

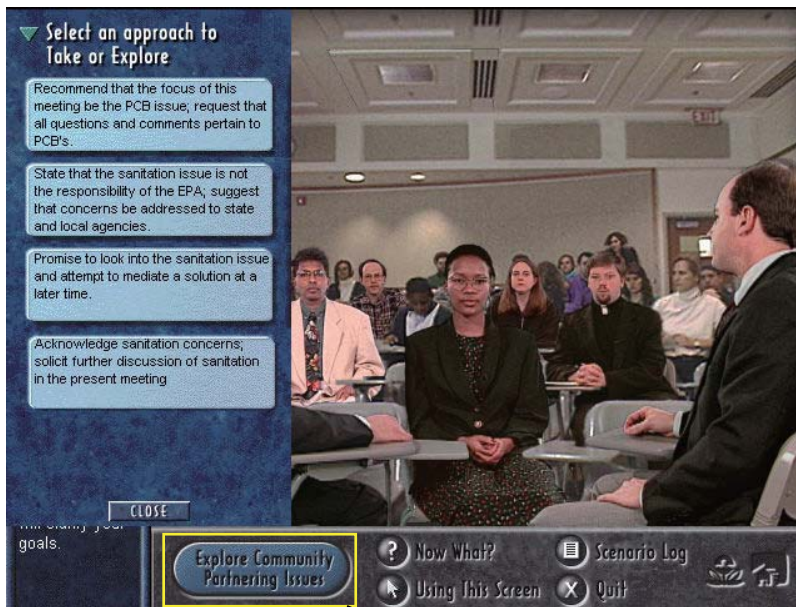
地域との協力関係構築：エバンスベイで地域集会を持つ（米国環境保護局）

EPA(米国環境保護局) 職員研修用のコミュニケーション技法を扱ったシミュレーション教材
(ジャンク率いるノースウエスタン大学学習科学研究所デザインチームの代表作)

物語：EPA 調整官として PCB 処理問題で紛糾している仮想コミュニティ「エバンスベイ」に赴任したユーザは、最初の地域集会(スクリーンショット参照)が今夜開催される予定になっていることを知る。上司は他の案件で出られないので、EPAを代表して出席することが任務として課される。自室に着いた瞬間にPCB 汚染を引き起こした会社の広報官が「話したい」と訪ねてくる場面で、「会う」か「断る」かの選択を迫られる。「断る」選択をして地域集会に行くと、広報官が最前列に座って待ち構えている…

教材の形式：

現実起こりそうな場面で常に選択を迫られる(画面左にここでは4つの選択肢が表示されている)。一つを選ぶと、それを「実行」するか「検討」するかのオプションがあり、「検討」を選ぶとその選択肢の長所と短所がリストされ、関連情報(主として協力関係構築の手順モデルと関係者の経験に基づく証言ビデオ)へのリンクが表示される。「実行」を選ぶと、シミュレーションが分岐的に進み、そのあと「何が起きたか」の説明と関連情報へのリンクで一度進行が中断し、その後には続きの物語が展開する。



エバンスベイ地域集会
(EPA 調整官の視点)

協力関係構築の諸課題リンク



意思決定・調査で参照可能な豊富な情報

450 以上の経験談ビデオ
(経験知の共有が最も歓迎される要素になった)

Source: The Institute for the Learning Sciences, Northwestern University (1998). Community partnering for environmental results: a learning-by-doing approach to building public outreach skills (Scenario 1: Evans Bay) (ver.1). U.S. Environmental Protection Agency

GBS理論が目指すのは学校改革 ～シャンク教授インタビューより～

■ゴールベースシナリオ（GBS）理論の目指すものは？

実を言うと、人工知能（AI）とIDに関しての私の理論はほとんど同じだ。AIを研究していた時、わたしの興味は機械を利口にすることだった。賢いシステムを造りたければ必ず、ゴール（目標）をもたせる必要がある。ゴールを与えられると機械は学習することができる。ゴールがなければ、ただの受動的な装置にすぎない。次に、そのゴールを達成するための計画（プラン）を与える。時としてそのプランが失敗に終わる。自分にこう問いかける「何が間違っただろう。どうすればうまく行くんだろう」——今わたしはAIについて話したんだが、同時にそれは、子供が学ぶプロセスでもある。ゴールを定めて、そのゴールを実現しようとし、間違いをおかし、だんだん賢くなっていく。

本人が納得できるゴールを持たせることが大事だ。「橋を建設する」「交通システムを設計する」「テレビのニュース番組を制作する」「芸術品詐欺の問題を解決する」などの現実的なゴールだ。「恐ろしい病気が蔓延しだした。君たちはその問題を解決しなければならない。使える道具はここにある。これは君たちの質問に答えてくれる人のリスト。人々にインタビューをして、何が起きているのか調べてきてくれ。そうしたら、対策を練る手助けはする。」突然、子供たちが好きなゲームのようになってくる。

