

第6講 子供の学習意欲を高める教育

【学習到達目標】

- ・ 学習意欲を高める指導法について説明できる。
- ・ J.M.ケラーの ARCS（アークス）モデルについて、音楽科の学習活動の例を挙げて、具体的に説明できる。
- ・ アンドラゴジー（Andragogy）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し、授業設計に生かすことができる。

1. 動機づけを高める要因

予測困難な社会の変化に、主体的に関わり感性を豊かに働かせながら、どのような未来をつくっていくのか、どのように社会や人生をよりよいものにしていくのかという目的を、子供たちが自ら考え、自らの可能性を発揮し、よりよい社会と幸福な人生の創り手となる力を、身に付けられるようにすることが必要である。

人間性の涵養を目指し、学習においてもこのような資質や能力を育てるために、学びを人生や社会に生かそうとする力を伸ばし、学習の評価として「主体的に学習に取り組む態度」を評価している。しかし、学習到達度調査などによると、日本の子供の学習意欲は、改善傾向にあるとはいえ、平均を下回っていることが指摘されている。ではどうすれば、学習意欲を高めることができるのであろうか。

意欲とは、進んで何かをしようと思うことであり、心理学では「動機づけ」と呼ばれる。「動機づけ」については、マズロー（A.H.Maslow）の欲求段階説など、様々な研究が行われてきた。ここでは、基本的な分類である「外発的動機づけ」と「内発的動機づけ」について取りあげる。

「外発的動機づけ」は、義務、賞罰、強制などによってもたらされる動機づけで、たとえば、試験に合格したり高得点を取ったりするためにする勉強がそれにあたる。活動それ自体を楽しむのではなく、何かのために活動するのが、「外発的動機づけ」である。

小学校での「外発的動機づけ」の例として、宿題をやってきた子供のノートにシールを貼る、班の活動回数をグラフにして掲示する、などがある。活動のきっかけとして、外発的動機づけを利用して活動を継続する中で、活動そのものに意味を見いださ



国立教育政策研究所：OECD生徒の
学習到達度調査
(PISA)

せたり、楽しく感じさせたりする。活動のきっかけは「外発的動機づけ」であっても、やがて「内発的動機づけ」の占める割合が大きくなって、活発な活動が継続される。

「外発的動機づけ」は、逆効果になる場合もあるため、注意が必要である。広場で草野球をしていた子供に、毎日頑張っているからご褒美だ、と小遣いを渡す。これが続くと、小遣いをもらった子供は、野球を頑張ると、小遣いがもらえる、と思うようになる。野球が楽しいから、という動機に、小遣いをもらえるから、という動機が加わると、小遣いがもらえないと野球をしなくなるという子供が出てくる。これがアンダーマイニング効果（報酬や評価などの外的要因が内発的な動機づけを阻害し、結果的に個人のパフォーマンスやモチベーションを低下させる現象）で、勉強を頑張ったらお小遣いをあげる、ということが続けると、目的がお金に代わってしまい、子供の学習へのモチベーションは低下する。

一方「内発的動機づけ」は、興味や関心によってもたらされる動機づけである。たとえば、本を読んだり運動したりすること自体を楽しんでいるときには、「内発的動機づけ」である。「内発的動機づけ」による活動は、「外発的動機づけ」による活動よりも子供が楽しく感じ、活動の質が高くなり、活動が持続すると言われる。保健体育でサッカーが好きな子供は、サッカーが楽しいからという「内発的な動機」によって、サッカーに熱中する。さらに、自分で課題を設定して、それを達成しようとするような状況では、積極的に考えて、問題を解決しようとする。作戦を立ててサッカーの試合をするとき、意欲的に意見を述べたり、チームメートに指示を出したりして、試合をリードするのがこれにあたる。このような行動により、自己決定感や有能感がもたらされ、「内発的動機づけ」による行動は、自発的・継続的になる。

授業で、子供にとって必然がある課題解決の場面を設定することは、学習意欲が高くなり、子供が積極的に活躍する授業を展開する要因となる。逆上がりができるようになりたい、不思議だなあ、ぜひ調べてみたい、結果はどうなったのだろう、もっと詳しく知りたい、自分の考えた方法で解決してみよう、楽しそうな活動だな、などといった、子供自身の「内発的動機づけ」に繋がるような授業の工夫が必要とされる。

