

## 第7講 教育の方法と戦略

岐阜聖徳学園大学 林 一真

### 【学習到達目標】

- ① 異なる教育方法（講義、ディスカッション、グループワークなど）を用いて、特定の学習内容を教えるための授業計画を作成し、実際に模擬授業を行うことができる。これにより、各方法の効果を実践的に理解する。
- ② 特定の学習者グループに対して、個別指導や協働学習、反転授業などの教育戦略を組み合わせた学習プランを設計し、そのプランがどのように学習者のニーズに応えるかを説明することができる。
- ③ 選定した教育方法と戦略に基づいて実施した授業の効果を評価し、学習者からのフィードバックを収集して分析し、その結果をもとに次回の授業改善点を提案することができる。

### 1. 教育方法と教育戦略の位置づけ

学校教育において、教師は多様な学習内容を、児童生徒の実態（特性）に応じて効果的に伝え、理解を深めさせることが求められる。その際に中心となるのが、**教育方法（Teaching Methods）** と **教育戦略（Instructional Strategies）** の二つの概念である。これらはしばしば同じ意味で扱われることもあるが、実際には異なる役割をもつ。教育方法は、授業の中で教師がどのように学習内容を提示し、学習者と関わるかという「**具体的な手法**」を指す。一方、教育戦略は、授業全体の流れや学習活動の組み立て、学習者の実態（特性）に応じた調整など、より「**包括的な教育設計**」を意味する。

教育方法には、講義、ディスカッション、グループワーク、演習、プロジェクト・ベース学習（PBL）などがある。講義は、知識の体系的理解に強みをもち、ディスカッションは、多様な視点を交換して思考を深化させる。グループワークや協働的な課題解決活動は、他者との関わりを通して学ぶ力を高め、現行の学習指導要領が掲げる「主体的・対話的で深い学び」を生み出す契機となる。これらの方法は、それぞれに適性や限界があり、**授業の目的や学習者の実態（特性）を踏まえて適切に選択する必要**がある。

一方で教育戦略は、学習者の発達段階、学習背景、学習スタイル、理解状

況などを踏まえながら、授業全体の構造や進め方を決定する枠組みである。たとえば、個別指導は学習者のペースに応じた支援を可能にし、反転授業は事前学習と授業内活動を分離することで深い応用的学習を促す<sup>(注1)</sup>。また、教育方法と教育戦略は相互に支え合う関係にあり、どちらか一方だけで授業の質を高めることは難しい。方法は戦略によって方向づけられ、戦略は方法を通して具体化される<sup>(注2)</sup>。

現行の学習指導要領や「令和の日本型学校教育」では、学習者一人ひとりのニーズに応じた**個別最適な学び**と、他者との関わりを通した**協働的な学び**の一体的な充実が求められている。これらを実現するには、教師が教育方法と教育戦略の双方を理解し、適切に選択し、柔軟に組み合わせる力量が不可欠である。また、**GIGAスクール構想による学習者用情報端末（以下、端末）の日常利用**により、学習ログの把握、学習進度に応じた教材提示や配付、オンラインによる教室外の学びなど、教育方法・戦略の幅はかつてないほど拡大している。このような環境の変化は、教師に対して従来以上に高度な授業デザイン力が求められる。

本講義では、このような今日的な教育観を踏まえ、**教育方法と戦略の違いや特徴を理解するとともに、それらをどのように授業計画に落とし込み、学習者の理解や参加を促す授業を構築するか**を学んでいく。さらに、**模擬授業の実施を通して、自ら選んだ教育方法と戦略の効果を体験的に理解し、学習者からのフィードバックを踏まえながら授業を改善する力を身につけること**を目指す。本講義の学修到達目標である「授業計画の作成」「学習プランの設計」「授業評価の実践」を実現する基盤が、この章で扱う教育方法と教育戦略の理解である。

## 2. 教育方法の種類と特徴

**教育方法（Teaching Methods）**は、教師が授業の中で学習内容をどのように提示し、学習者とどのように関わるかを具体的に示す手法である。これらは、授業の目的、学習内容の性質、学習者の実態（特性）に応じて使い分ける必要がある。本節では、学校教育で広く用いられる主要な教育方法を取り上げ、その特徴や活用場面を概観する。

