

講演記録

小山英恵先生

日時

2017年11月19日

場所

東京学芸大学

講演者

東京学芸大学 小山英恵先生

題目

「パフォーマンス評価について」

趣旨

パフォーマンス評価とはどのような評価なのでしょう
か。そして芸術系教科ではどのような方法や展開が
実践されてきているのでしょうか。教育方法学がご専門
で、カリキュラム論、教育評価に造詣の深い東京学芸
大学の小山英恵先生をお招きしてご講演をいただきま
した。

「パフォーマンス評価について」

東京学芸大学

小山英恵先生

■はじめに

小山です。よろしくお願ひいたします。きょうはこのような会にお招きいただきましてどうもありがとうございます。本日は、パフォーマンス評価と、芸術系教科の実践と研究動向といったあたりについてお話をということでご依頼をいただきました。お手元にハンドアウトをお配りしておりますので、そちらを適宜ご参照いただきながら、お聞きいただ

ければと思います。よろしくお願ひいたします。

まず、パフォーマンス評価について話す前に少しだけ、先生方ご存じのこととは思いますが、先生の妥当性と信頼性ということについて、簡単に押さえておきたいと思ひます。このことが、パフォーマンス評価を取り入れることに非常に深く関わっています。

■評価の妥当性と信頼性

考えるときに大事になってきます。図1（次頁）は様々な評価方法を表したものです。

■様々な評価方法

上が単純で、下が複雑。左に行くほど紙と鉛筆の作業で、右に行くほどより身体を使った実演に近いという軸で、評価方法がいろいろ示されているんです。まずこの図の左上の

るものを選びなさいという。それで、それ以外の、太い逆L字型みたいになつているところが、全てパフォーマンス評価になります。パフォーマンス評価って、ものすごく広いんですね。定義としては、知識や技能を活用して行えるパフォーマンスに基づく評価ということになります。

このカリキュラム適合性という概念は、妥当性の概念というふうにご理解いただいていると思います。評価研究者のギップス (Gipps, C.V.) という人が提唱しているものです。ギップスは、カリキュラムの内容、つまりその教科で何を教えるのかということが明確に規定されて、それを全て評価がカバーすることを求めるために、このカリキュラム適合性という概念を提唱しているんですけれども、まさにこのことが、評価方法を

ところを見ていただくと、選択回答式（客観テスト式の問題）というのが書かれていると思ひます。この例として一番分かりやすいのは、いわゆるセンター試験のマークシートのような方法ですよ。あと穴埋め問題とか、正誤問題。これは合つてい

また後で詳しく説明したいと思ひますけれども、例えばすごく単純で、実演に近い方のパフォーマンス評価としては、授業中に先生が発問してそれへの応答を観察する、そういうものも含まれます。それから、真ん中ぐらいになると、筆記に近いものだと、作問法とか概念マップ法とか、ベン図法。右の方になると、例えば理科の実験器具の操作であつた

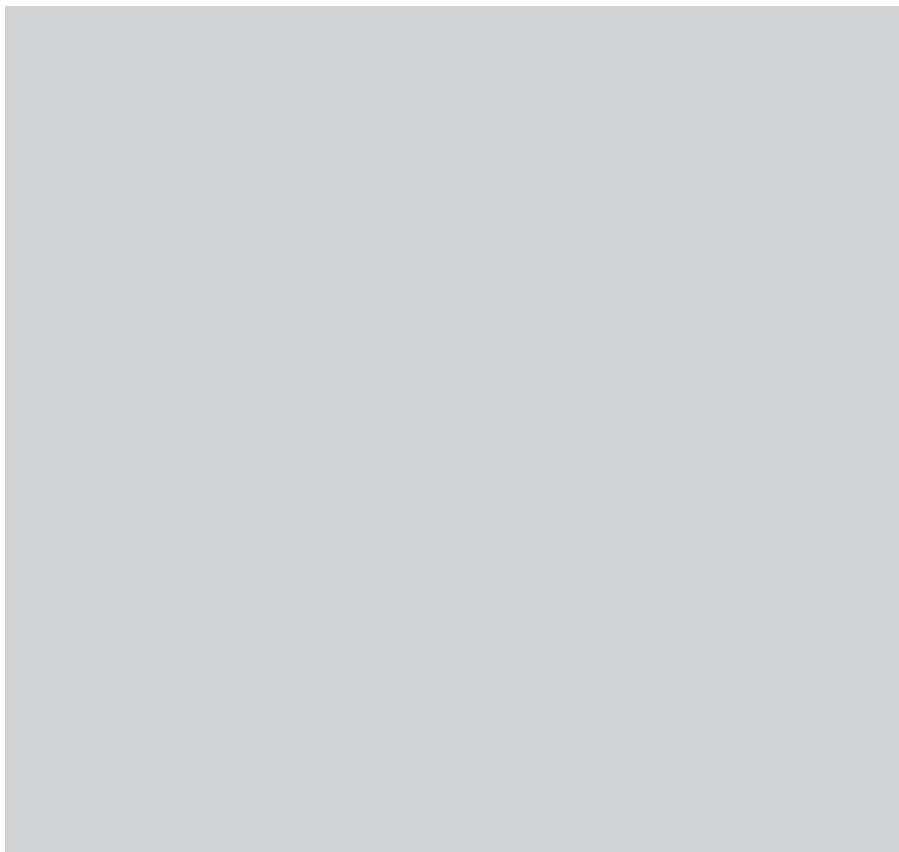


図1 様々な評価方法

り、リコーダーの運指練習であったり、サッカーのドリブルの実演であったりということになります。一番複雑なものところに、パフォーマンス課題が位置付いています。パフォーマンス課題にはここに書いてありますように、エッセーとか小論文とか、いろいろなものが含まれていて、例えば、先ほどの実技テストがリコーダーの運指の実演テストだとしたら、パフォーマンス課題は、リコーダーで楽曲を演奏するといったものになる。サッカーのドリブルが実技テストだったら、サッカーの本当の試合がパフォーマンス課題になるというように考えていただければと思います。より複雑になって、より深い思考を求められる課題として、パフォーマンス

マンス課題が位置付けられる。それで、その一番、期間的にも長く、より深い思考を求められるものとして、プロジェクトというものが位置付けてきます。

このパフォーマンス評価は、これだけ広いんですけども、特に今日注目していきたいのは、このパフォーマンス課題の部分なんです。このパフォーマンス課題の理論の背景として、真正の評価論というのがあります。オーセンティック・アセスメント (Authentic Assessment) と言われますけれども、この真正の評価論が何かというと、まずこの理論が主張される背景としては、一九八〇年代のアメリカで、今の日本もそうですけれども、学校が説明責任を問

