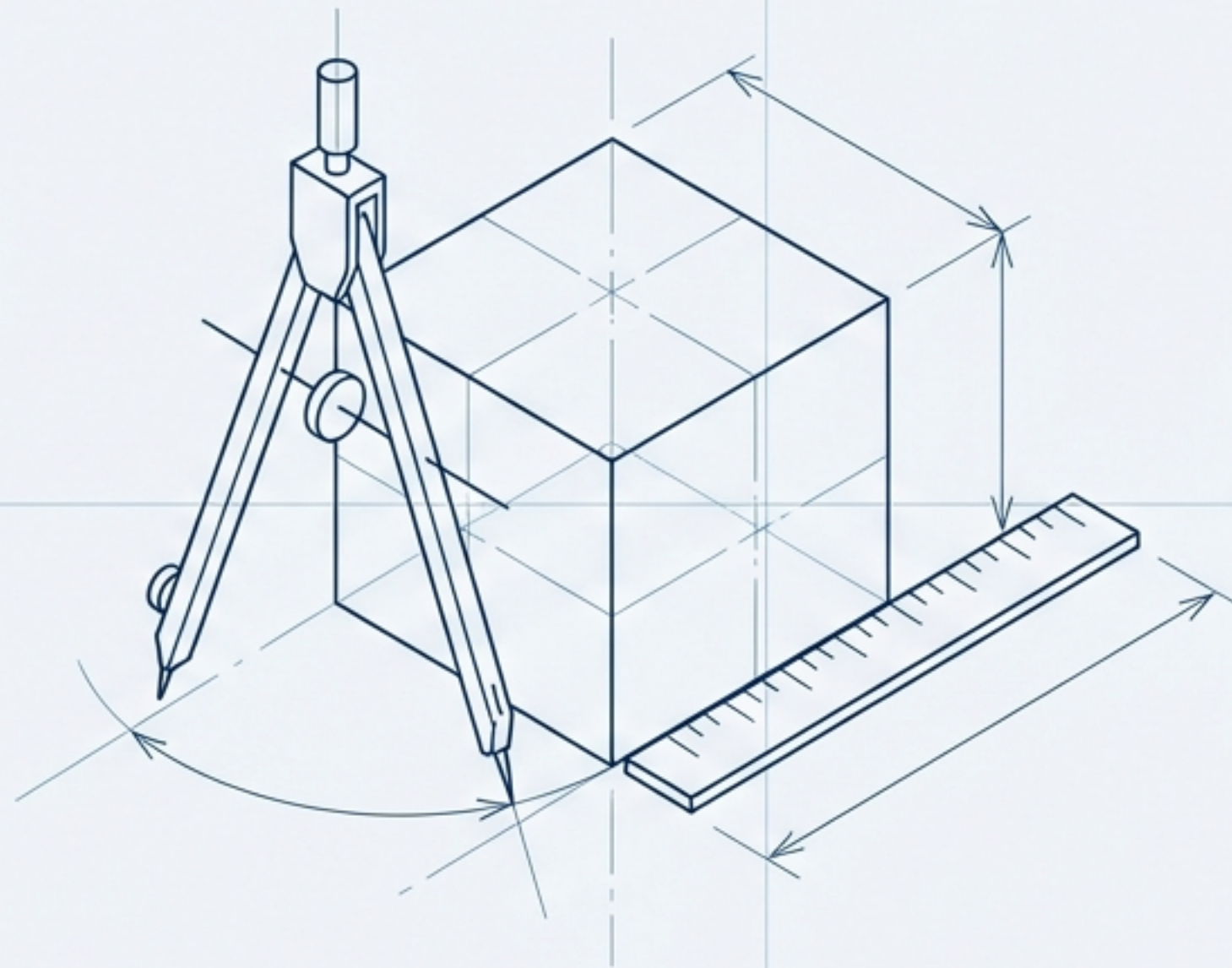


インストラクショナルデザイン入門：効果的・効率的・魅力的な学び 学びを科学する

変化する教育現場で、確かな成果を出すための体系的アプローチ



第1講：インストラクショナルデザイン概要

教育現場を取り巻く変化と、問われる「対応力」



情報化や国際化が進み、社会は急速に変化しています。それに伴い、子供たちに求められる学力も変わり続けます。

現場の課題：授業でのICT（Information Communication Technology）活用や、新しい教育手法への適応など、教師は常に「どう対応していけばよいのか」という問いに直面しています。