【注1】応用的学習（Applied Learning）とは、学習者が事前に習得した知識や技能を、未知の課題・新たな文脈に自分で結び付け、理解・判断・問題解決に活用する学習プロセスを指す。單なる「知識の再生（remembering）」ではなく、知識を使いこなす段階に位置づけられる。

【注2】教育技術（Teaching Techniques）とは、授業で学習内容を提示したり、理解を支援したりする際に用いられる具体的な技法・技能を指す。板書の工夫、発問の仕方、ICT機器の扱い、教材提示の方法などが含まれる。教育戦略（授業全体の設計）を実現するために教育方法（手法）を選択し、その方法を授業で適切に実行するためには教育技術（技法）を用いるという三層構造で理解すると、授業デザインの全体像が捉えやすい。

教育方法の種類	特 徴
講義  <b>(Lecture)</b>	<p>講義は、教師が学習内容を体系的に説明し、学習者が知識を効率よく理解できるようにする方法である。特に、<b>基本概念を整理して提示することや、短時間で多くの情報を提供すること</b>に強みをもつ。</p> <p>一方で、学習者が受動的になりやすく、理解の深まりや思考の広がりにつながりにくいという課題もある。そのため、<b>能動的な参加を促す工夫</b>（発問や思考の場の提供、小テスト、資料の提示方法など）を組み合わせながら、学習者の認知的負荷を調整する工夫が求められる。</p>
ディスカッション  <b>(Discussion)</b>	<p>ディスカッションは、特定のテーマについて学習者同士が意見を交換し、考えを広げたり深めたりする方法である。<b>他者の視点に触れ、自らの考えを言語化して整理することで、批判的思考力や多面的・多角的な見方が育まれる。</b></p> <p>教師は、<b>話し合いの目的を明確にし、論点を整理しながら話し合いを支援し、必要に応じて問い合わせかけることで、学習者の思考を促進する役割を担う</b>。多様な価値観がぶつかる場面では、安心して意見を述べられる環境づくりも重要となる。</p>
グループワーク  <b>(Group Work)</b>	<p>グループワークは、少人数での協働的な課題解決を通して学ぶ方法であり、<b>役割分担や相互支援を通してコミュニケーション力や、折り合いをつけて最適解を導く力などの社会的スキルが育成される</b>。課題の難易度を調整しながら、メンバー全員が関わりやすい活動にすることが重要である。また、成果物だけでなく<b>過程（学び方）の振り返りを行うこと</b>で、<b>協働の質を高めることができる</b>。</p> <p>教師は、グループの進行状況を観察し、<b>必要な場面で支援を行うファシリテーターとしての役割を担う</b>。</p>

教育方法の種類	特 徴
<b>演習 (Exercise / Practice)</b>	<p>演習は、学んだ知識や技能を実際に用いながら体験的に学ぶ方法である。たとえば、実験、観察、ロールプレイ、ドリル学習、ICTを用いた個に応じた学習や探究活動などが含まれる。</p> <p>演習は、<b>理解した内容を具体的な行動に落とし込み、試行錯誤を繰り返す中で、知識や技能として定着させるのに有効</b>である。</p> <p>特に、AIドリルによる習熟度に応じた課題提示や学習ログをもとにした教師の的確なフィードバックなどの<b>ICTを活用した活動は、個別最適な学びを支える手段</b>としても注目されている。</p>
<b>プロジェクト・ベース学習 (Project-Based Learning : PBL)</b>	<p>PBLは、学習者が実社会の課題や探究テーマに取り組みながら、知識や技能を総合的に活用して学ぶ方法である。<b>主体的な学びを促進し、問題解決力、批判的思考力、思考力・判断力・表現力などの育成</b>に適している。</p> <p><b>長期間にわたる学習活動となることが多いため、目標設定、進捗管理、振り返りなどの学習プロセスを教師が計画的に支援することが必要</b>である。</p>

これらの教育方法は、それぞれに長所と短所があるため、一つの方法だけで授業を構成するのではなく、**学習内容や児童生徒の実態（特性）に応じて組み合わせて用いる**ことが求められる。教育方法の理解は、次に扱う「教育戦略」を適切に選択するための基盤となる。

### 3. 教育戦略の設計と活用

**教育戦略（Instructional Strategies）**は、授業の中で用いる個々の教育方法をどのように組み合わせ、どのような順序や構造で展開するかを決定する「授業設計の枠組み」である。教育方法が「どのように教えるか」という手法であるのに対し、教育戦略は「**授業全体をどのように構成し、学習をどの方向に導くか**」という包括的視点をもつ。したがって、教育戦略は、学習者の実態（特性）、学習目標、教材の性質、教室環境など多様な条件を踏まえながら、最も効果的な学びのプロセスをデザインする役割を果たす。教育戦略には、学習者の学びを最適

