- もう少しわかりやすく指示してほしい。

次に、表 6-10 は、全体アンケート（2）の設問 1～4 をまとめた表である。設問 1 の「来年度も継続すべきだと思いますか？」に対して、「とてもそう思う」13.5%、「そう思う」46.9%となり、合わせて 60.5%の学生が継続すべきだと回答した。設問 2 の「選択科目であれば履修したいと思いますか？」に対しては、「とてもそう思う」8.4%、「そう思う」32.8%となり、合わせて 41.2%の学生が履修選択すると回答した。一方、「どちらともいえない」も 39.2%あり、拮抗する回答結果となった。設問 3 の「後輩や友人に薦めたいと思いますか？」に対しては、「とてもそう思う」7.7%、「そう思う」36.9%となり、合わせて 44.6%の学生が薦めると回答した。これら設問 1～3 の回答結果を見ると、約半数近くの学生が GBS 授業に対して、総じて肯定的な評価をしていることが伺える。

また、設問 4 の「他の科目でも同じようなシナリオ型の授業スタイルを導入したら良いと思いますか？」に対しては、「とてもそう思う」5.5%、「そう思う」10.9%、合わせて 16.4%の学生に止まり、他の科目への GBS 展開を望む学生は少なかった。

表 6-10　GBS 授業に対する評価（全体アンケート 2　設問 1-4）　（N=312）

設問	とてもそう思う	そう思う	どちらともいえない	そう思わない	全くそう思わない	合計	とてもそう思う＋そう思う
1．今回の「シナリオ型演習」は、来年度も継続すべきだと思いますか？	13.5%	46.9%	29.6%	5.8%	4.2%	100%	60.5%
2．今回の「シナリオ型演習」が履修指定科目ではなく、選択科目であれば、履修したいと思いますか？	8.4%	32.8%	39.2%	14.5%	5.1%	100%	41.2%
3．今回の「シナリオ型演習」を後輩や友人に薦めたいと思いますか？	7.7%	36.9%	38.1%	12.2%	5.1%	100%	44.6%
4．他の科目でも、同じようなシナリオ型の授業スタイルを導入したら良いと思いますか？	5.5%	10.9%	64.6%	13.2%	5.8%	100%	16.4%

これら設問 1～4 に関する教員別の集計表・グラフが、表 6-11 である。表 6-5 と同様、教員間で傾向の差異が生じている。設問 1 に関しては、最もポイントの高い教員 D が 78.8%なのに対し、最もポイントの低い教員 C は 50.0%であり、約 29 ポイントの差異がついた。同じく、設問 2 では教員 D と教員 B の間に約 19 ポイント、設問 3 では教員 D と教員 C の間に約 20 ポイントの差がついており、教員の違いによって、GBS 授業に対する学生の評価が大きく異なる結果となった。

表 6-11　教員別の GBS 授業に対する評価（全体アンケート 2　設問 1-4）　(N=312)

※数値は「とてもそう思う」と「そう思う」の合計

設問	教員A	教員B	教員C	教員D	全体平均
1. 今回の「シナリオ型演習」は、来年度も継続すべきだと思いますか？	73.7%	54.3%	50.0%	78.8%	60.5%
2. 今回の「シナリオ型演習」が履修指定科目ではなく、選択科目であれば、履修したいと思いますか？	43.9%	31.5%	43.6%	50.0%	41.2%
3. 今回の「シナリオ型演習」を後輩や友人に薦めたいと思いますか？	54.4%	38.7%	38.2%	57.7%	44.6%
4. 他の科目でも、同じようなシナリオ型の授業スタイルを導入したら良いと思いますか？	22.8%	14.0%	13.6%	19.6%	16.4%
(N)	57	93	110	52	312

続いて、表 6-12 は全体アンケート（2）設問 6 の「**今回の「シナリオ型演習」を通じて、どのような力がついたと思いますか？**」に関する集計である。「よく当てはまる」と「当てはまる」の回答の合計が最も高かったのが、「Word の操作スキル」で 72%（15+57）、次いで、「PowerPoint の操作スキル」71%（17+54）、「自分で考え、創造する力」66%（19+47）、「企画書の作成スキル」65%（15+51）、「プレゼン資料の作成スキル」65%（14+51）、「Windows の操作スキル」64%（9+55）、「Excel の操作スキル」63%（12+51）、「タイピングスキル」59%（18+41）、「ビジネス文書の作成知識」59%（10+48）、「アンケートデータの集計スキル」58%（10+49）、「必要な情報を収集する力」58%（11+48）などが続いた。

一方、「よく当てはまる」と「当てはまる」の回答の合計が低かったのが、「著作権などの情報モラルに関する知識」47%（9+38）や「情報モラルを実践する態度」49%（9+40）などであった。最も高かった「Word の操作スキル」とは、25 ポイント以上の差がついた。

全体的な特徴としては、ワープロ編で扱った Word の操作スキルや企画書の作成スキル、プレゼンソフト編で扱った PowerPoint の操作スキルやプレゼン資料の作成スキルが高く

なったのに対し、表計算編で扱った Excel の操作スキルやアンケートデータ集計スキルは低くなった点が挙げられる。前述のアンケート結果も含めて、全体的に表計算編が難しく、学習内容が身につきにくかったことが伺える。

また、「自分で考え、創造する力」の項目は、「よく当てはまる」と「当てはまる」の合計で 3 位、「よく当てはまる」だけでは 1 位の結果となり、同項目に関する力がついたと感じた学生が多かったことが明らかになった。学生自身で調べ、考えながら課題をしなければならない GBS 授業の学習成果の特徴が現れた結果ともいえる。

一方、情報モラルに関する項目は、最も低い結果となった。知的財産権の順守は学習目標として設定していた内容であり、この学習項目に関する再検討が求められる。

表 6-12　GBS 授業を通じて付いた力（全体アンケート 2　設問 6）　　(N=312)

設問	よく当てはまる	当てはまる	どちらともいえない	あまり当てはまらない	全く当てはまらない	合計	よく当てはまる＋当てはまる
Wordの操作スキル	15%	57%	22%	5%	2%	100%	72%
PowerPointの操作スキル	17%	54%	21%	6%	2%	100%	71%
自分で考え、創造する力	19%	47%	26%	6%	2%	100%	66%
企画書の作成スキル	15%	51%	26%	6%	2%	100%	65%
プレゼン資料の作成スキル	14%	51%	27%	6%	2%	100%	65%
Windowsの操作スキル	9%	55%	30%	5%	2%	100%	64%
Excelの操作スキル	12%	51%	28%	7%	2%	100%	63%
タイピングスキル	18%	41%	28%	10%	3%	100%	59%
ビジネス文書の作成知識	10%	48%	31%	8%	2%	100%	59%
アンケートデータの集計スキル	10%	49%	32%	7%	2%	100%	58%
必要な情報を収集する力	11%	48%	33%	7%	2%	100%	58%
Word,Excel,PowerPointなどアプリケーションの活用力	11%	46%	34%	6%	3%	100%	58%
必要な情報を相手に伝達する力	8%	48%	35%	6%	2%	100%	56%
現状を分析し、課題を明らかにする力	9%	47%	33%	9%	2%	100%	56%
コンピュータやネットワークなどに関する知識	8%	42%	36%	9%	4%	100%	51%
情報モラルを実践する態度（著作権を遵守するなどの態度）	9%	40%	37%	11%	3%	100%	49%
著作権などの情報モラルに関する知識	9%	38%	40%	10%	4%	100%	47%

6.4. P検 3 級模擬試験　事前・事後テストの比較

GBS授業を通じた学習成果を検証するため、GBS授業の前後で、P検 3 級の模擬試験を実施した。P検 3 級の模擬試験には、Word 2007 とExcel 2007 に関する選択式の問題（主に操作方法に関する問題）と実技問題（実際のアプリケーションを操作）が含まれており、その分野に関する事前と事後の点数比較をすることで、Word 2007 とExcel 2007 の知識と操作スキルの習得に関する学習成果を検証できると考えた。実施した模擬試験は、P検 3 級の市販テキスト[8]に付属しているものである。事前と事後で、異なる試験問題を利用した。

実施内容は表 6-13 の通りである。「IT 演習」科目の第 1 回授業で事前の模擬試験を実施し、GBS 授業の最後の第 7 週にあたる第 9 回授業で事後の模擬試験を実施した。その間は、第 2 回の授業でネットワークに関する講義を行い、第 3 回から第 9 回までは GBS 授業を実施した。事前テストと事後テストの間では、ネットワークに関する学習と GBS 授業以外の学習は行っていないことになる。

表 6-13　事前・事後テストの実施内容

授業回	日程	試験内容	受験者
第 1 回授業	9/29（火）、9/30（水）	P 検 3 級模擬試験　パターン A	372 名
第 9 回授業	12/1（火）、11/25（水）	P 検 3 級模擬試験　パターン B	322 名

P 検 3 級模擬試験は、コンピュータ知識、OS、ネットワーク、情報モラル・セキュリティ、ワープロ、表計算の 6 つのカテゴリ毎に正答率が表示される（100%満点）。各カテゴリの平均点及び人数を事前テストと事後テストで比較し、その上昇率を比べた。上昇率の比較は、GBS 授業を受講し、課題作成に取り組んだ学生に限定して検証する必要があるため、ワープロ編の課題及び表計算編の課題を二つとも提出し、かつ事前・事後テストを受験した学生 163 名を抽出し、平均正答率の比較、上昇率の検証（対応のある t 検定）を行った。これらの結果を表 6-14 に示す。

最も上昇率が高かったのが表計算のカテゴリで 161.7%となった。次いで、ワープロの 121.2%、ネットワークの 118.3%となった。これらのカテゴリは、事前テストと事後テスト

[8] よくわかるマスター　パソコン検定試験 3 級　対策テキスト＆問題集、FOM 出版

の間の授業で扱った学習内容であり、授業での学習成果の反映だと見ることができる。また、極端に正答率が低下したのが、情報モラル・情報セキュリティのカテゴリである。このカテゴリは主として知識を問う問題群であり、春学期の授業で扱ったが、GBS 授業では扱わなかったため、時間とともに記憶が薄れていった反映だと見ることができるだろう。

これらの結果から、GBS 授業を通じて、ワープロ（Word 2007）及び表計算（Excel 2007）に関する知識と操作スキルが有意に上昇し、GBS 授業の学習効果の高さが確認できたといえる。

表 6-14　事前・事後テストの問題カテゴリ別の平均点比較

カテゴリ	事前テスト 平均正答率	事後テスト 平均正答率	上昇率	
コンピュータ知識	46.9	54.0	115.0%	**
OS	64.3	65.5	101.8%	
ネットワーク	47.1	55.7	118.3%	**
情報モラル・セキュリティ	71.8	61.7	85.8%	**
ワープロ	46.1	55.8	121.2%	**
表計算	25.3	41.0	161.7%	**

** $p<0.01$

6.5. 担当教員インタビュー

GBS 授業の終了後、同授業を担当した教員 3 名（筆者を除く）に対してインタビューを実施した。対面型 GBS 授業を運用する教員側の評価を聞き出すとともに、教員間のアンケート結果の違いを探ることが目的であった。

インタビュー内容をまとめると、まず GBS 授業の利点としては、「学生の授業への集中力ややる気が高まった」や「能動的な学習を促すことができた」などの意見が出され、総じて新たな授業方法に対する理解と賛同を得ることができたといえる。一方、GBS 授業の課題としては、「欠席者への対応が難しい」や「相互コメントの仕方をもっと改善すべき」、「問題解決型の要素がもう少しあれば良かった」などの意見が出された。これらは今後の改善内容として検討することが必要だといえる。

