

人材育成担当者が知っておくべき

効果的な学習コンテンツ 作成のポイント

～学習効果を最大化する設計、
実装・評価のガイドライン～



目次

- 1 効果的な学習コンテンツとは**
目的・対象・成果が明確であること
- 2 「学習者中心設計」の重要性**
学ぶ側に寄り添った仕組み作り
- 3 「インストラクショナルデザイン」の活用**
科学的なアプローチによる手法の設計
- 4 マルチメディア活用のコツ**
複数メディアの適切な組み合わせがカギ
- 5 参加意欲と学習効果を引き上げる**
コンテンツの効果が大幅向上
- 6 評価とフィードバック**
効果測定と改善サイクル
- 7 継続的改善のポイント**
データに基づく最適化
- 8 まとめ・実践ガイド**
アクションプランの策定

1 効果的な学習コンテンツとは

目的・対象・成果が明確であること

学習コンテンツを準備するにあたって重要なのが、**目的と対象者の明確化**。これにより、内容や難度を適切に設定することができます。**成果測定**を行い、達成状況を把握することも不可欠です。

効果的な学習コンテンツの3つのキーポイント

- ✓ **目的の明確化**
何のために学習させ、何ができるようにしたいか
- ✓ **対象者理解**
誰に向けた学習で、どんなタイミングで使用するか
- ✓ **成果測定**
学んだことが、必要なだけ身についているかの測定






2 「学習者中心設計」の重要性

学ぶ側に寄り添った仕組み作り

学習者中心設計とは、**学習者の特性・ニーズ・状況**を起点に教材を設計する考え方です。一方的な情報提供ではなく、学習者の視点に立った設計により学習効果が大幅に向上します。

学習者中心設計のメリット

-  **学習効率の向上**
学習者のレベルに合わせた内容設計で、無駄なく効率的な学習が可能に
-  **モチベーション維持**
学習者の興味・関心に沿った内容で、自発的な学習意欲を引き出す
-  **知識の定着と応用**
現場のニーズに即した実践的内容で、学んだ知識の活用力が高まる

ペルソナを活用した設計プロセス



管理職ペルソナ
マネジメントスキル
向上を求める



新人ペルソナ
基礎知識の習得を必要とする





- 1 学習者のニーズ・特性調査**
▼
- 2 ペルソナ設定と学習目標定義**
▼
- 3 学習者視点でのコンテンツ設計**

3 「インストラクショナルデザイン」の活用

科学的なアプローチによる手法の設計

インストラクショナルデザイン（ID）とは、効果的・効率的な学習体験を体系的に設計する手法です。最適な手法を科学的アプローチで構築します。

ID設計の重要ポイント

-  **明確な目標の設定**
 具体的で測定可能な学習目標を設定
-  **構造化された内容**
 適切な順序と、関連性を理解した構成
-  **アクティブラーニング**
 学習者の主体的な参加と実践
-  **継続的改善**
 効果測定に基づく、定期的な見直し

ADDIEモデル

A

分析 (Analysis)

学習ニーズ、対象者特性、業務要件などを調査・分析
 → 何を学ぶべきか、対象者は誰か、
 現状と目標のギャップは何か

D

設計 (Design)

学習目標、評価方法、内容の構成と順序を設計
 → どう学ぶか、どう評価するか、どういう順序で学ぶか

D

開発 (Development)

実際の教材・コンテンツ、活動を作成・開発
 → 教材・演習・テスト等の制作、レビューと改善

I


実施 (Implementation)

実際の学習環境で教材を提供・実施
 → 学習の実施、進捗管理、サポート提供

E

評価 (Evaluation)