しかし、ただのゲームではない。生物学や、経済学、政治システムなど、決めたシナリオの中で我々が教えたいことを彼らは確実に学ぶことになる。表面的には非常に興味深く、エンターテインメント性が高いが、その裏では極めて注意深く綿密なプランが練られている。GBSの設計は極めて複雑で入り組んだ作業だ。成功させるためにはディテールに相当気を配らねばならない。娯楽色がなくても良い。可能な限りシナリオを現実に近い形で問題解決の機会を与える。本物の問題に取り組む前にね。

■興味を生かしてこそ教育、というメッセージの意味は？

教育というものは、学習者が興味を持ってなければ成り立たない。例えば今あなたに、「それじゃあ2次方程式の公式を勉強しましょう」と言ったら、あなたは「2次方程式の公式なんて知りたくない。そんなもの興味ない」と答えるだろう。教師としての私の仕事は、あなたがそれをどうしても知りたくなるぐらい興味を持つようにしむけるか、それができなければ教えないと決断することだ。

興味というものは無駄にするにはあまりにももったいない。例えば私の息子は小さい頃、今も変わらないのだが、地下鉄に興味を持っていた。彼が17才の時、東京に連れて行ったんだが、彼は決して地上に上がろうとしなかった。すごく興奮していたよ。私はそこで、「興味は無駄にしたらもったいない」と気づいたんだ。息子は地下鉄が大好きだった。それなら、私だったらそれを題材にして教える。「ダメだ。それよりこれを見に行きなさい」とは決して言わない。夢中になっているものがあるなら、どんどんそれを追求すればいいんだ。

地下鉄であれ何であれ、興味をもてることに関連づけてたくさんのことを教えられる。それこそがGBSのコンセプトだ。君が地下鉄に興味があるなら、地下鉄と関連づけて物理を教える方法をみつけてあげる。数学や歴史を教える方法をみつけてあげる。もし地下鉄に興味があるなら、都市社会や経済についても学びたいんじゃないか？例えば東京の地下鉄に興味がありながら、「東京の人々がどこに住んでいて、なぜ動き回っているのか、労働状況はどうなのか、何時頃に出勤するのか、就労時間はどうか」などに興味をもたないはずがない。地下鉄には、まさに全世界が内包されてるんだ。

根本的に興味の無い事柄にむりやり目を向けさせる必要はない。なぜ興味を持つべきなのかを示してやればよい。例えば、地下鉄の事を良く知りたかったら経済学を無視する事はできない。その二つは複雑に関係し合っているんだから。まあ要するに、興味のある題材を使って、世界の全てを教えようということだよ。それがGBSというものだ。

表2 GBS要素と「大統領への助言」の事例の対応

要素	要素の説明	事例：大統領への助言
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)学習に入り込み易い様に, 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)学習目標内となるスキルや知識を使わせるものであること	他国が瀕している危機的状態を解決できる戦略を大統領が解決できるように大統領に提案書をまとめ, 説明できるよう提案書を準備すること. 提案書には対立する意見を支持する情報を提示し, 最終的な収集情報に基づく提案書として提出されることが求められる.
	カバーストーリー 使命を現実的な課題として位置づ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るものであること 3)一貫性がある現実的な内容であること	Krasnovia という国で市民戦争が起きたことが舞台となる. アメリカ大統領は, この危機に対して何をすべきか対応策を考えている最中で, 国家の代表としてこの危機に対しどのような役割を果たすべきか決める必要がある. そこで学習者が演じるアドバイザーに大統領は助言を求める.
	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.	アメリカ大統領のアドバイザーであり, 大統領が国際危機に対し, 適切な対応・軍事戦略を決定する為の重要な役割を担う (アメリカ人には親しみがある現実味のある役を設定している).
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欲しいかは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に訓練するか 2) 内容知識: 目標達成に必要な情報	学習目標は以下の通り. 1)プロセス知識: 学習者が調査した情報を根拠として用い, 良い議論ができるようなスキルを身につけるように学習させる. 2)内容知識: 市民戦争に関する事実, 歴史, そして国際的な干渉に関係する戦略的な情報を修得する.	
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	大統領へ提出する報告書作成のために, 専門家からの意見を聞いたり, 後で参考になりそうな情報をまとめたり, 必要な情報収集をしたり, 今後の戦略を検討したりする行動選択がシナリオ操作として用意されている. また, 集めた情報から説得力のある主張ができるようにしたり, 反対意見に対して反駁できるスキルをシナリオ操作の反復より修得する. 基本的には, ロールプレイを通し, 判断を要求する場面が提供される. 主張を支持する証拠によって裏付けされたレポートを作ることも操作に入る.	
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)行動による結果 2)コーチを通して 3)類似経験を持つ領域専門家を通して	フィードバックの仕方は, 学習者がどのように学習を進めるかで変化するように様々なパターンが用意されている. 例1): 作成した報告書が大統領に提出した場合, ヒトラーの例と Krasnovia 国の例の相違について大統領より指摘を受けることも考えられる. この場合は, 自分の考えた解答に対して指摘というフィードバックを受けている. 例2): 第二次世界大戦中にアメリカはヒトラーを打倒するためにどのように軍力を利用したのか聞くこともできる. 学習者はこの情報を Krasnovia 国の問題を解決するための提案書の根拠として用いる.
	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	ストーリーの中に登場する政治分析の専門家に問い合わせることができる. 軍事戦略がどのように計画されているか情報を得る事ができる (現在のアメリカの状況と Krasnovia を関連付けて, 理解を促す). 他にも, ベトナム戦争や世界第二次大戦などに関する情報を入手することができ, これらの事例から与えられたカバーストーリー内での問題解決の糸口をつかむように設計されている.

