

第276回 「インストラクションデザインの理論とモデル」輪読  
第4章 インストラクションにおける状況依存原理  
チャールス・M・ライゲルース&アリソン・A・カー＝シェルマン

※前回の復習

序. 最初の問い

1. 状況依存原理とは

2. 種類・構成要素・判断基準

3. ヒューリスティック

4. 教授方法の共通体系

4-1. 教授アプローチ志向

4-2. 学習成果志向

5. ライゲルース先生による  
神統合

6. まとめ

黄色: 価値ある引用

紫色: 柴田の所感



## 前回の復習-ID第一原理 (中畷康二先生のスライドより引用&加筆)

- D.M.メリルが2002年に発表した効果的な学習のための5つの要因
- メリルがレビューしたID理論の大部分に含まれている「**原理**」だけを選んだ  
※「**原理**」=その原理が実施される際の手法やモデルに関わらず、  
適切な条件下において、**いつでも真である関係**、として定義
- 参考文献: M.D.Merrill(2002).First Principles of Instruction, ETR&D, 50 (3), 43-59

例示の原理	学習は、学習者が例示されたものを観察したときに促進される (Tell meでなくShow meを！)
応用の原理	学習は、学習者が新しい知識を応用する際に促進される (応用のチャンスを！; Let me)
課題中心の原理	学習は、学習者が課題中心の教授方略に取り組んだ際に促進される(現実に起こりそうな問題を！; Problem)
活性化の原理	学習は、学習者が事前に学んだ関連知識や経験を呼び起こすときに促進される(既知知識の動員を！; Activation)
統合の原理	学習は、学習者が新しく学んだ知識を日々の生活に統合する際に促進される(現場で応用し、振り返りを！; Integration)



## 序. 最初の問い

高校教師(総合学習)のあなたは先週、ID第一原理に触れ「例示の原理」を学び、来月の授業で早速使ってみようと思っています。  
あなたは次のA~Dの授業の冒頭で各々どんな例示をしますか？

生徒(共学)→ ↓授業のテーマ	高2 スポーツ推薦入学クラス (種目はさまざま。入学偏差値41)	高1 国立文系特進クラス (進路はさまざま。入学偏差値63)
リーダーシップの 歴史	A	B
話し合いの 進め方技術 (演習)	C	D



# 1. 状況依存原理とは

普遍(少しで曖昧)

原理

状況依存(沢山で具体)

\* 状況依存原理とは、要するに、

「ケース・バイ・ケース」を解くカギか？

普遍的原理(第一原理やARCSや9教授事象、、、)を、  
個々の「状況」でどう使い分けていくかの道しるべ(原理)



「教育工学は、工学なのだから、If-Then  
(こういう状況時、どうする)を語れ」<要旨@JSET(の飲み会)>

章のビジョンと、「状況対応原理」の定義(p65)

1. ビジョン:より質の高いインストラクションを実現するための普遍的な原理の精密さを高める

2. 定義:

①状況依存原理は、特定の状況にだけ適応できる。

普遍的とも言っているものからとても限定的なものまでさまざまな原理がある。

②状況依存原理には、順序のきっちり決まったものもあるが、

実際には、経験則的なものが多い。それは教授設計の複雑さに起因している。

3. 状況として重視すべきもの 一本質的に異なる教授方法が求められる2種類の状況性

①教授アプローチ(手段)に基づく状況性 ②学習成果(目的)に基づく状況性

これって、定義なのかなー??



