

「教材開発の基礎としての インストラクショナルデザイン」

第9講 「学習意欲を高める」

横山 隆光
(岐阜女子大学・准教授)

「学習意欲を高める」

【目 的】

学習意欲を高める指導法のひとつであるARCSモデルとアンドラゴジーの考え方を理解する。

【学習到達目標】

- 学習意欲を高める指導法について説明できる。
- ジョン・M・ケラーのARCSモデルについて具体的に説明できる。
- アンドラゴジーをもとにして学校式教育から大人の学び支援について、その違いを具体的に説明できる。

1. 動機づけを高める要因

行動

行動の原因

自発的・継続的



反応的・単発的



内発的動機づけ

興味、関心

価値観、信念

重要性、必要性

不安、恥

外発的動機づけ

義務、賞罰、強制

内発性

外発性

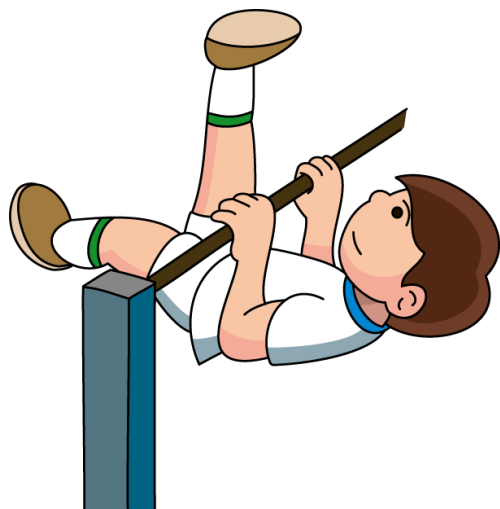
動機づけの段階

1. 動機づけを高める要因

行動

行動の原因

自発的・継続的



反応的・単発的

内発的動機づけ

自己評価
発問
発言の機会
課題の自己選択

自立性の支援

外発的動機づけ

- ・ 逆上がりが楽しい
- ・ 先生のようにやりたい
- ・ 自分にとって必要なことだから
- ・ できないと恥ずかしい
- ・ やれと言われたから

内発性

外発性

動機づけの段階

逆上がりができるようになりたい

1. 動機づけを高める要因

行動

行動の原因

自発的・継続的

内発的動機づけ

・ 野球が楽しい

内発性

アンダーマイ
ニング効果

・ お小遣いがもらえ
る

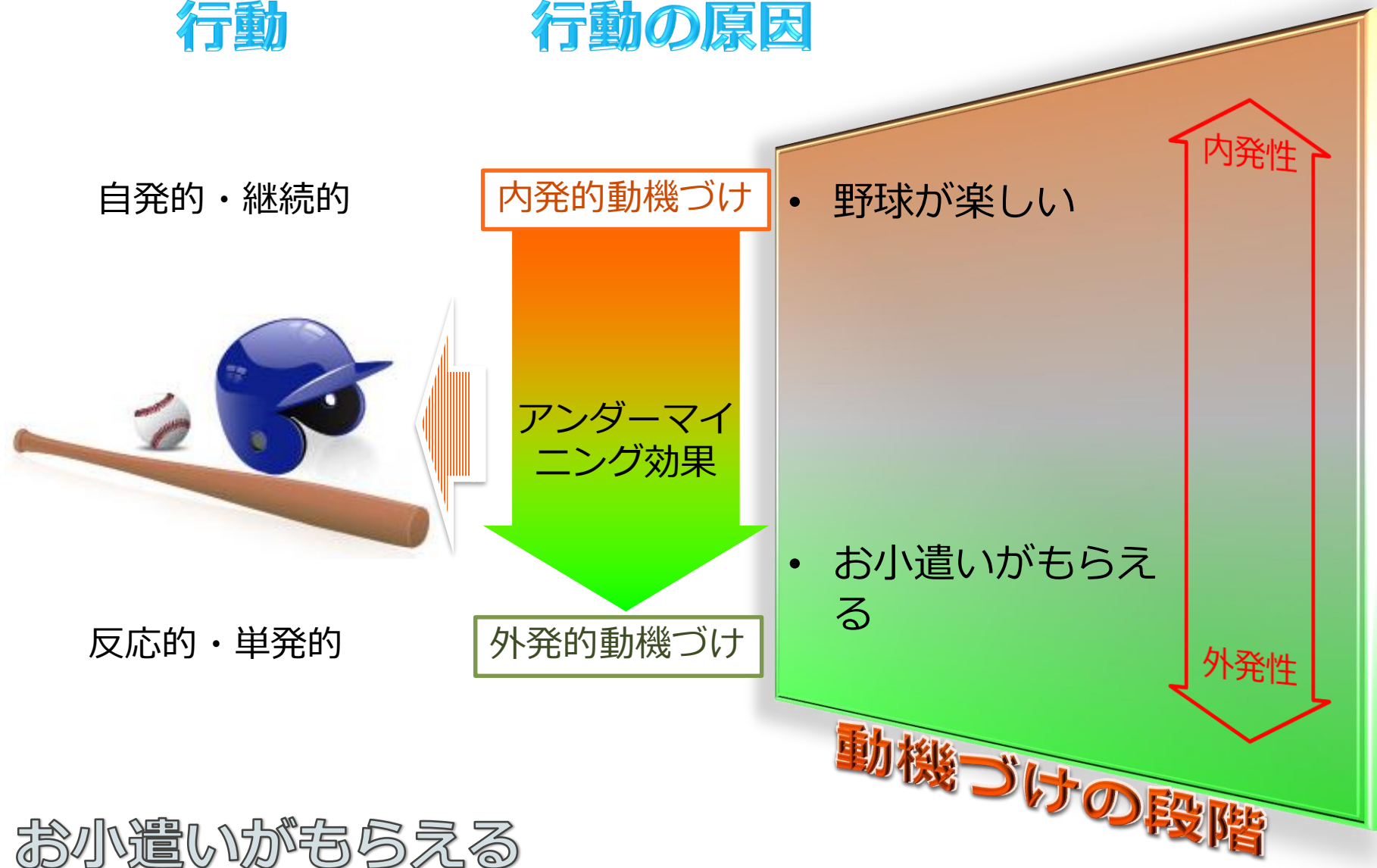
外発性

反応的・単発的

外発的動機づけ

動機づけの段階

お小遣いがもらえる

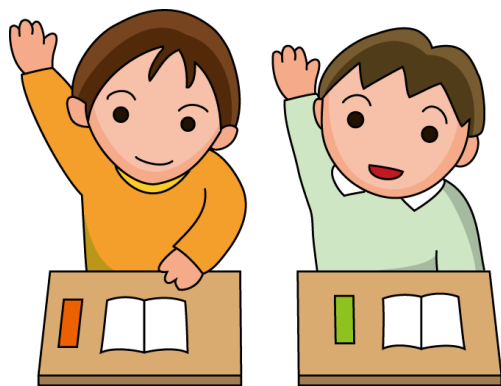


1. 動機づけを高める要因

行動

行動の原因

自発的・継続的



反応的・単発的

内発的動機づけ

エンハンシング効果

外発的動機づけ

- ・ 勉強が楽しい
- ・ 褒めてもらってうれしい
- ・ 挙手をすると褒められる

内発性

外発性

動機づけの段階

褒める 認める

2. ARCSモデル

学習意欲の4つの側面

エ)満足感 (Satisfaction) : やってよかったな

ウ)自信 (Confidence) : やればできそうだな