注: この表は Schank et al. (1999) をもとに作成した.

出典: 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): 309-318.

事例②：GBS 理論を生かした大学院の構想：物語中心カリキュラム(SCC)

GBS から SCC*への転換：作らない e ラーニングでスケーラビリティを確保

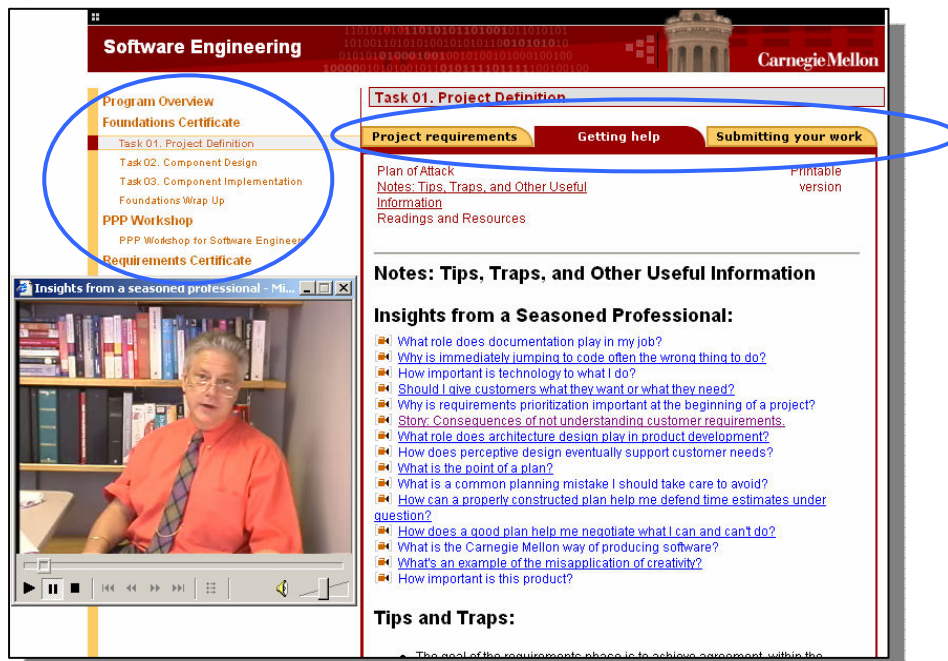
* SCC=Story-Centered Curriculum(物語中心カリキュラム)の略

設計指針：作らないことで GBS の精神を踏襲しながらスケーラビリティを確保する

- コンピュータ上の仮想シミュレーションを現実世界に移す(動的コンテンツを作らない)
 - フィードバックをコンピュータ内実装からメンター(人間)に移す
 - 学習者に既存のツールや資料を使わせる(リンク集と既存の教科書)
 - 学習者にチームで作業をさせる(チームビルディングも学習目標の一つ)
 - パターン化したテンプレートを準備して、中身を流し込む(静的 HTML が基本)
- ※ 開発コストを下げるかわりに実施コストが上昇することに留意が必要

開発例：ソフトウェア技術者(SE)コース(カーネギーメロン大学西校大学院修士課程)

2教授が副社長役(エンジニアリング担当+マーケティング担当)になり、提案を作成・提出させる。マーケティング担当副社長は常に多すぎる要求を出し、最初の段階ではそれをすべてやろうとして失敗させる。SE には納期を守るために機能を限定させるネゴシエーションが大切なことを失敗から学ばせる。プロセスの大切さやドキュメンテーションは手数がかかるが準備しておく必要があることを学ばせる。最初から手順があるからそれに従うのではなく、なぜその手順が必要かを納得できるように仕組んでいる。駄目でもクビになるわけでないので、安心して失敗させられる。そこから学ばせて次にはその失敗から得られた知識で同じ失敗を犯さないようにする。同期型セッションでプレゼンさせたり、電話でインタビューさせたりする。



