



RUBRICS HANDBOOK

ループリックハンドブック



大学教育再生加速プログラム

YAMAGUCHI UNIVERSITY
山口大学



YAMAGUCHI UNIVERSITY
山口大学

【ループリックハンドブックについての問い合わせ窓口】

YU-AP推進室(共通教育棟2階)

E-mail : yuap@yamaguchi-u.ac.jp

RUBRICS HANDBOOK



汎用的能力育成の重要性

2008年に公表された経済産業省が定義する「社会人基礎力」や中央教育審議会答申が定義する「学士力」に見られるように、社会からは、大学教育を通じた汎用的能力（ジェネリックスキル）の育成に対する要請が高まっています。この背景には、「変化」「複雑性」「相互依存」に特徴付けられる世界への対応の必要性があり、OECDが提唱するDeSeCoのキー・コンピテンシーなど、従来型のディシプリンベースの知識理解を超えて、多様かつ複雑化するグローバル化社会に対応できる知識活用や態度の修得が必要不可欠となっていることが挙げられます。また、新しい能力の育成として、21世紀型スキルと呼ばれる場合もあります。

学校教育法においても、「基礎的な知識及び技能を習得させるとともに、これらを利用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくみ、主体的に学習に取り組む態度を養う」とし、学力の三要素を示しています。学力の三要素でも主体的な学習態度が挙げられており、学習者の行動特性（コンピテンシー）を重視するようになっています。

注目を集めているアクティブ・ラーニング

社会の変化に伴い、汎用的能力育成の重要性が高まっています。「社会人基礎力」や「学士力」など、単なる専門知識だけでなく、他者に対するコミュニケーションスキルや働きかける力、チームワークやリーダーシップを大学教育で育成することが求められています。汎用的能力を育成するためにもアクティブ・ラーニングが注目されています。アクティブ・ラーニングでは、グループワークやディスカッション等を通して他者に対するスキルや力を育成することができます。また、「課題解決学習」等のアクティブ・ラーニングの手法を活用することで、変化の激しい知識基盤社会において求められている「課題解決力」を身に付けられると期待されおり、アクティブ・ラーニングの注目の度合いが高まっています。

用語集

【 規 準 】

科目を通して学生に身に付けさせたい力の領域である観点によって示された力を、より具体的な学生の成長の姿として文章表記するものですが、ここでは、具体的な文章表記に関しては「内容」に記述し、「規準」では力の領域である観点を示します。

【 内 容 】

「規準」で示された学生に身に付けさせたい力の領域である観点を、より具体的な文章で表記したものです。

【 基 準 】

「規準」及び「内容」で示された学生に身に付けさせたい力の習得状況の程度を明示するための指標を数値や記号等で示すとともに学生の成長の姿を具体的な「特徴の記述」によって表記したものです。

【 パフォーマンス評価 】

パフォーマンス評価とは、(ある特定の文脈のもとで、さまざまな知識や技能などを用いながら行われる、学習者自身の作品や実演(パフォーマンス)を直接に評価する方法)です。

【 アクティブ・ラーニング 】

本学におけるアクティブ・ラーニングとは、「教員による一方的な講義形式の教育とは異なり、認知的、論理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図るため、学習者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法(発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等)のほか、教室内でのプレゼンテーション、グループワーク等)を指し、その対象として、授業科目による正課教育だけでなく、授業外学修である正課外教育を含む。なお、授業科目においては少なくとも1コマ以上行うものとする。」としています。

【 コモンルーブリック 】

コモンルーブリックとは、一段抽象度の高いルーブリックのことを指します。ルーブリックには階層があり、「山口と世界」においては、複数の担当教員間で共有できるルーブリックをコモンルーブリックとして採用しています。コモンルーブリックは、それぞれの授業に合わせて活用できるよう担当教員によってローカライズが行われます。

(参考資料)
佐藤浩章(2010)「大学教員のための授業設計とデザイン」玉川大学出版部
田中博之(2004)「新しい評価Q&A」ICS研レポートVol.51「杏林館」
https://www.shinko-keirin.co.jp/keirinkan/cskan/pdf/51_08.pdf
立教大学大学教育開発・支援センター
「『学習成果』の設定と評価 -アカデミックスキルの育成を手がかりに-」
https://www.rikkyo.ac.jp/aboutus/philosophy/activism/CDSHE/_asset/pdf/No.22.pdf

