



# 新時代の「学び」をデザインする

教育方法・戦略・テクノロジーの統合

# 今、なぜ「授業デザイン」の力が求められるのか？

## 教育環境の劇的な変化

- GIGAスクール構想：1人1台端末の日常的な活用
- 新学習指導要領：「主体的・対話的で深い学び」の実現



## 個別最適な学び

一人ひとりのニーズに  
応じた学習



## 協働的な学び

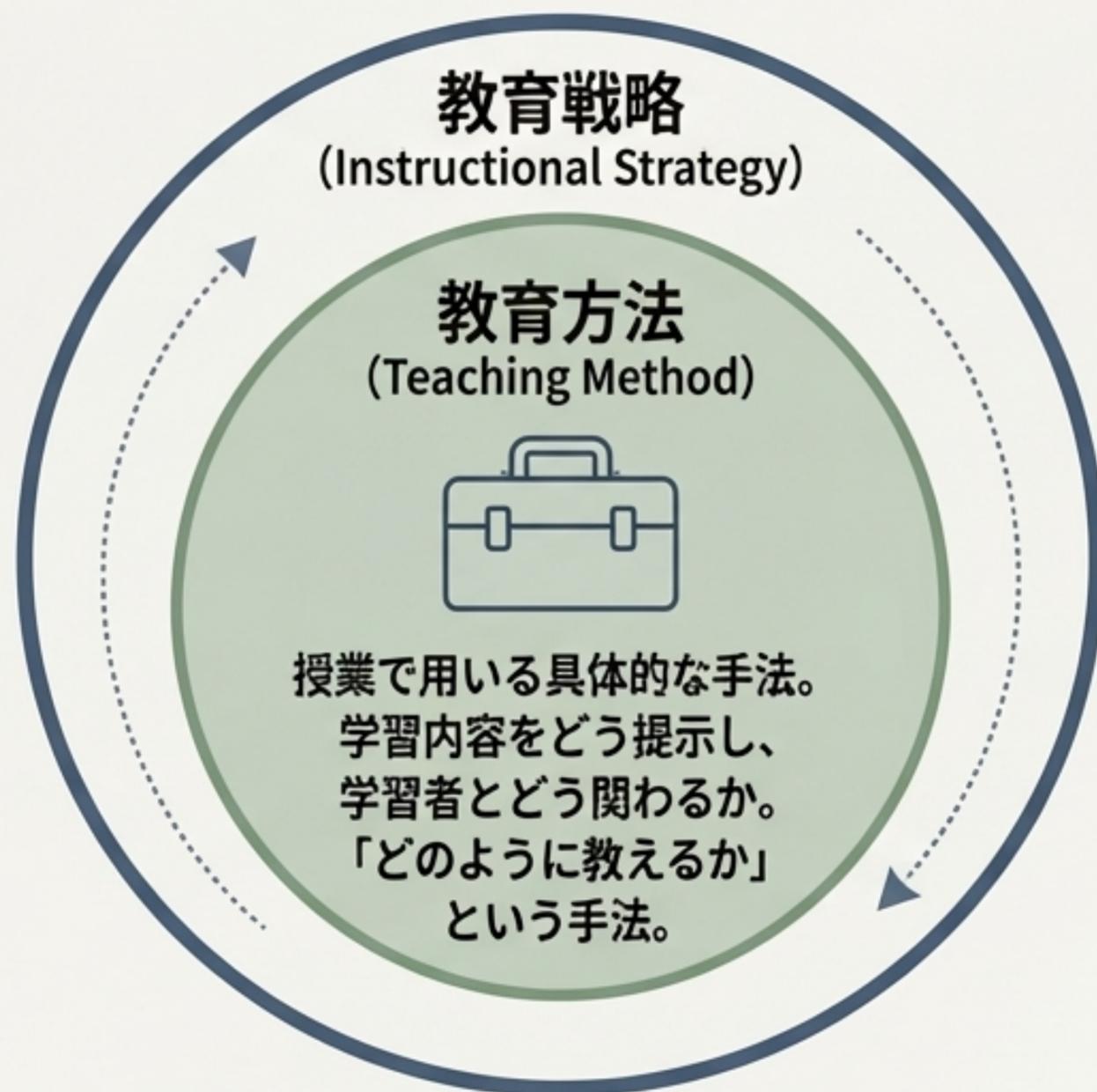
他者との関わりを通じた  
学習



「令和の日本型学校教育」が目指す姿

これら二つの学びを一体的に充実させることが、  
現代の教師に課された中心的な使命である。

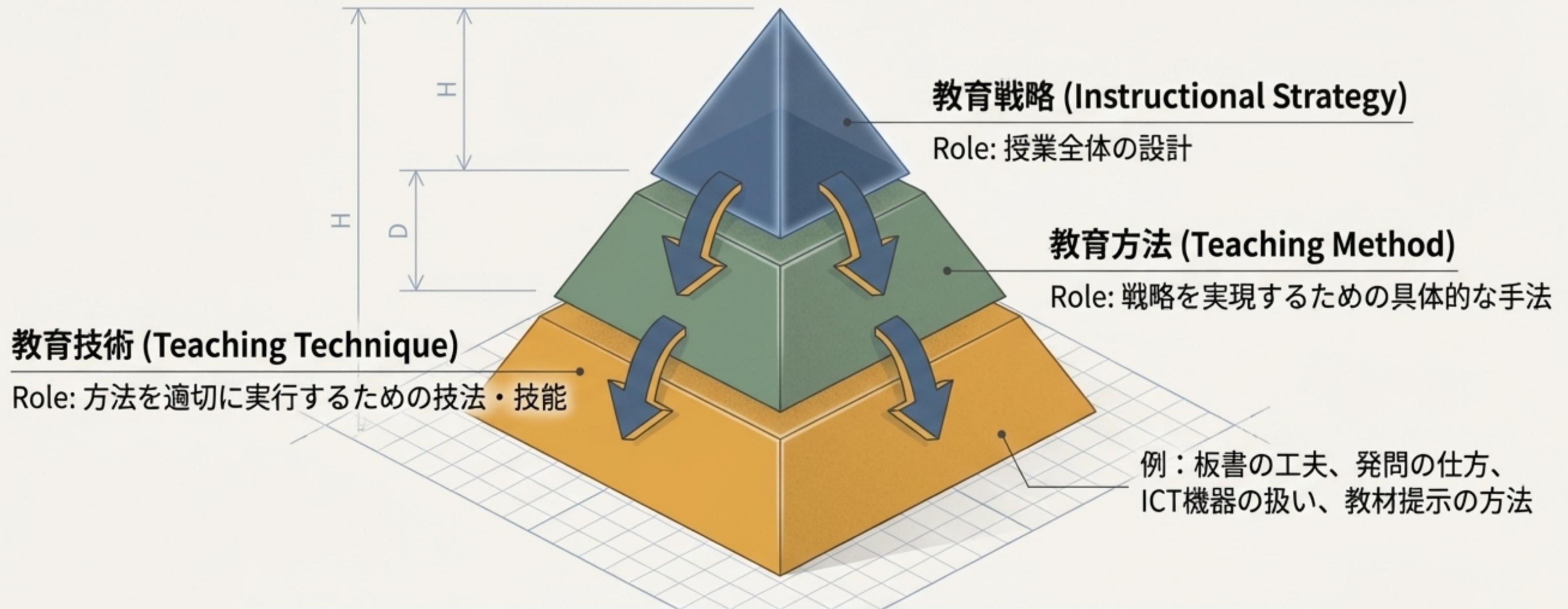
# 設計図としての「戦略」と、道具としての「方法」



授業全体の包括的な教育設計。  
学習活動の組み立てや、学習者の  
実態に応じた調整。  
「授業全体をどう構成し、学習を  
どの方向に導くか」という視点。

戦略は方法を通して具体化され、方法は戦略によって方向づけられる。

# 授業デザインの全体像を捉える三層構造モデル



この構造で理解することで、授業デザインの全体像が捉えやすくなる。