われるようになるということがあります。その説明責任を果たすために、例えば選択回答式、客観テスト式のテストが、広く普及するということがありました。皆さんご存じのように、標準テストだと、本当に意味のある学力が付かないんじゃないかというような批判が起ってくる。そこに、真正の評価論が登場してくるんです。やっぱりテストをするってことは、どうしても、子どもたちも、それから先生たちも、テストのために準備をする、勉強をするというふうになりがちです。で、どうしても標準テストが広がると、その標準テストのための学力というものが付く。再生、暗記ですよ。でも、それではいけないんじゃないかという批判

が起ってくる。その背景としては、構成主義的な学習観というのがあります。よくご存じだと思いますけれども、白紙に何か描いていくとか、空っぽの棚に物を入れていくように知識が得られるのではなくて、人だったり物だったりと対話しながら、知識が構築されていく、構成されていくというような学習観ですね。

■真正の評価論

では、真正の評価の理論って、定義するとどうなるかという話なんですけれども、その真正の評価論者の主張というのがとてもたくさんあります。まして、本当に細かく見ると、いろいろな定義がそれぞれの主張者に

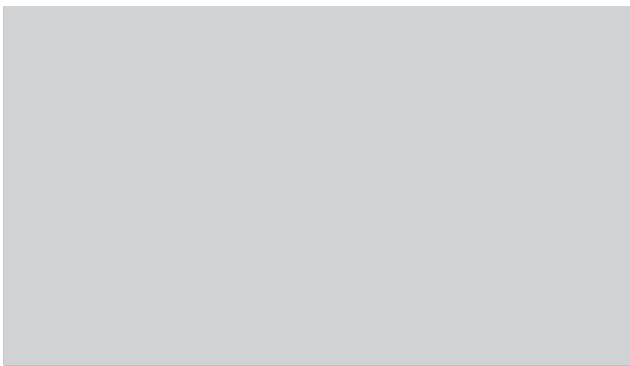


図2 真正の評価論

よってなされているんです。けれども、それらに大きく共通するところとして、三つぐらいにまとめられると考えています。

一つは、質の高い教育目標の設定
どの場面ということ。真正性の質として二つ想定されています。専門性と、それから日常生活の場面です。最後に、「模写するもの」と書いてあるんですけれども、この真正の評価論でよく勘違いされるのは、本当に真正の場面で評価しないといけないというようにことです。模写したら、結局本当に真正じゃないじゃないかと言われるんですけれども、決して真正の評価論者はそういうふうには言っていないんです。なぜかというと、この評価課題に真正の文脈を持たせることによって、まず、その真正の文脈を持たせていない課題にない深い思考だったり、複雑な思考判断だったりというのが、必然的に子どもたちに求められるという

です。これは知識の再生や暗記だけではなく、それらを活用するということに結び付くような深い理解です。それからメタ認知能力ですね。自己評価能力とか、自己調整能力、自己学習能力といったものです。それから日本でもよく言われる、問題解決の力とか、あるいは知識とか意味とかをつくっていくような力。こういった力というのは、この世の中で生きていく、求められる真正な力であるという言い方がなされています。

二つ目の特徴としては、教師だけではなくて、子どもとか保護者、あるいは地域の人といったステイクホルダーといわれる人たちの参加です。ステイクホルダーというのは、評価の文脈では、評価関係者というふう

ことがあります。例えば掛け算の面積の問題を教室で勉強するときには、必要な数字だけが与えられていますよね。面積を求めるのだったら、縦が何センチ、横が何センチって分かっています、それを解こうとするんですけども、実際の生活場面で、面積を求めなきゃいけないような場面では、どの数字がまず必要なのかとか、どこを測らなきゃいけないのかとか、そういうことから考えていかなければならないので、非常に複雑になります。真正の文脈では、情報が整理されてないからこそ複雑な思考が求められることになる。親しみの方ですが、教科の系統的知識というものを文脈なく学んでいくのではなくて、それが何に使われるのかといったと

に訳されることがありますけど、もともとは利害関係者という意味で、例えば評価というものに関わる人たちですね。そういった人たちも、先生だけではなくて、評価活動に参加をするということが言われています。

三つ目は、評価課題に、真正の文脈を持たせるということです。これは、この真正の評価を一番最初に主張したウイギンズという人の定義なんです。真正の文脈についての定義は、「大人の仕事場や市民生活の場、個人的な生活の場で試されている文脈を模写するもの」というふうになされています。

まず、仕事場というのはいわゆる専門的な場面で、そこでの挑戦。市民生活の場というのは、日常生活な

ころを、生活場面などとのつながりで理解をしていけるということ。難しいけれども親しみやすさも生まれてくるということがあります。

■真正の評価

次にこの『真正の評価』としてのパフォーマンス評価」というふうには、私はあえて言っているんですけども、先ほど見たようにパフォーマンス評価というのは、非常に広くてそれぞれの評価方法が意味あるものなんですけども、やっぱり真正の評価の、先ほど見た理論というところを意図して、パフォーマンス評価を行っていくということは、新しさでもあり、大事なことなくじゃないかと考

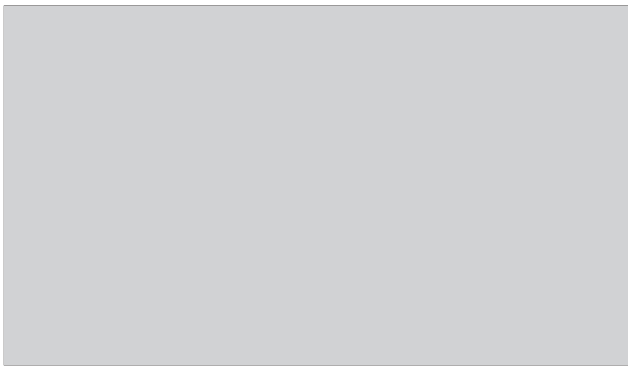


図3 真正の評価としてのパフォーマンス評価

えています。

先ほどの評価方法の図の一番下の方に、パフォーマンス課題というのが、一番複雑なものとしてあったと思うんですが、これに、先ほどの真

正の評価論者が言う真正の文脈を持たせたものを「真正のパフォーマンス課題」と言っています。構造化されていない現実世界の複雑な文脈においてというのは、今言ったようないろいろな情報が混沌としている中で、思考力や判断力を総合的に働かせ、目標に照らして自己評価とフィードバックを行いながら、ゴールとなるパフォーマンスを目指す課題というふうに定義しています。ちょっと説明を加えると、「目標に照らして自己評価とフィードバックを行いながら」というふうに書かれています。これは、ウイギンズたちが非常に強調するところです。真正の文脈では、仕事のプロセスにおいて、例えば何か仕事の依頼を受けたら、どんなことが求められているのかとか、途

中で依頼者にコンタクトを取って相談したり、というようなフィードバックを全くしないってことはあり得ないとウイギンズたちは言うんですね。そういう真正の文脈の持つプロセスと、そのための時間を取ることが、非常に大事であると言っています。このウイギンズたちの、今言ったような真正のパフォーマンス課題というものを生かしたカリキュラム設計の話を次にしたいと思います。

