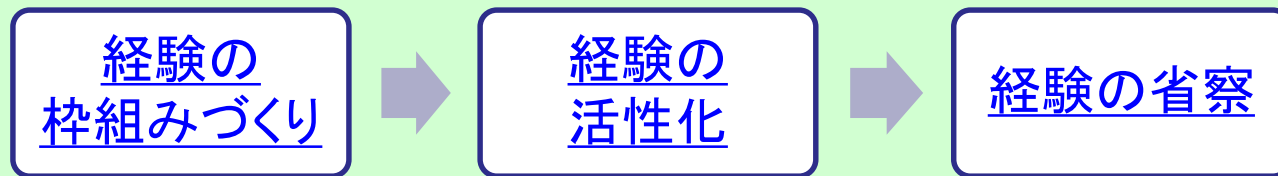


第279回 「インストラクションデザインの理論とモデル」輪読

## 第7章 経験を用いたアプローチ

リー・リンゼイ&ナンシー・バーガー

- 経験的教授とは
- 経験学習理論 → 既存理論への批判と解決策
- 経験的教授の3つの普遍的原理



- 状況依存原理
  1. 経験の枠組み: 遠隔コミュニティ, 社会構造, 教示的インストラクション, 雰囲気・規則・行動・期待の確立, 倫理的環境の設定
  2. 経験の活性化: 先行経験の活性化, 新しい経験の活性化
  3. 経験の省察: 省察の手段(日誌, ポートフォリオ)
- まとめと感想

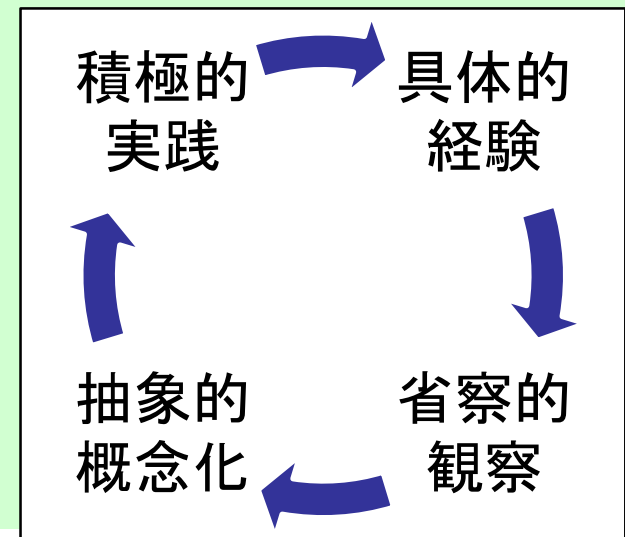
# 経験的教授 (experimental instruction) とは (p. 131-132)

- 経験学習
  - 企業の人材開発 (ビジネス志向、リーダーシップ開発論)
  - PBL, サービス・ラーニング, アクティブ・ラーニング, インターンシップ
- 本章では...
  - あらゆる内容, あらゆる学習者, あらゆる教授環境
  - 効果, 魅力 > 効率

他の形態の教授における経験	経験的教授における経験
教師中心	学習者中心
受動的に経験を受容 (recipient)	どのような経験をするかを能動的に協議する交渉者 (negotiator)
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 真正 (authentic) な学習経験</li><li>• 自己主導 (self-direction)</li><li>• フィードバック → 省察</li></ul>

# 経験学習理論 (p. 132-134)

- デューイ
  - 第一次的経験(行為そのもの)と二次的経験(フィードバックによる経験の整理)のサイクルを通じて学ぶ.
  - 経験≠教育, 経験には教育的でないものもある.
- ピアジェ
  - 人は同化(経験と既存知識の統合)と調節(経験による既存知識の修正)のプロセスで学ぶ.
- コルブの経験学習モデル
  - 経験から意味を引き出し, 新たな経験に応用するサイクルを通じて継続的に発達する.



# 経験学習理論への批判と解決策 (p. 134)

## 循環的学習モデルへの批判

- モデル通りに学習が進むわけではない.
- いくつかの段階が同時に起こることもある.
- 経験から何も学ばない人もいる (認知的能力が必要).

## 経験を学習の基盤とすることへの批判

- すべての経験が成長につながるわけではない.
- 学習者の誤った解釈.



