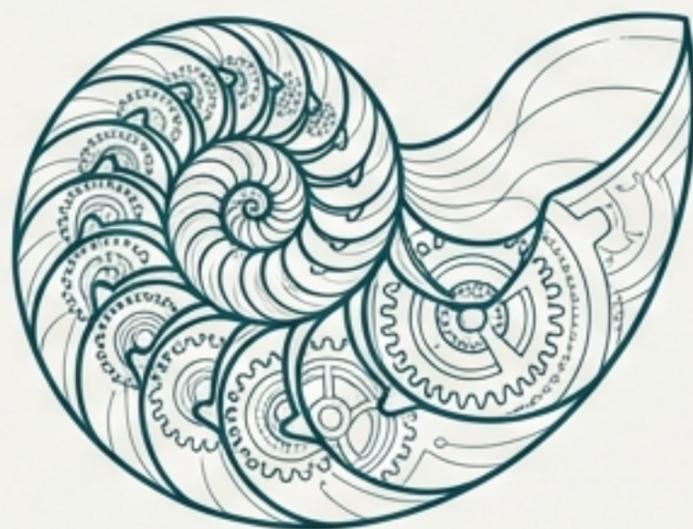


授業を科学する



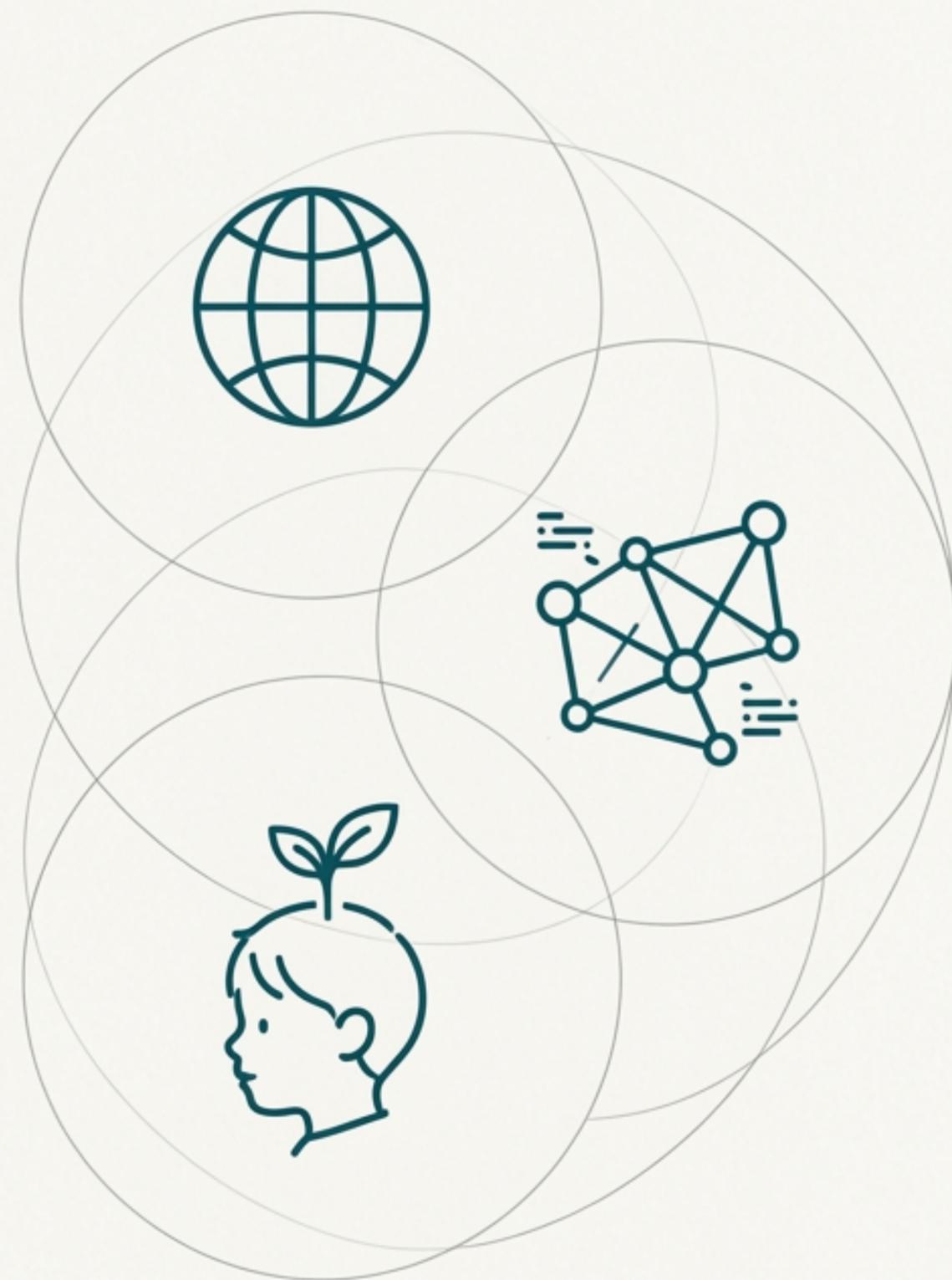
効果的・効率的・魅力的な学びを実現する
インストラクショナルデザイン

なぜ今、授業設計 (インストラクショナル デザイン) なのか？

情報化や国際化が進み、社会は大きく変化しています。
この変化の中で、学校と教師は絶えず新たな課題に直面して
います。

子供達に求められる学力の変化、そして授業でのICT活用…
私たちはこれらの変化にどう対応していけばよいのでしょうか？

本資料ではその手がかりとして「インストラクショナルデザ