まわりから褒められたり認められたりして育つ子供と、しかられたり放任されたりして育つ子供を比べると、褒められたり認められたりすることで、良い結果が導き出されると言われる。これがエンハンスング効果（信頼・尊敬している人からの言語的な報酬や評価などの外発的動機づけによって、内発的動機づけが高められ、本人のモチベーションが一層高くなること）で、素直で額面通りに言葉を受け入れる子供において、顕著に見られる効果とされる。お小遣いなどの外的報酬ではなく、褒めるといった、言語報酬などの外的要因が、内発的動機づけを高める例である。授業中に、積極

的に課題解決する子供をその場で褒めたり、係活動がんばった子供を帰りの会で認めたりすることが、これにあたる。

このように、主体的な学習意欲を育てるには、認知的な学習課題に情意（学習意欲）をからめていく必要がある。ライゲルース（Reigeluth）とメリル（Merrill）は、授業設計モデルの体系化を模索する中で、教材の魅力（Appeal）は、ある教材が一通り終わったところで、またやりたい、と思わせることとして、捉えられている。これまで「動機づけ」と言えば、認知領域の学習目標への到達を促進するための手段として扱われることが多かったが、次の学習への「動機づけ」として、学習意欲そのものを学習成果の一つとして位置づけた。ライゲルース（Reigeluth）らのこの体系化にあたって、学習成果としての魅力を直接扱う授業設計モデルが他にない中、注目されたのが、J.M.ケラーの ARCS（アークス）動機づけモデルであった。

2. 主体的に学ぶ学習意欲を高めるための方略 ～ID の視点で授業デザインする、動機づけ設計法 ARCS（アークス）モデルとは～

授業の導入で事象を提示したとき、興味・関心を示す子供がいる中に、あまり示さない子供がいることがある。子供によって興味・関心が異なることはよくあることで、これらの子供に対して、興味・関心を高めるための様々な工夫がされたり、研究が行われたりしてきた。

これらの研究成果を教師にわかりやすい形に整理したものが、ARCS（アークス）モデルである。J.M.ケラー（J.M.Keller）は、教材の設計過程において、「動機づけ」の問題を援助するために、注意（Attention）、関連性（Relevance）、自信（Confidence）、満足感（Satisfaction）の4要因の枠組みと、動機づけ方略、ならびに動機づけ設計の手順を提案した。4要因の頭文字をとって ARCS（アークス）モデルとした。ARCS（アークス）モデルは、授業や教材を魅力あるものにするためのアイデアを整理する仕組みで、学習意欲を高める手だてを、4つの側面から考えている。学習者のモチベーションの向上や維持を図り、注意（Attention）、関連性（Relevance）、自信（Confidence）、満足感（Satisfaction）の4つの側面にアプローチすることで、なぜ子供のやる気がでないのか、どうすれば子供の意欲を高めることができるのか、を、4つの側面から分析し、それに応じた工夫をすることが、子供の意欲を高めるようにした。

学習意欲の4つの側面を並べると、図 10-1 のようになる。ARCSモデルの4要因のうち、「期待×価値理論」を継承した「関連性（価値）」と「自信（期待）」が中核をなすとされている。学習意欲を内面から支える因子として、学習者自身による意義

の自覚と、達成可能性の認識が強調されており、それを外側から支援するための環境づくりが、授業設計に求められている。4 要因間の境界や順序性などは必ずしも明確であるとは言えない。



図 10-1 ARCS モデルの4つの要因（鈴木、1995）

ア) 注意 Attention

子供は、授業の導入で不思議なことや変わったこと事象を提示されると、おもしろそうだな、と感じる。これが「注意」の側面で、不思議だなあ。調べてみよう、と主体的に調べようとしたり、目新しいことを自分でやってみようと思ったりしている、興味・関心の高い状態である。「注意」の側面が満たされると、すぐにでも、学びに入ることができる。