ブックリスト

ルーブリックについてさらに学びたい方は以下の文献をご参考ください。

ダネル・スティーンズ、アントニア・アレビ(著) 佐藤浩章(監訳) 井上敬憲、俣野秀典(訳)(2014)「大学教員のためのルーブリック評価入門」玉川大学出版部

松下佳代(2012)「パフォーマンス評価による学習の質の評価 -学習評価の構図の分析にもとづいて-」『京都大学高等教育研究』第18号、75-114

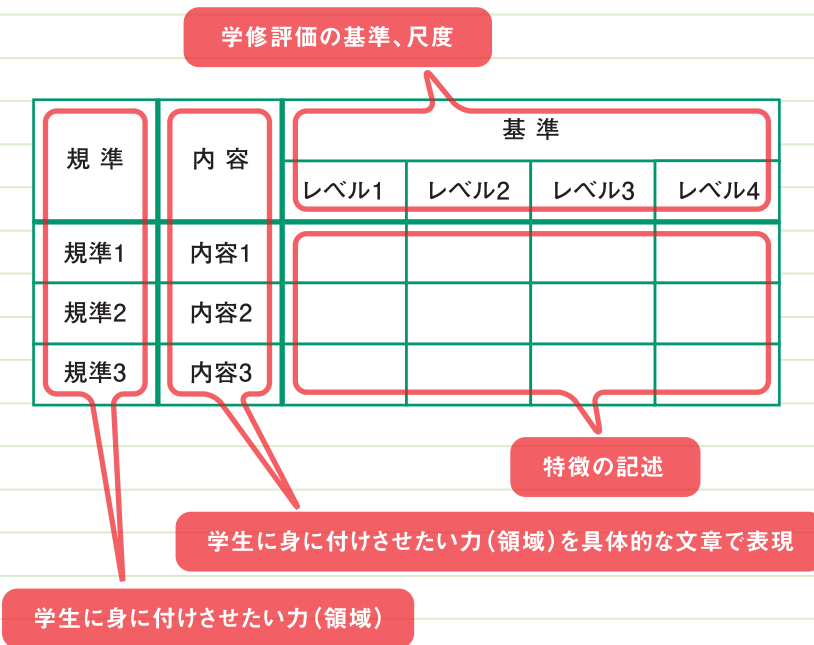
沖裕貴(2014)「大学におけるルーブリック評価導入の実際 -公平で客観的かつ厳格な成績評価を目指して-」『立命館高等教育研究』第14号、71-90

ルーブリック とは？



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」で構成されます。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ります。

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ます。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ますが、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ます(文科省2012年答申)。



記述語の表現の仕方[※]

- A 条件型 条件をだんだん増やしていく
- B 数量詞型 数量を示す単語や句を使って、数量をだんだん増やしていく
- C 動詞型 動詞を使って、望みさの程度をだんだん高めていく
- D 形容詞・副詞型 形容詞や副詞を使って、望みさの程度をだんだん高めていく
- E その他

※出典：松下佳代ほか(2013)「VALUEルーブリックの意義と課題 - 規準とレベルの分析を通して -」『第19回大学教育研究フォーラム発表論文集』、46-47



『山口と世界』編

【正課教育で開発・活用されているループリック】

2013年度からの共通教育改革において、教養コア系列科目が新たに設定され、課題探求型アクティブラーニング科目として『山口と世界』が開設されました。『山口と世界』は全学部1年次必修科目(工学部のみ2年次開講)として設定され、所属組織が異なる30名以上の教員が担当しています。『山口と世界』は全学必修科目として、学生に保証すべき評価基準の明示が不可欠であり、各授業担当者の教育内容・手法を尊重しながら、共通化すべき規準の抽出と共有が必要であると考えられ、『山口と世界』についてコモンスクリップ(『山口と世界』共通のループリック)が開発されました。

『山口と世界』のコモンスクリップは、各担当教員が授業設計の内容に合わせて柔軟な適用(ローカライズ)がなされおり、グループ発表のパフォーマンス評価等に活用されています。

