教育DX時代の大学教育

岐阜女子大学

教育DX時代の大学教育

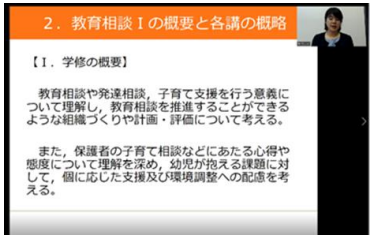
- 主体的・対話的な深い学びへの転換
- 大学の新たな展開

全ての授業をいつでもどこからでも受講できるデジタルユニバーシティを実現

教育DX時代の大学教育

全ての授業をいつでもどこからでも受講できるようなデジタルユニバーシティの構築

テキストの作成



動画資料の作成

Multi Campus

One Digital University

自律的なオンライン講座のデザインと教えないで学べる学修環境の設計

E-Learningのイメージ

演習単位等は対面で受講

対面授業

インターンシップ

ハイブリッド授業

e-Learning

他大学間で教育コンテンツの相互流通を実現し、単位連携や単位互換

主体的・対話的な深い学びへの転換の視点

大学教育の質の改善

- 大学教育のよさをさらに進化させるため、大学教育を通じて学生が身に付けるべき資質・能力や学ぶべき内容、学び方の見通しを示す「学びの地図」を示す。
- これからの時代に求められる知識や力とは何かを明確にし、教育目標に盛り込む。これにより、学生が学びの意義や成果を自覚して次の学びにつなげたり、教員同士が教育目標を共有して「カリキュラム・マネジメント」を実現する。
- 生きて働く知識や力を育む質の高い学習過程を実現するため、各科目における学びの特質を明確にするとともに、「アクティブ・ラーニングの視点」を明確にする。これにより、科目の特質に応じた深い学びと、授業改善を実現する。

大学教育の質の保証

- 教育の目的や養成しようとする人材像に照らして、学生が身に付けるべき知識・技能・態度等について、学習成果が上がっていること。
- ディプロマ・ポリシーを出口としたカリキュラム・ポリシー並びにアドミッション・ポリシーの連続性と構造化ができていること。

大学教育の研究

- 教育の内部質保証のための教育アセスメント
- 大学におけるカリキュラム・マネジメント

教育DX時代の大学教育

■　岐阜女子大学の新たな展開

他大学間で教育コンテンツの相互流通を実現し、単位連携や単位互換を可能に

(例１）デジタルアーキビスト取得単位(32単位)

(例２）小学校教諭一種免許状(61単位)
　　一部は、沖縄女子短期大学と協働して作成

(例３）保育士課程に関する科目（97単位)

(例４）図書館司書（24単位)

(例５）栄養士課程（30単位)

(例６）日本語教員に関する科目(27単位)

主体的・対話的な深い学びへの転換のための学修環境の整備

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。

1

ハイブリット型授業Ⅰ型

対面授業 → e-Learning → 対面授業 → e-Learning → e-Learning → 対面授業 → 繰り返し

反転授業

反転授業（はんてんじゅぎょう、英語: flip teaching (or flipped classroom)）は、ハイブリット型学習の形態のひとつで、学生たちは新たな学習内容を、通常は自宅でオンライン授業を視聴して予習し、教室では講義は行わず、逆に従来であれば宿題とされていた課題について、教師が個々の学生に合わせた指導を与えたり、学生が他の学生と協働しながら取り組む形態の授業。

■　対面授業とe-Learning を交代に組み合わせて、e-Learningの映像により理論的な学びをし、対面授業によりグループ討議やワークショップを行う。e-Learningにより授業内容に課題や疑問点を持ち対面授業に向かうことで、個別最適化した学びの実現と問題解決能力を身に着けることができる。

2

ハイブリット型授業Ⅱ型

対面授業 → e-Learning → 対面授業

■　対面授業とe-Learning を組み合わせて、最初の対面授業にて授業の目標を明確化し、学習の方法を示したのちにe-Learningによるオンライン授業（オンデマンド学習）に取り組む。E-Learningでは、わからなかった内容を繰り返し閲覧し確認することが、自分の理解度やペースに合わせて繰り返し視聴できるため、予習時の理解も高めることができる。また、復習にも活用することができるため、知識を定着させる効率を高めることができる。

3

ハイブリット型授業Ⅲ型

e-Learning

■　e-Learning のみでの学修は、いつでも、どこからでも学修ができ、教えないで学べる完成型として位置付ける。社会には多くのオンラインでの学修機会がある。今後、広く深く学びを継続し、学び続ける教師としてハイブリット型授業Ⅲ型は、発展性がある学習方法になる。

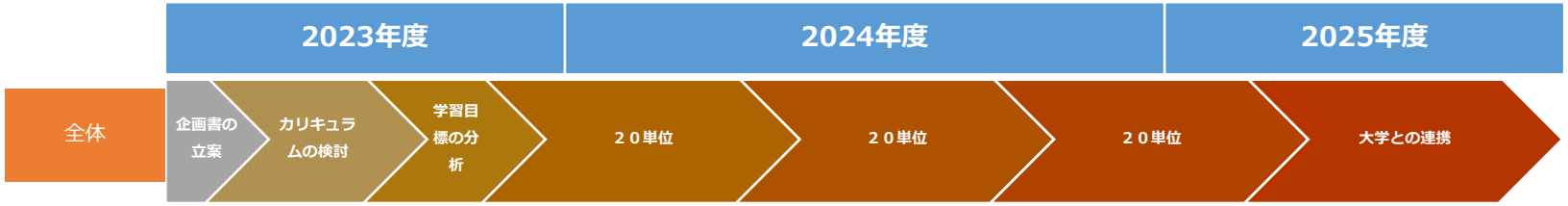
4

教育リソース

- テキスト
  インストラクショナルデザインによるテキスト作成
- 各種資料のデジタルアーカイブ
  講演・実践の映像、資料のデジタルアーカイブ
- 質疑・応答への対応
  Zoomやグループエアを活用した質問対応

