

第247回 鈴木流・学習環境設計10か条(その1): 自己主導学習のススメ

鈴木流・学習環境設計10か条の中から、自己主導学習をテーマとした3つを事例とともに紹介する。みなさんはどう思うだろうか？

1. 講義と期末試験をやめる(反転授業・学習)

- 「教材設計マニュアル」(2002) — 言いたいことを全部書いた本
- 大学教育ICT利用サンドイッチモデルの提案 — ポートフォリオは応用課題に、LMSは基礎知識に —

3. くすぐってその気にさせる(教えない授業)

- 専門科目『メディア論』個人レポートの一節 / 学生に課した課題 / 教えない授業と教師の役割
- eラーニングをここからはじめよう

7. 手ぶらでは集めない(アクティブラーニング)

- 私の人生を変えた仕事: eLファンダメンタルと学習支援Webサイト

鈴木流・学習環境設計10箇条

- ①講義と期末試験をやめる(反転授業・学習)
- ②再利用できるものをつくる(教材シェル:LO)
- ③くすぐってその気にさせる(教えない授業)
- ④体験を次に伝える仕組みをつくる(ランチオン)
- ⑤学習者の文脈を想像する(ユースケース)
- ⑥現場で組み立てる(オーダーメイドの教育)
- ⑦手ぶらでは集めない(アクティブラーニング)
- ⑧今までの要素を再定義して一つだけ付け加える
- ⑨やるべきことをやる(Practice What You Preach!)
- ⑩常に最先端の実験場たれ(率先垂範)

出典: 鈴木克明(2015.8.22)「鈴木流・学習環境設計」熊本大学大学院教授システム学専攻同窓会主催特別イベント
『インストラクショナル・デザインと学習環境設計』、富士通ラーニングメディア品川ラーニングセンター



自分で学ばなければならない状況に
追い込むことによって自分で学ぶ力が育つ

自己主導学習(Self-Directed Learning) 阻害要因

教師がコントロールし
教師に依存させる構造

教師の果たすべき役割を再検討

出典: 鈴木克明(2015.8.22)「鈴木流・学習環境設計」熊本大学大学院教授システム学専攻同窓会主催特別イベント
『インストラクショナル・デザインと学習環境設計』、富士通ラーニングメディア品川ラーニングセンター



Practice What you preach!

- 「IDの原理」を自分が手掛けた 学
習環境設計に応用：率先垂範
- Show me, don't just tell me!
(メリルのID第一原理「例示」)

出典：鈴木克明(2015.8.22)「鈴木流・学習環境設計」熊本大学大学院教授システム学専攻同窓会主催特別イベント
『インストラクショナル・デザインと学習環境設計』、富士通ラーニングメディア品川ラーニングセンター

「教材設計マニュアル」(2002)

——言いたいことを全部書いた本

シリーズ続々！



- 教職課程「教育方法」のテキストとして執筆した。
- **講義で話すことがなくなった。**
- 講義時間は、確認テスト&相互チェック作業&相談の時間になった。
- **寝ている人はいなくなった。**
- 言いたいことを書くだけでなく、**ID的工夫を盛り込んだ。**
 - 学習目標・キーワード・背景・練習・フィードバック・見取図・課題・カリキュラム案・(テスト)

出典：鈴木克明(2002)『教材設計マニュアル—独学を支援するために—』北大路書房(DTP 初版は 1995)



