

思考力・判断力・表現力にかかわる社会科の学習評価

～パフォーマンス課題を軸にした単元づくり～

羽島市立足近小学校 岩田 睦 巳
教職実践開発専攻 原田 信 之

I. 本研究の目的

パフォーマンス評価の信頼性を高める方途として、ルーブリックの作成が有効だとされている。ルーブリックの作成により、子どものパフォーマンス（活動的知性）を評価する視点と水準（レベル）が明確になるからであり、これまで見えにくいとされてきた思考力・判断力・表現力の評価に地平を拓く方法としての期待は大きい。しかし、思考力・判断力・表現力の能力要素をどのように捉え、何を基準に評価するのか、これらの力を表出させる課題をどのように描き、単元構成にどう位置づけるかなど、実践上の課題は少なくない。パフォーマンス課題を課し、真正の評価を行うには、単元の展開の基本設計を構想し直さなければならない。その前提となるのが、各単元の教育内容（知識・技能）を活動的知性（活用力）から捉え直し、パフォーマンス課題とルーブリックをセットにして、単元づくりの筋道を明らかにしていくことである。

各学年においてパフォーマンス評価を組み入れた授業づくりを浸透させるには、思考力や判断力といえども妥当性と信頼性のある方法で評価し切ることを、教員間で共通理解する必要がある。そしてカリキュラム・マネジメントのサイクルに乗せ、長期的な展望をもって実践を行いながら、パフォーマンス課題とルーブリックの調整を図ることが大切となる。

こうした課題に対し、本稿では、パフォーマンス評価を導入し、パフォーマンス課題を軸にした単元づくりの構想モデルを提示することをねらいとした上で、社会的事象に対し、子どもが思考と判断を繰り返しその事象に現出する諸問題を解明するために必要なパフォーマンス（活動的知性）を発揮させ、それを評価する一連の単元構成のストラテジーについて検討する。

II. パフォーマンス課題を軸とした単元構想

1. パフォーマンス課題の位置づけ方

先行研究（西岡編 2008年）によれば、単元構成におけるパフォーマンス課題の位置づけ方は、大きく3つの「型」に区別されている（図1参照¹⁾。

一つ目は、「パーツ組み立て型」と呼ばれるものである。これは、単元の学習過程で知識・技能（スキル）のパーツを習得させ、単元の終末にこれらのパーツを組み合わせて活用させるパフォーマンス課題を位置づけるものである。単元の導入時から通常型（usual）な授業を行うが、終末に課すパフォーマンス課題に取り組むのに必要となる知識・技能（スキル）のパーツを、計画的に一つひとつ習得させていくところがポイントとなる。このパーツ組み立て型は、知識・技能の習得から活用へと進行するタイプの学習に適していると考えられる。

二つ目は、「繰り返し型」と呼ばれるものである。単元全体を通して、類似するパフォーマンス課題に何度も取り組んでいくものである。この繰り返し型は、技能習得をとまなう学習や概念・原理に慣れ親しむなど、「做って慣れよ」タイプの学習に適していると考えられる。

三つ目は、「折衷型」と呼ばれるものである。このタイプでは、まず、単元の導入でパフォーマンス課題に取り組ませる。このアセスメントにより明らかになった子どもの弱点となる知識・技能（スキル）や欠落

しているものについて、重点的に身に付けさせていく。この過程を通しパフォーマンス課題をクリアするために必要な要素を洗練していくことが大切となる。

2. ミニ・パフォーマンス課題の位置づけ

上記のパフォーマンス課題を位置づけた西岡の3つの型を基本形とし、この基本形に「ミニ・パフォーマンス課題」(MP)を位置づけ、単元構成のための発展モデルを提案することとする。