# デザイナーの道具箱：教育方法の種類と特徴



## 講義 (Lecture)

特徴: 知識の体系的理解、短時間で多くの情報提供。学習者が受動的になりやすい課題も。



## ディスカッション (Discussion)

特徴: 多様な視点で思考を深化、批判的思考力を育成。安心して意見を述べられる環境が重要。



## グループワーク (Group Work)

特徴: 協働的な課題解決、コミュニケーション力や社会的スキルを育成。過程の振り返りも重要。



## 演習 (Exercise/ Practice)

特徴: 知識や技能の定着。実験、観察、ロールプレイ、AIドリルなど。



## PBL (Project-Based Learning)

特徴: 実社会の課題に取り組む。問題解決力、思考力・判断力・表現力を総合的に育成。

# 設計者の青写真：教育戦略の設計と活用



## 個別指導

特徴: 学習者一人ひとりの理解度やペースに応じた指導。学習ログの活用が鍵。

→ 個別最適な学び



## 協働学習

特徴: 他者との関わりで知識を再構成。学習コミュニティの形成にも寄与。

→ 協働的な学び



## 反転授業

特徴: 知識習得を授業外、応用・探究を授業内で行う。「一人での理解」と「友達と深める学び」をつなぐ。

→ 個別最適と協働の両立



## アクティブラーニング

特徴: 学習者が能動的に参加する活動が中心。主体的・対話的で深い学びを実現。

# テクノロジーは目的ではなく、学びを増幅させる「手段」である

## 学習内容の可視化



テクノロジー力になく学習内容を接現、  
学習内容の可視化する態度である。

## 協働作業の円滑化

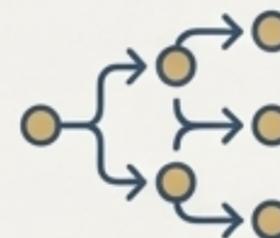


協働作業を統一円滑化し、円滑化などを  
適切に活用することができます。



Learning  
Design

## 個別最適化とアダプテーション



個別最適化とアダプテーションを与え、  
共律的なスペースを増幅する。

## 教室内外の学びの連続性確保



教室内外の学び内の連続性を確保させ、  
教室内外の学び的な語性を確保。

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。

## 活用時の留意点

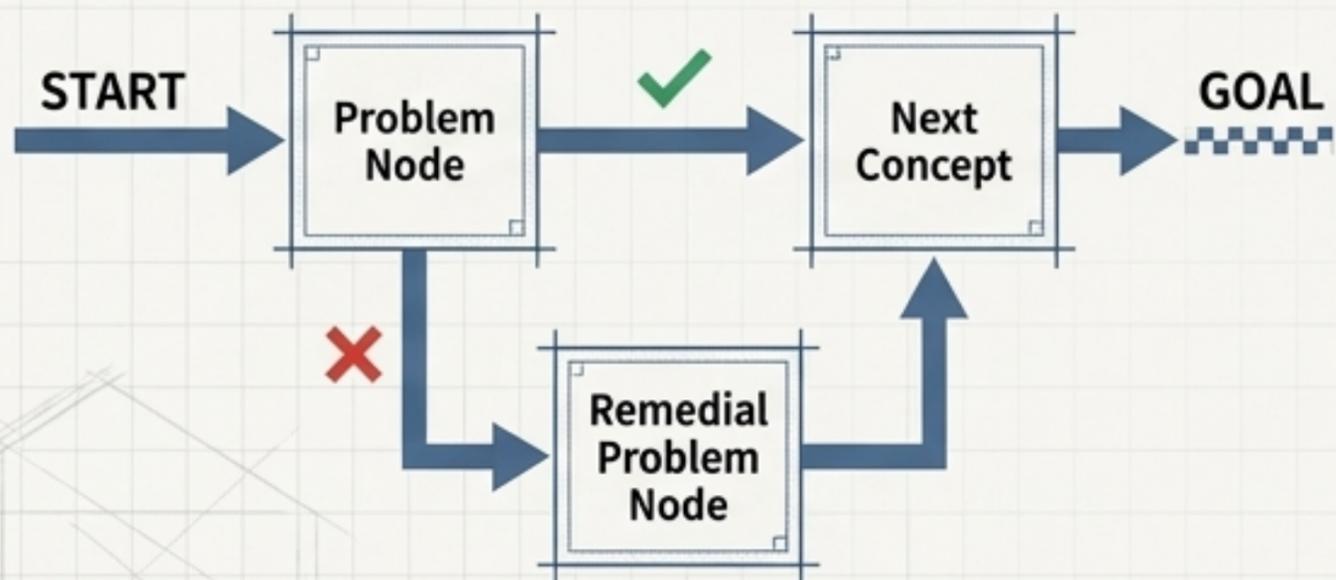
- ⚠️ 目的と手段の混同を避ける：端末操作そのものが目的化しないように。
- ⚠️ 表面的な活用に留まらない：アナログ活動の単なるデジタル置き換えで終わらせない。

