

成果につながるシナリオ型 e-Learning を活用したブレンディッド学習の実践

Practice of the blended study using scenario-type e-Learning that tie to result

小野 暁*1, 森田 晃子*2

Satoru ONO*1, Akiko MORITA*2

*1 アステラス製薬株式会社 営業本部, *2 熊本大学大学院 社会文化科学研究科 教授システム学専攻

*1 Astellas Pharma Inc., Sales Department *2 Instructional Systems Program, Graduate School of Social and Cultural Sciences, Kumamoto University

<あらまし> 感染症治療において、MR（医薬情報担当者）はチーム医療の一員としての自覚を持ち、ICT メンバーである医師およびコメディカル（検査技師や薬剤師）にとって必要な医薬品情報を提供・収集するためのスキル・能力が求められる。本稿では、多忙な MR に対して、効率的・効果的に必要なスキル・能力を育成するためのプログラムを構築し、シナリオ型 e-Learning（Flash コンテンツ）、集合型ワークショップおよび Web ワークショップを組み合わせたブレンディッド学習を実施したことで、高い学習効果が得られたことを報告する。

<キーワード> コメディカル, ブレンディッド学習, インストラクショナルデザイン（GBS 理論）

1. はじめに

企業内で行われる教育は、社員が業務を行うのに必要な知識・スキル・能力を習得させ、最終的には業績につなげなければならない。そのため教育によって最終的に到達させたいゴールを明確にし、現状とのギャップを埋めるために、最適なプログラムを検討していく必要がある。

従来の MR 教育は、集合教育が中心であったが、新たに教育にインストラクショナルデザインの観点を取り入れ、e-Learning とワークショップを組み合わせたブレンディッド学習をデザインし、MR 教育プログラムを実施した。

インストラクショナルデザインとは、教育活動の効果・効率・魅力を高めるための手法を集大成したモデルや研究分野、またはそれらを応用して学習支援環境を実現するプロセスのことを指す（鈴木, 2005a）。

また、本稿で報告する取り組みが、医学、薬学における実務教育、生涯教育を検討する際の枠組みとして役立つものと考えている。

2. 教育の全体設計

対象 MR（約 500 名）のニーズ分析を実施し、不足しているスキル・能力が何かを明確にした。その上で、それらのスキル・能力を身につけるために、事前学習、集合研修、フォローアップ研修を組み合わせたプログラムを構築した（表 1）。

3. e-Learning のデザイン

スキル獲得のための e-Learning を製作するにあたり、GBS 理論を参照した。

GBS とは、行動することによって学ぶシナリオ型教材を設計するためのインストラクショナル

表 1 MR 教育プログラム

ステップ	概要
事前学習	<ul style="list-style-type: none">・シナリオ型 e-Learning(エピソード 1) を学習し、既定の確認シートを記入し集合研修にのぞむ。・全員が共通の体験をすることで、前提条件を揃える。・LMS は富士通の i-Navi を使用。
集合研修 ※18 支店で実施 ※参加者 362 名	<ul style="list-style-type: none">・事前課題の振り返りおよび続きの e-Learning(エピソード 2)の学習。・事前課題の確認シートを基にして、実務に活用するワークシートを記載し、グループワークで他者からのアドバイスを受け、学習を深める。・討議リーダー（経験値の高い者）がグループワークをリードする。・研修スタッフは、ファシリテーター役を務める。
フォローアップ研修 ※集合研修の約 1 カ月後に実施	<ul style="list-style-type: none">・e-Learning(エピソード 3)の学習。・Web 会議システムを用い、討議リーダーを中心に、グループごとに Web ワークショップを実施する。・集合研修で記入したワークシートの内容について、担当先で実践した内容を、再度ディスカッションする。・Saba の Centra システムを使用。

ルデザイン理論であり、R.C.SCHANKによって提唱された。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)。

e-Learningの内容を検討するために、ハイパフォーマーMR(5名)を抽出しグループインタビューを行い、KJ法により成功経験エピソードを掘り下げていき、今回制作する教材のゴール、カバーストーリーの概要を決定した。その後、研修企画者(第一筆者)、インストラクショナルデザイナー(第二筆者)、内容の専門家(プロダクトマネージャー)、シナリオライター、コンテンツクリエイターが複数回に渡り検討を重ね、Flashでシナリオ型e-Learningを3編制作した。

4. 結果

カークパトリックの4段階評価法である「反応」「学習」「行動」「結果」の4つに分けて結果報告する(野嶋、鈴木、吉田、2006)。

4.1 レベル1(反応)

事前課題のe-Learning(エピソード1)の実施率は100%であり、e-Learning実施直後に実施したアンケートでは、「自分にとって有意義な内容だったか?」の問いに対し、5段階評価で「5:そう思う」「4:どちらかといえばそう思う」と肯定的に回答した者が全体の87%であった。

4.2 レベル2(学習)

e-Learningによる学習をしたことで、事前課題であった業務に必要な確認シートやワークシートを的確に記載することができていた。

4.3 レベル3(行動)

事前課題実施時およびフォローアップ研修終了時に同じ項目でセルフアセスメントを実施した(質問項目は10項目、各5段階評価)。今回の教育のゴールの1つであった「コメディカルから患者治療に必要な情報を収集している」の項目については、事前で「2:やや不足している」「1:不足している」と回答した者が全体の45%を占めていたが、研修後には29%にまで下がった。

4.4 レベル4(結果)

今回の研修受講者の中のメインターゲットであった病棟担当歴3年未満のMRの対象製品の実績が、前年度同期に比べ115%に伸びた。

結果の詳細については当日発表予定である。

5. 考察

「作る」、「運営する」、「評価する」の3つの観点から今回の実践内容について考察する。

5.1 作る

従来のe-Learningの作り方は、これまでの集合教育を単純に再現したものに過ぎなかった。しかし今回のようなシナリオ型e-Learningを制作するには、教材のゴールを明確にする必要があった。その行為の中で、社内の中に埋もれていた暗黙知が形式知化されたという付加価値も生み、結果的に受講者の満足を得る教材を制作することができた。魅力的なコースを作るためには、真の教育目標を追求することではないかと考える。

5.2 運営する

学習者が社会人である場合、教育のプログラムは実践の場を中心に描いていく必要がある。研修の場が、業務の課題解決の場になるように全体のプログラムを設計し、受講者の立場を理解し運営していく必要があると考える。

5.3 評価する

今回のプログラムは、e-Learningだけを使用したものではないため、e-Learning単体で業績につながったとは言えない。しかし、e-Learningを適切に活用することで、教育全体の質を向上することができることは、今回の結果から導き出せたのではないだろうか。

6. 今後の課題

個別の支店、各個人の前提知識、スキル獲得にはレベル差があった。今後は、そのようなレベル差を解消するための補完教育プログラムを構築し、展開していく必要がある。

参考文献

- (1)鈴木克明(2005a)「[総説]e-Learning 実践のためのインストラクショナルデザイン」『日本教育工学会誌』28巻3号(特集号:実践段階のe-Learning)
- (2)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」『日本教育工学会誌』29巻3号(特集号:実践段階のe-Learning)
- (3)野嶋栄一郎、鈴木克明、吉田文(2006)「人間情報科学とeラーニング」放送大学教育振興会