『山口と世界』コモンスクリップは、2013~2014年度にかけて4つのステップを経て作成されています。具体的には、【ステップ①:試作】⇒【ステップ②:開発】⇒【ステップ③:活用】⇒【ステップ④:検証】の4ステップです。



『山口と世界』コモンスクリップ

チームで、山口に関連する課題・テーマを設定し、情報を収集し、分析し、解決策や企画をまとめ、口頭や紙媒体(もしくは映像やWeb)で発表し、地域や国際的環境で活かす力を養う授業。アクティブラーニングを通して、研究や社会実践の基本的なプロセスについて、学習の仕方やリサーチリテラシーの基本を学習することが目的である。

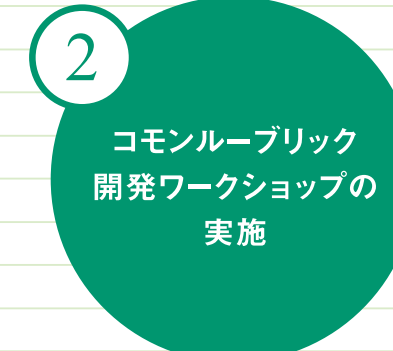
規 準	内 容	レベル3	レベル2	レベル1	レベル0
発見する	山口に関連するテーマ設定、企画立案	山口に関連する課題に応じて、十分な下調べにもとづき、適切かつ独創的なテーマ設定、企画立案ができる	山口に関連する課題に応じて、下調べをした上で、テーマ設定ができる	山口に関連する課題に応じたテーマ設定ができる	レベル1に満たない
はぐくむ	テーマ設定、企画にもとづく情報収集およびコミュニケーション	課題、テーマ設定、企画に必要な情報を最大限に収集した上で、他者との協働作業を通して、学術的に適切な方法でプロダクツの作成につなげられる	課題、テーマ設定、企画に応じた情報収集ができ、それらを分析・考察した上で、他者との協働作業を通して、プロダクツの作成に発展させられる	課題、テーマ設定、企画に応じた情報収集ができ、他者とコミュニケーションを図りながら、プロダクツの作成につなげることができる	レベル1に満たない
かたちにする	編集、作品化、発表資料、レポート等、プロダクツの作成	収集した情報の分析・考察に基づき、独創性を備え、かつ、地域や国際的観点に立って説得性を伴ったプロダクツを作成できる	収集した情報の分析・考察にもとづき、プロダクツを作成できる	期日までにプロダクツを完成することができる	レベル1に満たない
分かち合う	公開、プレゼンテーション、チームワーク	プロダクツを効果的に他者と共有するための戦略を立て、チームワークを発揮して展開し、認知・評価をえることができる	プロダクツに説得力をもたせるため、グループ内での役割分担を明確化して取り組むことができる	グループの活動に参加し、課題の求める形でプロダクツを公表できる	レベル1に満たない
振り返る	他者および自分(たち)の企画およびプロダクツの評価。今後の地域や国際的環境での(発見する)につながる。	他者および自分(たち)の企画・活動・プロダクツを評価し、その評価をチームで共有し、地域や国際的観点に立った企画・実践にその評価を活かせる	他者および自分(たち)の企画・活動・プロダクツを評価し、その評価をチームで共有できる	他者および自分(たち)の企画・活動・プロダクツについてよかった点、悪かった点をあげられる	レベル1に満たない

ステップ



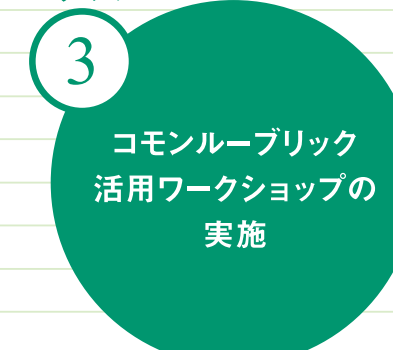
2014年3月開催のFDワークショップでは、授業担当者同士が5つのグループに分かれ、コモンスクリップの試作品(5作品)を作成しました。この試作品を基に、大学教育センターにおいて、『山口と世界』コモンスクリップ(案)を作成しました。