左フレーム：コース名を列挙。コースは1学期に1つずつ(15 週間)。6学期分で6コースが準備されている。コースを選択すると、タスクのリストが表示される(4-9個のタスク：大小組み合わせて15 週間分を構成)。
右フレーム：3つのタブを共通に配置(タスク・情報・提出：後に4つ目の省察を追加)。印刷することを前提に別書式を準備。JAVAを動かす傍らで、チェックしながら進められるように配慮。Web サイトを見ている時間よりもソフトウェアを動かしている時間が占める割合が多い。

(ご案内) 熊本大学 GP「学習と社会に扉を開く全学共通情報基礎教育」ミニシンポジウム 2006

日時・場所 平成 18 年 12 月 19 日 9:30-15:40 熊本大学くすの木会館レセプションルーム

講演者 午前: 松本 豊司 先生(金沢大学)・隅谷 孝洋 先生(広島大学)
午後: Kemi Jona 先生(米国 Northwestern 大学)
注: Jona 先生は、環境保護局 GBS 教材やカーネギーメロン大 SCC 構築を手がけた Schank 教授のお弟子さんです。初来日。

http://www.gp.kumamoto-u.ac.jp/gp06/gp_06_css.html

SCC シナリオ：提唱者ロジャーシャンクが開発した2つ目の事例

表2-3 4つの必修科目とその内容（カーネギーメロン大学大学院学習科学専攻）

科目名	内容
学習科学の 基礎	3通のメールを受信することから始まる。これらのメールから、学生は与えられた文脈と役割を確認する。Bright Future Foundation という架空の財団の一職員として、提示される2通の提案書（2-3 ページ）を学習科学の研究成果に基づいて評価することが要求される。提案書にはよさそうに見えるが研究成果に照らし合わせるとまずい点が盛り込んである。この提案書評価を計3回実施し、どの提案が良いかを最後に決定する。決定時はどうしてその提案を採用するか理由も述べる。評価実施ごとに、必要となる様々な基礎文献を読んでいく。提案書の評価に加えて、財団が発行する白書を書くタスクも与える。教育に対する考え方など。これを書くためにも基礎文献を活用させる。基礎文献は、必須とされるものもあるが、強制されるというよりは、学習者が必要に応じて読んでいくように作られている。
eラーニング 設計	ネゴシエーションの実践的テキスト(ハーバード大学)を採用。架空の会社についてのシナリオを作る代わりに、コンサルティング・eラーニングデザイン会社を仮定し、ハーバード大学がこのテキスト用のeラーニングを設計してほしいと依頼してきたと想定。GBSの3分類(コミュニケーション、観察+批評、SCC)のいずれかを採用してeラーニングを設計。何を教えるかによってどの方式が最適かを体験的に学ぶ。科目の最後にリフレクションペーパーを書いて何を学んだかを振り返る。
eラーニング 開発	Adobe Dreamweaver®のテンプレート数種を渡して前の設計コースで作った3タイプの教材のプロトタイプをつくる。プログラマになることが目的ではないので、負担を取り除けるところは、できるだけ簡略化する工夫がされている。全15週は2つのプロジェクトから構成されており、プロジェクト1では、Dreamweaverの設定、コミュニケーション型教材の開発、観察+批評型教材の開発を実施した。プロジェクト2では、SCC型教材の開発を行った。同期型セッションは隔週ごとに行われ、定期的にフォローアップが入る工夫がされていた。
ニーズ分析 と製品定義	学習科学専攻修士課程の全てを総括する科目である。本専攻の開発者達が企業を経営していた時代の実例に基づいて、コールセンター(銀行)の新人教育を再設計するアイデアを提案するシナリオ。新人教育にコストをかなりかけているが33%が毎年辞めるという問題を解決する。費用総額を増やさない条件で提案を策定。様々なデータをドキュメンテーションパッケージ(会社概要、予算の内部資料、各書式、研修概要、辞職率、研修担当者数、研修成果が低調であることを示す表、研修後の行動評価グラフ、30日の研修日程と内容、既存コースの教材(マスターすべき画像のスクリーンショット)、セールス担当からのインタビュー結果、など)として渡して考えさせた。

注：Kemi Jona 氏への聞き取りインタビュー(2006.10.3)をまとめた。学習科学専攻は、2回の募集(秋・春)で合計15名の修了生を送り出し、2006年8月の学位授与式で2.5年間の幕を閉じた。

出典：根本淳子・鈴木克明(2008)「アメリカ：本場のeラーニングを支えるプロ養成大学院(第3章)」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、51-62