単元の終末に位置づけるパフォーマンス課題が、知識・技能等のトータルな活用力(知的活動性)を見取るものだとすると、MPはトータルな活用力を一度は分解し、一部の複合的な活用力を評価するためのものである。たとえば、複合的な知識・技能等の組み合わせとその要素を $X(a \times b)$ 、 $Y(c \times d \times e)$ 、 $Z(f \times g)$ と表現するとしよう。そうすると、 X は a と b という知識・技能等の能力要素をもち、なおかつ、 a と b が輻輳する複合的能力ということになる。このケースでは、単元終末のパフォーマンス課題では、 X と Y と Z の総合的な能力の発揮具合が評価される。これと比べ、端的に述べるならば、ミニ・パフォーマンス課題では、この課題を課すことにより、 X と Y と Z を単元の途中で構築的にアセスメントし、習得・活用のミニ・スパイラルを構想し、終末の(本)パフォーマンス課題により、総合的な能力としての知的活動性を評価しようという発想に立つ。

こうしたミニ・パフォーマンス課題を位置づけた単元構想を、本稿では「ミニ・パフォーマンス課題投入型(MP型)」と呼ぶこととする。単元の学習過程にMPを位置づける意図として、二つのことが考えられる。一つは、通常型(U)の授業において、一単位時間の終末にミニ・パフォーマンス課題(MP課題)を位置づけ、単元内で学んできたことと、本時に学んだことを結合させることをねらいとしたモデルである。二つには、単元終末のパフォーマンス課題への取り組みにねらいを定め、適時MP課題を課してミニ活用させつつ、子どもの学習状況を把握しながら授業を進めていく、ゴールに焦点化してMP課題を位置づけるモデルである。こうすることで、一步一步、習得・活用のミニ・スパイラルを繰り返し、学んだことを総合するまでに思考力・判断力・表現力を洗練していくことができる。また、単元の途中にMP課題を位置づけることで、その都度、子どもの学習状況を把握し、以後の指導に生かすことができる。これは形成的評価の視点からも指導の効果を高めることにつながる。

従来の問題解決型の授業に慣れ親しんだ子どもたちにパフォーマンス課題を導入することは、おそらくとっつきにくく難解だと感じさせることも少なくないだろう。MP型は、パフォーマンス評価を取り入れ始めたばかりの学校や低学年において、学習活動の変化に無理なく対応させていくことも期待できる。

3. ミニ・パフォーマンス課題を位置づけた単元構想モデル

MP型として、西岡の基本モデルに基づき、6通りの単元構想の型が考えられる。この単元構想のモデルを示した一覧が、図2である。図2では、Aパーツ組み立て型、B繰り返し型、C折衷型を基本とし、それぞれに2つの応用型モデルを示してある。

以下では、図3に示した6つのMP型単元構成モデルの概要と学習内容との適合性を示す。

(1) パーツ組み立て型の単位時間末MPモデル

パーツ組み立て型における通常型の授業の終末にMP課題を位置づけ、通常型の授業と本時に学習した

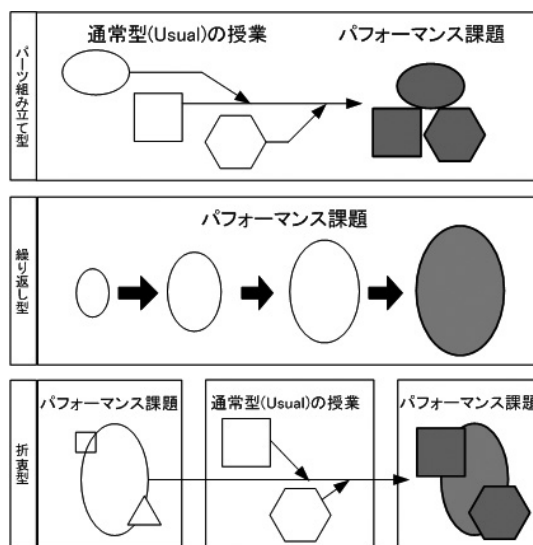


図1 パフォーマンス課題を軸にした単元の型 (西岡編 2008年、12頁)

内容を総合することを目的として取り組むモデルである。このモデルは、知識・技能習得型の学習に適している。終末にMP課題を位置づけることは、単元末のパフォーマンス課題において発揮する総合力の基となる基礎的・基本的な知識・技能のミニ活用力を評価することができる。これに体験的・活動的な学習を組み込めば、単元末のパフォーマンス課題において、実感を伴った感じ方や考え方を組み入れながら課題に取り組むこともできる。

