

自らの学習を調整しながら学ぼうとする児童の育成 ～ ルーブリックの活用を通して ～

新潟市立山田小学校

山川 将生 (平成 27 年度)

(主張)

国立教育政策研究所 (2020) より、「自らの学習を調整しながら、学ぼうとしているかどうかという意思的な側面を評価すること」の重要性が示された。体育科における「自らの学習を調整しながら学ぼうとする児童」を「自己の技能を把握し、目標に向けて自己に合った学習課題を設定している児童」と捉えた。

このような児童を育成するには、自分がどの程度できているのか把握することが必要だと考える。そこでルーブリックを使って、児童が目標と比べてどの程度できているのか、自己評価させ、その獲得状況から自己に合った学習課題を見出すことができるようにする。

本研究では、ボール運動領域において、ルーブリックを使って自己評価させることで、自己の技能を把握し、目標に向けて自己に合った学習課題を設定していけるようになるかということを検証することを目的とした。

1 研究主題設定の理由

文部科学省 (2017) は学習指導要領の改訂に伴い、学力の 3 要素を「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力・人間性等」の 3 つの資質・能力に整理した。また国立教育政策研究所 (2020) は、主体的に学習に取り組む態度について、「知識・技能を習得したり、思考力、判断力、表現力等を身に付けたりするために、自らの学習状況を把握し、学習の進め方について試行錯誤するなど自らの学習を調整しながら、学ぼうとしているかどうかという意思的な側面を評価することも重要である」と述べており、3 つの資質・能力をバランスよく育成していくためにも、「自らの学習を調整しながら学ぼうとする児童」の育成を目指すことが重要だと考えた。

体育科における「自らの学習を調整しながら学ぼうとする児童」を「自己の技能を把握し、目標に向けて自己に合った学習課題を設定している児童」と捉える。このような児童を育成するには、自分がどの程度できているのか把握することが必要だと考える。

これまでの私の体育授業を振り返ると、多くの児童の困り感から学習課題を設定し、思考と試行を繰り返す中で、知識・技能の習得を目指してきた。しかし、ボール運動領域では、チームでの動きに焦点化しすぎていたため、児童一人一人が本当に学習したいことや課題に感じていることに寄り添えず、知識・技能の習得に課題を感じた。ボール運動領域でこそ、児童一人一人が自らの学習を調整できるようにしたいと考えた。

ステーブンスら (2014) は、「ルーブリックは、ある課題をいくつかの構成要素に分け、その要素ごとに評価基準を満たすレベルについて詳細に説明したもので、様々な課題の評価に使うことができる」と述べている。また、田中 (2020) は、児童に学習評価でルーブリックを活用させる理由について「学習評価の対象となる資質・能力の内容を整理して可視化するため…本時の資質・能力の獲得状況を自覚できるようになる」としている。そこで、ルーブリックを使って、児童が目標と比べてどの程度できているのか自己評価させ、その獲得状況から自己に合った学習課題を見出すことができるようにする。

以上のことから、ボール運動領域において、ルーブリックを使って自己評価させることで、自己の技能を把握し、目標に向けて自己に合った学習課題を設定していけるようになるかということを検証することを目的に、本研究主題を設定した。

【研究仮説】

ボール運動領域において、児童が学習を振り返る場面で、ルーブリックを使って自己評価させることで、自己の技能を把握し、目標に向けて自己に合った学習課題を設定していけるようになるだろう。

2 研究の内容

(1) 授業実践について

- 対象：6年生 31名（男子 19名，女子 12名）
- 単元：ボール運動領域（ゴール型）サッカーを基にした簡易化されたゲーム「シューWhich」（全8時間）
- 「シューWhich」の主なルール