ステップ



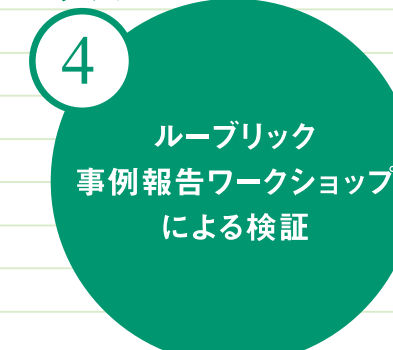
『山口と世界』コモンスクリップ(案)は、2014年7月開催のコモンスクリップ開発WSに提示され、策定に向けた意見交換を行いました。この意見交換を通して、「コモンスクリップの規準の記述内容について、初年次教育科目のレベルに適合するよう調整」「実際の運用面の諸課題としての、①グループ評価と個人評価のあり方、②成績評価への活用方法のあり方、③コモンスクリップを基に教員個々が使用する際のローカライズのあり方」を考慮することとしました。

ステップ



複数回のワークショップを通じた調整作業を経て、2014年9月上旬には、「発見する」「はぐくむ」「かたちにする」「分かち合う」「振り返る」の5つの規準からなる『山口と世界』コモンスクリップが策定され、これに合わせて学習目標が再設定されました。さらに、ループリック活用に応じた基本的考え方が整理され、授業担当者に提示されました。

ステップ



2015年2月開催のFD・SDワークショップでは、『山口と世界』でどのようにループリックが活用されているかが報告され、課題についても言及されました。具体的な活用例としては、第1回目の授業でループリックの趣旨説明、グループ発表のパフォーマンス評価、授業の後半期でのフィードバックに活用されています。また、授業の学習目標とコモンスクリップの項目との擦り合わせによるローカライズについても報告がありました。課題としては、ループリック開発のための時間的負担やループリックを最大限に活用するための十分な個人(学生)観察が難しいという点が挙げられました。

II

正課外教育プログラム編

2015年9月に開催された山口大学・大学教育再生加速プログラム(YU-AP)FD・SDワークショップ『授業科目シラバスから作成するループリックー観点別到達目標を活かしてー』にて、正課外教育プログラムを通して育成する汎用的能力のループリックが学生の手作りでまとめられました。

ループリックを作成した学生は、大学教育センターの支援を受けて活動するYC.CAMのメンバーで、活動(正課外活動)の一環としてFD・SDワークショップに積極的に参加しています。2015年度より、本格的な活動が開始されたことに伴い、活動を通じた自身の成長目標を自分たち自身で明確にする必要性が高まりました。目標を自ら設定することで、活動がより能動的・主体的になることが期待され、「YC.CAMの活動を通して育成する汎用的能力のループリック」を作成しました。ループリック作成は次のステップで行われました。



規準抽出

ステップ1
対話によってアイデアを出す

グループ対話を通して、学生自身が育成したい力、必要な力、身に付けたい力などを付箋に書き出して模造紙に貼ります。

ステップ2
アイデアを収束させる

付箋をグループ分けし、グループまとめて一つの力として表現します。

ステップ3
力の中身を確認する

グループ対話を通してアイデアをまとめ、それぞれの力の中身についてメンバー同士で共通の認識を形成します。

規準(汎用的能力)を設定

コミュニケーション

- 人付き合い
- 協働力
- 伝える力
- コミュニケーション
- 交渉力
- 自己発見力
- 立場の違いをこえる力

組織運営

- 理念を大切にすること
- 組織運営
- 体力
- モチベーション
- 行動力
- 気力
- 実行する力

記録・データ

- 発信力
- 文章力
- 情報収集力
- 情報発信力(広報)

考える力

- 企画力
- 振り返る能力
- 色々な視点で考える能力
- 行動力(発案力)