■理解をもたらすカリキュラム設計

『理解をもたらすカリキュラム設計』というのは、ウイギンズとマクタイという人が書いた著作の名前で

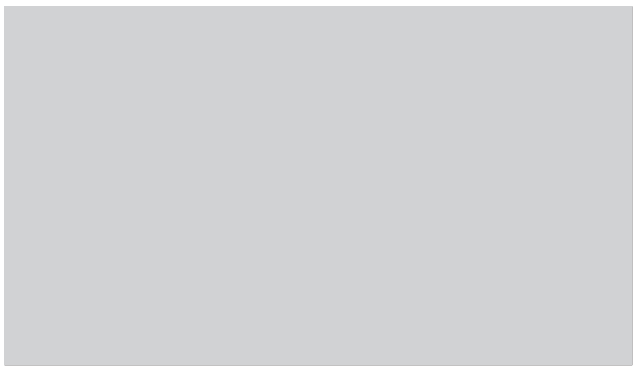


図4 理解をもたらすカリキュラム設計

もありますけれども、このカリキュラム設計の特徴として、各教科のいろいろな内容がある中で、一番深い理解 (Understanding) といふところに、焦点を合わせるといふことが

あります。理解をもたらすカリキュラム設計というのはそういうものなんですけれども、そのことによって、自分たちが学んでいる学習の、現実世界の中での意義というものとか、転移、活用していくことをもたらすということが、目指されています。ちょっと次を説明する前に、下の図を見ていただきたいと思います。これはウイギンズたちが提唱している知の構造というもので、知識には深さがありますよということですね。きょうは社会科の例を最初に出したいと思うんです。これは歴史の場合なんですけれど、社会科というのは真正の評価論に基づくパフォーマンス課題を取り入れることによって、教科の在り方ががらっと変わる

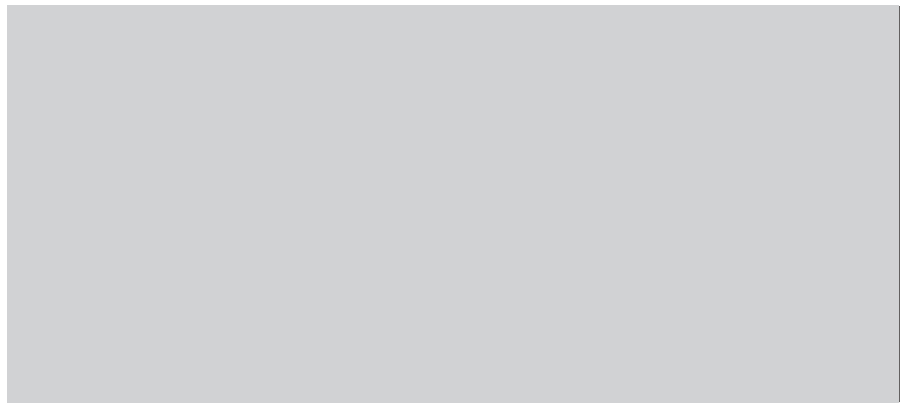


図5 知の構造と評価方法の対応関係

典型的な例だというふうに思っていますのでそういう意味で例を出しています。図5の一番上が事実的な知識、いわゆる何年に何が起こったとか、何時代とかという年号ですね。それがもう少し深くなると、概念ということで、政治、経済、文化ですね。もう少し深くなると、歴史を学んでいく中で、皆さんが悟っていくような感じなんです。出来事には、通常たくさん原因と結果としての帰結があり、幾つかの因果関係は微妙であるという、何かそういう、勉強していく中で深い理解を得ていくというようなものなわけですね。一番上はもちろん大事です。知っておく価値があると。もう少し深くなると重要な知識とスキルということ、

方法としてパフォーマンス課題を活用しないと、なかなかそこまで保障するところにはつながりませんよということ、そして、これがカリキュラム適合性の考えと通じるところだというふうに思っていただけだと思います。ちよつと行ったり来たりしますが、一番最後のところですね。教育学の中で、本質主義と進歩主義とあるんですけども、この理解をもたらすカリキュラム設計の特徴としてウィギンズたちが目指していることは、学問の内容の系統性を重視する本質主義者と、子どもの探究を重視する進歩主義者との対立を乗り越えて融合するということなのです。

一番下を永続的理解というふうにウィギンズたちは呼んでいます。何で永続的理解と言うかというと、学校を越えて生涯にわたって理解しておく価値のある内容であり、それが大事であるというような原理と一般化であるから、ということなんです。だから、恐らくこの一番下の原理と一般化になると、いろいろな広い領域に汎用性があるような内容になるというのが分かると思います。

それで、右側ですね。知識とスキルというふうに、上の二つの段は分かれていますので、そのスキルの方にも個別的なスキルと、それを組み合わせて何かやっていくことが求められるような、複雑なプロセスとい

本質的な問いとか、この後出てきますけれども、教科の本質とは何かというようなところ、それを子どもが探究と組み合わせるところが目指されているので、(先ほどの図5に戻りますけれども)この永続的理解を深めるために目指す子どもの探究のプロセスを促す仕掛けとして、パフォーマンス課題が位置付けられるということがあります。だから、まず永続的理解というところに、目標の焦点をあわせて、それを子どもたちにもたらすためにパフォーマンス課題を活用するというような考えですね。

まず具体的カリキュラムを設計していくときに、本質的な問いと、永続的な理解を設定していくことに

うがある。先ほど、理解をもたらすカリキュラム設計で理解ということとを求めるという話をしたと思うんですけども、一番下、もしくはその真ん中あたりというところに、学習目標の焦点を当てましょうというようなことなんです。今日一番最初に、ギップスのカリキュラム適合性の話、それから妥当性の話をしたと思うんですけど、この知の構造の図と、右側にパフォーマンス課題、筆記テスト、実技テストというように書いてありますけど、これが知識の深さによって評価方法も、変えていかなければいけませんよということと、あるいは、その下の方まで、原理と一般化ということまで、目標を焦点化するのであれば、評価