2.1 「ストーリー型カリキュラム」の導入

本プロジェクト「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」では、本専攻の既存の教育体制や学習システムをベースとし、より高い実践力と理論的知識の血肉化を実現するため、「①科目統合による学習課題の焦点化」、「②実践的場面の設定による応用力の強化」、「③ストーリーへの没入環境整備による学習目的の意識化」の3つを特徴とする SCC (ストーリー型カリキュラム) を開発し、本専攻の必修科目を対象として導入した。

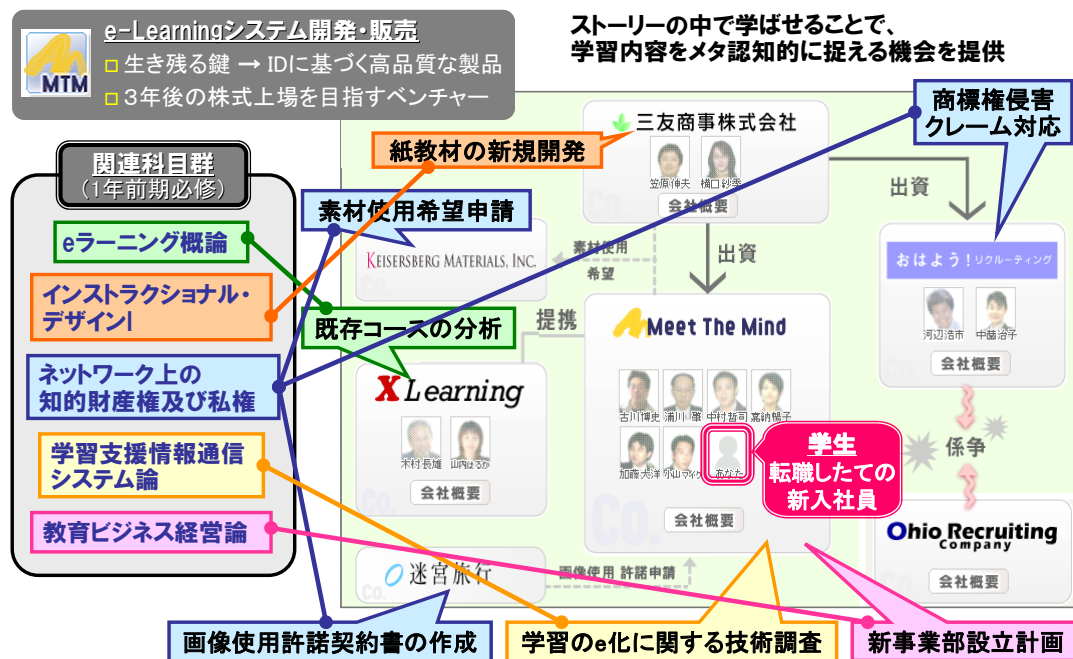
■平成19年度：

平成20年度4月入学生が取り組む1年次の必修科目に相当するカリキュラム開発を行った。具体的には、海外の研究者や企業と連携しながら既存の教育体制や学習システムを分析し、それを受けて SCC 化へ向けた設計と開発を行い、対象生へのオリエンテーション科目を実施した。その結果、対象生は期待と不安が錯綜する反応を示したことが分かった。

■平成20年度：

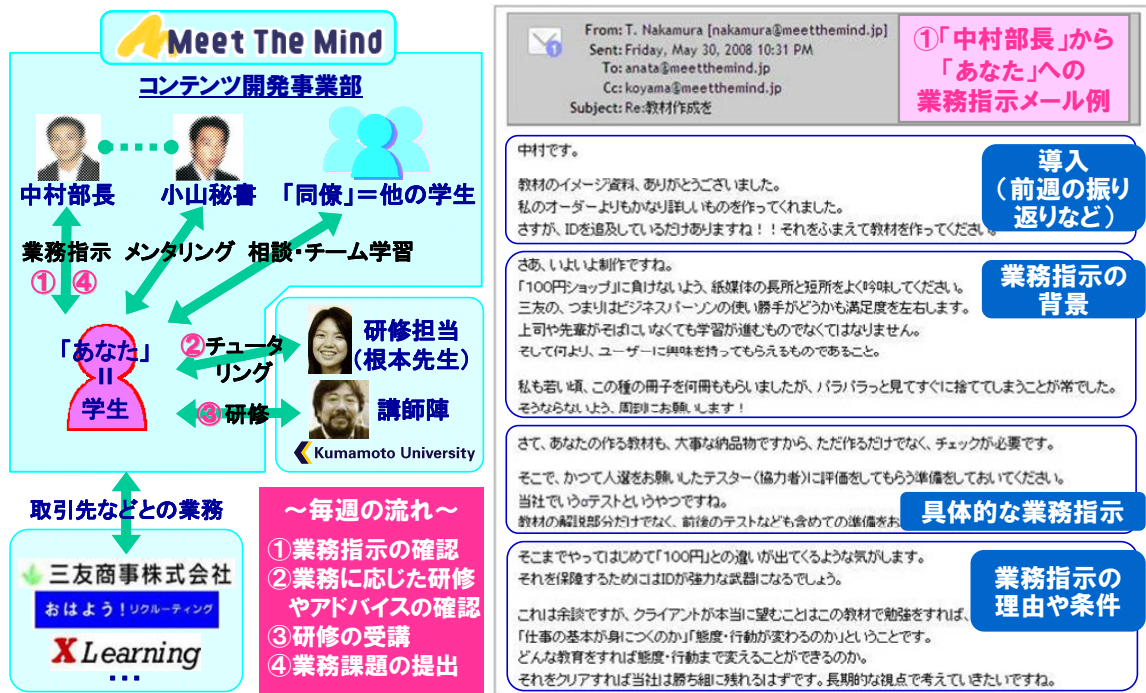
平成19年度の成果を基盤として、SCC 用学習ポータルサイトの基礎的開発を完了するとともに、それを土台として配信する SCC コンテンツを開発し、平成20年度4月入学生に対して実践としての授業を前学期・後学期と実施(配信)し、学習者の反応を確認した。