イ) 関連性 Relevance

学習課題がわかり、これからやることが自分の疑問を解決することであり、自分にとっての意味や価値を理解すると、子供は、やりがいがありそうだな、と感じる。これが「関連性」の側面で、「関連性」の側面が満たされると、子供は積極的に課題解決に取り組むことができる。何のためにやるのかははっきりしていて、はやく課題を解決したい、自分の知っていることと関係がありそうだと、班で協力してできそうだと、などといったことが、努力が報われそうだという子供の思いを強くし、「関連性」の側面を強化する。

ウ) 自信 Confidence

課題解決の方法が理解でき、解決までの見通しがもてると、子供は、自分一人でもできそうだな、班で協力すればできそうだな、と感じる。これが「自信」の側面で、やればなんとかできる、という成功への期待感子供がもっていることが、重要である。うまくいった、という成功の体験を重ね、自分の努力が報われたという体験を積み重ねることで、「自信」が高まっていく。

エ) 満足感 Satisfaction

課題を解決して、疑問が解決できた、できるようになった、先生にほめてもらった、友だちが認めてくれた、と感じると、やってよかったな、と思う。これが「満足感」の側面で、「満足感」の側面が満たされると次の学びへの学習意欲につながる。学習意欲を持続させ高く保つには、子供の努力が報われるような配慮が必要で、教師が見届けてきちんと評価したり、子供同士が互いに認め合ったりするといったことが、大切である。

ARCS（アークス）モデルは、指導者が取るべき行動を提示している。4つのポイントに沿って意識的に「動機づけ」することで、学習者の行動変容に対する意欲を高

め、積極的に行動を促す環境を整えることができる。学習指導の際に、その伝え方に ARCS（アークス）モデルの4つの工夫が含まれているかどうかをチェックし、これらの工夫を加えた教え方や伝え方をすることで、相手の心を動かし、行動変容を促すことを目指している。ARCS（アークス）モデルは、枠組に則って、意識的に学習者に「動機づけ」をすることで、学習者のモチベーションを高め、自発的に学習する環境を整える。これにより、学習者のより自律的な学習を促すことができる。

3. ID の視点で学習意欲を高めるフレームワーク 1

～ARCS（アークス）モデルを音楽科授業の実際に生かす～

続いて、実際に ARCS（アークス）モデルを使って学習意欲を高める方法を紹介する。これは、授業を計画する段階で、表 10-1 の ARCS（アークス）モデルの下位分類を利用する方法である。ARCS（アークス）モデルには、次の表 10-1 に示すように、さらに詳しい下位分類が用意されている。学習者の学習意欲を高めるための、実践的なヒントを与えてくれる。授業の展開案に沿って、子供の状態や教師の意図に応じて、ARCS（アークス）モデルの下位分類と照らし合わせてみることで、授業の工夫・改善につなげたい。

下位分類	学習意欲を高める工夫の例
A-1 知覚的喚起	学習者の興味をひくために何ができるか 驚きのある 物珍しさ(新奇性)のある ユーモアのある事象を提示する 抽象的ではなく具体的に、図などの視覚的手段を用いる
A-2 探究心の喚起	どうすれば探究的な態度を引き出せるか 好奇心を刺激する 問題の提示や解決への関与 問題を学習者に作成させる これまでの知識との矛盾を提示 疑問や謎の投げかけ 学習者のなぜを大切にすること
A-3 変化性	どうすれば学習者の注意を維持できるか マンネリを避ける 声に抑揚をつける 環境を変える(教室移動) 普段と違う授業の組み立て 気分転換をはかる ダラダラ進めずに時間を区切る
R-1 目的指向性	どうすれば学習者のニーズを満たすことができるか 意義のある目標設定 将来的価値の指摘 今、努力することのメリット(有用性や意義)の強調 目的を自分で決めさせる
R-2 動機との一致	いつどのようにして学習者の学習スタイルや興味と関連づけられるか 学習活動自体を楽しませる 友だちとの共同作業 班対抗の協議 ゲーム化 目標達成の手段を自分で選ぶ 安心感や心地よさを与える
R-3 親しみやすさ	どうすれば学習者の経験と授業を結びつけることができるか 親近感の持てる(身近な)例 学習者の関心のある得意分野からの例 これまでの勉強とのつながりの説明 比喩やたとえ話 学習者を名前で呼ぶ
C-1 学習要求	どうすれば成功の期待感を持つように支援できるか ゴールの明示 頑張ればできそうな高すぎず低すぎないゴール設定 チャレンジ精神の刺激 目標との隔たりの確認 評価基準の提示
C-2 成功の機会	学習経験がどのように自らの能力に対する信念を高めていくのか 一歩ずつでき具合を確かめながら進ませる リスクなしの練習の機会 失敗から学べる環境 過去の自分との比較による成長の実感 やさしいものから難しいものへ
C-3 コントロールの個人化	成功の結果を自らの努力と能力によるものと認識できるか 自分が努力して成功したという実感を持たせる 個別のペースで 学習者が学習方法を制御できる 勉強のやり方やヒントの提供 選択式ではなく記述式のテスト
S-1 自然な結果	どうすれば獲得した知識やスキルを活用する機会を提供できるか 成果を生かすチャンス(成果活用場面の埋め込み) 応用問題への挑戦 設定した目標に基づく成果の確認 学習者同士で教え合う機会の提供
S-2 肯定的な結果	何が学習者の成功を強化するだろうか 褒めて認める 教師からの励まし 何らかの報酬を与える 成果の重要性や利用価値の強調 成果を喜び合う仲間づくり できたことに誇りをもたせる
S-3 公平さ	どうすれば自らの成果を肯定的に捉えるよう支援できるか えこひいきなしの公平感を与える 首尾一貫した授業運営を行う テストに引っかけ問題を出さない 期待(授業中の約束)を裏切らない