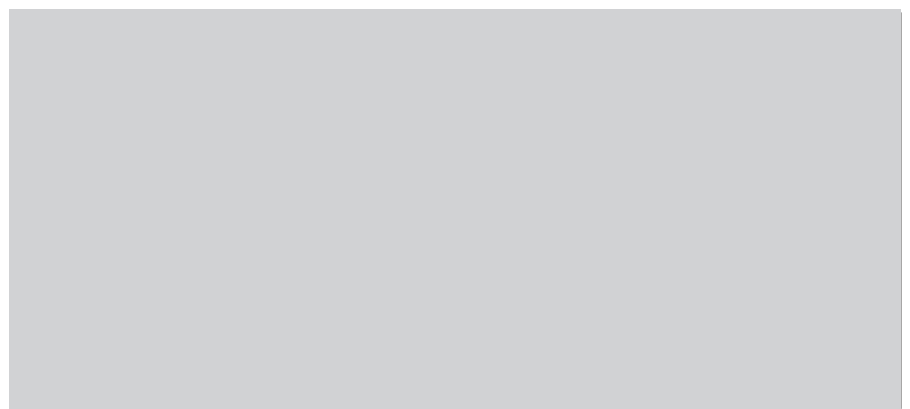


図6 「理解」に向けて探究する「本質的な問い」を立てる

なるんですけども、本質的な問いは方法論の問いと概念的な問いの二種類あると言われています。ただ芸術系教科の場合は、ちよつと特殊かなというふうに思います。今のところ私の考えでは、芸術系教科ではどちらかという、方法論的な問いが多くなっているんですけども、もちろん芸術系教科でも概念理解を問うということもできます。そして問いというのが、この図6では、それが入れ子状になっていますよということが説明されています。つまり、大きな包括的な問いをどこまで大きくするかというのは、それぞれの先生が設定して構わないことなんですけれども、教科・領域としての問い、美術科ならば、その包括的な問いが

あって、そこに領域の問いがあつて、単元ごとの問いがあつてというふうになって、一番小さい規模だと、授業での主発問になります。同じように、永続的理解というの、入れ子状に設定していきます。先ほどの図で、一番深い原理とか一般化というところで出た理解というのが、何かすごく難しいことのように感じられるかもしれないと思うんです。けれども、単元ごとにそれを設定していくということになると、こういうような入れ子状になったもので、一番小さいサイズが主発問であることに現れているように、それぞれの単元規模の理解を設定するということになります。

■単元例

これは社会科中学校3年生の例(出典:三藤あさみ・西岡加名恵『パフォーマンス評価にどう取り組むか―中学校社会科のカリキュラムと授業づくり』日本標準、二〇一〇年)なんですけれども、本質的な問いとしては、中学校3年生向けとしては難しいとは思いますが、どんな経済問題があるとか、その原因は何か、どうすれば問題を解決できるかという設定です。永続的理解としては経済では、家計、企業、政府の三主体が、それぞれの役割や活動を円滑に行っている状態が理想であるが、どれかに支障が出たときに問題が起こるといふような、そういうことです。

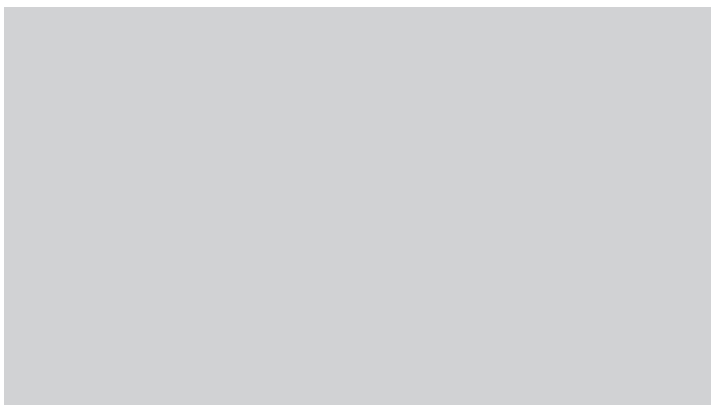
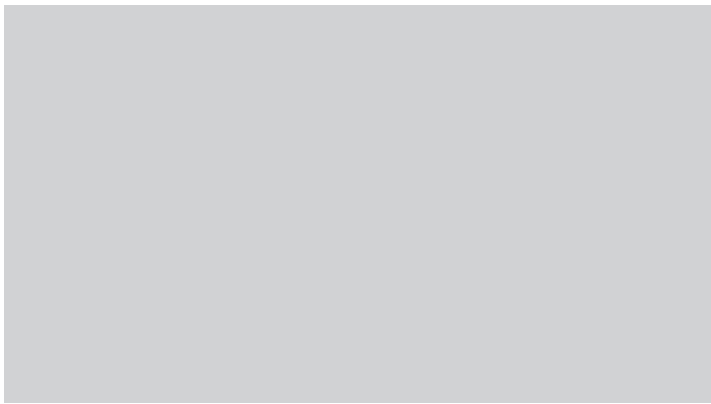
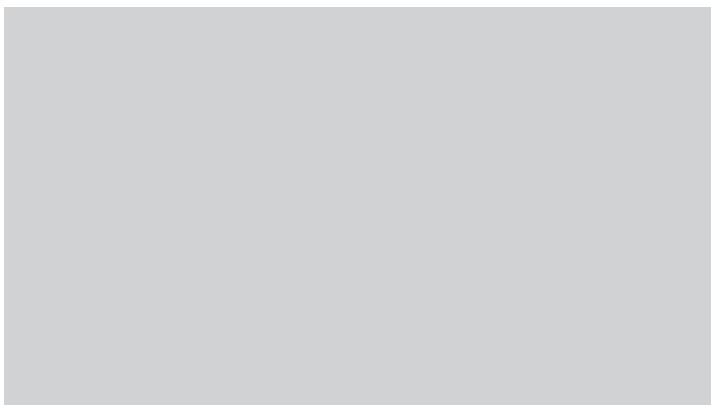


図7 社会科の単元例

この永続的理解は、子どもたちがこの経済の単元を終わった後に、この三つの文章を暗記して、それを口で言えればいいかというところではないというの、皆さんもお分かりかと思うんです。ですから、この永続的理解というのを本当に理解したかどうか分かるために課題をやってもらおう。それがパフォーマンス課題になります。パフォーマンス評価というのは、パフォーマンス自体を評価するということではなくて、パフォーマンスに基づいて評価するものなんです。だからパフォーマンスを通して、何らかの能力を表現してもらおうということになるわけです。理解を表現してもらったために、このパフォーマンス課題というもの

をやってもらおう。そうすると、どういふふうになるかというところ、あなたは国会議員ですと。間もなく衆議院議員選挙が行われます。テレビで選挙に向けて経済政策に関する連続討論番組を行うことになりましたということ、生徒たちが議員になるんです。それぞれのテーマについて政策を主張して、討論会を行うというふうな課題になっています。まず自分が国会議員として登場したい会を選んで、ちゃんとこういうふうなことを解説してくださいよ、そして政策提言してくださいよ。それで、実際に主張をしたら、その視聴者からの質問を受けて、ちゃんと答えなければいけない。最後に、政策提言レポートを完成させるというふうな

ことになります。中学校3年生で、例えばいきなりこの課題をやったら、できる子はできるかもしれませんが、多くの生徒にとっては難しい課題になっているんですね。それだけ質の高い課題なんですけれども、パフォーマンス課題というのは、先ほどの入れ子状の本質的な問いではないですけども、この実践をされた三藤あさみ先生もそうですが、毎回の授業でミニパフォーマンス課題を繰り返していく。あるいは、1年生から3年生まで大きく見て、一〇回程度のパフォーマンス課題を計画していくことで、実践されているということがあります。