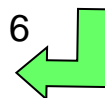
設計マニュアル4部作第3弾

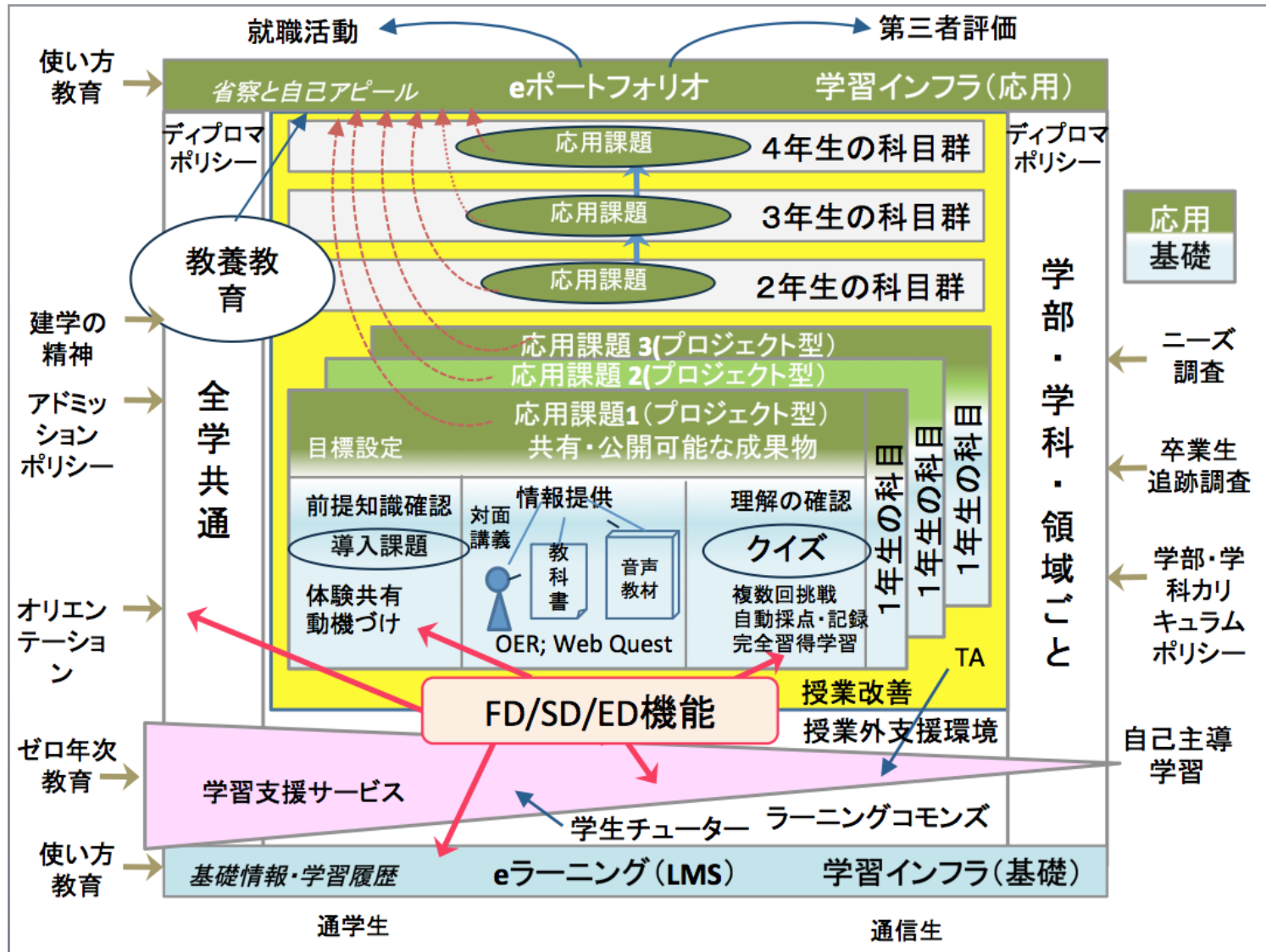
『研修設計マニュアル』発刊！

(北大路書房から2015年4月に出版)



④学習？





出典: 鈴木 克明・根本 淳子(2012.9)「大学教育ICT利用サンドイッチモデルの提案-ポートフォリオは応用課題に、LMSは基礎知識に-」日本教育工学会第28回全国大会(長崎大学)発表論文969-970

専門科目『メディア論』個人レポートの一節

●「モノゴト 分かり始めると楽しい！！」(裕美)
最初は難しそうな問題に立ち向かい、つまらない。しかし、調べていくうちに分かり始め、その問題が楽しくなっている。今回の課題でキーワードを調べていくうちに表面的に難しそうな単語だったりする。意味を調べていくうちに、面白くなったりもする。ここで、この”面白くなったりする”という事が大事なのではないだろうか。基本的に、まず興味を持つことを前提に学問が始まるわけだから。興味を持つことは大小関係ない。自分で学ぶという姿勢が大切なんだと思う。私はまだまだ、学ぶことがたくさんある。興味を持つことから、学んでいこうと思う。 ・専門科目『メディア論』の個人レポートの一節

