

学習意欲をデザインする

子供の学ぶ情熱に火をつける教育設計ガイド



私たちの使命：未来の創り手を育む

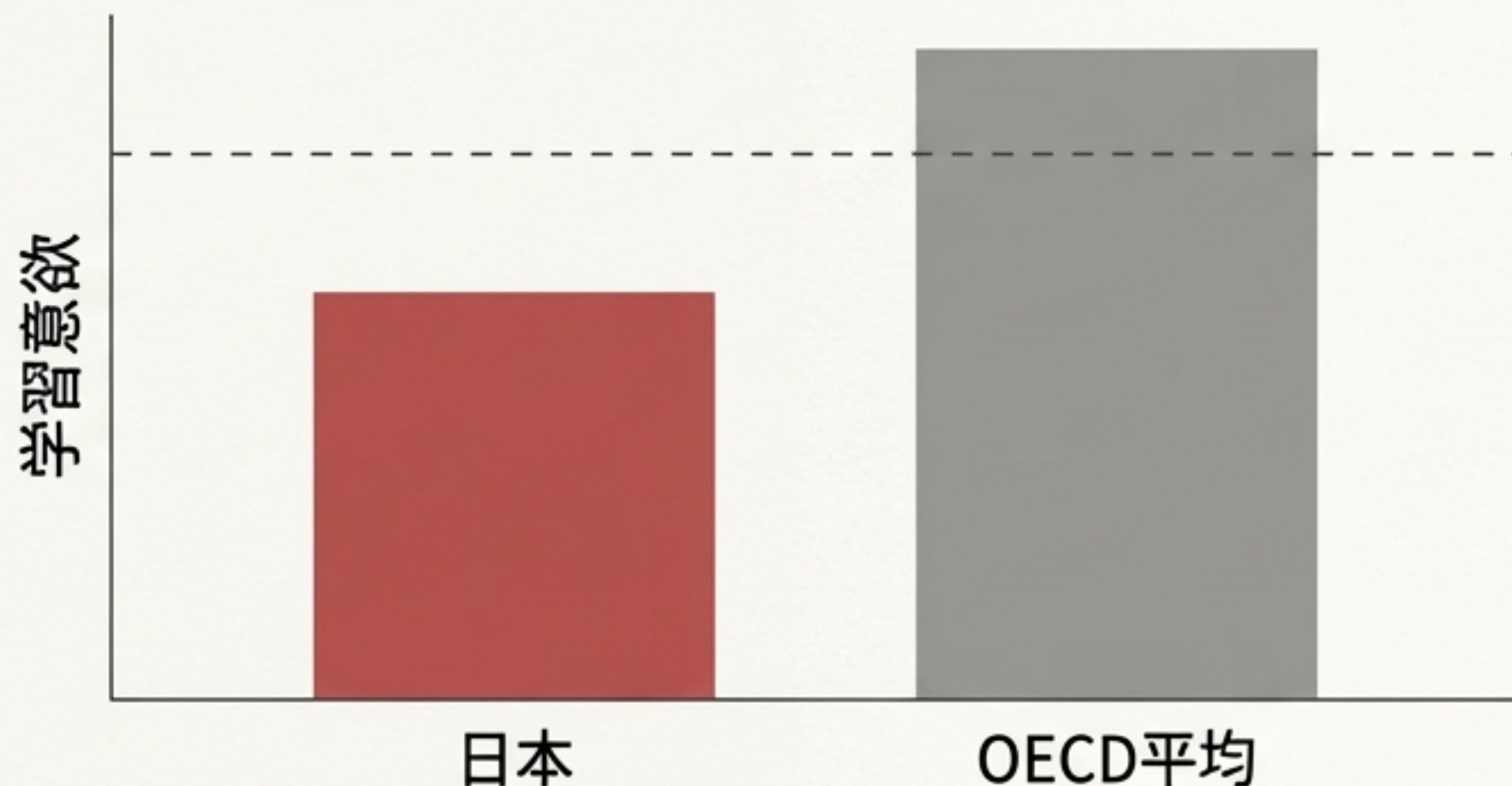
「子供たちが自ら考え、自らの可能性を発揮し、よりよい社会と幸福な人生の創り手となる力を、身に付けられるようにすることが必要である。」

社会の変化に主体的に関わり、豊かな感性を働かせることができる人材の育成分が求められています。私たちの教育は、単なる知識の伝達ではなく、子供たちが人生や社会に学びを生かす力を育むことを目指します。



