

<b>教育の方法・技術</b>	担当教員	単位数	授業形態
	齋藤陽子	2	e-Learning

## 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、学習活動では、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でしょうか。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、学び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る。

## II 授業の目的・ねらい

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

- (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学びの方法について考え、自分の考えを具体的に述べるができる。
- (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、説明できる。
- (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) 「教えないで学べる」研修の視点を考え、整理し提示する。
- (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。

テーマ1 教育方法の歴史 ～教えと学びのパラダイムの交錯～
-------------------------------

### 1. 何を学ぶか

- (1) 教育方法の歴史としての行動主義的学習観について
- (2) 教育方法の歴史としての認知主義的学習理論について
- (3) 教育方法の歴史としての構成主義的学習理論について
- (4) 教育方法の歴史としての社会構成主義的学習理論について
- (5) これからの学びにおける、学習者の学びに向かう態度とは何か

### 2. 学習到達目標

- (1) 幼稚園教育要領・学習指導要領の転換が図られていることを理解し、説明することができる。
- (2) 現在の幼稚園教育要領・学習指導要領において、重要視されている学習者の主体的に学ぶ態度（自律的な学び）について、具体例を示しながら説明できる。

### 3. 研究課題

- (1) 教育方法の歴史としての、学習観の変遷を、学習者の具体的な姿を示し、述べなさい。
- (2) 現在の学習観において、重要視されている学習者の主体的に学ぶ態度（自律的な学び）について、具体例を示し、述べなさい。

## テーマ2 インストラクショナルデザイン

### 1. 何を学ぶか

- (1) インストラクショナルデザインとは
- (2) 教材開発とインストラクショナルデザイン
- (3) ADDIE

### 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。

## テーマ3 21世紀に求められる学力と学習環境

### 1. 何を学ぶか

- (1) 知識基盤社会で求められる力
- (2) 21世紀型学力を育成する授業への変革
- (3) 授業・教育課程のすがた
- (4) 評価のすがた
- (5) 取り組み事例

### 2. 学習到達目標

- (1) 21世紀に求められる学力について説明できる。
- (2) 資質・能力を引き出す授業の条件を説明できる。

### 3. 研究課題

- (1) 知識習得モデルと知識創造モデルの違いを説明しなさい。
- (2) 知識習得モデルから知識創造モデルへの授業改善について、具体例をあげて説明しなさい。
- (3) 変容的評価について、具体例をあげて説明しなさい。

## テーマ4 システム的アプローチによる授業の設計

### 1. 何を学ぶか

- (1) システム的アプローチ
- (2) 研修を設計する
- (3) TOTE モデル
- (4) カークパトリックモデル

## 2. 学習到達目標

- (1) システム的なアプローチ（システムズアプローチ）の意味を理解し、説明できる。
- (2) システムズアプローチの理論を基に、研修講座の設計の基本的な考え方を整理し、述べることができる。

## 3. 研究課題

- (1) システムズアプローチとは、どのような考えかを整理して、述べなさい。
- (2) システムズアプローチの考えを基に、自身が行うと仮定する授業の設計の基本的な考え方を整理し、述べなさい。

# テーマ5 授業の分析と設計

## 1. 何を学ぶか

- (1) 授業の目標分析
- (2) 教育目標の分類学
- (3) 教材の構造
- (4) 授業の設計・開発の手順

## 2. 学習到達目標

- (1) 何を学ぶのか、そのための授業のあり方について説明できる。
- (2) システム的な授業設計・開発の手順を5つに分けて説明できる。

## 3. 研究課題

- (1) 自分が授業を行うとするならば、何を学ぶ授業とするのかを具体的に述べなさい。学ぶことを実現するために、どのような授業とするのか、その方針を述べなさい。
- (2) (1) で述べた授業を基に、システム的な授業設計について、①何をしたいのか②何学びたいか③何を指導したいか④どのような順序で学ぶのか⑤それを指導するために、何がいいのか、の5つに分けて、具体例を示しなさい。

# テーマ6 学習目標のデザイン

## 1. 何を学ぶか

- (1) 学習目標の明確化
- (2) 学習目標の分類
- (3) 明確な学習目標を設定する

## 2. 学習到達目標

- (1) ブルームの教育目標分類について、行動目標による例を取り挙げて説明できる。
- (2) ガニエの学習成果の5分類について、具体例を挙げて説明できる。
- (3) 明確な学習目標について、研修を仮定し、具体的に説明できる。