# テクノロジーで加速する「個別最適な学び」

Mechanism 1:

## AIドリル等によるアダプティブな学習

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。



Mechanism 2:

## 学習ログによる学びの可視化

ICT環境で蓄積される学習行動・成果・思考の記録。



For the Teacher: 支援すべき箇所を的確に把握



For the Student: 自分の学びの課題を自覚

# テクノロジーで拡張する「協働的な学び」

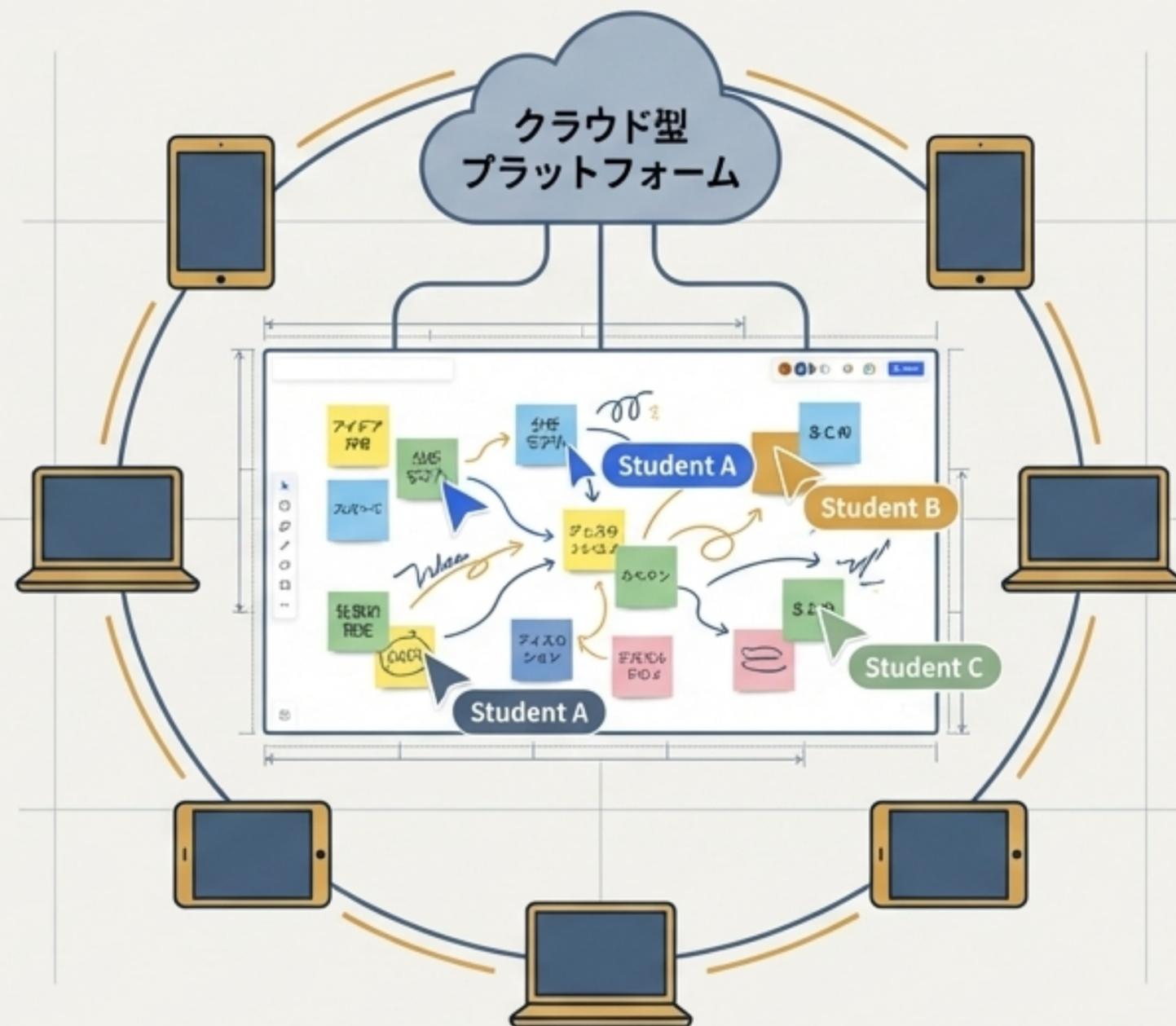
## Core Enabler

Google Workspace