また、インタビューを通じて、教員間で、学生への対応やフィードバックの方法・強度に違いがあることが確認された。例えば、学生からの課題に対する質問に対しては、教員によって、「答えを教えることができないので、自分で解決してください」という対応もあ

れば、「答えは教えられないが、教科書のここに説明があるので、ここを見てください」という対応もあった。この違いが、GBS 授業への印象や評価の違いを生み出している一要因ではないかと推測された。

第 7 章　考察

7.1. GBS教材の特徴

以上の教材開発と授業実践を受けて、本研究の考察を行う。

まず、本研究の GBS 教材の特徴について考察する。本研究の教材は、GBS の 7 要素や GBS チェックリスト（根本・鈴木 2005）をもとに設計・開発したことで、GBS 理論との整合性を図りながら、教材設計・開発を進めることができた。そうすることで、GBS の学習理論に支えられた教材とすることができ、通常のストーリー型教材とは異なり、理論的背景を持つことができたといえる。その点では、GBS チェックリストは、教材の事後チェックのみではなく、教材設計のガイドラインとしても活用可能であり、有益であった。このチェックリストにさらに改善を加え、対面型の GBS 教材用に特化したチェックリストや設計用ガイドラインを作成できるかどうか、今後の研究課題だといえる。

また、本研究の GBS 教材の特徴の一つとして、演習授業用にアレンジした対面型の GBS 教材として設計・開発した点を挙げることができる。GBS 理論では、通常はコンピュータによる全自動化された教材が想定されているが、本研究では既存授業へのスムーズな適応と、開発コストの削減、柔軟な授業進行の展開を考慮し、対面型の GBS 教材の設計・開発に取り組んだ。GBS の理想的な設計と、実際の大学授業の種々の制限のバランスを取りつつ、現実的な GBS 教材を開発することに意義があると考えたからである（ただし、GBS の設計思想・基本設計について踏み外さないようにする。間違えば GBS 教材ではなくなってしまうので注意が必要）。結果的には、開発コストをほとんどかけず、7 週にわたる大規模な授業展開ができ、既存授業にうまく組み込むことができたといえる。

7.2. GBS授業の効果

次に、GBS 授業の効果に関してであるが、アンケート全般を通じて、GBS 授業に対して肯定的な反応が多く示された。とりわけ、来年度も GBS 授業を継続すべきとの回答が約 60%、後輩や友人に勧めたいとの回答が約 45%になるなど、GBS 授業に対する肯定的な評価が示されたといえる。また、約 80%の学生が「学んだことは役立ちそう」と回答し、約 76%の学生が「集中して取り組めた」と回答するなど、集中して GBS 授業に参加し、その結果、

意味ある学びを得ることができたと感じている学生が多数に上ったことが、アンケート結果から伺えた。教員インタビューからも、「学生の集中力ややる気が高かった」、「能動的に学習に取り組んでいた」などの評価が聞かれ、GBS 授業を通じて、学習意欲や学習態度の面で、従来の授業よりも改善が見られたといえる。

また、学習成果の内容に関しては、全体アンケートの結果から、「ワープロの操作スキル」や「プレゼンソフトの操作スキル」に加えて、「自分で考え、創造する力」や「企画書の作成スキル」、「プレゼン資料の作成スキル」などの力がついたと感じる学生が多数に上ることが明らかになった。これらは、通常のコンピュータ演習では身につきにくい力量であり、現実的な文脈の中で試行錯誤しながら学習させる GBS 授業の特徴としての学習成果だと推測される。また、アプリケーションの知識・スキル面でも、事前・事後テストの検証の結果、有意に上昇していることが示され、基礎スキルにおける学習効果も認められた。

一方、ワープロ、プレゼンソフトに比べ、「表計算の操作スキル」や「アンケートデータの集計スキル」について力がついたと回答した学生は少なかった。これは、ワープロ編、プレゼンソフト編と比べて、表計算編の授業が「大変だった」、「課題が難しかった」と感じた学生が多かったこととも関連する事象だといえ、学生の基礎知識・スキルと課題の難易度がマッチしていなかったことに起因するといえる。この点は、来年度の実施に際しては、要改善点になるといえるだろう。

総じて、学生の学習意欲や学習態度、学習効果において高い効果が認められたといえ、GBS 授業の教育効果の高さを示唆する結果だといえる。

7.3. GBS授業の課題

次に、GBS 授業を実践した結果として見えてきた課題について考察する。

第一に、教員間で学生評価の大きな差異が生じた点である。GBS 授業と通常の授業のどちらが良いかを尋ねた設問では、平均すると GBS 授業が良いと回答した学生が多数であったが、通常授業が良いと回答した学生が多数になった教員（クラス）もあった。この違いが生じた要因については、教員インタビューやアンケートの自由記述などから、学生の質問に対する対応方法の違いが大きく影響していると推測される。この点に関しては、担当教員用の「対応マニュアル」の内容や教員間での認識共有の在り方などの検証を行い、次年度の実施に向けて改善を図ることが必要である。教員間での対応・フィードバックの違

いについての検証は、対面型 GBS の根幹ともいえる運用方法に関わる部分であり、今後の研究課題だといえる。

第二に、表計算編の教材改善が必要だといえる。ワープロ編、プレゼンソフト編に比べて、学生の評価が相対的に低く、力量の向上意識も低い。授業の進行中でも、多数の質問が出ていたこともあり、ストーリーのわかりやすさや課題の難易度などの調整が必要となる。一方、出口として求められる力量の水準も決まっており、単に難易度を下げるだけでは学習目標を達成できなくなる。春学期に学ぶ表計算の基礎スキルの底上げも含めて、1 年間の情報教育カリキュラム全体の課題として、適切に再設計することが必要だといえる。

第三に、知的財産権の遵守に関する学習目標を設定していたが、GBS 教材にほとんど組み込むことができず、結果的に学習効果としては低いものとなった。この分野に関する教材への効果的な反映を検討する必要がある。

第四に、グループでの相互コメントを実施したが、想定していたよりも機能しなかった点が挙げられる。大多数の学生は、相互コメントに参加していたが、課題のチェックが甘く、間違いや不足点を的確に指摘できないケースが多数であった。一部、細かく修正点を指摘し、有益な情報源となったコメントもあったが、多くのケースでは、「修正個所はありません」と簡単にコメントして終ってしまっていた。グループでの相互コメントの作業を、GBS における失敗から学ぶ、有益な情報を豊富に提供する、という考え方に沿って、効果的に機能させるには、相互コメントの実施方法に関する再検討が必要だといえる。

第 8 章　結論

本研究では、情報活用力の育成に向けて、シナリオ型教材の事前研究を行った。その後、GBS 理論に基づく教材の設計・開発を行い、1 年生対象の情報授業において、全 7 回に渡って授業実践を行い、その効果を検証した。

まず、実習系の情報リテラシー科目において、シナリオ型教材を使った授業を 1 回実施し、シナリオ型教材の有効性や教材開発のプロセスを検証するための事前研究を行った。その結果、学習意欲や満足度で高い評価を得られた半面、学習目標の設定等に関する課題が明らかになった。

これらの結果を受けて、GBS 理論に基づく情報活用力育成教材の設計・開発を行った。GBS 教材を導入する情報リテラシー科目の授業計画、学習目標、GBS 教材の実施計画等を設計し、次いで GBS の 7 要素（使命、カバーストーリー、役割、学習目標、シナリオ操作、フィードバック、情報源）に基づき教材設計を行った。GBS 教材は、実習系授業で活用できるよう、教員による説明や対応に加えて、LMS の機能を活用する対面型の教材として設計・開発した。その後、GBS チェックリストに基づくチェックや形成的評価を実施し、教材の改善を行った。

次に、開発した GBS 教材を用いて授業実践を行った。授業実践は、大学 1 年生対象の実習系情報リテラシー科目である「IT 演習」において、2009 年 10 月から 12 月にかけての 7 回の授業に渡って実施した。その過程で、アンケートや事前・事後テストを実施し、GBS 授業についての評価、考察を行った。

その結果、第一に、GBS 理論に基づく授業実践の教育効果の高さが実践的に検証されたといえる。アンケート結果では、総じて GBS 授業に対して肯定的な反応が多く示された。特に、多数の学生が GBS 授業に対して、「学んだことは役立ちそう」、「集中して取り組めた」と回答し、学習の動機付けや意欲付けで効果を発揮したことが伺えた。また、同様に多くの学生が、GBS 授業で「力がついた」と回答し、具体的な項目として、「自分で考え、創造する力」やビジネス文書の作成スキルなどが上位に挙がった。これらは、通常のコンピュータ演習では身につきにくい力量であり、現実的な文脈の中で試行錯誤しながら学習させる GBS 授業の特徴としての学習成果だと推測される。また、アプリケーションの知識・スキル面でも、事前・事後テストの検証の結果、有意に上昇していることが示され、基礎

スキルにおける学習効果も認められた。総じて、学生の学習意欲や学習態度、学習効果において高い効果が示されたといえ、GBS 授業の教育効果の高さを示唆する結果だといえる。

第二に、GBS 理論の通常授業における適応可能性を示すことができたといえる。GBS 理論では、通常はコンピュータによる全自動化された教材が想定されているが、本研究では既存授業へのスムーズな適応と、開発コストの削減、柔軟な授業進行の展開を考慮し、対面型の GBS 教材の設計・開発を行った。教材の特徴としては、第一に、GBS の 7 要素を基に設計し、基本的に全要素を含めたこと、第二に、ストーリーの提示やフィードバックなどを教員が対面式に行うライブ型の教材として設計・開発したこと、第三に、情報源の掲載やディスカッション、課題の提出などの機能を既設の LMS を利用して提供したこと、などを挙げることができる。これにより、開発コストの削減を図りつつ、GBS 理論を反映した実習系の授業を行うことができたといえる。通常のコンピュータベースの GBS 教材とは異なるが、現実的な文脈に基づくリアルな課題提示、脈絡のない練習問題の繰り返しではない「生きた学習」、学習者自らが試行錯誤しながら、一つの意味ある作業に取り組む学習プロセス、などの GBS 理論の学習の要素を含みこむことはできたといえる。これらの効果は上述したアンケート結果でも示された。一方、教員が運用する対面型 GBS であるがゆえの問題として、教員間の運用方法の違いが生じ、その結果、学生の学習意欲や学習態度、学習効果などで差異を生み出したことは今後の課題である。適切な運用方法、とりわけ学生対応やフィードバックの在り方について検証し、教育効果を高めることは今後の研究課題だといえる。

最後に、今後の展望として、第 7 章で述べた GBS 教材の課題の解決に向けて、各種の教材改善を行い、次年度の授業実践では更なる教育成果を挙げることが課題である。また、他の学習分野における GBS 教材の開発を検討し、GBS 理論の適応拡大を実践的に検証していくことを検討する。

参考文献

中央教育審議会(2008)“学士課程教育の構築に向けて”
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1217067.htm

Schank, R.C（1996）Goal-Based Scenarios:Case-Based Reasoning Meets Learning by Doing. In: David Leake (ed), Case-Based Reasoning: Experiences, Lessons & Future Directions, AAAI Press/The MIT Press, pp.　295-347

ロバート・M・ガニェ、キャサリン・C.ゴラス、ジョン・M.ケラー、ウォルター・W.ウェイジャー（2007）インストラクショナルデザインの原理, 北大路書房

鈴木克明（2002）教材設計マニュアル,北大路書房

根本淳子、鈴木克明(2005) 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

根本・鈴木（2004）GBS を用いた e ラーニングマネージメント講座シナリオ作成, 日本教育メディア学会第 11 回全国大会発表論文集, 107-108.

