

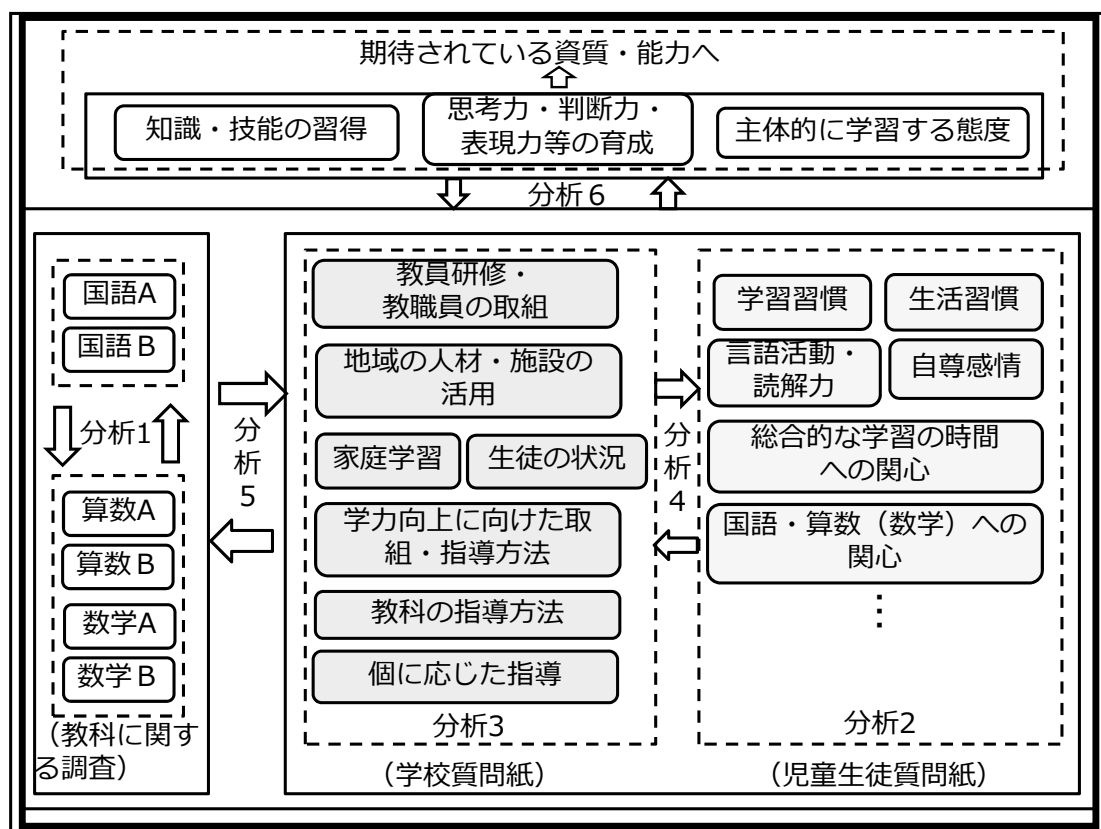
# 3つの資質・能力の育成に向けた 絶えざる授業改善を学校で推進し ていくために