イン」を紹介します。



インストラクショナルデザイン（ID）が目指すもの

IDとは、教育活動の**効果的・効率的・魅力的な学習環境**をデザインしていくための手法を集大成したモデルや研究分野、またはそれらを応用して学習支援環境を実現するプロセスのことです。（鈴木、2005）



効果的

効果的 (Effective)

学習者が学習目標に
到達できる



効率的

効率的 (Efficient)

学習者がより短時間で目標
に到達できる



魅力的

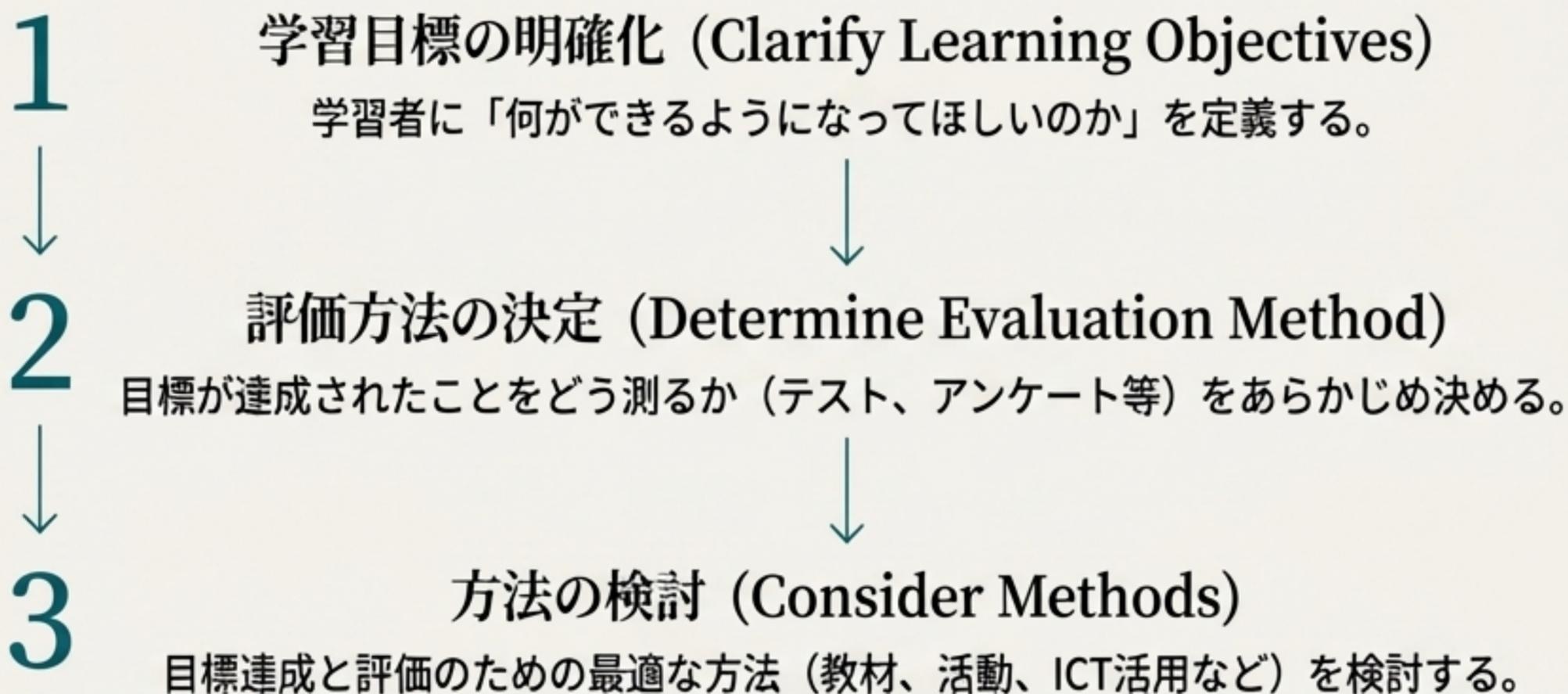
魅力的 (Appealing)

