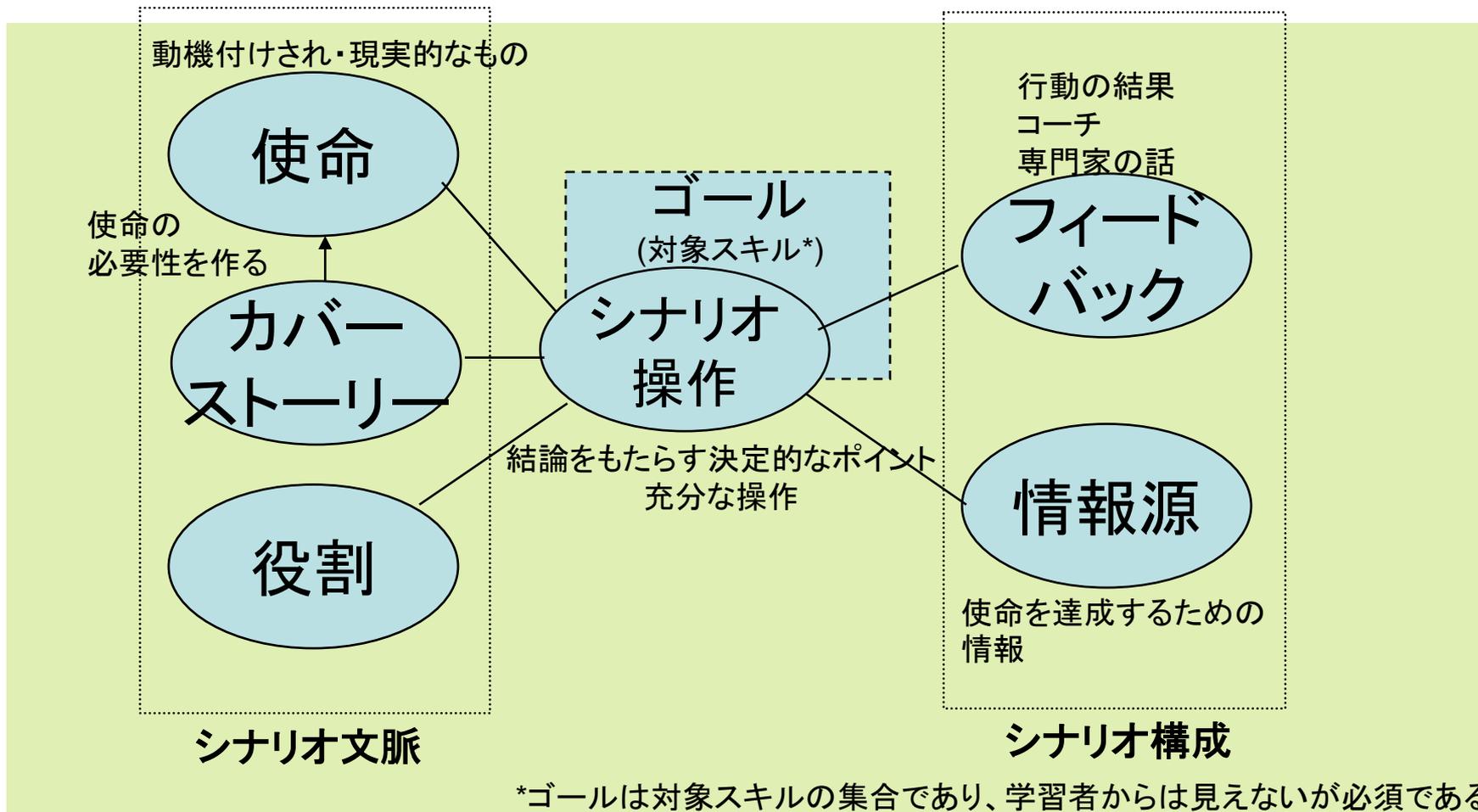


第6話 ストーリー中心型カリキュラムとは何か： GBSからSCCへ

- GBS (Goal-Based Scenarios) とは、シナリオ型教材を作るための教授設計理論。学習者に役割と使命 (**構成要素**) を与え、その使命を達成するために、学ばせたいと思う事を自然と習得させるように仕組む
- SCC (Story-Centered Curriculum) とはカリキュラムにひとつのストーリーを導入して、そのストーリーに沿って学習を進めていくもの。個々の独立した科目として授業を教えるのではなく、**体系的に教育課程を学ばせる方法**
- GBSとSCCとの違いは何？
 - GBSはひとつの科目や教材に活用されるがSCCはカリキュラムレベルに活用される
 - GBSはコンピュータを中心とした、即時フィードバックと学習活動の進捗によってストーリーが展開される
 - SCCではフィードバックを自動化する代わりに、人を使ってコストを削減する
- 熊大での応用として、2008年度からSCCを採用(大学院教育改革支援プログラムの一環) → **熊大SCC**
 - 既存のリソースを活用する
 - シナリオをフリーハンドではなく既存科目の学習活動を踏襲する
 - **チーム**でのSCC開発

ゴールベースシナリオの構成要素



体系的に教育課程を学ばせるために

～2007年度

4月

8月

ID 1
Bk1

ID 1
Bk2

ID 1
Bk3

ID 1
Bk4

E/L概論
Bk1

E/L概論
Bk2

E/L概論
Bk3

E/L概論
Bk4

E/L概論
Bk5

N/W上の知財権および私権
Bk1

N/W上の知財権および私権
Bk2

N/W上の知財権および私権
Bk3/4

学習支援情報通信システム論
Bk1

学習支援情報通信システム論
Bk2

教育ビジネス経営論
BK1/(3)

