

周旋家日記 15「キャリア形成について考える④ー教員がアクティブになるための『逆向き設計』ー」

乾明紀

1. 教員のアクティブな関与

授業の中にプレゼンテーションやディスカッションの機会を設ければ、学生は座っていた状態よりも多少“身体的に”アクティブになる。言葉を発せず座っていた学生を立たせたり、横に向かせたりして話をさせるのだから当たり前である。

しかし、そのプレゼンテーションやディスカッションに学生が深く関与し、頭や思考（内的活動）をアクティブにさせ、質の高い発表や議論（外的活動）をさせようとすると、途端に難しくなる。そのためには、十分な授業準備が必要であるし、教員の教育力も向上させなければならない。

松下（2015）¹のディープ・アクティブラーニング論を参考に、図1に学習者の関与・能動性と授業との関係を整理してみたが、「深い座学」や「深い演習」を提供するためには、教員の授業への深い関与（教員のアクティブさ）が不可欠である。教員が

| | | |
|---------|---------|---------|
| | 内的活動が低い | 内的活動が高い |
| 外的活動が低い | 浅い座学 | 深い座学 |
| 外的活動が高い | 浅い演習 | 深い演習 |

図1 学習者の関与・能動性と授業との関係

¹松下佳代（2015）『ディープ・アクティブラーニング』,勁草書房

浅い関与でも単位が取得できてしまう授業を提供してしまうと、学生は「浅い学習」を学習してしまう。

2. 逆向き設計

近年、「深い学習」を設計する方法として「逆向き設計」(Wiggins & McTighe, 1998)²が注目されている。逆向き設計とは、従来のように教員が「何を教えるか」を考え、それを元に授業を設計するのではなく、修了時に「何ができるようになっているか」をまず考え、そこから逆算して設計する方法である。具体的には、授業を設計する際に、第1段階として「求められる成果（結果）」を設定する。第2段階として「求められる成果」が達成できているかどうかを「確認できる証拠（評価方法）」を決定する。第3段階として「求められる成果」と「確認できる証拠」に対応できる学習経験と指導を計画する、という方法で設計される。

西岡（2005）³によると、第1段階で最も重要なことは図2の3つのレベルと照らし合わせながら目標を確認することである。「知っておく価値がある」内容とは簡単に触れる程度で良いもので、「重要な知識とスキル」は使いこなせるようになる必要がものという。また、『永続的』理解とは、学生が「内面化」し、詳細の大部分を忘れ

²Wiggins & McTighe (1998), 西岡加名恵訳 (2012)『理解をもたらすカリキュラム設計「逆向き設計」の理論と方法 UNDERSTANDING by DESIGN』日本標準,
³西岡加名恵(2005)「ウィギンズとマクタイによる『逆向き設計』論の意義と課題」『日本カリキュラム学会紀要カリキュラム研究』第14号,15-29

てしまった後でも残るような重大な概念を指すという。また、『『永続的』理解』に達するために「熟達した答え」を単に教えるより、「本質的な問い」を中心にカリキュラムを組み立てることが大切であるとする。本質的な問いとは、「生徒が積極的に問いかけ、観念を試す実践をし、知っていると思っていたことを再考するようにさせることによって、複雑で抽象的で直感に反する概念を看破させる」ものであるという。つまり、学生自身が興味関心を高め、誤った概念や偏った思考を覆しながら、学問構造の中核に迫る「重要な概念」を見極めていくことのできる問いなのである⁴。

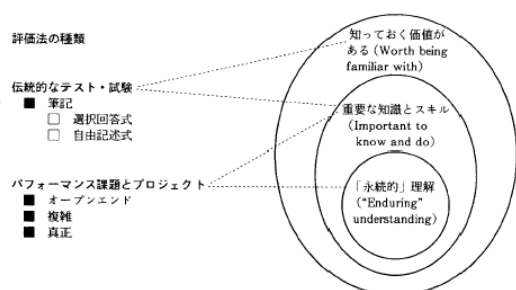


図2 カリキュラムの優先事項と評価法（西岡,2005）

第2段階は、多様な評価方法を組み合わせることで評価基準を作ることがポイントになるが、西岡（2005）が紹介する逆向き設計のためのテンプレートでは、「パフォーマンス課題」と「他の証拠」が項目として書かれている。パフォーマンス課題とは、学習者のパフォーマンス能力を完成作品や口頭発

