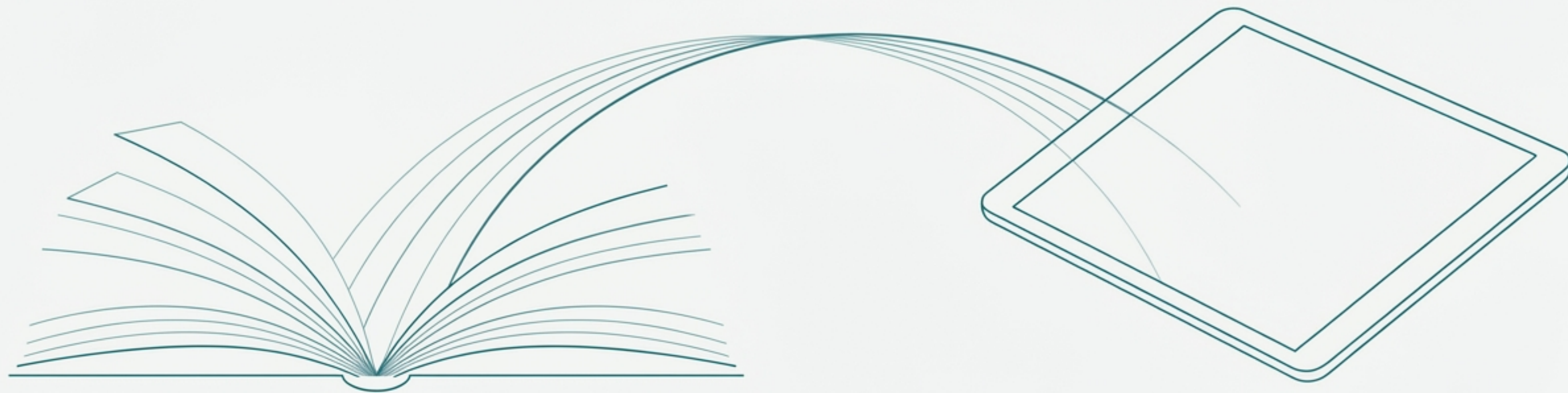


これからの教育リソースと「自ら学ぶ力」の育成

反転授業の可能性を最大限に引き出す、新たなアプローチ





教育の根本課題：いかにして 「自己教育力」を育むか

1980年代から、日本の教育は「自己教育力」、すなわち「自ら学び自ら考える力」の育成を重視してきました。これは教育基本法第6条にも明記されている国の教育方針です。

