

教育DX 時代の羅針盤：学習目標の 構造化によるカリキュラム・デザイン



デジタル学習基盤を「手段」から「力」へ変える戦略

【現状】 デジタル学習基盤の現在地

GIGAスクール構想から5年が経過し、1人1台端末やクラウド環境は「特別なもの」から「当たり前なもの」へと変化した。

これら情報機器、ネットワーク、ソフトウェアで構成される一連の環境を「デジタル学習基盤」と定義。
(令和6年11月 デジタル学習基盤特別委員会)

現場では、デジタル教科書、AIドリルなどのデジタル教材、多様な学習支援ソフトウェア等の導入が進み、活用の実績が積み重ねられている。



1人1台端末



クラウド環境



デジタル教科書



AIドリル

【課題】しかし、「道具」があるだけでは学びは深化しない

デジタル学習基盤による情報活用そのものが、 子どもたちの資質・能力の育成に直結するわけではない。

「教師の意図的な指導と合わせ、多様な子どもたち一人一人の主体的・対話的で深い学びの実現を通じて、子どもたちの資質・能力の育成に繋がっていくようにデザインしていくことではじめて、効果が上がる。」

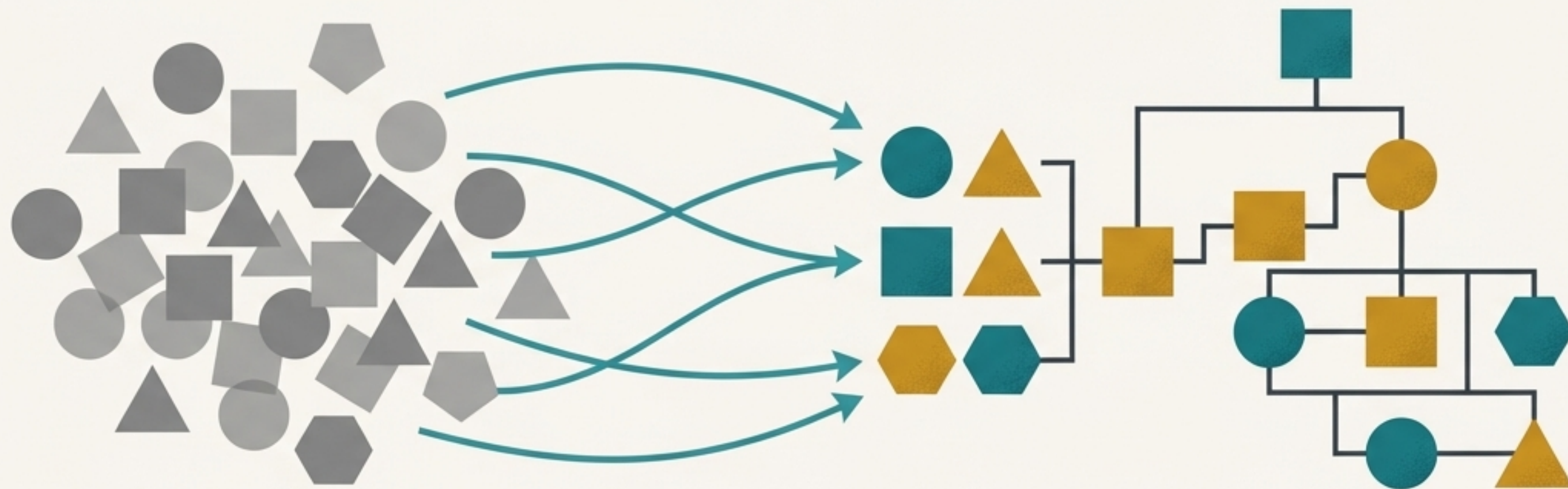
いま最も求められているのは、学びの専門職としての「カリキュラムデザイン」能力である。



【解決策】 学びの設計図を可視化する「学習目標の構造化」

課題解決の鍵は、学習者が「何をできるようになるか」を具体的に示し、学習目標を構造化することにある。

これにより、クラウド環境を生かした「個別最適な学び」と、情報の共有や共同編集を通じた「協働的な学び」の双方を、計画的・意図的にデザインすることが可能になる。



可視化 (Visualization)

構造化 (Structurization)

設計の第一歩：「何をできるようになるか」を具体的に示す

優れた設計図の基本は、学習者の「行動」で目標を示すこと（行動目標）。
目標を「～できる」という行動で記述することで、評価の条件も明確になり、目標が達成されたかどうかを客観的に判断する基準を示すことができる。
目標と評価が一体化し、教育の質の保障につながる。

