

第4講 教材の構成

【学修到達目標】

- 教材開発の観点から見た教材の構成について理解することができる。
- 設計手法について説明することができる。

1. 教材開発の観点から見た教材の構成

教材の構成

- 学習者が学習内容を体系的に理解し、効率的に学習を進めるための基盤
- 学習者の認知プロセスに沿った設計による学習効果の最大化
- 興味・関心を惹きつける設計による学習意欲の向上
- 体系的な整理と反復学習による内容定着の促進
- 多様な学習スタイル・ニーズへの対応



1. 教材開発の観点から見た教材の構成

教材構成の基本 導入・展開・まとめ

導入

- 多様な手法で興味・関心を惹きつける（物語、クイズ、動画など）
- 学習者中心の導入方法の選択（年齢、興味、デジタル要素）

展開

- 多様な学習方法の組み合わせ（講義、演習、グループワークなど）
- デジタル技術の活用（シミュレーション、VR/AR）
- インタラクティブ要素による参加促進
- 視覚教材の効果的な活用（図表、動画など）

まとめ

- 理解度確認の機会設定（質問、小テスト）
- 理解度に応じた補足説明と追加学習機会

2. 設計手法

教材開発における設計手法の重要性

- 学習効果を最大化するための指針
- 教材の構成、内容、デザイン、評価方法などを体系的に設計

代表的な設計手法

- ADDIEモデル
学習プロセス全体を体系的に管理し、段階的に教材開発を進める
- 逆向き設計（Backward Design）
学習成果から逆算して教材を構築し、学習目標達成に焦点を当てる

2. 設計手法

ADDIEモデル

- 分析 (Analysis)
学習者のニーズ、目標、環境、制約条件などを詳細に分析し、教材開発の方向性を決定
- 設計 (Design)
分析結果に基づき、教材の構成、内容、デザイン、評価方法などを具体的に設計
- 開発 (Development)
設計図に基づき、教材を実際に作成、テスト、修正し、品質を高める
- 実施 (Implementation)
作成した教材を学習者に提供し、学習活動を支援、環境を管理
- 評価 (Evaluation)
学習成果や教材の効果を評価し、改善点や今後の開発に役立つ情報を収集

2. 設計手法

逆向き設計

1. 学習成果の明確化

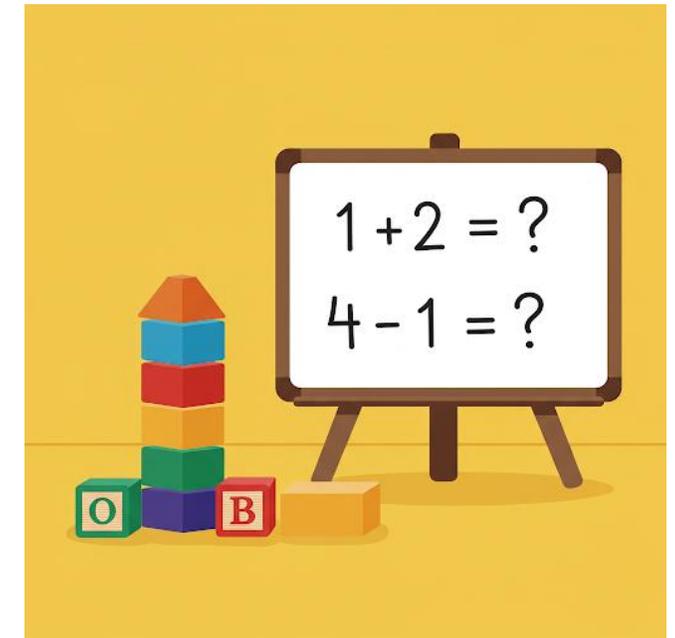
- 学習目標の具体化（行動レベルで示す）
- 評価基準の明確化
- 教材開発の方向性を定める

2. 評価計画の設計

- 適切な評価方法の選択
- 評価時期の設定、具体的な評価基準の作成
- 学習成果の測定と教材効果の評価

3. 学習活動の設計

- 学習成果達成に必要な学習内容の選択
- 効果的な学習方法の選択
- 学習者が主体的に学習できる活動の設計
- 学習活動を通して学習成果を最大化



3. . 学習効果を高めるための教材の構成設計手法

視点

- 学習者の認知プロセスへの適合
- 学習者の興味・関心の喚起
- 学習内容の定着促進
- 多様な学習スタイル・ニーズへの対応

考慮すること

学習目標、学習内容、学習者の特性、利用可能なリソース

第4講 教材の構成

課 題

1. 教材開発の観点から見た教材の構成について説明しなさい。
2. 設計手法について整理しなさい。