

インストラクショナルデザインワークショップin京都実施報告

独立行政法人メディア教育開発センター 特定特認教授

内田 実

はじめに

京都情報大学院大学江見圭司准教授の企画立案で情報教育学研究会 (IEC) 主催のインストラクショナルデザインワークショップが京都情報大学院大学で実施された。ワークショップの講師は内田、また熊本大学社会文化科学研究科教授システム学専攻教授鈴木克明先生による講演も行われた。

受講者は合計25名であり、終了時アンケートなどの結果から、インストラクショナルデザインの有効性や難しさを感じ取ってもらえたと考える。本報告では、インストラクショナルデザイン普及の観点から「インストラクショナルデザイン概要」、そして「ワークショップ実施報告」という構成で説明する。また、2008年度に実施する実践インストラクショナルデザインeラーニングコースの紹介も行う。

1. インストラクショナルデザイン概要

独立行政法人メディア教育開発センター (以下 NIME) は高等教育機関へのICTを活用した教育の実施を支援する事業を行っており、その一貫としてインストラクショナルデザイン関連のセミナーやワークショップを実施している。(http://www.nime.ac.jp/seminar/kensyu_h19/e_learning/e-learning_sum.html 参照)

セミナーは千葉県幕張の NIME で実施しているが、高等教育機関からの要請があれば出向いてのセミナーを実施している。今回は情報教育学研究会 (IEC) 主催で、京都情報大学院大学において NIME との共催セミナーとして実施させてもらった。

インストラクショナルデザインとは何かについて、以下に紹介する。

1.1 インストラクショナルデザイン定義

インターネット等を調べると、インストラクショナルデザインの定義はたくさんある。次に示すのは「実践インストラクショナルデザイン(内田)」に記述した定義である。

「インストラクショナルデザイン」(以下 ID と記述することがある)とは教育の真のニーズ充足のために学習の効果・効

率・魅力向上を図る方法論である。

「インストラクショナルデザインプロセス」とはインストラクショナルデザインの方法論に基づく「ニーズ調査」「初期分析」「設計」「開発」「実装・実施」「評価」という体系的な教育コースの開発サイクルである。

「インストラクショナルデザイン」とはインストラクショナルデザインの方法論に基づき、インストラクショナルデザインプロセスを用いて、組織と学習者の真のニーズを充足する教育コースをデザインする人である。

学習は先ず「効果」がなければならない。学習、訓練しても全く進歩がなければ、それは学習ができたとは言えない。できるだけ高い効果が求められる。

学習に「効率」などというと「出来の悪い生徒を切り捨てる教育か」などと批判されたことがあるが、学んでいくときに素早く習得できることは重要である。各自が自分に合ったスピードで学習できることが必要であり、出来の悪い学生は切り捨てるというのは効率とは言わない。それは単なる教育の放棄である。同じことを学習する場合、学習方法の工夫や学習者の状況に合わせた学習活動の提供で効率的に学習ができるようにすることが重要である。

また、学習とは本来楽しいものである。子供の時、自転車に乗れるようになったり、将棋で誰かに勝ったり(今の子供ならばゲームソフトをクリアできたりした時か?)した時に、嬉しかったことを覚えているのではないだろうか。学校で学習するような内容であろうが、仕事に必要な知識や技術であろうが、その学習に「魅力」を感じられるようになっていなければならない。魅力の無い学習は(そして、効率も悪く効果も薄い学習は)、多分、拷問と同じになってしまうのではないだろうか。

インストラクショナルデザインはこのような「効果」「効率」「魅力」を持った学習を企画開発、実施、評価するための手段であり、その方法論としてインストラクショナルデザインプロセスがあり、そのプロセスを推進する人をインストラクショナルデザイナーと呼ぶのである。

The Sloan Consortium 2007 報告書の中の、「米国大学がオンライン教育に力を入れる理由」には次のようなものがある。