曖昧な目標	行動目標
 音楽の良さを理解する。	 曲の構成や特徴を、根拠となる部分を引用しながら説明できる。

学びの「深度」を設計する思考法：ブルームのタキソノミー

行動目標を「記憶」のような基礎的なレベルから「創造」のような高次のレベルまで体系的に分類・整理するフレームワークが「タキソノミー」である。

この思考法により、教授目標の偏りを防ぎ、バランスの取れた「深い学び」へと繋がる授業を設計できる。

現行の学習指導要領は、改訂版タキソノミー（アンダーソン）の考え方をうけて作成されている。

教育目標の分類体系
(B.S.ブルーム, 1956)



改訂版タキソノミー
(L.W.アンダーソン, 2001)



【実践例①】学習指導要領の目標分析への活用

タキノミーの思考法は、学習指導要領が示す教科目標を分析し、育成を目指す資質・能力を構造的に整理するために活用できる。これにより、教育の可視化と透明性が高まる。

中学校音楽科の目標分析

認知領域

- 音楽の多様性についての理解
- 音楽を形づくっている要素と構造の理解
- 創造的な表現の工夫
- 音楽表現の豊かさの感受

情意領域

- 音楽を愛好する心情
- 音楽に親しむ態度
- 豊かな情操の涵養
- 生活や社会と音楽との関わりについての関心

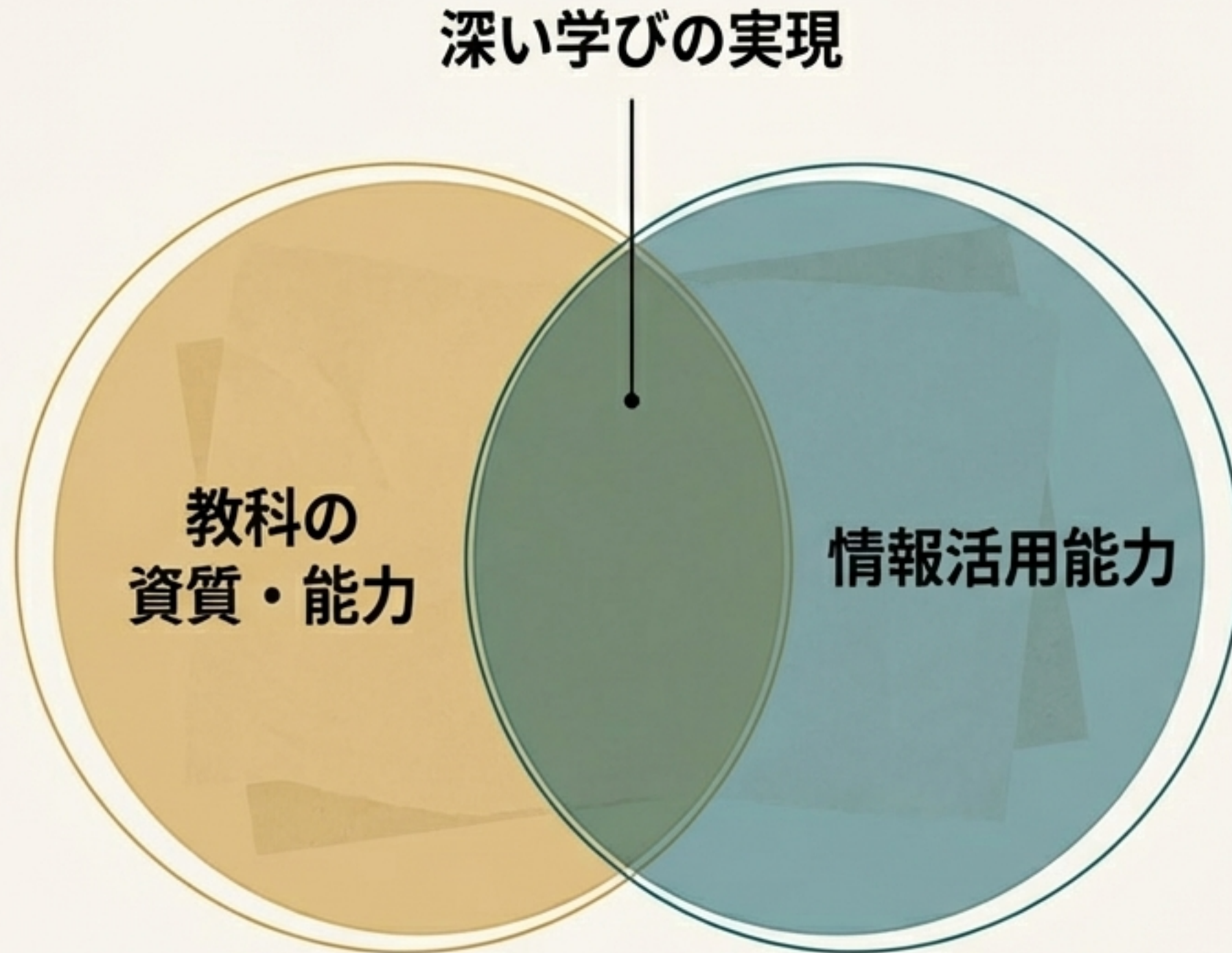
【実践例②】単元・ 題材レベルでの目標 分類表の作成

- 単元・題材レベルで、タテ軸に「内容」、ヨコ軸に「行動目標」を置くことで、「内容と目標行動のマトリックス」を作成できる。
- これにより、学習の順序や深度（例：「理解・応用」から「分析・創造」へ）が可視化され、授業デザインの核となる。
- 学習者は目標の到達度を自己評価しやすくなる。

中学校3年音楽「新しい音楽の世界を拓こう」目標分類表

