

# 学習者中心の授業デザインへ

デジタル学習基盤を前提とした、教育変革のためのガイドブック

# 私たちが目指す教育DXとは何か？



## デジタイゼーション (Digitization)

アナログ・紙で行っていた業務を、単にデジタルに置き換える段階。

例：アンケートのオンライン化、授業資料のPDF配布。



## デジタライゼーション (Digitalization)

デジタル技術・データを活用し、指導や業務のプロセスを改善・最適化する段階。

例：授業支援システムを活用し、共有・協議・評価をデジタル化。



## デジタルトランスフォーメーション (Digital Transformation)

学習モデルそのものが質的に変革し、新たな価値を創出する最終フェーズ。

私たちのゴールは単なるデジタル化ではなく、学習者中心モデルへの真の変革である。

# 「学習者中心」と「個に応じた学び」：理念と手段を区別する

## 学習者中心の学び (Learner-Centered)

位置づけ  
理念・土台

Noto Sans CJK JP Regular

理念・土台

キーワード  
主体性 (エージェンシー)

説明

学習者が自ら目標を立て、学びをコントロールし、振り返るプロセス。先生が教えるのではなく、学習者が学ぶことが中心。

## 個に応じた学び (Personalized Learning)

位置づけ  
手段・方法

Noto Sans CJK JP Regular

手段・方法

キーワード  
最適化 (Optimization)

説明

一人ひとりの興味・関心、習熟度、学習スタイルに合わせて、内容や方法、ペースを調整すること。

# 学びの進化を「車と運転」で理解する

従来の学び = 列車



全員が同じレール、同じ時刻表で進む。受動的な状態。

個に応じた学び  
= 自分の車 (先生ナビ)



自分のペースだが、行き先・ルートは先生が決定。主体性なし。

学習者中心の学び  
= 自分で運転



どこへ行くか、どう行くかを自分で決定しハンドルを握る。真の学習者中心。

まとめ：「個に応じた環境（車）」 + 「学習者の主体性」 = 「真の学習者中心の学び」

# 学習者中心の授業デザインへ：実践のための3つのフェーズ



**Phase 1: 「自己決定」の場をつくる (Creating Opportunities for Self-Determination)**

小さな選択から、自己効力感を育む

**Phase 2: 学びのプロセスを委ねる (Entrusting the Learning Process)**

「自由進度学習」でルート選択を可能にする

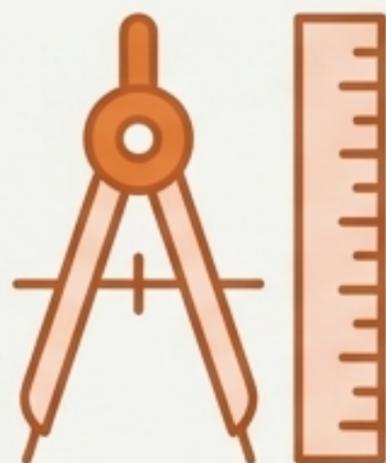
**Phase 3: 目標と評価を委ねる (Entrusting Goals and Evaluation)**

「自己調整学習」で学びのオーナーシップを確立する

# Phase 1: 「自己決定」の場をつくる

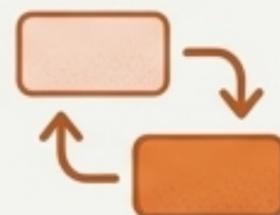
まずは「自分で決めていい」という自己効力感を育てる。

教師の役割：環境設定者  
(Environment Setter)



授業の枠組みは教師が決め、  
その中で安全な選択肢を用意し、見守る。

具体的な選択要素



順番 (Order)

「計算と漢字、どちらから始めてもよい」



場所・相手 (Place/Partner)