## 2. 種類・構成要素・判断基準

- 営みの精密さを高めるための3つの方法

むしろ、視点？

(1)種類:どんな種類があるかを問う(1教授方法=1種類使う)

例;練習の種類= 分類する、手順を使う、、、

⇔精密にするほど、適用範囲は狭まる

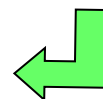
(2)構成要素:構成要素を説明する(1教授方法=推奨全種使う)

例;手続き的スキル練習において、、

①典型的な例を提示⇒②コーチングや足場かけ

(3)判断基準:ある教授方法をよいと判断する基準やレベル

例;「練習は短くすべきである」



### 3. ヒューリスティック (heuristics)

- 専門家の仕事を大きく2分すると、、、

(1)きっちり手順を追って考える・進める

(2)試行錯誤で発見的に進める = ヒューリスティック

—原理、経験則、ガイドライン、因果モデル等を参考にしつつ試行錯誤  
カウンセラーの例；

プロセス = インテイク → リラックス → 問題の本質探求 → 解決策 → 計画立案

⇔しかし、クライアントによって「リラックスのさせ方」はSTEPではなく試行錯誤！

※ADDIEプロセスと、個々の方略の関係と相似なのは！

(But、このあたりでイヤな予感、、、)



## 4. 教授方法の共通体系

教授方法の選択: 教授アプローチ志向と学習成果志向

### 4-1. 教授アプローチ志向

ジョイスら (2000)	ガンターら (2003)	マッキーチ (2002)	フェンスターマッハら (2004)	本書第2部
ロールプレイング	異文化交流による自由討論	日記・作文・論文・レポート	管理職	直接教授法
異文化交流による自由討論	直接教授法	読書	世話役	ディスカッション
完全習得学習	教室討議法	共同、協働、ピア学習	革命家	経験
直接教授法		問題解決型学習		問題解決
		実験室学習		シミュレーション
		経験学習		
		プロジェクト法		

ラーニングピラミッド同様、  
手札集になりますな

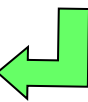


# 4. 教授方法の共通体系 (その2)

研修設計マニュアルp107も!

## 4-2. 学習成果志向

ブルームの認知領域タソミー (1956)		アンダーセンら (2001)	ガニエの知的技能のタソミー (1965, 1984)	
知識	想起する作業 例; 列挙する, 定義する, 述べる	<認知プロセスの次元> 例; 覚える, 理解する, 応用する, 分析する, 評価する, 創造する	弁別	異なる刺激に異なる反応
理解	意味の把握 例; 区別する, 記述する, 予想する		具体的概念	言葉で定義できない概念の具体例の分類
応用	上記情報の新場面での活用 例; 演示する, 計算する, 証明する, 関連づける, 分類する		定義された概念	定義に基づいて具体的に命名や分類
分析	パターンor部分の理解 並べ替える, 結びつける, 説明する, 推論する, 分類する	<知識の次元> 例; 事実, 概念, 手続き, メタ認知	ルール	ルールの応用, 原理の例証
統合	既習事項でアイデアを生む 例; まとめ, 計画, 創造, デザイン, 発明		問題解決	複数のルールの組み合わせによる解決方法の生成
評価	最も高次の思考			





## 5. ライゲルース先生による神的統合 (p75)

- 各タキソミーについて異なる教授方法の体系を選ぶ際の使いやすさの観点から分析し、統合を図った(下図)

学習成果のタキソミーの比較(p75一部改)

ライゲルース	ブルーム	ガニエ	オズベル	メリル
情報を <b>記憶</b> する	知識	言語情報	暗記	逐語的に覚える
関係性を <b>理解</b> する	理解	言語情報	有意味	言い換えて覚える
スキルを <b>応用</b> する	応用	知的技能		使う
汎用スキルを <b>応用</b> する	分析・ 統合・評価	認知的方略		見つける



## 6. まとめ

- ・普遍的原理の精緻さを求めるのが、状況依存原理
- ・教育における状況 ➡ 対応は、  
結局、経験則的なものが多い
- ・手段の整理からアプローチする方法と  
学習成果の整理からアプローチする方法がある
- ・冒頭の問いの「If Then」に直接答えてくれなかったが、  
そのヒントはいただけただのではないか（第2部に期待）

微妙な読後感