### 3. 研究課題

- (1) ブルームの教育目標分類について、行動目標による例を取り上げて説明しなさい。
- (2) ガニエの学習成果の5分類について、具体例を挙げて説明しなさい。
- (3) 明確な学習目標について、具体的な単元において設定しなさい。

## テーマ7 e-Learningの方法と技術

### 1. 何を学ぶか

- (1) e-learning
- (2) e-learning 開発の方法

### 2. 学習到達目標

- (1) e-Learning とは、どのような学び方であるのか、そしてどのような特徴を持っているのかを、具体的な授業を例に、説明できる。
- (2) e-Learning を活用した授業を、具体的に立案できる。

### 3. 研究課題

- (1) e-Learning とは、どのような学び方であるのか、そしてどのような特徴を持っているのかを、具体的な授業を例に述べなさい。
- (2) e-Learning を活用した授業を、具体的に立案しなさい。

## テーマ8 ハイブリッド型授業の方法と技術

### 1. 何を学ぶか

- (1) 遠隔教育
- (2) e-learning と遠隔授業を組み合わせた授業構成
- (3) 遠隔教育の必要性
- (4) 遠隔協働学習のすすめ

### 2. 学習到達目標

- (1) ハイブリット型授業について具体的に説明できる。
- (2) ハイブリット型授業で授業設計ができる。

### 3. 研究課題

- (1) 遠隔教育の変遷について説明しなさい。
- (2) ハイブリット型授業の3つのパターンについて、具体例を挙げて説明しなさい。
- (3) ハイブリット型授業を具体的に企画しなさい。
- (4) ハイブリット型授業の課題について具体例を挙げて説明しなさい。
- (5) 遠隔教育の必要性について具体例を挙げて説明しなさい。
- (6) 遠隔協働学習を企画し、実際にやってみなさい。

## テーマ9 魅力ある研修をつくる

## 1. 何を学ぶか

- (1) 研修を始める前に
- (2) 講師の指導力
- (3) ガニエの9教授事象
- (4) 講師が身に付けるべきスキル
- (5) 受講者に身に付けさせたいスキル
- (6) 学習環境を整える

## 2. 学習到達目標

- (1) 魅力ある研修をつくる講師の指導力について説明できる。
- (2) ガニエの9教授事象について具体例をあげて説明できる。

## 3. 研究課題

- (1) ガニエの9教授事象をもとに、魅力ある研修をつくるのにどのような研修の展開をするとよいのかについて、具体的な教育・保育活動をあげながら、グループで話し合って発表しなさい。

テーマ10 学習意欲を高める
----------------

## 1. 何を学ぶか

- (1) 動機づけを高める要因
- (2) ARCS モデル
- (3) アンドラゴジーとペダゴジー
- (4) 学習意欲を高める指導法
- (5) 学ぶ意欲を保ち続けるために

## 2. 学習到達目標

- (1) 学習意欲を高める指導法について説明できる。
- (2) 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。
- (3) 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。

## 3. 研究課題

- (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、説明しなさい。
- (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なさい。

テーマ11 協働的な学びをデザインする
---------------------

## 1. 何を学ぶか

- (1) 日本における協働学習
- (2) 協働学習と互惠的教授法の考え方と学習効果
- (3) 協働学習に影響を与える要因
- (4) 協働学習のデザインの手法

## (5) 協働学習を支援する教材開発

### 2. 学習到達目標

- (1) 協働学習の考え方を理解し実際に授業デザインできる。
- (2) ワークショップの手法を5種類説明できる。
- (3) ジグソー学習について説明できる。

### 3. 研究課題

- (1) 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、その効用を検討しなさい。

## テーマ12 新たな学びと教育リソース

### 1. 何を学ぶか

- (1) 反転授業
- (2) メディアを組み合わせた教育リソース
- (3) 新たな学びと教育リソース
- (4) デジタルアーカイブと教育リソースの連携

### 2. 学習到達目標

- (1) 反転授業について具体例を挙げて説明できる。
- (2) 反転授業について具体的に授業設計ができる。

### 3. 研究課題

- (1) 反転授業とその効果と可能性について説明しなさい。
- (2) 反転授業の学習展開について具体的に説明しなさい。
- (3) 反転授業の学習展開について具体的に指導案を作成しなさい。