学習者が「もっと学びたい」
という気持ちになる

IDは、この3つの視点から、優れた授業や教材を体系的に目指すためのアプローチです。

IDの基本原則：学習目標と評価方法を最初に一致させる

IDでは、教材開発は「学習目標を明確にすること」からスタートします。



この整合性を取ることで、「何を教えたいか」という本来の目的からのズレを防ぎます。

思考の転換：「ツールの活用」から「目標達成の手段」へ

この考え方は、授業でのICT活用を検討する際にも極めて有効です。

よくあるアプローチ



「ICTをどう活用するか？」から議論が始まる。



ツールを使うこと自体が目的化しやすい。

IDに基づくアプローチ



「達成したい学習目標は何か？」から始まる。



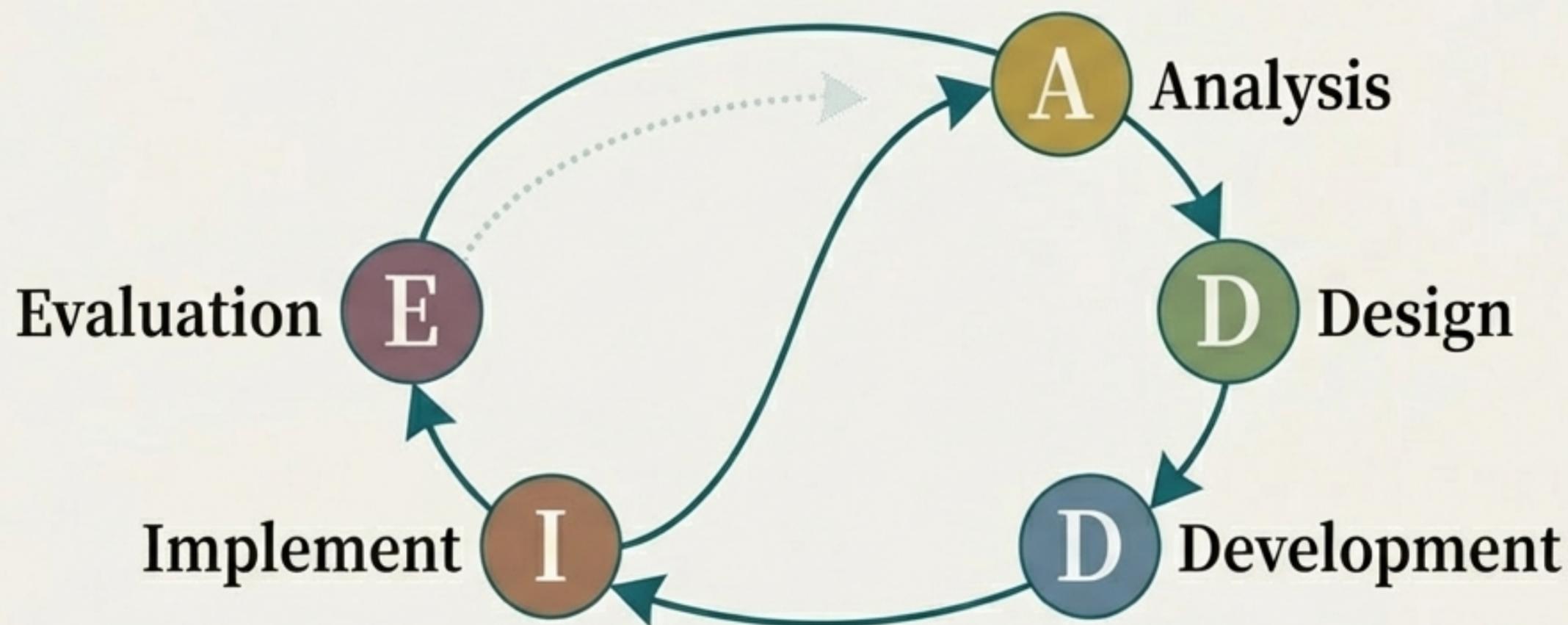
目標達成の最適な手段として、
ICTが選択肢の一つとして検討される。

IDは、目的と手段を正しく位置づけるための思考のフレームワークです。

IDの基本プロセス「ADDIEモデル」

IDのプロセスは、多くの場合5つの段階で進められます。

この5段階の頭文字をとって「ADDIE（アディー）モデル」と呼ばれます。



分析・設計に基づき、開発・実施・評価を行うシステム的アプローチです。効果を確認し、改善が必要であればし、サイクルを繰り返すことで、授業や教材を継続的にブラッシュアップしていきます。