イ)関連性 (Relevance) : やりがいがありそうだな

ア)注意 (Attention) : おもしろそうだな

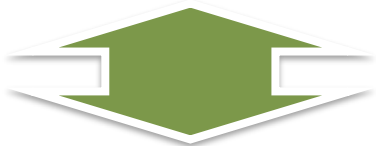
2. ARCSモデル

下位分類	学習意欲を高める工夫の例
A-1 知覚的喚起	学習者の興味をひくために何ができるか 驚きのある 物珍しさ(新奇性)のある ユーモアのある事象を提示する 抽象的ではなく具体的に、図などの視覚的手段を用いる
A-2 探究心の喚起	どうすれば探究的な態度を引き出せるか 好奇心を刺激する 問題の提示や解決への関与 問題を学習者に作成させる これまでの知識との矛盾を提示 疑問や謎のなげかけ 学習者のなぜを大切にする
A-3 変化性	どうすれば学習者の注意を維持できるか マンネリを避ける 声に抑揚をつける 環境を変える(教室移動) 普段と違う授業の組み立て 気分転換をはかる ダラダラ進めずに時間を区切る
R-1 目的指向性	どうすれば学習者のニーズを満たすことができるか 意義のある目標設定 将来的価値の指摘 今、努力することのメリット(有用性や意義)の強調 目的を自分で決めさせる
R-2 動機との一致	いつどのようにして学習者の学習スタイルや興味と関連づけられるか 学習活動自体を楽しませる 友だちとの共同作業 班対抗の協議 ゲーム化 目標達成の手段を自分で選ぶ 安心感や心地よさを与える
R-3 親しみやすさ	どうすれば学習者の経験と授業を結びつけることができるか 親近感の持てる(身近な)例 学習者の関心のある得意分野からの例 これまでの勉強とのつながりの説明 比喻やたとえ話 学習者を名前で呼ぶ
C-1 学習要求	どうすれば成功の期待感を持つように支援できるか ゴールの明示 頑張ればできそうな 高すぎず低すぎないゴール設定 チャレンジ精神の刺激 目標との隔たりの確認 評価基準の提示
C-2 成功の機会	学習経験がどのように自らの能力に対する信念を高めていくのか 一歩ずつでき具合を確かめながら進ませる リスクなしの練習の機会 失敗から学べる環境 過去の自分との比較による成長の実感 やさしいものから難しいものへ
C-3 コントロールの個人化	成功の結果を自らの努力と能力によるものと認識できるか 自分が努力して成功したという実感を持たせる 個別のベースで 学習者が学習方法を制御できる 勉強のやり方やヒントの提供 選択式ではなく記述式のテスト