具体的には、eラーニングシステムの開発・販売を行う架空の会社「MTM 社」に入社した「あなた」(=学生)を中心として、図 SCC-1 のようなストーリー環境を通年的に構築した。そして、この環境のなかで、図 SCC-2 左の様な流れで、上司である「中村部長」から指示される「業務」



《図 SCC-1：SCC におけるストーリー環境例（1年前学期）》

(図 SCC-2 右) に対して、本専攻の「特別研究 I」以外の1年次必修科目を「研修」という位置づけで活用させることで SCC を実施した。また、SCC 用学習ポータルサイトは、図 SCC-3 に示すものを開発した。当該週に割り当たった科目の WebCT コンテンツを直接開く前に SCC 専用のコンテンツを閲覧させる設計方針で開発し、これによって、複数科目を同時に並行履修するような SCC 化以前の学習スタイルが、シナリオと関連する科目を週毎に直列で学習するスタイルへと改変された。その結果、1年次前学期において、学生からは学習目的の明確化や科目間の関連



《図 SCC-2 : SCC における学習の流れ (左) と「中村部長」からの業務指示メール例 (右)》



《図 SCC-3 : 本専攻ポータルサイト内の SCC 用「ホーム」画面とそこから学習の流れ》

性の意識化に繋がったという意見が得られ、SCC 化の設計意図が SCC コンテンツを介して学生の学習意識に反映されていることが確認された。

■平成21年度：

平成 20 年度に開発したコースに対する評価を行った上で、平成 21 年度 4 月入学生向けのコースを開発した。評価の結果、1 年前学期分については学習者からの反応に設計意図が適切に反映されていることが確認された。一方で後学期分については、設計の主軸科目とした「e ラーニング実践演習 I」をストーリー中に位置づける際、MTM 社での勤務を継続しながら時折インターンに出向くという 2 重文脈を設定する方法に問題があったことが判明した。そこで、良好であった前学期分は平成 20 年度のを微修正するに留め、後学期については MTM 社の文脈を削ってストーリーを単純化するとともに、チーム活動を通して行う学習が多くなることなどに配慮して、毎週のストーリー配信をやめ、15 週を全 5 期に分けた“期”単位で課題に取り組ませるようにスケジュールを柔軟化した。よって、**図 SCC-3** に示した SCC 用の「ホーム」画面も **図 SCC-4** の様なガントチャート形態のものとして新たに開発した。

また、プロジェクトの終焉を迎えるにあたり、これらの成果を本専攻の恒常的な教育体制に組み込むために SCC の単位化を決定し、“統合的カリキュラム設計演習”という一連の 2 タイプ計 3 科目を平成 22 年度から開設することとした。最後に、以上の運用初年次である平成 20 年度から単位化後の平成 22 年度分(予定)の SCC 開発に関する概要を **表 SCC-1** に示す。