本資料の目的：

この課題に対し、

「**インストラクショナルデザイン**

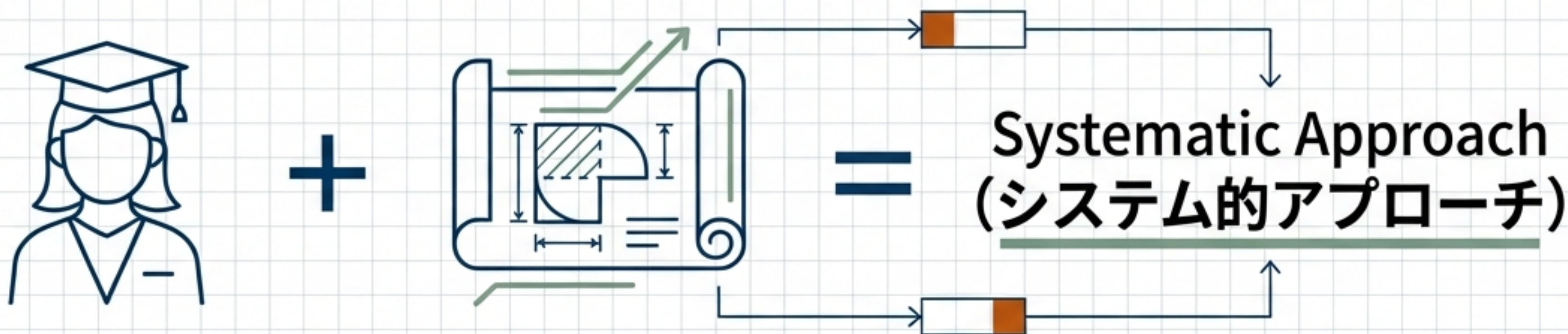
(ID)」という手がかりを用いて、

迷いを確信に変えるための道筋を提示します。

インストラクショナルデザイン（ID）とは何か？

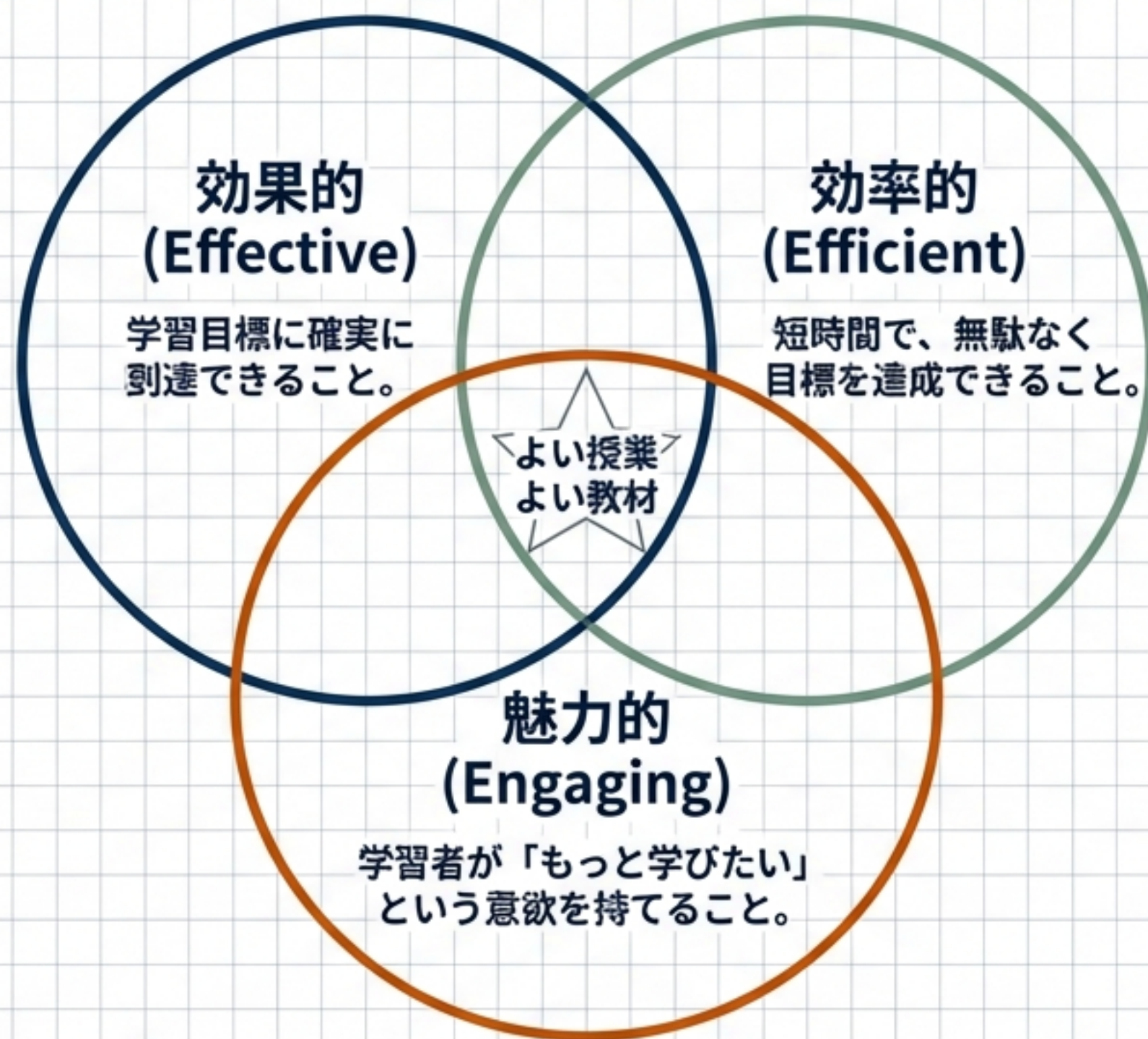
「教育活動の効果的・効率的・魅力的な学習環境をデザインしていくための手法を集大成したモデルや研究分野、またはそれらを応用して学習支援環境を実現するプロセスのこと」

（鈴木 2005）



単なる「授業設計」や「指示」にとどまらず、より広く「学習環境」を捉える概念です。
勘や経験だけに頼るのではなく、体系的なアプローチで学習支援環境を構築するための「手法の集大成」です。

IDが目指す3つの成果：「効果的・効率的・魅力的」



