

# インストラクショナルデザイン (ID) 理論を取り入れた オンライン授業実践例

カイザー青木 睦子

## 要旨

インストラクショナルデザイン (以下IDと表記) は、「学びの効果、効率、魅力を高めるための手法の集大成」とされる。最適な教育効果を得るための指針もしくはマニュアル集とも言えるだろう。

コロナ禍での授業計画変更の際にID理論を取り入れたオンライン授業を試みた。その際に参照したIDの手法と、オンライン授業で使ったICTの道具 (アプリ等) を共有することが発表の第1の目標である。同時に、発表自体をID理論に照らし合わせてデザインし、例示する第2の目標もあった。本稿はそのまとめである。

## 【キーワード】

インストラクショナルデザイン、オンライン授業、授業実践例

## 1 発表の背景

2019年度欧州日本語教育研修会\*の目標は、IDの基礎を自分自身の教育実践に応用、活用し、内省と共有を繰り返してより効果的・効率的・魅力的な教育を目指すことであった。研修会参加者3名で「理論と実践」「成人教育での実践」「継承語教育での実践」と大まかに3つのテーマで研修会報告をしたが、筆者はIDのごく基礎的な理論を取り入れた、社会人教育機関での授業実践例を発表した。

## 2 発表の目標

### 2-1 発表の目標

まず、参加者が以下の3点を確認し、自身の授業の活性化や改善に役立てたいと思えることを目標とした。

- ① IDの基礎理論「出口 (ゴールと評価方法) と入口 (学習者の分析) の明確化」
- ② 学習成果を評価するテストやルーブリック
- ③ オンライン授業で使えるアプリやアイデア

### 2-2 プレゼンテーションの目標

同時に、ID理論を参照しながらプレゼンテーションを”デザイン”し、どの場面でID理論を参照したかを例示する第2の目標を定めた。

## 3 発表について

研修会の前にID理論基礎編のビデオのリンクと事前資料の説明PTTを送り、授業実践例としてGoogle Classroomを共有した。当日のプレゼンテーションでは最初に「なぜID及びICTを使うのか」「それらを使うことが有益なのか」、その必要性、可能性を考える重要性を伝えた。また、インタラクティブな場を意識し、短い発表時間ではあったが参加者が主体となる

活動をいくつか準備した。情報提示に加え、発表の最後のごく簡単な振り返りや、Googleフォームの発表評価アンケート等も時間内に行う計画を立てた。

#### 4 参照したID理論

ID理論の名称	理論	参照ポイント
IDの視点とその関係図	ID理論の概要	「出口」「入口」の重要性
学習目標・評価方法・教育内容の整合性 (鈴木2008)	IDの最も簡単な基本形	1. 何を学んでほしいのか 2. 学びをどう評価するのか 3. 学びをどう助けるのか を常に確認しながら計画する
メーガの3つの質問	まず学習目標(出口)を決めてから、次に評価方法を考え、最後に教育内容を決める	「学習目標」→「その評価方法」→「教育内容」の順に授業をデザインする
ARCSモデル(注意)	学習者の注意・興味をひく	事前ビデオや前提テスト
ARCSモデル(関連性)	個人化 / 学ぶメリット	学習項目の個人化、文脈化 現実味のある学びを計画する
教材開発の3段階モデル	段階的な教材開発	診断・練習・指導する教材作成
IDの目指す学び 「効率」	教育支援者と学習者双方の効率を考える。(教材をすべて手作りする必要はない。)	既存の教材を積極的に利用する。
アンドラゴジー	成人学習者の学びの設計時に参照する指針	課題達成にふさわしいテーマや方法をチェックする
ガニエの9教授事象	授業や教材に必要な9つの構成要素	各項目を確認して計画する
ブレンデッドラーニング	オンラインと対面の双方の特性を活かす授業デザイン (反転授業・予習型学習)	授業前にオンラインで自分のペースで予習をする→自らの学びに責任を持つ効果がある
学習目標の明確化	学習目標を決めるときの3原則	確認可能な動詞を使い、評価の条件と合格基準を明確にする
マルチメディア教材設計 7原理	マルチメディアを効果的に提示するための7原理	テストや教材を作成する際に参照
経験学習モデル	経験から学習する4つの活動	実践、内省で得た教訓を活かす

