

第1部 大学におけるeラーニングの新展開 特別講演
「eラーニングの質保証: インストラクショナル・デザイン」



岩手県立大学ソフトウェア情報学部教授 鈴木克明

ksuzuki@soft.iwate-pu.ac.jp

<http://www.et.soft.iwate-pu.ac.jp/>

大学におけるeラーニングの質を保证する手法として注目が集まるインストラクショナルデザイン（ID）について、その概要と動向を紹介する。IDが教育活動の効果・効率・魅力を高めることを目的とし、体系的アプローチにより質を評価・改善する手法であることについて説明する。加えて、わが国におけるID専門職養成および資格認定制度を展望し、コンピテンシーリストが果たすべき役割を整理する。

1. ID (Instructional Design) とはなにか

- ・ 目標：教育の効果・効率・魅力を高めること
「eラーニングの」でも「大学教育の」でもなく「教育の」(上位概念)
- ・ 方法：体系的アプローチを援用して工学的に問題解決にあたる
一般形はADDIE（分析・設計・開発・実施・評価）モデル
- ・ 効能：よい実践のよさを説明可能にする
アートをデザインにする（exportabilityを高める = 真似しやすくする）
- ・ 効能：よりよい実践を実現する手助けをする
実践と理論の橋渡しをする（i.e., 工学）
実践しながら理論を発展させる（アクションリサーチ）

2. IDの動向

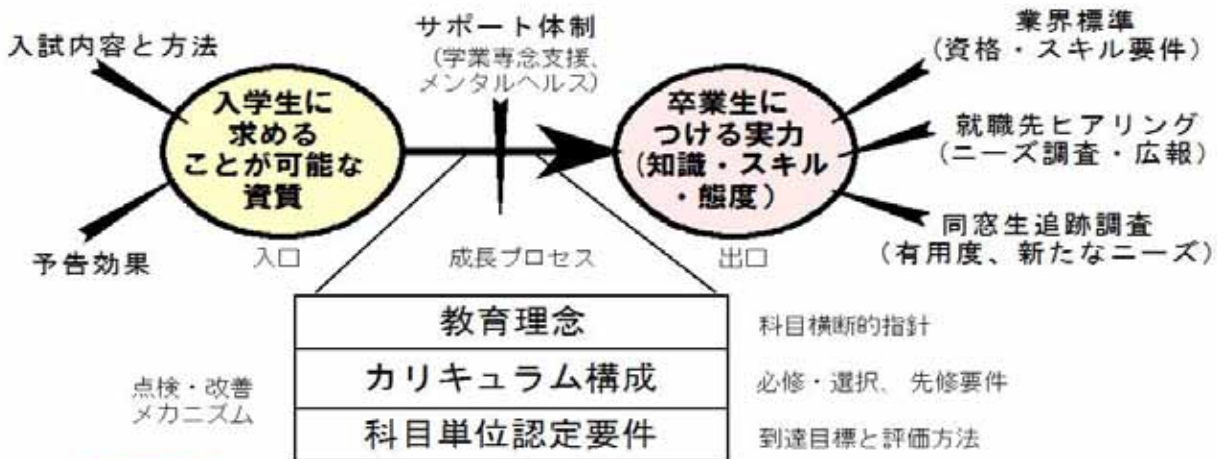
- プログラム学習教材の開発とともに誕生 eラーニングとともに注目
- ADDIEモデル ラピッドプロトタイプモデル（より速く、より安く、より良いものを）
- 効率重視設計 学習者中心設計
- 基礎基本の教育 応用的課題への広がり（問題解決など高度の認知的学習 + 情意的学習）
- 教育手段の実行中心 職能向上システムへの広がり（教育手段以外を含んだ全体設計）

3. IDと大学教育におけるeラーニング

- IDの視点から大学教育をデザインする鳥瞰図（裏面参照）
- 出口（卒業生像）と入口（入学生像）をつなぐ成長プロセス設計としての大学教育
- 成長プロセス = 教育理念 + カリキュラム構成 + 科目ごとの単位認定要件
- 質保証のレベル = いらつきのなさ + うそのなさ + わかりやすさ + 学びやすさ + 学びたさ
- 設計対象 = システム + コンテンツ + アクティビティ + 変革プロセス
- デザイン要素 = オンライン要素 + オフライン要素

4. ID専門職養成および資格認定制度

- 青山学院大学 eラーニング専門育成 http://elpc0.a2en.aoyama.ac.jp/image/program_flyer.jpg
- 熊本大学大学院教授システム学専攻（修士課程） <http://gsis.kumamoto-u.ac.jp/>
- NPO法人日本eラーニングコンソシアム <http://www.elc.or.jp/>（eLP認定制度）



	達成指標	主なID技法
eラーニングの質 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、十分な回線速度、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



デザイン要素

オンライン要素	オフライン要素 (f 2 f)
シラバス・課題の提示 eラーニング教材(情報提供・練習) BBS、チャット、協同作業支援環境 電子図書館 (指定図書・指定論文) 外部情報源へのリンク	対面講義、演習・輪読、実習 セミ・発表会、見学会 テキスト・CD-ROM (郵送) 図書館、参考資料リザーブ スクーリング、合宿・懇親会 オリエンテーション