

# もっと学びたくなくなり忘れられないeLearningへの指針

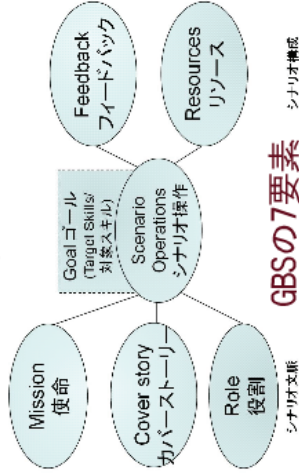
これは学習意欲の問題だ！  
だとすれば解はARCSモデル

- S 満足感** やってよかった
- C 自信** やればできそう
- R 関連性** やりがいがある
- A 注意** おもしろそう



山図

忘れられないのは失敗体験だ！  
だとすれば解はGBS理論



GBSの7要素



## ID美学の第一原理

1. 学習経験には、はじめ・中ごろ・おわり(すなわち筋書き)がある
2. 学習者は、自分の学習経験の主人公(protagonists)である
3. 教科ではなく学習活動がインストラクションのテーマを設定する
4. 文脈がインストラクション場面への没入感を高める
5. インストラクタとIDERは作者であり助演者であり主人公のモデルである

「学習経験には、はじめ・中ごろ・おわり(すなわち筋書き)がある。学習者は、自分の学習経験の主人公(protagonists)である。教科ではなく学習活動がインストラクションのテーマを設定する。文脈がインストラクション場面への没入感を高める。インストラクタとIDERは作者であり助演者であり主人公のモデルである。」

美的経験への道  
没入(関与 (Engagement) の度合い  
により経験の質が変化する

- 1) 無経験
- 2) 機械的繰り返し
- 3) ばらばらな活動
- 4) 心地よい習慣
- 5) 挑戦的な企て
- 6) 美的経験

## 教育設計の美学

Aesthetics of Instructional Design

もっと学びたいと思い  
忘れられないeLearning  
への指針



- 成長感
- 役立ち感
- 納得感
- 学びたいこと
- 学ばせたいこと
- 学ばせたいやり方
- 学ばせるべきこと

## いつもの研修

- やらされ感
- マンネリ感
- 情性
- VOD講義?
- アリアバイ工作?

- 外的要因 (Immediacy) (Malleability) (Compellingness) (Resonance) (Coherence)
- 直接性
  - 可塑性
  - 切迫性
  - 共鳴性
  - 一貫性

- 内的要因 (Intent) (Openness) (Trust)
- 意図
  - プレゼンス
  - 開放性
  - 信頼感

もっと学びたいとは思わずにすぐに  
忘れてしまいうeLearningの特徴は？



詳しくは下記を参照ください。  
鈴木克明(2009)「学習経験の質を左右する要因についてのモデル」教育システム情報学会研究報告、24(4) 74-77  
鈴木克明・根本淳子(2011)「解説」教育設計についての二つの第一原理の誕生をめぐって」教育システム情報学会誌、28(2) 168-176