(2) パーツ組み立て型の適時MPモデル

パーツ組み立て型における通常型の流れに、1単位時間のMP課題に取り組む学習時間を組み込み、既習内容と結合させることをねらいとするモデルである。知識・技能習得型の授業と授業の間に1単位時間分、MP課題に取り組む学習時間を位置づけることは、既習事項（知識・技能）をミニ活用する能力を評価すると同時に、子どもの知識・技能等の学習状況が把握でき、次時の学習場面での指導・援助に生かすことができる。

(3) 繰り返し型の単位時間末MPモデル

これは、単元終末のパフォーマンス課題に向け作品づくりに取り組む過程において、各単位時間の終末に学習状況を確認する活動を行うものである。本時に獲得する力の内実を、毎時間、子どもも教師もありありと把握できると同時に、以後の学習場面での指導・援助に生かすことが期待できる。

(4) 繰り返し型の適時MPモデル

これは、単元の間時に1単位時間のMP課題に取り組む活動を位置づけるモデルである。単元終末のパフォーマンス課題に向け作品づくりに取り組む中で、一単位時間のMP課題を特設し、学習状況を確認する活動を行う。これにより、単元終末のパフォーマンス課題に対し、子ども自らがその課題に取り組むうえで自分の足りない知識や技能に気づき、次時以降の学習への見通しをもつことが期待できる。

(5) 折衷型の単位時間末MPモデル

折衷型における通常型の授業の終末にMP課題を位置づけ、通常型の授業と本時に学習したことを総合することを目的としたモデルである。

単元導入では出合ったパフォーマンス課題に対して既習や生活経験で得た知識・技能を発揮しながら課題に取り組む。通常型の授業において、単元導入で発揮した知識・技能を補完することを目的とした注入型の授業を行い、その都度MP課題を取り組ませることで、より厚みのある知識・技能となり単元末のパフォーマンス課題に取り組む際には高度な知識・技能を駆使することにつながることを期待できる。

(6) 折衷型の適時MPモデル

折衷型における通常型の流れに1単位時間のMP課題を位置づけ、既習内容を総合することを目的として取り組むモデルである。このモデルは複線型の学習に適している。

単元導入でパフォーマンス課題に出合った子どもたちは、個々の追究視点に沿って、課題を解決するための情報を収集、選択する。得た情報を適切に処理、総合する際に判断力を発揮し、MP課題に取り組むことになる。そのため、個々の課題へのアプローチの仕方が多様になる。また、個の情報収集の到達度を評価することができ、以後の指導・援助に役立てることができると考える。

	モデル	モデルの概要	単元構成のパターン
1	パーツ組み立て型	単元の終末にパフォーマンス課題を位置付け、通常型の授業において学習してきたことを総合することを目的としたもの	
2	繰り返し型	一つのパフォーマンス課題に単元全体を通じて取り組む。もしくは、同じような内容のパフォーマンス課題に繰り返し取り組むもの	
3	折衷型	単元の導入でパフォーマンス課題に取り組み、単元の半ばでは通常型の授業を位置付ける。単元終末に再度パフォーマンス課題に取り組むもの	

図2 パフォーマンス課題を軸にした単元づくりの基本モデル (西岡編 2008年)

	モデル	モデルの概要	単元構成のパターン
ミニ・パフォーマンス型	A パーツ組み立て型	単位時間末MPモデル	
		適時MPモデル	
	B 繰り返し型	単位時間末MPモデル	
		適時MPモデル	
	C 折衷型	単位時間末MPモデル	
		適時MPモデル	