## テーマ13 行動変容のモニタリング技法

### 1. 何を学ぶか

- (1) 教育支援プログラム（スクールアーク）
- (2) カークパトリック・モデル
- (3) 行動変容のアンケート調査の実施
- (4) 実践から10年後の追跡調査

### 2. 学習到達目標

- (1) 行動変容とは何か具体例を挙げて説明できる。
- (2) 行動変容を起こすための仕掛けには何が必要か説明できる。
- (3) 行動変容を評価する方法について説明できる。

### 3. 研究課題

- (1) 行動変容の評価についてその効果と可能性について説明しなさい。
- (2) 行動変容を促す研修企画について具体的に説明しなさい。
- (3) カークパトリック・モデル (Kirkpatrick Model) の4段階評価を活用する事例を考えなさい。

#### テーマ14 「教えないで学べる」という新たな学び

##### 1. 何を学ぶか

- (1) J・B キャロル (Carroll) の学校学習の時間モデル
- (2) 「教えないで学べる」学習環境

##### 2. 学習到達目標

- (1) 「教えないで学べる」とはどのようなことか具体例を挙げて説明できる。
- (2) 「教えないで学べる」という新たな学びの設計ができる。

##### 3. 研究課題

- (1) J・B・キャロル (Carroll) の学校学習の時間モデルについて説明しなさい。
- (2) 「教えないで学べる」学習環境について具体的に説明しなさい。
- (3) 「教えないで学べる」研修を実現するための手立てを考えなさい。

#### テーマ15 ワークショップデザイン技法

##### 1. 何を学ぶか

- (1) 学びを改善する意義
- (2) 学びを記録・分析する方法
- (3) 学びの振り返りの意義と方法

##### 2. 学習到達目標

- (1) 学びを改善する意義を、自分にとってとして捉え、生み出すことができる。
- (2) 学びを記録して、分析・振り返ることを実践できる。

##### 3. 研究課題

- (1) 学びを改善する意義を説明しなさい。
- (2) 模擬的な授業を例に取り挙げ、それに対して学びの記録・分析の方法を立案しなさい。
- (3) 学びの振り返りの方法を活用して、自分の学びの振り返りを実施しなさい。

## IV レポート課題

---

<p>課題 1</p>	<p>教育の方法・技術を学んで、各講の課題に取り組みましたと思います。テーマ1～8の中から、現在の自分の中で、最も興味を持った課題を1題選択して、その解を述べてください。</p> <p>回答の際に、第〇講 課題番号 を必ず書いてください。</p> <p>※興味とは、自分をもっと考えてみたいと思えたこと、と捉えてください。</p> <p>※字数は、各課題に従います。課題に字数制限がない場合は、A4・1ページとします。</p>
<p>課題 2</p>	<p>教育の方法・技術を学んで、各講の課題に取り組みましたと思います。テーマ9～15の中から、現在の自分の中で、最も興味を持った課題を1題選択して、その解を述べてください。</p> <p>回答の際に、第〇講 課題番号 を必ず書いてください。</p> <p>※興味とは、自分をもっと考えてみたいと思えたこと、と捉えてください。</p> <p>※字数は、各課題に従います。課題に字数制限がない場合は、A4・1ページとします。</p>

## V アドバイス

<p>課題 1 解説</p>	<p>各講のテキストや動画を再度見直したり、参考文献を読んだりしてください。「自分の解」を導き出すことを意識してください。</p>
<p>課題 2 解説</p>	<p>各講のテキストや動画を再度見直したり、参考文献を読んだりしてください。「自分の解」を導き出すことを意識してください。</p>

## VI 科目修得試験：レポート試験

「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学びの方法について、自分の考えを具体的に述べるができる。インストラクショナルデザインに基づいた具体的な学びの例を提示し、述べること。

## VII テキスト

- ・ 齋藤陽子著（2024）『教育の方法・技術』岐阜女子大学

## VIII 参考文献

- 1) P・グリフィン著：21世紀型スキル 北大路書房
- 2) 鈴木克明) (2015)『研修設計マニュアル 人材育成のためのインストラクショナルデザイン』北大路書房
- 3) 岐阜女子大学編：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