しかし、現場では依然として深刻な課題が存在します。

- 子供たちの学ぶ意欲の低下
- 自立心の低下や社会性の不足
- 「自ら学ぶ」習慣がなく、学び方が分からない生徒の増加

学ぶ意欲
自立心
自ら考える力

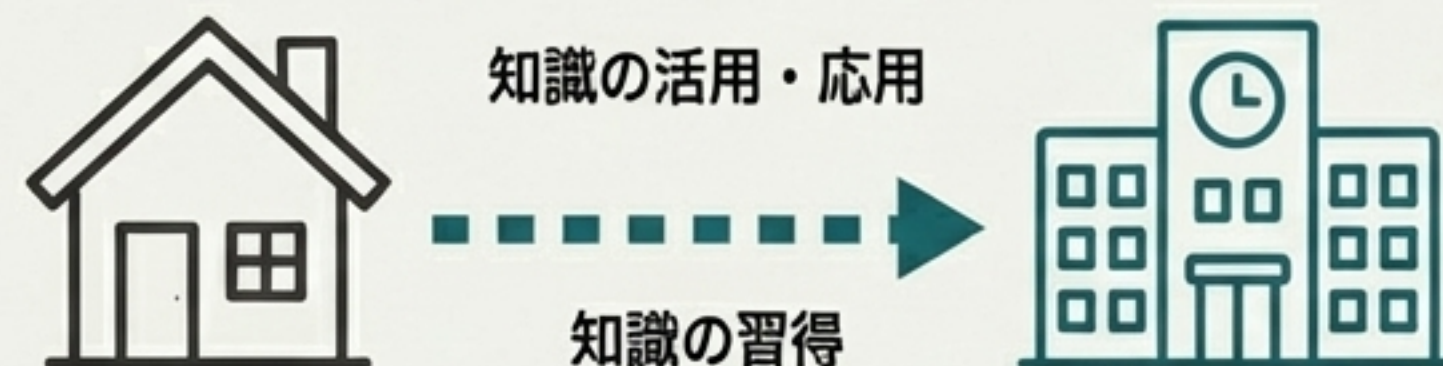
新たな学びの形としての「反転授業」

これまで (Traditional)



授業で知識をインプットし、宿題で定着を図る。

反転授業 (Flipped Classroom)



授業外（家庭など）でデジタル教材等により知識習得を済ませ、教室では知識の確認や応用、問題解決学習を行う。

Key Enablers: このモデルの普及を後押ししているのは、オープン教材（OER）とICT（情報通信技術）の発展です。

反転授業がもたらす3つの主要な学習効果



Benefit 1: 学習時間の実質的な増加

これまで講義に使っていた授業時間を、知識の確認や協同学習といった能動的な活動に充当可能。



Benefit 2: 学んだ知識を「使う」機会の創出

授業が知識のインプットの間から、アウトプットの間へと質的に変化。ディスカッションや問題解決学習を通じて、知識の定着を促進。



Benefit 3: 学習進度の促進

オンライン学習と対面学習を組み合わせた「ブレンド型学習」の一形態として、効率的な学習進行が期待できる。

しかし、その導入には乗り越えるべき4つの壁が存在する

Challenge 1: ICT環境の整備

- 家庭・学校における広帯域インターネット回線。GIGAスクール構想で端末は整備されたが、多数の同時アクセスに耐えうる回線は必須。
- BYOD (Bring Your Own Device) はコストを削減するが、セキュリティや互換性の課題も。