OneDrive

ロイロノートスクール

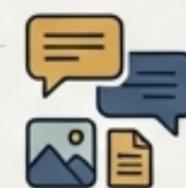
Canva Padlet



## Key Functions



**共同編集:** 複数人が同時に一つのドキュメントや作品を編集。



**意見交換・共有:** テキスト、画像、動画で考えを可視化し、相互理解を深める。

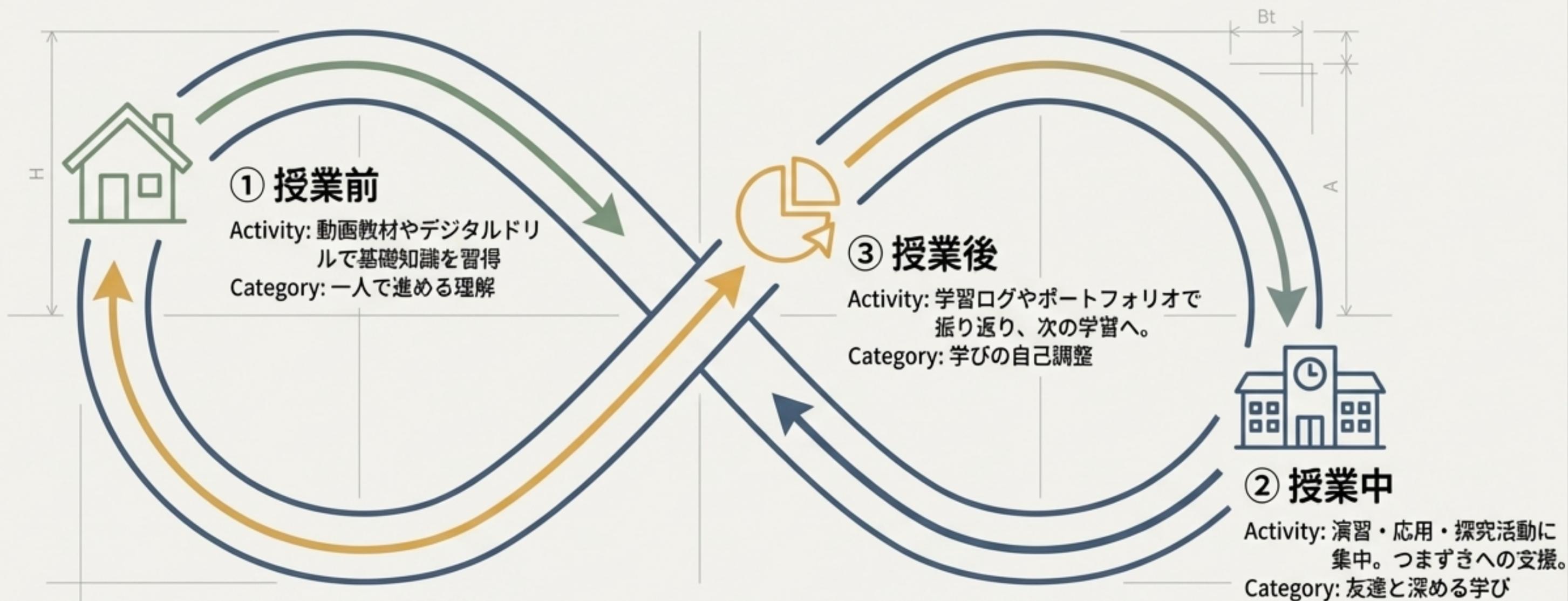


**参加機会の保障:** 対面では発言しにくい学習者も参加しやすくなる。

**Outcome: 学習コミュニティの形成に寄与する。**

# 教室と家庭をつなぎ、学びを連続させるデザイン

Model: 反転授業 (Flipped Classroom)