表 10-1 ARCS モデルの下位分類 (J.M.ケラー、2010)

本モデルのシステムの利用方法は、動機づけ設計の手順として研究されている。現在いくつかの分野において、ARCS（アークス）評価シートを作成し、その結果に基づいて適切な改善方略を取れるよう支援するガイドブックが開発されている。ARCS 評価シートは、ARCS（アークス）モデルの4つの分類と12の下位分類（表10-1）に対応した学習者向けの質問項目から構成されている。

第6学年音楽科学習 題材「私のサインミュージックをつくろう」（創作）を授業設計した際に、学習過程が、ID の視点で学習意欲を高める授業デザインとなっているかどうか、ARCS（アークス）モデルの4つの側面と下位の12分類にあてはめて検証してみた。計画上は、過不足なく質問項目にチェックが入り、「動機づけ」をうまく行うことができる予定である。Attention 注意の側面で、児童の生活に密着した事例を用意できていること、Relevance 関連性の側面で、自分が活動できそうな方法を選び具体的な見通しをもつことができることが、「動機づけ」における本授業の売りである。

	Attention 注意	Relevance 関連性	Confidence 自信	Satisfaction 満足感
4つの側面	面白そう、もっと知りたい、注意の獲得	学習意義がありそう、役立ちそう、プロセスを楽しむ	やればできる、成功体験、試行錯誤、自分なりの工夫	やってよかった、もっと学習したい、役立った
音楽の学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ☆音楽の役割に気付く ・山手線電車到着音 ・コンビニエンスストア 出入口チャイム音 ・「シンコペーティッドクロック」（L.アンダーソン） 	私のサインミュージックをつくる計画を立てる <ul style="list-style-type: none"> ☆表現するものを決める ・時間を知らせる音楽、登場・場所を知らせる音楽 ☆表現方法を選ぶ ・音楽作成アプリ ・楽器演奏（鉄琴、チャイム、キーボード） ・音素材 	☆つくって表現してみる <ul style="list-style-type: none"> ・一人で作る ・つくったものを友達に聞いてもらい、サインにあっているかどうか意見を聞く ・修正する ・音色や速さを工夫する 	サインミュージック展覧会（タブレット）をする <ul style="list-style-type: none"> ☆交流・発信 いいね、コメント送信 ☆まとめ ・デパートと音風景（大宰府の観世音寺の鐘） ・音楽の意味と価値
12の下位分類 学習者向け質問項目	A-1 <input type="checkbox"/> ユーモア事象 A-2 <input type="checkbox"/> 投げかけ A-3 <input type="checkbox"/> 普段と違う組み立て	R-1 <input type="checkbox"/> 意義のある目標設定 R-2 <input type="checkbox"/> 学習自体の楽しみ、心地よさ R-3 <input type="checkbox"/> 親近感あるもの	C-1 <input type="checkbox"/> 頑張ればできそうな設定（五音音階） C-2 <input type="checkbox"/> 試行錯誤できる C-3 <input type="checkbox"/> 個別のペース	S-1 <input type="checkbox"/> 成果の伝えあい S-2 <input type="checkbox"/> 利用価値、できた喜び S-3 <input type="checkbox"/> 最後まででつくり上げる保障時間、できたものに対する同等な評価