梅田恭子、江島徹郎、野崎浩成(2008) 情報モラル判断の枠組みを学習するゴールベースシナリオ理論に基づく教材の開発と授業実践, 愛知教育大学教育実践総合センター紀要, 第 11 号, pp.67-72

松村美雪(2005) GBS に基づいた“コンピュータウイルス対処法を学ぶ教材”の改善要旨論文, 岩手県立大学ソフトウェア情報学部 2004 年度提出卒業論文

謝辞

本論文を作成するにあたり、丁寧にご指導して頂いた指導教員の喜多敏博教授、根本淳子助教、鈴木克明教授に心から感謝いたします。また、GBS 授業の設計・開発にあたり適切な助言を頂き、共同で授業実践を担当して頂いた大阪経済法科大学の呉志賢准教授、森澤理之准教授、岩見真希准教授にはひとかたならぬお世話になりました。ここに感謝いたします。そして、授業に参加し、アンケートに協力して下さった学生の皆様に心から感謝いたします。本当にありがとうございました。

付録 1.　ストーリー型授業の事前検証　ストーリー教材

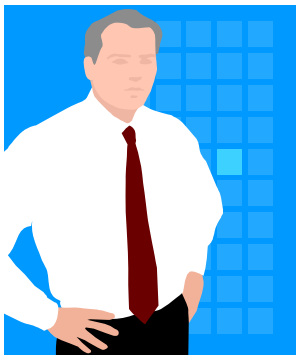
ストーリー１「携帯電話企画に関する資料作成」

あなたは大阪経済法科大学の大学生。就職活動の一環として、ある大手の携帯電話事業者である「ホワイトバンク」にインターンシップに行くことになりました。

アルバイトの経験はこれまでもありますが､ちゃんとした企業で仕事をするのは初めて。迷惑をかけたり、怒られたりしないだろうか、不安もありますが、どんな仕事が待っているのか、期待も大きいところです。

最初のあいさつのあと、配属されたのは「製品企画部」。携帯電話の新製品の企画を行っている部署です。どうやら、携帯電話の製品企画に関する業務を担当することになりそうです。

とりあえず、席に案内されて座ったところ、20 代半ばの男の人が近づいて来て、声をかけてくれました。



『こんにちは！　田中といいます。よろしく。
今日からインターンシップに来てくれた学生さんだよね。
インターンシップ業務について、僕が担当というか、いろいろとサポートをすることになっているので、何でも聞いてください。

心配しなくても一つずつ覚えていけば、難しくないので、がんばってくださいね。

それじゃあ、さっそくなんだけど、一つ資料をまとめてもらえおうかな。

今、今年の冬に向けて、携帯電話の新製品の企画を検討しているんだけど、実際に使っている人の視点で、今の携帯電話についての実直な意見を聞かせてもらいたいんだ。新製品を考えるときの貴重な意見になるからね。

まとめてほしい内容は、まずは今どの携帯電話を使っているのか、機種名や主な機能や特徴など。それと、良く使う機能とあまり使わない機能、携帯電話の便利なところ、不便なところなど。それと、こういう機能がほしい、こういう携帯電話がほしい、などのアイデアや要望についても出してくれるとうれしいね。内容はわかりやすく、読み手を意識して作成してちょうだいね。

だいたいこんな感じで、５－６ページぐらいでまとめられるかな。時間は６０分くらいあればいいよね？　それじゃあ、よろしく。できたら持ってきてね。』

ということで、インターンシップの初仕事を任されました。田中さんに頼まれた通り、パワーポイントを使って、資料を作成して、提出してください。

《資料の作成内容》
＊分量：５－６ページ程度
＊内容（例）　あくまで参考例です。この通りでなくても構いません。
１ページ目　タイトルページ（表題、作成者、作成日など）
２ページ目　自分が持っている携帯電話
３ページ目　良く使う機能とあまり使わない機能
４ページ目　携帯電話の利点と欠点
５ページ目　携帯電話の新機能（アイデアなど）

ストーリー２「旅行計画の作成」

あなたは大阪経済法科大学の大学生。忙しい毎日を過ごしていますが、時間を見つけて、コンビニのアルバイトにも精を出しています。

アルバイトといっても、高校時代から続けているので、今ではかなりのベテランです。地元の駅前にあるコンビニエンスストアなので、大学帰りや週末などの空いた時間でバイトができて便利です。

仕事もそれなりにやりがいがあるし、バイト仲間とも仲良くつきあっていて、とりあえず不満はありません。バイトの仕事も手を抜かず、いつもまじめに働いているつもりです。店長もその点はよくわかっていて、あなたのまじめな仕事ぶりをいつも褒めてくれます。

そんなある日、店長からうれしい提案とお願いがありました。

『いつもご苦労さん。おかげさんでコンビニの営業もうまくいっているよ。
そこで、ご褒美というわけじゃないんだけど、今度みんなで旅行でも行こうかと考えているんだ。
バイトのみんなを招待して、どっか楽しい旅行でも行けたらと思ってね。
もちろん旅行費用は全部私の方で面倒をみるから。日ごろのお礼というか、親睦の意味も込めてね。
そこでなんだけど、君に旅行の幹事をお願いしたいと思ってるんだけど、どうだろ？
君は一番バイト歴が長いし、他のバイトの子らにも信頼されているから、引き受けてくれたら助かるんだけど。うん、うん、いつもありがとうね。
それじゃあ、来週ぐらいまでに、旅行の基本的な計画をいったん作成してもらえるかな。あんまり長くは行けないから、国内旅行で、２泊３日ぐらいでお願いするよ。
行き先や観光場所、食事、アクセスなど、簡単でいいので、まずは基本計画をまとめてもらえるかな。
楽しい旅行企画を期待しているから。』

ということで、旅行の幹事役を任されました。さっそく旅行の基本計画を作成しないといけませんね。

パワーポイントを使って、旅行の基本計画を作成しましょう。

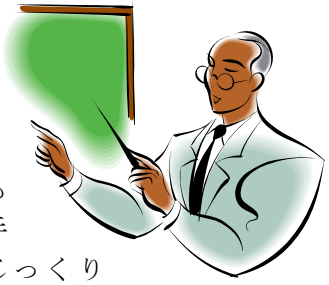
《旅行計画の作成内容》
＊分量：５－６ページ程度
＊内容（例）　あくまで参考例です。この通りでなくても構いません。
１ページ目　旅行計画のタイトルページ（表題、作成者、作成日など）
２ページ目　行き先
３ページ目　観光計画・スケジュール
４ページ目　食事・宿泊
５ページ目　交通アクセス・集合など

ストーリー３「経法祭での出店企画」

あなたは、大阪経済法科大学の１年生。そろそろ大学生活にも慣れ始めたころです。もうすぐ夏休みというある日の大学演習。チューターの先生から提案がありました。

『みんな､経法祭っていうのは聞いたことがあるかな？　うちの大学の学園祭なんだけど、毎年、いろんなお店が出たり、コンサートがあったり、楽しい企画があったりして、なかなか面白いイベントなんだよ。
みんなは１年生だから、もちろん参加したことはないと思うんだけど、せっかくの機会だから、このクラスでも一つお店を出そうと思っているんだ。どうだろ？　いろいろ企画を考えて、みんなで準備したら、きっといい経験や思い出になると思うんだけどな。』

確かに、せっかくの学園祭、単に見て回るより、お店を出す方が面白いかも、とみんなの反応も悪くありません。先生が続けて言いました。



『お店を出すって言っても、難しく考える必要はないからね。必要なものは経法祭の実行委員会や大学のほうで準備してもらえるし、場所や手続きのことも心配する必要はない。まだまだ時間もあるし、これからじっくりみんなで考えながら準備したら、ちょうどいいぐらいに間に合うと思うよ。』

すっかり先生のペースですが、あなたもその気になって来ました。結局、クラスのみんなも賛成し、経法祭でお店を出すことが決まりました。

『うん、じゃあ、これから大学演習の時間も使って、みんなで準備をしていこう。まずはどんなお店を出すのかを決めないと。これが一番肝心だね。とりあえず、みんなそれぞれ、やってみたいお店の企画案を作ってもらおうか。それを一人一人発表してもらって、みんなでどれが一番いいか決めよう。いいね？
じゃあ、来週までに、お店の企画案を作って持ってくるように。お店の名前や商品、繁盛するための工夫など、魅力的な企画案を準備してくれることを期待しているよ。他の人に説明したり、説得したりすることを意識して作成することが大事だからね。』

ということで、お店の企画案を作成することになりました。先生に言われた通り、企画案を作成し、提出してください（PowerPoint で作成する）。

《企画書の作成内容》
＊分量：５－６ページ程度
＊内容（例）　あくまで参考例です。この通りでなくても構いません。
１ページ目　企画書のタイトルページ（表題、作成者、作成日など）
２ページ目　お店の名前と商品（どんな商品を扱うのか）
３ページ目　　〃
４ページ目　お店や商品の特徴やアピールポイントなど
５ページ目　予算案や準備内容、スケジュールなど