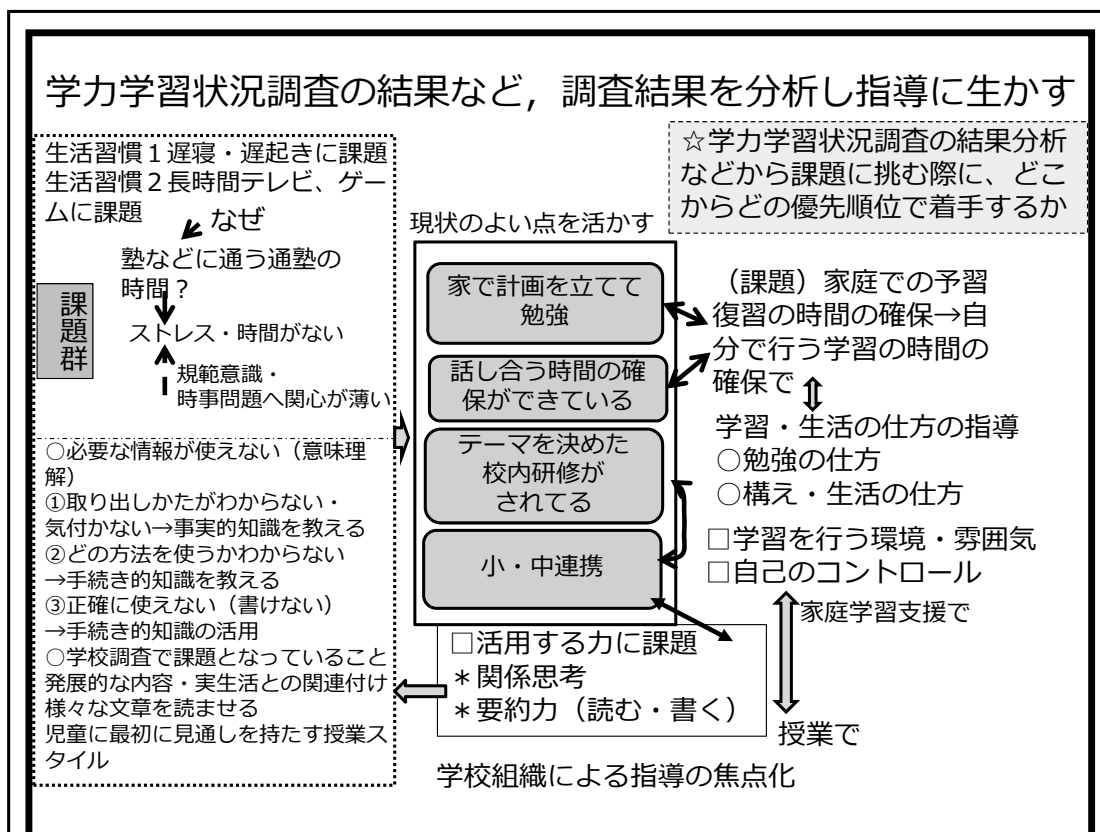
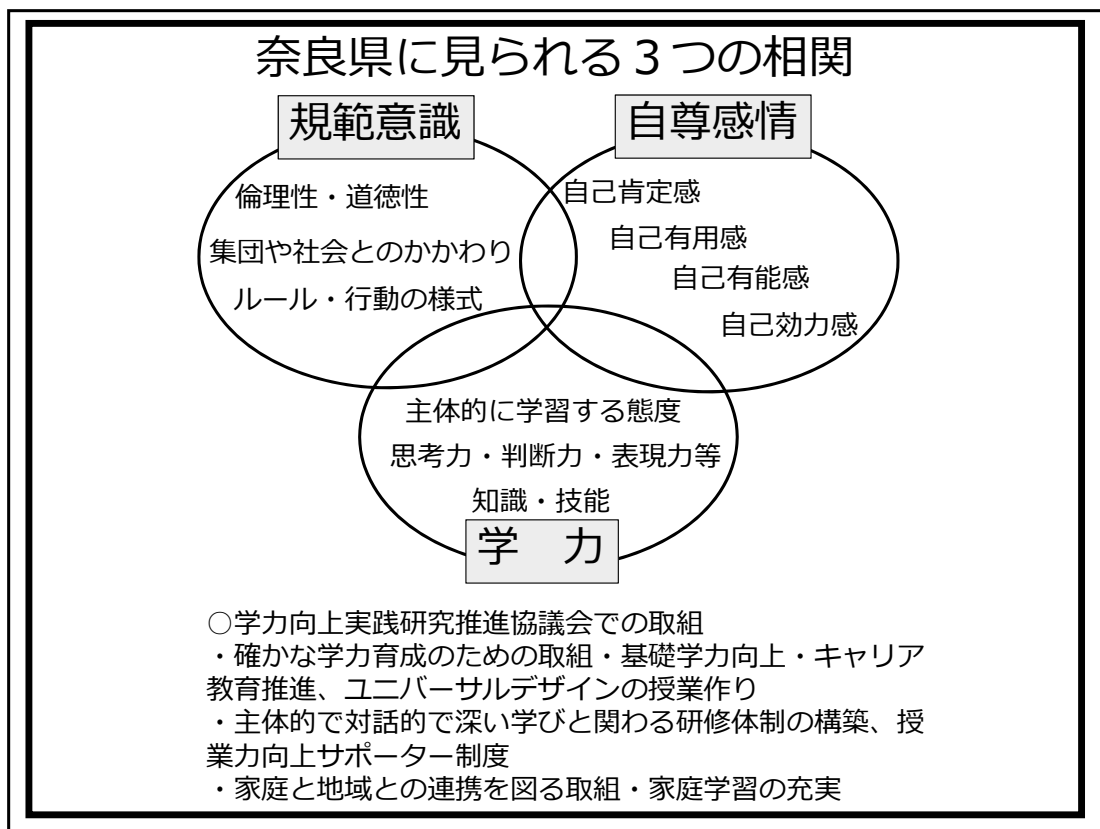
—全国及び奈良県学力・学習状況調査の調査結果  
の活用を踏まえて—