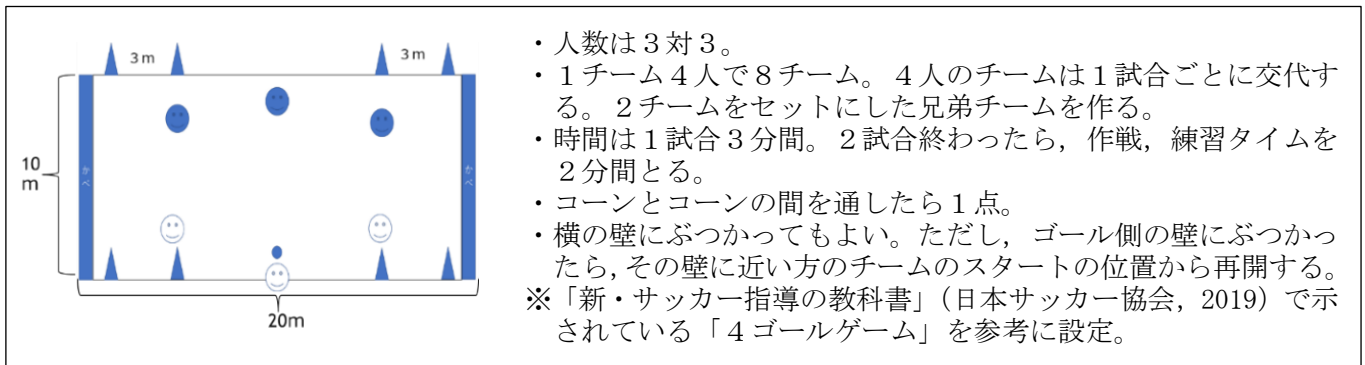


図1 コート図とメインゲームの主なルール

(2) ルーブリックについて

メインゲームを基に，教師が表1に示したルーブリック表を作成した。児童には，単元の2時間目にルーブリック表について説明し，質問や加除修正したい所を聞いたが，特になかったため，変更はしなかった。その際，「得点」の項目は「得点するためのボールを持たない動き」，「パス」は「得点するためのパス」として説明した。また，「得点しやすい場所」は単元の初めに，「ゴールに近い所」として確認した。

表1 授業で使ったルーブリック表

レベル	Lv.1	Lv.20	Lv.50	Lv.99
得点	得点しやすい場所がない	得点しやすい場所に行ける	得点しやすい場所でパスをもらえるように動く	相手が少ない得点しやすい場所でパスをもらえるように動く
パス	パスができない	得点しやすいところにパスするが相手に途中でカットされる	得点しやすい場所にパスができる	相手が少ない得点しやすい場所にパスができる

振り返りの場面で，ルーブリック表を基に今日のレベルを自己評価し，その理由を書かせた。その後，次の時間の学習課題を設定させた。また児童一人一人に学習課題を設定させたのは，3時間目の振り返りから7時間目の振り返りまでとした。

(3) 検証方法について

ルーブリック表を基に自己の技能を振り返っているか，自己に合った学習課題を設定できたか，抽出児の学習カードの3～7時間目の記述から検証する。ルーブリックのレベルの変容パターンを基に抽出児を選定した。また，学習課題が自己に合ったものかは，学習課題，まとめ，振り返りの記述内容から検証する。

3 結果と考察

(1) ルーブリックのレベルが高いところで推移しているA児が学習を調整し学ぼうとしている姿

5時間目の振り返りでは，「パスは相手が少ない仲間にパスができたり，得点しやすいところへすぐ行けた。次は相手のすきを考えてゴールしたい」と記述し，学習課題を「仲間にパスをするためには何が大切かな」と設定していた。ルーブリック表のLv.50の基準から自己の獲得状況を把握したことで「得点」は満足し，「相手のすきをつくことができるパス」に興味・関心をもって，学習課題を設定したと考える。

6時間目の振り返りでは，「反対は相手が少ないので，パスしやすかったです」と，ルーブリック表のLv.99の基準から記述していた。「パス」について，「反対を使うとよい」と実感を持ったまとめをしている。7時間目では，「得点」について学習課題を設定した。7時間目のまとめに「パスをもらえるには相手がいない反対側にいること」と記述し，6時間目の学びを違う観点に生かせることに気付きながら，自己に合った学習課題を設定していたと考える。

ループリック表を基に自己評価することによって、自己の興味・関心や技能のレベルに気付いたり、技能を向上させるための見直しをもったりして、自己に合った学習課題を設定できる可能性があると考え。