ADDIEモデル：5つの段階

A - Analysis (分析)

- 学習者の特性や教育内容を分析する。
- 「何を学ぶ必要があるか」「学習者はどのような状態か」を把握する。

D - Design (設計)

- 分析に基づき、学習目標を設定し、指導や評価の手法を決定する。

D - Development (開発)

- 設計に基づき、教材や学習プリント、プレゼンテーションなどを作成する。

I - Implement (実施)

- 開発した教材や指導計画に沿って、実際に授業を行う。

E - Evaluation (評価)

- 実施結果を評価する。教材が目標達成に役立ったかを見定める。

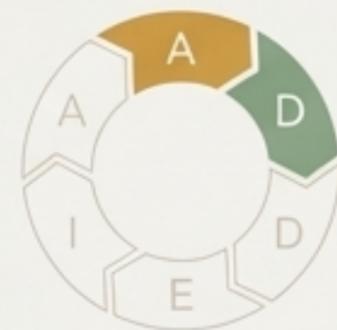
理論から実践へ：ADDIEモデル活用事例

教科：	小学校第2学年 音楽科 表現（歌唱）
題材：	「拍のまとまりを感じ取って歌おう」
焦点：	児童が苦手とする「3拍子の音楽」の 教材開発

担当者の経験だけに左右されない、継続的でよりよい授業を目指すためにADDIEモデルはどのように活用されたのでしょうか。具体的なプロセスを見ていきましょう。



Step 1 & 2: 分析 (Analysis) & 設計 (Design)



