

平成 24 年度 SPERT 研究プロジェクト報告

大学体育における学修成果可視化のための ルーブリックに関する研究

松元 剛, 榎本靖士, 金谷麻理子, 鍋山隆弘, 秋山 央,
吹田真士, 奈良隆章, 岡出美則, 山田幸雄

1. はじめに

2012年3月26日に公表された中央教育審議会大学分科会・大学教育部会の「予測困難な時代において生涯学びを続け、主体的に考える力を育成する大学へ（審議まとめ）」では、学士課程教育の質的転換を求め、質を伴った学修時間の実質的な増加・確保による学生の主体的な学びの確立を第一歩と位置付け、「学生の学修成果の把握については、アセスメントテスト（学修成果の測定・把握のための調査）、学修行動調査、ルーブリック（学修評価の基準）の活用などが考えられる」と、ルーブリックは学修成果を把握する有力な方法論とされている。なお、ルーブリックに関しては、審議まとめの中で次のように説明されている。『米国で開発された学修評価の基準の作成方法であり、評価水準である「尺度」と、尺度を満たした場合の「特徴の記述」で構成される。記述により達成水準等が明確化されることにより、他の手段では困難な、パフォーマンス等の定性的な評価に向くとされ、評価者・被評価者の認識の共有、複数の評価者による評価の標準化等のメリットがある。コースや授業科目、課題（レポート）などの単位で設定することができる。国内においても、個別の授業科目における成績評価等で活用されているが、それに留まらず組織や機関のパフォーマンスを評価する手段とすることもでき、米国 AAC & U（Association of American

Colleges & Universities）では複数機関間で共通に活用することが可能な指標の開発が進められている。』

ところで、大学体育における成績評価方法については、評価規準に関する実践的な研究は依然として不足しており、確立されている状況とは言えない。特に、同一科目名における複数担当教員制を取らざるをえない大学体育において、授業内容や成績評価方法が、教員によってばらつきが出てくる可能性が高い。これはカリキュラムにおける科目の位置づけや、大学全体における教養教育に関する教育目標との整合性が求められるが、教育の理念や学修目標が抽象的であったり、各教員の専門とする種目が授業内容として実施されたりするなど、多くの課題を残したままにあり、そのことが成績評価の妥当性を欠く傾向にあると考えられる。

そこで、今回のプロジェクト研究では、先進的に取り組まれているルーブリック評価法について資料分析を行い、大学体育における学修成果の評価法のモデル構築を目指す。

2. ルーブリックに関する資料収集

2012年5月26日～27日、北海道大学にて開催された大学教育学会第34回大会に参加し、ラウンドテーブル7：「体系的なカリキュラム構築と学習成果の可視化のためのルーブリック構築・活用」（企画者：代表；濱名篤（関西国

際大学), 土持ゲーリー法一(帝京大学), 山本秀樹(関西国際大学), 松田岳士, 森朋子(鳥根大学))より資料収集を行った。下記に4つの事例方向を抄録集より抜粋してまとめる。

報告事例1: ポートランド州立大学の事例-ダネール・スティーブンス教授の報告を中心に-(土持ゲーリー法一, 帝京大学)

『スティーブンス教授は、ルーブリック研究の第一人者で、2005年の共著 Introduction to Rubrics: An Assessment Tool to Save Grading Time, Convey Effective Feedback and Promote Student Learning (Stylus Publishing) は、全米の高等教育関連図書のベストセラーとなっている。ルーブリックの最も基本的なことは、課題に対して明確な期待を持たせる採点ツールで、さまざまな課題やタスクの評価に使用できると述べられている。』

報告事例2: 鳥根大学における初年次教育レポートルーブリック(松田岳士, 鳥根大学)

『鳥根大学教育開発センターでは、学生が自らの成長を実感し、教員も学生の活動状況がプロセスの中でモニタリングできるルーブリックの開発と、その活用方法について提案してきた。その結果、小レポートを3回にわたって採点し、学生にコメントつきで返却することで、次回の改善点について受講学生に示唆を与えることが可能となった。』