化するためのさまざまな種類がある。以下では、代表的な戦略とその特徴を整理する（注3）

教育戦略の種類	特 徴
<b>個別指導 (Individualized Instruction)</b>	個別指導は、 <b>学習者一人ひとりの理解度や学習ペースに応じて指導内容を調整する戦略</b> である。特に、GIGAスクール構想で配備された学習者用端末により <b>学習ログ<sup>(注4)</sup>の把握</b> が容易になったことで、理解度に応じた課題提示やフィードバックが可能となり、 <b>個別最適な学び</b> を支える基盤となる。
<b>協働学習 (Collaborative Learning)</b>	協働学習は、 <b>他者との関わりを通して知識を再構成し、多様な視点から学ぶ戦略</b> である。グループでの探究や課題解決では、 <b>対話を通じた意味づくりが促進され</b> 、コミュニケーション力や協働的に学ぶ力が育成される。 また、役割分担や互いに支え合う関わりを通して他者と協力して学ぶ関係が深まり、学級の学び合う雰囲気（学習コミュニティ）の形成にも寄与する。
<b>反転授業 (Flipped Classroom)</b>	反転授業は、 <b>知識習得の段階を授業外（家庭を含む）での事前学習に移し、授業では演習・応用・探究に充てる戦略</b> である。ICT教材や動画コンテンツを活用することで、事前に基本的理解を得た上で、授業では <b>つまずきへの支援や応用的な学び</b> に時間を確保できる。 このように、「一人での理解」と「友達と深める学び」を無理なくつなげられるため、個別最適な学びと協働的な学びの両立を可能にする実践として注目されている。
<b>アクティブラーニング (Active Learning)</b>	アクティブラーニングは、 <b>学習者が能動的に参加し、自ら考え、表現する活動を中心据える戦略</b> である。ペア・グループでの話し合い、分析、プレゼンテーションなど多様な活動が含まれ、 <b>主体的・対話的で深い学びの実現</b> をめざす <sup>(注5)</sup> 。 また、教室内外での活動を組み合わせることで、学習の文脈を広げやすい点も特徴である。

【注 3】教育戦略には、個別指導、協働学習、反転授業、アクティブラーニングなどが代表的であるが、このほかにもブレンディッド・ラーニング、認知的徒弟制、ユニバーサルデザインなど多様な枠組みが存在する。本節では、授業実践で特に利用されることの多い主要な戦略に焦点を当てる。

【注 4】学習ログとは、ICT環境で蓄積される学習行動・成果・思考の記録であり、学習者のつまづきや伸びを可視化して個別最適な学びを支えるデータである。

【注 5】アクティブラーニングは単なるグループ活動ではなく、目的に応じた課題設定、思考を促す問いかけ、振り返り（省察）の時間など、意図的な設計によって成り立つ点に留意する必要がある。

これらの教育戦略は、単に名称として取り入れるだけでは効果を発揮しない。重要なのは、**授業の目標や学習者の実態（特性）に応じて、どの戦略を採用し、どの教育方法と組み合わせるのが適切かを判断すること**である。たとえば、基礎的な知識の定着を重視する場面では、講義と個別指導を中心に構成し、理解を深めたい場面では、ディスカッションや協働学習を取り入れるなど、目的に応じた構造化が必要である。

さらに、GIGA スクール構想で配備された端末の「個に応じた教材へアクセスできる」「クラウドで考えを共有しやすい」という特性により、個別学習と協働学習を場面ごとに柔軟に切り替えられるようになり、両者を一体的に設計することが可能となっている。教育戦略の設計と活用は、このような今日の教育環境に対応しつつ、学習者が主体的に学び、仲間と関わり、深い理解へと到達するための基盤となる。本節では、これらの教育戦略の特徴を踏まえながら、授業デザインにどのように活かしていくかについて理解を深めていく。

