

## 第239話 ID温故知新—中国名言名句から—

- 中国の名言名句・故事成語は日本でも広く親しまれている
  - 学んで**時**に之を**習**う、亦説ばしからずや(孔子) →熊本の藩校「時習館(1755-1870)」  
愛知にも同名の藩校があった
  - 長く親しまれているのは、「普遍的な真理」を感じるから
- 中国の名言名句を見て、「平岡が思い出す」ID用語で分類＋コメントしてみた  
(注意:その名言名句の考え＝IDの考え方、ではない)

[インストラクショナルデザイナー](#)  
[学習設計](#)  
[入口出口](#)  
[学習者中心主義](#)  
[教えない研修](#)  
[自分で学ぶ学習者](#)

[キャロルの時間モデル](#)  
[ニーズ分析](#)  
[ケラーのARCSモデル](#)  
[カークパトリックの4段階](#)  
[評価](#)  
[リフレクション](#)  
[メリルのID第一原理](#)

[鈴木 of IDレイヤーモデル](#)  
[ラピッドプロトタイピング](#)  
[グ＋形成的評価](#)  
[研究のスタイル1](#)  
[研究のスタイル2](#)  
[戒め](#)

### 参考図書

中国名言辞典(金岡照光、東京堂出版)、中国の故事名言(「中国の思想・別巻」。和田武司・市川宏編、徳間書店)

# インストラクショナルデザイナー

- 帷幄の内に、謀(はかりごと)をめぐらす(史記)
  - 授業設計を担当。授業をするのは講師(兼業もあり)
- 国亡ぶるは賢人なきにあらず、用うる事能わざればなり(戦国策)
  - ...と言われるくらい、IDerの立場と存在が確立する必要がありますね
- 君子は器ならず(論語)
  - 器=使い道に特化した道具。IDerは状況に応じて道具を使いこなす



# 学習設計

- 兵は朝廷に勝つ(孫子)
  - 戦の勝敗を決定するものは政治である→学習の成否を決めるのは設計である
- 善く戦う者は、これを勢に求めて、人に責めず(孫子)
  - 教育がうまくいかないときは学習者が悪いのではなくて、環境の設計が悪い
- 善く戦う者は、人を致(いた)して人に致されず(孫子)
  - 学習者を誘導できる設計が良い設計



# 入口出口

- 遠き慮りなきものは近き憂いあり(論語)
  - ゴールを見据えてないと早々に失敗しますよ
  
- 白くして行き、黒くして来たる(列子)
  - お出かけした人が途中で服を変えたら、家に帰ってきた時に犬に吠えられた。→インチキ解釈「学びの場に出かけたら、飼い犬に吠えられるくらい変わると良い」



# 学習者中心主義

- 民はこれに由らしむべし。これを知らしむべからず（論語）
  - 伊藤仁斎「為政者は人民がそれによってみずからを高める教育施設を整えるべきだが、そうすることで為政者が人民に対して恩恵を押し売りしてはいけない」
- 人よく道を弘む、道、人を弘むるにあらず（論語）
  - IDがあるからといって人が勝手に成長するわけではない。人がIDを活用することで人の成長が促されるのだ。



# 教えない研修

- 甲を暴さずして勝つは、主の勝なり、陣して勝つは、将の勝なり(尉繚子)
  - 無理やり学習させるのではなく、学習せざるを得ない状態にしてしまうのがIDerの勝ちなり
- 百戦百勝は善の善なるものにあらず。戦わずして人の兵を屈するは善の善なるものなり(孫子)
  - ガリ勉させた末の100点満点が最高というわけではない。自ら学習をさせるように仕向けるのが最高なのだ。



# 自分で学ぶ学習者

- 憤(ふん)せずんば啓せず。悱(ひ)せずんば発せず。一隅を挙ぐるに、三隅を以て反せざれば、すなわち復せず(孔子)
  - 憤:自分で考えて「ぐああ！」となっている状態
  - 悱:人に伝えようとして「ぬおお！」となっている状態
- 「自分で考えようとしないうつになんてヒントもやる気にならねえよ。なんとかわかっててもそれを人に説明しようともがいてるやつじゃなきゃ教える気にもならねえ。ひとつ教えたら、自分の考えとか質問とかを3つくらい返してくるやつじゃなきゃ、もう二度と教えてやろうって気にならないね」