報告事例3: 愛媛大学におけるルーブリック普及のためのワークショップ(井上敏憲, 愛媛大学)

『愛媛大学教育企画室を中心として、ルーブリックの普及をFDと捉え、ルーブリック作成のワークショップを開催した。ルーブリックの意義や作成方法を説明した後、個人ワークとして実際にルーブリックを作成してもらい、ブラッシュアップを図るためにグループワークで締めくくった。四国地区大学教職員能力開発ネットワーク(SPOD)のFDプログラムとし

て位置付けており、遠隔配信も行っている。』

報告事例4: 関西国際大学コモンルーブリックの事例(山本秀樹, 藤木清, 関西国際大学)

『関西国際大学では、高等教育研究開発センターにおいて、ライティング、プレゼンテーション、リサーチの基本共通ルーブリック「コモンルーブリック」を開発した。これらのスキルは、学士課程教育の多くの科目で共通して求められる基本的な能力であるが、達成度の評価は評価者により様々で、客観的妥当性に乏しい。そこで、これらのスキルの達成度を明確にし、全学共通の評価指標として運用することを目的とし、コモンルーブリックの開発と全学的な導入を進めた。形式的な特徴として、評価の観点の一覧である「全体版」、初年次から2年次春学期までを対象とする「下位学年版」、2年次秋学期以降の学年を対象とする「上位学年版」の3種類のルーブリックを開発し、これにより、学年進行に沿った段階的な目標達成を意識させることが可能となった。』

3. 体育センター「基礎体育」での事例研究

筑波大学体育センターでは、平成23年度よりカリキュラム改革を実施し、共通体育を基礎体育、応用体育、発展体育と体系化した。基礎体育については、1年次必修にて、学修目標を①フィットネス(fitness)、②スポーツマインド(mind)、③スポーツスピリッツ(spirits)の3つのカテゴリーに設定し、学期毎に各カテゴリーを学修している。なお、教員はいずれかのカテゴリーについて、専門とする種目を用いながら学期完結にて授業を実施する。

本事例研究は、『基礎体育』を対象とし、学修目標と学生による授業評価との関係性について分析を行うことで、大学体育における質の高い授業実践に寄与する成績評価の在り方を検討するものである。

対象は、平成24年度1学期に筑波大学の共

通体育『基礎体育』を受講した1年生439名とし、20項目からなる授業評価を5段階別自己評価にて実施した。下記に各カテゴリーの学修目標、および今回対象としたクラス名・受講者数を示す。

fitness (203名)：主に個人スポーツを教材として、健康・体力及び運動に関する理論と実践力等を養う。ジョグ&ウォーク105名、トラック&フィールド69名、器械運動29名

mind (115名)：主に集団スポーツを教材として、コミュニケーション力、リーダーシップ等を養う。フラッグフットボール33名、ソフトボール82名

spirits (121名)：主に対人スポーツを教材として、スポーツ精神や礼節、慈しみの態度等を養う。バドミントン39名、剣道82名

結果及び考察は次のようである。健康・体力の維持について(図1)は、いずれのカテゴリーにおいても4点以上を示しており、学生による自己評価が高かった。

リーダーシップや協調性について(図2)は、スポーツマインドが、フィットネスおよびスポーツスピリッツに比べて、有意に高い値を示した。

マナーや礼節について(図3)は、スポーツスピリッツが、フィットネスやスポーツマインドに比べて有意に高い値を示した。

上記の結果は、各カテゴリーで目指すべき主な学修内容について示したものである。健康体力に関しては、各カテゴリーとも高い自己評価を示し、学修成果としては問題ないが、フィットネスというカテゴリーにおける授業内容については検討課題が残った。また、リーダーシップやマナー等については、各カテゴリーにて目指すべき内容と学生による授業評価が一致した結果となった。これは大学体育における授業内容が、種目を教材として標準化できる可能性を示している。今後は、各カテゴリーにて実施された授業内容を学内のFD活動として位置付けることで、種目に偏らない大学体育の授業実践および成績評価に繋がることが期待される。