## 4. テクノロジーを活かした授業デザイン

### 4-1 テクノロジー活用の目的と位置づけ

**教育におけるテクノロジーの活用**は、学習者の理解を深め、個別最適な学びと協働的な学びをともに支えるための重要な手立てである。文字・音声・画像・動画など複数のメディアを組み合わせたデジタル教材、学習者の理解・進度に応じて課題提示や演習を支援する学習支援アプリ、資料共有・共同編集を可能にするクラウド型プラットフォーム、学習ログや回答データをもとに解説・ヒントを自動生成する AI ツールなどは、情報の提示方法を多様化し、学習者の特性に応じた学び方を可能にする。

さらに、学習内容の可視化、教室内外の学びの連続性の確保、協働作業の円滑化など、従来の授業では困難であった学習環境を構築できる点も大きな特徴である。こうしたテクノロジーの導入は、**授業の目的達成を支援する手段であり、教師が目指す学びの姿に基づいて、適切に選択し活用することが求められる。**

以下では、テクノロジーが学習にもたらす具体的な効果と、授業デザイン上の視点を整理する。

#### 4-2 個別最適な学びを支えるテクノロジー

ICT を活用することで、学習者一人ひとりの理解度や進度に応じた学習を進めやすくなる。AI ドリルのようなデジタル技術を使った個別最適化教材は、学習者のつまずきに即して問題を調整し、自分のペースで理解を深められる環境を提供する。また、**学習ログ**の自動記録により、解答傾向、思考の過程、つまずきポイントなどを可視化でき、教師が支援すべき箇所を的確に把握しやすくなる。学習者自身もログを振り返ることで、学びの進み方や課題を自覚し、次の学習行動につなげることができる。このように学習ログは、**個別最適な学びを支える情報資源として活用でき、学習者と教師双方の省察を促す手立てとして重要である。**

#### 4-3 協働的な学びを支えるテクノロジー

ICT は、学習者同士が互いに考えを共有し、協働して学ぶ活動を支える手段としても有効である。たとえば、Google Workspace、OneDrive、ロイロノートスクール、Canva、Padlet 等は、**クラウド**<sup>(注 6)</sup> 上での共同編集、意見交換ツール、リアルタイムの投票・コメント機能などを通して、学習者同士の対話と協働を促す。クラウド上で扱われる情報は、**テキストだけでなく、画像や動画を共有して考え方を表現することもできる。必要な部分を拡大したり、書き込みを加えて焦点化したりすることで、伝えたい意図がより明確になり、相互理解を深める手立てとなる。** 学習者は、自分の考えを可視化しやすくなることで、他者の視点に触れながら理解を深めることができる。これらのツールは、**対面では発言しにくい学習者にも参加機会を保障し、多様な意見が集まる学習環境を生み出しやすい。** さらに、画面上で意見を整理したり、役割分担を調整したりする過程は、**学級の学び合う雰囲気（学習コミュニティ）の形成にも寄与する。**

【注 6】クラウドとは、データやアプリを手元の端末ではなくインターネット上に保存し、どこからでもアクセス・共有できる仕組みのことである。

#### 4-4 教室内外をつなぐ学びのデザイン

家庭や地域、オンライン空間など、これまで授業の範囲外と考えられていた場所が、学習の場として結びつくことで、学びの連続性を保ちながら学習を深めることが可能になる。**反転授業**のように、事前学習を家庭やオンラインで行い、授業では応用・探究の活動に集中する設計がしやすくなる点は ICT の大きな特長である。動画教材やデジタルドリルを用いて基本的な理解を事前に獲得した上で、授業では思考を深める活動に十分な時間を確保できる。これにより、**一人で理解を進める段階と、友達と協働して学ぶ段階を無理なくつなげることができ、学びの質が向上する**

また、家庭での学習データと学校での活動を連携させることで、学習者の理解の変化やつまづきを継続的に把握できる。例えば、家庭での課題の取り組み状況や学習ログを基に、授業内で必要な支援やグループ編成を調整することが可能となり、個別最適な学びと協働的な学びを実現する手立てとなる。このように、**ICTは「時間や場所の制約を超える学び」を実現し、授業前・授業中・授業後を一体的に設計する柔軟な学習環境を構築する手段**となる。教室内外の学びが途切れずつながることで、学習者は学びのプロセスを主体的に管理し、深い学びへとつなげていくことが期待される。そのためには、**学習状況の可視化と迅速なフィードバックが不可欠**である。