学習効果の測定と分析、改善点の特定
 → 学習目標の達成度測定、フィードバック収集、改善




 各フェーズは循環的に繰り返され、継続的に改善される

4 マルチメディア活用のコツ

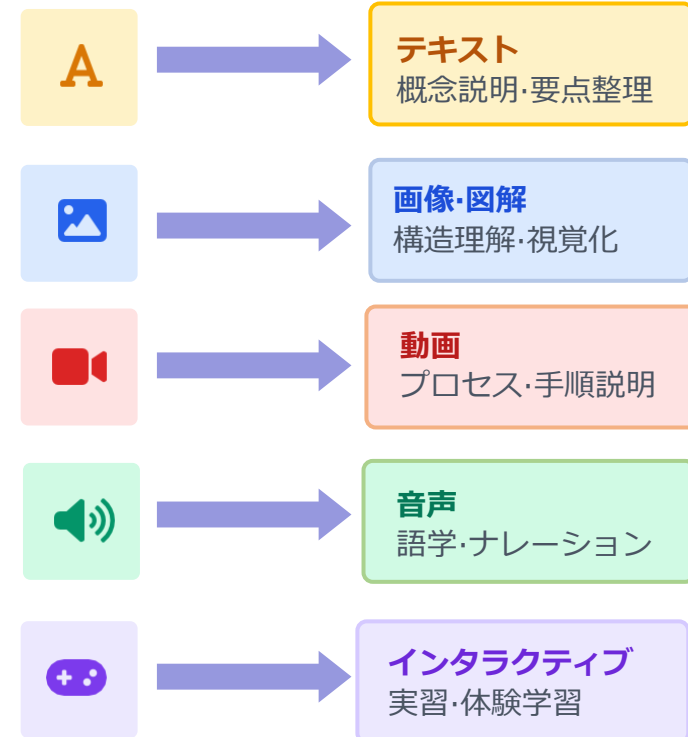
複数メディアの適切な組み合わせがカギ

テキスト・画像・動画・音声など複数メディアを効果的に組み合わせることで、学習者の理解度と記憶定着率が大幅に向上します。一方で、不適切な組み合わせは学習効果を下げる可能性があります。

マルチメディア活用の主なポイント

- 
メディアごとの特性を考慮する
 情報過多にならないよう、各メディアの特性を活かした最適な組み合わせを選ぶ
- 
同じ内容の繰り返しを避ける
 同じ内容を異なるメディアで冗長に繰り返すのではなく、相互補完的に活用する
- 
過不足のない情報量
 情報処理能力の限界を考慮し、必要最小限のメディア要素で最大効果を狙う

メディアの特性と最適な活用場面



マイヤーの「マルチメディア学習認知理論」によると、複数の感覚を同時に活用することで学習効果が30%以上向上すると言われています。

5 参加意欲と学習効果を引き上げる工夫

コンテンツの効果が大幅向上

学習者の**参加意欲（エンゲージメント）**を高めることで、コンテンツの効果が大幅に向上します。
以下の工夫を取り入れましょう。



クイズ・小テスト

理解度チェックと記憶の定着に効果的。5～7問程度の短いクイズを要所に配置。



ディスカッション・ワーク

学んだ内容を自分の言葉で説明し、他者と意見交換することで理解が深まる。

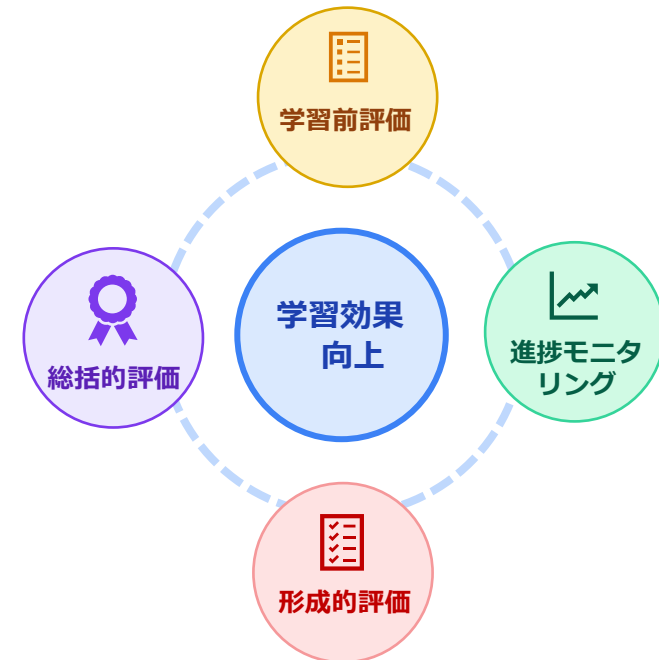


フィードバック機会

双方向のやり取りを通じて改善点を把握。継続的な学習意欲を維持する効果がある。



効果的な評価サイクル



評価設計のポイント




- ✓ 学習者の行動変容を測定する指標を設定する
- ✓ 定量評価と定性評価をバランスよく組み合わせる
- ✓ 評価結果を次のコンテンツ改善に活かす仕組みを作る

6 評価とフィードバック

効果的な評価・フィードバックの重要性

学習効果を適切に測定し、継続的に改善する仕組みが効果的な学習コンテンツには不可欠です。定量的・定性的な評価を組み合わせることで、より正確な効果測定が可能になります。