S-1 自然な結果	どうすれば獲得した知識やスキルを活用する機会を提供できるか 成果を生かすチャンス(成果活用場面の埋め込み) 応用問題への挑戦 設定した目標に基づく成果の確認 学習者同士で教え合う機会の提供
S-2 肯定的な結果	何が学習者の成功を強化するだろうか 褒めて認める 教師からの励まし 何らかの報酬を与える 成果の重要性や利用価値の強調 成果を喜び合う仲間づくり できたことに誇りをもたせる
S-3 公平さ	どうすれば自らの成果を肯定的にとらえるよう支援できるか えこひいきなしの公平感を与える 首尾一貫した授業運営を行う テストに引っかけ問題を出さない 期待(授業中の約束)を裏切らない

3. アンドラゴジーとペダゴジー

成人教育学 (Andragogy : アンドラゴジー)

ア)	自己概念と学習への動機付け	成人は、自分たちが学ぶことについてその計画と評価に直接関わる必要がある
イ)	経験	経験が学習活動の基盤を提供してくれる
ウ)	学習へのレディネス	成人は、自分たちの職業や暮らしに直接重要と思われるようなテーマについて学ぶことに最も興味を示す
エ)	学習への方向付け	成人の学習は、学習内容中心型ではなく、問題中心型である



子どもの教育学 (Pedagogy : ペダゴジー)

3. アンドラゴジーとペダゴジー

ペダゴジーとアンドラゴジーの違い

観点	ペダゴジー	アンドラゴジー
必要性	教師が教えることを学ぶ必要	「知る必要性」をまず知る必要
自己概念	依存的	自己決定的
経験	教師や教科書の経験から学ぶ	自分の豊かで多様な経験自体が資源
方向づけ	教科中心、カリキュラム中心	生活中心、問題中心
動機づけ	成績や教師からの賞賛など外発的なもの	自尊心、やりがいなど内発的なもの

3. アンドラゴジーとペダゴジー

成人学習者の特徴

ア)	自己決定学習ができる	自己決定学習ができるアンドラゴジーでは、学ぶ必要があるかないか、何を学ぶのかを自分で決め、学習計画そのものに自分が参画する自己決定学習を行い、学習を終えたときも、自分で学習の評価をする
イ)	生活経験が豊富である	生活経験が豊富で、経験が学習のための資源になり、今学んでいること経験の関係を考えて判断でき、体験そのものが理論のための資源になる
ウ)	実用重視の判断をする	何を学ぶかを決めるとき、自分のニーズが判断基準となり、現場の問題を解決することができるかどうかで学んだり学ばなかったりする



