



令和5年度 あいちラーニング推進事業

第2回 連絡協議会

久世均(岐阜女子大学)

知識習得モデルから知識創造モデルへ

◆ 令和5年度 あいちラーニング推進事業

- ICTの日常的な活用から
- 「主体的・対話的で深い学び」の実現

◆ 新たな学びの授業デザインの創造

- 知識習得モデルから知識創造モデルへ
- インストラクショナルデザインの導入

知識習得モデルから 知識創造モデルへ

知識習得モデルから知識創造モデルへ

- **学習活動を設計する上での2つのモデル**
 - 知識創造モデル
 - 新たな知識を生み出す、前向きアプローチ
 - 知識習得モデル
 - 枠組み内の知識を覚えて使うのみ、後戻りアプローチ
- **4つの知識観(A~D)**
 - 知識創造モデル：Dで一体的に
 - 知識習得モデル：A~Cを組み合わせ、順番に

	教師中心授業	学習者中心授業
教科の内容を中心に	A：知識の詰め込み	B：深い内容理解
資質・能力 を中心に	C：スキルの訓練	D：スキルを引き出し深い 内容理解

インストラクショナル デザイン

インストラクショナルデザイン (ID : Instructional Design)

インストラクション
Instruction



教授、授業、指示
行動を引き出すため
の仕掛け

デザイン
Design



設 計

インストラクショナルデザイン (ID : Instructional Design)

教育活動の効果的・効率的・魅力的な学習環境をデザインしていく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

インストラクショナルデザイン (ID : Instructional Design)

- **効果的** : 学習者が目標に到達する
- **効率的** : 短時間で学習目標に到達する
- **魅力的** : もっと学びたいという気持ちに

学習目標の分析とデザイン(例)

タキソノミーテーブル（教育目標の分類体系：タキソノミー）

(〇〇する力がある)	①記憶する	②理解する	③応用する	④分析する	⑤評価する	⑥創造する
	再認、再生	解釈、例示、分類 推論、比較、説明	実行、遂行	比較、組織、結果と原因	チェック、判断	生み出す、計画できる、汎化
	書く、暗唱する 組み合わせる 辞書・ネットで調べる	説明する 他に例える 要約する	道具や方法を選ぶ 実験や実演で試す プレゼンする	他の結果と比較する 基準に照らして考察する 図やグラフを組み合わせる	良否を判断する 優先順位をつける 採点・審査する	解決案を考案する 解決策の実行を管理する 解決システムを設計する
1. インストラクショナルデザイン	インストラクショナルデザインとは何か説明できる。	ADDIEモデルについて事例をあげて説明できる。				ADDIEのプロセスを検討し、折り紙を折れるようになる教材を作成できる。
2. システム的なアプローチによる講座の設計		サイモンのデザインの考えをもとに、授業デザインを状態記述と過程記述から事例をあげて説明できる。				各自の授業を取り上げ、状態記述と過程記述で授業デザインを図示できる。
3. 21世紀に求められる学力と学習環境						
4. 研修の分析と設計						
5. 学習目標のデザイン						
6. e-Learningの方法と技術						
7. ハイブリッド型授業の方法と技術						
8. 魅力ある授業をつくる						
9. 学習意欲を高める						
10. 協働的な学びをデザインする						
11. ICTの活用とその効果						
12. 行動変容のモニタリング技法						
13. 教授・学習の理論と教育実践						
14. 「教えないで学べる」研修企画						
15. ワークショップデザイン技法						

個別最適化された学び

多様な子供たちを誰一人
取り残すことのない公正に

個別最適化された学び