教育DX時代の大学教育

■ 岐阜女子大学の新たな展開



■ 3年間で各専攻で最低60単位をe-Learning化

■ 主体的・対話的な深い学びへの転換

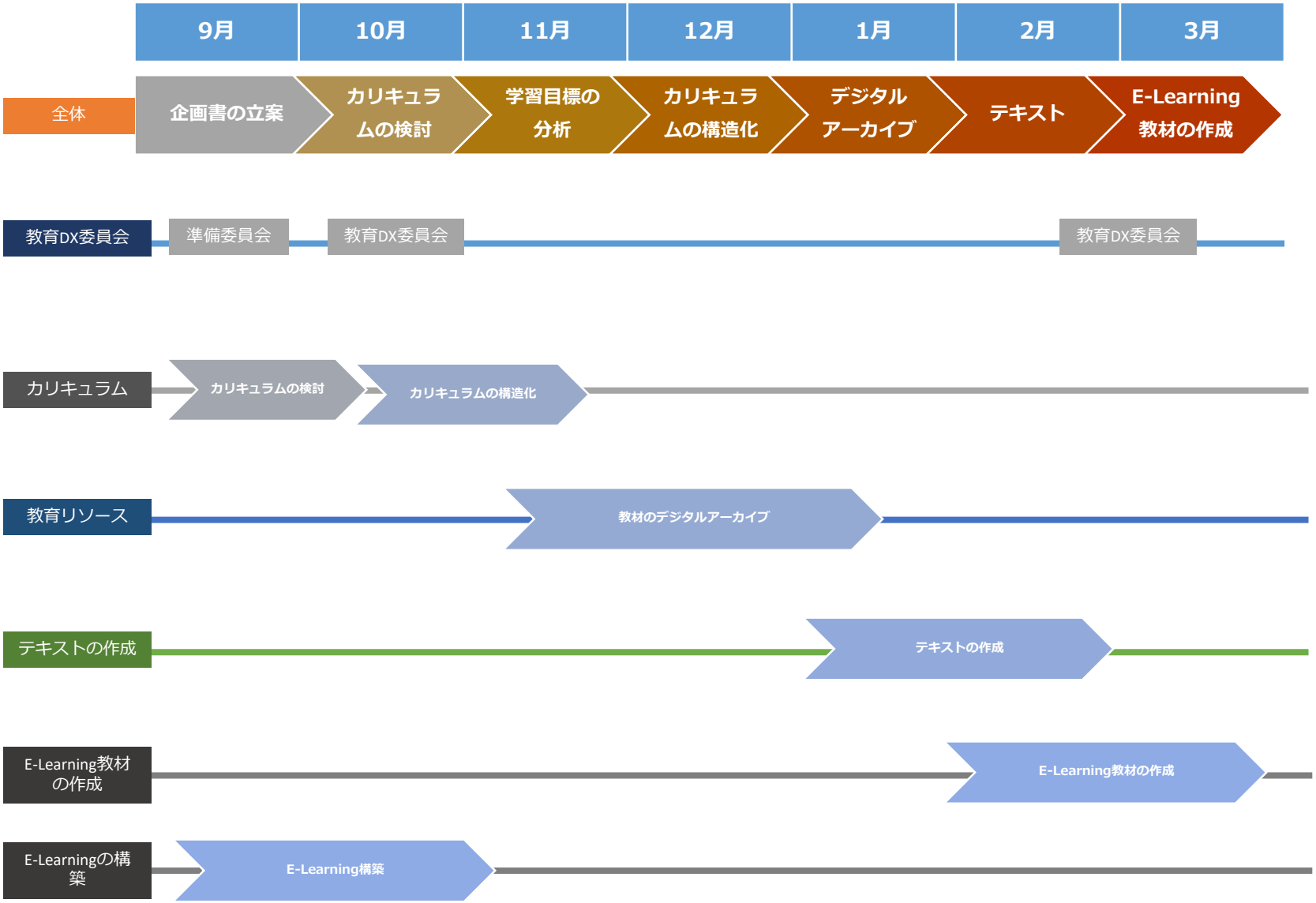
■ 大学間で教育コンテンツの相互流通を実現

■ 単位連携や単位互換を可能

教育DX時代の大学教育

- 2024年4月　Multi CampusOne Digital University構想発表
- 2024年8月　学生1人1台端末に対応した学習環境の整備
- 2024年～2026年度　各専攻で最低60単位をe-Learning化
- 2025年～2026年度　コンピュータ室の段階的なリニューアル
- 2025年～2026年度　無線LAN環境の整備
- 2026年　Multi CampusOne Digital University構想完成

ロードマップ(2023年度)