解決すべき課題：日本の子供たちの「学習意欲」

学習到達度調査（PISA）によると、日本の子供の学習意欲は、改善傾向にあるものの、依然としてOECD平均を下回っていることが指摘されています。



ではどうすれば、学習意欲を高めることができるのでしょうか？

意欲の源泉を理解する：2つの動機づけ



内発的動機づけ (Intrinsic Motivation)

定義：興味や関心によってもたらされる動機づけ。活動そのものを楽しむこと。

例：本を読むことや運動すること自体を楽しむ。サッカーが好きで熱中する。

特徴：活動の質が高くなり、持続しやすい。自己決定感や有能感につながる。



外発的動機づけ (Extrinsic Motivation)

定義：義務、賞罰、強制などによってもたらされる動機づけ。何かの「ために」活動すること。

例：試験に合格するために勉強する。シールをもらうために宿題をする。

特徴：活動の「きっかけ」として有効だが、注意が必要。

隠れた危険：アンダーマイニング効果

定義: 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、結果的にモチベーションを低下させる現象。

教室での注意点:

「勉強を頑張ったらお小遣いをあげる」といったアプローチは、目的が金銭にすり替わり、学習意欲を低下させるリスクがある。



始まり

子供たちが広場で楽しく草野球をしていた。（内発的動機）

介入

大人がお小遣いを渡し始める。（外発的動機が追加）

結果

お小遣いがもらえないと、野球をしなくなってしまう。

意欲を高める力：エンハンスング効果

定義：信頼・尊敬している人からの「言語的な報酬」や評価によって、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。

ポイント：お小遣いのような物質的な報酬とは異なり、「褒める」といった言語的な外的要因が、内発的動機づけを「高める」。

教室での実践例：

- 授業中に、積極的に課題解決する子供をその場で褒める。
- 係活動がんばった子供を帰りの会で認める。



学習意欲を設計するフレームワーク：ARCSモデル

J.M.ケラーが提唱した、教材や授業を魅力あるものにするための動機づけ設計モデル。「なぜ子供のやる気が出ないのか」「どうすれば意欲を高められるのか」を4つの側面から分析し、具体的な工夫を施すための仕組み。



ARCSモデルの4つの柱 ①



A: Attention (注意)

教師の問い：学習者の興味・関心を引きつけているか？

子供の心の声：「面白そうだな」
「不思議だなあ。調べてみよう。」

状態：目新しいことや意外なことに関心を持ち、主体的に学ぼうとする準備ができている状態。



R: Relevance (関連性)

教師の問い：学習内容に価値や意義を感じさせているか？

子供の心の声：「やりがいがありそうだな」
「自分の知っていることと関係がありそうだ。」

状態：何のために学ぶのかが明確で、課題解決に積極的に取り組める状態。

ARCSモデルの4つの柱 ②



C : Confidence (自信)

- 教師の問い：「やればできる」という成功への期待感を持たせているか？

子供の心の声：「自分一人でできそうだな」「班で協力すればできそうだな。」

状態：課題解決の見通しが持てており、成功体験を積むことでさらに自信が高まる状態。



S : Satisfaction (満足感)

