情報科教育法ａ　No.8

2019/6/12 & 6/7

[1] 授業内容
・教育活動の中の目標と評価
・【演習】評価について考えてみる

[2] 教育活動の中の目標と評価
（目標設定）　教育活動を行うにあたって設定する教育目標
（教材研究）　教育目標にしたがって授業内容を検討する教材研究（5～7 回）
（授　　業）　授業の実施
（評　　価）　教育目標に対してどこまで達成できたかを図る評価活動
（振り返り）　教育目標の再検討や授業内容の修正など

[3] 教育目標
(1) 方向目標
学習目標の方向性を示しているもの　→　学習指導要領の目標など
「情報及び情報技術を活用するための知識と技能を習得させ，情報に関する科学的な見方や考え方を養うとともに，社会の中で情報及び情報技術が果たしている役割や影響を理解させ，社会の情報科の進展に主体的に対応できる能力と態度を育てる.」
目標が具体的でないので，授業の内容も具体的に定まらない
目標が具体的でないので，評価活動は生徒相互の比較となる
→　**相対評価**と結びつきやすい

⑵到達目標
限られた授業時間内では，方向目標では授業は組み立てにくい
全員が到達すべき学習目標を具体的に示す（大学で言うところのシラバスの評価）

例）「タッチタイピング法でキーボードを打つことができる」
教育目標が具体的なので，教材研究がしやすい
教育目標が具体的なので，評価活動を行いやすい
→　**絶対評価**と結びつきやすい
しかし，これは少し悪い例　　キーボードを打つことができる　→　どの程度？？

[4] 評価
(1) 評価の歴史　～　宿命論から発達可能性論へ
・宿命論～人間の能力は生まれながらにして決まっている
人間能力の客観的測定尺度の導入
知能テストと知能指数（IQ）～ビネー（1905），ターマン（1916）～
・発達可能性論～人間の能力は置かれた環境によって変わる

フランスのアヴェロンの森で発見された孤児～イタール（1799）～

⑵相対評価

その集団の学力がガウス曲線状に分布するという前提で評点をつける

＝　テストの満点数，問題の難易度，得点分布に関係しない客観的なランクになる.

- 集団が大人数でないと成立しない
- 必ず「1」の生徒ができる
- 前提に学力を遺伝子的決定論とする考えがある
- 教師の意思が入り込まない

※ガウス曲線

人間の能力がガウス曲線分布するという前提で，測定手段を平均値からの標準偏差を単位として５段階に区別すると，7%（５），24%（４），38%（３），24%（２），7%（１）となる.

⑶絶対評価

教育する側が決めた目標に対してどこまで達成しているかで評点をつける.

- 教師の意思が入り，客観性が保ちにくい
- 目標の適切さが求められる
- その集団以外の集団と評価の客観性がない

⑷評価の二重性

生徒の学習活動を測定し，目標に対しどの位置にいるかを示すという側面

その結果による教師の教育活動の評価という側面

【追補】　平成 30 年度学習指導要領における目標と評価

教育基本法第 1 条「教育は，人格の完成を目指し，平和で民主的な国家及び社会の形成者として必要な資質を備えた心身ともに健康な国民の育成を期して行われなければならない.」

〇育成すべき資質・能力

・何を理解しているのか，何ができるのか　～　生きて働く「知識・技能」の習得

・理解していること・できることをどう使うか　～　未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成

・どのように社会・世界と関わり，よりよい人生を送るか　～　学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養

学校教育法第 30 条 2「前項の場合においては，生涯にわたり学習する基盤が培われるように，基礎的な知識及び技能を習得させるとともに，これらを活用して課題を解決するために必要な思考力，判断力，表現力その他能力をはぐくみ，主体的に学習に取り組む態度を養うことに，特に意を用いなければならない.」