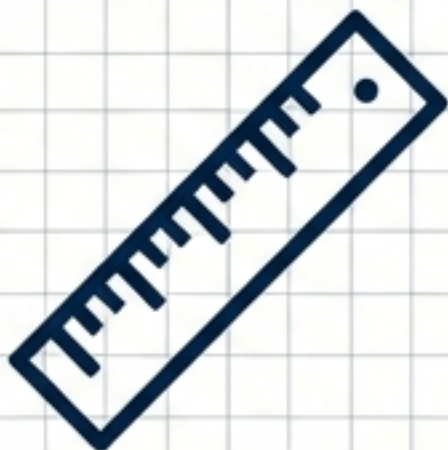
教員研修プログラムや映像教材を開発する際、IDの手法を応用することで、
これら3つの要素を兼ね備えた「よい授業」「よい教材」を実現します。

教材開発の鉄則：ゴールと評価からの逆算

教材開発において、IDは
「学習目標を明確にする」ことから
スタートします。



3. 教える方法の検討



2. 評価の決定

どのような状態になれば
目標達成とするか
(テスト、アンケート等)。



1. 目標設定

学習者に何ができるよう
になってほしいか？

整合性 (Alignment)

先にゴールと評価を決めることで、
「何を教えたいのか」という軸からずれることを防ぎます。

よくある落とし穴：「手段」が「目的」になっていませんか？

✕ The Trap (手段先行)