Challenge 2: 良質な日本語教材の不足

- 英語圏に比べ、日本語のオープン教材 (OER) は質・量ともに限定的。教員が自作する負担が大きい。

Challenge 3: 生徒の事前学習の徹底

- 全ての生徒が意欲的に授業外学習に取り組むとは限らない。家庭環境や学習意欲の差が、学力差に直結するリスク。

Challenge 4: 教員の役割変化への対応

- 知識を伝達する「講師」から、個々の理解度を把握し、協同学習を促す「ファシリテーター」としての専門性が求められる。

課題解決の鍵は、教育リソースの捉え方そのものを変えることにある

今後の教材開発は、単一のメディアに依存するのではなく、多様なメディアを意図的に組み合わせることが求められます。

実物・体験・文化活動

博物館資料や地域文化活動など



通信メディア

ネットワークを通じたコミュニケーションなど



印刷メディア

教科書や学習プリントなど



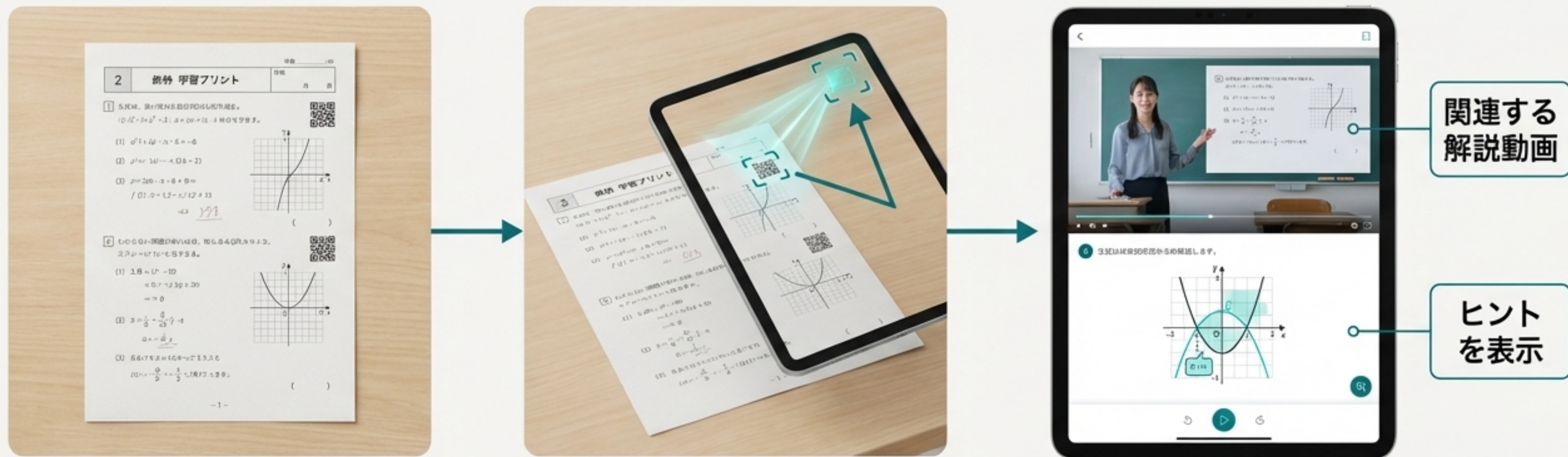
デジタルメディア

シミュレーションや授業アーカイブなど



The Four Media Domains: 教育用メディア環境を4つの領域で構成し、その連携によって教育効果を最大化します。

新たな教育リソースの形：「デジタル学習プリント」



1. 生徒は、使い慣れた紙のプリントで問題に取り組む。
2. わからない問題があれば、横にあるQRコードをスキャン。
3. 関連する解説動画やヒントがタブレットに表示される。
4. 生徒は映像を繰返し見ながら、自力で問題解決に挑戦できる。

