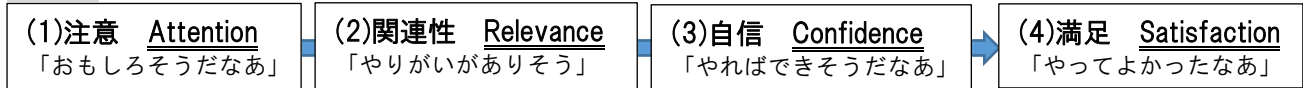


ID : インストラクショナル・デザイン入門

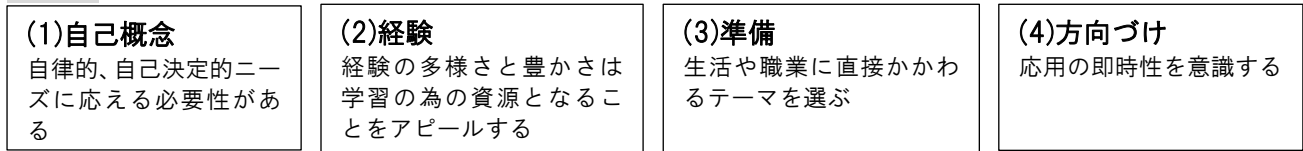
それぞれの環境において、最適な教育効果をあげる方法を設計するためのヒント

(ページは鈴木克明監修「インストラクショナルデザインの道具箱 101」北大路書房より)

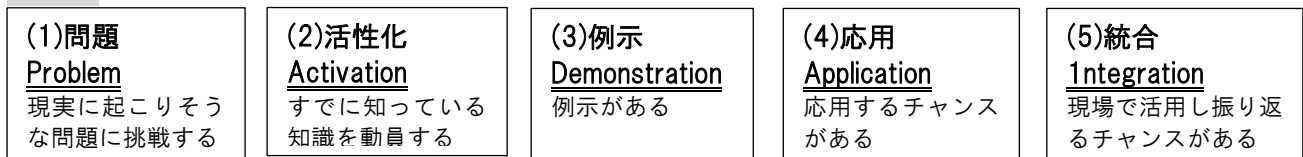
TOOL 1 学習意欲を高める作戦 (ARCS モデル) ・ 16 p



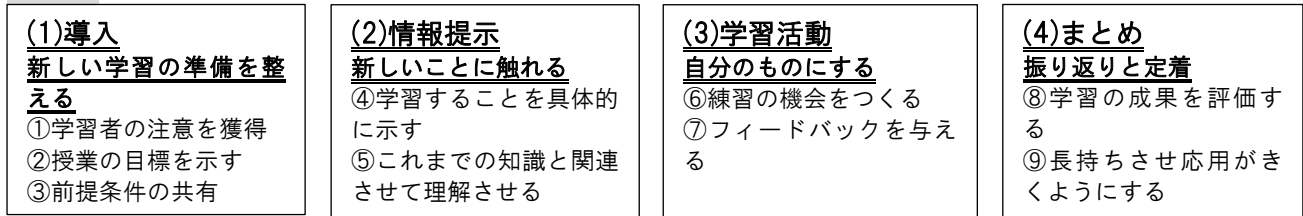
TOOL 2 大人の研修のための作戦 (アンドラゴジー Andragogy) ・ 28 p



TOOL 3 授業設計の原則 (メリルの ID 第一原理) ・ 40 p



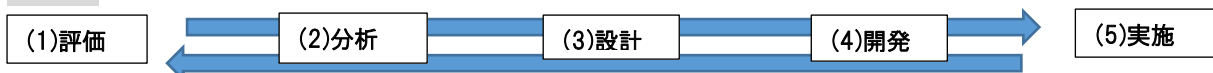
TOOL 4 学習プロセスを助ける作戦 (ガニエの9教授事象) ・ 44 p



TOOL 5 同じ課題で学習者の成績の差が大きいとき (ジョン・B・キャロル 学校学習の時間モデル) ・ 86 p

$$\text{学習率} = \frac{\text{学習に費やされた時間}}{\text{学習に必要な時間}} = \frac{\text{学習機会} \times \text{学習持続力}}{\text{課題への適性} \times \text{授業の質} \times \text{授業の理解力}}$$

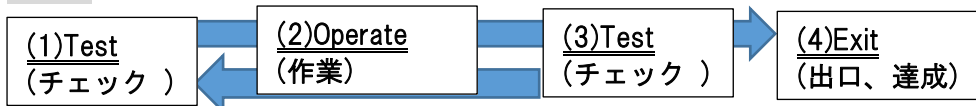
TOOL 6 活動全体の振り返り (ADDIE モデル) ・ 116 p



TOOL 7 授業設計を有効に行うための指針 (メーガーの3つの質問) ・ 154 p

- (1)学習目標～Where am I going?
- (2)評価方法～How do I know when I get there?
- (3)教授方略～How do I get there?

TOOL 8 学習レベルがばらついている場合の対応 (TOTE モデル) ・ 162 p



TOOL 9 指導方法や評価方法の整理 (学習成果の5分類) ・ 166 p

	学習成果	成果の性質	行動動詞
認知的領域	言語情報	暗記、再生的学習	述べる、言う、説明する、あげる
	知的技能	規則を適用する	応用する、適用する、分類する、区別する、解く
	認知的方略	自分の学習を効果的に行う	採用する
運動領域	運動技能	身体を動かす、コントロールする	行う、実現する
情意領域	態度	ある物事や状況を選ぶ	選ぶ、主体的に〇〇する、拒否する、他の活動を選ぶ

TOOL 10 評価を計画 (4段階評価モデル) ・ 196 p

レベル	評価内容	評価対象
(1)反応(Reaction)	参加者の反応	受講者アンケート
(2)学習(Learning)	理解度確認	事後テスト、パフォーマンステスト
(3)行動(Behavior)	学んだことが実践できているか	フォローアップ調査、上長アンケート
(4)結果(Result)	組織の業績に貢献できたか	効果測定チェックリスト、ROI指標