図3 ミニ・パフォーマンス型 (MP型) による単元構成の発展モデル²

Ⅲ. パフォーマンス課題を組み込んだ単元指導計画

1. 単元の中核となる知識・技能の見極め

単元を構想するには、単元の中核となる知識・技能、これらの複合的能力として、真正の文脈に近づけて問題解決を図る場合に必要となる知的活動性（パフォーマンス）が何かを見極めることが肝要となる。学習指導要領や「評価基準の作成のための資料（小学校）」³（文部科学省）に示された「学習指導要領の内容」、「内容のまとまりごとの評価基準に盛り込むべき事項及び評価基準の設定例」を参考にする。

本稿では、小学校第3学年社会科の単元「市のようす」を事例として取り上げる。本事例でいうならば、単元の中核となる学習活動は以下のようにまとめることができる。

市の全体の特色を把握した上で、学習課題を見出し、予想や学習計画に沿って意欲的に観察、調査したことをもとに地域の様子は場所によって違いがあることを考え、まとめた地図をもとに発表を行う。

この単元の中核となる学習活動に分析のメスを入れ、パフォーマンス評価に使用する評価基準（ループリク）を考えていくことにする。

2. 「知の構造」と評価方法

実際に単元を構想する際、単元の中核となる学習活動を明確にした次の段階として、その単元の学習活動を通して、どのような力を身に付けていくのかを分析的に具体化していく必要がある。これは当然のことながら、子どものレディネスを踏まえたものでなければならない。

身に付ける力を分析的に具体化するに当たり、「知の構造」の描述を拠り所にする。「知の構造」を描くことで、単元中のどの段階で、どのような認識が必要で、どんな知識とスキルを身に付けておけばよいのかを指導する教師自身が具体的にイメージし指導に生かすことができる。これは、子どもを評価する水準（評価基準）としても役に立つ。

「知の構造」の描述に必要な要素について、西岡は3つに整理しており⁴、これを本稿の単元事例「市の様子」に当てはめて述べていくことにする。

必要な要素の一つ目は、「知っておく価値がある」という知である。この知には、事實的知識と個別スキルがある。単元事例に当てはめると、事實的知識としては、方位のそれぞれの名称や個々の地図記号といった知識がこれに該当する。個別スキルとしては、地図記号の読み取り、地図記号を用いての土地の描写などである。

二つ目の要素は、「重要な知識とスキル」である。これは、「転移可能な概念」と「複雑なプロセス」に分けて捉えられる要素である。転移可能な概念とは、「地形・土地利用・交通」といった事實的知識と個別スキルからつかむ概念となっている。複雑なプロセスについては、問題解決を図る学習過程（プロセス）を描くこととしている。

三つ目の要素は、「永続的な理解」である。これは、原理と一般化となるものである。社会科では「社会的な見方や考え方」と「学び方」と言われるところがこれを指すと捉えておくことにする。

評価方法の視点から分類すると、「知っておく価値がある」、「重要な知識とスキル」については筆記テストや実技テストによって評価が可能である。一方、永続的理解の評価を図る際にパフォーマンス評価は有効である。

単元「市のようす」を事例として、「知の構造」と評価方法について示してあるのが図4である。

知識とスキル 価値がある 知っておく	事後的認識	個別的スキル	筆記テスト や実技テスト によって 評価が可能
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 8 方位 ・ 地図記号 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 地図記号の読み取り ・ 地図の利用し場所を読み取る ・ 絵地図や白地図にまとめる 	
重要な概念と 手立て	転移可能な概念	複雑なプロセス	パフォーマンス課題による評価が必要
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 地域の特色ある地形 ・ 土地利用 ・ 交通（道路・鉄道） ・ 公共施設（市役所・図書館） ・ 古くから残る建造物 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習問題を設定する ・ 予想（追突視点）をもつ ・ 学習計画をたてる ・ 地図や写真資料を活用する ・ 聞き取り調査をする 	
永続的理解	原理と一般化		
	自分の住む地域は、特色ある地形や土地利用の様子、主な公共施設の場所、交通の様子、古くから残る建造物といった視点からとらえることができ、地域の様子は場所によって異なる。このことを地形的な条件や社会的な条件と関連づけたり、分布の比較をしたりしたことを通して、調べ考え、表現していくことができる。		