教育DX時代の大学教育

- 大学教育における主体的・対話的な深い学びへの転換

- 大学の新たな展開

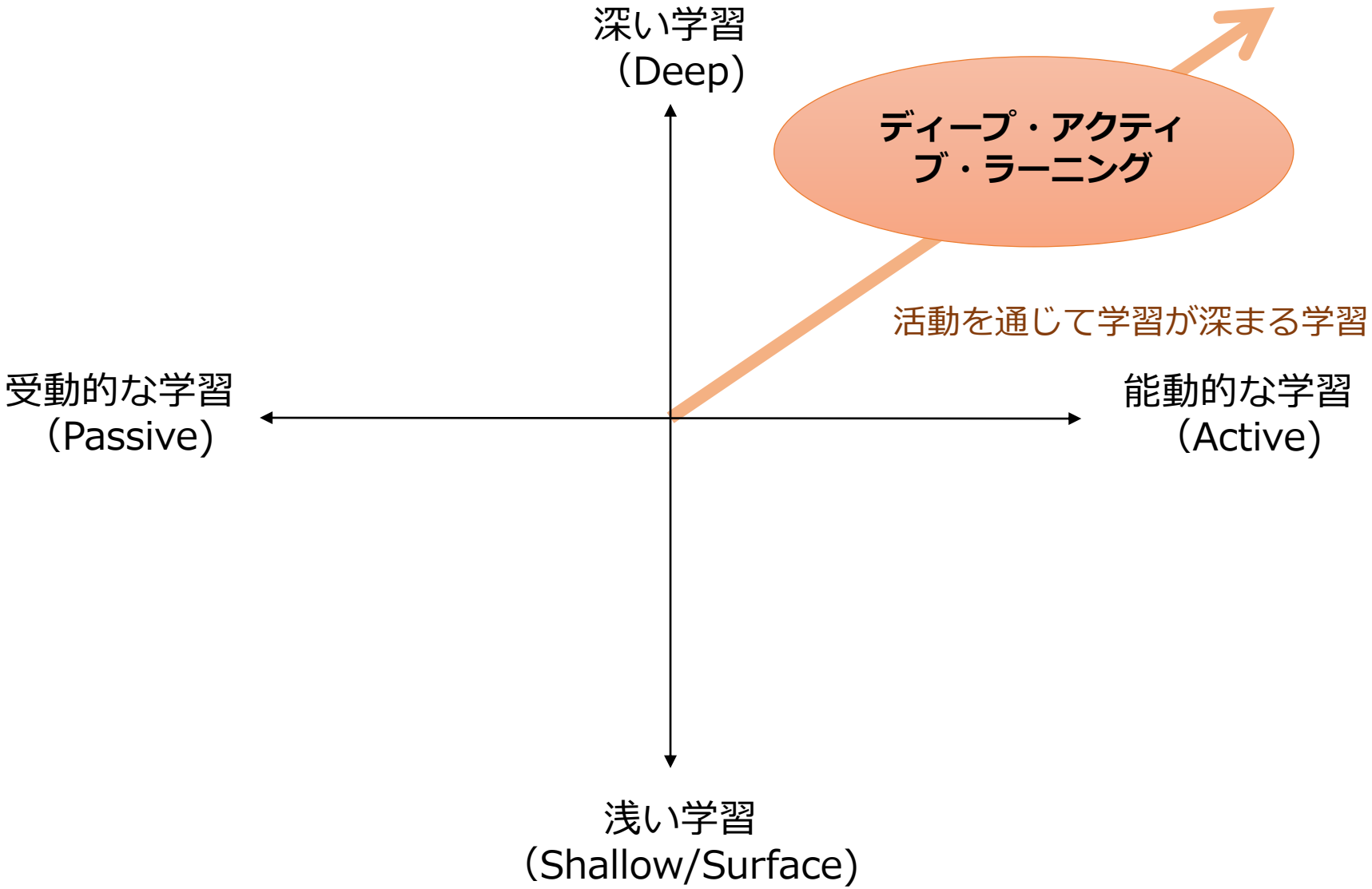
全ての授業をいつでもどこからでも受講できるデジタルユニバーシティを実現

■大学教育における主体的・対話的な深い学びへの転換

→　学習観の転換

行動主義から認知主義、そして構成主義並びに社会構成主義へ

学習目標の分析とデザイン



資質・能力を育成する教育課程の在り方に関する研究報告書１：国立教育政策研究所（2015.3）

教育目標の分類学（ブルーム・タキソノミー）

ブルームの教育目標分類学
【認知的領域】
（Bloom,B.S.他）

① **知識**	情報や概念を想起する
② **理解**	伝えられたことがわかり、素材や観念を利用できる
③ **応用**	情報や概念を特定の具体的な状況で使う
④ **分析**	情報や概念を書く部分に分解し、相互の関係を明らかにする
⑤ **総合**	様々な概念を組み合わせて新たなものを形作る
⑥ **評価**	素材や方法の価値を目的に照らして判断する

改訂版ブルーム分類学（Anderson,L.W.他）

知識次元	認知過程の次元					
	① 記憶	② 理解	③ 応用	④ 分析	⑤ 評価	⑥ 創造
事実的認識						
概念的知識						
遂行的知識						
メタ認知的知識						

梶田叡一（奈良学園大学長）著『教育評価（第2版補訂版）』（有斐閣）、国立教育政策研究所『社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原理』を元に整理

学習目標の分析とデザイン

学習への深いアプローチと浅いアプローチの特徴

深いアプローチ

- これまで持っていた知識や経験に考えを関連づけること
- パターンや重要な原理を探すこと
- 根拠を持ち、それを結論に関連づけること
- 論理や議論を注意深く、批判的に検討すること
- 学びながら成長していることを自覚的に理解すること
- コース内容に積極的に関心を持つこと

浅いアプローチ

- コースを知識と関連づけないこと
- 事実を棒暗記し、手続きをただ実行すること
- 新しい考えが示されるときに意味を理解するのに困難を覚えること
- コースか課題のいずれにも価値や意味をほとんど求めないこと
- 目的や戦略を反映させずに勉強すること
- 過度のプレッシャーを感じ、学習について心配すること

Entwistle,McCune,&Walker(2010),table5.2(p.109)の一部を翻訳

活動の「動詞」から見る学習への深いアプローチと浅いアプローチの特徴

学習活動	深いアプローチ	浅いアプローチ
●振り返る ●離れた問題に適用する ●仮説を立てる ●原理と関連づける ●身近な問題に適用する ●説明する ●論じる ●関連づける ●中心となる考えを理解する ●記述する ●言い換える ●文章を理解する ●認める・名前をあげる ●記憶する	↕	↕

Biggs&Tang(2011),Figure2.1(p.29)の一部を翻訳・作成

『ディープ・アクティブラーニング 大学授業を深化させるために』第１章（溝上慎一（京都大学高等教育研究開発推進センター教授）執筆）より　195

教育課程企画特別部会 論点整理 補足資料より

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）

(○○する力がある) 内容 事実、概念、手続き、メタ認知	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						

学修モデル（案）

第４講	教材の分析と設計
何を学ぶか	○目標分析をできないと評価規準をつくるのは難しいと言われる。「目標分析をする」とは、目標の構造を捉えることである。 ○つまり、 目標は平面的で、それだけで　は構造はわからない。しかし、目標を分析して構造がわかると、評価規準ができる。目標の構造がわかるというのは、評価規準のなかで、重要度を決定することである。 ○「この単元で何をしたいのか、何を教えたいか、何を指導したいか、どのような順序で教えるのか」を決定する。そして、「それを指導するために、何がいるのか」を考える。
学修到達目標	① 何を教えるのか、そのための教材作成のあり方について説明できる。 ② システム的な教材設計・開発の手順を５つに分けて説明できる。
研究課題	① あなたは、どのような場面でメディアの影響を強く受けていると思うか、また、どのような場面でメディアの影響をあまり受けていないと思うかグループで話し合って発表しなさい。 ② テレビなどのＣＭ は、専門家がなんとか視聴者をひきつけようとして創作した作品である。どんなＣＭ が印象に残っているか。それは何故か。メディアの特性をどのように使っているか。グループで話し合って発表しなさい。 ③ インターネットで、いくつかの教材を調べて、その教材の有効性を５段階で判定しなさい。そして、どのような要因でその判定結果になったかを、書きなさい。

時間	学修内容	資質・能力との関連など
１0分	１．自己学修 テキストを見て、学習目標・学修到達目標・研究課題の確認。	育成する資質能力との関係 ○目標を分析して構造がわかると、評価規準ができる。目標の構造がわかるというのは、評価規準のなかで、重要度を決定することを考えることができる。
20分	２．e-Learning教材視聴	・テキスト内容は事前に読んでおき、問題点や課題を明らかにしておく。
10分	３．学修到達目標の達成度評価	・e-Learning教材を視聴しながら、再度テキストを確認する。
20分	４．e-Learning教材再視聴	・学修到達目標を確認し、具体的に学修が到達できたかについてセルフチェックする。
10分	５．学修到達目標の達成度評価	・再度、重要な部分のみe-Learning教材を再視聴する。
40分	６．研究課題	・学修到達目標を確認し、具体的に学修が到達できたかについて再度セルフチェックする。
10分	７．学修の振り返り	・研究課題をレポートに作成する。 ・学修の振り返りをする。

教育リソース（資料集）

科目区分	科目名	授業形態	時間数	幼児教育に関する資料・教材のデジタルアーカイブ
領域及び保育内容の指導法に関する科目	遊びと文化Ⅰ 遊びと文化Ⅱ	講　義	15	1．遊びと文化Ⅱ　デジタルテキスト 2．遊びと文化Ⅱ　e-Learning 教材 3．遊びと文化Ⅱ　学習の手引き 4．動く紙おもちゃ作成Webサイト 5．動く紙おもちゃ論文集 6．動く紙おもちゃに関する動画教材
	保育内容（表現）	講義・演習	15	1．保育内容(表現)　デジタルテキスト 2．保育内容(表現)　e-Learning 教材 3．保育内容(表現)　学修の手引き 4．保育内容に関する動画教材
教育の基礎的理解に関する科目	教師論	講　義	15	1．教師論　デジタルテキスト 2．教師論　e-Learning 教材 3．教師論　学習の手引き 4．教師論に関する動画教材
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	教育の方法・技術	講義・演習	15	1．教育の方法・技術　デジタルテキスト 2．教育の方法・技術　e-Learning 教材 3．教育の方法・技術　学修の手引き 4．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Webサイト 5．授業アーカイブ　デジタルテキスト 6．教育の方法・技術に関する動画教材
	幼児理解 教育相談Ⅰ	講義・演習	15	1．教育相談Ⅰ　デジタルテキスト 2．教育相談Ⅰ　e-Learning 教材 3．教育相談Ⅰ　学修の手引き 4．教育相談に関する動画教材