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
楽曲の背景や構造を理解する	楽曲の特徴を音楽の要素と関連付けて説明できる。	表現の意図に合う音色や強弱などを工夫して演奏できる。	主体的に学習に取り組む態度を説明できる。
楽曲のイメージを基に創造的に表現する	楽曲の特徴を合う音色や音価をになして関連付けを説明できる。	表現の意図に合う音色や強弱などを工夫して演奏できる。	楽曲のイメージを基に創造的に表現する演奏できる。
多様な音楽文化に関心を持つ	楽曲の特徴を音楽の要素と関連付けて説明できる。	楽曲の音楽を鑑賞する音色し、強弱などを工夫して演奏できる。	主体的に音楽文化に関心を持つ態度を説明できる。

【統合的視点】学習の基盤となる「情報活用能力」



- 言語能力や問題発見・解決能力と並び、情報活用能力は「学習の基盤となる資質・能力」として位置づけられている。
- 単なるPC操作ではなく、デジタル技術を活用した課題設定、情報の収集・整理・分析、まとめ・表現までを含む複合的な能力である。
- 教科の資質・能力と、この情報活用能力を両輪で育む視点が不可欠となる。

情報活用能力の体系的理解

情報活用能力は、情報手段の基本的な操作から、プログラミング的思考、情報モラル、統計に関する資質・能力までを含む広範な概念である。その全体像を体系的に捉えることが重要。



【統合の実践】教科目標 × 情報活用能力目標

単元・題材の目標分類表に、育成したい情報活用能力を明確に記述することで、学びの効果を最大化できる。
これにより、指導者の端末の使い方や指導状況の差によらず、求められる資質・能力を計画的に育むことが可能になる。

教科目標		
知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
...	...	...
...	...	...