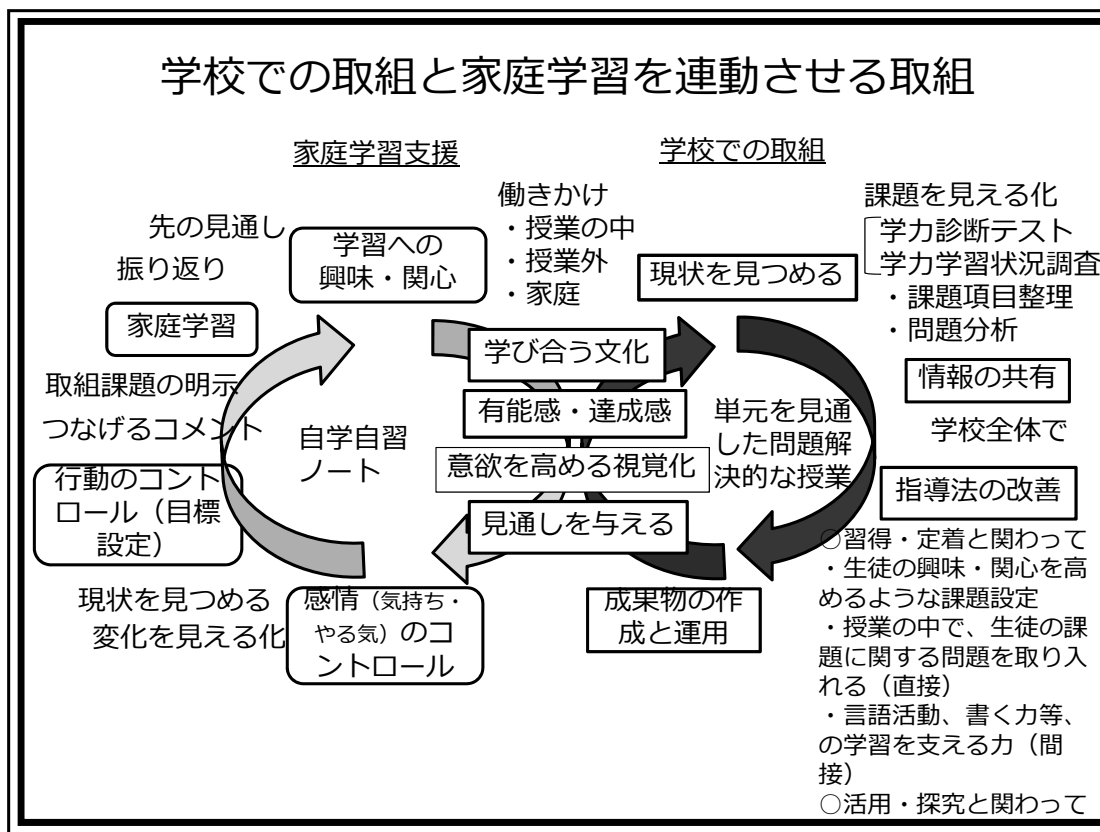
小柳和喜雄（奈良教育大学）

[oyanagi@nara-edu.ac.jp](mailto:oyanagi@nara-edu.ac.jp)

