「逆向き設計」でカリキュラムの改善を！

――パフォーマンス課題の活用――

京都大学大学院教育学研究科教授　西岡　加名恵

0．はじめに

2017／18年改訂学習指導要領の方針を示した中央教育審議会の答申「幼稚園，小学校，中学校，高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」(2016年12月21日。以下，「答申」と記す）においては，「主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善」が推奨されている。それにより，「生きて働く『知識・技能』，未知の状況にも対応できる『思考力・判断力・表現力等』，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』」といった「資質・能力」の育成がめざされている。

しかし，「主体的・対話的な学び」と「深い学び」を両立させるには，工夫が求められるのも事実であろう。学習者が活発に議論に参加していたとしても，空虚な論題であれば学習者の理解は深まらず，“はいまわる”だけになってしまう懸念がある。

そこで本稿では，「主体的・対話的な学び」と「深い学び」を両立させるために，「逆向き設計」論に基づくカリキュラム改善を提案したい。「逆向き設計」論とは，ウィギンズ（G.Wiggins）とマクタイ（J. McTighe）が，『理解をもたらすカリキュラム設計（*Understanding by Design*）』（西岡加名恵訳，日本標準，2012年。原著の初版は1998年，増補第2版は2005年）という著書の中で提唱しているカリキュラム設計論である。

「逆向き設計」論は，単元設計（「ミクロな設計」），ならびに年間指導計画や学校教育課程全体の設計（「マクロな設計」）を行う際に，「求められている結果（目標）」「承認できる証拠（評価方法）」「学習経験と指導（授業の進め方）」を三位一体のものとして考えることを提唱するものである。「逆向き」と言われる所以は，教育によって最終的にもたらされる結果から遡って教育を設計することを主張している点，また通常，指導が終わった後で考えられがちな評価方法を指導の前に構想することを提案している点からである。

ここでは，「逆向き設計」論に基づく単元づくりを中心に紹介しよう。

1．学力評価の方法

最初に，学力評価の方法について整理しておこう。図1には，現在までに登場している様々な学力評価の方法を分類している。ここには，評価方法を単純なものから複雑なものへと並べるとともに，左側に「筆記による評価」，右側に「実演による評価」を示すという形で整理している。

「筆記による評価」で最も単純なものが，「選択回答式（客観テスト式）の問題」である。「筆記による評価」でやや複雑なものは，「自由記述式の問題」である。

さらに複雑になると，レポートやリーフレットなど，まとまった作品を求める課題となる。これを，パフォーマンス課題と言う。パフォーマンス課題とは，様々な知識やスキルを総合して使いこなすことを求めるような複雑な課題を意味する。パフォーマンス課題には，実演を求めるものもある。たとえば，プレゼンテーションや一連のプロセスの実施を求める課題などが考えられるだろう。

「実演による評価」のうち，より単純なものは実技テストである。理科の実験を例にとると，実

験器具を正しく操作することを求めるのが実技テスト，一連の実験を計画・実施・報告することを求めるのがパフォーマンス課題と言えよう。さらに単純になると，発問への応答を確認したり，チェックリストに沿って活動の諸要素を点検したりといった評価方法が考えられる。

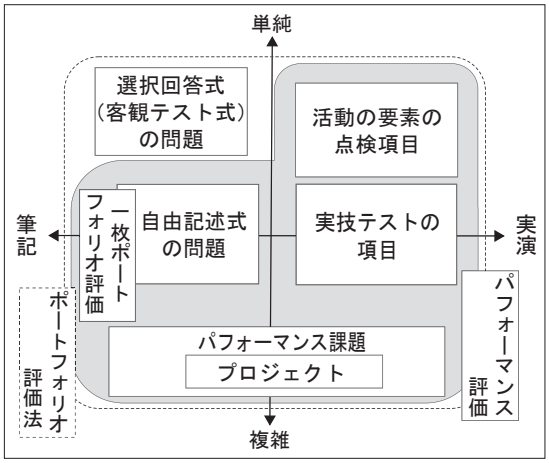

図１．学力評価の方法
（西岡加名恵『教科と総合学習のカリキュラム設計』図書文化，2016 年，p.83 の図を簡略化した）

パフォーマンス評価とは，知識やスキルを状況において使いこなすことを求めるような評価方法の総称である。「客観テスト」で測れる学力は限定的なものであるという批判を基盤として登場した用語であるため，図１では「客観テスト」以外の評価方法をすべて含むものとして示している。なお，「答申」でも，「バランスのとれた学習評価」を行うために，パフォーマンス評価を取り入れることが推奨されている。