講座の構成

第　1　講	幼児教育コーディネータ養成講座
全体目標	
一般目標	
到達目標	
求められる資質能力	
内　容	
ワークショップ課題	
教育リソース	

本学のカリキュラムメソッド(具体例)

【本学の近年の幼稚園教諭免許状関連公開講座の取り組み状況】

＜令和3年度　幼稚園教諭2種免許状保有者のための一種免許状上進公開講座＞
（幼稚園教諭の人材確保・キャリアアップ支援事業（文科省委託））

〇特　　色：・土日祝の対面とe-Learningと実践課題への取り組み（ハイブリット方式）

＜令和４年度　幼稚園教諭２種免許状保有者のための一種免許状上進公開講座＞
令和4年度　幼児教育の人材確保・キャリアアップ支援事業（文科省委託）
「幼児教育コーディネータ養成講座」

〇特　　色：・テキストとe-Learningへの取り組みよる講座実施
・対面（旧来の方法）とオンデマンドの組み合わせでの講義を実施
・本学履修証明プログラムでの実施（受講科目はパッケージ化（固定））

本学のカリキュラムメソッド(具体例)

【本学の カリキュラムメソッド 】

＜令和3年度　幼稚園教諭2種免許状保有者のための一種免許状上進公開講座＞
（幼稚園教諭の人材確保・キャリアアップ支援事業（文科省委託））

〇特　　色：土日祝の対面とe-Learningと実践課題への取り組み（ハイブリット方式）

＝ 学ぶ方法

＜令和４年度　幼稚園教諭２種免許状保有者のための一種免許状上進公開講座＞
令和4年度　幼児教育の人材確保・キャリアアップ支援事業（文科省委託）
「幼児教育コーディネータ養成講座」

〇特　　色：テキストとe-Learningへの取り組みよる講座実施
⇒カリキュラムの構造化・テキストの開発

＝ 学ぶ内容

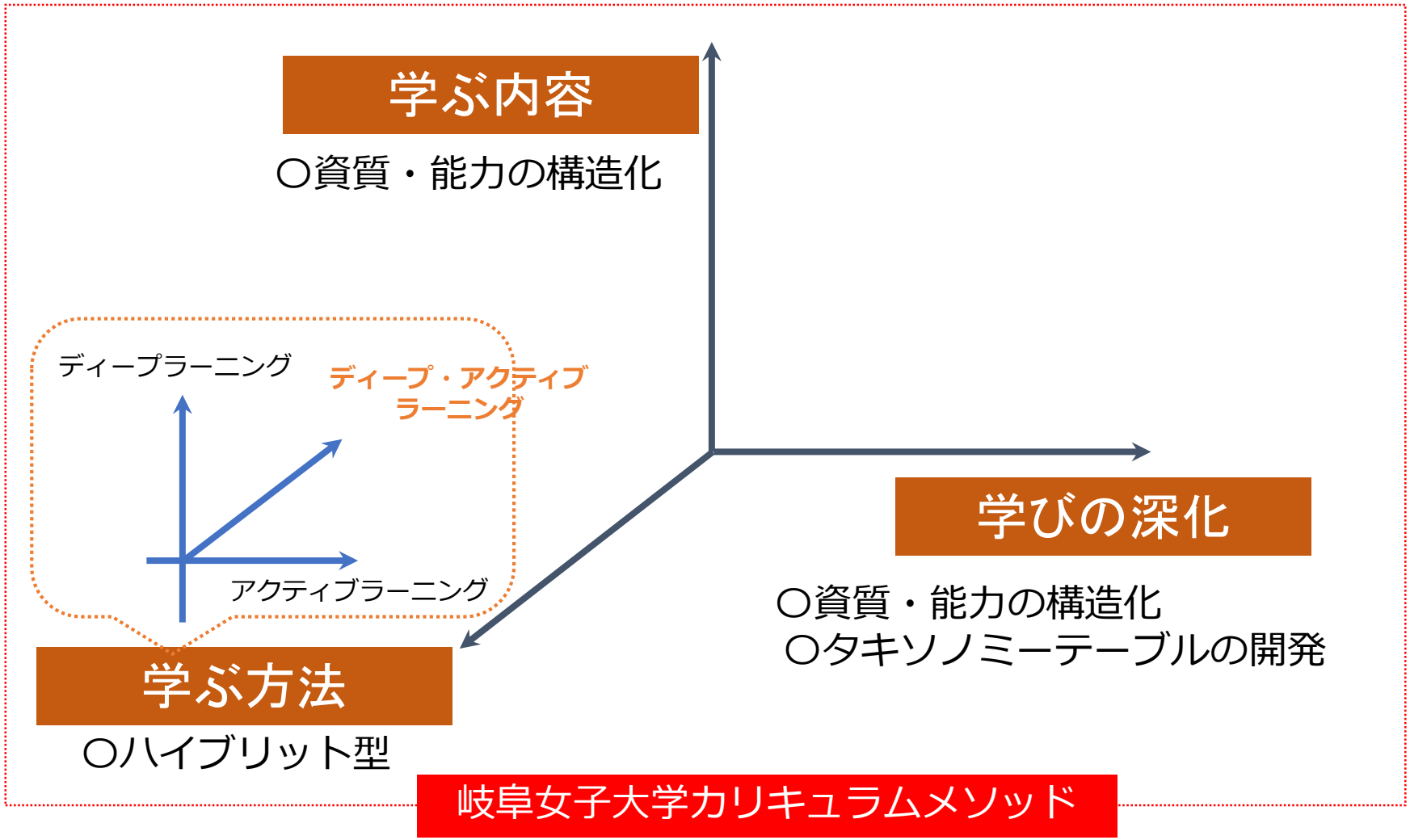
資質能力の構造化，タキソノミーテーブル開発

＝ 学びの深化

〇特　　色：対面（旧来の方法）とオンデマンドの組み合わせでの講義を実施

＝ 学ぶ方法

本学のカリキュラムメソッド



①　ハイブリット型授業のデザインと教えないで学べる学修環境の整備

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。

1

ハイブリット型授業Ⅰ型

対面授業 → e-Learning → 対面授業 → e-Learning → e-Learning → 対面授業 → 繰り返し

反転授業

反転授業（はんてんじゅぎょう、英語: flip teaching (or flipped classroom)）は、ハイブリット型学習の形態のひとつで、学生たちは新たな学習内容を、通常は自宅でオンライン授業を視聴して予習し、教室では講義は行わず、逆に従来であれば宿題とされていた課題について、教師が個々の学生に合わせた指導を与えたり、学生が他の学生と協働しながら取り組む形態の授業。