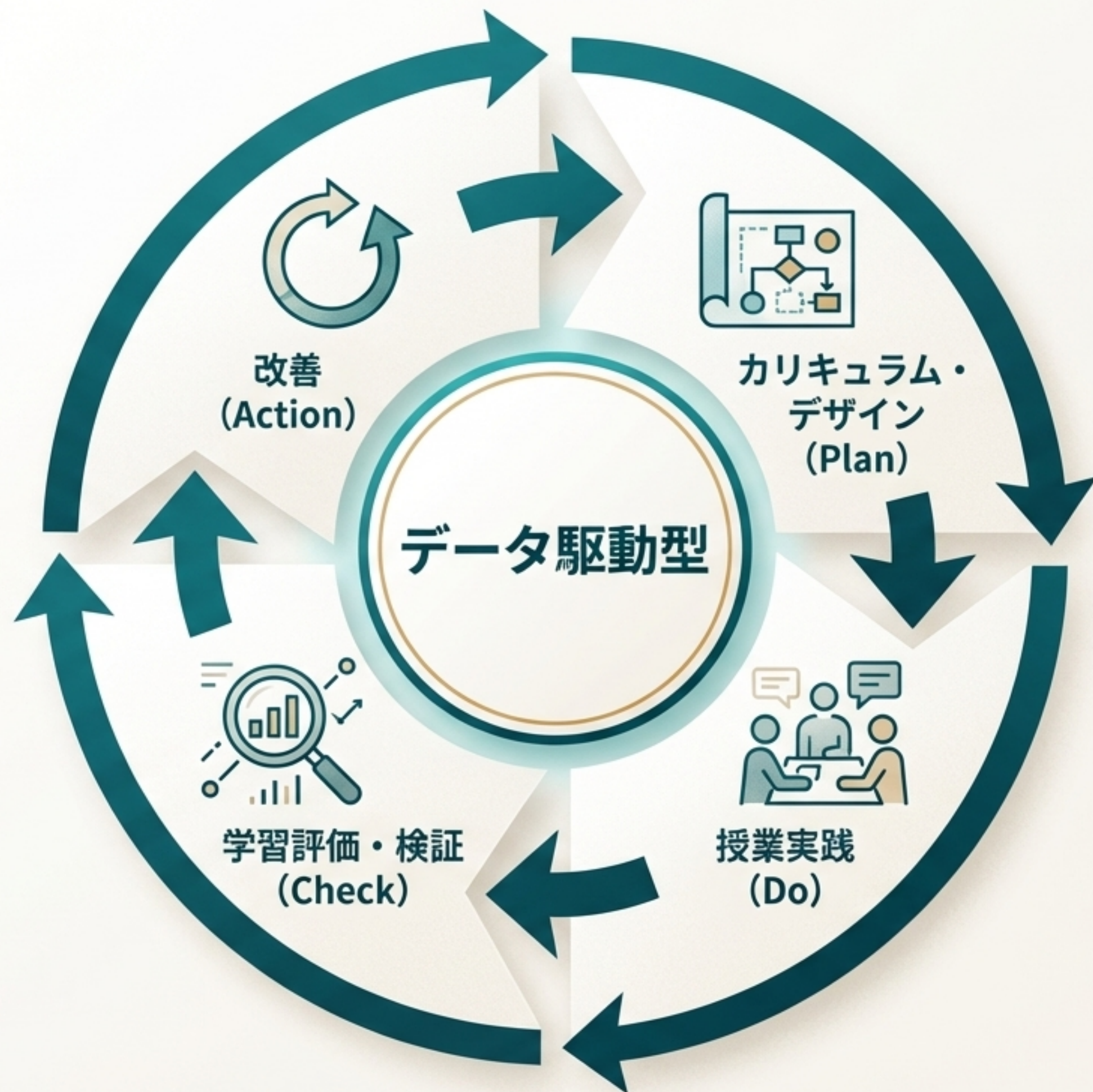


教科目標			
知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度	情報活用能力
			クラウド上で情報を整理・比較する
			得られた情報を分かりやすく発信・伝達する

【仕組み化】データ駆動型 カリキュラム・マネジメントへ

優れた設計図も、一度作って終わりではない。
実践と評価を繰り返し、改善し続ける
「サイクル」を学校全体で回すことが重要。

授業実践後、学習目標が実現できたか、
個別最適な学習や協働的な学びに有効だった
手立てでは何かなどを共通の観点で検証し、
次のデザインに活かす。



まとめ：明日から始めるカリキュラムデザイン



【課題の認識】

GIGA環境が整った今、ツールの活用だけでは不十分。教師による「意図的なデザイン」が不可欠。



【新たな羅針盤】

「学習目標の構造化（タキシノミー）」が、学びの深度と道筋を可視化する強力な思考ツールとなる。



【実践への道筋】

教科目標と情報活用能力を統合し、学校全体でマネジメントサイクルを回すことで、教育の質を持続的に向上させる。

次の一歩

まずはご自身の担当教科で、単元一つから「目標分類表」の作成を始めてみませんか。

参考文献と関連資料

本日の内容にご関心をお持ちいただいた方向けの主要な参考文献リストです。

- B.S.ブルーム「学習評価法ガイドブック上・下」1973 第一法規
- 中央教育審議会初等中等教育分科会デジタル学習基盤特別委員会「デジタル学習基盤に係る現状と課題の整理」R6.11
- 文部科学省「学習の基盤となる資質・能力としての情報活用能力の育成」体系表例とカリキュラム・マネジメントモデルの活用 R2
- 教育課程企画特別部会「論点整理（素案）」R6.9