

ルーブリックの使い方資料

1. 本ルーブリックの構成

ルーブリックとは「成功の度合いを示す数レベル程度の尺度と、それぞれのレベルに対応するパフォーマンスの特徴を示した記述語（評価規準）からなる評価基準表」のことです。

本ルーブリックは、21世紀型学力の思考力や実践力に含まれ、STEAMで重視される「創造性」「課題発見力、問題解決力」を再構成した、「課題達成に向けての積極的な態度」「より根源的な課題の発見」「問題解決案の完成度」「成果物の独創的な視点」の4項目で構成されています。これら4項目は、「学習指導要領 育成を目指す資質・能力」とも関連しています（表1参照）。特に「イ 思考力、判断力、表現力等」「ウ 学びに向かう力、人間性等」との関連性は高く、本ルーブリックによる評価をそのまま「育成を目指す資質・能力」の評価として使用することも可能です。

表1 「学習指導要領 育成を目指す資質・能力」との対応

	評価項目1 課題達成に向けての積極的な態度	評価項目2 より根源的な課題の発見	評価項目3 問題解決案の完成度	評価項目4 成果物の独創的な視点
ア 知識及び技能	△	○	-	-
イ 思考力、判断力、表現力等	△	◎	◎	△
ウ 学びに向かう力、人間性等	◎	-	-	△

関連大 ◎>○>△>- 小

各項目は4段階で評価されます。具体的な行動や評価視点は資料1のルーブリックを参照してください。大きな目安として授業目標に到達できたらA、十分とは言えないが到達できていればB、到達できたとはいえなければC、反対に目標以上、すなわち想定以上に望ましい態度を示したり、優秀な作品として他クラスに提示したいほどの成果物を作成したらSと考えればよいと思います。すなわち授業を受けた児童全員がAもしくはSと評価されることが授業の目指す（=目標を達成できた）状態と言えます。

2. ルーブリックによる評価方法

資料1は、ルーブリックです。本ルーブリックの4項目のうち「課題達成に向けての積極的な態度」は授業中の児童の態度から、その他3項目は授業中に作成した成果物から評価します。指導案（デジタルレター）のほとんどは1単元（45分）で映像、音楽といった授業中何からの成果物を作成しますが、姿勢（授業中の態度）重視の授業なのか、成果物重視の授業なのかが異なります。作品が作成途中である「デジタルレター1・3」では姿勢を、映像、音楽など作品がいったん完成する「デジタルレター2・4・5・6」は作品を評価します。評価項目2・3・4については統合したもの（課題達成からみた成果物の完成度）

も用意してあります。STEAM 教育として児童を評価する場合、評価項目 2・3・4 それぞれで評価することを推奨しますが、授業の目的などを考慮し、各自の判断で統合版の評価項目を使用してください。

資料 2 は、評価表です。ルーブリックに基づき各児童に対し S・A・B・C の評価をしていきます。表側には評価対象者（児童）を記入し、評価項目ごとに各児童を評価していきます。前述のとおり、授業によって評価する項目は異なります。対応する箇所を記入してください。（資料 2-1 参照）

3. ルーブリックの評価項目

評価項目 1 課題達成に向けての積極的な態度

よりレベルの高い課題達成に向けて、多く試行錯誤をしたり、周囲に方法の質問、完成度の確認を行う。

授業中の態度を評価します。より完成度の高い、すなわち相手に伝えたいメッセージがきちんと伝わる映像や音楽を作るために適切に行動しているかを評価します。ただ集中して取り組むだけでなく、問題解決の視点から、設定などをいろいろ変更したり、新たな機能を自ら見つける等の試行錯誤、先生か周囲からのアドバイスなどの情報収集、さらにはクラス全体での課題達成のために情報発信、アドバイス等も望ましい態度として評価されます。

評価項目 2 より根源的な課題の発見

課題と、課題達成に必要な要素や設定の特性を正しく理解している。その上で課題達成のために選択された要素、設定が課題達成の視点から対応している。

課題発見の視点から、問題や、問題解決のための条件や手段を正しく認識し取捨選択しているかを評価します。1つひとつは正しいと思われても、課題達成の視点からは不適切だったり、作品全体から見ると不適切なものは望ましくないものと評価されます。

評価項目 3 問題解決案の完成度

課題達成のために選択された要素や設定に統一感がある。ステップごとに各単元の目標を達成している。

問題解決の視点で、どの程度解決できるか選出された要素や設定の統一感や、問題解決なので授業の時点で各単元の目標で作品が完成しているかが評価対象になります。まず完成していること、そして完成度（テーマとの一致、各要素の統一感など）が評価対象になります。