■　対面授業とe-Learning を交代に組み合わせて、e-Learningの映像により理論的な学びをし、対面授業によりグループ討議やワークショップを行う。e-Learningにより授業内容に課題や疑問点を持ち対面授業に向かうことで、個別最適化した学びの実現と問題解決能力を身に着けることができる。

2

ハイブリット型授業Ⅱ型

対面授業 → e-Learning → 対面授業

■　対面授業とe-Learning を組み合わせて、最初の対面授業にて授業の目標を明確化し、学習の方法を示したのちにe-Learningによるオンライン授業（オンデマンド学習）に取り組む。E-Learningでは、わからなかった内容を繰り返し閲覧し確認することが、自分の理解度やペースに合わせて繰り返し視聴できるため、予習時の理解も高めることができる。また、復習にも活用することができるため、知識を定着させる効率を高めることができる。

3

ハイブリット型授業Ⅲ型

e-Learning

■　e-Learning のみでの学修は、いつでも、どこからでも学修ができ、教えないで学べる完成型として位置付ける。社会には多くのオンラインでの学修機会がある。今後、広く深く学びを継続し、学び続ける教師としてハイブリット型授業Ⅲ型は、発展性がある学習方法になる。

4

教育リソース

- テキスト：インストラクショナルデザインによるテキスト作成
- デジタルアーカイブ：講演・実践の映像、資料のデジタルアーカイブ
- 質疑・応答：Zoomやグループエアを活用した質問対応

② キャリアステージに対応した幼稚園教諭に求められる資質能力の構造化

- ■ 自律的なオンライン授業とデジタル変革への意識改革
- ■ デジタル変革に対応したskill upからSkill change授業
- ■ 知識・技能から資質能力への転換

オンライン教育における効果的・効率的・魅力的な教育プログラム

インストラクショナルデザイン指導力

オンライン教育での実践的な課題解決型授業（オンラインワークショップ）

※　インストラクショナルデザイン指導力：学習成果のエビデンスに基づく効果的な教育実践を幼児教育に普及できる指導力。
※　インストラクショナルデザインとは、「何を（What）できるようにするのか？」を明確にしたうえで、「どうやって（How）できるようにするのか」をルールに基づいて体系的に考えることにより、効果的・効率的・魅力的な教育プログラムを作成するための方法論。

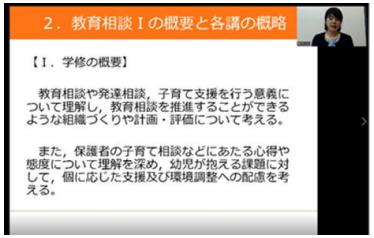
③ e-Learning作成スケジュール

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月

教育DX時代の大学教育

全ての授業をいつでもどこからでも受講できるようなデジタルユニバーシティの構築

テキストの作成



動画資料の作成

Multi Campus

One Digital University

自律的なオンライン講座のデザインと教えないで学べる学修環境の設計

E-Learningのイメージ

演習単位等は対面で受講

対面授業

インターンシップ

ハイブリッド授業

e-Learning

他大学間で教育コンテンツの相互流通を実現し、単位連携や単位互換

教育DX時代の大学教育（１）

NEWS

2023.04.11［お知らせ］
【講義】情報処理Ⅱ　～情報と人権～　【2023年度版】

About
事業内容

本事業は、地域に根差し地域社会に貢献する大学として、本学独自で育んできたデジタルアーカイブ研究を活用し、地域資源のデジタルアーカイブ化とその展開によって、伝統文化産業の活性化などの地域課題の実践的な解決や新しい文化を創造できる人材育成を行い、地域の知の拠点となる大学を目指すものである。

現状と課題認識　目的　計画の内容

教育DX時代の大学教育（１）

遠隔教育特講

第１講　教育DX時代における新たな学び

１．何を学ぶか

子供たち一人一人に個別最適化され，創造性を育む学びとは何か，その実現のための“新たな学び”とはどのような学びで，従来の学びとどのように異なるのかについて考える．

２．学修到達目標

・教育DX時代の社会の変化について説明できる．
・教育DX時代における新たな学びについて具体例を示して説明できる．
・従来の学びと教育DX時代における“新たな学び”との関係について説明できる．

３．課　題

１．教育DX（Digital Transformation）についてその効果と可能性について説明しなさい．
２．GIGAスクール構想について，具体例を挙げて説明しなさい．