## 社会的構成主義 (social constructivism) アプローチ

- 経験の考察を共有する学習者コミュニティの中で学習
- 知識は個人的に構成され, 社会的に再構成される

# 原理1: 経験の枠組みをつくる

問題志向

例示

活性化

## 1. 教授目標の定義

- 何のために経験するのか？  
ex.) インタビュー活動

## 2. 評価基準を伝える

- 学習成果、最終的評価

## 3. 社会構造の定義(関係性、ふるまい)

- 学習者、教師、学習者同士、教室外の環境...
- 参加者に期待する行動の明確化

## 原理2: 経験を活性化する

### 1. 真正な経験

- 現実の環境に対して真正であればあるほど学習の転移が進む.
- 完全に真正である必要はない(危険の排除).

### 2. 真正な成果の決定

- 学習者の意思決定が真正な成果に結び付くこと.

### 3. 問題指向

- 何らかの経験の核となる課題, 問題や状況が存在する.

### 4. 学習者のやる気を引き起こす難易度

- 挑戦しがいがあり, 難しすぎないもの



# 原理3: 経験を振り返る

統合

## 1. 教師のファシリテーション

- － 意見明確化の手助け, 課題への取り組み, 相互作用の促進, 批判的フィードバック

## 2. コミュニティの構築 (community-building)

- － 枠組みづくりの段階だけではなく, 省察の前にも継続する
- － 参加者が対等であること, 意見や疑問を言える雰囲気

## 3. 省察のプロセスを引き起こす問い

- － 何が起こったか?
- － なぜそれが起こったか?
- － 何を私は学んだのか?
- － この知識を将来の経験にどのように適用できるだろうか?

# 状況依存原理1: 経験の枠組みづくり

- 遠隔コミュニティの形成
  - 最初のメッセージ提示、教授者の音声
  - 情報交換活動の促進
  - 写真、自己紹介、連絡先情報を投稿
- 学習者間の社会構造の確立
  - チームを組む
- 教示的インストラクション
  - 外部講師？
- 雰囲気・規則・行動・期待
- 倫理的考慮 ← ロールプレイ、シミュレーション
  - 参加の自由、同意書、自己開示の制限など



# 状況依存原理2: 経験の活性化(1)

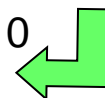
## 先行経験の活性化

- ディスカッション
  - 教師の役割
  - オンライン非同期のディスカッションは対面授業でも有効.
- 物語(ストーリーテリング): 省察のナラティブ・アプローチ
  - 経験と省察の区別が難しい.
  - 学習者が言葉で詳細に物語を表現する能力が求められる.
- デジタルストーリー
  - DSTならば視覚的に物語る事が可能.
  - 過去の経験がトラウマや苦痛を伴う場合 → アート・セラピーなど

## 状況依存原理2: 経験の活性化(2)

### 新しい経験の活性化

- ゲーム・シミュレーション・ロールプレイ
  - 実地練習が望ましくない場合. 開発時間が課題.
- 野外における経験教授
  - 野外体験研修(OBET): 自己と向き合う、対人関係スキル
- 仕事ベースのインストラクション
  - アクションラーニング: 企業, 教育, 行政で採用可能
    - 問題解決グループで企画→職場→グループ
  - ワークベースドラーニング: 大学と組織の連携
    - 教員は専門家ではなくファシリテーター
- 徒弟制度・メンターシップ・インターンシップ・サービスラーニング
  - 学習者が理論と実践との間のギャップを乗り越える助けとして有効.

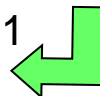


## 状況依存原理3: 経験の省察

- 日誌とポートフォリオ
  - 経験の文章化と振り返り
  - 学習者の省察能力に依存するが、省察能力の強化も目的とする.
  - 評価の手段にすることは難しいので準備が必要.
  - 内面的プロセス → 社会コミュニティ内でのプロセスへとデザイン可能

## その他

- 結果を新しい経験に応用する
  - 時間が許せば実施すべき.
  - ディスカッションを通じて知識を応用させることも可能  
「将来似たような経験をするときにはどうしますか？」
  - メリル(3章): 応用フェーズへの学習者の関与に相当



# まとめと感想

- まとめ
  - すべての学習は経験からの学習である.
  - 経験の解釈の共有と経験の省察を通じて, 最も効果的に学習が起こる.
- 感想
  - 経験をすれば良いというものではない.
  - 社会的構成主義アプローチによる経験学習を実現するには, デザイン・準備が大変.
  - 省察の共有, 対話形式の要素
    - キャリア教育における相互評価学習に役立てたい.