（ストーリー４）

演習課題「自己紹介のパワーポイント資料」

PowerPoint を使って、自己紹介用の資料を作成してください。

《自己紹介資料の作成内容》

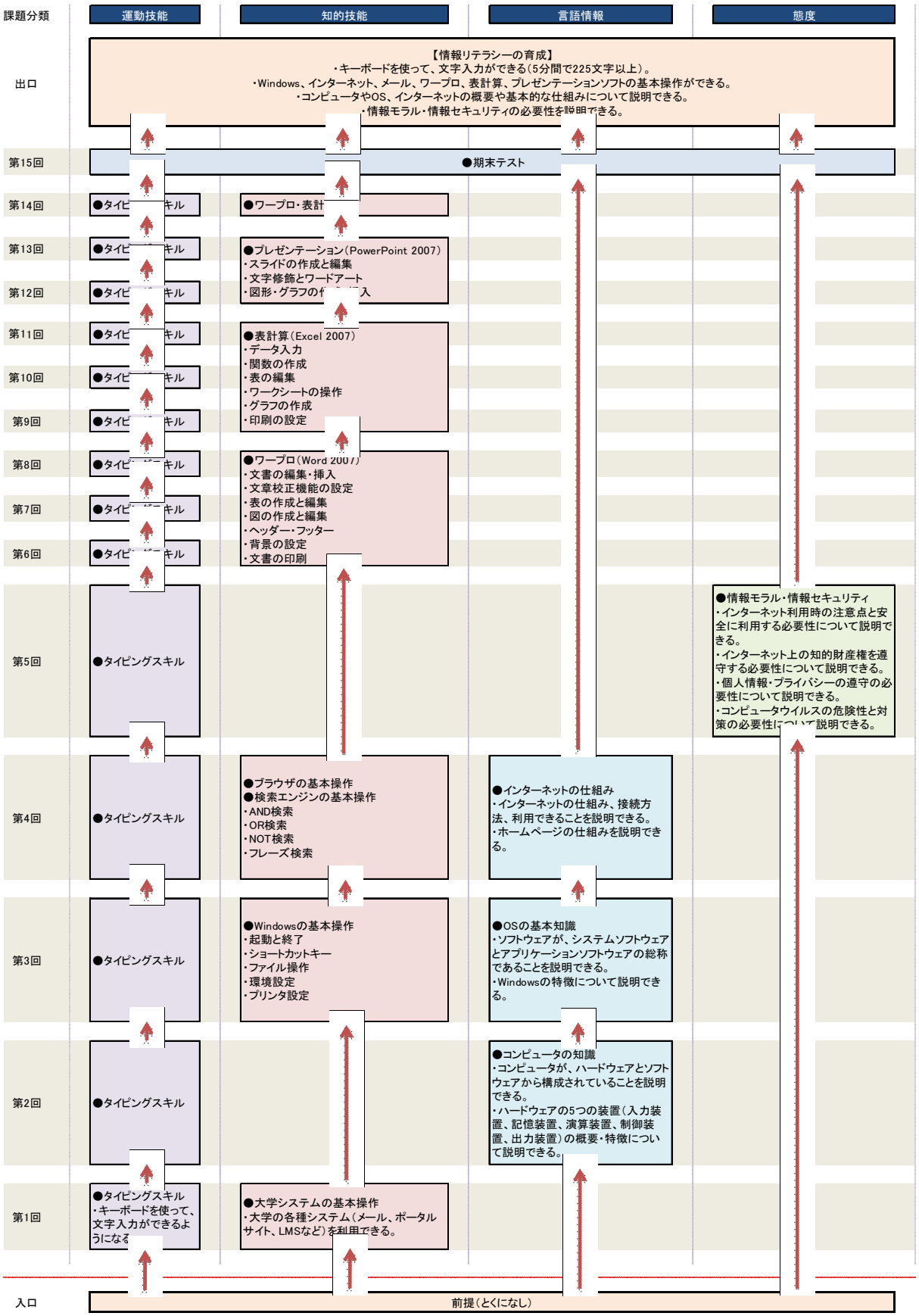
＊分量：５－６ページ程度

＊内容（例）　あくまで参考例です。この通りでなくても構いません。
１ページ目　資料のタイトルページ（表題、作成者、作成日など）
２ページ目　プロフィール・自己紹介
３ページ目　好きなことや得意なこと、アピールポイントなど
４ページ目　嫌いなことや苦手なことなど
５ページ目　将来の夢や目標など

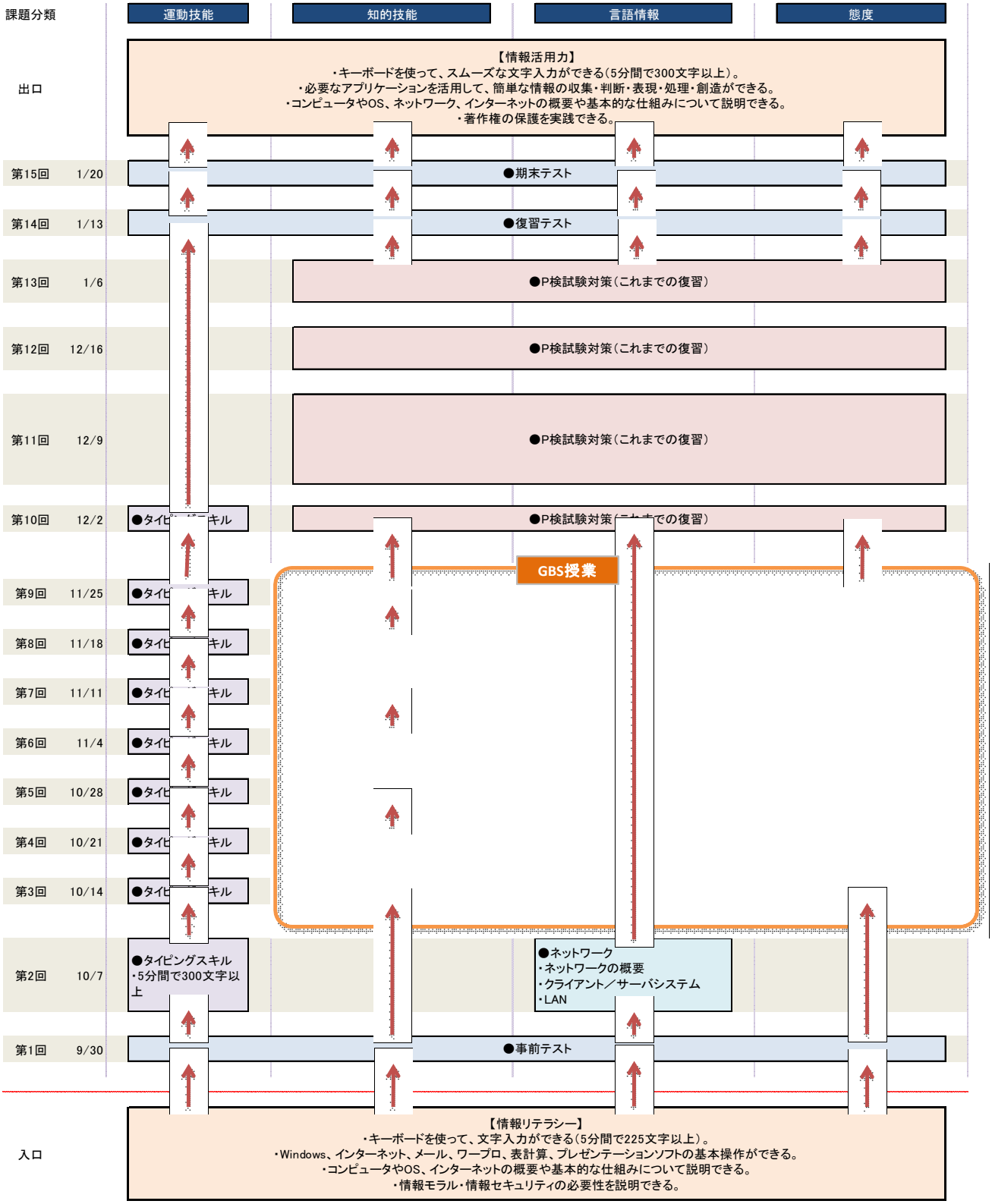
※上記の内容はあくまで参考例です。ページ構成を含めて、自由に作成しても結構です。

・提出は、IT's class（LMS）から行ってください。
・最後にアンケートに回答してください（I-Navi）。

付録 2.　「コンピュータリテラシー」科目　授業計画と学習成果分類



付録 3.　「IT演習」科目　授業計画と学習成果分類



付録 4.　P検 3 級出題範囲とGBS学習課題（ワープロ編）

P 検 3 級出題範囲（Word 2007）		GBS 学習課題
スキル	詳細スキル	
基本的な文書編集ができる	インデントの種類と機能の説明ができる	
	インデントの設定ができる	
	ファンクションキーを使用して同じ操作の繰り返しができる	
	ヘッダーとフッターの機能の説明ができる	
	ヘッダーとフッターの設定ができる	GBS 学習課題
	ページ番号の挿入の操作ができる	GBS 学習課題
	ルビの設定ができる	
	挨拶文と自動入力を使用して文書の作成ができる	
	囲い文字の作成ができる	
	箇条書きの設定ができる	GBS 学習課題
	改ページの設定ができる	
	均等割り付けの特徴と設定の説明ができる	GBS 学習課題
	行間の設定ができる	
	行頭文字と段落番号の設定の変更ができる	GBS 学習課題
	挿入モードと上書きモードの機能の利用ができる	
	背景の設定ができる	
	文書校正機能の設定と利用ができる	
表の作成とレイアウト編集ができる	セルの分割・結合の状態の説明と操作ができる	
	罫線の種類と太さの変更ができる	GBS 学習課題
	段落罫線の設定ができる	
	表の移動とサイズ変更ができる	GBS 学習課題
	列幅と行の高さの均等変更ができる	GBS 学習課題
図の挿入と編集ができる	オブジェクトの種類と特徴の説明ができる	
	クリップアートの挿入と編集ができる	GBS 学習課題
	テキストボックスの作成と編集ができる	GBS 学習課題
	ワードアートの挿入と編集ができる	GBS 学習課題
	図のファイルの挿入と編集ができる	
	図形の挿入と編集ができる	GBS 学習課題
	文字列の折り返しの設定ができる	
文書の印刷設定ができる	XPS 形式の印刷ができる	
	印刷向き・余白の設定ができる	GBS 学習課題
	文字数・行数・文字方向の設定ができる	GBS 学習課題

携帯電話の新企画
～インターンシップ体験～

IT演習　ストーリー演習
Vol.1

インターンシップへの参加

あなたは大阪経済法科大学の１年生。

キャリア支援科目の体験授業の一環で、インターンシップに参加することになりました。

インターンシップ先は、ある大手の「携帯電話事業者」です。

配属されたのは…

アルバイトの経験はありますが、ちゃんとした会社で仕事をするのは初めてです。不安や緊張もありますが、どんな仕事を任されるのか、楽しみでもあります。

配属されたのは「製品企画部」でした。携帯電話の新製品の企画を行っている部署です。どうやら携帯電話の製品開発に関する仕事をすることになりそうです。

担当の田中さん

インターンシップの担当をしてくれるのは、田中さんという社員の人でした。

田中さんは30代前半ぐらい。

さっそく、田中さんからインターンシップの業務について説明がありました。

こんにちは！　田中といいます。
よろしくお願いします。

今日からインターンシップに来てくれた学生さんですよね。

インターンシップ業務については、僕に何でも聞いてください。

心配しなくても一つずつ覚えていけば、難しくないので、がんばってくださいね。

それじゃあ、さっそくなんですが、仕事の話をしましょうか。

インターンシップ業務として取り組んでもらうのが、携帯電話の新製品の企画に関する業務です。

来年に向けて、新製品の企画を検討しているんですが、それを一緒に考えてもらおうと思っています。

若い人の視点で、素直な意見やアイデアをまとめてもらえるでしょうか。

新製品の企画をまとめていく業務ですが、その手順を簡単に説明しますね。

まずは簡単な企画書を作成してもらいます。これは今からすぐにしてもらう業務で、今週と来週の2週間で行います。

その次に携帯電話の利用者アンケートを実施して、その集計と報告書作りをしてもらいます。これは3週目と4週目に作業してもらう予定です。

最後に、企画案をまとめたプレゼン資料を作成してもらいます。これが5週目と6週目にしてもらう業務です。

ということで、今日はワープロ（Word）を使って、アイデアレベルの簡単な企画書を作ってもらいたいと思います。

企画書に含めてもらいたい内容は、
●携帯電話の良く使う機能とあまり使わない機能、
●新製品の企画コンセプト・テーマ 、
●新製品の特徴や機能、
などです。
あまり難しく考えずに、思いつくままにまとめてくれたら結構です。

企画書といっても、インターンシップ業務ですので、素晴らしい企画内容や斬新なアイデアを求めているわけではなく、しっかりとしたビジネス文書の作り方を身につけてもらうことを重視しています。

会社の文書ですので、基本的にルールや決まった書式・体裁というものがあるので、それに合わせて作成しながら、ビジネス文書の作り方や一般的な書き方を覚えてもらいたいと思います。

うちの会社の企画書の決まりについては、「企画書の書き方」という文書に詳しくまとめられているので、まずはそれを参照してください。

また、以前に他の人が作成してくれた企画書を一つ「企画書サンプル」として用意しておいたので、そちらも参照してくれたらいいと思います。

基本的には「企画書サンプル」 通りに作ってくれたら結構です。

もし、わからないことがあれば、僕か、先輩社員に何でも気軽に尋ねてください。

それと、来週の作業ですが、一通り企画書が完成したら、同じインターンシップのメンバー同士でチェックしてもらいます。グループは来週決めますので、そのメンバーで相互チェックをしてください。