「ICTをどう活用するか？」から考え始める。
リスク：ICTを使うこと自体が目的化し、学習効果が二の次になる。

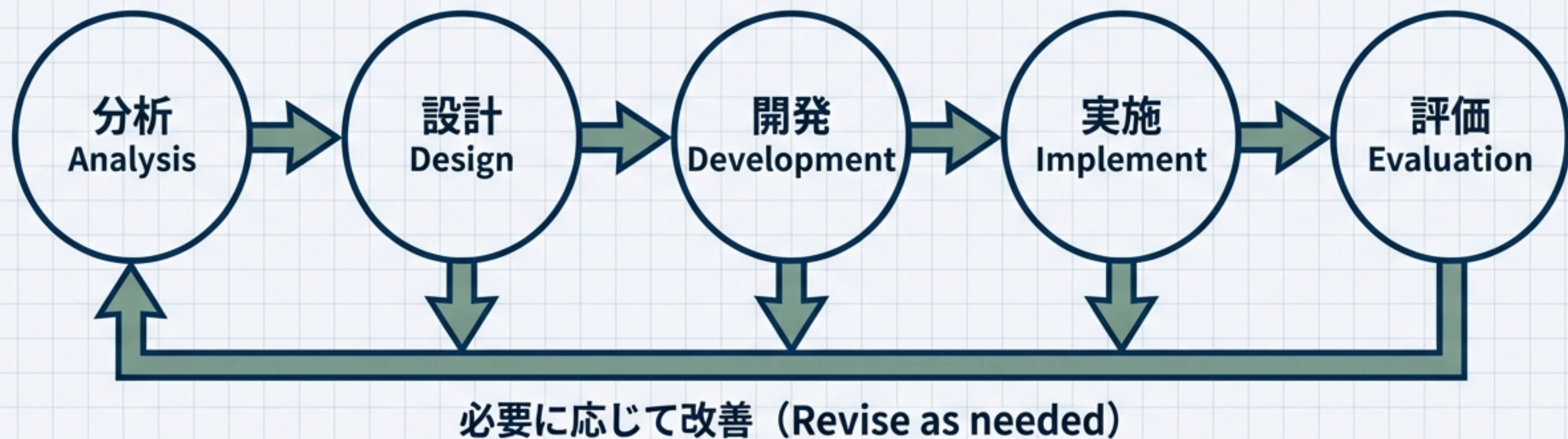
○ The ID Way (目的先行)



「達成したい学習目標と評価」から考え始める。
プロセス：目標達成のための最適な方法を検討する中で、ICTはあくまで「有力な選択肢の一つ」として選ばれる。

ICTは魔法の杖ではなく、目標達成のためのツールです。

IDの基本プロセス：ADDIE（アディー）モデル



IDプロセスは、以下の5つの段階の頭文字をとって**ADDIEモデル**と呼ばれます。システムのアプローチにより、実施して終わりではなく、評価に基づいて改善を繰り返すことで、教材の質を高め続けます。

Phase 1: Analyze (分析)