４．プレゼン資料

遠隔教育特講_プレゼン（第1講）

５．動画資料

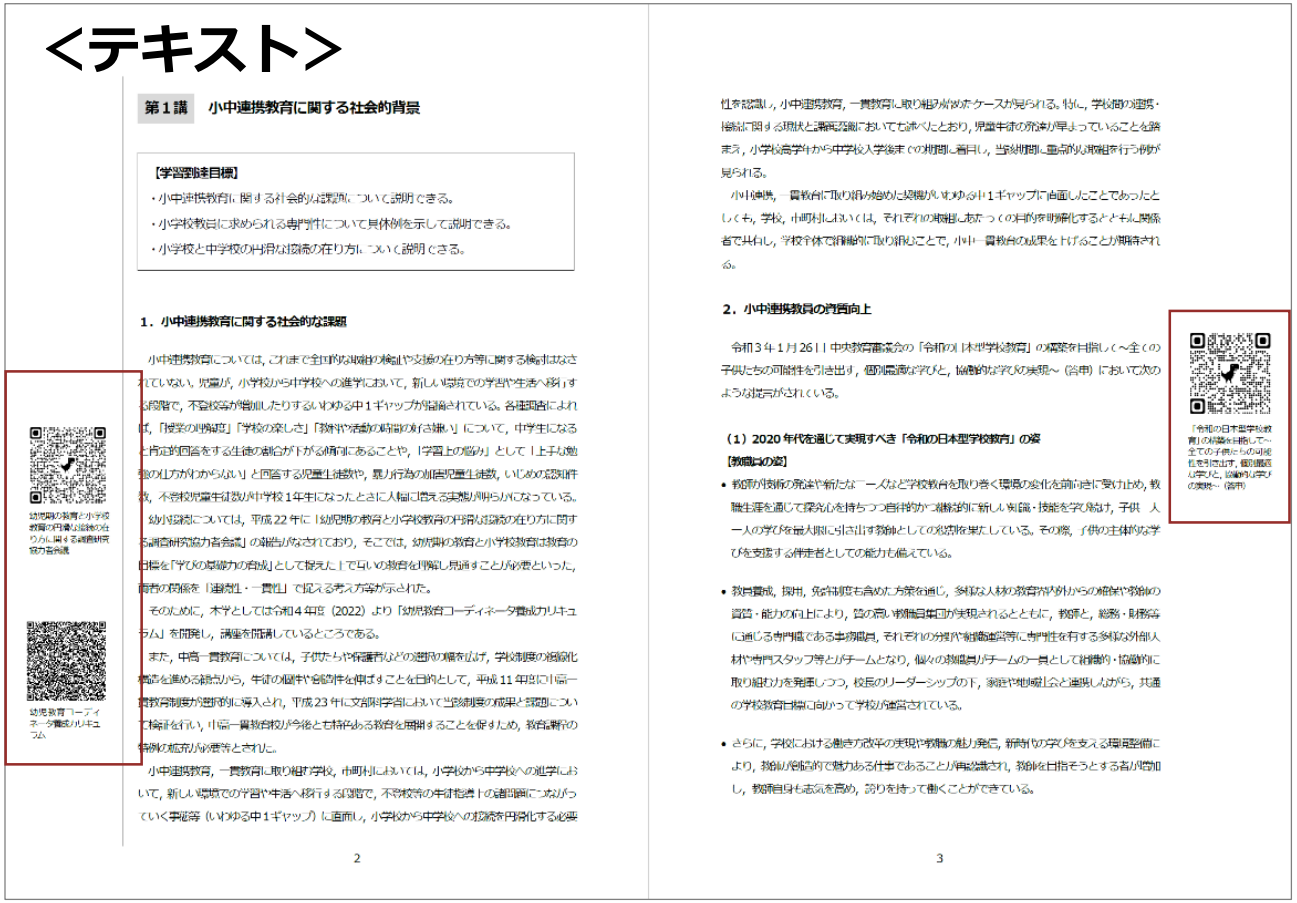
６．資料

① デジタル推進化プラン
② GIGA スクール構想の下で整備された１人１台端末の積極的な利活用等について（通知）
③ ポスト・コロナ期における新たな学びの在り方について
④ GIGA スクール構想の実現

教育DX時代の大学教育

①自律的なオンライン講座のデザインと教えないで学べる学修環境の設計
③ 学習環境としての教育リソースの整備

学習内容の基礎や
発展のための情報
＝教育リソース



＜テキスト＞

第１講　小中連携教育に関する社会的背景

【学習到達目標】
・小中連携教育に関する社会的な課題について説明できる。
・小学校教員に求められる専門性について具体例を示して説明できる。
・小学校と中学校の円滑な接続の在り方について説明できる。

幼児期の教育と小学校教育の円滑な接続の在り方に関する調査研究協力者会議

幼児教育コーディネータ養成カリキュラム

１．小中連携教育に関する社会的な課題

小中連携教育については，これまで全国的な規模の検証や支援の在り方等に関する検討はなされていない。児童が，小学校から中学校への進学において，新しい環境での学習や生活へ移行する段階で，不登校等が増加したりするいわゆる中１ギャップが顕在化されている。各種調査によれば，「授業の理解度」「学校の楽しさ」「教科や活動の時間の過ごし方」について，中学生になると肯定的回答をする生徒の割合が下がる傾向にあることや，「学習上の悩み」として「上手な勉強の仕方が分からない」と回答する児童生徒数や，暴力行為の加害児童生徒数，いじめの認知件数，不登校児童生徒数が中学校１年生になったときに大幅に増える実態が明らかになっている。

幼小接続については，平成22年に「幼児期の教育と小学校教育の円滑な接続の在り方に関する調査研究協力者会議」の報告がなされており，そこでは，幼児期の教育と小学校教育は教育の目標を「学びの基礎力の育成」として捉えた上で互いの教育を理解し見通すことが必要といった，両者の関係を「連続性・一貫性」で捉える考え方等が示された。

そのために，本学としては令和４年度（2022）より「幼児教育コーディネータ養成カリキュラム」を開発し，講座を開講しているところである。

また，中高一貫教育については，子供たちや保護者などの選択の幅を広げ，学校制度の複線化構造を進める観点から，生徒の個性や創造性を伸ばすことを目的として，平成11年度に中高一貫教育制度が選択的に導入され，平成23年に文部科学省において当該制度の成果と課題について検証を行い，中高一貫教育校が多様な特色ある教育を展開することを促すため，教育課程の特例の拡充が必要等とされた。

小中連携教育，一貫教育に取り組む学校，市町村においては，小学校から中学校への進学において，新しい環境での学習や生活へ移行する段階で，不登校等の生徒指導上の諸問題につながっていく事態等（いわゆる中１ギャップ）に直面し，小学校から中学校への接続を円滑化する必要

2

性を認識し，小中連携教育，一貫教育に取り組み始めたケースが見られる。特に，学校間の連携・接続に関する現状と課題認識においても述べたとおり，児童生徒の発達が早まっていることを踏まえ，小学校高学年から中学校入学後までの期間に着目し，当該期間に重点的な取組を行う例が見られる。

小中連携，一貫教育に取り組み始めた段階でいわゆる中１ギャップに直面したことであったとしても，学校，市町村においては，それぞれの取組にあたっての目的を明確化するとともに関係者で共有し，学校全体で組織的に取り組むことで，小中一貫教育の成果を上げることが期待される。

２．小中連携教員の資質向上

令和３年１月26日中央教育審議会の「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す，個別最適な学びと，協働的な学びの実現～（答申）において次のような提言がされている。

「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す，個別最適な学びと，協働的な学びの実現～（答申）

（１）2020年代を通じて実現すべき「令和の日本型学校教育」の姿

【教職員の姿】

- 教師が授業の発達や新たな一人など学校教育を取り巻く環境の変化を前向きに受け止め，教職生涯を通じて探究心を持ちつつ自律的かつ継続的に新しい知識・技能を学び続け，子供一人一人の学びを最大限に引き出す教師としての役割を果たしている。その際，子供の主体的な学びを支援する伴走者としての能力も備えている。
- 教員養成，採用，免許制度も含めた方策を通じ，多様な人材の教育界内外からの確保や教師の資質・能力の向上により，質の高い教職員集団が実現されるとともに，教務と，総務・財務等に通じる専門職である事務職員，それぞれの分野（教職員等）に専門性を有する多様な外部人材や専門スタッフ等とがチームとなり，個々の教職員がチームの一員として組織的・協働的に取り組む力を発揮しつつ，校長のリーダーシップの下，家庭や地域社会と連携しながら，共通の学校教育目標に向かって学校が運営されている。
- さらに，学校における働き方改革の実現や教職の魅力発信，新時代の学びを支える環境整備により，教師が職業として魅力ある仕事であることが再認識され，教師を目指そうとする者が増加し，教師自身も志気を高め，誇りを持って働くことができている。

3

教育DX時代の大学教育（２）

【講義】情報処理Ⅱ～情報と人権～【2022年度版】

本講座のポイント
アメリカ国立訓練研究所の研究によると、学習方法と平均学習定着率の関係は「ラーニングピラミッド」という図で表すことができます。大学の授業や会社の新人研修などでは、講義・実技・議論などさまざまな方法で学習を行いますが、学習時間が限られていて状況では、より効率の良い方法での学習がスムーズに学習内容を身につけることにつながります。
つまり、ラーニングピラミッドは受動的な学習から能動的な学習までを段階的に行い、学習の定着率アップを図っていく方法です。
物事を他人に教えるためには、自分でしっかりと内容を理解していなければならないため、ラーニングピラミッド理論では、もっとも知識の定着率が高い段階とされています。
そこで、本講座は、学生と協働して、e-Learningコンテンツを作成します。
学生は、各テーマに基づいて興味がある内容を選択し、最新情報も調査しまとめてプレゼン資料と動画資料を作成し人に教えることによって学ぶ方法を教えます。

