

# 学校 DX 戦略コーディネータ概論：学習者中心の授業デザイン ～デジタル学習基盤を前提に～

鹿児島市教育委員会 教育 DX 担当部長 木田 博

## 1. はじめに：教育 DX の実現と新たな学習モデル

本講義では、デジタル学習基盤の活用を前提とした「学習者中心の授業デザイン」について解説します。教育 DX（デジタルトランスフォーメーション）を進める上では、以下の 3 つの段階を理解する必要があります。

### 教育 DX のための 3 つの段階

#### (1) デジタイゼーション (Digitization)

アナログ・紙で行っていたこと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 配布など。

#### (2) デジタライゼーション (Digitalization)

デジタル技術やデータを活用し、指導や業務のプロセスを改善・最適化する段階。

例：授業支援システム等を活用し、共有・協議・評価等の一連の学習プロセスをデジタル化する。

#### (3) 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。

目指すべき姿： 教師が理解を図る従来のモデルから、児童生徒自身が ICT を活用して目標を設定し、学習方法を選択・自己評価できる「学習者中心のモデル」への転換。

## 2. 「学習者中心の学び」と「個に応じた学び」の定義

### 二つの概念の関係性

「学習者中心の学び」と「個に応じた学び」は同一ではない。

#### (1) 学習者中心の学び (Learner-Centered): 【理念・土台】

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。

主体性（エージェンシー）がキーワード。

#### (2) 個に応じた学び (Personalized Learning): 【手段・方法】

一人ひとりの興味・関心、習熟度等に合わせて内容やペースを調整すること。

## 「個に応じた学び」と「学習者中心の学び」

| 概念  | 位置づけ  | キーワード            | 説明   |
|---|-------|------------------|--|
| <b>学習者中心の学び</b><br>(Learner-Centered)     | 理念・土台 | 主体性<br>(エージェンシー) | 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。 |
| <b>個に応じた学び</b><br>(Personalized Learning) | 手段・方法 | 最適化              | 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。            |

### 「車と運転」による例え

両者の関係を車と運転に例えると以下のようになる。

①従来の学び（一斉指導） = 「列車」

全員が同じレール、同じ時刻表で進む受動的な状態。

②個に応じた学び = 「自分の車（先生ナビ）」

自分のペースで進めるが、行き先やルートは先生（ナビ）が決めている状態。これだけでは「学習者中心」ではない。

③学習者中心の学び = 「自分で運転（主体性あり）」

「どこへ行くか（目的）」「どう行くか（ルート）」を自分で決定しハンドルを握る状態。

「個に応じた環境」に「学習者の主体性」が加わって初めて実現する。

### 「個に応じた学び」と「学習者中心の学び」の関係性：車と運転のたとえ



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」

### 3. 学習者中心の授業デザイン：実践のための3つのフェーズ

一足飛びに学習者中心の学びを実現することは難しいため、段階的に進めることが重要。

#### Phase 1：「自己決定」の場をつくる（第1段階）

授業の枠組みは教師が決めたままで、その中の「小さな要素」を子どもに選ばせ、「自分で決めていいんだ」という自己効力感を育てます。

○具体的な選択要素：

順番：「計算と漢字、どちらから始めてよい」。

場所・相手：「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：「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「お話のさくしやになろう」）：

従来は「下書き→推敲→清書→挿絵」の順序固定だが、デジタル活用により「画像加工からイメージを膨らませる」「構成から考える」など、方法や順序を子どもが選択できるようにする。

○教師の役割：環境設定者（選択肢を用意し、安全に見守る）。

#### Phase 2：学びのプロセスを委ねる「自由進度学習」（第2段階）

単元の目標（ゴール）は教師が示しますが、そこに至るルートや手段（ツール）は学習者に任せます。

○特徴：学習進度、順序、形態（個人・協働）、方法を子ども自身が選択・修正しながら進める。

○注意点：常に個別学習をするわけではない。一斉指導（導入・まとめ）、グループ学習、教師の支援も柔軟に組み合わせる。

○デジタル学習基盤の必要性：

30～40人の子ども個々に対応するにはデジタルが不可欠。AIドリル、解説動画、Webサイトなど多様なリソースから最適なものを選択可能にする。

○自由進度学習の成否の要因

- ・選択肢の欠如：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ができない。
- ・状況把握の不全：教師が個々の進捗やつまずきを把握できていない。デジタルの活用でリアルタイムに状況を可視化する必要がある。

○教師の役割：ファシリテーター（学びを支援・促進する）。

#### Phase 3：目標と評価を委ねる「自己調整学習」（第3段階）

学習者中心の学びの最終段階として、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。

○特徴：自分の興味・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

親和性が高い。

ルーブリック等を提示し、メタ認知的な自己評価ができるよう支援する。

○教師の役割: コーチ・メンター（答えを与えず、問い合わせで思考を深める手助けをする）。

#### 4. 評価と教師の役割の変容

##### （1）効果の測定と評価

個に応じた学びや学習者主体の学びの実現度は、中長期的に評価する必要がある。

MEXCBT（メクビット）の活用: 文部科学省の CBT システムにある質問紙調査【ScTN 質問紙】を活用し、「授業を自分事として捉えているか」などを測定できます。

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。

##### （2）教師のマインドセット変革

これから教師に求められるのは、役割の大きなシフトチェンジである。

From: 「教師が主語」の授業。全員に同じ目標を達成させるために、いかに分かりやすく教えるか。

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、問い合わせやサポートによって「支える」こと。

デジタル学習基盤を有効に活用し、教師と子供の双方がマインドを切り替えていくことが重要である。