(2018.2.13)







- 1) 児童生徒にとって、課題があるのは、以下のどの問題の系列か
    - ①知っているかどうかを問う問題、②意味が分かっているかどうかを問う問題、③知っている事がある条件下で使えるかどうかを問う問題、④情報を読み取り、ある条件の課題に答える問題、⑤複数の情報を関係づけ、課題に即してまとめること求める問題、⑥情報を読み取り、その意味づけや価値付けを求める問題、⑦ある条件の関係づけから考えられる提案を求める問題
  - 2) 何が原因と考えられるか。集中力や読解力の問題が原因か
  - 3) 課題がある問題に目を向けると、それは教科内で、教科間で何らか特徴やルールがあるか(その問題ができていないと連動してできない問題の存在、そこにルールは見られるか)
  - 4) 課題となっている問いに答えられないのは、何が原因か
    - 学習言語(その教科・単元の専門用語)の理解不足、手続きの理解不足、処理力自体が未熟、問われていること自体がイメージできない問題、書く力の問題など。
- |                  |                      |                           |                              |                             |
|------------------|----------------------|---------------------------|------------------------------|-----------------------------|
| 想起: 知っているかどうかを問う | 理解: 意味が分かっているかどうかを問う | 活用: 知っている事を<br>使えるかどうかを問う | 分析: 情報を読み取り、条件のある課題に答える問い    | 総合: 複数の情報を関係づけ、課題に即してまとめる問い |
|                  |                      |                           | 評価: 情報を読み取り、その意味づけや価値付けをする問い | 創造: ある条件の関係づけから考えられる提案をする問い |

### 教育目標の分類学 (ブルーム・タクソノミー)

ブルームの教育目標分類学  
【認知的領域】  
(Bloom, B.S.他)

改訂版ブルーム分類学 (Anderson, L.W.他)

- ① 知識 情報や概念を想起する
- ② 理解 伝えられたことがわかり、素材や観念を利用できる
- ③ 応用 情報や概念を特定の具体的な状況で使う
- ④ 分析 情報や概念を書き部分に分解し、相互の関係を明らかにする
- ⑤ 総合 様々な概念を組み合わせて新たなものを形作る
- ⑥ 評価 素材や方法の価値を目的に照らして判断する

知識次元	認知過程の次元					
	① 記憶	② 理解	③ 応用	④ 分析	⑤ 評価	⑥ 創造
事実に認識						
概念的知識						
遂行的知識						
メタ認知的知識						

梶田 毅一(奈良学園大学長)著『教育評価(第2版補訂版)』(有斐閣)、国立教育政策研究所『社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原理解』を元に整理 191

「次期学習指導要領等に向けたこれまでの審議のまとめ」(H28.8) 資料

#### 評価情報を見る目を磨く

	Q1	Q5	Q2	Q6	Q9	Q10	Q3	Q8	Q7	Q4	得点
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7
15	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
17	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7
3	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6
13	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	6
18	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	6
4	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	5
5	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	5
7	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	5
20	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	5
2	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	4
6	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	4
8	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4
14	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	4
16	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	4
9	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3
11	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	3
19	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3
10	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
正答数	18	15	14	10	10	9	8	8	6	2	

まず深緑の円から説明します。  
赤いS曲線と、この11番の生徒の正答パターンを見てください。理論的にはS曲線の左側には1(=正答)が集中します。しかしこの生徒は、左側に正答が一つもなく右側にしか正答がありません。端的に言えば、この生徒は易しい問題ができず、難しい問題しかできていません。このことから、11番の生徒には学習上でなんらかの問題があることが示唆されます。

次に黄緑の円を説明します。  
青いP曲線と、このQ3の正答パターンを見てください。理論的にはP曲線の上側には1(=正答)が集中します。しかしこの問題では、上側の正答数よりも下側の正答数が上回っています。端的に言えば、得点が高い生徒はこの問題を間違え、得点が低い生徒はこの問題に正答しているということです。このことから、Q3の問題は不適切な問題であった可能性が示唆されます。