#### 4-5 テクノロジーによる学習の可視化と迅速なフィードバック

テクノロジーは、**学習者の理解状況や思考のプロセスをリアルタイムに可視化し、教師が適切なタイミングで迅速なフィードバックを行うことを可能にする**。たとえば、学習ログの自動収集、回答の集約機能、共同編集ツール、AIによる即時フィードバックなどにより、教材理解の到達度やつまづきが把握しやすくなる。これらの情報は、授業中の指導改善だけでなく、次時の授業構成を見直す際にも活用できる。また、学習者自身が自分の学習履歴である**ポートフォリオ（Portfolio）**<sup>(注7)</sup>を振り返る際、ルーブリックと組み合わせることで学習者が自分の到達度を自覚し、次に向けた改善点を把握しやすくなることで、**自己調整学習（Self-regulated Learning）**<sup>(注8)</sup>の促進にもつながる。このように、ICTを通じた迅速かつ的確なフィードバックは、学びの質を高め、学習者の意欲の向上にも寄与する重要な要素である。

#### 4-6 テクノロジー活用時の留意点

ICTは多様な可能性をもつ一方で、**目的と手段を混同しない**ことが重要である。**学習の本質はあくまで理解や思考の深化**であり、端末操作そのものが目的化したり、アナログの活動を単にデジタルに置き換えただけの表面的な活用にとどまつたりすると、学びは十分に深まらない。また、ICTで集約した意見や考えを授業の流れに生かさず、従来の教師主導の一斉型で進めてしまうと、テクノロジーの利点を活かしきれず、学習者の思考の多様性を取りこぼすことにつながる。さらに、**デジタル・シティズンシップ**<sup>(注9)</sup>の視点から、**適切な使い方やオンラインでのふるまいを学習者自身が理解し、主体的に選択できるように指導すること**も欠かせない。教師が教育目的に照らしてテクノロジーの活用の是非と程度を判断

【注7】ポートフォリオ（Portfolio）とは、学習者が日々の提出物や記録、振り返りを蓄積し、自分の学習の過程と成果を振り返るための学習記録のことである。成長の軌跡を可視化し、自己評価や授業改善に活用できる。

【注8】自己調整学習（Self-regulated Learning）とは、学習者が自ら目標を設定し、学習の計画・実行・振り返りを主体的にコントロールする学習のあり方である。理解の状況に応じて学び方を調整し、よりよい学習行動へとつなげる点に特徴がある。

【注9】デジタル・シティズンシップとは、デジタル社会の一員（市民）として、デジタル技術やインターネットを安全に、責任をもって使い、他者や社会とよりよく関わるための態度・スキル・判断力の総称である。

し、学習者にとって最適な環境をデザインする姿勢が求められる。

## 5. 授業評価とフィードバックの方法

### 5-1 授業評価の目的と役割

**授業評価**は、学習成果を点検するためだけの活動ではなく、学習者の理解や思考の過程を把握し、指導を継続的に改善するための重要なプロセスである。授業の導入・展開・終末を通じて学習者の状況を把握し、適切な手立てを講じることで、学習者の主体的な学びを支え、授業の質を高める役割をもつ。また、評価は教師の指導改善だけでなく、学習者自身が学習の進み方や課題を自覚し、次の学習行動を選択するための手がかりとしても重要である。このように、授業評価は「**学習を促進するための評価**」として位置づけられ、授業デザインの一部として意図的に組み込むことが求められる。

### 5-2 観点別評価と形成的評価

**観点別評価**は、現行の学習指導要領で示される「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「主体的に学習に取り組む態度」の三つの観点に基づき、学習成果を多面的に捉えるための枠組みである。一つの観点のみで評価するのではなく、学習者が何を理解し、どのように考え、どのように学びへ向かおうとしているかを総合的に把握する点に価値がある。

特に重要なのは、評価を授業の最後だけ行うのではなく、学習の途中で活用する**形成的評価 (Formative Assessment)**の視点である。形成的評価は、**学習者の理解の状況やつまずきを授業中に把握し、その場で指導を調整するための評価**であり、学びを改善するプロセスそのものを支える。短い振り返りカード、口頭での即時確認、共同編集ツールでの途中提出などが有効な手法となる。このように、観点別評価と形成的評価を組み合わせることで、学習のプロセスと成果の双方に捉え、授業改善につなげる評価の在り方が実現する。評価は単なる点数づけではなく、**授業そのものを改善するための基**