表 10-2 第6学年「私のサインミュージックをつくろう」（創作）における ARCS（アークス）モデルの（下位分類）評価シート

ARCS（アークス）モデルを学習目標と関連づけて利用する方法もある。子供にとって、新しく出会う音楽（新たなジャンル、創作手法等）への興味・関心を高め、子供の疑問や考えをもとに一人一人の学習課題をつくり、子供が追究方法を工夫して課題解決に取り組むことで、意欲的な学習とすることができる。

ここで、授業を振り返り、検討するための ARCS（アークス）モデルの活用を紹介する。これは、実施した授業を、設計要因ごとに点検する方法である。ここでいう設計要因とは、学習者の特徴、学習課題、指導方法、教材の特徴、概要、授業での動機づけ方策の6つの要因である。

このために開発された点検表が、表 10-3 の「学習意欲デザインの簡略版」(J.M.ケラー、2010) である。この点検表を使って、設計要因を ARCS（アークス）モデルの4つの側面、ア)注意、イ)関連性、ウ)自信、エ)満足感から記述する。その記述から、学習意欲を高めるための方策の数を調整したり、学習者の特徴と合っているかを振り返ったりする。次に、点検表に記入する内容を示す。

- ・ 学習者の特徴 → 学習者の学習意欲に関する記入をする。
- ・ 学習課題 → 学習課題がどのように学習者をひきつけるかを記入する。
- ・ 指導方法 → 指導方法について期待できる学習者の態度を記入する。
- ・ 教材の特徴 → 学習環境（教材等）について期待できる学習者の態度を記入する。
- ・ 概要 → 必要となる学習意欲の支援について記入する。
- ・ 授業での動機づけ方策 → 必要となる学習意欲の支援について具体的な方策を記述する。

設計要因	ARCS カテゴリ			
	ア)注意	イ)関連性	ウ)自信	エ)満足感
学習者の特徴				
学習課題				
指導方法				
教材の特徴				
概要				
授業での動機づけ方策				

表 10-3 「学習意欲デザインの簡略版」授業を検討するための点検表

設計要因のうち、学習者の特徴、学習課題、指導方法、教材の特徴については、記入した内容が授業にとってプラス(+)であるか、マイナス(-)であるかを付記する。また、点検表は、記入できることだけを書き、全ての欄に記入する必要はない。

ARCS（アークス）モデルで提案されている指導方略を、児童生徒自らの学習に主体的に適用して、学習意欲を自分で高められるようになることを学習技能の習得とするならば、教師が ARCS（アークス）モデルを適用して魅力ある教材や授業を提供するのみならず、教師は ARCS（アークス）モデルそのものを児童生徒に提供し、児童生徒が自分の学習意欲向上に役立てさせることも、考えられる。

このように、ARCS（アークス）モデルは様々な状況に適用可能であり、状況に応じた指導方略が例示されている。ここでの前提は、ARCS（アークス）モデルの4要因およびその下位分類の枠組みは、全ての学習指導の場面に共通してあてはまる一方で、学習指導場面の要素が変化するにつれて、採用されるべき方略や潜在的に有効な方略は異なる。何を成功と見なし、それをどのような手段で実現するのが最適かは、扱う学習課題、学習者特性、使用するメディアや教材の属性、学習環境などによって違ってくる。既存の教材の魅力を高める、学習意欲を高める指導方略にいかす授業分析へ適用する、など、モデル適用の効果はそれぞれ評価し、実践的なツールとして活用できるものとしてほしい。