「一人でも友達と相談してもよい」

「集中できる場所を選ぶ」



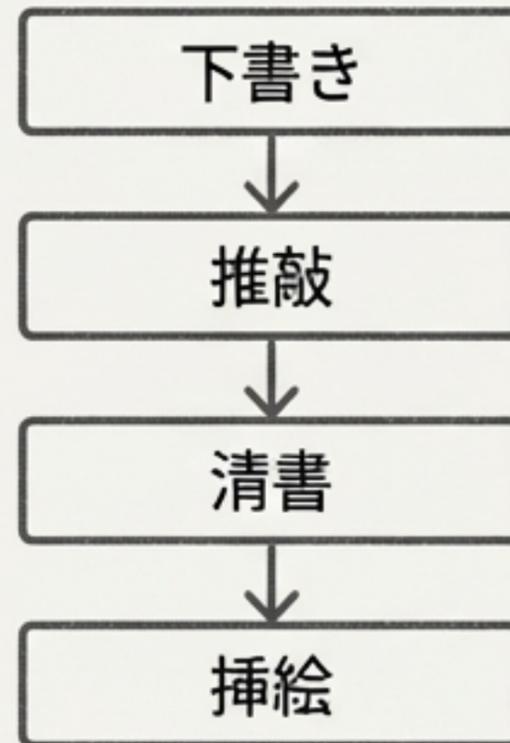
アウトプット方法 (Output Method)

「手書き、プレゼンツール、  
動画などから選ぶ」

# 実践例：小2国語「お話のさくしゃになろう」での自己決定

## 従来の方法

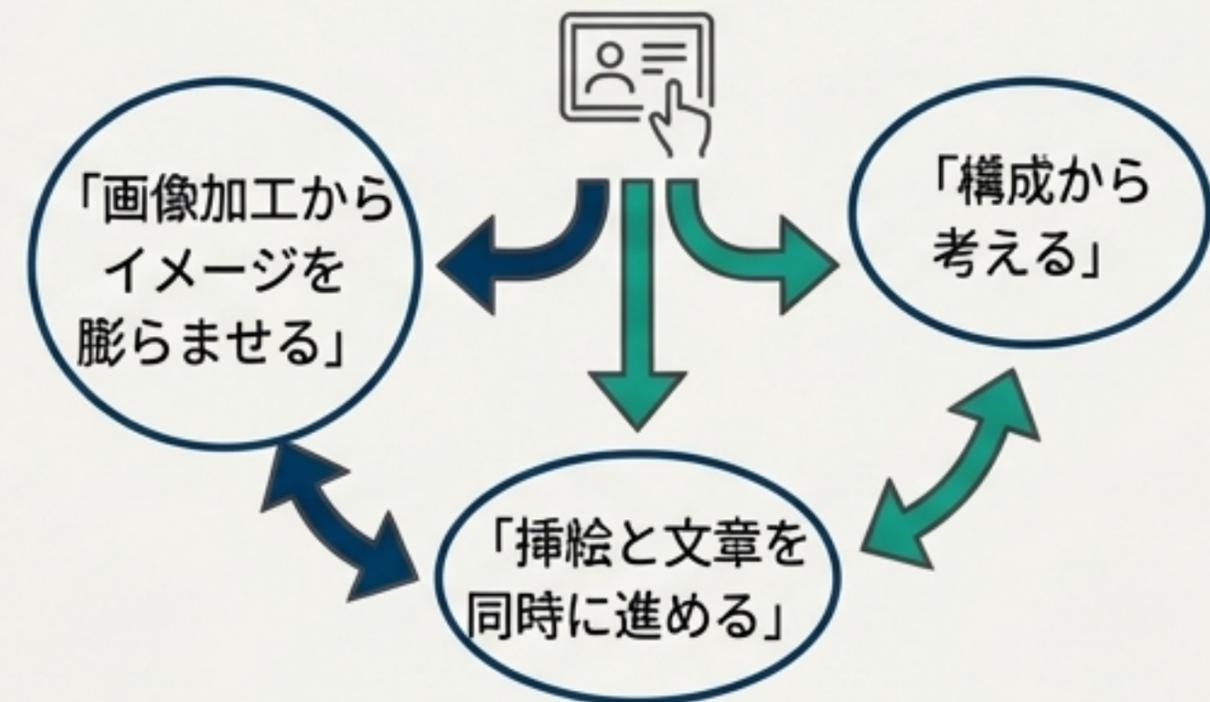
Process: 固定された順序 (Fixed Order)



全員が同じステップを同じ順番で進める。

## デジタルを活用した自己決定

Process: 学習者が方法や順序を選択 (Learner Chooses Method and Order)