盤として位置付けられる。

### 5-3 ルーブリックによる評価と改善の手立て

ルーブリック (Rubric) は、学習の到達度を複数の観点から段階的に示した評価基準であり、学習者が「どの点ができていて」「どの点を改善すべきか」を具体的に理解できるようにする。評価の基準が明確になることで、評価の透明性を高め、教師と学習者が目指す姿を共有しやすくなる。

＜ルーブリックの例＞

		評価の尺度		
		よくできる	できる	努力を要する
評価の観点	知識・技能	得た知識を既習事項と関連付けることができている。	知識を理解している。	知識の理解が不十分である。
	思考力・判断力・表現力等	課題解決に向けて、多面的・多角的に情報を整理して自分なりの考えをまとめている。	課題解決に向けて、情報を整理して自分なりの考えをまとめている。	課題解決に向けて、情報の整理が十分でなく、自分の考えをまとめるために課題がある。
	主体的に学習に取り組む態度	得た知識を活かして、よりよい考えが導けるように課題解決しようとしている。	得た知識をもとに、課題解決しようとしている。	得た知識を課題解決に十分生かすことができず、取り組みに継続性や主体性が見られない。

また、ルーブリックは、形成的評価と相性がよく、学習の途中段階で、学習者が自分の到達状況を確認し、次に向けてどのように改善すべきかを考える手掛かりとなる。評価の観点が明確になることで、学習者は、課題への取り組み方や思考の焦点を自覚しやすくなる。さらに、クラウド上の共同編集の履歴や学習ログにより、学習者の活動の進歩具合や思考の変化が把握しやすくなる。これらをルーブリックの観点と結びつけることで省察が感想にとどまらず、根拠のある改善へつながりやすくなる。このように、ルーブリックは評価と改善を一体的に促す枠組みであり、ICTとの組み合わせによって学習者の成長をより確実に支える手立てとなる。なお、パフォーマンス課題<sup>(注10)</sup>のように、思考のプロセスや表現の質を総合的に評価する課題に

【注 10】パフォーマンス課題とは、実際の状況や学習場面を想定した課題に取り組ませ、知識の活用、思考のプロセス、技能、表現などを総合的に評価する課題のことである。単なる知識再生ではなく、学習者が「できること」を具体的な行為で示すことを重視する。

についても、ループリックが有効に機能する。

#### 5-4 ICT を活用した学習の可視化と評価

ICT は、**学習者の理解状況や思考のプロセスを可視化し、評価やフィードバックをより的確に行うための有効な手段**となる。デジタルツールを活用することで、学習者の回答や意見、活動の進捗具合、つまずきの箇所などがリアルタイムで把握でき、教師は授業中の支援を柔軟に調整しやすくなる。学習ログの自動記録や回答の集約機能を用いることで、学習者がどの内容を理解し、どこで困難を抱えているのかを瞬時に確認できる。これは、**形成的評価を支える重要な情報となり、授業中の助言や次時の授業設計に活かす**ことができる。また、クラウド上の共同編集、意見共有ツールなどによって、多様な意見や思考の広がりが可視化され、発言が得意でない学習者も参加しやすくなる点は大きな利点である。

さらに、学習者自身がポートフォリオとして、端末内の提出物や履歴を振り返ることで、学習の過程を客観的にとらえやすくなる。前述のループリックと組み合わせることで、自身の成果や改善点を整理し、「次にどう学ぶか」を見通しながら学習を進める自己調整学習を促すことができる。ICT はこのように、**学習の可視化、理解状況の把握、フィードバック、省察を一体的に支える手立てであり、評価を学習者の成長を支える学びのプロセスへと転換する役割**を果たす。

### 6. 教師の役割の転換：方法を選ぶ教師から、学びをデザインする教師へ

GIGA スクール構想による端末の日常利用、学習者の多様化、現行の学習指導要領がめざす主体的・対話的で深い学び、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的充実といった環境の変化により、教師に求められる役割は大きく変化している。かつては、内容に応じて適切な教育方法を選び、効率よく伝えることが教師の中心的役割であったが、今日の学校教育では、**学習者の状態に応じて学習**

環境そのものをデザインする力量がより重視されるようになっている。今求められる授業は、学習者が自ら考え、他者と関わり、学びのプロセスを調整しながら深い理解を形成していくことが求められる。そのため、教師は「教える側」から「学びの伴走者」へと役割を拡張し、以下のような実践が不可欠となる。

