

「研修会等名称」

B ・ 7/26 (日) 国立教育政策研究所 学習科学国際シンポジウム

Measuring What Matters Most 資質・能力の評価を考える

場所：東京大学 本郷キャンパス 情報学環・福武ホール 福武ラーニングシアター

期間：7月26日(日曜日) 14時～17時

1. 研修の内容

B ・ 7/26 (日) 国立教育政策研究所 学習科学国際シンポジウム

Measuring What Matters Most 資質・能力の評価を考える

1. 【基調講演】 安西祐一郎 (独立行政法人日本学術振興会 理事長)

昨今の入試改革やそれを含んだ高大接続システム改革に見るように、思考力・判断力・

表現力や協調的な問題解決能力など多様な資質・能力の評価が本格的に求められている状況が紹介された。

2. 【特別講演】 ダニエル・シュワルツ (スタンフォード大学 教授) ※同時通訳付き

学生の学ぶ力や判断・選択する力を評価するための理論と CBT やゲーミングなど各種手法に付いての最新知見、及び協調学習における個々人の学習遷移を重視する変容的評価の手法についての最新知見の紹介が行われた。

3. 【話題提供1】 松下 佳代 (京都大学 高等教育研究開発推進センター 教授) 及び

4. 【話題提供2】 齊藤 萌木 (東京大学 大学発教育支援コンソーシアム推進機構 特任助教)

前者からは、パフォーマンス評価の具体的な方法と注意点、問題点、後者の齊藤萌木氏からは、協調学習における個々人の学習遷移を重視した、「変容的評価」なる評価方法について、一応の理解ができた。

教育の質向上につながる評価のあり方については、恣意性を回避する手法が今後さらに求められると思われた。

2. 研修の成果

1. 【基調講演】では、前中教審会長でもあり、現在も高大接続システム改革会議座長を務める同氏であることから、日本が求める教育と評価のあり方について、今後の展望だけでなく、審議中のアクティブラーニングの課題などについて具体的な紹介が得られた。特に、先の「質的転換答申」内の、「教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒になって切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく能動的学修」という件の真意などについて、理解できた。

2. 【特別講演】 ダニエル・シュワルツでは、失敗から学ぶ協調学習などの教育手法、そしてその成果を捉える評価手法に関する先端研究を理解できた。

子どもの学ぶ力や判断・選択する力を評価するための理論と CBT やゲーミングなど各種手法では、AI がどのような点で導入されているかについても、理解できた。

ゲーミングでは、ポートフォリオだけでなく対話データも評価に使う方法について最新の知見を得た。

3. 【話題提供1】 松下 佳代氏 及び 4. 【話題提供2】 齊藤 萌木氏、

両氏からは、AL 学習法に共通することが、グループ活動を前提としている点であり、

この観点から日本の教育現場ではすでに、例えば、「学び合い学習」や「バズ学習」などに代表されるグループ活動があることが理解できた。問題は、これらの学習法をどう評価し、より効果的なグループ活動を展開することによって、中教審が求めている AL を教育現場で実現できたとして、どう評価を行うか、というは、まだ問題が山積していると理解した。

3. 授業への研修成果の反映状況

これらの研修で、AL の理想的な活動場面を思い浮かべることは比較的簡単であるが、その活動をいかに引き出すか。AL の経験知の少ない教師にとっては難しい課題である。

しかし、学生の思考の深まりが追えるかどうかは難しそうだが、少なくとも学習遷移の多様性がどのようなかについては、追跡できる方法を得ることができた。

高大連携や入試などに限らず、学生の思考力・判断力・表現力や協調的な問題解決能力など多様な資質・能力を、担当の現場での評価方法として、実施したい。

また、「高大接続答申」において言われる、「学生が主体性を持って多様な人々と協力して問題を発見し解を見いだしていく能動的学修」ということに関しては、一定の理解がすすみ、先頃、本学短大論集に論文を投稿することができた。