西岡加奈志編著『「逆向き設計」確かな学力を保障する』2008年、p.15の図を参考に作成した。

図4 「知の構造」と評価方法との対応 <小学校第3学年の単元「市のようす」>

3. パフォーマンス課題のシナリオづくり

単元の中核部分にあたる内容や「知の構造」と評価方法の関連を図りながら、実際のパフォーマンス課題を設定していく。

ウィギンスによると、パフォーマンス課題のシナリオに盛り込む視点は、以下の6点である⁵。

- ①目的 (goal) : パフォーマンスの目的は何か？
- ②役割 (role) : 子どもたちはどのような役割を担いシミュレーションするのか？
- ③聴衆 (audience) : パフォーマンスの対象とする相手は誰か？
- ④状況 (situation) : 子どもたちはどのような状況の中において、どんな難題に取り組むのか？
- ⑤生み出す作品、パフォーマンス、そして目当て (product, performance, and purpose) : 課題への取組の結果、最終的に何を生み出すのか？
- ⑥成功のためのスタンダードと規準 (standards and criteria for success) : パフォーマンスはどのような規準を満たさねばならないのか？

これら6つの視点を盛り込んで、パフォーマンス課題のシナリオを作成していくことになる。ただし、機械的にこれら6つの要素が含まれていればよいというものではない。パフォーマンス課題のシナリオづくりは、課題文を設定することだけが目的ではなく、子どもの課題意識や活動欲求をいかに膨らませるかにについても考えておかなければならないのである。

単元「市のようす」の知の構造図の例で言えば、①の目的は、永続的理解における「地形的な条件や社会的な条件と関連づけたり、分布の比較をしたりしたことを通して、調べ考え、表現していくことができる。」にあたる。単元を通して学習してきた「重要な知識とスキル」を駆使しながら、他者に伝えていくことである。

②の役割については、重要な知識とスキルにおける「転移可能な概念」に関わるものである。パフォーマンス課題に取り組む際、設定された役割の上から形成された概念を活用したり、シミュレーションしたりしていくことになる。その意味では②の役割は、現実の文脈に照らし合わせて活用力を発揮させるシナリオを形成するところがポイントとなる。

③の聴衆(相手)は、誰(個人・組織・団体)にという対象者を特定し、「知の構造」の要素を真実味のある文脈の中で想起させようとする意図を有すると考えられる。誰に対してアウトプット(表現)するのか、どの立場や役割の人からの情報なのか、両者の関係で情報の見え方や作用はどのように変わるのか等、シナリオの設定の仕方により、文脈が形成される。

④の状況は、③の聴衆に、いかに理解を得られるようにするのかという点を描くものである。つまり、永続的理解にある内容を具体的な子どもの姿として描くことにつながる。永続的理解は、学習内容の理解と、それを駆使していく思考・判断・表現力がともなっている。永続的理解が明確に描かれていないと、パフォーマンス課題における状況は描けないのである。

⑤の作品・パフォーマンスは、永続的理解を具現するための「事実的認識」と「個別的スキル」にかかわるものである。例えば、「地図」を作品とした時、8方位や地図記号を知っていなければ地図にかくことができない。また、白地図の描き方を知らなければ作品そのものが完成しないのである。その意味では、知識や技能を活用して、表現するということと言い換えることができる。

⑥の評価の観点は、永続的理解と転移可能な概念にかかわるものである。ルーブリックの記述語(descriptor)には、転移可能な概念がどの程度活用されて表現できているかを描くことになる。図4では、地形・土地利用・交通・公共施設・古くから残る建造物といった概念を駆使して、③の聴衆にいかに理解させるように表現することができたかが評価の観点と考えられる。

IV. ミニ・パフォーマンス型単元指導計画の具体化

1. 内容設定の理由

指導計画の開発を小学校第3学年の社会科「市のようす」の単元を取り上げて行うこととする。学習指導要領において第3・4学年の内容は、地域社会の社会的事象について6つの項目から構成されている。本開発実践では、内容(1)にあたる「身近な地域や市の地形、土地利用、公共施設などの様子」⁶を扱うこととする。この内容(1)では、子どもたちが住んでいる地域の土地の様子をとらえ、人々の生活を総合的にとらえることをねらいとしている。