表2 A児の学習カードの記述内容 ※(得)は「得点」、(パ)は「パス」に関わる記述にそれぞれ追記した。

時間	得点	パス	項目	内容
5時間目	Lv.50	Lv.50	学習課題	(得) <u>得点しやすい所に行くにはどうやって行けばよいか。</u>
			まとめ	得点しやすい所に行くには、相手のいない所を考えてボールを受け取れる体勢をすればよい。
			振り返り	今日はパスは相手が少ない仲間にパスができたり、(得) <u>得点しやすい所にすぐ行けたのでよかったです。</u> 次は (パ) <u>相手のすきを考えてゴールしたいです。</u>
6時間目	Lv.50	Lv.99	学習課題	(パ) <u>仲間にパスをするためには何が大切かな。</u>
			まとめ	仲間にパスをするには相手がいらない反対を使えばパスは取られない。そして壁を使いながらパスもできる。
			振り返り	今日はパスがうまく使えました。(パ) <u>具体的に、自分は反対をよく使いました。</u> 反対は相手が少ないので、パスしやすかったです。次は (得) <u>パスがもらえるためには何が大切なのか</u> を考えたいです。
7時間目	Lv.50	Lv.99	学習課題	(得) <u>パスをもらえるには、何が大切なのか。</u>
			まとめ	(得) <u>パスをもらえるには相手がいらない反対側にいること。</u>
			振り返り	今日はパスがうまくできました。パスはかべを使ったりしました。次は相手よりも点を取りたいです。

(2) ループリックのレベルが徐々に高まっているB児が学習を調整し学ぼうとしている姿

3時間目の振り返りでは、「得点」について振り返り、学習課題を「どうやったら仲間のパスをもらって得点を入れられるかな」と設定した。そして、4時間目は「パス」のLv.20を基に、5時間目では「パス」のLv.50を基に、それぞれ振り返り、「パス」にかかわる学習課題を設定した。

初めは「得点」について考えていたが、B児は作戦における「初めのパス」という役割をもち、「パス」へ考える視点が変わった。さらに学習課題は、5時間目の「はやく」から6時間目の「正確な」とし、自己に合わせて学習課題を設定したと考える。

6時間目の振り返りでは、「得点」「パス」の項目について振り返りを記述し、7時間目の学習課題を「どうしたらロングパス作戦を上手に使うことができるかな」と設定した。7時間目の振り返りでは、「私がNさんにパスをする時にうまくパスができて、今日4点も得点できたから」と記述している。この記述から、B児はループリック表を基に自己を評価していないと考える。それにも関わらず、パスをLv.99としたのは、チーム全体を自己として評価したためと考える。

B児は初め、ループリック表を基に自己評価し、「得点」について学習課題を設定していたが、4時間目には役割を取得したことで、作戦における「パス」へと考える視点が変わり、さらにその後はチーム全体のことへと視点が変わり、自己に合わせて学習を調整していた。ループリック表を基に自己評価することによって、役割やチームのことも考えるなどの多角的な視点から自己に合った学習課題を設定できる可能性があると考え。

表3 B児の学習カードの記述内容 ※(得)は「得点」、(パ)は「パス」に関わる記述にそれぞれ追記した。

時間	得点	パス	項目	内容
3時間目	Lv.50	Lv.20	振り返り	得点では (得) <u>得点しやすい場所でパスをもらえるように動いているけど、相手に途中でカットされるので、途中でカットされないように考えて動こうと思いました。</u> パスもカットされてしまったので、カットされないようにもう少し近づいてパスしようと思いました。
4時間目	Lv.20	Lv.20	学習課題	(得) <u>どうやったらうまく仲間のパスをもらって得点を入れられるかな。</u>
			まとめ	ボールを持っている仲間の近くに行ってパスをもらい、相手が少ないところにゴールする。
			振り返り	今日は得点とパスどちらもうまくいきませんでした。私たちのチームは初めのパスはゴールに近い人にパスする「ロングパス作戦」でした。(パ) <u>でもほとんどが仲間のところに行く前に相手にとられてしまいました。</u> なので (パ) <u>もっとはやくできるようにパスしよう</u> と思いました。
5時間目	Lv.20	Lv.50	学習課題	(パ) <u>初めのパスをもっとはやくするにはどうしたらいいかな。</u>
			まとめ	勢いよくボールを蹴ると相手にとられないパスになる。仲間は相手の前に立ってもらう。
			振り返り	パスはうまくできました。(パ) <u>初めのパスはあまりうまくいかなかったけど、次の時間にはもっといきおいよくパスをしよう</u> と思いました。でもパスは (パ) <u>Tさんにパスして、うまくシュートしてくれた時はすごくうれしかったです。</u> 得点は新しい作戦でしたけどうまくいかなかったので、また新しい作戦を考えて試合をしたいと思いました。
6時間目	Lv.50	Lv.50	学習課題	(パ) <u>初めのパスをもっと正確なパスにするにはどうしたらよいかな。</u>
			まとめ	ボールをよく見てパスする。
			振り返り	今日は得点とパスどちらもLv.50でした。なぜなら (得) <u>得点しやすい場所でパスをもらえるように動いているけど、パスをもらえないから</u> です。パスは (パ) <u>得点しやすい場所にパスをしているけれど、うまくパスができない時が時々あったから</u> です。
7時間目	Lv.50	Lv.99	学習課題	<u>どうしたらロングパス作戦を上手に使うことができるかな。</u>
			まとめ	相手がどちらかにかたまっている時にロングパス作戦を使うとよい。
			振り返り	今日のパスは、Lv.99でした。なぜなら、 <u>Nさんがアシストして、Kさんにパスしてゴールするという作戦で、私がNさんにパスをする時にうまくパスができて、今日4点も得点できたから</u> です。得点は自分でもゴールできるように動きたいと思いました。