4. IDの視点で学習意欲を高めるフレームワーク2

～成人学習学の原則「アンドラゴジー（Andragogy）」の考え方を生かす～

「アンドラゴジー（Andragogy）」とは、自己主導的な学習を用いた成人学習理論のことである。昨今、リカレント教育や生涯教育、学び直しといった言葉を耳にするようになった。急速な社会の変化への対応から、世界的に、学校教育を終えた成人に、再び学習する機会や期間を設ける必要性が高まっている。学校教育だけが教育ではない。私たちは、社会へ出てからも、地域コミュニティやPTA、仕事や趣味で、研修をしたり試験を受けたりして、大人の学びを続けている。ここでは、成人理論「アンドラゴジー（Andragogy）」を子ども教育に応用することで、学習を促進する「動機づけ」の教育手法について紹介する。

ノールズ（M.S. Knowles）は、「成人教育の現代的実践 ―ペダゴジーからアンドラゴジーへ（1975）」において、子供の教育学「ペダゴジー（Pedagogy）」と大人の学びは違うと考え、大人の学びについて成人教育「アンドラゴジー（Andragogy）」の概念を提唱した。アンドラゴジー（Andragogy）は対象が大人で、主体的で能動的な学び、ペダゴジー（Pedagogy）は対象が子供で、他者から教わることで習得していく、受動的な学びを示す。このような成人を対象とした成人教育（adult education）は、成人の発達段階を考慮して学習心理学の知見を取り入れた、教育手法である。

ノールズ（M.S. Knowles）の「アンドラゴジー（Andragogy）」では、成人教育学は「成人の学習を支援する技術と科学」であると考え、次の4つの要請があるとしている。

ア) 成人は、自分たちが学ぶことについて、その計画と評価に直接関わる必要がある

→ ①必要性、②自己概念と⑤学習への動機づけ

イ) 経験が学習活動の基盤を提供してくれる → ③経験

ウ) 成人は、自分たちの職業や暮らしに直接重要と思われるようなテーマについて学ぶことに、最

も興味を示す

→ ①③④⑤学習への準備性（レディネス）

エ) 成人の学習は、学習内容中心型ではなく、問題中心型である

→ ④学習への方向づけ

そこで、ペダゴジー（Pedagogy）とアンドラゴジー（Andragogy）の違いについて、必要性、自己概念、経験、方向づけ、動機づけの観点から、ペダゴジーとアンドラゴジーの違いを、表 10-2 のように示した。

	観点	ペダゴジー	アンドラゴジー
①	必要性	教師が教えることを学ぶ必要	「知る必要性」をまず知る必要
②	自己概念	依存的	自己決定的
③	経験	教師や教科書の経験から学ぶ	自分の豊かで多様な経験自体が資源
④	方向づけ	教科中心、カリキュラム中心	生活中心、問題中心
⑤	動機づけ	成績や教師からの賞賛など外発的なもの	自尊心、やりがいなど内発的なもの

表 10-2 ペダゴジー（Pedagogy）とアンドラゴジー（Andragogy）の違い（M.S.ノールズ、1975）

このように整理してみると、成人学習者には次の3つの特徴がある。

ア) 自己決定学習ができる

自己決定学習ができるアンドラゴジー（Andragogy）では、学ぶ必要があるかないか、何を学ぶのかを自分で決め、学習計画そのものに自分が参画する自己決定学習を行い、学習を終えたときも、自分で学習の評価をする

イ) 生活経験が豊富である

生活経験が豊富で、経験が学習のための資源になり、今学んでいること経験の関係を考えて判断でき、体験そのものが理論のための資源になる

ウ) 実用重視の判断をする

何を学ぶかを決めるとき、自分のニーズが判断基準となり、現場の問題を解決することができるかどうかで、学んだり学ばなかったりする

以上述べてきたノールズ（M.S. Knowles）のペダゴジー（Pedagogy）とアンドラゴジー（Andragogy）の考え方について、次のような意見が出されている。

ア) 自己決定性は、学習プロセスを経験するひとつの方法であり、教育者との関わりのプロセスである。学習者が自己決定性をもっているか否かではなく、自己決定性を重視する学習プロセスをとっているかどうか重要で、学習プロセスとして自己決定性を織り込むように教育者が学習者に関わっていくことが大事だといえる。