出典:鈴木克明(編著)(2004)『詳説インストラクショナルデザイン:eラーニングファンダメンタル』
NPO法人日本イーラーニングコンソシアム



学生に課した課題

- 課題: 気になった用語について調べた結果を提出すること。2-3人でグループを組んで取り組んでも良いし個人で取り組んでも良い。出典を明記すること。
- ×切: 次週の講義開始時まで。
- 提出先: 鈴木研究室ドアの提出箱まで

用語チェック (1) マルチメディア関連用語 番号: _____ 名前: _____

指示: 次の用語の番号に、聞いたことがある言葉ならば○、よく知っていて他の人に説明できる言葉ならば◎をつけなさい。

1 ARPAネット	2 CATV	3 CD-ROM	4 DTP
5 DTPR	6 DVD	7 FCC	8 GUI
9 HPCC法案	10 ISDN	11 PHS	12 TCP/IP

出典: 鈴木克明(編著)(2004)『詳説インストラクショナルデザイン: eラーニングファンダメンタル』
NPO法人日本イーラーニングコンソシアム

教えない授業と教師の役割(1)

----そう、君たちは、大学教授になんか頼らなくても、自分たちでどんどん学んでいけるんだよ。大抵のことは本に書いてあるし、インターネットでも検索できるし、「できるヤツ」も周りにいるし。どうしてもわからなくなったら、聞きにおいて。答えを教えずに、本を貸してあげるから。

続き

出典:鈴木克明(編著)(2004)『詳説インストラクショナルデザイン:eラーニングファンダメンタル』
NPO法人日本イーラーニングコンソシアム



教えない授業と教師の役割(2)

私の役割は、つばを飛ばしながら退屈な話をするのではなく、君たちに「やること」を与えること。学びのきっかけを与えること。そして、やさしく(厳しく)見守ることなのです。自分の知識を見せびらかして学生から「学ぶ楽しさ」を奪うのではなく、「親切なおじさん」になりたいという願望をじっと我慢して、いじわるして、しかし自力でできたことを一緒に歡ぶ人になることなのです。

出典: 鈴木克明(編著)(2004)『詳説インストラクショナルデザイン: eラーニングファンダメンタル』
NPO法人日本イーラーニングコンソシアム



eラーニングをここから始めよう

a. ネット探し(情報検索)

→自己ベストでは不十分。せつかくの情報をみんなで共有するのは、IDが目指す効率を高める。

b. 学習者用リンク集(ポータルサイト)

→あるものは活用する。メンテナンスは調査・報告課題として学生にやらせると、教員は楽ができて学生の自己学習力も育成できる。

c. 確認クイズ(出席点代わりに毎回用いる)

→基礎知識の確認手段として有効。講義が理解できたか自分で確認する手段を提供。合格するまで何度も挑戦させる。記録も残る

d. 掲示板での意見交換・グループ作業・相互評価

→応用力育成に有効。自主性に任せてはいけない。採点基準を明示して点検者の指摘事項の妥当性も採点の対象とすることもできる

e. 学習成果の集積と発表(ポートフォリオ)

→リフレクションとアピール力育成に有効。専用システムを整備して機関として取り組むと、教育目標と科目課題との関係が整理できる。

出典: 鈴木克明(2008)「第8章:eラーニングとインストラクショナルデザイン」水越敏行・久保田賢一(編著)『ICT教育のデザイン』
日本文教出版
©2015 鈴木克明



私の人生を変えた仕事

eLファンダメンタル(2003)



大学院レベルの
IDをがっちり
やってください。

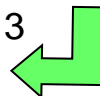
- 2003.9月に5日間の集中公開講座としてSCS配信
- 2004:eLCからパッケージ教材として発売
- (2004-2005ブレンディング講習として実施)
- その後、「詳説ID」としてeLP資格認定に組み込まれる
- 2006:「eラーニング概論」としてGSISに採用→公開科目に



出典:鈴木克明(編著)(2004)『詳説インストラクショナルデザイン:eラーニングファンダメンタル』
NPO 法人日本イーラーニングコンソーシアム(パッケージ版テキスト)