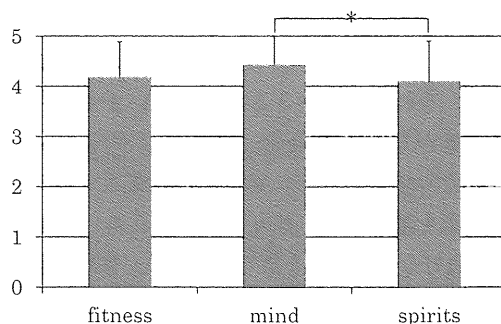


図1 健康・体力に関する授業評価

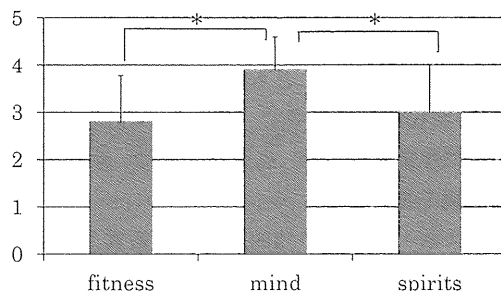


図2 リーダーシップや協調性に関する授業評価

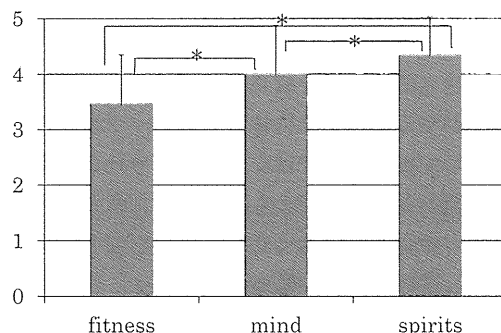


図3 マナーや礼節に関する授業評価

4. 大学体育におけるルーブリック評価法のモデル提案

筑波大学体育センターでは、「体育」の教育目標として、次の5つを掲げている。

- 1) 健康・体力およびスポーツ技術に関する基礎的知識や思考力、実践力の養成
- 最新のスポーツ科学を基にしたスポーツ実践

を通して、自己の健康・体力、スポーツ運動に関する基礎的知識・思考力等を獲得せしめると共に、それを実践できる能力を養います。

2) 豊かな心と社会性(コミュニケーション力、リーダーシップ等)の醸成

学類を越えた学生相互の動的ふれあいを通して、良好な人間関係を築くとともに、共有する課題や目標に挑戦する中で、それを達成しえた時の喜びを仲間とともに分かち合える力を養います。

3) 逞しい精神、高い倫理観の育成

新たな目標を目指し、困難な課題や厳しい状況を克服して行く中で、チャレンジ精神や不屈の精神等を鍛えるとともに、自然や人間との直接的・間接的対峙の中で、慈しみや礼節を尊び、相互に尊重し合う等、高潔な人間性、規範意識、倫理観を養います。

4) スポーツ文化の知的解釈力・鑑賞力の涵養

多様なスポーツの実践と観戦を通して、スポーツの持つ文化的・芸術的価値に気づき、より高度な解釈力・より深い鑑賞力を養うとともに、より質の高い実践力を育むことによって、スポーツを生涯にわたって楽しみ、支援して行く力の基礎や態度を醸成します。

5) 自立的に自己を成長させ続ける力の涵養

運動することを単に体育・スポーツのみの問題として捉えるのではなく、環境や社会的問題との関わりの中で捉えられるよう、多角的・学際的・総合的な視点に立ち、生涯を通じて自己啓発し続けるための基礎を築きます。

これらの教育目標と1年次の『基礎体育』のカリキュラム内容を鑑み、3つのカテゴリー(フィジカル、スポーツマインド、スポーツスピリッツ)における成績評価基準について、ルーブリックを用いて作成を試みた。(表1、表2、表3)

作成した大学体育評価モデルを基に、帝京大学高等教育開発センターの土持法一センター長から、ルーブリックを用いた評価に関するヒアリングを実施した。下記にその概要を記す。

ルーブリックはアメリカでは従来から活用さ

れてきており、その活用の最大の利点は評価がばらつかないということである。ただ、ルーブリックは評価ツールとしての役割を担っているだけではない。ルーブリックとは教員が意図するものであり、教員の「期待度の表れ」でもある。したがって、ルーブリックは学生のレベルに合わせて作成するべきである。

