

M173347 高 錦婷

根本淳子・柴田喜幸・鈴木克明(2011)「学習デザインの改善と学習の深化を目指したデザイン研究アプローチを用いた実践」『日本教育工学会論文誌』第 35 号,pp,259-268.

【発表構成】

1. はじめに
2. e-ラーニングを中心とした教育実践
3. DBR と教育実践の関連性

1. はじめに

本発表の目的はこの論文を踏まえて、熊本大学が開発した e-ラーニングを中心とした教育実践の中に、DBR がどう位置づいているのかを明らかにすることである。

そこで、以下のように RQ を設定する。

RQ：熊本大学が開発した e-ラーニングを中心とした教育実践では、DBR をどのように行っているのだろうか？

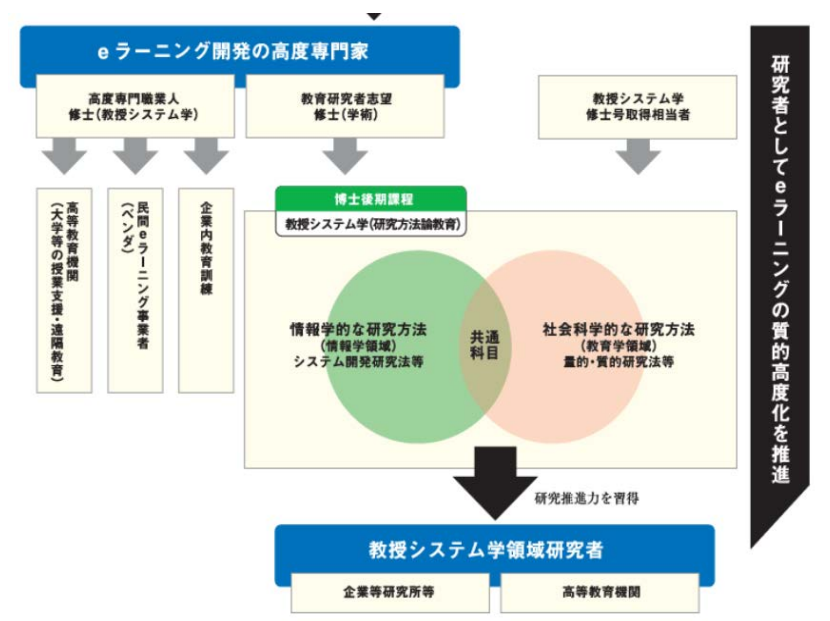
2. e-ラーニングを中心とした教育実践

(1) 開発者の紹介

熊本大学社会文化科学研究科教授システム学専攻

http://www.gsis.kumamoto-u.ac.jp/concept/concept_1/

e ラーニングの専門家となる為に、教育活動やコース・教材をシステムとしてとらえ、科学的・工学的にアプローチしようとする教育研究分野である「教授システム学 (Instructional Systems)」を下記の 4 つの分野を柱に体系的に学んでいく。



(2) 実践内容

①カリキュラムの概観（開設科目名を概観）

大学院の各科目は、専攻が掲げる必修科目を履修することで充足できる 12 のコアコンピテンシー（表 1）と、選択科目を中心に充足できる 7（表 2）のオプショナルコンピテンシーにすべて対応づけられておる。

表 1

1. 教育・研修の現状を分析し、教授システム学の基礎的知見に照らし合わせて課題を抽出できる。
2. さまざまな分野・領域におけるさまざまな形のeラーニング成功事例や失敗事例を紹介・解説できる。
3. コース開発計画書を作成し、ステークホルダごとの着眼点に即した説得力ある提案を行うことができる。
4. LMSなどの機能を活かして効果・効率・魅力を兼ね備えた学習コンテンツが設計できる。
5. Webブラウザ上で実行可能なプログラミング言語による動的な教材のプロトタイプが開発できる。
6. 開発チームのリーダーとして、コース開発プロジェクトを遂行できる。
7. 実施したプロジェクトや開発したコースを評価し、改善のための知見をまとめることができる。
8. 人事戦略やマーケットニーズに基づいて教育サービス・教育ビジネスの戦略を提案できる。
9. ネットワーク利用に関わる法律的・倫理的な問題を認識し、解決できる。
10. 教授システム学の最新動向を把握し、専門家としての業務に応用できる。
11. 実践から得られた成果を学会や業界団体等を通じて普及し、社会に貢献できる。
12. 教授システム学専攻の同窓生として、専門性を生かして専攻の発展・向上に寄与できる。