©2015 鈴木克明

eラーニング推進機構eラーニング授業設計支援室
ランチオンセミナー



eラーニングファンダメンタル用 学習支援Webサイトの設計開発(2003)

eラーニング・ファンダメンタル
e Learning Fundamental
学習支援 Webサイト

トップページ

ようこそ「eラーニングファンダメンタル」学習支援Webサ
イトへ！

主任教授の鈴木克明(すずきかつあき)です。



どうぞよろしくお願いいたします。

本サイトは、日本イーラーニングコンソシアムが提供する「e
ラーニングファンダメンタル(eLF)」の教材購入者・ブレン
ディング教育受講者および、eラーニングに興味のある一般
の方々を対象として、「eラーニングファンダメンタル」の紹介や
情報交換を目的として公開されています。
→ [教材・ブレンディング教育に関する情報](#) (日本イーラー
ニングコンソシアム)

本サイトの提供するコンテンツは、「eラーニングファンダ
メンタル」の教材(テキスト)の内容紹介や、各章末で提供され
ている課題についての情報交換を行う掲示板・関連情報の提
供が中心となっています。掲示板の利用には、「ユーザ登
録」が必要です。テキストを購入していない方でもぜひ議論
に参加してください。

→テキストの一部がダウンロード可能です(テキスト購入の
参考にしてください)。 [はじめに](#)・[目次](#)・[はしがき](#)・[あとが
き](#)

- [93]eラーニングの定義について *matt* *2004.03.05(fri) 12:16*
- [87]てすと *いち* *2004.01.19(mon) 18:05* [返信有り](#)
- [83]定義より大事なもの。 *YOON* *2003.09.17(wed) 19:01*
- [82]日本はこれから *nico* *2003.09.17(wed) 10:20*
- [81]序章 *chou* *2003.09.16(tue) 21:44*
- [79]定義 *KATSU* *2003.09.16(tue) 19:39*
- [78]お願いい *623* *2003.09.16(tue) 18:33*
- [77]事前課題1 *han* *2003.09.16(tue) 09:53*
- [76]感想 *P.Faith* *2003.09.16(tue) 09:34*
- [75]感想 *タツ* *2003.09.16(tue) 08:46*
- [74]eラーニングとID *nobus* *2003.09.16(tue) 08:43*
- [73]感想 *fum* *2003.09.16(tue) 07:56*
- [72]序章を読んで *yamagi* *2003.09.16(tue) 07:54*
- [71]序章 課題 (1) *labra12* *2003.09.16(tue) 07:48*
- [70]思った事 *剛* *2003.09.16(tue) 06:51*
- [69]序章を読んで *トミアキ* *2003.09.16(tue) 03:54*
- [68]e-Learningの定義に関して *ライナス* *2003.09.16(tue) 03:45*
- [67]コスト意識 *ttoku* *2003.09.16(tue) 03:36*
- [66]序章の感想 *morige* *2003.09.16(tue) 01:40*
- [65]eラーニングへの危機感とID *なお* *2003.09.16(tue) 01:13* [返信有り](#)
- [64]すべての道はeラーニングに続く *のべ* *2003.09.16(tue) 01:05*
- [63]序章を読んで *子玉* *2003.09.16(tue) 01:01*
- [62]eラーニングとは? *ika* *2003.09.16(tue) 00:58*
- [61]「序章」における私見 *つつけんどん* *2003.09.16(tue) 00:55*
- [60]eラーニングとは… *Ciel* *2003.09.16(tue) 00:45*
- [59]「eラーニングに関する所感」 *gaius* *2003.09.16(tue) 00:33*



出典:鈴木克明・市川尚・根本淳子(2004.5)「SCS集中講義<eラーニングファンダメンタル>の評価と改善」
『教育システム情報学会研究報告』19(1) 55-62

出典:鈴木克明・根本淳子・市川尚・三石大・波多野和彦・小松秀圀(2006)「ID専門家養成のためのブレンド型 eラーニングの実践」
『教育システム情報学会誌』23(2)、59-70

©2015 鈴木克明

eラーニング推進機構eラーニング授業設計支援室
ランチオンセミナー