第1講　身の回りの情報化

1．学習のポイント

高度情報化社会とかＩＴ革命などというまでもなく，パソコンやインターネットは急速に普及していますし，それにより，生活にも多くの変化が進んでいることは私たちが実感していることです。ここでは，それをデータにより確認することを目的とします。これらの発展は急速ですので，すぐに時代遅れのものになってしまいます。

2．重点事項

（１）家庭での普及率は４０％になりワープロ普及率を超え（ワープロ専用機は有力メーカーが２０００年に続々と撤退しました）るなど，家庭でのパソコン所有率・利用率は急速に増加しています。
（２）インターネットの利用内容も大きく変化してきました。従来は，職場や学校からの利用が多かったのに，最近では自宅からの利用が増大しています。職場・学校での利用者の大部分は，自宅でも利用しているといえます。それとともに，利用者での女性やパソコン初心者の割合が急速に増えています。このように，インターネットは生活の中に溶け込んできたといえましょう。

3．キーワード

ムーアの法則,パソコンの諸元,パソコン・携帯電話・デジタルカメラ・インターネットの普及率,ブロードバンド

4．課　題

第１問　インターネットなどの普及は急速であり，現在は本文のデータとはかなり異なっていると思われる。参考ＵＲＬにより現在のパソコンやインターネットの普及状況を調べましょう。また，あなたのグループ（学校のクラスや会社の部課など）での普及状況と比較してみましょう。
第２問　家庭でのインターネット利用の増加により，どのような家庭での生活の変化，情報提供側の変化が起こっている（将来起こる）と考えられますか。

5．プレゼン資料

身の回りの情報化

6．動画資料

教育DX時代の大学教育（３）

【講義】教材リサーチⅠ

【講義】教材リサーチⅠ

Ⅰ　はじめに
２１ 世紀の知識基盤社会における「学力」は「他者と協働しつつ創造的に 生きていく」ための資質・能力の育成である。そのために、授業では、他者と共に新たな知識を生み出す活動を引き出しつつ深い知識を創造させていく経験を、数多く積ませることが重要である。また、情報化や国際化が進み、社会が大きく変化する中で、学校、そして教師は様々な変化に直面している。児童・生徒に求められる学力の変化や授業でのＩＣＴ活用など、教師はどう対応していけばよいのだろうか。本講座では「インストラクショナルデザイン」を手がかりに、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について考えていく。

Ⅱ　授業の目的・ねらい
高度情報社会は新しい課題を世界にもたらし、新しい解を生み出せる人間を求める社会である。つまり、これからの社会は、一部の専門家があらかじめ有する「正解」を適用するだけで解決できるものではなく、問題を共有する者が知識やアイデアを出し合い、不完全にせよ解を出して実行する。そして、その結果を見ながら解とゴールを見直すことが求められている。このような課題に対して、社会全体が応えようとしている表れが、知識基盤社会、コミュニティ基盤社会への転換と進展、ICTの利活用である。知識基盤社会とは、新しい知識やアイデア、技術のイノベーションがほかの何よりも重視される社会である。そのイノベーションのために、他者とのコミュニケーションやコラボレーション（協働、協調）が重視され、 それらが効果的・建設的に行えるように、人と人を繋ぐコミュニティやICTの役割に注目が集まっている。
つまり、現在決まった答えのないグローバルな課題に対して、大人も子 供も含めた重層的なコミュニティの中で、ICT を駆使して一人ひとりが自分の考えや知識を持ち寄り、交換して考えを深め、統合することで解を見出し、その先の課題を見据える社会へと、社会全体が転換しようとしている。ここでは、その高度情報社会とそれに応じて求められる資質や能力について考える。

Ⅲ　授業の教育目標
教育情報とは、検索利用可能な形で集積され、流通される情報を第一義的なものと考え、狭義には学資教材情報を、広義には、教育研究情報や教育の管理経営の情報その他を含めて考えることが情報管理論的に妥当である。こうした教育情報のシステムは、すでに学術的には開発され、試行されているものがあるので、これを基準に、教育情報について体系的に考察する。
（1）「インストラクショナルデザイン」を手がかりに、効果的・効率的・魅力的な授業づくりや教材開発について考える。
（2）２１ 世紀に求められる学力を育む新たな授業と評価を、背景や実践事例を紹介しながら考える。
（3）目標を分析して構造がわかると、評価規準ができる。目標の構造がわかるというのは、評価規準のなかで、重要度を決定することを考える。
（4）企業の教材開発の視点を考える。
（5）協働学習の手法の一つである「ジグソー学習法」を経験し、学習者自身で知識を統合して答えを出す学習活動過程について理　解を深め、その効用を考える。

第１講　インストラクショナルデザイン

1．何を学ぶか
情報化や国際化が進み、社会が大きく変化する中で、学校、そして教師は様々な変化に直面している。子供達に求められる学力の変 化や授業でのＩＣＴ活用など、教師はどう対応していけばよいのだろうか。ここでは「イ ンストラクショナルデザイン」を手がかりに、効果的・効率的・魅力的な授業づくりや教材開発について考える。

2．学習到達目標
① インストラクショナルデザインとは何か説明できる。
② ＡＤＤＩＥモデルについて事例をあげて説明できる。

3．研究課題
① 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しなさい。

4．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プレゼン構成（第1講）

5．映像

教育DX時代の大学教育（３）

【講義】教材リサーチⅠ

2022年度　作成教材

教育DX時代の大学教育（４）

【講義】企業とデジタルアーカイブ

令和3年度（2021年）

①岐阜市シティプロモーション

②越前市シティプロモーション

④養老町シティプロモーション

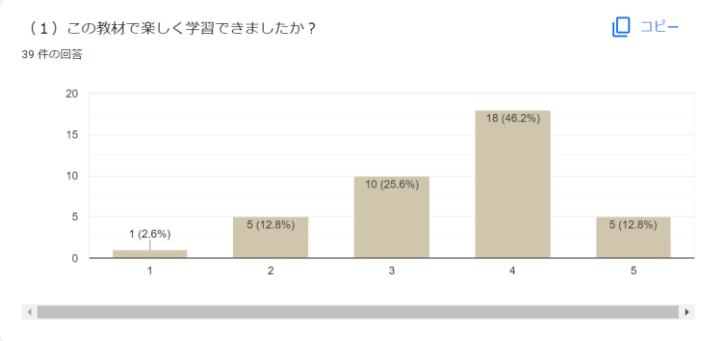
令和４年度（2022年）

①瑞穂市シティープロモーション(1)

