

# 教育のDX時代における“新たな学び”の在り方

－教育リソースと連携したe-Learningシステムの構築－

# 教育DX時代における新たな学び

## 1. 文部科学省におけるデジタル化推進プラン

- GIGA（Global and Innovation Gateway for All）スクール構想による1人1台端末の活用をはじめとした学校教育の充実
- 大学におけるデジタル活用の推進
- 生涯学習・社会教育におけるデジタル化の推進
- 教育データの利活用による、個人の学び、教師の指導・支援の充実、EBPM等の推進

# 教育DX時代における新たな学び

## 2. 教育DX時代における新たな学び

- GIGA（Global and Innovation Gateway for All）スクール構想
- 校内通信ネットワークの整備と児童生徒1人1台端末の整備に補助金制度を導入し、GIGAスクール構想を押し進めることになった。

# 学習目標とその明確化

1. ロバート・メーガー (Robert F. Mager) の3つの質問

■ Where am I going?

(どこへ行くのか?)

■ How do I know when I get there?

(たどりついたかどうかをどうやって知るのか?)

■ How do I get there?

(どうやってそこへ行くのか?)

# 学習目標とその明確化

## 2. 研修の目標の明確化

- 学習目標を明確に定義するための手段としては、具体的な目標やゴールを示していくこと
- 目標行動が評価される条件を明らかにすること
- 目的地までの道筋（すなわち学習方略）を明確にすること

# 「教えないで学べる」という新たな学び

$$\text{学習率} = \frac{\text{学習に費やされた時間} \\ \text{Time Spent}}{\text{学習に必要な時間} \\ \text{Time Needed}}$$

図4-1 J・B・キャロルの学校学習の時間モデル（1）

# 「教えないで学べる」という新たな学び

$$\text{学習率} = \frac{\text{学習機会} \times \text{学習持続力}}{\text{課題への適性} \times \text{授業の質} \times \text{授業理解力}}$$

図4-2 J・B・キャロルの学校学習の時間モデル (2)

# 「教えないで学べる」という新たな学び

## 2. 「教えないで学べる」学習環境

- ① クラウドコンピューティング (cloud computing)
- ② 電子書籍 (デジタル教科書)
- ③ フィールドワーク
- ④ e-ラーニング (e-Learning)
- ⑤ eポートフォリオ (e-Portfolio)
- ⑥ ラーニング・コモンズ (Learning Commons)



# 遠隔授業のデザイン手法

## 1. 遠隔教育

未来社会を見据えて育成すべき資質・能力を育むために「**新たな学び**」やそれを実現していくための「**新たな学びの空間**」を形成するためにICTを効果的に活用することが重要である。

さらに、ICTを活用することで、チームとしての学校の経営力を高め、教育の質の向上と教員が子供と向き合う時間的・精神的余裕を確保することにつながる。

## 2. e-Learningと遠隔授業を組み合わせた授業構成

### ハイブリット型授業のパターン

- a. ハイフレックス型授業
- b. ブレンド型授業
- c. 分散型授業

# ハイブリット型授業のデザイン

ハイブリッド型授業とは、対面授業とオンライン授業とを組み合わせた授業システムのこと。

図9-1 ハイブリット型授業  
(Ⅰ型)



図9-2 ハイブリット型授業  
(Ⅱ型)

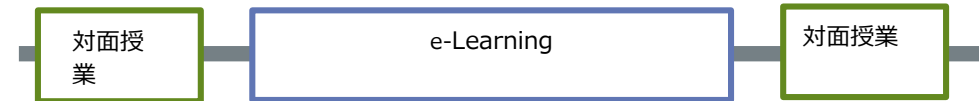


図9-3 ハイブリット型授業  
(Ⅲ型)

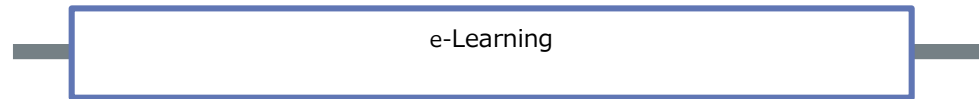


図9-4 ハイブリット型授業  
における教育リソース



# 自律的なオンライン授業の分析と設計

## 1. e-Learningという学習

e-Learningは、ただ単にe-Learningでの“研修で学ぶ”のみではなくて、

- 情報で学ぶ
- 経験して学ぶ
- 仲間から学ぶ

を取り入れたより幅の広いものだと捉えている。

# 自律的なオンライン授業の分析と設計

## 1. e-Learningという学習

### 教えない研修への提案

- 子ども扱いせず大人の学びを支援するためのアンドロロギーを採用する.
- 研修ではなく自己啓発とOJTを能力開発の基礎と位置付ける.
- 集合研修でもバラバラな課題に取り組む時間を設ける.
- 熟達化に応じて、「教えない」割合を増やす.
- 成長する学びに誘うきっかけとなる研修を考える.

# 自律的なオンライン授業の分析と設計

## 2. 自律的なオンライン授業

- 授業の目的は「教えること」ではない。それは学習者が「自ら学ぶ」ことを手助けし、学習者に「行動変容」が起こることである。
- 「教えない」授業が主体的な学び手を前提として、よりフレキシブルな学習環境を提供すると共に、成人学習学の原則を踏まえる必要がある。

# 自律的なオンライン授業の分析と設計

## 3. 授業の効果分析

### 授業の効果が上がらない要因

- 授業の目的やねらいを明確にしていない
- 効果測定として何を測るのか決めていない
- 誰がいつ測定するか決めていない

# 自律的なオンライン授業の分析と設計

## 3. 授業の効果分析

### 授業の効果測定のポイント

- 授業の目的, 学習者の行動変容を評価する
- 評価することが目的ではなく, 評価するに値する結果を出すことが目的
- 学校の視点と教員の視点から授業を見直していく機会と捉える
- 教育を通じて職場を成長させるツールと考える
- 学習者を望ましい方向にマネジメントするために効果測定をする