〇観点別評価（1987～）

「関心・意欲・態度」「思考・判断」「技能・表現」「知識・理解」

- 関心・意欲・態度：「おもしろそうなものがあるぞ」と関心を持ち対象に近づいていく様子
- 思考・判断：「これはなんだろう？」と手に取って考え、「きっとこうじゃないか」と判断する様子
- 技能・表現：「自分で試してみよう」と実際に使ってみたり、表現している様子
- 知識・理解：「なるほど」「こうすればいいんだ」と自分なりに理解し、知識として定着している様子

〇評価規順（のりじゅん）と評価基準（もとじゅん）

規順：目標や身に付けるべき内容を質的に示したもの

基準：何をどの程度達成できれば良いかの評価

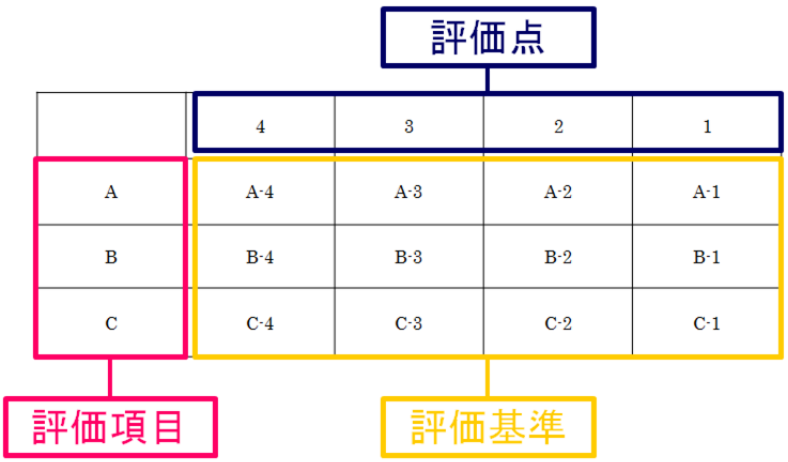
[5] ルーブリック

・2010 年以降，アクティブラーニングが注目され，ルーブリックも導入されている.

・ポートランド州立大学・名誉教授ダネル・D・スティーブンス教授により作成「Introduction To Rubrics」

・ルーブリックの特徴

ディスカッションやグループワークなどで学習する「技能」「表現力」「思考力」「判断力」といった実演でのパフォーマンスや「興味・関心」「意欲」「態度」などの課題への取り組み姿勢を明確に評価できる。



ディスカッションワークのルーブリック表

	4	3	2	1
傾聴力	目線を合わせながら相槌などのリアクションをする	目線が合う、もしくはリアクションを取っている	相手と目線を合わせず、リアクションもしない	目線を合わせず、リアクションを取らず、他のことをしている
参加意欲	グループで5回以上発言する	グループで3回以上発言する	グループで発言を1回する	発言しない
理解力	グループの結論と経緯を説明できている	グループの結論を説明できている	グループの結論の1部を説明できている	グループの結論と記述内容にずれがある

〇メリット
・講師、受講生ともに、達成すべきレベル（水準）が明確になり、受講生の現在のレベルや改善点が分かりやすくなる
・迅速かつ詳細なフィードバックが出来る
〇デメリット
・作成に時間がかかる
・データの共有・管理の問題

[6] 演習
・以前作成した年間計画法の中から 1 つのテーマを選択し，「関心・意欲・態度」「思考・判断・表現」「知識・理解」に基づいた評価基準を作成せよ。

[7] 課題
１）相対評価・絶対評価についてそれぞれのメリット・デメリットを考え，どういった場面でそれぞれの評価をしたほうが良いのか考えよ.
２）前回の課題１），２）について自身でルーブリックを作成し，それに基づいて総合的に評価，コメントせよ． ルーブリックはメールにて提出すること.

提出：sho-ooi@fc.ritsumei.ac.jp
メールの件名「08 情報科教育法 a_学番-名前」
or
HP のフォームより入力
締め切り：工学部：6/13、情報科学部：6/11