

IDT輪読 第2章: インストラクショナルデザインモデルの特徴

ロバート・M・ブランチ (ジョージア大学), M・デービット・メリル (ユタ州立大学) 輪読担当: 合田美子

あなたは、書籍の出版記念イベントでワークショップをするよう依頼されました。どのように設計しますか？

1. 効果的な研修の設計を支援するために、IDの6つの特徴をどのように使うか？
2. 伝統的なIDへの批判。全体的タスクアプローチは、伝統的なIDモデルより改善されているか？
3. IDの第一原理を含むように全体的な問題やタスクを特定する！

→ 難しかったこと？ 全体的なタスク設計は役立つインストラクションを特定するのに有用か？



主催者からの依頼概要

- テーマ案：訳書「インストラクショナルデザインとテクノロジー：教える技術の動向と課題」発刊記念ナイト（仮）
- イベントは通常、大学教員とその大学の修了生1名ずつ、各1時間強程度、前後を主催者が締める、という形です。
- 形式：一方通行講義で1時間強を埋めるのではなく、基本は出席者の参加を促す参加型。ワークショップ的な形式など。
- 講演内容案：訳書「インストラクショナルデザインとテクノロジー：教える技術の動向と課題」発刊記念として、本書籍の特集の形（書籍から興味深いテーマを取り上げ、ワークショップとするなど）でワークショップ講演頂ければと考えておりますが如何でしょうか。

IDの特徴 (ADDIEの他に IDの取り組みに必要な...)

1. IDは学習者中心である
2. IDは目的指向である
3. IDは有意義なパフォーマンスに焦点化している
4. IDでは、信頼性があり妥当な方法で成果の計測が可能であると仮定する
5. IDは、実証的、反復的、そして自己修正的である
6. IDは、通常、チームでの取り組みである



伝統的なID

- ADDIE:分析(analyze)、設計(design)、開発(develop)、実施(implement)、評価(evaluate)の要素を含む
- システム的な製品開発の概念を基盤
- 便宜的に直線的に段階的に完了するように表現
→ IDモデルを用いるときは、プロセスの最初から最後まで繰り返される、反復的で並列的なデザイン活動の機会を確実にすることが肝要



全体的タスクアプローチ

- インストラクションの系列の終わりまでに解決できるようにすることが期待される全体的タスクの問題を最初から提示
- 全体的タスクではあるが簡単な問題から、徐々ににより難しい問題を連続的に学習者に提示
- 主要な主張: タスクの系列化→複雑な全体的なタスクの遂行可能性が高まる
- 例
 - 湖面の水紋アプローチ
 - 複合学習の10ステップアプローチ

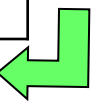


伝統的なIDへの批判

- 複雑なスキルが構成要素に細分化され、それらの要素スキルを教えることに焦点化→インストラクションが断片的になり、結果として、学習者にとって、学んだ多様な部分的なスキルを統合することが困難
- 複雑なスキルを遂行するための学習者の能力を抑制してしまう (例えば、de Croock, Paas, Schlanbusch, & van Merriënboer, 2002; van Merriënboer, 1997; 2007)



	タスク中心型教授方略 (p.24)	教授方略&動機づけ
自己紹介&グループ分け		・関係構築
インストラクショナルデザインとテクノロジー(IDT)?		・関連づけ ・注意喚起 ・体系的に情報を提示
ミッション1: 小学生に算数「速さ」を教える方法を考えよう!	1新しい全体的なタスクを見せる	・ゲーム的要素 ・協調学習 ・問題中心型アプローチ
事例の紹介: この教材は何がいいのか?	2, 3タスクに必要な構成要素を提示・演示	・注意喚起 ・真正な学習
ミッション2: 事例をミッションに合わせ発展、進化させよう!	4もう一つの新しい全体的なタスクを見せる	・ゲーム的要素 ・協調学習 ・問題中心型アプローチ
理論の紹介: 理論と実践を結ぶためには?	5, 6タスクに必要な構成要素を提示・演示	・体系的に情報を提示
ミッション3: ミッション2をブラッシュアップ	7これらの地下的な構成要素を演示する	・ゲーム的要素 ・協調学習 ・問題中心型アプローチ
ふりかえり		・ふりかえり ・ユーザー経験



IDの第一原理(メリル)

(鈴木・根本, 2011, http://www2.gsis.kumamoto-u.ac.jp/~idportal/wp-content/uploads/201104JSiSE28-2_suzuki.pdf)

1. 現実に取りそうな問題に挑戦する
(Problem)
2. すでに知っている知識を動員する
(Activation)
3. 例示がある (Tell me でなく Show me)
4. 応用するチャンスがある (Let me)
5. 現場で活用し、振り返るチャンスがある
(Integration)