また，本稿では詳細を紹介できないが，ポートフォリオとは，学習者の作品や自己評価の記録，教師の指導と評価の記録などをファイルや箱などに系統的に蓄積していくものを意味している。ポートフォリオ評価法とは，ポートフォリオ作りを通して，学習者が自らの学習のあり方について自己評価することを促すとともに，教師も学習者の学習活動と自らの教育活動を評価するアプローチである。ポートフォリオは，キャリア教育を行う上でも有効なアプローチとして注目されている。

２．パフォーマンス課題の作り方

（1）「本質的な問い」

「逆向き設計」論では，教科教育においてパフォーマンス課題を開発する際には，その教科において繰り返し問われるような「本質的な問い」を明確にすることが有効だと提案されている。「何を，どのように読み／書き／話し合えばいいのか？」（国語・英語），「社会はどのように変化しているのか？」（社会），「問題解決するには，どのように統計を活用すればよいのか？」（数学），「どのように実験すればよいのか？」（理科）といった「本質的な問い」が考えられる。

「本質的な問い」は，学問の中核に位置する問いであると同時に，生活との関連から「だから何なのか？」が見えてくるような問いでもある。通常，一問一答では答えられないような問いであり，論争的で探究を触発するような問いである。「本質的な問い」を問うことで，個々の知識やスキルが関連づけられ総合されて，その教科の中核に位置する「原理や一般化」についての「永続的理解」へと至ることができる（すなわち，「答申」でいうところの「各教科等の特質に応じた『見方・考え方』」を身に付けることができる）。「～とは何か？」と概念理解を尋ねたり，「～するには，どうすればよいか？」と方法論を尋ねたりする問いが，「本質的な問い」となる場合が多いことだろう。

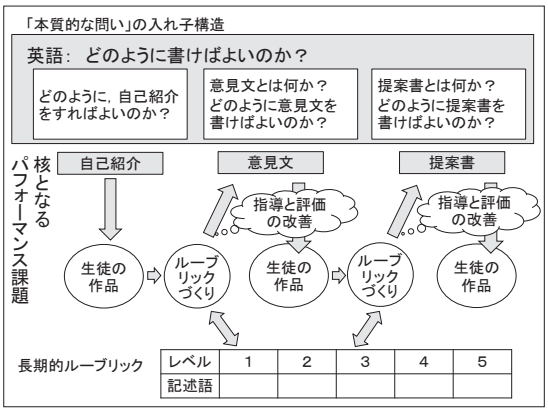

図２．「本質的な問い」の入れ子構造と
パフォーマンス課題の対応（筆者作成）

「本質的な問い」は，カリキュラムにおいて入れ子状に存在している（図２の上半分）。「どのように書けばよいのか？」という問いは，英語科において繰り返し問われる包括的な「本質的な問い」だが，単元の指導にあたっては，単元の教材に即してより具体的な単元ごとの「本質的な問い」を設定することが求められる。たとえば，「どのように自己紹介をすればよいのか？」「意見文とは何か？　どのように意見文を書けばよいのか？」「提案書とは何か？　どのように提案書を書けばよいのか？」といった問いが考えられよう。

（2）パフォーマンス課題のシナリオを作る

次に，単元の「本質的な問い」を学習者自身が問わざるを得ないようなシナリオを設定して，パフォーマンス課題を考案する。この時，表１に示した６つの要素（「なやンだナ，アアそうか」と覚えられる）を織り込むとよいと考えられる。

表１．パフォーマンス課題のシナリオに織り込む６要素

なー何がパフォーマンスの目的か？
やンー（学習者が担う，またはシミュレーションする）役割は何か？
だナー誰が相手か？
アア
そー想定されている状況は？
うー生み出すべき作品（完成作品・実演）は何か？
かー（評価の）観点は何か？

６つの要素を考えた上で，それらを織り込みつつ課題文を整える。たとえば，表２のような課題が考えられるだろう。これらの例が示すように，「逆向き設計」論では，人が力を試されるようなリアルな状況をうつしとったような課題を提供することにより，生徒に学習の意義を実感させるとともに，実際場面で発揮できるような実力を育てることが目指されているのである。

表２．パフォーマンス課題の例

① 英語（高校１年生）

あなたはSNB Travel（株）の新入社員です。４月の入社から様々な研修を重ねてきた今，新入社員全員に約半年の成果を発表する機会が設けられることになりました。内容は以下の通り。世界に数ある世界遺産の中から最も魅力的だと自分が思うものを１つ選びだし，①具体的特徴，②見どころやおすすめプラン（おすすめする理由）等を含む内容を150語（約１分30秒）の長さの英文で発表してください。SNB Travel（株）を世界中の人に利用される会社に育てられる，若きリーダーの出現を期待しています。