すべての出発点。現状とゴールのギャップを知る。



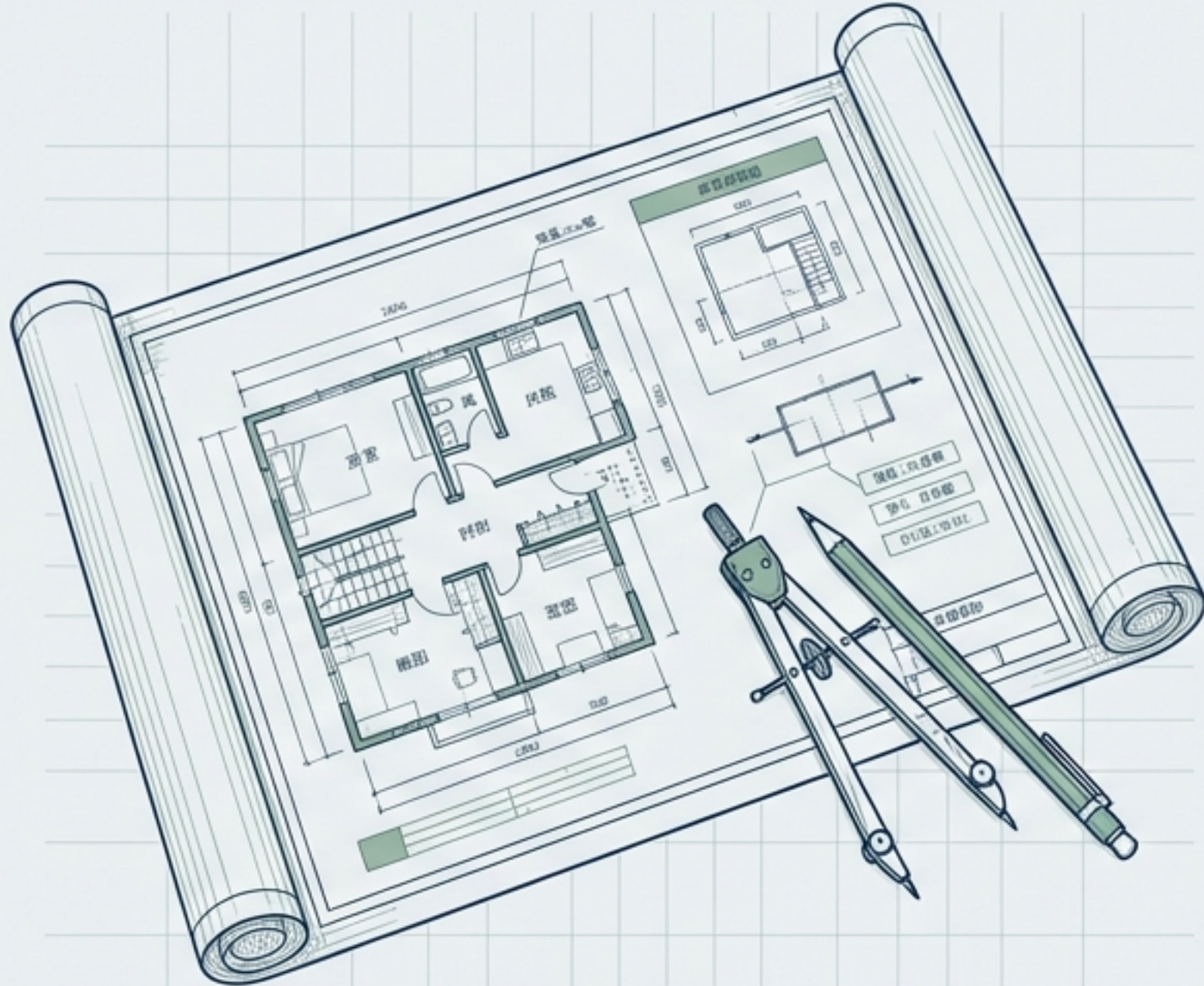
Key Activities

- **学習者の特性分析:** 学ぶのは誰か？ すでに何を知っていて、どのような状態なのか？
- **教育内容の分析:** 学習者が何を学ばなければならないのか？

Purpose: ここでの分析結果が、次の「設計」フェーズでの学習目標設定の根拠となります。

Phase 2: Design (設計)

学びの設計図を描く。



Key Activities

- **目標の設定:** 分析結果に基づき、具体的な学習目標を決定する。
- **評価方法の決定:** 目標が達成されたかをどう判断するか決める。
- **インストラクション手法の策定:** どのように教えるか（教授方略）を計画する。

Note: ここで初めて、具体的な教え方やツールの選定が行われます。

Phase 3 & 4: Development (開発) & Implement (実施)

設計図を形にし、学習者に届ける。

Development (開発)