① 学習者の実態（特性）に応じた方法・戦略の組み合わせを考えること

単一の方法で授業を進めるのではなく、講義・演習・協働学習・反転授業・探究活動などを適切に組み合わせ、学習者の理解と参加を最大化する授業構成を設計する。

② ICTを含む多様な手立てを学習目的に応じて選ぶこと

端末やアプリを使うこと自体を目的化するのではなく、「学習をどう深めるか」を基準に道具を取捨選択し、必要に応じて統合的に活用する判断力が求められる。

③ 評価を「学びを支えるプロセス」として設計すること

形成的評価（授業の途中で理解度を把握し、指導改善に生かす評価）を基盤として、ポートフォリオ、ループリックなどを組み合わせ、学習者が自ら学びを振り返り、改善につなげられる環境を整える。

④ 学習コミュニティを育むファシリテーションを行うこと

対話を促し、互いに学び合える関係をつくり、学級に「学びの文化」を形成することが、学習の質を高める土台となる。

このように、今日の教師は、個々の教育方法を「選ぶ」だけでは不十分であり、**学習目標・学習者の特性・学習環境・ICT・評価を統合しながら学び全体をデザインする存在へ**と役割を転換しつつある。本講義で扱ってきた教育方法・教育戦略・ICT活用・評価の理解は、教師がこうした**「学びをデザインする」専門職としての役割を果たすための基盤**となる。学習者の成長を見通しながら、**適切な学習環境を創り出すこと**こそが、これからのお師に求められる使命である。

## 7. 総括

本講では、教育方法・教育戦略・ICT 活用・評価という複数の視点から、今日求められる授業設計の基礎的な考え方を整理した。講義、演習、協働学習、反転授業、探究など、多様な教育方法にはそれぞれ固有の目的と特徴があり、**学習者の実態や学習目標に応じて適切に選び、組み合わせることが重要**である。また、授業の流れを設計し、活動をどのように組み立てるかといった教育戦略は、学習者が理解を深めるだけでなく、その先の探究へと学びを発展させるための重要な手立てとなる。

GIGA スクール構想による端末の日常利用は、ICT は個別最適な学びと協働的な学びの双方を支える重要な要素となった。学習ログ、意見共有ツール、家庭と学校をつなぐ学習環境などにより、学びの可視化や教室内外の連続性が高まっている。一方で、端末利用自体が目的化したり、表面的な活用にとどまったりしないよう、**学びを深めるための意図的な活用**が求められる。

評価については、観点別評価に加え、授業の途中で理解度を捉えて指導を調整する形成的評価、学習の履歴を蓄積するポートフォリオ、質的な到達度を示すルーブリックなどが**学習を支える枠組みとして重要**である。ICT による学習の可視化とも相性がよく、**学習者が自らの学びを振り返り、改善につなげる力の育成**にもつながる。

これらの視点を総合すると、教師は単に方法を「選ぶ」存在ではなく、**学習者の実態（特性）・学習目標・ICT・評価を組み合わせながら「学び全体をデザインする」役割へと変化**している。学習者が自ら考え、互いに関わり合い、学びを深めていくプロセスを支えることが、これから教師に求められる姿である。

最後に、本講義の学びを踏まえ、次の課題では模擬授業の実施、学習プランの作成、授業の評価レポートの作成に取り組む。ここで得た理解を、自らの授業づくりへと具現化してほしい。

## 課題

本講で身につけた視点や知識を実際の授業づくりに生かすため、ここからは具体的な課題に取り組む。模擬授業の設計、学習者の実態（特性）に応じた学習プランの作成、そして授業の効果を省察するレポートの作成を通して、「方法を選ぶ」段階から「学びをデザインする」段階へと理解を深めてほしい。これらの課題は、教師として必要な授業構想力・実践力・改善力を総合的に高めることを目的としている。

1. 選定した教育方法（例：講義、ディスカッション、グループワークなど）を用いて、特定の学習内容に基づく模擬授業を実施する。

※ この授業では、学習者の反応や理解度を観察し、授業の進行や方法の効果を評価する。

2. 特定の学習者グループ（例：年齢、背景、学習スタイルなど）に応じた教育戦略を組み合わせた学習プランを作成する。

※ このプランには、具体的な目標、使用する教育方法、評価方法を含め、どのように学習者のニーズに応えるかを説明する。

3. 模擬授業や実際の授業を通じて得たフィードバックを基に、授業の効果を評価するレポートを作成する。

※ このレポートには、授業の強みや改善点、次回の授業に向けた具体的な提案を含める。