#### 5 オンライン授業で使った無料のICTのツールやアプリ等

##### 5-1 授業準備編

1) 宿題作成 Googleフォーム / ビデオエディター (Windows10) / Loom授業動画作成ツール

- 2) 学習項目の提示・宿題提出 Googleクラスルーム / Googleフォーム
- 3) 評価基準作成 Googleクラスルーム ルーブリック表
- 4) 文法事前説明・語彙の練習教材等 既存のYouTube動画
- 5) 事前・事後テストや読解教材、宿題提出など授業全般に使える「いろいろ」
- 6) 授業資料作成時
  - ・イラストの収集→イラストや/ACイラスト / 写真→クリエイティブ・コモンズ・ライセンス
  - ・ダウンロードして使える「ひらがな・カタカナ・漢字筆順アニメ」
- 7) 産出型の学び（自分で問題を作成）& 他の学習者の練習問題にトライできる → Quizlet

## 5-2 授業編

- 1) 成果物や産出型アクティビティをリアルタイムで共有できる→ Padletパドレット
- 2) 授業にも使える「JFにほんごeラーニング みなと」
- 3) 「みんなの日本語音声ネットサービス」→ 無料・CD不要
- 4) その他 Kahoot! / Linoオンライン付箋サービス / Google図形描画でオンラインゲーム

## 6 気付きと内省

### 6-1 ふりかえり

「IDの理論やICTを使う」ことが目的ではない。むしろ「よりよい授業を実現するためにID理論やICTを使う可能性を考慮する」過程が大切である。この「なぜ使う」のかを一方的に情報提示するだけでなく、共に考察することのできる参加者主体の活動を取り入れる必要があったと思う。

また、授業例としてGoogleクラスルームのリンクを事前に連絡し、ID理論の「3種類のテスト」や課題等の資料を閲覧可能にしたのだが、なぜそれらの教材を作成したのか、そのポイントと背景の理論を発表当日に詳しく説明できなかったのは予想外のハプニングだった。発表の核の部分だったことを考えると、あらかじめ説明ビデオを添付すべきだったし、そのうえで”叩き台”として事前共有した授業実践例について、例えば数分であっても意見を共有する場を設けることが必要だったと思う。

さらに、学びや経験の知見からID理論と同じ授業設計をされている先生方の活動例も報告し合って、IDの個人化、文脈化に繋げる工夫が必要だと感じた。

### 6-2 次につなげること

興味湧いたテーマを事前に検索できる”反転発表”資料が効果的であることを実感した。また短いオンライン発表時でも「集まったときにしかできない活動（鈴木2015）」を複数回組み込むことが可能だと分かった。発表スライドの不具合に時間を取られ、アクティビティを割愛しなければならなかったが、これからは発表の際にも積極的にインタラクティブな活動を取り入れていきたい。

Zoomでプレゼン時にパワーポイントがフリーズする事例は想像以上に多いようで、理由は多岐にわたることをネットで学んだ。レイヤーモデルの観点から発表を評価すると、発表環境を整える前提条件（いらつきのなさ）が満たされていないことで、5段階中の最下位、1のレベル判定となる（涙）。プレゼンテーションの大切さと予期せぬ出来事の可能性を考え合わせると、これからは事前収録ビデオ発表の可能性も視野に入れたいと思う。

オンライン授業やオンライン発表はこれから益々増えるだろうと予想される。疑問点や問題もいろいろ出てくるだろう。そんなときにIDの工具箱を開いてみるといいかもしれない。筆者自身、欧州日本語教育研修会とこの発表の準備でIDの入口に立てたのはラッキーであった。学び尽きないIDの教えを少しずつ試しながら、教材やICTコンテンツを他の先生方と”協働して”蓄え、実践、内省、改善のスパイラルでよりよい学びを模索していきたいと思う。

---

(注) \*2019年度欧州日本語教育研修会「<学び>をデザインしよう！ーインストラクショナルデザイン入門」

#### <参考文献>

鈴木克明 (2002) 「教材設計マニュアル」北大路書房

鈴木克明 (2005) 「(総説) e-Learning 人選のためのインストラクショナル・デザイン」

『日本教育工学会誌』29 (3), 197-

鈴木克明 (2008) 「インストラクショナルデザインの基礎とは何か：科学的な教え方への誘い」

『消防研修』第84号 pp. 52-68

鈴木克明 (2015) 「研修設計マニュアル」北大路書房

鈴木克明 (2016) 「インストラクショナルデザインの工具箱101」北大路書房

鈴木克明 (2018) 「学習設計マニュアル」北大路書房