学習過程そのものが人生としての意味をもつ

学習者が自己決定性を持っているか否かではなく、自己決定性を重視する学習プロセスをとっているかどうか重要である。

学習者のニーズと真のニーズには乖離があり、学習者のニーズは学習者の経験と価値観によって制約されるため、その路線上に沿ったニーズしか出てこない。

4. 学習意欲を高める指導法

下位分類	学習意欲を高める工夫の例
A-1 知覚的喚起	学習者の興味をひくために何ができるか 驚きのある 物珍しさ(新奇性)のある ユーモアのある事象を提示する 抽象的ではなく具体的に、図などの視覚的手段を用いる
A-2 探究心の喚起	どうすれば探究的な態度を引き出せるか 好奇心を刺激する 問題の提示や解決への関与 問題を学習者に作成させる これまでの知識との矛盾を提示 疑問や謎のなげかけ 学習者のなぜを大切にする
A-3 変化性	どうすれば学習者の注意を維持できるか マンネリを避ける 声に抑揚をつける 環境を変える(教室移動) 普段と違う授業の組み立て 気分転換をはかる グラダに進めずに時間を区切る
R-1 目的指向性	どうすれば学習者のニーズを満たすことができるか 意義のある目標設定 将来的価値の指摘 今、努力することのメリット(有用性や意義)の強調 目的を自分で決めさせる
R-2 動機との一致	いつどのようにして学習者の学習スタイルや興味と関連づけられるか 学習活動自体を楽しませる 友だちとの共同作業 班対抗の協議 ゲーム化 目標達成の手段を自分で選ぶ 安心感や心地よさを与える
R-3 親しみやすさ	どうすれば学習者の経験と授業を結びつけることができるか 親近感の持てる(身近な)例 学習者の関心のある得意分野からの例 これまでの勉強とのつながりの説明 比喩やたとえ話 学習者を名前で呼ぶ
C-1 学習要求	どうすれば成功の期待感を持つように支援できるか ゴールの明示 頑張ればできそうな 高すぎず低すぎないゴール設定 チャレンジ精神の刺激 目標との隔たりの確認 評価基準の提示
C-2 成功の機会	学習経験がどのように自らの能力に対する信念を高めていくのか 一步一步でき具合を確かめながら進ませる リスクなしの練習の機会 失敗から学べる環境 過去の自分との比較による成長の実感 やさしいものから難しいものへ
C-3 コントロールの個人化	成功の結果を自らの努力と能力によるものと認識できるか 自分が努力して成功したという実感を持たせる 個別のベースで 学習者が学習方法を制御できる 勉強のやり方やヒントの提供 選択式ではなく記述式のテスト
S-1 自然な結果	どうすれば獲得した知識やスキルを活用する機会を提供できるか 成果を生かすチャンス(成果活用場面の埋め込み) 応用問題への挑戦 設定した目標に基づく成果の確認 学習者同士で教え合う機会の提供
S-2 肯定的な結果	何が学習者の成功を強化するだろうか 褒めて認める 教師からの励まし 何らかの報酬を与える 成果の重要性や利用価値の強調 成果を喜び合う仲間づくり できたことに誇りをもたせる
S-3 公平さ	どうすれば自らの成果を肯定的にとらえるよう支援できるか えこひいきなしの公平感を与える 首尾一貫した授業運営を行う テストに引っかけ問題を出さない 期待(授業中の約束)を裏切らない

子供の状態や教師の意図に応じて、ARCSモデルの下位分類と照らし合わせる

4. 学習意欲を高める指導法

電磁石の強さは、電流の強さや導線の巻数によって変わること

乾電池 1 個をつないだ電磁石は、どのくらいの力を出せるかな？

乾電池 1 個だから、そんなに力はない。
簡単に離すことができるよ。

演示実験・・・離れない 大きな力

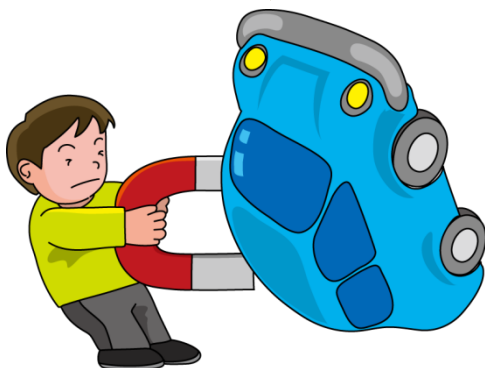
「どんな仕組みになっているんだろう」
「大きな力を出すにはどうすればいいのかな」
「強い電磁石を作りたいな」