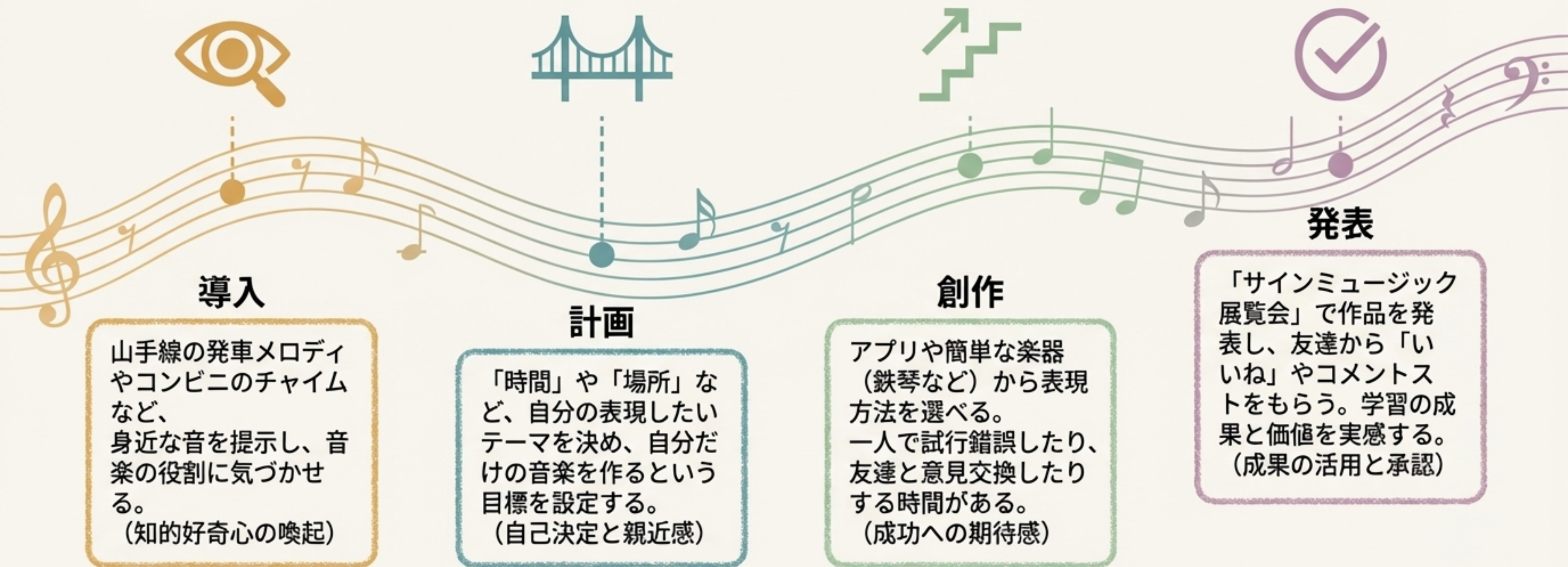
- 教師の問い：努力が報われたと感じさせ、次の意欲につなげているか？

子供の心の声：「やってよかったな」「できるようになった！」

状態：成果を認められ、学習の価値を実感することで、学習意欲が持続・向上する状態。

実践事例：ARCSで設計する音楽の授業

題材: 第6学年 音楽「私のサインミュージックをつくろう」



視点の転換：「教える」から「学びを支援する」へ

ARCSモデルが「授業をどう設計するか」という戦術だとすれば、次にご紹介する「アンドラゴジー」は、「学習者をどう捉えるか」という教育哲学です。



ペダゴジー (Pedagogy)



アンドラゴジー (Andragogy)

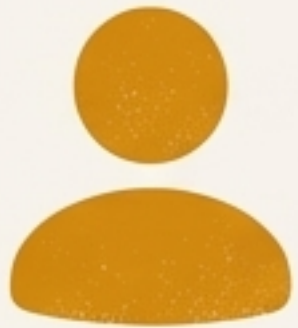
この成人学習の考え方を、子供たちの教育にどう活かせるでしょうか？

アンドラゴジーの5つの前提：ペダゴジーとの比較

観点	ペダゴジー（子供の学習）	アンドラゴジー（大人の学び）
 自己概念	依存的。教えられる存在。	自己主導的。自ら学ぶ存在。
 経験	経験は少なく、外部から得るもの。	経験は学習の重要な「資源」。
 準備性	年齢やカリキュラムで決まる。	生活や仕事上の課題に応じて学ぶ準備が整う。
 方向づけ	教科中心。知識の蓄積が目的。	問題解決中心。学んだことをすぐに活用したい。
 動機づけ	外発的動機づけが中心（成績、賞罰）。	内発的動機づけが中心（自己実現、満足感）。

アンドラゴジーを教室へ: 自己主導的な学習者を育てる

アンドラゴジーの原則は、対象が成人か否かに関わらず、学習者の自律性を育む上で活用できます。子供たちを未来の「自己主導的な学習者」として捉え、接し方を変えてみましょう。



自己概念：学習計画や評価に子供たちを関わらせる。「何をどう学ぶか」を一緒に考える。



経験：子供たちの生活経験を学習の「資源」として活用する。



準備性：「なぜ今これを学ぶのか」を、彼らの生活や興味と結びつけて説明する。



方向づけ：単元を「問題解決型」のプロジェクトとして構成する。



動機づけ：探求する面白さや課題解決の達成感といった「内発的動機」を刺激する。

モチベーション設計の全体像

戦術としてのARCSモデル

個々の授業や教材を魅力的に設計するための具体的な「ツールキット」。子供の実態に合わせた指導案を作成し、学習意欲を高める。



哲学としてのアンドラゴジー

学習者を自己主導的な存在として捉え、自律的な学びを促す「マインドセット」。子供がいずれ成人となり、生涯学び続けることを見据える。



目指す教師像：授業がうまいベテランの教師は、このツールキットとマインドセットを統合し、子供一人一人の様子を見ながら、常に学習意欲の高い授業を創造している。

あなたあなたのデザインチャレンジ

はじめの一步

- 今週、ご自身の授業計画を一つ選び、ARCSの4つの側面（注意、関連性、自信、満足感）から見直してみましょう。
- 小さな工夫で、子供の目の輝きがどう変わるか観察してみてください。

「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。」