仕事では、初めの提出でその企画書の評価が決まるので、間違いのないようにしてくださいね。それでは、企画書の作成をよろしくお願いします！

それでは最初の業務を始めましょう

ということで、インターンシップの初仕事を任されました。

指示されたように、新製品の企画書を作成して、提出してください。

最後にもう一度、業務内容について確認しましょう。

企画書の要件

企画書に含めるべき内容は以下の通りです。

1. 携帯電話の良く使う機能とあまり使わない機能
2. 新製品の企画コンセプト・テーマ
3. 新製品の特徴や機能

上記の項目は必ず入れてください。

ただし、田中さんも言っていたように、企画内容の優劣ではなく、ビジネス文書としての書式・体裁が守られているかどうかが最もチェックされます。

提出までの手順（１）

まずは、新製品の企画アイデアについて考えてみましょう。自由に企画案を考えてみてください。

つぎに「企画書の書き方」と「企画書サンプル」を確認しながら、定められた指示通りに企画書を作成しましょう。わからないところがあれば、その他の参考資料や教科書を使って調べてください。

企画書の作成は、今週中に行ってください。
一通り完成したら、いったん仮提出してもらいます。

わからない点があれば、担当の田中さんや先輩社員に何でも聞いてみてください。

提出までの手順（２）

来週の業務ですが、完成した企画書を、グループメンバーで相互にチェックします。グループメンバーは来週改めて発表します。

グループメンバーで相互チェックを行った後は、必要な修正作業を行います。

相互チェックや修正も終わり、全ての指示通りに企画書を完成することができたら、田中さんに本提出してください。本提出は来週終りまでにしてもらいます。

本提出ができれば企画書の作成業務は終了です。

付録 5-2.　ワープロ編GBS教材－企画書の書き方

企画書の書き方

本社では、企画書を作成する際の書式や体裁（フォーマット）が決まっています。
下記の要件に従って作成してください。「企画書サンプル」も同時に参照してください。

1. ページレイアウトを下記の通り設定すること。
   ① 文字数 36、行数 38
   ② 余白：上 30mm、下 25mm、左 25mm、右 25mm
2. フッター中央にページ番号を挿入すること。
3. ヘッダー部分に「文書番号」を挿入すること。番号は作成日の 8 桁の年月日とすること（例：20080925）。
4. 企画書全体のページ数は 2 ページから 3 ページでまとめること。
5. 企画書の表紙を 1 ページ目に付け、2 ページ目以降（～3 ページまで）に企画書本文を作成すること。
6. 企画書表紙（1 ページ目）は下記の通りの内容・構成とすること。
   ① 発信日を文書右上（最上部）に記入すること。※ヘッダー部分ではなく、本文中に
   ② 受信者（宛先）を文書左上に記入すること。
   ③ 発信者（作成者）を文書右上に記入すること。
   ④ 件名（表題）を文書中央に記入すること。サイズを大きめにして、下線で強調すること。
   ⑤ その下部に本文を記入すること。
   ⑥ 本文中には「記」と「以上」を使用し、「作成日」「作成者」「タイトル」「概要」の各項目を記入すること。各項目には見やすくなるように段落番号を付けること。
   ⑦ 各項目は、「文字の均等割り付け」を設定し、同じ長さに揃えること。
7. 企画書本文（2 ページ目以降）は見やすく、分かりやすくするために下記の通りに作成すること。
   ① 表を 1 回は使用すること。
   ② 箇条書きを 1 回は使用すること
   ③ クリップアートを 1 回は使用すること
   ④ ワードアートを 1 回は使用すること
   ⑤ 図形を 1 回は使用すること
   ⑥ テキストボックスを 1 回は使用すること
8. 著作物などの無断掲載をしないこと（掲載するときは引用とわかるように、出典や著作権の所在などを明示すること）

付録 5-3.　ワープロ編GBS教材－企画書サンプル

2009 年 5 月 21 日

製品企画部各位

インターン　山田　太郎

携帯電話の新製品企画書について

ご指示を受けました携帯電話の新製品企画についてのアイデアをまとめましたので、ご提出いたします。

ご査収くださいますよう、宜しくお願い申し上げます。

記

1. 作　成　日：2008 年 5 月 21 日（水）
2. 作　成　者：山田　太郎
3. タ イ ト ル：携帯電話の新製品企画書について
4. 概　　要：新製品の企画アイデアについての提案

以上

※2 ページ目から本文

携帯電話の新製品企画書

（ここから、企画書本文）

付録 5-4.　ワープロ編GBS教材－企画書サンプル（解説）

ページレイアウトの指定
文字数 36、行数 38
余白　上 30mm、下 25mm、左 25mm、右 25mm

ヘッダー部分に記入

右揃えで日付を記入

2008 年 5 月 21 日

製品企画部各位

左揃えで受信者を記入

右揃えで発信者を記入

インターン　山田　太郎

中央揃えで件名を記入
太字・下線・サイズ拡大。

携帯電話の新製品企画書について

ご指示を受けました携帯電話の新製品企画についてのアイデアをまとめましたので、ご提出いたします。

ご査収くださいますよう、宜しくお願い申し上げます。

本文を記入。

段落番号を使用する。

記

「記」を記入。

1. 作　成　日：2008 年 5 月 21 日（水）
2. 作　成　者：経法　太郎
3. タ イ ト ル：携帯電話の新製品企画書について
4. 概　　要：新製品の企画アイデアについての提案

「以上」を記入。

以上

文字の均等割り付けを使用する。

※2 ページ目から本文

ページ番号を挿入する。

企画書（素案）のタイトル

携帯電話の新製品企画書

（ここから、企画書本文）

ここから企画書本文を記入。

企画書本文の構成やデザイン等については任意。
但し、見やすくわかりやすい文書とすること。

<u>企画書全体の要件</u>

1. 企画書全体のページ数は 2 ページから 3 ページでまとめること。
2. 企画書の表紙を 1 ページ目に付け、2 ページ目以降（～3 ページまで）に企画書本文を作成すること。

<u>企画書本文の要件</u>

1. 表を 1 回は使用すること。
2. 箇条書きを 1 回は使用すること
3. クリップアートを 1 回は使用すること
4. ワードアートを 1 回は使用すること
5. 図形を 1 回は使用すること
6. テキストボックスを 1 回は使用すること
7. 著作物などの無断掲載をしないこと（掲載するときは引用とわかるように、出典や著作権の所在などを明示すること）

付録 6.　P検 3 級出題範囲とGBS学習課題（表計算編）

P 検 3 級出題範囲（Excel 2007）		GBS 学習課題
スキル	詳細スキル	
絶対・相対参照による計算式の作成ができる	計算式のコピー方法と結果の説明ができる	GBS 学習課題
	絶対参照を使用した計算式の作成ができる	GBS 学習課題
ワークシートの操作ができる	シートの移動とコピーができる	
	シートの挿入と削除ができる	GBS 学習課題
	シート名の変更とシート見出しの色の設定ができる	GBS 学習課題
	作業グループ化の設定ができる	
	複数シートの選択ができる	
効率的なデータ移動・コピーができる	コピーした内容の貼り付け時に形式の選択ができる	
	ショートカットキーを使用したコピーと移動ができる	
効率的なデータ入力・修正ができる	アクティブセルの移動方向の設定ができる	
	オートコンプリート機能やオートコレクト機能の解除と設定ができる	
	オートフィル機能を使用して規則性のあるデータ入力ができる	GBS 学習課題
	列見出しや行見出しの固定ができる	GBS 学習課題
効率的なページ設定ができる	ヘッダー・フッターの機能と設定内容の説明ができる	
	ページ番号やファイル名の設定ができる	
	任意文字列の設定ができる	
合計や数量を求める関数の利用ができる	オート SUM ボタンを使用して小計を求める計算式の作成ができる	GBS 学習課題
	関数を使用してデータの個数を求める計算式の作成ができる	GBS 学習課題
グラフ要素の設定や変更ができる	グラフの移動とサイズ変更、削除ができる	GBS 学習課題
	グラフの印刷ができる	
	グラフの構成要素の説明ができる	
	グラフ要素の表示/非表示の切り替えができる	GBS 学習課題
	数値軸の目盛間隔の変更ができる	
	折れ線グラフの線種や棒グラフの色の変更ができる	
効率的な	印刷タイトルの設定ができる	

印刷設定ができる	改ページプレビューの設定ができる	
	複数シートの印刷の指定ができる	
データの並べ替えができる	ふりがな機能を使用したデータの並べ替えができる	
	データの降順と昇順の並べ替えができる	GBS 学習課題
	並べ替えのキーの優先順位の設定ができる	
データベース機能の利用ができる	データベース機能の説明ができる	
	リストの構成と作成時の留意点の説明ができる	

携帯電話の新企画
～インターンシップ体験～

IT演習　ストーリー演習
Vol.2

次の業務は…

新製品企画書の作成業務がようやく終了しました。

会社の定められた書式や体裁に則って文書を作成したことは、皆さんにとっても良い経験になったと思います。

さて、次はいよいよアンケートの集計・報告書の作成業務です。

新製品の企画書は確かに受け取りました。

内容を確認させてもらって、近いうちにチェックしたものを返すようにします。

ところで、次の業務ですが、前々から言っていたように利用者アンケートの集計と報告書の作成をしてもらいます。

先週、アンケートに回答してもらったと思いますが、それの回答データがあがってきました。

携帯電話の新製品を考える上では、実際に使っている利用者の意見を幅広く聞いて、それをもとに検討することも重要なプロセスとなります。

そういう意味で、今回は利用者のアンケート調査を行いましたが、回答してみてどうだったでしょう？

自分なりにアンケートに回答することで、企画アイデアの深まりもあったかもしれないですね。

それなりの数のアンケートデータが集まったので、それらをまとめてみたら、面白い傾向や発見があるかもしれません。

今から、アンケートの回答データを渡しますので、それらをもとにアンケートの集計と報告書の作成をお願いします。

まとめ方は、別のアンケートのときに作成した報告書があるんで、それをサンプルにして、同じような形式でまとめてください。

アンケートを集計して、報告書にまとめるときの注意点は、

1. 報告書の表紙をつけること
2. データの一覧を見やすい表に整理すること（書き方やサンプルを参照して）
3. 設問毎に集計表とグラフを作成すること
4. 自由記述の設問は回答内容の一覧をまとめること　…です。

詳しいことは前の企画書の時と同じように、社内の決まりをまとめた「報告書の書き方」があるんで、そちらを参照してください。

慣れない作業なので、もしかしたら難しい個所があるかもしれませんが、サンプルを参考にして、報告書をまとめてください。

アンケートは集計しないと、どのような結果で、どのような傾向があるのか、ということが見えてきません。なので、今回のように集計することは重要です。

きっと携帯電話の新製品を考えるときの参考資料になると思うので、よろしくお願いします。

アンケート集計をはじめましょう

ということで、アンケートデータの集計と報告書の作成を依頼されました。

データを受け取ってから、さっそく報告書の作成に取り掛かりましょう。

その前に、もう一度業務内容の確認です。

報告書の要件

報告書の要件は以下の通りです。

1. 報告書の表紙をつけること
2. データの一覧を見やすい表に整理すること
3. 各設問の集計表とグラフを作成すること
4. 自由記述の設問は回答内容の一覧をまとめること