■ ルーブリックについて

この真正の評価論の中で主張されているルーブリックについても触れておきます。客観テスト、先ほどの

にしても、マルかバツかで採点することができないので、その採点の方法としてルーブリックという評価指標が提唱されているということなんです。

評価方法の図1の左上のところですね。この客観テストというのは、決して悪いテストというわけではありません。先ほど、評価方法と学習内容の対応、カリキュラム適合性が大事だという話をしたと思うんですが、何でも、何でこれだけ客観テストが広まるのかというと、採点が非常に明確に誰でもできるからなんです。分かりやすく言うと、マルかバツで採点ができるのが、客観テストなわけです。それに対してパフォーマンス評価というのは、文章、作文一つ

先生方もご存じだと思いますけれども、ルーブリックというのは尺度ですね。5段階だったら1、2、3、4、5。3段階だったら1、2、3といった数レベルの尺度に、それぞれのパフォーマンスの特徴を示す記述語を書いていきます。必要があれば観点を明確に分けながら、ルーブリックを設定していくということも可能です。私が中学校の音楽の授業でルーブリックを作ったときは、やっぱり結局は観点に分けた方が分かりやすく、でも観点だけで評価できるか

図8 ルーブリックについて

というところ、そうではなくて、それぞれの観点の重み付けというのをして総合して評価する。ルーブリックを二重に作るといった結果になった例がありました。

これは、西岡加名恵先生の図を拝借してまずけれども、ルーブリックは、まず子どもの作品から作っていくというのが、非常に特徴的なことなんですね。これが評価方法の妥当性というところに関わってくるんです。ベテランの先生方だったら、だいたいこういう課題を出せばこのぐらいのことが子どもたちに期待できるかなというところは、恐らく多くの先生が分かっているとは思いますが、でも、予想外のパフォーマンスが、子どもから現れてくること

というところに関わる問題なんですかけれども、それだけではなくて、採点に使うというよりも形成的評価として活用できると言われます。このことは、現場の先生から感想として教えていただいたことなんです。例えば、ルーブリックを作っておくと、目の前の子どものパフォーマンスが、だいたい2ぐらいだなとなると、何ができれば3ぐらいになるかというのが、教師の頭の中でもはっきりしてきます。そういった意味で、形成的評価にも活用できるということがありますね。先ほどの経済の単元についての三藤先生のご実践の話で、1年生から3年生までを見通してパフォーマンス課題を実践しているという話をしたと思うんですけども、

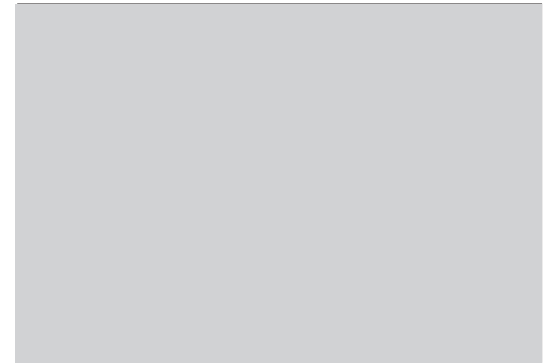


図9 ルーブリックのテンプレート

ともあるわけですし、ルーブリックは基本的に、子どもたちの作品から作るということになっています。複数の先生方がお互いの採点が分からないように、付箋か何かで成績を付けていって、全員が付け終わったら、同じ採点が付いた作品を集めて、そ

本質的な問いが入れ子状になっているので、ルーブリックというのも長期的なルーブリックというのを作っていくということが考えられます。単元を越えた成長を捉えていけるということですね。

ただ、これをどこまで作っていくかということ、例えばアメリカのスタンダードを見るとものすごく細かい差異になっていって、その技術的な差が学年ごとに一言入っているか入っていないかみたいなのになっていく危険もあるので、考えどころかと思えます。ただ、長期的な視点を持つということは、非常に大事なことであると考えています。

の特徴はどういうところにあるかということをお話し合って、こういったテンプレートにその特徴を書き込んでいく。その中の典型的な作品というのを、アンカー作品として添付するということなやり方ですね。

ここでモデレーションについても、ちょっとお話ししたいんですけども、ルーブリックを一回作ったとしても、それで終わりではなくて新しい子どものパフォーマンスが出てくることもありますし、最初に作ったメンバー以外でもいろいろな先生方の間で、評価規準、基準のすり合わせを継続する必要があります。このことをモデレーションと言っています。それからルーブリックというのは、一番最初に言った採点の信頼性

芸術系教科の学習とパフォーマンス課題

- ・芸術系教科の学習とは
芸術文化に関わる深い理解と子どもたちの創造的行為の統合
自分と異なるあるいは同質な世界としての芸術文化（作品、技、素材、方法等）に関わり合いそれらと対話しながら、自らの生の創造的な行為としての表現や鑑賞を営み、その経験と価値判断を深めていく、こうした螺旋状に高まっていく子どもたちの学習のイメージ
- ☞各単元において焦点化される個別の学習内容を、表現と鑑賞の創造的な営みを深めていく契機として捉えることが必要。
- パフォーマンス課題の活用

(小山英恵「第2章 教科教育におけるアクティブ・ラーニングの位置づけ方 5 音楽科・美術科アクティブ・ラーニング—パフォーマンス課題を活用した授業と評価モデル」西岡加名恵編著『資質・能力」を育てるパフォーマンス評価—アクティブ・ラーニングをどう充実させるか—』明治図書、2016年。)

図10 芸術系教科の学習とパフォーマンス課題

■芸術系教科の学習について

ここから芸術系教科のことについて考えていきます。パフォーマンス課題とか、それから本質的な問い、永続的な理解というのを考えていく作業は、結局のところ、その教科の内容をどう理解するのとか、その教科の在り方自体を問い直すという作業になるんですね。ですから、基本的にいろいろな在り方、本質的な問いにしても理解にしても、いろいろな在り方があっていいものなんですけれども、私が今までやってきた中で、前提として、芸術系教科の学習をどう捉えるかということがあって、そこから作ってきたという

らえ方です。この單元ではこれをこう押さえるというのが、必ずあるわけですから、その内容を、必ず何かしらの子どもたちの創造的な表現、あるいは鑑賞というような営みを深めていく契機として捉えるということが必要だと考えます。そこにはないかと考えているわけです。パフォーマンス課題を活用できるの系統というところの本質主義と、子どもたちの活動という進歩主義を統合するねらいがあると言いましたけれども、まさにこういうふうな芸術文化と、子どもたちの関わりの中で、子どもたち自身が創造的な行為を深めていくというように捉えると、

ことを説明したいと思います。

まず、芸術系教科の学習は、芸術文化というこれまで先人たちが培ってきた文化が背景にあります。それは作品だけではなくて、技法だったり、あるいはアプローチの方法であったりというようなところも含めてです。そういったものの理解と、それからそういったものと対話しながら、子どもたち自身が創造的な行為をしていくということですね。そして、それによって表現と鑑賞という活動とか営みというものを深めていく、そういった学習のイメージを持って作り始めたということがあります。ですから、私がやってきたように芸術系教科の学習を捉えると、大事になってくるのが各単元内容の