(3) ルーブリックのレベルが上がったり下がったりしているC児が学習を調整し学ぼうとしている姿

5時間目の振り返りでは「パス」のLv. 50の基準から、自己の技能を「4～6回」という回数を入れながら評価している。そして、「できたらゴールしたいです」とめあてをもち、「シュートするにはどこにいるとゴールしやすくなるのかな」と学習課題を設定した。

6時間目は「パス」をLv. 1と評価した。そして振り返りに、「思うところにボールをけれなかった」とルーブリック表の言葉を使わずに記述し、7時間目の学習課題を「ボールを思う方向に蹴るにはどうしたらよいか」と設定した。これは、ルーブリックを達成するための別の視点の課題に気づき、自己に合った学習課題を設定した姿と考える。

ルーブリックのレベルが上がったり下がったりする姿が見られたのは、自己の技能について、ルーブリック表と正対して自己評価し、技能を高めようとしていたためだと考える。

ルーブリック表を基に自己評価させることで、目標と比べて自分がどの程度できているのかを把握しながら、自己に合った学習課題を設定できる可能性があると考えられる。

表4 C児の学習カードの記述内容 ※(得)は「得点」、(パ)は「パス」に関わる記述にそれぞれ追記した。

時間	得点	パス	項目	内容
5時間目	Lv.20	Lv.50	学習課題	① どうやったらパスをスムーズにできるかな。
			まとめ	声を掛ける。(〇〇さんにパスなど)
			振り返り	今日はシュート(ゴール)はできなかったけど、①ゴールしやすい場所にパスすることが4～6回できたから、☆までいけました。次もゴールしたい場所にパスをして、できたら(得)ゴールもしたいです。
6時間目	Lv.20	Lv.1	学習課題	(得) シュートするにはどこにいるとゴールしやすくなるのかな。
			まとめ	ゴールの近くか少し離れた場所からシュートするとよい。
			振り返り	得点のLvはゴールできなかったけど、ゴールしやすい場所にいった。(パ)パスはボールをける時、思うところにボールをけれなかったから。
7時間目	Lv.1	Lv.20	学習課題	① ボールを思う方向に蹴るにはどうしたらよいか。
			まとめ	落ち着いてボールを一回止めてから蹴る。
			振り返り	今日は得点しやすい場所に入れなかったのでLv.15くらいでした。パスは得点しやすいところにパスすることが1～2回できたのでLv.47くらいでした。

4 成果

- ・児童にルーブリック表を基に自己評価させることで、自己の興味・関心や技能のレベルに気付いたり、技能を向上させるための見通しをもったりして、自分がどの程度できているのかを把握しながら、自己に合った学習課題を設定することができた。
- ・振り返りで自己の状態を把握し、学習課題を設定することを続けることで、自分の動きだけでなく、役割やチームのことを踏まえるなど、多角的な視点から自己に合った学習課題を設定することができた。

5 今後の課題

- ・ルーブリックのレベルをLv. 1～Lv. 99とし、その間隔を均一としなかった。レベルの間隔を均一にした場合、児童はどのように自己を評価し、学習課題を設定していくのかということについて検証していきたい。

6 参考引用文献

- (1) 文部科学省 (2018) 小学校学習指導要領 (平成 29 年度告示) 解説 体育編. 東洋館出版社: 東京.
- (2) 国立教育政策研究所教育課程研究センター (2020) 「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料【小学校 体育】. 東洋館出版社: 東京.
- (3) ダネル・スティーブンス, アントニア・レビ (2014) 大学教員のためのルーブリック評価入門. 玉川大学出版部: 東京. pp2-3
- (4) 田中博之 (2020) 「主体的・対話的で深い学び」学習評価の手引き—学ぶ意欲がぐんぐん伸びる評価の仕掛け. 株式会社教育開発研究所: 東京.
- (5) 日本サッカー協会 (2019) 新・サッカー指導の教科書. 東洋館出版社: 東京