ICTは「時間や場所の制約を超える学び」を実現し、授業前・中・後を一体的に設計する手段となる。

# 評価とは「成績をつける活動」から 「学びを改善するプロセス」へ

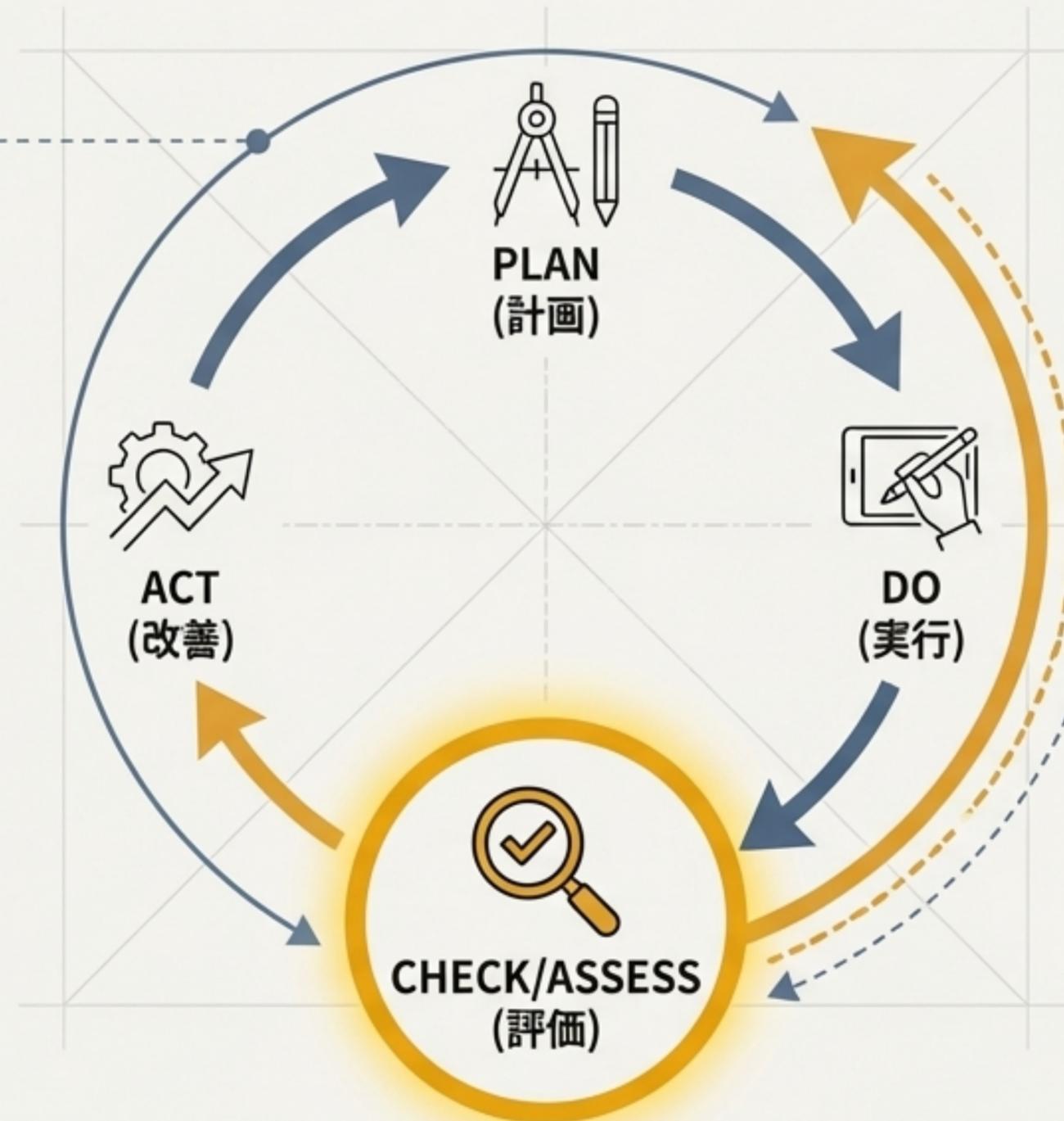
## The New Purpose of Evaluation



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。



学習者自身が課題を自覚し、次の学習行動を選択する手がかかり。

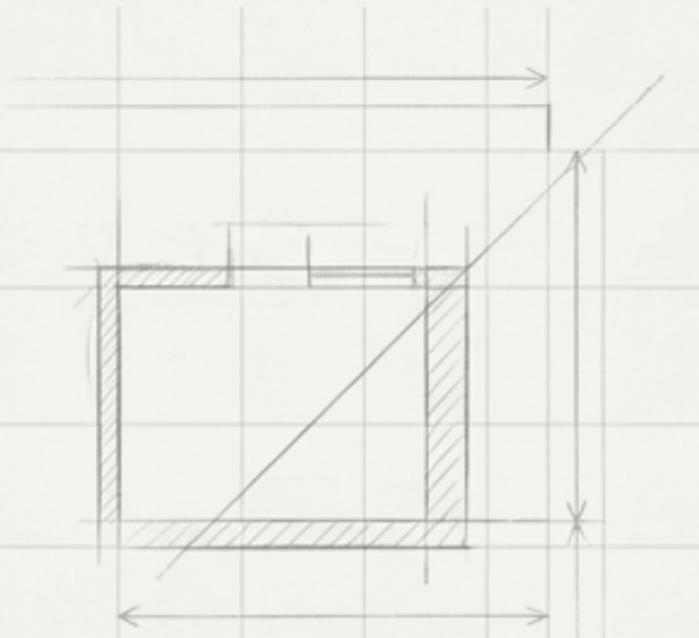
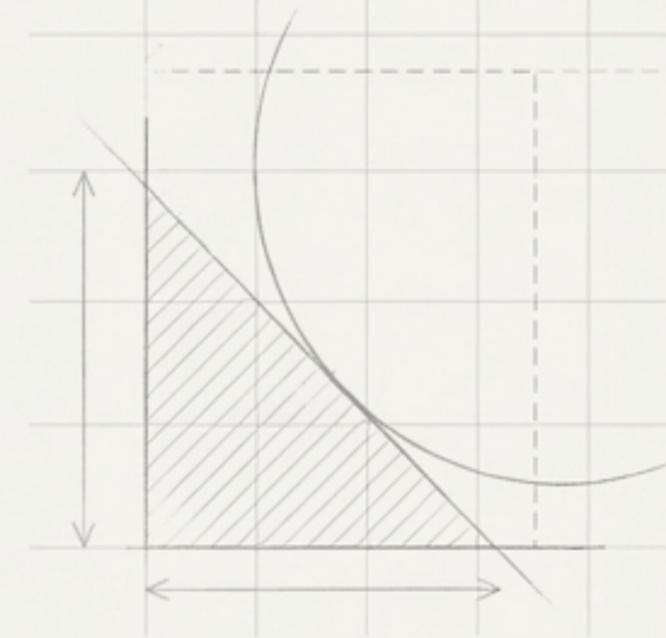


## Key Concept: 形成的評価 (Formative Assessment)

学習の途中で理解状況やつまずきを把握し、その場で指導を調整するための評価。

### Methods:

短い振り返りカード、口頭での確認、共同編集ツールでの途中提出など。



# ルーブリックがもたらす「評価基準の透明化」

## What is a Rubric?

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。



### For Teachers

評価の客観性と一貫性を高める。



### For Students

「何ができていて」「何を改善すべきか」を具体的に理解できる。

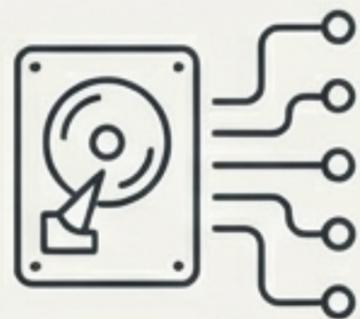


### For Both

目指す姿を共有しやすくなる。

	よくできる (Excellent)	できる (Good)	努力を要する (Needs Effort)
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。	必要な知識や技能を概ね習得している。	基礎的な知識や技能の習得が不十分である。
思考力・判断力・表現力等	課題解決に向けて、情報を整理して自分なりの考えをまとめている。	課題に対して、情報を収集し、考えを表現している。	課題に対して、自分の考えをまとめるのが難しい。
主体的に学習に取り組む態度	自ら目標を設定し、積極的に学習活動に取り組んでいる。	与えられた課題に、真剣に取り組んでいる。	学習活動への参加が受動的で、支援が必要である。