⁴本質的な問いについては、遠藤貴広（2005）G.ウィギンズの『看破』学習—1980年代後半のエッセンシャル・スクール連盟における『本質的な問い』を踏まえて—、『日本教育方法学会紀要教育方法学研究』第30巻,47-58,に詳しい。

表、実技の実演によって評価しようとデザインされた課題を指す（田中ら，2005）⁵。パフォーマンス課題では、正確な説明ができるか、有意義な解釈ができるか、効果的な応用ができるかなどで「理解」を確認することから、説明・解釈・応用・パースペクティブ（釣り合いのとれた見方・多角的なものの見方）・共感・自己認識という「理解の6側面」を評価の視点に加えることが重要であるという。

なお、パフォーマンス課題の作成手順について西岡（2009）⁶は、①単元の中核部分に見当をつける、②「本質的な問い」を明確にする、③その問いに対してどのようなレベルの答えに達してほしいか（「永続的理解」）を明文化する、④パフォーマンス課題のシナリオを作る、の4つのステップを紹介している⁷。

また、パフォーマンス課題を評価するためには、ルーブリックは欠かせない。ルーブリックとは、成功の度合いを示す数値的な尺度とそれぞれの尺度に見られる認識や行為の特徴を示した記述語からなる評価指標のことを指す（田中ら，2005）。西岡（2009）は、このルーブリック作成の進め方として①お互いの採点がわからないように、成果

⁵ 田中耕治編（2005）『よくわかる教育評価』ミネルヴァ書房

⁶西岡加名恵（2009）中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会児童生徒の学習評価の在り方に関するワーキンググループ（第3回）資料

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/043/siryo/1279629.htm

2015年9月4日閲覧

⁷ 田中（2005）では、アメリカのアイオワ州が示した9つのステップが紹介されている。

物を採点する、②似た評点がついた成果物を集め、特徴について話し合う、という手順を紹介している。

第3段階は、「求められる結果」と「確認できる証拠」に対応できる学習経験と指導を計画する段階である。ここで重要なことは、「理解の6側面」だけでなく、図3にあるように **WHERE TO** と略記される7つの項目を考慮して指導計画を立案することであるという。

この7つの項目を見ていると、学習者中心の授業運営を目指していることがわかる。ここまで手厚く工夫された授業を提供すれば、学生の多くがアクティブ・ラーナーになる可能性が大いに高まることだろう。

して注目されている「逆向き設計」の概要を見てきた。大学でもここまでやる必要があるのかという声も聞こえてきそうだが、対人援助学の視点で大学教育を見れば、教員中心の教育パラダイムから学習者中心の学習パラダイムへの転換は望ましい変化であるといえる。対人援助職として大学教員を捉えれば、ここで紹介した設計方法などを参考にしながらアクティブに授業を設計し、学生をアクティブ・ラーナーに導くプロになることが求められているといえる。(つづく)

| | |
|---|--|
| W | どこに向かっているのか？なぜか？何が期待されているのか？ |
| H | どのように生徒の関心をつかみ、維持するのか？ |
| E | 生徒たちが「重大な観念」と「本質的な問い」を探究するよう、どう助けるか？期待されるパフォーマンスに向けて、どのように生徒たちを用意させるか？ |
| R | どうやって、生徒たちが再考し、改訂するよう手伝うか？ |
| E | 生徒たちはどのように自己評価をし、学習を振り返るか？ |
| T | 学習をどうやって様々なニーズ、関心、スタイルに合わせて調整するか？ |
| O | どのように学習を組織し、順序だてるか |

図3 学習経験と指導を計画する上での注意事項（西岡,2005）

3. 最後に

「深い学習」を設計する方法のひとつ