設計段階で作成された仕様に基づき、実際に教材 (テキスト、スライド、映像など) を作成する。

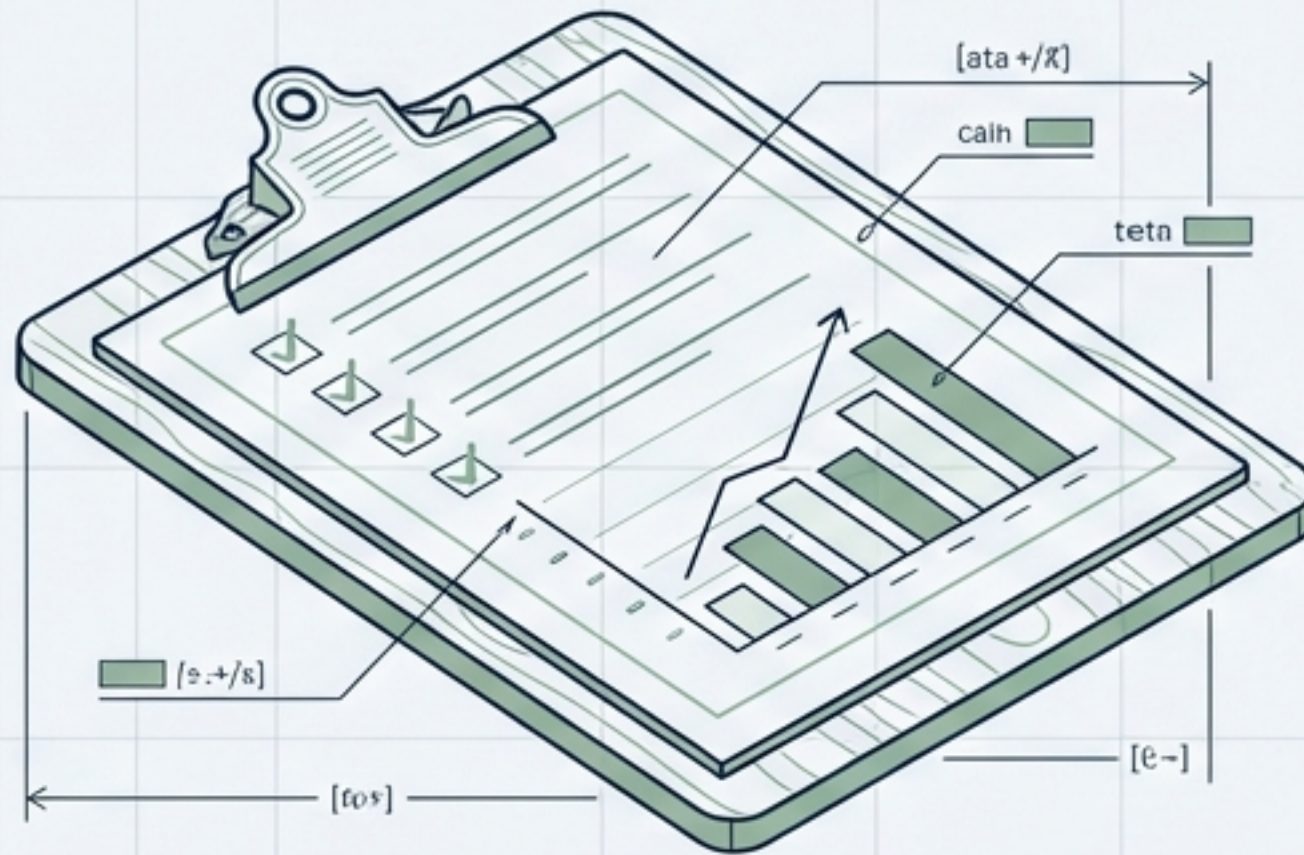
Implement (実施)



開発された教材を使用し、実際の学習環境でインストラクションを行う。

Phase 5: Evaluation (評価)

効果を見定め、次の改善へつなげる。



Key Activities

- **効果の確認:** その教材は、学習目標を達成するのに役立ったか?
- **データ収集:** テスト結果や学習者の反応を分析する。



Revise as needed: 評価結果に基づき、問題があれば分析や設計のフェーズに戻って修正を行います。このサイクルこそが、教材をブラッシュアップさせる鍵です。