ルーブリックは本来なら最初の授業時にシラバスと一緒に学生に配布するというのが一般的であるが、近年、アメリカでは、授業前に学生の能力を調査し、その調査結果をもとにルーブリックを作成するという動きが見られる。

考慮する点は、ルーブリックが構造的欠陥を有することである。すなわち、ルーブリックを作成しようとしたとき、どうしても「おおむね」や「きわめて」といった表現が使われる傾向にある。しかし、教員によって「おおむね」や「きわめて」の指標が異なるため、これらはルーブリックの構造的欠陥として捉えておくべきことである。その解決策としては「active verb」の活用が挙げられる。米国の大学では達成評価基準として360個の「action verbs」を活用しているケースも出てきている。

体育センター・基礎体育におけるルーブリックについても、曖昧な表現が多く見受けられるので、更なる検討が必要であろう。

参考資料

- ・Dannelle D.Stevens & Antonia J.Levi (2005) Introduction to Rubrics. Stylus Publishing, Sterling, Virginia.
- ・大学教育学会(2012) 大学教育学会第34回大会発表要旨集録
- ・文部科学省(2012) 中教審大学教育部会の「予測困難な時代において生涯学びを続け、主体的に考える力を育成する大学へ(審議まとめ)」
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo4/houkoku/1319183.htm

表1 フィジカルフィットネスにおけるルーブリック例

標 語	GP (評価点)	評 価 基 準	目 安
A +	4	自身の健康・体力の現状を明確に把握し、健康的な身体を維持するための継続的なスポーツ活動を実践する能力をきわめて高いレベルで身につけている。	90点以上
A	3	自身の健康・体力の現状を明確に把握し、健康的な身体を維持するための継続的なスポーツ活動を実践する能力を高いレベルで身につけている。	80～89点
B	2	自身の健康・体力の現状を把握し、健康的な身体を維持するための継続的なスポーツ活動を実践する能力を概ね身につけている。	70～79点
C	1	自身の健康・体力の現状を把握し、健康的な身体を維持するための継続的なスポーツ活動を実践する能力を最低限は身につけている。	60～69点
D	0	自身の健康・体力の現状を把握し、健康的な身体を維持するための継続的なスポーツ活動を実践する能力を身につけていない。	60点未満

例：器械運動

観点	規 準	4	3	2	1	0
技能	自分の能力に適した運動を選択し、正しい方法を用いて実施することができ、かつ向上させることができる。	適切な技を選択し、正しい技術を用いて実施することができ、かつ洗練させることができる。	適切な技を選択し、正しい技術を用いて実施することができる。	適切な技を選択し、実施することができる。	技は選択できるが、十分な実施とはいえない。	技を選択することも、実施することもできない。
知識・理解	各スポーツ種目の競技特性および基本的なスキルを理解している。	競技特性および基本技をよく理解し、他者に説明することができる。	競技特性および基本技をよく理解している。	競技特性および基本技を概ね理解している。	競技特性および基本技を部分的に理解している。	競技特性および基本的な技を理解していない。
態度	仲間と能力向上の場を共有しつつ、自分の能力に合わせた新しいスキルの習得に取り組むことができる。	仲間と互いの技術情報をやり取りしながら、技の習得に積極的に取り組むことができる。	技の習得に積極的に取り組むことができる。	技の習得に取り組むことができる。	技の習得への取り組みが消極的である。	技の習得に取り組むことができない。

表2 スポーツマインドにおけるルーブリック例

標語	GP (評価点)	評価基準	目安
A +	4	集団においてリーダーシップを発揮し、仲間と共にチームワークを高める能力を高いレベルで身につけている。	90点以上
A	3	集団において、仲間と共にチームワークを高める能力を高いレベルで身につけている。	80～89点
B	2	集団において、仲間と共にチームワークを高める能力を概ね身につけている。	70～79点
C	1	集団において、仲間と共にチームワークを高める能力を最低限身につけている。	60～69点
D	0	集団において、仲間と共にチームワークを高める能力を身につけていない。	60点未満