# キャロルの時間モデル

- 教えありて類なし(孔子)
  - 人間に種類があるわけではない。教えの結果があるだけだ。
- 性、相近し。習、相遠し(孔子)
  - 人間はもともとたいして変わらない。しかし、学びの結果には大きな違いがある。





# ニーズ分析

## • 孫子

- 彼を知り己を知れば百戦あやうからず、彼を知らずして己を知れば一勝一負す、彼を知らず己を知らざれば、戦うごとに必ずあやうし
- 敵の虚実を審らかにして、その危うきに趨くべし
- 名君賢将の動きて人に勝ち、成功すること衆に出ずるゆえんは、先に知ればなり
- 来たらざるをたのむことなく、われのもって待つことをたのむ(制約条件)

## • 孔子

- 知るを知るとなし、知らざるを知らずとなせ、これ知るなり(ちょっと強引)



# ケラーのARCSモデル

- これを知る者は、これを好む者にしかず、これを好む者は、これを楽しむ者にしかず（孔子）  
– 楽しむ > 好む > 知る
- Confidence + Satisfaction  
← Relevance ← Attention



# カークパトリックの4段階評価

- 聞かざるはこれを聞くにしかず。これを聞くはこれを見るにしかず。これを見るはこれを知るにしかず。之を知るはこれを行うにしかず。学はこれを行うに至りて止む(荀子)
  - 実践 > 知る > 見る > 聞く > 聞かない
- 学びて化(か)せざるは、学ぶに非ざるなり(楊万里)
- 知の難きにあらず、これに処する、すなわち難し(韓非子)
- 為さざるなり、能わざるにあらざるなり(孟子)
- カークパトリックの4段階評価
  - レベル1: Reaction(反応): 参加者は教育に対してどのような反応を示したか?
  - レベル2: Learning(学習): どのような知識とスキルが身についたか?
  - レベル3: Behavior(行動): 参加者はどのように知識とスキルを仕事に生かしたか?
  - レベル4: Results(業績): 教育は組織と組織の目標にどのような効果をもたらしたか?

鈴木(2006)「システムのアプローチと学習心理学に基づくID(第6章)」、野嶋、鈴木、吉田(編者)「人間情報科学とeラーニング」放送大学協会振興会より



# リフレクション

- 学ばざれば則ち罔(くら)し。思ひて学ばざれば則ち殆(あやう)し(孔子)
  - 学んだだけで思案(≡リフレクション)しなけりやわかるはずがない。思案ばかりして学ばないやつは変な結論にたどり着く。
- 吾日に吾が身を三省す。人の為に謀りて忠ならざるか。朋友と交わりて信ならざるか。習わざるを伝えしか。(曾子(孔子の弟子)の言葉)
  - 超ID訳「おれ、一日三回リフレクションするわ。人の相談に親身になってやったか、友達に誠意ある態度で接したか、学んだことをきちんと説明できたかってさ」



# ID第一原理

## 「現実には起こりそうな問題に挑戦する」

- 君子の道はいずれをか先にし伝え、いずれをか後にし倦まん(論語)
  - 子游「子夏の門下の若者たちは、掃除とか人の応対とかはよくできるが、それらは学問としては末端のことであり、学問の本質については教えられていない」
    - 真理を先に教えるべきだ。
  - 子夏「どのような人に何を教えるかは順序がある。ひとつの考え方で教えられるのは聖人だけだ(普通はできない)」
    - 真理を教えられる人、学べる人は少ない。実際の問題を学ぶことで真理を理解していくのがよい。
- それ人は常にそのよくせざるところに死し、その便ならざるところに敗る。故に兵を用うるの法は、教戒を先となす(呉子)
  - 人は自分の能力以上のことに遭遇したり、状況が悪かったりすると失敗する。したがって、まずは練習をすることが大切だ