時代が変わっても「ブレない」教育の軸

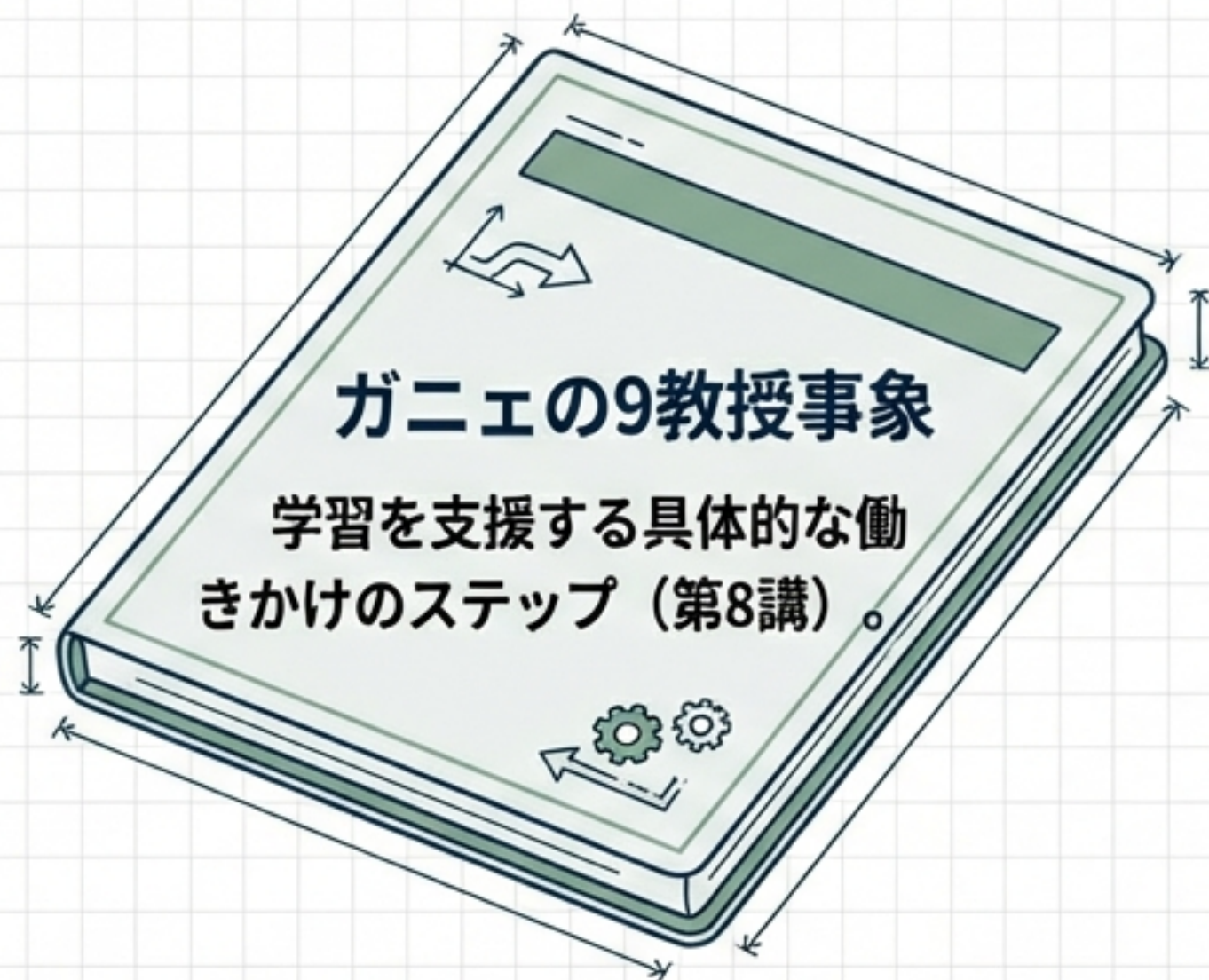


1. 学習目標を明確にする。
2. 評価方法を整合させる。
3. 達成のための方法を工夫し、改善し続ける。

教室のメディアやツールが変わっても、あるいは時代とともに求められる学力が変化しても、IDの基本姿勢は変わりません。この道筋さえ持っていれば、どんな変化の中でも効果的・効率的・魅力的な教材開発を続けることができます。

