

バドミントン模擬授業におけるルーブリックの作成とその効果

井口 莉子 (筑波大学)

1. 目的

生徒の主体的・対話的で深い学びの実現には、「指導と評価の一体化」が一層重要視され、その有効な手立てとして「ルーブリック」の活用が推奨されている。そこで、本研究では、教員養成課程の授業科目における大学院生及び学部生によるバドミンントンの模擬授業を対象として、ルーブリックを作成・使用するための条件やルーブリックを活用した効果について検討することを目的とした。

2. 研究方法

- 1) 対象：対象授業はT大学における2023年度開講の大学院生対象「体育科学習指導論」で実施された6模擬授業及び学部生対象「体育授業理論・実習Ⅰ・Ⅱ」で実施された2模擬授業の計8模擬授業で、分析対象者は模擬授業を受講した大学院生47名、学部生66名の計113名であった。
- 2) 授業の実施方法：単元計画・授業案は、戦術学習モデル (Mitchell et. al, 2021) を参照した原案を基に、大学院生の教師役が作成した。またルーブリックは次の6つの手順で作成した (Lund & Veal, 2013)。①単元の最後に子どもたちにどうなって欲しいのかを考える。②目標に到達するために子どもたちが達成すべきことを議論する。③評価する項目を明確にし、文章にする。④レベルを作成する。⑤授業で試験的に使用する。⑥課題を修正し、再度使用する。
- 3) データの収集：(1)バドミントンに関する技術・戦術理解度テスト、(2)模擬授業中の教師の教授行動の分析、(3)ルーブリックの評価・効果に関するアンケート調査の3つのデータを収集し、分析を行った。

3. 結果と考察

まず、模擬授業の準備段階において、知識・技能、思考・判断・表現、主体的に学習に取り組む態度の3観点についてのルーブリックを作成することができた。よって指導要領並びに戦術学習モデルの内容に基づき、Lundほか(2013)が提示したルーブリック

作成の6ステップは有効であり、妥当であった。

次に、理解度テスト及び教授行動分析から、ルーブリックを作成・使用した大学院生の教師役は、生徒役の大学院生及び学部生と比較して、理解度テストの得点が高く、ルーブリックに関連する有効なフィードバックの実行数が多かった。よってルーブリックの作成・使用は、他者の技術・戦術の評価やフィードバックの実行に有効であることが示唆された。

最後に、ルーブリックの評価・効果に関するアンケート調査の結果から、ルーブリックを活用するための条件としては、授業中にルーブリックを生徒に提示する方法の工夫や、活用する場面を想定した学習過程を事前に計画する必要があることが指摘された。また、有効なルーブリックの条件としては、教師役・生徒役共に基準が明確であること、評価段階の判別が容易であることが挙げられた。一方で、「評価に関して教師と生徒が妥当な議論ができる」というルーブリックの意義に対する認識が低かった。

4. 結論

教員養成課程の授業科目において、指導要領並びに戦術学習モデルの内容を基に作成手順に従うことで、ルーブリックを作成できた。それを模擬授業に活用することで以下の点が示唆された。ルーブリックを活用した教師は、バドミントンに関する技術・戦術理解を高め、学習者に対する有効なフィードバックが実行できた。一方で、ルーブリックを有効に活用するためには、学習過程や提示方法等を事前に計画すること、また模擬授業でルーブリックを使用する意義を適切に意識づけることが必要である。

5. 主な参考文献

- 1) Lund, J. & Veal, M. (2013) Assessment-Driven Instruction in Physical Education. Champaign, IL: Human kinetics.
- 2) Mitchell, S. , Oslin, J. & Griffin, L. (2020) Teaching Sport Concepts and Skills a Tactical Games Approach (4th ed.). Champaign, IL: Human kinetics.