A - 分析 (Analysis): 問題の見つけ



児童の課題: 「3拍子は、拍の感じをつかむのが難しい」



教師の課題: 「教科書のリズム打ち（タンウンウン）では拍の流れが表現しきれない。結果、やり方を教え込むだけの授業になりがち」

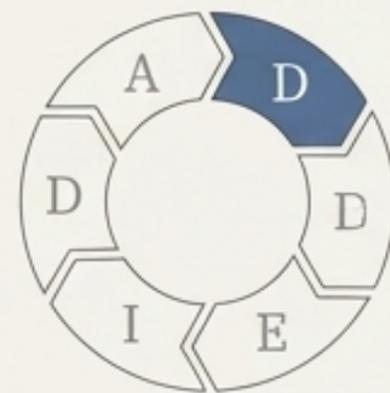


教材の課題: 一般的な3拍子の曲（例：メヌエット）は、2年生が拍を感じ取る導入としては難しすぎる。

D - 設計 (Design): 解決策の立案

- ✓ **目標:** 身体表現を取り入れ、楽しく3拍子のまとまりを感じられるようにする。
- ✓ **教材選定:** 児童がリズムに乗りやすい楽曲を探す（「うみ」「ティニクリン」「いるかはざんぶらこ」を選定）。
- ✓ **活動計画:** フィリピンのバンブーダンスを取り入れ、体で拍を表現する場を設定する。
- ✓ **評価計画:** 授業後アンケートとパフォーマンステストで成果を測る。

Step 3: 開発 (Development) - 授業の具現化



設計フェーズで立てた計画に基づき、授業で実際に使用する教材やツールを準備します。



バンブーダンスの準備

竹打ちの道具を用意し、安全な実施方法を計画。



授業用スライド

学習の流れや楽曲のポイントを視覚的に提示。



学習の手引き

児童が活動に見通しを持てるようなプリントを作成。



デジタル教材

タブレットに音源や参考動画（バンブーダンス等）を準備し、個別学習や確認に活用。

Key Point: 生徒が前向きに取り組めるか、学習活動の流れがスムーズかをシミュレーションしながら開発を進める。



Step 4: 実施 (Implement) - 計画の実行

事前に準備した教材と計画に基づき、授業を展開します。



導入 (Introduction)

- 楽曲：歌唱共通教材「うみ」
- 活動：強拍・弱拍・弱拍の3拍子の特徴を捉え、表現を工夫する。



展開 (Development)

- 楽曲：フィリピン民謡「ティニクリン」、および「いるかはざんぶらこ」
- 活動：児童それぞれの思いや意図に合った身体表現（バンブーダンスなど）と歌を結びつける活動を行う。



Step 5: 評価 (Evaluation) - 成果の検証と次への改善

授業が学習目標の達成に役立ったかを多角的に評価し、次年度への改善点を探ります。

✓ 成果 (Outcomes)

- ・ 従来の3拍子学習と比較して、児童の反応や歌の表現が向上。
- ・ 伴奏を聴き、声を合わせて歌う技能の高まりが見られた。

✎ 改善点 (Areas for Improvement)

- ・ 2拍子の音楽との比較は効果的だったか？
時間配分は適切だったか？
- ・ 楽曲の提示の仕方や学習の流れ、教材そのものに改善の余地はないか？

評価は単なる成績付けではなく、授業をより良くするための貴重なデータとなります。

授業改善の記録を「学校の財産」にする

ADDIEモデルを活用して開発された教材や指導記録は、一回限りの成功で終わらせません。



教材開発の記録（表2-2のような形式）を学年共有サーバーなどに保存する。



Evaluation（評価）の結果を、次年度担当者の Design（設計）の段階にインプットとして引き継ぐ。



これにより、毎年授業が改善され、教育の質が組織的に向上していく。

このように、ADDIEモデルは授業の質を継続的に高めるための仕組みづくりに貢献します。

変化する時代を乗り越える、普遍的なアプローチ

教室で使うメディアが変わり、求められる学力が時代と共に変化しても、
インストラクショナルデザインの考え方はその価値を失いません。

**常に学習目標と評価方法を明確にし、
その達成のための最適な方法を工夫し続ける。**

このプロセスを回し続けることで、どんな変化にも対応し、
教材開発を常にブラッシュアップしていく道筋が見えてきます。

あなたの授業を、さらに先へ

インストラクショナルデザインは、日々の授業を振り返り、改善するための強力な視点を提供します。
その3つの視点に、

効果的 (Effective)
効率的 (Efficient)
魅力的 (Appealing)

この3つの視点から、あなたの専門性を活かした、
より良い教材開発と授業づくりを今日から始めてみませんか。

IDには、学習意欲を高めるARCSモデルなど、教育活動を豊かにする理論やモデルが他にも数多く存在します。これは、その探求への第一歩です。