《図 SCC-4：SCC 運用 2 年次における 1 年後学期の SCC 用「ホーム」画面》

《表 SCC-1 : SCC 運用初年次から単位化後に渡る SCC 開発 3 年間の軌跡と予定》

年次	側面	前期	後期
SCC 化 初年次 2008 年度 3 期生	開発体制	<ul style="list-style-type: none"> CMU の卒業生にシナリオ原案の作成を依頼 	<ul style="list-style-type: none"> GSIS-SCC チーム独自で開発
	全体設計	<ul style="list-style-type: none"> CMU での設計ポリシーを踏襲しながら、科目に既存する内容や課題を崩さず必修科目群を用いて SCC を構成 4 つの I (ID, IT, IP, IM) の全てを扱うように編成 (後期科目として設定されていた「教育ビジネス経営論」の 3bk と「学習支援情報通信システム論」の 1,2bk を前倒し) 「e ラーニング概論」を軸として学習内容を系列化 	<ul style="list-style-type: none"> 「e ラーニング実践演習 I」を軸として学習内容を系列化
	ストーリーライン	<ul style="list-style-type: none"> CMU (Learning Sciences) のストーリーを参考に作成 具体的には、企業 (MTM 社) における e ラーニング開発事業を上司 (中村部長) からの指示に従って遂行するにあたり、熊大での研修を受けながら習得した知識を活用して進め、半年間で、MTM 社の「コンテンツスタンダード」、「ビジネスプラン」、「事業戦略提案書ドラフト」を作成するというミッションを持つストーリーを創作 	<ul style="list-style-type: none"> GSIS 独自のストーリーを作成 具体的には、大学の e ラーニング開発部署 (熊大 elss) へインターン (elss インターン) に向かう文脈と、MTM 社での業務が並行して続くというストーリーを創作
	指導方略	<ul style="list-style-type: none"> 動的な登場人物として、「熊大研修担当」として熊大から派遣された「根本先生」を、中村部長の秘書として「小山秘書」を設定 	<ul style="list-style-type: none"> 「e ラーニング実践演習 I」の各フェーズ後に「週報」を作成させる課題を設定 学生から提出された良い作品 (レポート) を公開 根本先生と小山秘書で MTM 社の業務コンサルチームを結成
SCC 化 2 年次 2009 年度 4 期生	運用	<ul style="list-style-type: none"> SCC 受講生用の学習サイト (SCC ホーム) を新設 SCC 対象科目では、SCC 選択者用と非選択者 (科目等履修生を含む) 用の 2 つのコンテンツを用意 各科目の課題 (ブロック) を単位とし、毎週新しい課題を示して 1 週間ですべての集中講義連続型として編成 	<ul style="list-style-type: none"> 2 週間分の課題を一括提示できるタイミングでは、その分に対するシナリオを 1 回で配信
	開発体制	<ul style="list-style-type: none"> GSIS-SCC チーム独自で開発 	
	全体設計	<ul style="list-style-type: none"> 初年次の全体設計を継承 	<ul style="list-style-type: none"> 「e ラーニング実践演習 I」を設計の軸と考えるが、他科目との主従関係をできるだけ平等に調整
	ストーリーライン	<ul style="list-style-type: none"> 初年次のストーリーラインを継承 (シナリオを洗練するための軽微な修正のみに留める) 	<ul style="list-style-type: none"> 初年次は併存した MTM 文脈を削り、elss インターンの世界が主流になるように構成 具体的には、インターン先の elss で取り組む教材設計開発プロジェクトを主務としながら、自己研修として関連する他科目を受講するというストーリーを創作
SCC 化 3 年次 (予定) 2010 年度 5 期生	指導方略	<ul style="list-style-type: none"> 各期末のリフレクション活動として、「学びのスケッチグラフ」の描画を追加 初年次に「課題を提出する」タブにあった「採点の基準」を削除 (1 タスクに取り組む) タブに一部を移行 「喫茶室」に先輩社員役を導入 (実際の先輩が対応) 	<ul style="list-style-type: none"> 期毎 (下記「運用」を参照) にインターンガイドを配信 週毎に elss インターン支援室からのメッセージを配信 初年次の「週報」を「計画書」と「報告書」のセットに変更 計画書 & 報告書の対象を「e ラーニング実践演習 I」以外の SCC 対象科目にも拡大して統合的なリフレクションを促進 「談話室」に elss スタッフ役を導入 (実在スタッフが対応) 「e ラーニング実践演習 I」の 5bk に内包させていたリフレクション活動を SCC 独自のコンテンツとして独立 後期末のリフレクション活動を、後期単独に対する省察、通年に対する省察、教育設計者 (作成者の意図) の視点から SCC 全体に対する省察の 3 段階で構成
	運用	<ul style="list-style-type: none"> 初年次のスタイルを継承 オリエンテーション科目に SCC 体験を挿入 	<ul style="list-style-type: none"> 学習課題の配信スパンをほぼ毎週だったものから数週間単位から成る全 5 期構成に変更してスケジュールを柔軟化 SCC ホームのスタイルをガントチャート的なものに改変 moodle 上に SCC 専用の「チーム活動室」を作成 GSIS 夏合宿で後期 SCC についての紹介を実施
	開発体制	<ul style="list-style-type: none"> GSIS-SCC チーム独自で開発 (GP 研究員 1 名は退任) 	
	全体設計	<ul style="list-style-type: none"> SCC の単位化 (SCC を「統合型カリキュラム設計演習」として提供) 「学習支援情報通信システム論」の 3bk と「教育ビジネス経営論」の 1,2,4,5bk を後期から前期へ移行 初年次の全体設計を引き続き継承 	<ul style="list-style-type: none"> 2 年次の全体設計を継承
SCC 化 3 年次 (予定) 2010 年度 5 期生	ストーリーライン	<ul style="list-style-type: none"> 「学習支援情報通信システム論」3bk と「教育ビジネス経営論」1,2,4,5bk の追加と、「e ラーニング概論」の改定に併せたストーリーを作成 	<ul style="list-style-type: none"> 2 年次のストーリーラインを継承 (「学習支援情報通信システム論」3bk と「教育ビジネス経営論」1,2,4,5bk は削除)
	指導方略	<ul style="list-style-type: none"> 主なタスクとして、各 SCC 対象科目の課題提出の他に、MTM 社員としてリフレクションさせる活動を追加 「e ラーニング概論」に挿入していた SCC 課題を独立 「科目統合型課題の作成と省察」を課題として追加 	<ul style="list-style-type: none"> 計画書 & 報告書の作成を新設科目の主なタスクとして設定 「シナリオ横断型課題の作成と省察」を課題として追加
	運用	<ul style="list-style-type: none"> SCC 選択者か否かで差別化していた SCC 対象科目のコンテンツを一本化 2 年次を踏襲し、科目として運用できるようにアレンジ 	<ul style="list-style-type: none"> 5 期編成から 3 期編成に変更 計画書 & 報告書を作成する時間を十分に確保