そこに何かしらパフォーマンス評価の理論を、適用できるのではないかと考えています。これは、今言ったようなことを図にしたものなんですけれども、芸術というのは、まず上の方の、一番左の方から説明すると、共通理解し得ると書いたのは、芸術の文化というものをどのように捉えるかとか、何か作品を作っていくときにどのようにアプローチしたらいいかということのないいろいろな立場がありますけれども、大きく共通理解し得るところがあると思うんですね。そこが教科内容になっていくところがあると思うんです。そして、子どもたち自身の〈へ生〉というようなものに対して話されながら営まれていく。じゃあ、

芸術系教科における「本質的な問い」

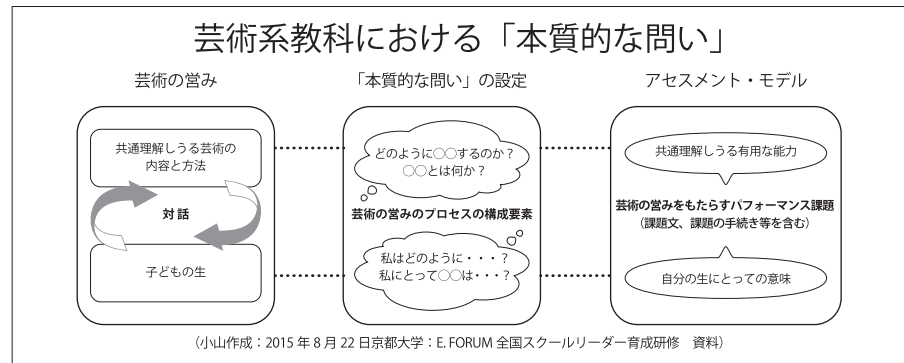


図 11 芸術系教科における「本質的な問い」

こうした芸術の営みを踏まえて、本質的な問いをどう設定するのかと考えると、方法論の問いと概念的な問いというのが二つあるというのは、先ほど申し上げたと思うんですけど、でも、多くの教科の場合は、上の問いがメインになってくるんです。芸術系教科の場合は、子どもたち一人一人の、〈へ生〉に関わってくるのが、非常に大事なので、私にとつてとか、私はどうしたとか、そういった問いが関わってくる必要があるんじゃないかと感じていきます。そういったところをもたらしような営み、総合的な営みをもたらすパフォーマンス課題が、有用な能力というところにもつながるんですけども、やはり一番大切なところとしては、一人一人

の子どもの〈生〉にとつての意味をもたらすというところ、そこが大事になってくるのではないかと思っています。

■ E. FORUM スタンダード (試案) 音楽と美術の

題材例より

そこで実際に作成したものととして、今日お配りした「E. FORUM スタンダード(試案)」の資料をご覧ください。きたいんですけれども、一枚が小学校音楽と中学校音楽で、もう一枚が中学校美術になります。

基本的には、本質的な問いを立てるときに、何を柱として立てていくかという問題にまず当たるんですね。

大きくは、例えばそれぞれの文化内容ごとに本質的な問いを立てていく

というような考えももちろんあるんですけれども、ここでは、表現と鑑賞という、創造的な行為を柱にしています。基本的にはいろいろな立て方がありますので、ここではそうしているということです。美術の方を見ていただくと、まず一番上に領域の本質的な問いというのがあると思うんですけれど、ここが先ほどの包括的な問いだというふうに考えていただけだと思います。それぞれの表現、鑑賞。表現はさらに二つに分けていますけれども、本質的な問いというところ。これについては、例えば美術科全体の問いというものもあり得るかもしれません。その下が本質

(1) 美術

そういうご意見も頂けたらと思っ
ているんですけども、このレベルだ
たら指導要領でいいんじゃないの
と言われてしまうのではという懸念も
少しあります。ただ、問いの形でそ
れを示すということと、理解として
明文化するという作業は大事だとは
思っています。先ほどの、大きく包
括的な問いと、単元レベルの本質的
な問いということなんですけれど、
もちろん実際の単元設計においては、
ちゃんとそれぞれの単元に即してよ
り具体的な問いを設定することを想
定して立ててあります。だから、こ
こにあげた問いがそのまま単元で使
われるというようなことは想定して
いません。

このE. FORUMスタンダード(試案)

の中学校美術の絵・彫刻領域の本質的な問いの例として、「主題を効果的に表現するには、どのように構想すればよいだろうか」というような問いに対して、永続的理解として「構成的な側面と表現方法の側面が調和よく働いたときに、心豊かな表現の構想が実現する」ことを生徒は理解するということになるので、目標立てをしていくことになります。そこでこういった理解を明文化したら、これは一例ですけれども、この理解を見取るための真正のパフォーマンス課題を考えるとということになります。

そのパフォーマンス課題を考える

的な問いで、これは領域に含まれる
ということを立てています。

ただ、繰り返すようですけれども、このスタンダードを作成する際にはいろいろな問いの立て方があるんですね。現場の先生方の実践に何か生かせるようにできないかというようになことを考えると、私が今まで関わってきた現場の先生方は、やはり学習指導要領を非常に厳守されます。そこからのみ出てしまうとなかなか受け入れられないというような先生も多くて、そこが非常に難しいところだなと思っています。つまり、もうちょっと本質的な、それこそ本質的な問いは何かというようなものを、突っ込んで立てられるんじゃないかというご意見もあるかと思っています。

に当たって、先ほど、芸術系教科では一人一人の子どもにとつての意味というのが大事だと考えているという話をしたんですけれども、その真正の文脈、真正性をパフォーマンス課題に持たせようとすると、何か仕事の依頼が来ましたとか、何かイベントがありますとかというような、そういう形にとらわれがちなんです。けれども、例えば先ほどの例ですと「これまでの人生やこれからの人生に對する自分自身の思いや考えを、形や色、表現方法、描画材料、表現技法を自由に組み合わせながら、自画像を描きましょう。」という課題(出典：武田巨史「美術科」西岡加名恵・田中耕治『活用する力』を育てる授業と評価 中学校―パフォーマンス

ンス課題とルーブリックの提案』学事出版、二〇〇九年）になっていきます。これには例えばその絵を出品しますとか、こういう依頼がありましてとかいう文脈があるわけではないんですけども、芸術の営み自体が、子どもたち一人一人の生にとつて意味を持つてくるという意味では、真正性を持つと言えるのではないかと思っています。社会の中で、日常生活の中で活用するというような言い方をすると、どうしても有用性というところが求められがちなんですけれども、芸術系教科は、それが全く関わらないというわけではないし、大事な視点だとは思いますが、むしろ意味性といったところが要になってくるんじゃないかと思えます。

