

補足資料3 ID[インストラクショナル・デザイン]と主体的・対話的で深い学びを問う授業振り返りシート

1 ID[インストラクショナル・デザイン]とは何か？

教育活動の効果と効率と魅力を高めるための手法を集大成した指導モデル：生徒の学習成果を高め、生徒・教員の労力の減少を図り、さらに学びたいと思わせる工夫を集めたもの。

2 IDを導入したのはなぜか？

- (1) 授業の到達点がかかるだけでなく、自分の見方や考え方の変化を捉えやすく、生徒の主体性を高めることができるから。
- (2) 教科の枠を超え、カリキュラム・マネジメントを促進するとともに、効率的に職員へ普及できるから。

3 IDのフレームにICEモデルを加えて、主体的学びを問いかける授業振り返りシート（例）生徒が4段階で評価

		【授業デザインへの評価】		【セルフリフレクション】		関連するID理論
		教科・科目	物理	教科・科目	物理	
目標→全体	I	授業の目標が何か理解できる場面があるか	4	授業の目標が何か理解できているか	3	■ガニエの9教授事象 導入 事象2: 授業の目標を知らせる 「今日は〇〇を勉強するんだな」
	I	知識・技能を体得する機会はあるか (反復練習が十分できるか)	4	知識・技能を体得しようとしたか	3	■ガニエの9教授事象 学習活動 事象6: 練習の機会をつくる 「〇〇をやってみよう」
授業・教材	C	思考を促される問いはあるか ・単元を貫く問いが意識できたか	3	思考を促される問い自体に答えようとしたか	2	■ケラーのARCSモデル 魅力あるものにするためのアイデアを整理する枠組み(おもしろそう・やりがいがありそう・やればできる)  ■学習環境設計の4原則 学習者中心・知識中心・評価中心・共同体中心
		思考を促される工夫があるか	3	思考を促され、自分が思考を深めようとしたか	2	
	生徒同士で思考を促し合う機会があるか ・ペアやグループでの話し合い・記述したものの回覧・他者への気付き等	2	生徒同士で思考を促し合おうと行動したか	3		
	思考・成果をアウトプットする機会があるか ・口頭発表(ペア、グループ、全体)・身体表現・紙面発表(文字、図)等	2	思考・成果をアウトプットしようとしたか	3		
	E	次につながる振り返りができているか ・その状況で何が本質的であるかが分かる・経験から学べる	2	次につながる振り返りができたか	3	
評価	C	知識獲得の確認だけでなく、知識にまつわるプロフィールを広げていく機会があるか ・創造的読書・考査の内容・考査解答の複数提示・レポートの内容等によって自ら広げる機会	3	知識同士をつなげようとしたか ・関連することをさらに広げようとしたか ・教科内での様々な領域・複数教科の関連性	4	■ガニエの9教授事象 まとめ 事象9: 保持と転移を高める 「これって、他にも使えるかな？」
		知識同士をつなげる機会はあるか ・教科内での様々な領域・複数教科の関連性 など	3			
	E	多面的に評価されているか ・客観テスト／ルーブリック評価／他者からの評価／自己評価など	3	自分の力を多面的に伸ばそうと行動したか	3	

4 ID(インストラクショナルデザイン)の代表的ツール（一部の例）

<p><b>(1)ガニエの9教授事象</b>                  事象1 学習者の注意を獲得する                  「〇〇って何？ 知りたいな」                  事象3 前提事項を思い出させる                  「前に〇〇やったな」                  事象4 新しい事項を提示する                  「〇〇ってそうなのか」                  事象5 学習の指針を与える                  「〇〇を理解するにはどうすれば？」                  事象7 フィードバックを与える                  「あれ？間違った！なぜ？」                  事象8 学習の成果を評価する</p>	<p><b>(2)メルルのID第一原理</b>                  [探究を誘発しやすくする効果的な学習環境を実現するために必要なツール]                   *要件: 具体例                  *問題: 現実に関わりそうな問題に挑戦する。                  *活性化: 既知っている知識を動員する。                  *例示: 例示がある&lt;Show me&gt;                  *応用: 応用するチャンスがある                  &lt;Let me&gt;</p>	<p><b>(3)ケラーのARCSモデル</b>                  *注意(Attention) おもしろそうだ                  *関連性(Relevance) やりがいがありそう                  *自信(Confidence) やればできそうだ                  *満足(Satisfaction) やってよかった                   [ARCSモデルは学習者のやりがい・動機づけに関するモデル。足りない要素は何か、授業で不足しているものは何か考えるツールとして活用する。教員だけでなく、生徒自身がこのツールを用いることで、主体性が高まり自己調整学習者へとつながる。]</p>
---	--	---