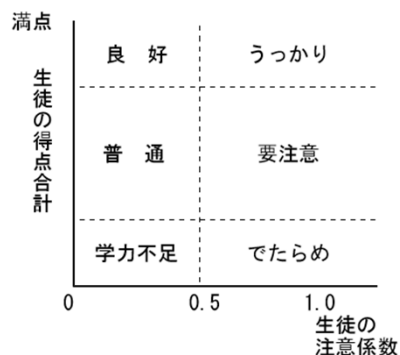
S-P表の左上にある0(=誤答)は、単なる勘違いであることが多い(成績の良い生徒が簡単な問題を間違えている)ので、矯正が比較的容易です。  
しかし右下にある0(=誤答)は、内容が理解されていないことに起因する(成績の悪い生徒が難しい問題を解けない)ので、きちんとした指導が必要です。  
また、S曲線の右側の占める面積、またはP曲線の上側の占める面積は、そのまま平均正答率となります。  
この例の場合、ぱっと見てS曲線はセル全体を二分しているようですので、平均正答率は50パーセント程度でしょう(実際、50パーセントです)。

参照: <http://testkyouzai.zero-yen.com/sp001.htm>

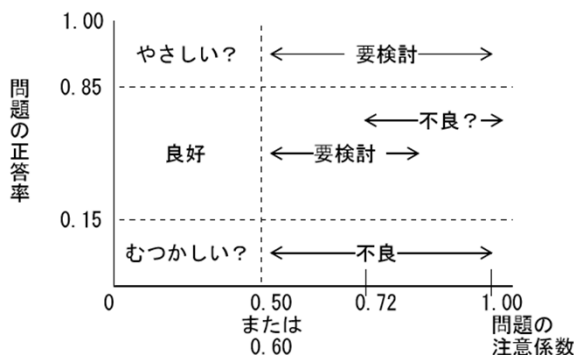
Attention coefficient

\* 注意係数が、0.5以上0.75未満のときは要注意、0.75以上のときは特に注意

\* 生徒の注意係数－生徒の得点平面



\* 問題の注意係数－正答率平面



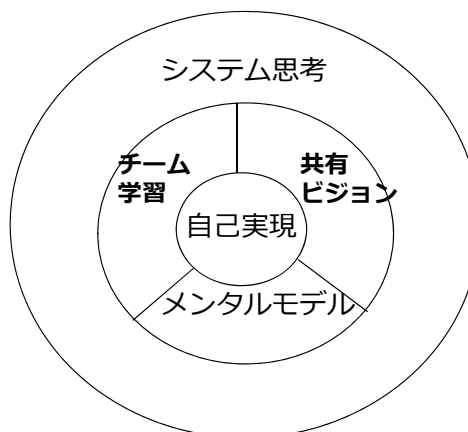
ワーク

表を見て、気になる子供の特徴、問題として問題気になる点を読み解く

論文体テスト	記述式のテストで、文章で答えさせる方法	
客観テスト	再生形式 (選択肢なしで書き入れる方法)	<input type="radio"/> 単純再生法 <input type="radio"/> 完成法 (穴埋め法) <input type="radio"/> 訂正法 <input type="radio"/> 序列法
	再認形式 (正しいものを選択する方法)	<input type="radio"/> 真偽法 <input type="radio"/> 多肢選択法 <input type="radio"/> 組み合わせ法 <input type="radio"/> 選択完成法 (選択式穴埋め法)
問題場面テスト (解釈法)	授業の題材の中では考えなかった、新しい問題場面で、新しい解決のアイデアを出させるテスト。回答形式は論文体か客観テスト、パフォーマンスの形式となる	