◆セッション2 「教えない e ラーニング」 1330-15:00

【講演概要】

「教えない」をキーワードに e ラーニング設計の可能性を議論します。情報提示の前にタスクを与えて失敗から学ばせる手法が様々な ID 理論の中で提唱され、もはや e ラーニングの主流になりつつあります。非同期型中心で学習環境を構築し、同期型とのブレンドをどのぐらい少なく入れていくか。学習中の援助をいかに少なくデザインできるか。学習者同士のチームワーク・ビルディングと学習成果の発表・評価はどうするのか。「教えない」e ラーニング実現のノウハウを共有し、その是非について議論します。



オンライン大学が答えだ

～シャンク教授からのメッセージ～

わたしの予想では、将来何が起こるかという、オンライン大学が主流になっていく。本当に学びたいと思っている学生達はそちらを選ぶ。学位のためではなく—彼らも当然学位を得るが—1年、2年あるいは5年間、本気で何かを実践的に練習し続け、得意だと言えるところまで上達するために時間を費やしたい人々だ。我々は過去数年間、カーネギー・メロン大西校コンピュータ科学オンライン修士課程でこれを実行に移している。学生達は他の大学院の3倍の量の勉強をこなさなければならない。「こんなに勉強したことはない、メチャクチャだ。」と言う。しかしそれが終わると、雇用主は彼らを次々に雇った。彼らが仕事の仕方を身につけたからだ。彼らは年間を通じて本当に勉強し、課題をこなした。学校へ行くフリをしていたんじゃない。私が思うに、この新しいモデルは長期的には勝利を収めるだろう。なぜならグローバル経済の世界では、仕事の出来る人材だけが雇ってもらえる。ハーバードの学位でも仕事ができなきゃ何の意味もない。

企業研修も、学校のコピーに陥りやすい。「さて、学校がダメだからコーポレート大学を作らなきゃならないはずなのに、実際に作ってみると、学校とそっくりじゃないか。」学校と同じ間違いを次々におかしている。彼らは考え直す必要があるが、それは難しいことだ。学校がある限り、人々は教育といえば学校と似せて作るべきだと考えてしまう。1500年代にヨーロッパの修道者が人々に本を読んでいた。「レクチャー」の語源はラテン語で「読む」を意味する。修道士達が人々に読んで聞かせたのは正しい。彼ら以外は字を読めなかったんだから。しかし、今でも教授達が壇上に立って「レクチャー」をしている—その風習は1500年代には意味のあることだったが、それをいまだにやっているという事実はほとんど狂気の沙汰だ。ハーバードやイエールへ行っている人々は素晴らしい教育を受けている。彼らは問題ない。残りの大多数の教育に我々は最も力を入れるべきだ。その答えが「オンライン」だ。方法はそれしかない。世界中の全ての学校を改革するのは不可能だ。しかし別の選択肢を作ることはできる。「あなたの小さな町には、大学はないけれどオンライン大学はある。しかもそれはあなたの近くにあるどの大学より優れた学校なんだ。」これを実現することは可能だ。

出典：鈴木克明「e ラーニングにおける学習者中心設計と ID の今後（第8章）」野嶋 栄一郎・鈴木克明・吉田文（編著）『人間情報科学と e ラーニング』放送大学教育振興会 p.129-130（2006）