見本となる「報告書サンプル」が社内にあるので、それを参照してください。また、社内で決まっている「報告書の書き方」があるので、そちらもじっくり確認してください。

ちなみに、今回のアンケートの調査対象者は510人でした。表紙に記入してください。

提出までの手順

まずは、IT' classから「携帯電話利用者アンケートデータ」をダウンロードしてください。このデータを集計作業し、報告書を作成します。

報告書を作成する際には、「報告書サンプル」や「報告書の書き方」を確認しながら、定められた体裁通りに作成しましょう。これは今週中に作成して第一次提出を行います。

一通り作成ができたら、グループメンバーで相互チェックを実施します。おかしな点などあれば、修正をしてください。これは来週の作業です。

相互チェックや修正も終わり、全て指示通りに報告書が完成したら、田中さんに提出してください。これが本提出になるので、十分に見直したものを提出しましょう。

付録 7-2.　表計算編GBS教材－アンケート報告書の書き方

アンケート報告書の書き方

今回の携帯電話利用者アンケートに関する報告書は、他のアンケート報告書との統一性を保つため、下記の要件に従ってまとめること。
また前回、別のアンケートで作成した「アンケート報告書サンプル」があるので、そちらを参照しつつ、基本的に同じ構成・体裁で作成すること。
（同じ設問のアンケートではないので、そのまま利用はできません。）

1. 報告書の表紙を下記の通り作成すること。
   ① 表紙用のシートを別途作成すること。
   ② シート名は「アンケート報告書（表紙)」とすること。
   ③ 表紙には、「アンケート報告書」という「表題」、「作成日」、「アンケート実施日」「調査対象者」「回答者数」「回収率」「目次」を記載すること。
   ④ 調査対象者数は、別途確認すること。
   ⑤ 「回答者数」はアンケートデータから求め、「回収率」は対象者数と回答者数をもとに「計算式」で求めること。
   ⑥ 形式・書式はサンプルを参照すること。
2. アンケートデータ（一覧）については下記の通り整理すること。
   ① シート名は「アンケートデータ一覧」とすること。
   ② 「ID」列を追加し、番号を付けること（1 から順に)。
   ③ 各設問の最後の行に「合計」行を追加し、SUM 関数を使って、設問毎に回答者数を計算して記入すること。
   ④ データを参照しやすいよう、Excel の「ウィンドウ枠の固定」を設定し、列見出しと行見出しを固定すること (ID・氏名と項目名が常に表示されるように設定する)。
3. 設問毎の集計については下記の通り作成すること。
   ① 設問毎にシートを分けて、集計した表とグラフを作成すること。
   ② シート名は各設問内容の要旨とすること（わかりやすく付けること)。
   ③ 各設問の集計表を作成すること。集計表は、回答者数と回答者割合の二つをまとめること（サンプル参照)。
   ④ 割合は、「絶対参照」を使った計算式で求めること。また、パーセント表示で、少数第一位までの表示とすること。
   ⑤ 上記③の表に基づき、回答者割合のグラフを作成すること。グラフは適切なグラフを選択し、作成すること。
   ⑥ グラフには「タイトル」と「データラベル」を設定すること。
   ⑦ 自由記述の設問に関しては、回答内容のみをまとめて、回答者番号を付けること。また、最終行に「関数」を用いて回答者数を計算して記載すること。
4. 印刷設定等は特に考慮・設定しなくてもよい。

※集計表において、「人数合計」や「割合」、「回答者数」等の計算は、データの修正等が生じる可能性を考慮して、全て「計算式」や「関数」を利用すること。

アンケート報告書

作成日：2008年6月21日

アンケート実施日	2008年5月
調査対象者（人）	510
回答者数（人）	330
回収率（%）	64.7%

報告書の目次

シート1	報告書表紙
シート2	アンケートデータ一覧
シート3	携帯電話の購入価格
シート4	携帯電話を買い替える理由
シート5	携帯電話にほしい機能

付録7-3　アンケート報告書サンプル（シート2）

アンケートデータ一覧

		携帯電話の購入費用					買い替える理由							
ID	氏名	高いと思う	妥当だと思う	安いと思う	わからない	無回答	新しい機種が発売された	新しいサービスが開始された	使用中の機種が壊れた	使用中の機種が古くなった	使用中の機種がなくなった	その他	無回答	携帯電話にほしい機能
1	不明		1				1							
2	不明			1								1		
3	不明	1							1					防水機能
4	不明			1								1		
5	不明	1							1					
6	不明			1								1		
7	不明	1								1				
8	不明		1				1							使い方を簡単に
9	不明			1								1		
10	不明		1								1			
11	不明	1							1					
12	不明				1								1	
13	不明		1							1				
14	不明		1								1			
15	不明		1								1			
16	不明	1							1					
17	不明	1								1				
18	不明	1								1				テレビ機能
19	不明	1							1					
20	不明		1				1							
21	不明		1								1			
22	不明	1								1				
23	不明				1							1		
24	不明	1								1				
25	不明	1							1					
26	不明	1							1					
27	不明					1							1	
28	不明	1								1				
29	不明	1							1					テレビを見れる機能
30	不明	1								1				
31	不明			1				1						
32	不明			1				1						
33	不明	1							1					
34	不明		1							1				
35	不明			1				1						
36	不明	1							1					ミュージックプレーヤー機能
37	不明	1							1					
38	不明	1								1				
39	不明		1				1							
40	不明			1				1						
41	不明	1							1					
42	不明			1								1		
43	不明					1							1	
44	不明	1							1					
45	不明	1								1				
46	不明		1								1			
47	不明			1				1						
48	不明		1								1			
49	不明			1				1						
50	不明	1							1					
51	不明	1								1				高画質のカメラ
52	不明	1								1				
53	不明			1				1						
54	不明			1				1						家の鍵として使える機能
55	不明	1							1					
56	不明	1								1				
57	不明	1							1					
58	不明					1							1	
59	不明				1							1		
60	不明				1							1		
61	不明		1				1							
62	不明	1							1					
63	不明	1							1					
64	不明	1								1				大容量のメモリ
65	不明		1				1							
66	不明	1								1				
67	不明	1							1					
68	不明		1								1			
69	不明	1							1					
70	不明	1								1				
71	不明		1								1			
72	不明			1								1		
73	不明	1							1					
74	不明	1							1					
75	不明	1								1				
76	不明		1								1			
77	不明			1				1						
78	不明					1							1	
79	不明	1							1					
80	不明				1								1	
81	不明	1							1					
82	不明	1								1				
83	不明		1								1			
84	不明			1				1						
85	不明				1							1		
86	不明	1							1					高画質のビデオカメラ
87	不明	1								1				
88	不明		1								1			
89	不明				1							1		
90	不明	1							1					
91	不明	1								1				
92	不明	1								1				
93	不明		1								1			
94	不明	1								1				
95	不明	1							1					
96	不明			1								1		
97	不明		1								1			太陽電池
98	不明	1								1				
99	不明			1			1							
100	不明	1							1					
101	不明	1							1					
102	不明	1							1					
103	不明	1								1				
104	不明	1								1				
105	不明			1				1						GPS機能
106	不明	1							1					
107	不明		1				1							
108	不明	1							1					
109	不明	1							1					
110	不明	1							1					

付録7-3　アンケート報告書サンプル（シート2）

111	不明	1							1					
112	不明	1							1					音楽再生機能
113	不明	1							1					
114	不明		1				1							
115	不明	1							1					
116	不明	1							1					
117	不明		1				1							
118	不明		1								1			
119	不明	1							1					テレビ録画機能
120	不明	1							1					
121	不明	1							1					
122	不明	1								1				
123	不明		1								1			
124	不明		1								1			
125	不明				1								1	
126	不明	1								1				
127	不明	1							1					
128	不明	1							1					
129	不明		1								1			
130	不明	1								1				大容量のHDD
131	不明				1								1	
132	不明	1							1					
133	不明	1								1				
134	不明	1							1					
135	不明		1							1				
136	不明		1				1							セキュリティ機能
137	不明				1							1		
138	不明	1							1					
139	不明	1							1					
140	不明			1								1		
141	不明	1							1					
142	不明	1								1				
143	不明		1								1			
144	不明	1							1					
145	不明	1								1				
146	不明		1								1			
147	不明			1								1		
148	不明	1							1					
149	不明	1							1					
150	不明	1								1				
151	不明	1								1				
152	不明		1				1							
153	不明	1								1				
154	不明		1				1							
155	不明					1							1	
156	不明		1								1			高画質のビデオ機能
157	不明			1				1						
158	不明			1			1							
159	不明				1							1		
160	不明	1								1				
161	不明		1				1							
162	不明		1				1							
163	不明	1								1				
164	不明			1								1		
165	不明	1							1					
166	不明	1							1					
167	不明	1								1				
168	不明			1				1						
169	不明			1				1						
170	不明				1							1		
171	不明	1							1					特になし
172	不明		1							1				
173	不明		1				1							
174	不明		1								1			
175	不明	1								1				
176	不明		1				1							
177	不明				1							1		
178	不明	1							1					
179	不明	1								1				
180	不明		1								1			テレビ録画機能
181	不明			1				1						
182	不明					1							1	
183	不明			1				1						
184	不明					1							1	
185	不明	1							1					
186	不明				1							1		
187	不明	1							1					
188	不明				1							1		
189	不明	1							1					
190	不明	1								1				
191	不明		1								1			
192	不明				1							1		
193	不明	1							1					海外で使える機能
194	不明	1								1				
195	不明		1							1				
196	不明	1							1					
197	不明	1							1					
198	不明	1							1					
199	不明				1							1		カーナビ機能
200	不明		1								1			
201	不明			1				1						
202	不明			1								1		
203	不明	1							1					大画面
204	不明	1								1				
205	不明		1				1							
206	不明				1							1		
207	不明			1				1						
208	不明	1							1					
209	不明		1							1				
210	不明	1							1					
211	不明	1							1					
212	不明	1							1					
213	不明				1							1		
214	不明	1								1				
215	不明			1								1		
216	不明	1								1				
217	不明			1				1						髭そり機能
218	不明			1				1						
219	不明	1								1				
220	不明	1							1					テレビ機能
221	不明		1								1			
222	不明		1				1							
223	不明	1							1					
224	不明		1								1			
225	不明			1								1		
226	不明	1							1					
227	不明			1								1		