表2

1. eラーニングサーバの導入、構築、管理、運営が行え、サーバサイドアプリケーションを用いた動的な教材のプロトタイプが開発できる。
2. コンテンツの標準化や相互運用性の要件を満たしたeラーニングコース開発やシステム運用ができる。
3. ネットワークセキュリティ上、安全なeラーニング環境を構築できる。
4. 知識・情報・学習の視点から経営課題について提言ができる。
5. eラーニングの特定応用分野について、その領域独自の特徴を踏まえて内容の専門家と協議できる。
6. コンサルティングの視点から、教育サービス・教育ビジネスのプロジェクト内容を提案でき、その実施をサポートできる。
7. 所属機関・顧客機関等のeラーニングポリシーの確立・改善・変革を提案できる。

②ストーリー中心型カリキュラム（SCC）とは

開発者は「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として SCC を構想」した。簡単にいうと、学習全体に一つのストーリー性のあるシナリオを導入して、そのストーリーに沿って学習を進め、課題をこなしていく。

3 . DBR と教育実践の関連性

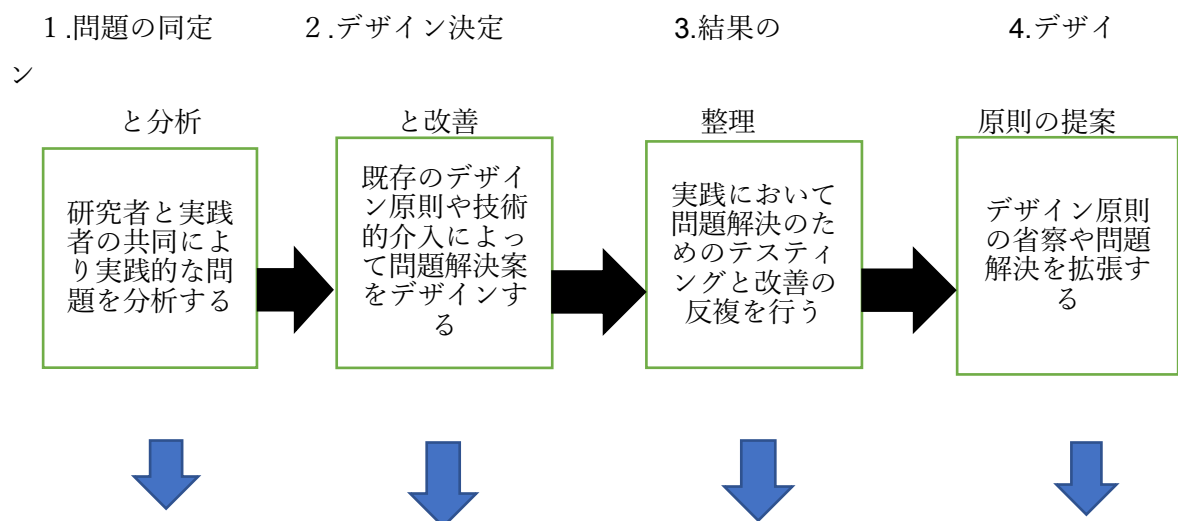


図1 DBR の研究プロセス

①目的

- ・少しでも高い教育を提供できる力を養うことを目指している
- ・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

②SCC について

カリキュラム設計→シナリオを想定し、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

③評価と改善

表1 2008 年の授業を通して得られた評価と改善

評価	改善
・成績向上した ・スケジュールや学習量が均等された ・教員の添削のタイミングなどがシステム化された	・画面のナビゲーションや、SCC 内でコミュニケーションが取れる掲示板に先輩社員役を導入して、より質問がしやすい雰囲気作りを促した。 ・ストーリーが現実的に、事例が幅広いストーリーの複雑さに困った

④成果

- ・ストーリーより協働学習による成果

今回項目 C ではストーリーについて確認を行ったが、学習者が多く、特に 2009 年度の学生は「チーム活動」の効果について触れていた。これは、協働学習の仕組みがうまく仕組み込まれて実現できていることを示唆していると受け取れる。

- ・作る時の参考：教育デザイナーを目指す一学生として

当専攻は教育設計の専門家を育成する視点から考えると、この新しい学習手法の体験を積極的に活用しようとする姿勢は大変好ましい。

- ・外的動機づけとしての成果

はじめはやらされ感を感じた学生は学習スキームに乗ることで学習を進められたという声もあった。また、SCC があったことで、一年間で取得すべき単位をすべて取ることができたという意見もあった。

以上のように考えて、RQ に以下のように答える。

RA：熊本大学が開発した **e-ラーニング**を中心とした教育実践は、より高い教育を提供できる力を育成することを目標として、**SCC** という理論を中核にして、開発されている。**DBR** のプロセスをとることで、**2008** 年の授業を実際やって、アンケートをとって、その結果を踏まえて、改善案を作り、その改善案を **2009** 年の授業に生かして、よりよいプログラムを作った。