カリスマ性

- 人を巻き込む能力
- 楽しんで行う能力
- カリスマ性
- リーダーシップ
- 他人の心を掴む力
- 説明する力
- 他の学生に対してモデルになる

ステップ4
各規準の担当者を決める

グループ対話を通して抽出した規準の内容・特徴の記述を行う担当者を話し合いで決めます。

ステップ5
各規準の内容を設定する

担当者は、自分が担当する規準について、具体的な文章として表現し、内容を設定します。

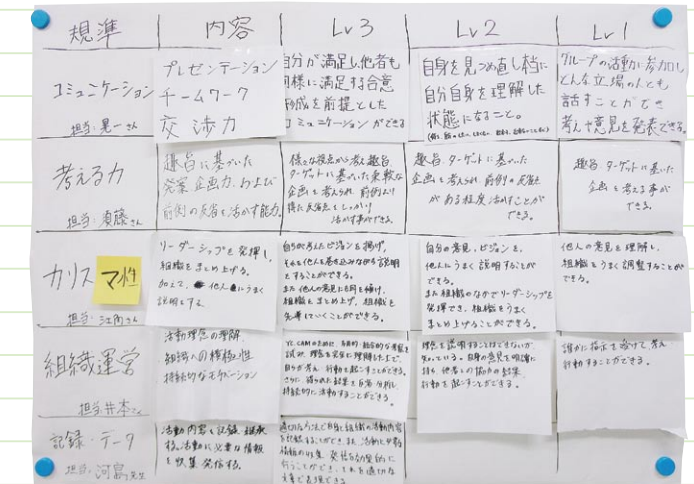
ステップ6
各規準の特徴の記述をする

担当者は、自分が担当する規準について、記述語に注意しながら特徴の記述を行います。

修正と振り返り

- 修正すべき記述がないかを確認
- 曖昧な記述がないか明確性を確認
- 他の人にも説得できるように相互に確認

ループリックを試作



試作を整理



YC.CAMの活動を通して育成する汎用的能力のループリック

規 準	内 容	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1
コミュニケーション	プレゼンテーション チームワーク 交渉力	自分が満足し、他者も同様に満足する合意形成を前提としたコミュニケーションができる。	自身を見つめ直し、本当に自分自身を理解した状態になること。(例:自分のしたい、したくない、出来る、出来ないことなど)	グループの活動に参加し、どんな立場の人とも話ことができ、考えや意見を発表できる。	身近な立場の人であれば意思疎通を図ることができる。
考える力	趣旨に基づいた発案、企画力、及び前例の反省を活かす能力。	様々な視点から考え、趣旨、ターゲットに基づいた柔軟な企画を考えられ、前例より得た反省点をしっかり活かす事ができる。	趣旨、ターゲットに基づいた企画を考えられ、前例の反省点がある程度活かす事ができる。	趣旨、ターゲットに基づいた企画を考えられる。	企画に対して簡単なアイデアを出すことができる。
カリスマ性	リーダーシップを発揮し、組織をまとめ上げる。加えて、他人にうまく説明する。	自らが考えたビジョンを掲げ、それを他人を巻き込みながら説明することができる。また、他人の意見にも耳を傾け、組織をまとめ上げ、組織を先導していくことができる。	自分の意見、ビジョンを他人にうまく説明することができる。また組織のなかでリーダーシップを発揮でき、組織をうまくまとめ上げることができる。	他人の意見を理解し、組織をうまく調整することができる。	他人の意見を組織調整に活用しようとする事ができる。
組織運営	活動理念の理解 組織への積極性 持続的なモチベーション	YC.CAMのために、多角的・総合的な考察を試み、理念を完全に理解した上で、自らが考え、行動を起こすことができる。さらに、得られた結果を反省・分析し、持続的に活動することができる。	理念を説明することはできないが、知っている。自身の意見を明確に持ち、他者との協力の結果、行動を起こすことができる。	誰かに指示を受けて、考え、行動することができる。	誰かの指示に応えようとする事ができる。
記録・データ	活動内容を記録・継承する。活動に必要な情報を収集・発信する。	適切な方法で自身と組織の活動内容を記録することができる。それを後継へ継承することができる。また、活動に必要な情報の収集・発信を効果的に行うことができ、それを適切な文章で表現することができる。	自身と組織の活動内容を記録・継承することができる。活動に必要な情報の収集・発信を効果的に行うことができる。	自身と組織の活動内容を記録することができる。活動に必要な情報の収集・発信ができる。	自身と組織の活動内容を記録することができる。