前述したように、「知の構造」と評価方法の点からみたとき、地図記号をもとにした地形の様子や地形を活かした産業の様子はペーパーテストなどの手段でも子どもの到達度を把握することはできる。しかし、人々の生活を総合的にとらえる点については、パフォーマンス評価を導入しなければ十分に把握できないだろう。本単元では、「折衷型MPモデル」を用いて展開を構想する。

2. 単元内容について

本単元は、校区の特徴的な地形や土地利用の様子、公共施設のある場所に着目して調べた後、校区で身に付けた知識や社会的な見方や考え方を駆使して、徐々に「市」全体へと同心円的に範囲を広げていく。抽象化された地図でイメージする町の様子と、実際の街の様子を比べるなど、実感をともなって社会的な見方や考え方を高めていくことを大切にしていくため、見学や聞き取り調査といった学習活動も位置づけられる。

通常この単元は、見学や聞き取り、校区写真と地図の比較といった活動を通して、とらえた事実を白地図にまとめていくといった流れで大半の学校で取り組まれてきた。しかしそこには、課題に対して子どもが自ら必要な情報を取り出し、判断し表現するといった点に弱さがある。教師が取り出させたい情報のみでできあがった白地図となり、それはどれも同じような地図になってしまうのである。記号や線描等で抽象化された地図から、現実の様子を頭の中でありありと浮かび上がらせるようにすることが、生きる力の育成として大切となる。ここでは表現の「技能」を評価することは可能であるが、思考力・判断力・表現力の評価が十分とは言えない。パフォーマンス評価を導入し、形成的評価と組み合わせた評価方法を開発していくことで真正の評価としていくことを開発の目的としていきたい。

3. 単元目標とパフォーマンス課題の設定

本単元の目標は、二点ある。一つは、「自分たちの住んでいる身近な地域について、特色ある地形、土地利用の様子、公共施設の場所と働き、交通の様子、古くから残る建造物等について調べたことを白地図にまとめることができる。」である。もう一つは、「白地図にまとめたことをもとに、市の様子には場所によって

違いがあることを具体的に考えることができる。」である。

二つ目の目標については、小学校学習指導要領解説社会編において次のようにある。

「市全体を表す地図を用いて自分たちの学校や学校のある地域が市のどのあたりにあるのかを確かめその位置を言い表す活動や、身近な地域と市全体の地形や土地利用の特徴を比べたり類似点や相違点を整理したりする活動を通して、身近な地域や市全体の地理的環境について理解を深めるようにすることが大切である。」⁷

このことを踏まえて、本単元におけるパフォーマンス課題を次のように設定する。設定にあたっては、パフォーマンス課題のシナリオに盛り込む要素⁸を5つの点から考える。

- ① 目的：あなたの学校がA県の小学校と交流することになった。
- ② 役割：A県の小学校の子に自分の住んでいる市の様子を紹介する。
- ③ 聴衆：A県の小学校三年生の子どもたち
- ④ 状況：A県の小学校の子どもたちが市の様子を理解できるように、地図を使って説明する。
- ⑤ 生み出す作品・パフォーマンス・目当て：市の特徴的な地形・土地利用の様子・交通の様子・公共施設の場所と働き・古くから残る建造物等を表した地図作品

5つの要素を踏まえて、パフォーマンス課題を以下のように設定することとした。

「あなたの学校がA県の小学校と交流することになりました。お互いのことを知るために、あなたが住んでいる市のようすについて紹介することになりました。あなたの市のようすについて地図を使って紹介しましょう。」