# ICTで「学びのプロセス」を可視化し、 自己調整学習を促す



## 学習の記録

学習ログ、ポートフォリオ、  
共同編集の履歴

学習者の活動の進捗や思考の  
変化を客観的に記録



## 到達度の確認

ルーブリック

蓄積した記録を評価基準と照ら  
し合わせ、自分の現在地を確認



## 次の学びへ

自己調整学習  
(Self-regulated Learning)

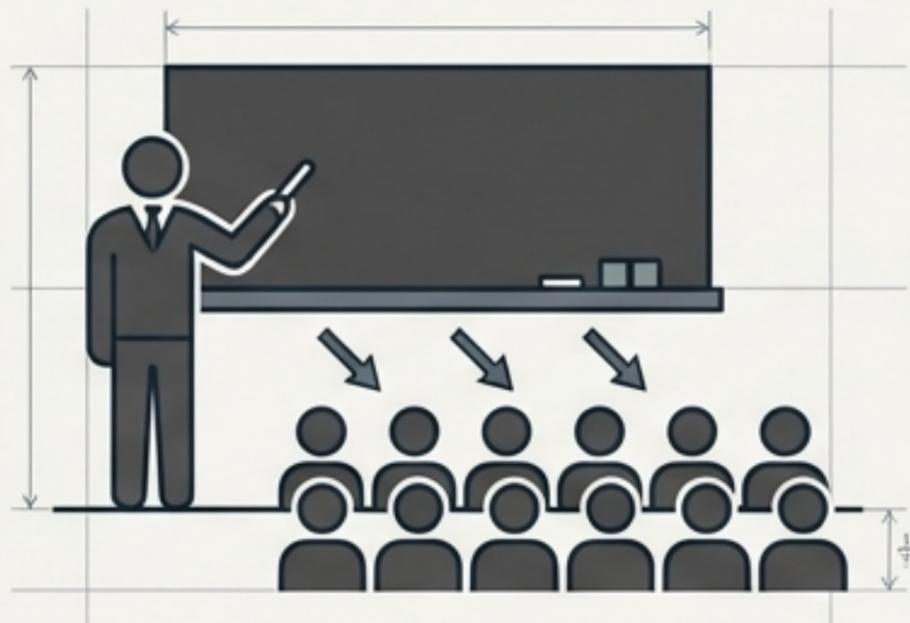
学習者が自ら目標設定、計画、  
実行、振り返りを主体的に  
コントロールする学習。

ICTと評価の枠組みを組み合わせることで、  
省察が感想にとどまらず、根拠のある改善へとつながる。

# 教師の役割の転換：方法を「選ぶ」存在から、学びを「デザインする」存在へ

## 旧来の役割

内容に応じて適切な教育方法を選び、効率よく伝える



## これからの役割

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



## The "Learning Designer's" Core Competencies



1. 学習者の実態に応じた方法・戦略の組み合わせを考える



2. 学習目的に応じて多様な手立て (ICT含む) を選ぶ



3. 評価を「学びを支えるプロセス」として設計する



4. 学習コミュニティを育むファシリテーションを行う

# あなたの「学びのデザイン」が、ここから始まる

本講で得た視点と知識を、自らの授業づくりへと具現化する。

1

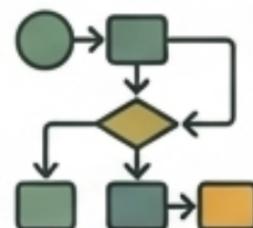
模擬授業の設計・実践



選定した教育方法の効果を  
実践的に評価する

2

学習プランの作成



学習者のニーズに応じた  
教育戦略を組み合わせる

3

評価レポートの作成



フィードバックを基に  
改善点を提案する

これらの課題は、「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るための第一歩です。