

2.4. 体験学習システム

質の高い議論を行うには、「良い議論方法を知っていて、適切に議論を導ける議長」が居ることが望ましい。しかし、よい議長というものはシステムで代行できるものではなく、参加者の発言などをきちんと誘導するなど議長本人の技術に依存するものである。その技術を育てるため、学習者により議長の条件を知ってもらい、良い議長のスキルを身につけてもらうために繰り返し学習することのできる体験学習システムを開発した。体験学習システムではストーリーを投入し、議論進行のスキルを学習できるようにした(表1の1)。

3. システム開発

3.1. 開発について

体験学習システムの開発は基本的にhtmlとPerlで行った。また、随時JavaScriptも使用した。電子会議システムの機能を擬似的に再現した画面にシミュレーションとしてストーリーを投入し、体験学習できるシステムを実現した(図2)。

3.2. 体験学習システム

体験学習システムでは、議事進行の技術を高めるために議論の誘導を行わせる。ある議題にそった議論のストーリーが一定時間ごとに表示されていく。参加者が不用意な発言などをした時に、ストーリーを一時停止させ、下記の内容から正しい対応を選択させるものとした。

- 意見の悪い点を指摘する
- 意見を整理する
- 理解しやすいように要約してもらう
- 質問への回答を求める
- 議論の筋がずれていると指摘する
- 結論を出すように促す

体験学習システムは初級と上級を作成した。初級では上記のいずれか一つの対応について学習を扱った。上級では、6種類の対応全てが出題されるようにした。不正解の時には、ストーリー内の参加者から議論を適切に誘導する発言がなされ、

話の道筋が変化しないように調整される。体験の終了後には、結果や議論全体の流れ、学習者が取った行動や解説を表示し事例を理解してもらう。上級の場合には、間違った箇所によって初級への案内が行われ、再度勉強を促すようにした。

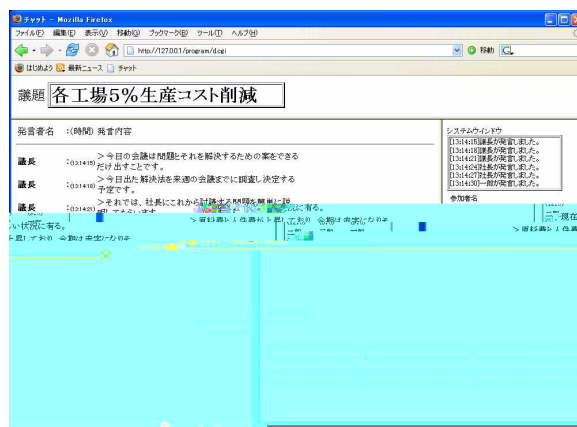


図2: 体験学習システム(上級)画面例

4. 評価

体験学習システムのユーザビリティ評価と学習効果の評価を行った。学習効果の評価は表2のように人によってシナリオの順番を変えながら、効果について確認した。

表2: 学習効果の評価方法

学習者	事前テスト	システムによる学習	事後テスト
A	ストーリー1 (上級)	ストーリー1 (初級、上級)	ストーリー2 (上級)
B	ストーリー2 (上級)	ストーリー2 (初級、上級)	ストーリー1 (上級)

5. 今後の課題

本研究では議長を養成するための体験学習システムの開発が終わった。これからは実際に遠隔地からの参加が可能となる電子会議システムの開発を行っていきたい。

参考文献

- 1) 川村湯真: 川村湯真の知性の泉、<http://www.st.rim.or.jp/~k-kazuma/index.html>, (2004年11月21日最終確認)
- 2) Doyle & Straus(斎藤聖美訳): 会議が絶対うまくいく法、日本経済新聞社(2003)