ミニ・パフォーマンス課題に取り組むためのシナリオとルーブリックについて以下に述べる。

4. ミニ・パフォーマンス課題のシナリオとルーブリック

本単元の中盤に位置づけるミニ・パフォーマンス課題のシナリオは、先の5つの要素に基づいて設定する。ここでは、図5の第6時を想定したMP課題について述べる。

- ①目的：あなたはT町とK町の土地の様子をレポートして、発表することになった。
- ②役割：T町とK町の土地利用の様子を比較してまとめる。
- ③聴衆：お家の人
- ④状況：土地利用、公共施設の集まる場所、交通等から比較する視点を選択し、レポートする。
- ⑥生み出す作品・パフォーマンス・めあて：T町とK町の土地利用の様子が比較できる地図作品

第6時のミニ・パフォーマンス課題に対するルーブリックは、以下の通りである。

「3：優れている」の段階（理想の状態）では、「市の特徴をとらえる視点の内、2つ以上の視点と、産業や人々の生活といった視点から比較して説明することができる。」とした。ここでは、農作物の分布や公共施設の分布といった、地域の特徴にかかわる要素と、そこにある産業や人々の生活をかかわらせて2種類以上の要素を取り上げて説明することができれば、「優れている」と判定する。

「2：合格」の段階（中位の状態）では、「農産物、土地利用、公共施設の内、2つの視点からT町とK町を比較して説明することができる。」とした。ここでは、農産物、土地利用、公共施設の分布、のいずれかであっても2つの視点から比較して説明していれば、「合格」と判定する。

「1：頑張りが必要」の段階では、「農産物、土地利用、公共施設、1つの視点で比較して説明することができる。」とした。ここでは、農産物、土地利用、公共施設の分布、交通の様子のいずれか1つの視点から比較して説明していればよしとする。

第11時のMP課題も同様に行う。第6時と第11次のミニ・パフォーマンス課題に取り組めば、着実にステップを踏み、Uの授業で身に付けた知識や技能を駆使しながら、単元終末の総括的なパフォーマンス課題において、十分な活動が行われることが期待できる。そこでは、単元を通して身に付けた学びの総合力を評価することになる。

5. 単元の構造的構成

本単元では、折衷型適時 MP モデルを用いて単元構成を行う。単元の導入時に、先のパフォーマンス課題を提示し、子どもたちが市の様子をどのように調べていけばよいかを想起させ、学習の見通しをもたせていく。次に、第2～5時までのUの授業（通常型）を通し、市内の土地利用の様子として、「公共施設の多い場所」と「田が広がる場所」をとらえる。ここでは、地図や見学によって得られた情報等を整理・分析する学習活動を繰り返すことで、「知の構造」における事実的認識、個別スキル、転移可能な概念、複雑なプロセスにかかわる知識・技能を身に付けていくことをねらいとする。

第6時では、第2時から第5時で積み上げてきた知識・技能等を組み合わせ活用することを求める MP 課題に取り組みさせる。MP 課題は、「あなたは羽島市探検隊の一員です。今回、T町とK町を探検します。そこで、T町とK町の土地利用の様子を比べてレポートしたいと思います。レポートしたことをお家の方に発表します。」とし、公共施設が集中している場所と比較しながら、田が広がっている場所の紹介をすることを中心的な活動とする。

第7～10時では、「古くから残る建造物」、「新幹線の駅周辺」の様子をとらえる学習を位置づける。第2～5時と同様に、「知の構造」における能力を高めることをねらいとする。

その後にあたる第11時には、MP 課題「山の多いA市の学校の子たちが羽島市を訪ねることになり、質問をされました。

『羽島市へ行くには、どんな交通手段がありますか？』『羽島市には見学するといいい、古くから残る建物や名物がありますか？』とたずねられました。A市の子たちの質問に答えてみてください。』の学習を位置づけ、Pの授業へのステップとする。単元終末では、単元導入で提示したパフォーマンス課題に再度取り組むようにしていく。

MP 課題を2度経験することの意義は、以下の点にある。

- ・単元導入に提示されたパフォーマンス課題を意識しながら、ミニ・パフォーマンス課題に取り組むため、終末のパフォーマンス課題には事前にある程度のイメージをもって取り組むことができる。
- ・仲間のパフォーマンスを知ること、自らのパフォーマンスの質を高めていくことにつながる。
- ・教師は子どもの中地点までの能力の高まりを知ることができ、その後の指導・援助に生かすことができる。