学習者が自分の学び方に合わせて、方法や進める順番を選択できる。

デジタルツールが、従来は難しかったプロセスの柔軟化を可能にする。

## Phase 2: 学びのプロセスを委ねる 「自由進度学習」

単元のゴールは教師が示し、そこに至るルートや手段は学習者に任せる。

教師の役割：ファシリテーター (Facilitator)



個々の学習者の進捗やつまづきを把握し、  
学びを支援・促進する。

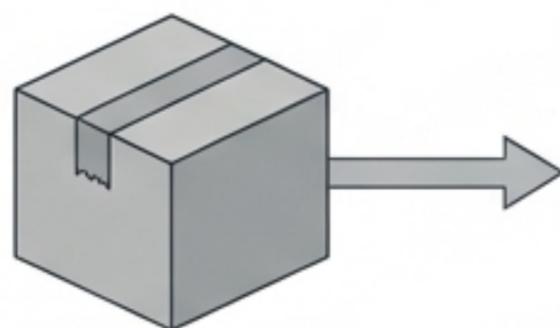
学習者自身が以下を選択・修正しながら進める

-  学習進度 (Learning Pace)
-  順序 (Order of Tasks)
-  形態 (個人・協働)
-  方法・ツール (Methods/Tools)

30~40人規模のクラスでこれを実現するには、多様なリソース (AIドリル、  
解説動画等) を提供できるデジタル学習基盤が不可欠。

# 自由進度学習を成功させる2つの鍵

## Pitfall 1: 選択肢の欠如 (Lack of Options)



### The Problem

教科書とノートしか選べない、自由に相談できない環境では、実質的な選択は生まれない。



### The Digital Solution

AIドリル、解説動画、Webサイトなど、多様な学習リソースへのアクセスを保障する。

## Pitfall 2: 状況把握の不全 (Failure to Grasp the Situation)



### The Problem

教師が個々の進捗やつまずきを把握できず、適切な支援ができない。



### The Digital Solution

授業支援システム等を活用し、学習状況をリアルタイムに可視化する。

## Phase 3: 目標と評価を委ねる「自己調整学習」

何を学ぶか（目標）、どう評価するかまでを子ども自身が決定する。

教師の役割：コーチ・メンター  
(Coach / Mentor)



答えを与えず、問いかけを通して学習者の思考を深める手助けをする。

### Key Characteristics

- 学習者が自身の興味・関心に基づき、課題を設定する。
- 総合的な学習の時間や探究学習との親和性が高い。
- ルーブリック等を活用し、メタ認知的な自己評価を支援する。