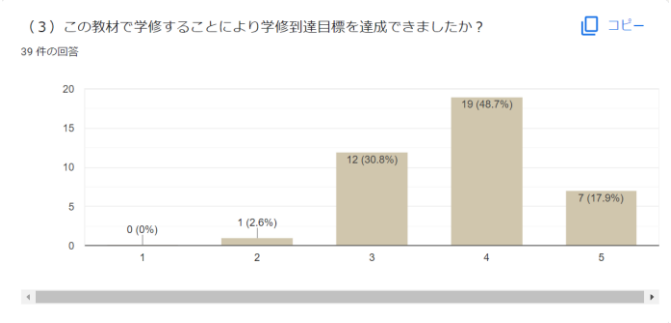
教育DX時代の大学教育

E-Learning学修環境の評価

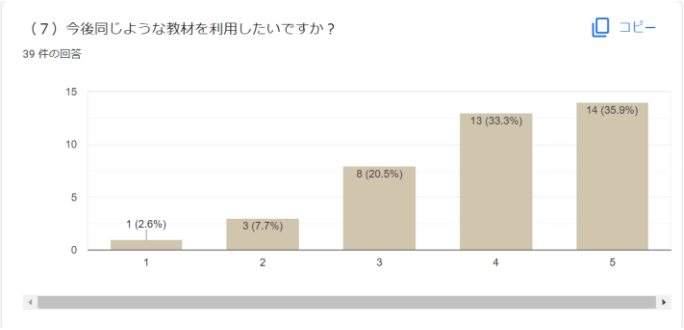
R3・４年度　情報の管理と流通　e-Learningの評価(本学の学生：39名)



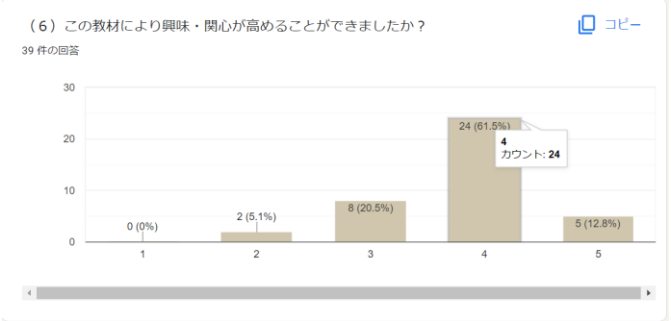
→ 楽しい



→ 達成できた



→ 利用したい



→ 高まった

幼児教育コーディネータ養成講座（e-Learning 教材(例)）

プレゼン資料

幼児教育コーディネータ養成講座
[遊びと文化Ⅱ]

第１講「　　」

教員名

第1講「　　」

【目　的】

【学修到達目標】

2

第1講「　　」

幼児教育コーディネータとは・・・

本文

3

ワークショップ

【具体的な方法】
a. ・・・。
b. ・・・。
c. ・・・。

4

課　題

【具体的な方法】
a. ・・・。
b. ・・・。
c. ・・・。

5

動画資料

動画時間：15から20分/講

幼児教育コーディネータ養成講座（デジタルテキスト）

学修到達目標

6ページ程度/講

第 1 講　インストラクショナルデザイン

亀井美穂子 （椙山女学園大 ・准教授）

【学習到達目標】

・学力の定義と２１世紀型スキルについて説明できる。
・求められる学力について説明できる。

１．現代社会の特徴

ICT は、その能力の指数関数的な向上及び価格低下に伴い、世界全体に急速に浸透し、ICT 産業にとどまらず、他の産業や社会全体、企業のビジネスモデル、個人のライフスタイルなど様々な領域で大きな変化をもたらしている。スマートフォンへのシフト、コモディティ化、新興国市場の拡大は、従来の市場競争のあり方を根本から変えることで、個々の企業の競争力・業績に大きな影響を与え、環境変化に適応した企業が業績を拡大する一方、従来型の市場で大きなマーケットシェアを持っていた企業が業績の不振に苦しんでいる。加えて、スマートフォンや SNS 等の普及は人々のライフスタイルやワークスタイルに大きな変化をもたらし、人々の情報行動 1 を大きく変化させるとともに、新たな就業のスタイルを生み出し

平成 26 年度版情報通信白書

参考文献・参考Web

教育リソース

幼児教育コーディネータ養成に関するe-Learningサイト

文部科学省 私立大学研究ブランディング事業
岐阜女子大学

現状と課題認識 | 目的 | 計画の内容 | デジタルアーキビスト | イベント報告 | 実績

第１２講　授業を分析してみよう

１．何を学ぶか

平成27 年7 月16 日に文部科学省より提言のあった、「これからの学校教育を担う教員の資質能力の向上について（中間まとめ）」において、「教員一人一人が、その職は高度に専門的なものであり、国家社会の活力を作り出す重要な職であるとの誇りを持ちつつ、高い志で自ら研鑽することの重要性が改めて認識されるようになってきた。」とあり、教員の資質能力の向上については、教育基本法第９条においても定義づけられており、教員の資質能力向上は、教員自身の責務でもある。それでは、教員の資質能力とは何か。様々な議論があるであろうが、一つには「授業力」であるといえる。この授業力を磨き上げていくことは、教員の資質能力の向上にもつながる。そこで、授業力を磨き上げることについて考える。

２．学習到達目標

① 授業記録の方法について説明できる。
② 授業分析の方法について具体的に説明できる。
③ マイクロティーチングの方法について説明できる。

３．研究課題

① 授業改善のチェックリストをグループで作成しなさい。

４．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プレゼン構成（第12講）

５．映像

６．資料

授業アーカイブ

第１３講　教授・学習の理論と教育実践

１．何を学ぶか

人が「学ぶ」ということについて、古くからいろいろな領域での研究がなされてきた。教授と学習という概念は、一般に教育者の行う教授活動と、学習者の行う学習活動という意味で理解されている。しかしながら、現実の多くの教育においては、「教授と無関係に成り立っている学習」もあれば、「教授が学習を導けない場合」もある。また、「教師がいないで行われている学習」であっても「教師からいかなる指示も影響も受けずに学習者が学習を行う場合」もあれば、「教師から前もっての指示のもとに、一人で学習する場合」もある。さらには、「教師の指示に反する方法で学習を行うような学習者」もいる。このように、現実の教育の場においては、教授と学習は必ずしもひとつの教育過程を構成しているとはいえない場合がある。ここでは、このような教授・学習の理論の変遷について考える。

２．学習到達目標

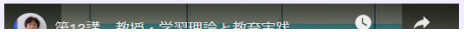
① 教授学習に関する基本的な理論を具体的に説明できる。
② 行動主義と認知主義の２つの学習論の区別を説明できること。

３．研究課題

① 行動主義的学習論と認知主義的学習論、構成主義的学習論に対応した教材や課題（問題）を作成し、グループで協議をしなさい。

４．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プレゼン構成（第13講）

５．映像



2020年11月
2020年10月
2020年9月
2020年8月
2020年7月
2020年6月
2020年3月
2020年2月
2020年1月
2019年12月
2019年11月
2019年10月
2019年9月
2019年8月
2019年7月
2019年5月
2019年4月
2019年3月
2019年2月
2019年1月
2018年12月
2018年11月
2018年10月
2018年9月
2018年8月
2018年7月
2018年6月
2018年5月
2018年4月
2018年2月
2018年1月