イ) 学習者のニーズと真のニーズには乖離があり、学習者のニーズは学習者の経験と価値観によって制約されるため、その路線上に沿ったニーズしか出てこない。しかし、何かを学習するということは、自分の技能や態度などを向上させるということである。そのため、自分を変えていくための真のニーズがあるはずで、真のニーズを見つけることが大切といえる。

これらの意見に対して、意識の変容が重要であるという考え方がある。アンドラゴジー（Andragogy）の考え方では、学習過程そのものが人生としての意味をもつ、という考え方をする。つまり、学ぶということ自体が人生の意味であって、そのために生きるという考え方である。この考え方は、人間性の涵養を目指す現行の学習指導要領の考え方と一致しており、個人の意識の変容こそが学びの意味であり、学ぶということが、人生の意味に直結している。これらのことから、アンドラゴジー（Andragogy）は、教育を設計するフレームワークの一種として、対象が成人か否かに関わらず活用することができる、といえる。

5. 学ぶ意欲を保ち続けるために

学習意欲とは、学習しようという欲求と、学習を最後までやり遂げようとする意志を含んだ学習の原動力ともいうべきものである。それ故、教師は子供の学習意欲を高めようと、教材研究を行い、子供の様子をつかんで授業の展開を改善するなど、様々な工夫を凝らす。授業のうまいベテランの教師は、子供の実態にあった学習指導案をつくり、授業中に子供の様子を随時つかみながら、一人一人の学習意欲が高い授業を行う。このような授業を研究し、様々な要因をわかりやすく整理したものが ARCS モデルである。教職経験の浅い教師や教員を目指す学生らにとって、授業を設計したり、振り返ったりするときに、見落としを防ぎバランスよく授業を設計する上で、役に立つモデルとなる。

どのようにして授業のうまいベテラン教師となれるのだろうか。ベテランの教師は、授業がうまくなるための学びを、日々実践している。ベテラン教師は、積極的に成人教育を続けており、自らの欲求から発したアンドラゴジーを実践してきた。そして、アンドラゴジーへの指摘にあるように、自分の専門外の研究領域を含む研修などを利用して、視野を広げたり新しい理論を学んだりして、新しい自分づくりを続けている。

子供はいずれ成人となり、アンドラゴジーを実践する。そのため子供も、学びの段階で学びの意義を感じ、課題解決の方法を工夫して自分で解決し、満足感や有能感、やりがいを感じて、自信を深めていけるような経験を、授業の中にデザインできることが必要である。子供たちが学ぶ意欲をもち自ら考え、自らの可能性を発揮し、よりよい社会と幸福な人生の創り手となる力を身に付けられる授業を、積み重ねたい。

【参考文献】

- 1) J. M. Keller／鈴木克明（監訳）「学習意欲をデザインする―ARCS モデルによる
インストラクショナルデザイン」北大路書房（2010）
- 2) 鈴木克明「授業設計マニュアル」北大路書房（2010）
- 3) 島 美佐子「M. ノールズの成人教育理論に関する考察」早稲田大学大学院教育
学研究科紀要 別冊 26 号（2019）
- 4) アチーブメント HR ソリューションズ「アンドラゴジーとは？成人学習における
5 つの観点とペタゴジーとの違い」（2024）

課題

1. 音楽科の学習の動機づけの具体的な方法をあげて、J.M.ケラーの ARCS（アークス）モデルのどの分類にあたるか、説明しなさい。

	Attention 注意	Relevance 関連性	Confidence 自信	Satisfaction 満足感
生活に身近な例示 様々な活動の種類 学習時期				

2. アンドラゴジーの特徴を、ペタゴジーとの比較をもとにして、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カードで5つ挙げ、みんなの広場でグループごとに分類し、説明しなさい。【タブレット課題】

アンドラゴジー 5つの特徴	自己概念 自分で管理できる	学習経験 活用価値が高い	レディネス 社会的に役立つ	方向付け 課題問題解決中心	動機付け 内発的動機が多い
デジタル→ 付箋紙添付	受動的学習から 主体的学習へ改善を				

【タブレット課題でない場合】

KJ 法を使ってグループごとに分類し、説明しなさい。

用意するもの：グループごとに付箋紙、模造紙、マジック（3色）