力」を育てるパフォーマンス評価—アクティブ・ラーニングをどう充実させるか』明治図書、二〇一六年より、香川大学教育学部附属高松小学校 和中雅子先生によるご実践）のパフォーマンス課題は表現領域、鑑賞領域の両方にかかっています。「組曲4年緑組の思い出を作りますよ」ということで、クラスの思い出が伝わる音楽を完成させるという課題です。特徴としては、子どもの生に基づく創造的な表現の営みを求めているところです。これが実践されるのが、4年生の、もう本当に終わりに近い二月のころで、本当に4年生を振り返る時期なんですよね。いろいろな日常の様子だったり、いかに競争をしたことか、焼き板作りした

(2) 音楽

次に音楽の単元です。この単元(出

典…小山英恵「音楽科・美術科のアクティブ・ラーニング」パフォーマンス課題を活用した授業&評価モデル」西岡加名恵編著『資質・能

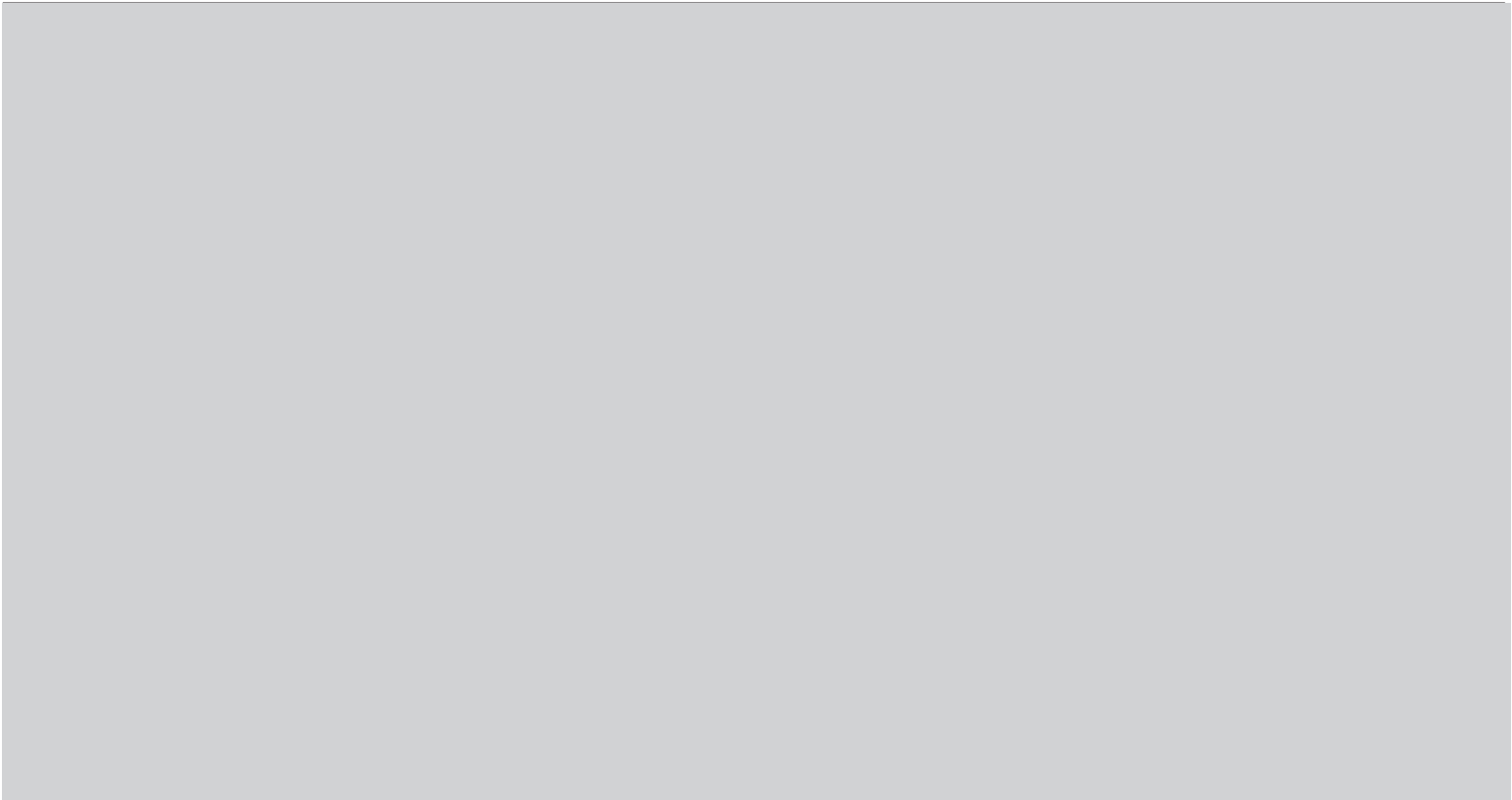


図 12 音楽科単元の例

ことというような、それぞれが好き
な、表現したい思い出というのを選
んで、実際に鍵盤ハーモニカで節を
作るといったことが求められます。そ

の中で、単元の中では特に共通事項
に関わる内容になるんですけども、
繰り返しとか問いと答えとか、重なり
というような音楽の仕組み、それ

から諸要素、リズム、速度、そういったものと関わらせながら、実際の自分の4年生の思い出を表現していくというような活動になっています。

そして、題材構想の流れなんですけれども、最初にパフォーマンス課題を子どもたちと共有します。これが非常に大事ですね。真正の評価論の主張の特徴の一つとして、自己評価、メタ認知能力の育成を重視するということがあります。子どもたちが、まず今から勉強するのは、どこにゴールがあるのかということをおぼろげにスタートする。これで、だいたい子どもたちの意欲が変わりますし、思考の筋道が明確になってくるということがあります。そこで、まず鑑賞します。まず鑑賞して実際に音楽

を作るときのヒントを得るといところが、最初の時間です。そこから音楽作りをしていく場面というのを選んで実際に節を作っていく。節を作った後、節を終わりにして、また鑑賞をしてヒントになりそうな音楽の仕組みとか魅力を見つけていく。そしてまたそれを基に、自分のパフォーマンスを洗練していく。パフォーマンスの評価の中に、目標に照らして自分の今のパフォーマンスというのをフィードバックしていくこと、そういうプロセスが必要だという話をしたと思うんですけど、自分のパフォーマンスを子どもたち自身が磨き上げていく機会と時間をいうのを取るということが、非常に大事であるし、この実践の特徴にもなっている

ます。子どもたちは、自分の作品を振り返って、音楽への興味を高めていく機会があるということと、さらに基は自分たちの思い出を音楽にするという活動が軸になっていて、その手立てとして、要素だったり仕組みであったりということを勉強する。それが必須のヒントとして位置付けられているというのが特徴になっていくというふうに思います。この実践では最終的に子どもがそれぞれの旋律を創っているんですけど、例えばばいかに競争の様子を、二つの音の高さが違う二音を繰り返したりして、漕ぐ様子を表現したりというような、そういうパフォーマンスが見られました。