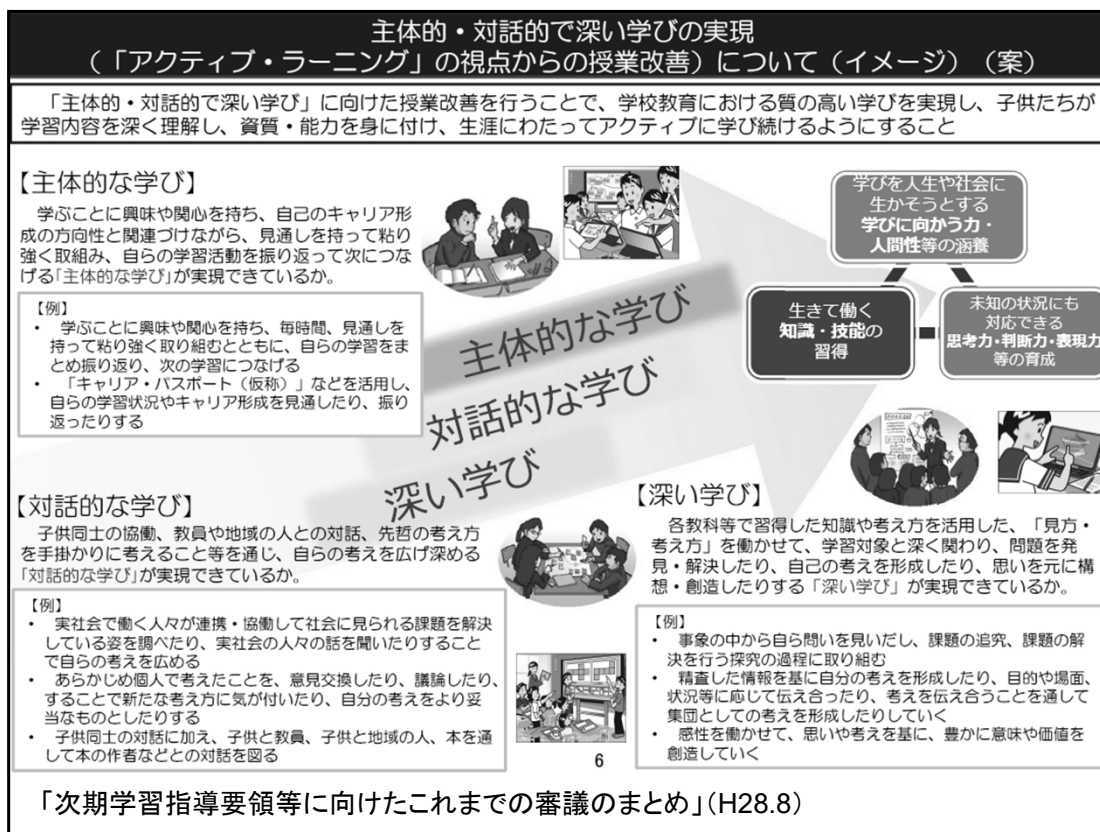
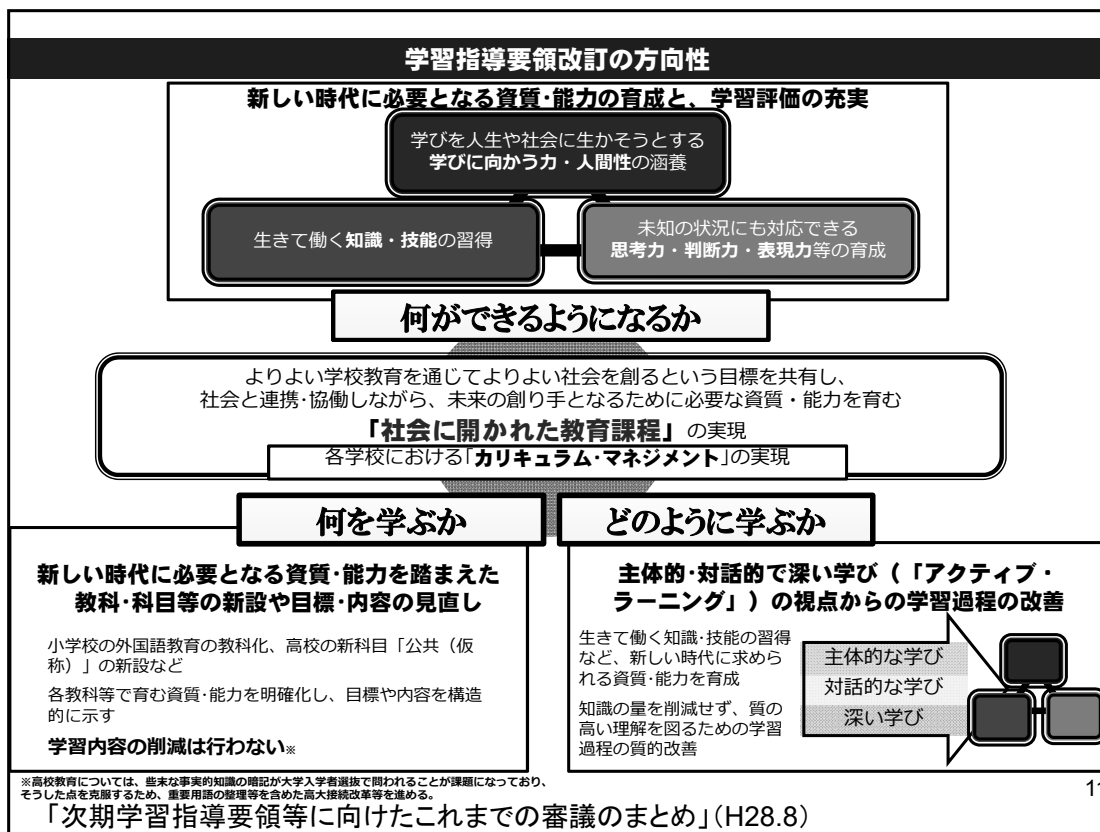
組織的な取組を進めていくために