さらなる学びへの展望

IDには、より良い学習を実現するための多くの理論やモデルが存在します。



今回のADDIEモデルを基礎として、これらの理論を組み込むことで、授業デザインはさらに洗練されたものになります。

ワークショップ：ADDIEで考える

「折り紙を折れるようになる教材」を作成すると仮定して、ADDIEのプロセスを検討してみましょう。

分析

対象は子供？大人？
手先の器用さは？

設計

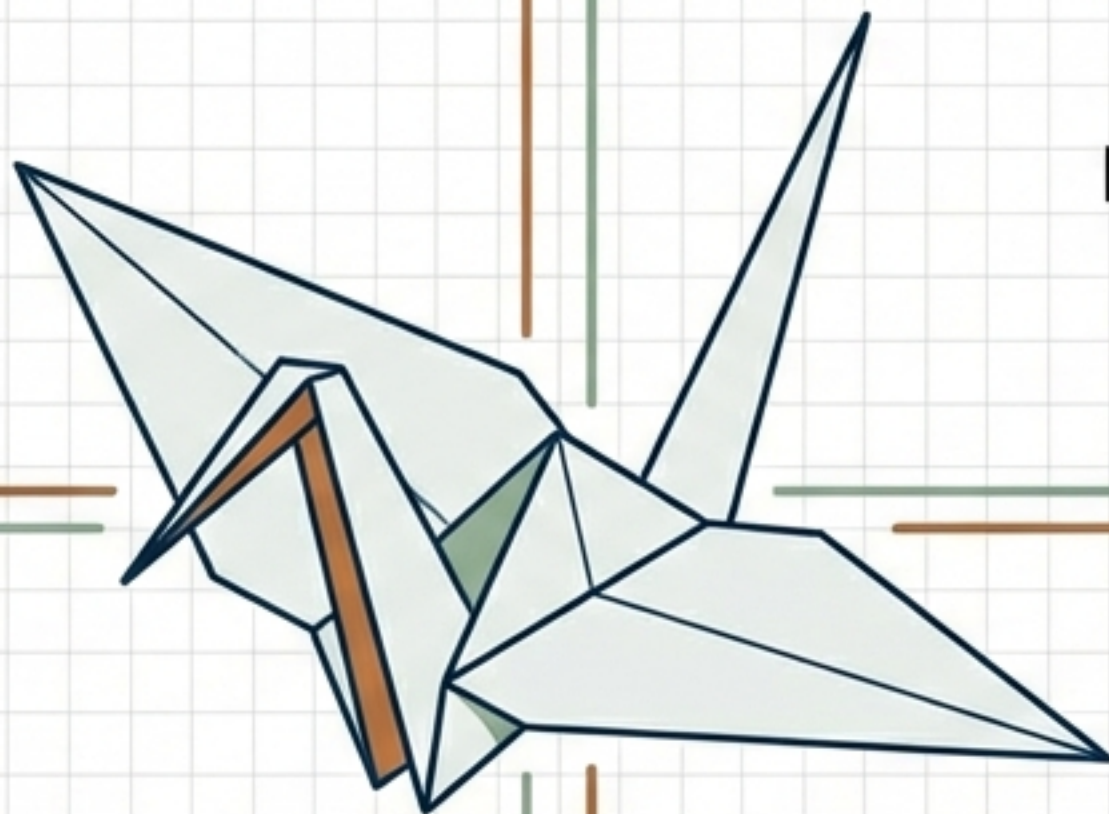
「折れる」とはどういう状態？
(見本通り？記憶して折る？)
動画にする？図解にする？

開発・実施

実際に試作品を作って
誰かに試してもらう。

評価

相手は折れたか？
どこでつまずいたか？



この思考プロセスを、あなたの担当する実際の業務や授業に置き換えてみてください。

参考文献

赤堀侃司著：授業の基礎としてのインストラクショナルデザイン
(財) 日本視聴覚教育協会)

島宗理著：インストラクショナルデザイン (米田出版)

鈴木克明著：授業設計マニュアル (北大路書房)

鄭仁星・久保田賢一・鈴木克明：最適モデルによるインストラク
ショナルデザイン (東京電機大学)