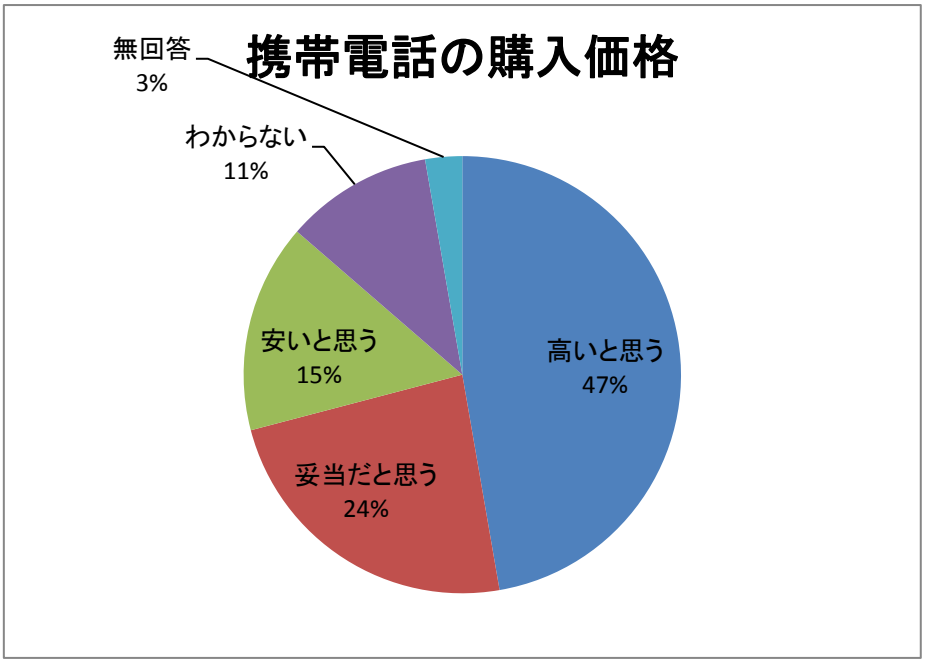
付録7-3　アンケート報告書サンプル（シート2）

228	不明		1				1							指紋認証機能
229	不明			1				1						
230	不明	1							1					GPSによる位置確認機能
231	不明	1							1					
232	不明	1								1				
233	不明		1								1			
234	不明		1								1			
235	不明		1								1			
236	不明			1				1						
237	不明	1							1					
238	不明		1								1			
239	不明	1							1					
240	不明	1								1				
241	不明		1								1			
242	不明				1								1	高画質なカメラ機能
243	不明					1							1	
244	不明		1								1			
245	不明		1							1				
246	不明				1							1		
247	不明	1								1				
248	不明	1								1				
249	不明				1							1		ラジオ機能
250	不明		1							1				
251	不明			1				1						
252	不明				1							1		
253	不明			1				1						
254	不明				1							1		
255	不明		1							1				
256	不明	1								1				
257	不明	1								1				
258	不明		1								1			
259	不明		1								1			
260	不明			1				1						
261	不明				1							1		
262	不明	1							1					
263	不明				1							1		
264	不明	1							1					
265	不明	1							1					太陽電池による充電
266	不明				1							1		
267	不明	1							1					
268	不明	1							1					
269	不明	1							1					
270	不明	1								1				
271	不明		1				1							
272	不明		1								1			ミニライト付きの機能
273	不明		1				1							
274	不明				1							1		
275	不明	1							1					
276	不明			1			1							
277	不明				1							1		
278	不明	1							1					
279	不明		1							1				
280	不明		1				1							
281	不明			1								1		
282	不明	1							1					
283	不明				1							1		
284	不明	1							1					
285	不明	1							1					
286	不明	1								1				
287	不明		1				1							顔認証機能
288	不明			1								1		
289	不明				1							1		
290	不明	1							1					
291	不明		1							1				
292	不明		1				1							
293	不明				1							1		
294	不明	1							1					
295	不明		1				1							
296	不明	1								1				
297	不明			1								1		
298	不明	1								1				
299	不明	1							1					
300	不明	1							1					
301	不明				1								1	
302	不明	1								1				
303	不明			1								1		大きな液晶画面
304	不明		1				1							
305	不明		1								1			
306	不明	1							1					
307	不明	1							1					
308	不明	1								1				
309	不明		1							1				
310	不明	1								1				
311	不明		1							1				
312	不明		1							1				落としても壊れないもの
313	不明			1				1						
314	不明	1								1				
315	不明		1				1							簡単な操作性
316	不明				1								1	
317	不明	1							1					
318	不明					1							1	
319	不明			1				1						
320	不明				1								1	
321	不明			1				1						
322	不明				1							1		
323	不明	1								1				
324	不明	1								1				
325	不明		1				1							防水機能
326	不明			1								1		
327	不明	1							1					
328	不明	1							1					
329	不明	1							1					
330	不明			1								1		
合計		156	78	51	36	9	31	28	96	74	36	48	17	34

付録7-3　アンケート報告書サンプル（シート3）

携帯電話の購入価格

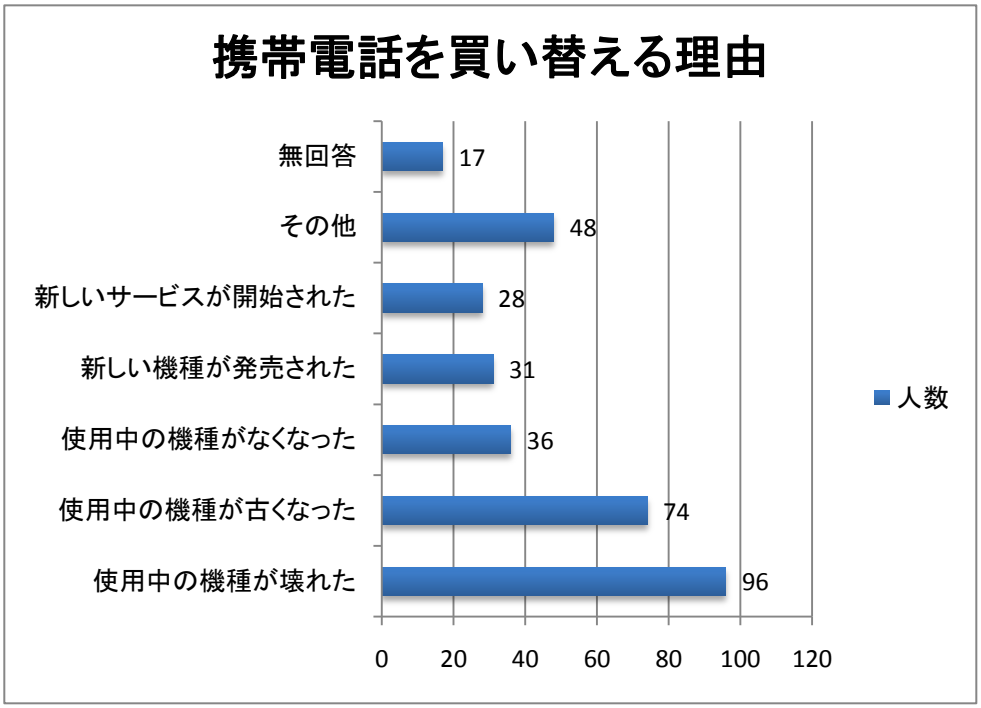
携帯電話の購入価格	人数	割合
高いと思う	156	47.3%
妥当だと思う	78	23.6%
安いと思う	51	15.5%
わからない	36	10.9%
無回答	9	2.7%
合計	330	100.0%



付録7-3　アンケート報告書サンプル（シート4）

携帯電話を買い替える理由

携帯電話の購入価格	人数	割合
使用中の機種が壊れた	96	29.1%
使用中の機種が古くなった	74	22.4%
使用中の機種がなくなった	36	10.9%
新しい機種が発売された	31	9.4%
新しいサービスが開始された	28	8.5%
その他	48	14.5%
無回答	17	5.2%
合計	330	100.0%



携帯電話にほしい機能

回答者	携帯電話にほしい機能
1	GPS機能
2	GPSによる位置確認機能
3	家の鍵として使える機能
4	大きな液晶画面
5	落としても壊れないもの
6	音楽再生機能
7	カーナビ機能
8	海外で使える機能
9	顔認証機能
10	簡単な操作性
11	高画質なカメラ機能
12	高画質のカメラ
13	高画質のビデオカメラ
14	高画質のビデオ機能
15	指紋認証機能
16	セキュリティ機能
17	大画面
18	太陽電池
19	太陽電池による充電
20	大容量のHDD
21	大容量のメモリ
22	使い方を簡単に
23	テレビ機能
24	テレビ機能
25	テレビ録画機能
26	テレビ録画機能
27	テレビを見れる機能
28	特になし
29	髭そり機能
30	防水機能
31	防水機能
32	ミニライト付きの機能
33	ミュージックプレーヤー機能
34	ラジオ機能
回答者数	34

携帯電話の新企画
～インターンシップ体験～

IT演習　ストーリー演習
Vol.3

最後の業務は…

携帯電話利用者アンケートの報告書作成が終わりました。

インターンシップ期間も残り3週間です。いよいよ次が最後の業務となります。

田中さんから最後の業務について指示があります。

アンケート報告書の作成についてはご苦労様でした。

データの集計や報告書の作成は大変な作業だったと思いますが、今回のような経験は、今後の大学での勉強や将来仕事をしていく上で、きっと役に立つ経験になったと思います。

提出してもらった報告書については、近いうちにチェックしたものを返却しますので待っててください。

さて、これまで「新製品の企画書」と「アンケート報告書」の二つを作成してもらいましたが、次の業務がいよいよ最後となります。

最後にこれまでのまとめとして、プレゼンテーションをするための「プレゼン資料」を作成してもらえるでしょうか。

つまり、携帯電話の新製品に関するプレゼン資料の作成ということになります。

ただ、今回のインターンシップでは、実際にプレゼンテーションをしてもらうことは考えていませんので、プレゼン用の資料を作成するところまでをお願いします。

プレゼン資料の位置づけとしては、製品企画部のメンバーに、携帯電話の新製品の企画について、説明するための資料ということになります。聞き手を意識した、わかりやすい説得力のある資料づくりをしてください。

プレゼン資料の内容について、もう少し補足します。

これまでの「新製品の企画書」と「アンケート報告書」の内容を踏まえて、皆さんなりの新製品の企画をわかりやすくまとめてください。

具体的な構成や書き方については、これまでと同じように「プレゼン資料の書き方」という資料がありますので、それを参照してください。

基本的な構成としては、
1. 表紙
2. 携帯電話のよく使う機能
3. 新製品のコンセプト
4. 新製品の機能

の４点でまとめてください。今回はこの構成で指定しますので、これを基本にまとめるようお願いします。

コンセプトや機能については、前回の「企画書」をもとにしてもいいですし、今回改めて考えてくれてもいいです。

それと、参考までに別の方が作成した「プレゼン資料のサンプル」があります。

表紙やスライドの2枚目の「携帯電話でよく使う機能」については、このサンプルを参照してもらったらよくわかると思います。

その後のコンセプトや機能については、当然ですが、皆さんがオリジナルで考えたものをまとめてください。

プレゼン資料の作成についての説明は以上です。

インターンシップの最後の業務となりますので、これまでの企画書や報告書の内容や身に付けたスキルを踏まえて、良いプレゼン資料を作成してくれることを期待しています。

どんなに良い企画でも、相手にうまく伝わらないと意味がなくなります。ぜひこれを機会にプレゼン用の資料作りについて良い経験をしてほしいと思います。

プレゼン資料を作成しましょう

ということで、プレゼン資料の作成を指示されました。

「プレゼン資料の書き方」と「プレゼン資料のサンプル」を参照しながら、さっそく資料作りをはじめてください。

その前に、もう一度業務内容の確認です。

プレゼン資料の要件

プレゼン資料の要件は以下の通りです。
1. 携帯電話の新製品に関するコンセプトと機能を提案する。
2. アンケート報告書でまとめた「携帯電話でよく使う機能」についても資料に含める。
3. プレゼンテーションで使うことを想定した発表用の資料とする。

詳しくは「プレゼン資料の書き方」と「プレゼン資料のサンプル」を参照してください。ただし、サンプルはあくまで一例ですので、そこにまとめられているコンセプトや機能についてはそのまま真似ないで、オリジナルの資料を作成してください。