1年後期からの移行

2008年度～

4月

8月

① E/L
概論
Bk1

② E/L
概論
Bk2

③ E/L
概論
Bk3

④ ID1
Bk1

⑤ 知財
私権
Bk1

⑥ ID1
Bk2

⑦ ID1
Bk2

⑧ ID1
Bk3

⑨ E/L
概論
Bk4

⑩ 知財
私権
Bk2

⑪ 知財
私権
Bk
3/4

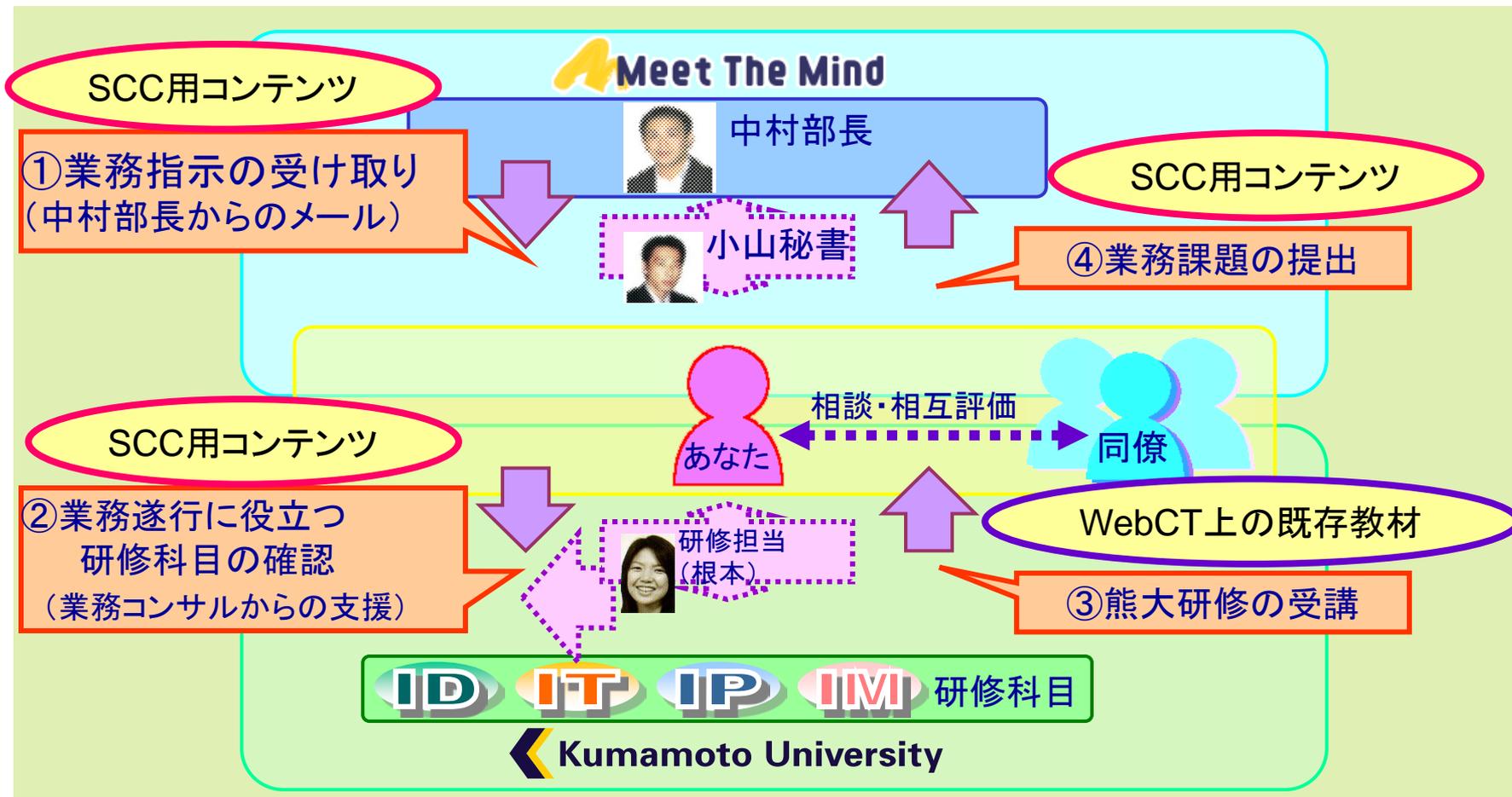
⑫ 通信
シス
Bk1

⑬ 通
信シ
ス
Bk2

⑭ 教ビ
経営
Bk
1/3

⑮ E/L
概論
Bk5

熊大SCCとは？



開発チームと構成

学生との接点がある領域

シナリオ(MTM)社の世界

中村
(事業部長)

小山
(秘書・メンター)
=「小山田」

学習(熊大大学院)の世界

鈴木教授
(統括)

各教科担当教員

根本
(学習ファシリテータ)

eL推進機構
(教材制作)

松葉
(システム)

宮崎
(システム)

学生(あなた)は、MTM中村部長の指示を熊大の「業務コンサルチーム」の支援を受けつつ全うする



ランチョンセミナー登壇者募集のお知らせ

- 資格: 誰でも(資料と録画が公開されることに合意できる人)
- 話題: eラーニング推進機構の業務やIDに関係すること
 - かなり広い意味で、です。
- 報酬: 賞賛と鋭い質問+タダメシにありつけるかも
 - あなたの業績一覧に書くこともできます(誰も評価しないでしょうが)
- 形式: ランチョンセミナープレゼンスタイルに従うこと
 - 1枚目にリンク付の要約を用意する。
 - リンク: 2枚目以降へのリンクと外部資料へのリンクを含められる。
 - 発表者は1枚目を5-10分程度で話す。
 - 2枚目以降には補足資料を用意する。
 - 2枚目以降は参加者の求めがあった場合に限り、求めに応じて表示することができる。