例：ソフトボール

観点	規準	4	3	2	1	0
技能	チームプレーを行うための技能を身につけることができる。	「捕る」、「投げる」、「打つ」が組織的なプレーの中ででき、相手や場面に応じて適切に調節することができる。	「捕る」、「投げる」、「打つ」が組織的なプレーの中でできている。	「捕る」、「投げる」、「打つ」について、正しい動作が概ね身についている。	「捕る」、「投げる」、「打つ」について、正しい動作が最低限身につけている。	ソフトボールの基本的な技術（捕る、投げる、打つ）が身につけていない。
知識・理解	種目特有の技術、戦術、ルールを理解することができる。	ソフトボールを安全に行うための方法や技術、戦術、ルールをよく理解し、仲間に教えることができる。	ソフトボールを安全に行うための方法や技術、戦術、ルールをよく理解している。	ソフトボールを安全に行うための方法や技術、戦術、ルールを概ね理解している。	ソフトボールを安全に行うための方法や技術、戦術、ルールを最低限理解している。	ソフトボールを安全に行うための方法や技術、戦術、ルールを理解していない。
態度	仲間との協調性を重んじて活動することができる。	仲間と共に積極的にチームの活動（練習、試合、作戦会議）に参加し、リーダー的な役割を果たすことができる。	仲間と共に積極的にチームの活動（練習、試合、作戦会議）に参加することができる。	仲間と共にチームの活動（練習、試合、作戦会議）に参加することができる。	仲間と協力して活動しようという姿勢が見える。	仲間と協力して活動することができない。

表3 スポーツスピリッツにおけるルーブリック例

標語	GP (評価点)	評価基準	目安
A +	4	対人スポーツを通して、高度な技能を習得するとともに、きわめて高いレベルで、スポーツ精神や礼節、慈しみの態度を身につけている。	90点以上
A	3	対人スポーツを通して、技能を習得するとともに、高いレベルで、スポーツ精神や礼節、慈しみの態度を身につけている。	80～89点
B	2	対人スポーツを通して、技能を習得するとともに、スポーツ精神や礼節、慈しみの態度を身につけている。	70～79点
C	1	対人スポーツに必要な技能を習得し、スポーツ精神や礼節、慈しみの態度を最低限は身につけている。	60～69点
D	0	対人スポーツに必要な技能を習得できず、スポーツ精神や礼節、慈しみの態度を身につけていない。	60点未満

例：バドミントン

観点	規準	4	3	2	1	0
技能	対人スポーツに必要な技能を身につけることができる。	「打つ」こと、「移動する」ことが高度なレベルででき、相手や状況に応じて適切に調整することができる。	「打つ」こと、「移動する」ことが、ゲームの中で適切に発揮できる。	「打つ」こと、「移動する」ことについて、正しい運動を概ね身につけている。	「打つ」こと、「移動する」ことについて、正しい運動を最低限身につけている。	バドミンントンの基本的な技術が身につけていない。
知識・理解	種目特有の技術・戦術・ルールを理解している。	バドミンントンの基本的な知識が極めて高いレベルで身につけている。	バドミンントンの基本的な知識が高いレベルで身につけている。	バドミンントンの基本的な知識が概ね身につけている。	バドミンントンの基本的な知識が最低限身につけている。	バドミンントンの基本的な知識が全く身につけていない。
態度	スキルの獲得に向けて積極的に取り組むとともに、仲間(対戦相手、パートナー他)と技能向上の場を共有できる。	相手と一緒にプレイすることの大切さをきわめて高いレベルで理解し、仲間と共に積極的に活動(練習、試合、その他)に参加している。	相手と一緒にプレイすることの大切さを高いレベルで理解し、仲間と共に積極的に活動(練習、試合、その他)に参加している。	相手と一緒にプレイすることの大切さを概ね理解し、仲間と共に活動(練習、試合、その他)に参加している。	相手と一緒にプレイすることの大切さを最低限理解し、仲間と共に活動(練習、試合、その他)に参加している。	相手と一緒にプレイすることの大切さを全く理解できていない。