V. 今後の実践課題

パフォーマンス課題を課し、真正の評価を行うために、単元の展開の基本設計の再構想が必要であった。この単元の展開の基本設計を作成することにより、子どものパフォーマンス（活動的知性）をいかに高めていくかが明確になってきた。通常の単元学習とパフォーマンス課題とを関連づけた新たな単元の展開は、今後の単元学習の考え方に投じるものは大きいと考える。

しかし、パフォーマンス課題を単元に位置づけていくものの、そこで学習活動を行っていく子どもにどのような指導・援助を行っていくのか、パフォーマンス課題そのものが子どもの実態に合ったものなのか、す

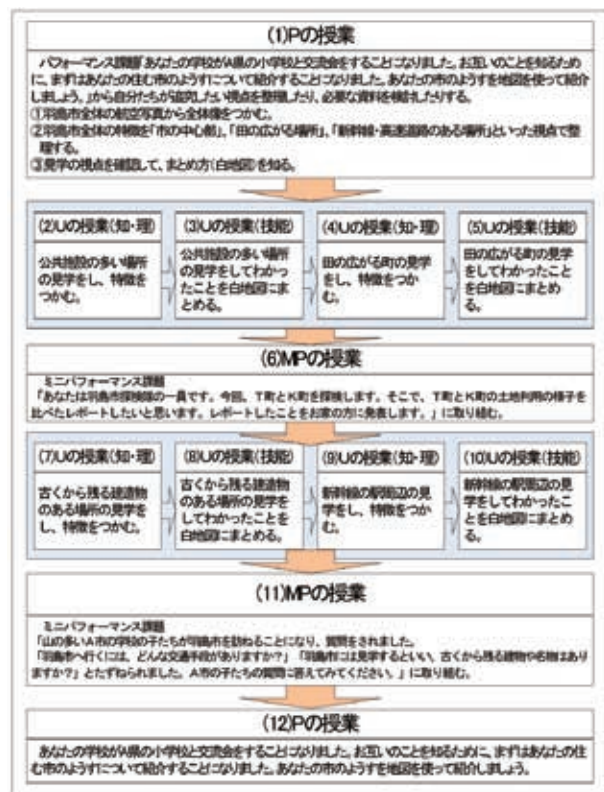


図5 単元「市のように」のパフォーマンス課題と単元構想

すべての単元、もしくは他教科でのパフォーマンス課題は成立するのかなど、再考すべき課題は少なくない。ミニ・パフォーマンス課題は、子どもの能力の高まりを評価し、指導・援助に生かしてこそ、真の評価と指導・援助の一体化と言えるのであろう。実践レベルにおいて、子どもがどの場面でどのようにつまづいているのかを検証し、指導・援助の方法を確かにしていく必要がある。

また、パフォーマンス課題そのものが子どもに合っていたものなのか、もしくは単元の展開そのものに不具合はないのかを再考し、より質の高いパフォーマンス課題を設定していくのと同時に、どの単元でパフォーマンス課題が展開できるのかを見通すことも必要となる。

[注]

- ¹ 西岡加名恵編著『「逆向き設計」で確かな学力を保障する』明治図書、2008年、12ページ。
- ² 西岡前掲2008年に基づき筆者が作成。
- ³ 国立教育政策研究所教育課程研究センター『評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料（小学校 社会）』、平成23年11月（http://www.nier.go.jp/kaihatsu/hyouka/shou/02_sho_shakai.pdf、平成25年1月25日最終閲覧）
- ⁴ 前掲西岡2008年、15ページ。
- ⁵ 田中耕治編著『パフォーマンス評価 ～思考力・判断力・表現力を育む授業づくり～』ぎょうせい、2011年、24ページ。
- ⁶ 文部科学省『小学校学習指導要領解説社会編』、平成20年、16ページ。
- ⁷ 同上、23ページ。
- ⁸ 前掲田中2011年、24ページ。