提出までの手順

まずは、IT' classに掲載されている「プレゼン資料の書き方」と「プレゼン資料のサンプル」を参照し、プレゼン資料を作成してください。これは今週中に作成して第一次提出を行います。

一通り作成ができたら、グループメンバーで相互チェックを実施します。おかしな点などあれば、修正をしてください。これは来週の作業です。

相互チェックや修正も終わり、全て指示通りにプレゼン資料が完成したら、田中さんに提出してください。これが本提出になるので、十分に見直したものを提出しましょう。

付録 8-2.　プレゼンソフト編GBS教材－プレゼン資料の書き方

プレゼン資料の書き方

携帯電話の新製品企画に関するプレゼン資料は、以下の要件通りに作成すること。

1.　スライド資料の全体構成

(ア) スライド枚数は全部で５～６枚で作成すること。スライド構成は以下の通りとすること。

①　表紙（１枚）

②　携帯電話でよく使う機能（１枚）

③　新製品のコンセプト（１～２枚）

④　新製品の機能（１～２枚）

※その他、スライドの枚数制限以内なら、別の項目を含めても良い。

(イ) デザインのテーマを使用し、見栄えの良いスライド資料を作成すること。ただし、「Office テーマ」以外のテーマを使用すること。

(ウ) スライドのいずれかで、「クリップアート」を必ず１回以上は使うこと。

(エ) スライドのいずれかで、「図形」を必ず１回以上は使うこと。

(オ) スライドのいずれかで、「ワードアート」を必ず１回以上は使うこと。

2.　「表紙」のスライド（１枚）

(ア) 「タイトル」「作成日」「氏名」を記入すること。

(イ) 「タイトル」は「携帯電話の新製品企画　プレゼン資料」とすること。

(ウ) 「作成日」は作成した日時とすること。

3.　「携帯電話でよく使う機能」のスライド（１枚）

(ア) 携帯電話利用者アンケートの「携帯電話でよく使う機能」の回答結果をまとめること。

(イ) 「よく使う機能」と「あまり使わない機能」に分けて表に整理すること。

(ウ) 表の下に、回答結果をまとめたグラフを挿入すること（グラフを新規挿入しても良いし、Excel で作成した「報告書」のグラフを修正し、コピーして貼り付けても良い）。

※このスライドに関しては、「プレゼン資料のサンプル」のスライド２を参照し、同じように作成すること。ただし、デザイン（カラーやフォント等）に関しては、同じでなくても良い。

4.　「新製品のコンセプト」のスライド（１～２枚）

(ア) 新製品の「コンセプト」をわかりやすく説明すること。

5.　「新製品の機能」のスライド（１～２枚）

(ア) 新製品の「機能」や「概要」をわかりやすく説明すること。

6. わかりやすいプレゼン資料を作るためのポイント・注意点

(ア) 文字は大きく、文字数は少なくする。

文字が小さく、文章が多いと、パッと見て、何を書いているかわかりにくい。文字サイズは最低でも１８ポイント以上とし、文章はできる限り体言止めを用いて簡潔にまとめること。

(イ) 図・グラフを活用する。

文字だけのプレゼン資料は退屈。効果的な図やグラフ、写真は言いたいことを端的に表現できるし、印象に残りやすくなる。文章だけで表現するのではなく、できるだけ図やグラフを活用してスライドを作成すること。ただし、内容と全く関係のない図を入れても意味がないし、むしろ逆効果になる。内容にあった図やグラフを使うこと。

携帯電話の新企画
～インターンシップ体験～

IT演習　ストーリー演習
Vol.4

インターンシップ業務の終了

6週間に渡るインターンシップ業務がようやく終了しました。

最後に田中さんから皆さんにあいさつがあります。

約1カ月半に渡るインターンシップ業務、本当にお疲れ様でした。

これまで、携帯電話の新製品企画書の作成、携帯電話利用者のアンケート報告書の作成、そして新製品企画のプレゼン資料の作成と3つの業務を担ってもらいましたが、どうだったでしょうか？

これまで経験したことのないこともあって、難しかったかもしれないですが、インターンシップらしい良い勉強の機会になったんであれば、こちらとしてもうれしいです。

単にWordやExcelの操作方法を覚えるのとは違って、仕事の現場では、様々なルールやビジネスマナーに基づいて文書を作成する必要があります。

また、その文書は誰かに見せるために作るわけですから、わかりやすさや見やすさ、伝わりやすさなどの質も求められます。

そのような位置づけで、しっかりと文書作りの訓練を積むことは皆さんにとって、非常に重要なことだと思います。

今後、大学で勉強をするときや、就職して仕事をするときに、今回学んだ文書作りの知識やスキルは、きっと役に立つことと思います。

このような実務に即してコンピュータの知識やスキルを活用する能力を「情報活用力」といい、皆さんがこれからの社会を生き抜く上で非常に重要な力となります。

ぜひ、今回学んだことをこれからも磨いていき、大学の勉強や今後の仕事でも活用していってほしいと思います。

情報機器を活用するために学ぶべき知識やスキルは、今回勉強したこと以外にもたくさんあります。

情報系の資格も取得すれば、対外的な評価につながりますし、就職にも有利になるでしょう。自分の自信にもなると思います。

今回の業務経験を一つの土台にして、これからもがんばってください。

繰り返しになりますが、今回のインターンシップ業務は本当にご苦労様でした。

また3年生になってインターンシップに行く機会があれば、その時もがんばってください。

付録 10.　GBSチェックリスト（改訂版）による適応度チェック

（出典）
根本・鈴木（2005）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

1. カバーストーリー（The cover story）：シナリオ導入時に設定する現実的な文脈情報

Q. 教材内にはシナリオが用意されていますか？　はい　いいえ

■「はい」と答えた場合：

(a)　シナリオ導入時にどんなカバーストーリーを用意したか説明してください。　別紙

(b)　カバーストーリーは合計いくつ用意しましたか。　（3）個

(c)　ストーリーは学習者に与える使命と関連している。　Yes　No

(d)　ストーリーの中に学ばせたいスキルを訓練する十分な機会を含んでいる。　Yes　No

(e)　ストーリーは学ばせたいスキルが自然と身につけられる内容であり、首尾一貫している。　Yes　No

(f)　ストーリーは学習者にとって現実的な話である。　Yes　No

(g)　ストーリーは学習者をやる気にさせる魅力がある。　Yes　No

■「いいえ」と答えた場合：

(h)　GBS では、首尾一貫した、現実的なカバーストーリーが効果的だとしています。カバーストーリー導入の可能性はありますか？アイディアを書き出しておきましょう。　別紙

2. 役割（The role）

Q. 学習者にシナリオ内で演じる役割を与えていますか？　はい　いいえ

■「はい」と答えた場合：

(a)　役割は、導入時に学習者に与えている。　Yes　No

(b)　どのような役で、学習者とどのような関連があるのか。　別紙

(c)　学習者が演じる役割は、必ずスキルと知識を活用する。　Yes　No

(d)　学習者が演じる役割は、やる気にさせるものである。　Yes　No

■「いいえ」と答えた場合：

(e)　GBS では、シナリオの中でスキルと知識を使うために、学習者が演じる役割を最初から与えることが効果的だとしています。アイディアを書き出しておきましょう。　別紙

3. 使命（Mission）

Q. シナリオの中に、使命が設定されていますか？　はい　いいえ

■「はい」と答えた場合：

(a) やりがいのいのある使命である。　Yes　No

(b) 学習者にとって、現実的な使命である。　Yes　No

(c) 使命は、学習者が達成しようとしている目標そのものである。　Yes　No

(d) 使命があらかじめ与えられているため、学習者がいつそれを達成したかはっきりと判断できる。　Yes　No

(e) この使命を達成すると、学習を離れた一般的場面でも類似の業務を遂行できるようになることを学習者が理解している。　Yes　No

(f) 学習者はいくつものスキルを利用して使命を達成できる。（使命は状況や状態を示すものであり、スキルはその状況や状態を実現するための手段である）　Yes　No

■「いいえ」と答えた場合：

(g) GBS では、学習者にとって現実的でやる気にさせるような使命を与えることが効果的だとしています。アイディアを書き出しておきましょう。　別紙

4. 情報源（Resources）

Q. 学習者が必要に応じて取得できるどのような情報がシナリオの中に含まれていますか？　別紙

具体的に挙げてください。

(a) 学習者が使命を達成するために必要な情報を提供している。　Yes　No

(b) 情報はよくまとまっていて、取得しやすいものである。　Yes　No

(c) 情報はストーリーの形で提供されているものが多い。　Yes　No

(d) ストーリーは学習者が知っている内容の延長上にあるため、理解できる。　Yes　No

5. フィードバック（Feedback）

Q. フィードバックは設定されていますか？　はい　いいえ

■「はい」と答えた場合：

(a) どのようなフィードバックがシナリオの中にあるか、全て確認しなさい。　別紙

(b) フィードバックは、適時提供される。　Yes　No

(c) フィードバックはいくつもの方法で与えられている。　Yes　No

(d) フィードバックの提供法に当てはまるものにチェックしなさい。

☑行動の結果

☑コーチを通して

□類似した経験に関する領域専門家の話

□その他（詳細：　　）

■「いいえ」と答えた場合：

(e) GBS では、学習者が何かしら自分で判断をした場合、フィードバックを考え与えることが効果的だとしています。アイディアを書き出しておきましょう。 別紙

6. 学習目標（Learning Goals）

Q. 学習目標には単なる知識のみではなくスキルも含まれていますか？ はい いいえ

■「はい」と答えた場合：

(a) 学習目標は何か。具体的に何を学ばせたいのかを具体的に書き出しなさい。 別紙

(b) 前記のスキルを学習するための十分な機会を学習者に与えている。 Yes No

(c) 学習者には学習目標を直接提示せず、使命を通して何を学ばせたいかが分かるようにしてある。 Yes No

(d) スキルは直接教えることが可能なレベルに具体化してある。 Yes No

(e) 与えられた役を演じることで、学習者は対象スキル（Target skills）を習得できる。 Yes No

■「いいえ」と答えた場合：(学習ゴールは知識だけ、またはどちらも含んでいない)

(f) 学習目標は何か。具体的に何を学ばせたいのかを具体的に書き出しなさい。

(g) それは単なる知識の記憶に留まるか。

(h) シナリオの中に含める必要があると思われるか。

7. シナリオ操作（Scenario operations）：

Q. 学習者が自分で判断を下す場面（シナリオ操作）が用意され、そこでは、学習させたいスキルが使うことが求められ、自然と学習するようになっていますか？ はい いいえ

■「はい」と答えた場合：

(a) どのような場面で、どのようなシナリオ操作を学習者はできるようになっているのか。そこでは、学習させたいスキルを使わせているのか。 別紙

(b) 自分で判断を下す場面（シナリオ操作）、その決断次第で違ったストーリーが展開される。 Yes No

(c) 判断によって出た結果が、使命達成の過程での進歩状況を示している。 Yes No

(d) 誤った判断をした場合、出た結果から、予期せぬ失敗だったと学習者が理解できるようになっている。 Yes No

(e) 学習者がスキルを習得できるまでの十分なシナリオ操作が用意されている。 Yes No

(f) シナリオ操作に、目標に求められていること以上のものが要求されている。 Yes *No*

(g) シナリオ操作は、具体的な活動を指している。 Yes No

■「いいえ」と答えた場合：(学習ゴールは知識だけ、またはどちらも含んでいない)

(h) シナリオの中に決断場面を設定し、それぞれのスキルと照らし合わせなさい。