評価の種類と活用方法

- 
定量的評価
 テスト結果、完了率、学習時間、アクセス頻度などの数値データを活用した客観的評価
- 
定性的評価
 アンケート、インタビュー、自己評価などを通じた主観的評価と深い洞察の獲得
- 
形成的評価と総括的評価
 学習過程で行う「形成的評価」と学習終了後に行う「総括的評価」を適切に組み合わせる

継続的改善のPDCAサイクル



効果的な評価指標の例

評価領域	評価指標
知識習得	テスト正答率、理解度自己評価
行動変容	実践度、業務適用率、上司評価
コンテンツ品質	満足度、推奨度、完了率

7 継続的改善のポイント

データに基づく最適化手法

学習コンテンツはデータを収集・分析・活用することで継続的に改善できます。以下の手法を活用しましょう。



利用統計分析

アクセス数、利用時間、完了率などの定量データから改善点を特定。難易度調整や構成見直しに活用。

主な指標: **完了率** **滞留時間** **離脱ポイント**



学習効果測定

事前・事後テスト、実務適用度、行動変容などから学習効果を測定。コンテンツの有効性を検証。

主な指標: **知識定着率** **業務適用度** **ROI**



フィードバック分析

アンケート、インタビュー、レビューなど質的データの収集と分析。ユーザー視点での改善を促進。

主な指標: **満足度** **NPS** **改善要望**

PDCAサイクルによる継続的改善

学習コンテンツの品質を維持・向上させるためには、以下のPDCAサイクルを回し続けることが重要です。



Plan (計画)

目標設定・KPI決定、改善計画の立案



Do (実行)

コンテンツの修正・実装、新機能の追加



Check (評価)

データ収集・分析、目標達成度の確認



Check (評価)

分析結果に基づく改善策の策定、標準化

学習分析 (Learning Analytics) の活用

学習データを収集・分析し、学習プロセスの最適化や個別化に活用する手法



学習行動パターンの可視化と分析



個々の学習者に合わせたコンテンツの最適化



予測分析によるドロップアウト防止と介入

8 まとめ・実践ガイド

学習コンテンツ作成の重要ポイント



目的・対象に合わせた設計

学習者のニーズとレベルを把握し、明確な到達目標を設定する



インストラクショナルデザインの活用

科学的なモデルに沿って体系的に設計・開発・評価する



マルチメディアをバランスよく活用

テキスト・画像・動画・音声を目的に応じて適切に組み合わせる



評価と改善を繰り返す

データに基づく、継続的な改善サイクルを確立する

今日から始める実践アクションプラン

①

学習ニーズ調査を実施する

対象者に直接ヒアリングするか、アンケートを送付して具体的なニーズを把握

②

コンテンツ設計書を作成する

目標・対象・内容・形式・評価方法を明確にした設計書を作成

③

プロトタイプを作成しフィードバックを得る

小規模なサンプルを作成し、対象者からのフィードバックを収集

④

評価指標を設定し効果測定する

学習達成度・業務への適用度・満足度などの指標を設定して測定

About US

編集プロダクション
アーク・コミュニケーションズ



- 制作過程の分かる事例紹介

<https://www.ark-gr.co.jp/story/>

- 実績一覧

<https://www.ark-gr.co.jp/works/>



- 業務内容

雑誌・単行本・ムックの企画・制作、PR誌、社内報、会社案内、業務案内などの企画・制作、オリジナル電子書籍の企画・制作、ホームページなど電子媒体コンテンツの企画・制作

- 窓口

富樫 03-5261-2628 togashi@ark-gr.co.jp

アートディレクション・グラフィックデザイン
アーク・ビジュアル・ワークス (AVW)



- 企業・団体の報告書
- ホワイトペーパー
- 機関誌等の定期刊行物
- 教育ツール



- 窓口

赤荻 03-5261-2792 akaogi@ark-gr.co.jp