アメリカにおける課題例（中学校美術）

公園の彫刻

あなたの地域に新しい公園がオープンする予定です。この地域公園の設計者は、あなたの学校の生徒たち一人一人に、公園でよく見られるような動き（ランニング、ダンス、遊び、風に揺れる木、風に飛ばされ落ちる葉、風あげなど）の抽象的な彫刻のひな型を創作することを求めました。この彫刻は、新しい公園の入り口に設置される予定です。あなたが創作するこの彫刻のひな型は、頑丈で、支えなしに立ち、あらゆる方向から見る事ができ、ヴィジュアルバランス（左右対照あるいは非対照、放射状など）を示すものでなければなりません。

出典：ワシントン州公教育管理局 HP、
<http://www.k12.wa.us/Arts/PerformanceAssessments/default.aspx> (2013年8月8日確認)

アメリカにおける課題例（小学校5年音楽）

キャットフードのコマーシャル

一流のキャットフード会社は、新しいキャットフード商品の銘柄をそのテーマ音楽を使うことで展開しようとしています。キャットフード会社は、そのコマーシャルの音楽を担当する小学生を求めています。（中略）。ディレクターは、速度、リズム、強弱がどのように新しいキャットフードと関係しているのかということがわかるコマーシャルをあなたが創作し、上演することを要求しています。ディレクターは、作品を上演する前に、あなたに練習時間を与えてくれます。

出典：ワシントン州公教育管理局 HP、
<http://www.k12.wa.us/Arts/PerformanceAssessments/default.aspx#Music> (2016年3月30日確認)

図 13 パフォーマンス課題の例

■米国の パフォーマンス課題の例

皆さんもインターネットで見ることができまますけれども、これはアメリカのパフォーマンス課題の中学校美術の例です。これは公園の彫刻の例ですね。——「あなたの地域に新しい公園がオープンする予定です。この地域公園の設計者は、あなたの方学校の生徒たち一人一人に、公園でよく見られるような動きの、抽象的な彫刻のひな型を創作することを求めました。この彫刻は、新しい公園の入り口に設置される予定です」と。造らなければいけないひな型の条件というものが、細かく書いてあります。

そして、もうひとつは音楽の例です。キャットフードのCM音楽づくりを依頼されましたよというものですね。このディレクターの指示として、必ず速度、リズム、強弱がどういふふうに関係しているのかということが分かるようなものを創作してくださいというような、細かい指示が入っているのと同時に、作品を上演する前に、あなたに練習時間を与えますよと。繰り返しになりますけれども、パフォーマンスを準備する時間というのを重視しているということです。

最後になりますが、私自身が自問自答し続けているのは、他の教科と違って芸術系教科というのは、今までもパフォーマンス評価ということ

な芸術の営みの深まりというものをもたらす仕掛けとして、捉え直すというようなことができるんじゃないかと思っています。

■パフォーマンスの質を高める

具体的に思い付く限りあげてみても、一つは、パフォーマンスの質を高めることにつながるということなんです。教科内容の教科の本質、学習内容をしっかり身に付けさせることと、子どもたちの活動を統合することを意識的にパフォーマンス課題を活用することによって促すということ。活動させて終わりということではなくて、本質

が普通にやられてきたわけなんですよね、そこで改めてこのパフォーマンス評価をと言われた中で、芸術系教科にとってそれがどんな意味があるのかということ。先ほど見た社会科は、本当に今までは暗記科目で、穴埋めの授業なんです。そうするとやっぱり、このパフォーマンス課題を取り入れると、がらっと授業が変わるわけなんです。けれども、芸術系教科では今まで絵も描いてきただろうし、例えば筆の遣い方だけで終わるといったことは絶対なかったと思うんです。ですから、どういう意義があるかというところで、今の時点では、これまでの授業の在り方を大きく変えるというよりも、先ほどから言っているような、創造的

的な問いを立てることによって、教科内容と子どもの活動の統合ということに意識が行くんじゃないかということですね。今までも、これをなさっていた先生というのは恐らく多くいらっしゃると思います。二つ目は、資質・能力というものの育成が言われてから、資質・能力別に学習指導要領も示されてきています。そうすると、これは美術の領域での詳細は分からないんですけど、音楽ではこの授業ではこの要素、といった要素の働きの理解に焦点化されるのが非常に多くなっていて、パフォーマンス課題によって授業をそれだけに留まらせることを避けることができるのではないかとことです。それから三つ目ですが、教師

- ・芸術的な活動（パフォーマンス）の質を高める
 - *教科の本質の学習と子どもの活動の統合
- ・各資質・能力の育成、芸術における知識・技能の習得や諸要素のはたらきの理解等の学習に焦点化するあまり、子どもの創造的な表現や鑑賞の営みがもたらされないといった事態を避ける
- ・真正の文脈をもつ課題によってより深い思考をもたらす
- ・課題遂行において教師の形成的評価と子どもの自己評価を結合することを旨とする
 - *教師が示す評価指標にもとづいた「パフォーマンス→フィードバック→修正→パフォーマンス」というサイクルによる自己調整
- ・ルーブリックの作成により採点において評価の信頼性を確保しようとする

の形成的評価と子どもの自己評価を結合することができるのではないかとのこと。これは、先ほど言ったパフォーマンス、フィードバック、修正、パフォーマンスというようなサイクルが、教師が教育目標を子どもと共有することでかなってくると思っています。ただなかなかパフォーマンス課題でも、ここまで実践されている例は少ないと思いますね。教師の考えている目標、そのまの文言を子どもたちと共有するわけにもいけませんし、あまり示し過ぎても、子どもたちが答えを求めるとしてそういう虎の巻みたいなのを子どもたちに渡すというような実践を、私も共同研究でやっていたこ

図 14 パフォーマンスの質を高める

とがあるんですけども、なかなか難しいところではあります。ルーブリックを活用して、主体性をどう確保できるかということです。

■おわりに

お話の最後に、研究動向と言えるかどうか分からないですけども、アメリカのコア芸術スタンダード全米連合というのが二〇一〇年に結成されて、新しいスタンダードというのが作成されていて、ここでも逆向き設計論、先ほど言った理解をもたらすカリキュラムの設計がスタンダード作りのモデルとして採用されているということがあります。ただ、この新スタンダードは日本の学習指導要領とはちょっと違っ

て、美術的なリテラシーと哲学的な目標と、それから生涯目標ということから本質的な問いとか永続的な理解を設定していますので、美術、芸術というものに対する哲学的な問いの側面が多く含まれています。一方で、さっき言ったように、実に細かく創造のプロセスを分けてそれに対応するスタンダードというものも細かく設定しているということがありますね。

また、日本の教育システムではこうしたパフォーマンス課題がアクティブラーニングに取り入れられることが推奨されているということがあります。以上になります。ご清聴ありがとうございました。

(終了)