電磁石への興味・関心

子供の疑問や考え → 学習課題

子供が実験方法を工夫して課題解決に取り組む

ARCSモデルを
学習目標と関
連づけて利用

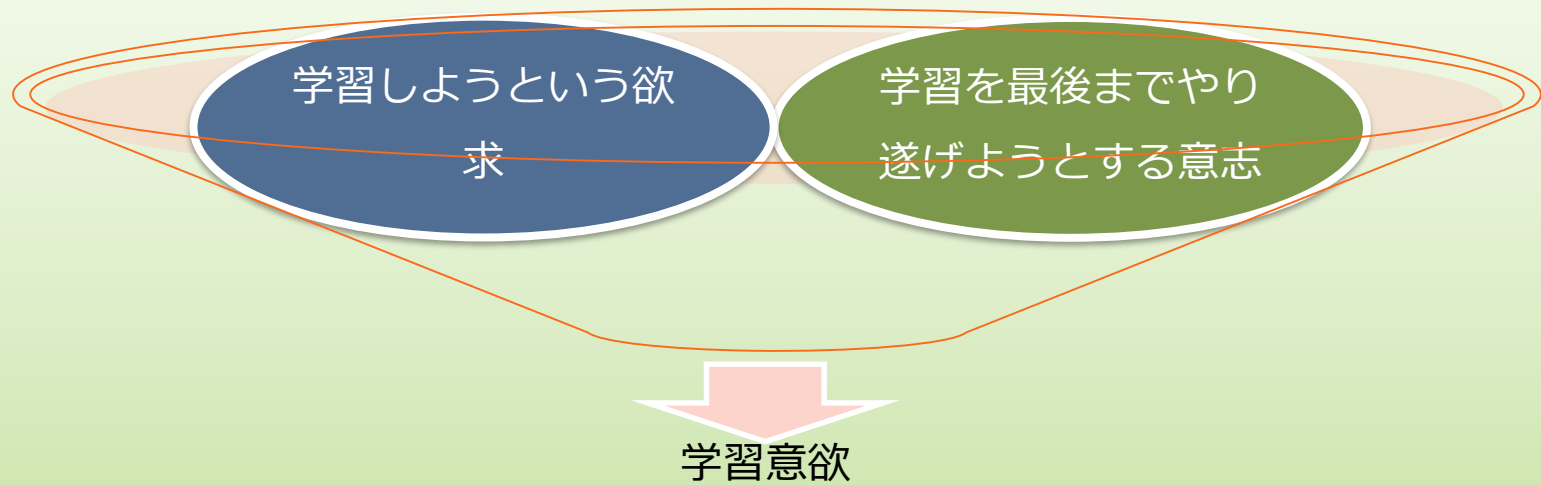


4. 学習意欲を高める指導法

実施した授業
を設計要因ご
とに点検

設計要因	ARC Sカテゴリ			
	ア)注意	イ)関連性	ウ)自信	エ)満足感
学習者の 特徴				
学習課題				
指導方法				
教材の特 徴				
概要				
授業での 動機づけ 方策				

5. 学習意欲を保ち続けるために



教材研究を行い、子供の様子をつかみ、授業の展開を改善するなど、様々な工夫

自らの欲求から発したアンドラゴジーを実践

成人教育

授業がうまくなるための学びを日々実践

幅広い研修

ワークショップ

- (1) アンドラゴジーをもとにして、学校式教育から大人の学び支援について、その違いを具体的に5つあげて、KJ法を使って、グループごとに分類し、説明しましょう。**
- (2) 各グループで、学習の動機づけの具体的な方法をあげて、ジョン・M・ケラーのARCSモデルのどの分類にあたるか分類しましょう。**

「教材開発の基礎としての インストラクショナルデザイン」

第9講 「学習意欲を高める」

横山 隆光
(岐阜女子大学・准教授)