# 教師の役割の進化：3つのフェーズで見る「教える」から「支える」への移行



## Phase 1: 環境設定者 (Environment Setter)

選択肢を用意し、安全な自己決定の場をデザインする。

## Phase 2: ファシリテーター (Facilitator)

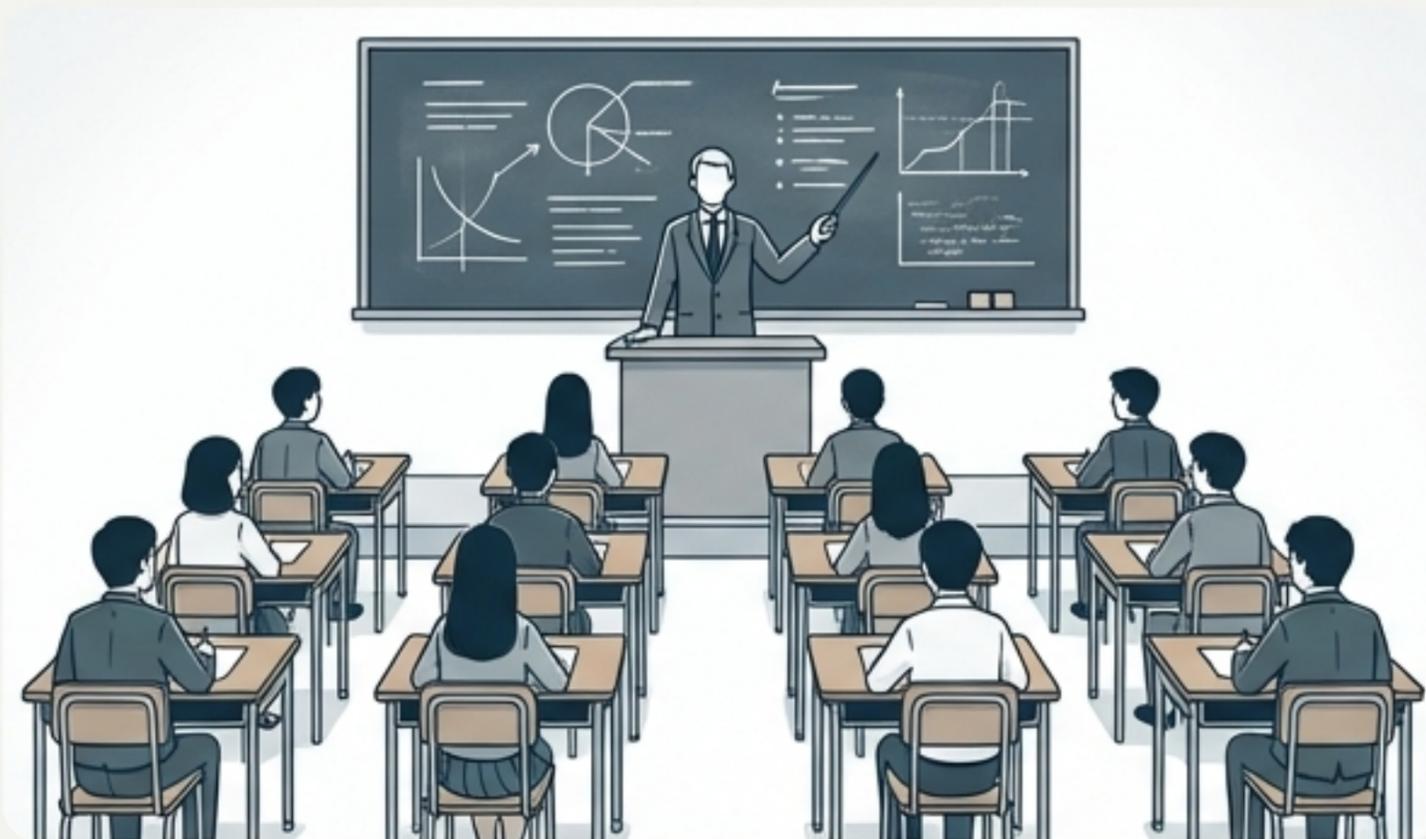
学習プロセスを観察し、個々のつまずきや必要に応じて支援・促進する。

## Phase 3: コーチ・メンター (Coach / Mentor)

問いかけを通じて、学習者自身の目標設定と振り返りを深いレベルで支援する。

# 教師の役割の変革：『教える』から『支える』へ

## 「教える」従来の指導



 先生の立ち位置: 黒板の前 (ステージ・オン・ザ・ステージ)

 主な仕事: 知識を分かりやすく説明する

 時間の使い方: 講義・板書が中心

## 「支える」学習者中心の学び



 先生の立ち位置: 子供の横や後ろ (ガイド・オン・ザ・サイド)

 主な仕事: 学ぶための環境を整え、問いかける

 時間の使い方: 個別支援・フィードバックが中心

# 変革の効果は測定できるのか？

## 学習者中心の学びの実現度は、どのように評価できるか？

### MEXCBTの活用



文部科学省のCBTシステム。質問紙調査【ScTN質問紙】を活用し、「授業を自分事として捉えているか」などを長期的に測定。

### 成果の実証



自由進度学習の導入により、「主体的・対話的で深い学び」に関連する項目の数値向上がデータとして確認されている。

この変革は、理念だけでなく、データに基づいた効果検証も可能である。

# 授業の主語を「教師」から「子供」へ

**From: 「教師が主語」の授業**

いかに分かりやすく教え、  
全員に同じ目標を達成させるか。



**To: 「子供が主語」の授業**

子供自身が最適な学びを選択できるよう環境を整え、問いかけやサポートによって「支える」。

デジタル学習基盤は、この変革を実現するための強力な土台です。教師と子供、双方のマインドセットを切り替えていくことこそが、真の教育DXの鍵となります。