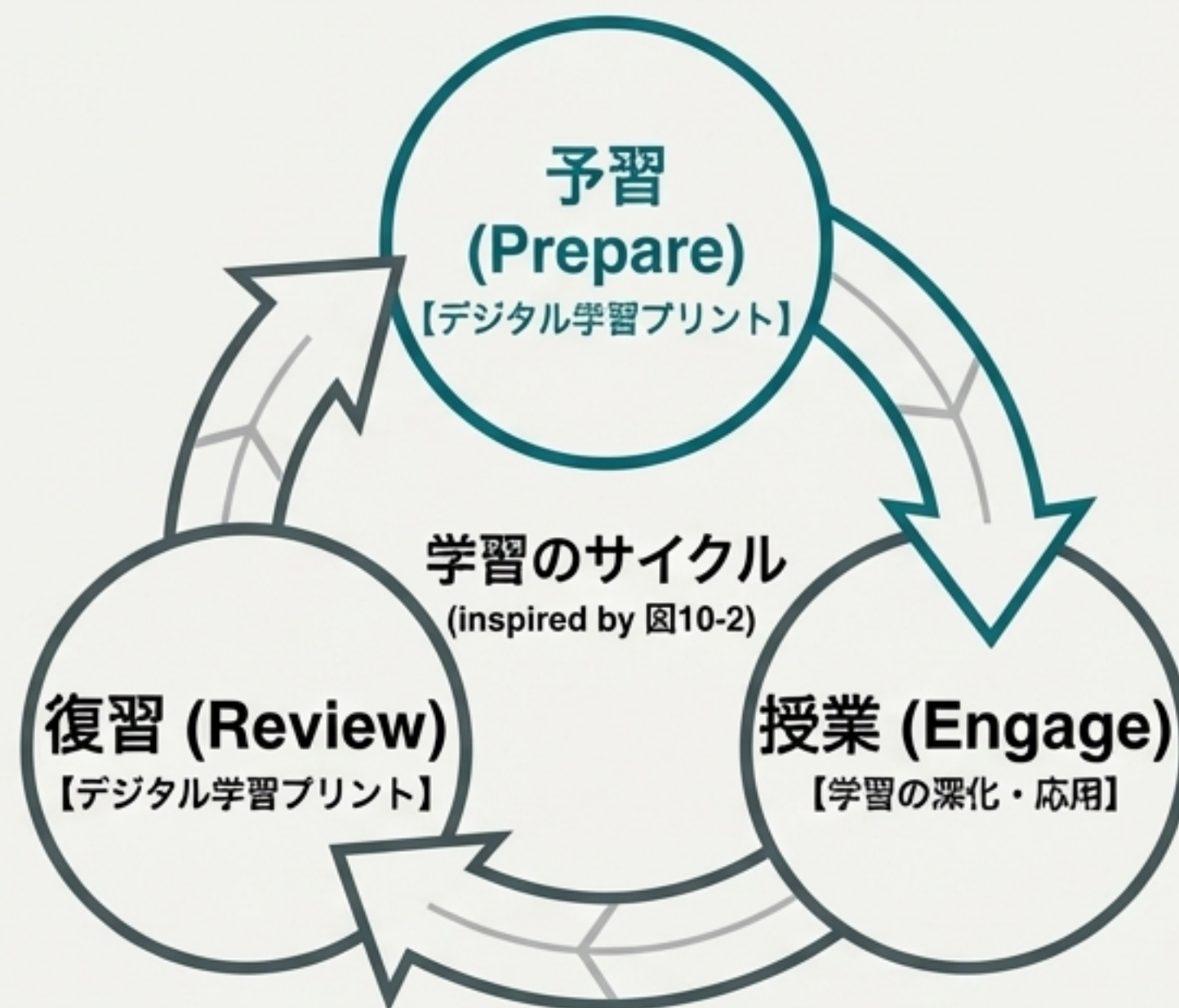
学習プリントに「予習機能」という第3の価値を付加する

Traditional Functions:

1. 短期的な復習機能 (Homework): 授業内容の定着。
2. 長期的な復習機能 (Reference): 後から見返す参照資料。

The New Function:

3. 予習可能性 (学習準備機能): これから学習する内容に、生徒が主体的にアクセスし、準備するための機能。



Impact: この「予習機能」こそが、反転授業の可能性を大きく広げます。生徒は自身の理解度に合わせて「教えて考えさせる力」を能動的に育成できます。

生徒の自律性を高め、教員の専門性を解放する



For Students（生徒にとっての価値）

- **個別最適化された学習:** 自分のペースで、必要なヒントだけを得られる。
- **主体性の育成:** 「わからない」で止まらず、自ら解決策を探す習慣がつく。
- **学習へのハードル低下:** 動画など多様なメディアで理解を深められる。



For Teachers（教員にとっての価値）

- **教材作成負担の軽減:** 既存の良質なデジタルコンテンツを有効活用できる。
- **授業の質の向上:** 生徒が基礎知識を習得した前提で、より深い議論や個別支援に集中できる。
- **ファシリテーターへの移行支援:** 授業中の役割変化を具体的にサポートするツールとなる。

デジタル学習プリントを支える、教育エコシステムの構築

個々の教材開発だけでなく、それらを支え、発展させるための持続可能な仕組みが必要です。

Component 1: デジタルアーカイブ (Digital Archives)

質の高い教育資料や授業実践例を
収集・管理・共有するための基盤。
Item Pool / Item Bankの概念を導入
し、短期・長期の保存と活用を両立。



新たな学びの空間 (New Learning Space)



Component 2: 共有プラットフォーム (Shared Platforms)

教員が制作した教材やデジタル学習
プリントを容易に共有・検索できる
リポジトリ。



Component 3: 支援的研究機関 (Institutions)

教育実践に関する調査研究、メディアの教育効果の検証、新たなツ
ール開発などを通じて、現場を継続的に支援する専門機関。

目指すのは、すべての子供たちのための教育の進化

“ デジタル学習材が目指すべき究極の目的は、
「すべての児童生徒に対する教育の機会均等化と、
教育内容の個別化と充実化をはかる」 ことです。 ”

反転授業とデジタル学習プリントは、この目的を達成するための、具体的かつ強力な一歩となります。これまで積み重ねられてきた教育的知見を動員し、新たな学びのポテンシャルを最大限に活かす実践が、今、求められています。