- 自己実現：自分が何を大事にし、どうありたいかという個人ビジョンの明確化、及び現状を明確にとらえ、そのギャップに挑む
- 共有ビジョン：組織のあらゆる人々が共通して持つ「私たちは何を創造したいのか」「自分たちはどうありたいのか」ということに関するビジョン
- メンタルモデル：私たちの心の中にある固定化された暗黙のイメージやストーリー (仮説)
- チーム学習：チームのメンバーが求める共通の成果を生み出していくために協働でチームの能力を伸ばしていくプロセス
- システム思考：全体的な変化を見る見方・枠組み



ピーター・センゲ他著  
『学習する組織「5つの能力」』  
日本経済新聞社、2003年

ピーター M センゲ (著),  
『学習する学校—子ども・教員・親・地域で未来の学びを創造する』英治出版、2014年



① 何度も暗唱したり、書いたりして覚える	② 実際にあることを行っている人やそのことに詳しい専門の人に必要なこと尋ね、聞いてくる	③ 取り上げられた間違いやすい課題を通じて、間違いやすい点に気付く	④ 学んだことを自分の経験や生活と繋げて考える	⑤ 少しずつ難しくなる問題にあたり、徐々に問題がすべて解けるようになる
⑥ 書かれている内容を分析し、わかったことや見いだした意味を語る	⑦ 自分（たち）で解決したい課題を決め、その計画を考え、それを遂行する	⑧ 自分で問題を考えて作り、友達とそれらを出し合う	⑨ 宿題として、読んできたこと、考えてきたことを交流する	⑩ 既習事項で使えるような方法を、自分で選び、問題を解決する
⑪ 問いに対していろいろな考えを出し、それを整理する	⑫ 出された問いと関わって、図や絵を描きながらその意味を考え、答える	⑬ 友達と協力して（分業や協同作業などを通じて）課題解決をする	⑭ 課題と関わって、記録を取り、その振り返りから気づいたこと、わかったことを表現する	⑮ 課題と関わって、操作や行動をしながら試行錯誤をし、考える
⑯ 出された例題を解き、その解説を聞いた後に、類題を解く	⑰ 出された例題について、なぜそのような答えになるか、考え説明する	⑱ 問いに対する答えについて、ペアやグループで話し合う	(ワーク) 1. 学校全体で（組織で）取り組んだ方がいいと思われる学習活動に○ 2. 日頃よく授業で行っている学習の姿のカード 右上に★を記入	