（竹村有紀子先生の実践。西岡加名恵ほか編著『パフォーマンス評価で生徒の「資質・能力」を育てる』学事出版，2017年，p.20）

② 簿記（高校１年生，商業科）

会計処理をやってみよう！　下の＜お金の流れの記録＞を見て，文化祭で行った模擬店の会計報告書を作ってみよう。［以下略］

（三重県立宇治山田商業高等学校　里路雅信先生の実践）

③ 課題研究（高校３年生，選択科目）

ネットショップを経営しよう！　期間限定で，インターネット上にショップをオープンします。販売商品の選定から，仕入れ先への交渉，商品説明文の作成，商品写真の撮影，価格の決定，注文の受付，商品の発送準備，会計処理など，商取引におけるすべての作業を行い，実際に商品の販売を行いなさい。高校生の視点を大事にして，地元伊勢の特産品や伊勢らしい商品の販売をしてください。

（三重県立宇治山田商業高等学校　藤本英彦先生の実践。「平成25年度　文部科学省『多様な学習成果の評価手法に関する調査研究』事業報告書」p.19。ただし，課題文については一部，加筆した。）

３．効果的な指導を組み立てる

最後に，「逆向き設計」論では，パフォーマンス課題を取り入れた単元における指導を組み立てる際に，表３に示したような７つの点に配慮することが有効だと提案されている（「はひふへほとさ」と覚えられる）。

表３．「学習経験と指導」を計画する際の配慮事項

は：はっきりとした見通しを与え，
→パフォーマンス課題のイメージをつかませる。

ひ：一人ひとりを惹きつける。
→意欲がわくような工夫をする。

ふ：不安がないよう用意させ，
→パフォーマンスに必要な知識（概念）やスキル（プロセス）を身につけさせる。

へ：下手なところは改めさせる。
→やり直す機会，練り直す機会を与える。

ほ：本人に自覚を促す自己評価。
→正確に自己評価できるよう指導する。

と：ところで個人差，どうするか？
→一人ひとりの習熟度や興味・関心に配慮する。

さ：最後に全体，見渡そう。
→学習活動を魅力的・効果的に配置する。

パフォーマンス課題については，図３の網掛けに示したように，単元末の「まとめの課題」として位置づけられることが多い。単元の指導にあたっては，パフォーマンス課題に取り組むのに必要な力の要素を指導して総合させたり，繰り返し練習させてレベルアップを図ったりすることになる。単元の学習の過程において，生徒たちは，最終的に取り組む課題への見通しを持ちつつ，主体的に学習に取り組むこととなる。必要な知識やスキルについては，講義や演習により習得が目指される場面が設けられることになるが，思考を深めたり構想を練ったりする場面では，討論を行ったりグループで話し合ったりする活動が取り入れられることになる。それにより，「本質的な問い」に対応するような「深い理解（深い学び）」が実現されることとなるだろう。

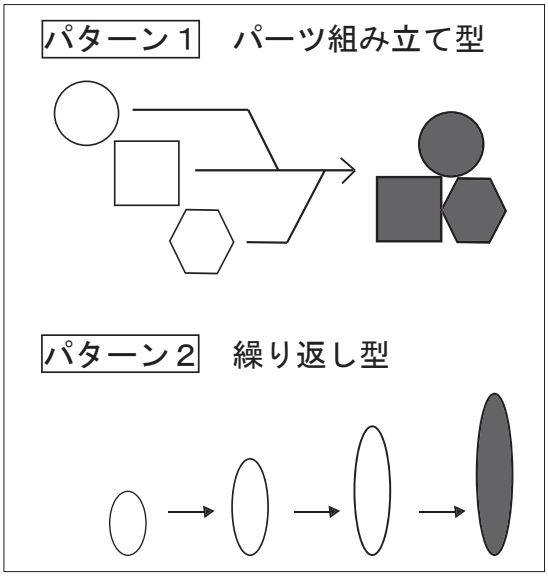

図３．パフォーマンス課題の位置づけ
（西岡加名恵「『逆向き設計』とは何か」西岡加名恵編『「逆向き設計」で確かな学力を保障する』明治図書，2008年，p.12）

図３に示したような構造化は，単元や科目の間でも図られることとなる。たとえば，表２の③に示したようなリアルで総合的な課題に取り組むにあたっては，表２の①②に示したような課題によって培われた英語力や簿記の力が活かされる。逆に，表２③の課題に取り組むのに十分な力がそれまでに育成されていないことが明らかになれば，それまでに指導される単元や他の科目で，必要な力を育てるための改善が図られる。

そのように長期的な見通しを持ちつつ，個々の単元の指導を充実させることで，生徒たちの「資質・能力」を育成するカリキュラムの改善が図られることが重要であろう。

＜主要参考文献＞

西岡加名恵『教科と総合学習のカリキュラム設計−パフォーマンス評価をどう活かすか』図書文化，2016年。
西岡加名恵編著『「資質・能力」を育てるパフォーマンス評価−アクティブ・ラーニングをどう充実させるか』明治図書，2016年。