# IDのレイヤーモデル

衣食足りて即ち榮辱を知る(管子)

恒産無ければ恒心無し(孟子)

eラーニングの質	達成指標	主なID技法
レベル3： 学びたさ (魅力の要件)	継続的学習意欲、没入感、つい余分なことまで、将来像とのつながり、自己選択・自己責任、好みとこだわり、ブランド、誇り	動機づけ設計法 (ARCSモデル) 成人学習学の原則
レベル2： 学びやすさ (学習効果の要件)	学習課題の特性に応じた学習環境、学習者のニーズにマッチした学習支援要素、共同体の学びあい作用、自己管理学習、応答的環境	学習支援設計法 (9教授事象) 構造化・系列化技法
レベル1： わかりやすさ (情報デザインの要件)	操作性・ユーザビリティ・ナビゲーション・レイアウト、テクニカルライティング	プロトタイプング 形式的評価技法
レベル0： うそのなさ (SME的要件)	内容の正確さ、取り扱い範囲の妥当性、解釈の妥当性、多義性の提示、情報の新鮮さ、根拠・確からしさの提示、適正な著作権処理、	ニーズ分析法 職務分析法 内容分析法
レベル-1： いらつきのなさ (精神衛生上の要件)	アクセス環境、充分な回線速度、IT環境のレベルに応じた代替利用方法、サービスの安定度、安心感	学習環境分析 メディア選択技法

鈴木克明(2006.11)  
「IDの視点で大学教育をデザインする鳥瞰図:eラーニングの質保証レイヤーモデルの提案」  
『日本教育工学会第22回講演論文集』337-338



# ラピッドプロトタイピング・形成的評価

- 兵は拙速を聞くも、いまだ巧久しきを賭(み)ず(孫子)
- 兵の形は水に象る(孫子)
- 君子は豹変す(易経)
- 過ちて改めざる、これを過ちと謂う(論語)
- 殷鑑遠からず(詩経)
- 株を守りて兔を待つ(韓非子)
- 舟に刻みて剣を求む(呂氏春秋)



# 研究のスタイル

- 論語「子曰、攻乎異端、斯害也已」
- 解釈1: 異端を攻(おさ)むるは、これ害あるのみ
  - 正統でない学問を修めても害があるだけ
- 解釈2: 異端を攻むれば、ここに害已(や)まん
  - 正統でない学問を攻撃すると害がなくなる
- 解釈3: 異端を攻(おさ)むれば、ここに害已(や)まん
  - 正統でない学問を修めることで、偏った考えがなくなる





# 研究のスタイル2

- 孔子
  - 義を見てせざるは勇無きなり
  - 君子は義に喩(さと)り、小人は利に喩る  
義: 道理に基づいていること
- 墨子
  - 必ず儀を立てよ。言つて儀なくんば、譬えばなお運釣の上にして朝夕を立つる者のごとし。是非利害の弁得て明智すべからず
    - 1. 歴史に根拠を求める(これを本づくものあり)
    - 2. 実態に則して調べる(これを原るものあり)
    - 3. 実地に適用した場合を考える(これを用うるものあり)



# 戒め

- 天地全功なく、聖人全能なく、万物全用なし(列子)
  - IDの考え方も道具も万能ではないので、何が何に使えるかをちゃんと考えて、工夫・改善しましょうね。
- 人の患は、好んで人の師となるにあり(孟子)
  - 原文訳:人というものの弊害(欠点)は、人の先生になる事を好み、自分自身を(能力があると)ひけらかし、人のあらを探し、指摘することで自分が博学であることを示したがることである。
  - 解説:人の先生になることを好む。謙虚ではないことを表し、自分が正しいと思い、ベテランであるように振る舞いたがり、教育者を気取ること。  
京都山科中国語学習会( <http://ameblo.jp/yammy49/entry-11966131269.html> 2015-06-24閲覧)
- 何の常師かこれあらん(論語)
  - 何からでも学べるんじゃないのー? 名言名句からとか
- 「論語読みの論語知らず」にならないように!