評価項目 4 成果物の独創的な視点

完成の有無、課題達成にむけての論理性に関わらず、独自性の高い視点で作成されている。

要素や設定など作品やテーマそのものの独自性が評価対象になります。授業で提示された課題達成では必ずしもその人の独自性は必須ではありませんが、創造性の視点から他の人にはない着眼点でテーマを設定したり、作品づくりがなされていることが評価対象になります。注意すべきなどはあくまで問題解決が前提なので、単なる思い付きでできてしまった独自性は評価されません。

評価項目 2－4 統合 課題達成からみた成果物の完成度

より高い水準で課題が達成されている。成果物は、偶然ではなく課題に対する深い理解のもと、独自の視点から作成されている。

評価項目 2-4 の統合です。創造性と課題発見力、問題解決力の視点から、課題や要素の特性を正しく理解し、それを適切に統合した作品になっている。くわえて他の人にはない独自の視点が含まれていることが評価されます。

指導案にはルーブリックに基づいた、単元ごとの評価基準の具体例が記載されています。

資料1 ルーブリック

	評価対象1:授業中の態度	評価対象2:授業で作成された成果物			
	評価項目1	評価項目2	評価項目3	評価項目4	評価項目2-4統合
	課題達成に向けての積極的な態度	より根源的な課題の発見	問題解決案の完成度	成果物の独創的な視点	課題達成からみた成果物の完成度
本カリキュラムでの定義	よりレベルの高い課題達成に向けて、多く試行錯誤をしたり、周囲に方法の質問、完成度の確認を行う。	課題と、課題達成に必要な要素や設定の特性を正しく理解している。その上で課題達成のために選択された要素、設定が課題達成の視点から対応している。	課題達成のために選択された要素や設定に統一感がある。ステップごとに各単元の目標を達成している。	完成の有無、課題達成にむけての論理性に関わらず、独自性の高い視点で作成されている。	より高い水準で課題が達成されている。成果物は、偶然ではなく課題に対する深い理解のもと、独自の視点から作成されている。
S 期待以上	課題の趣旨を理解したうえで、独自性や差別性のある難易度の高い課題の設定と作品づくりを行う。試行錯誤を積極的に行い、率先して周囲と連携しながら課題に取り組んでいる。	課題や作品を構成する要素に対する理解が深い。作品の構成要素や設定が課題に対応しているだけでなく、その人らしさや、独自性、希少性が見られる。どうしてそれを選択、設定したのかにも納得できるものが選ばれている。	課題に対応した作品づくりが行われている。つくられた作品、要素の構成には統一感があり、かつ他の人とは違う希少性や意外性といった、高度な組み合わせやアレンジがなされている。	設定した課題、作品づくりで選択された要素や設定に意外性や独自性が強く感じられる。その上で、作品は課題に対応しており、独自の視点で作られている。クラス内で比肩するような作品は見当たらない。	つくられた作品は、設定した課題に強く即している。課題や作品づくりで選択された要素や設定は独自性や意外性があり、にもかかわらず強い統一感、説得力がある。クラス内で比肩するような作品は見当たらない。
A できる 十分満足	課題の趣旨を理解したうえで、ふさわしい課題を設定し、それにあった作品づくりを行う。試行錯誤を積極的に行い、率先して周囲と連携しながら課題に取り組んでいる。	課題や作品を構成する要素に対する理解が深い。作品の構成要素や設定が、課題に対応している。独自性はあまりないが、選択基準が明確で、統一感がある。	課題に対応した作品づくりが行われている。つくられた作品、要素の構成には統一感があるが、クラス内で比肩するものがないほどの独自性のある組み合わせやアレンジはなされていない。	設定した課題、作品づくりで選択された要素や設定に意外性や独自性が感じられるものが多い。もしくは意外性や独自性を強く感じる一要素がある。作品は課題に対応しており完成度が高く、独自の視点で作られている。	つくられた作品は、設定した課題に即している。課題や作品づくりで選択された要素や設定には統一感、説得力がある。また、その人らしさといった独自性や意外性は見られるものの、クラス内で類似した作品も散見される。
B できる 概ね満足	課題の趣旨を理解したうえで、ふさわしい課題を設定し、それにあった作品づくりを行うものの、積極的ではない。授業の流れに沿って操作しているが、試行錯誤や改善に対する意識が薄く、周囲と連携する意欲的な態度が見られない。	課題や作品を構成する要素に対する理解が十分ではないため、選択された構成要素や設定が課題とあまり対応しておらず、選択した必然性や妥当性といった説得力が感じられないものが多い。	課題にある程度、即した作品づくりが行われている、つくられた作品、要素の構成には統一感の観点から一部そぐわないものも見られる、または統一感はあるが、ありきたりなものでまとまっている。	設定した課題や、作品づくりで選択された要素や設定に意外性や独自性が感じられるものが含まれる。作品は課題に対応していないところもあるが、独自の視点で作ろうとする形跡が見られる。	つくられた作品は、課題との対応、選択された要素間の統一感、いずれかが欠けている。作品は完成したものの、独自性や、その人らしさはあまり感じられない。
C 努力を要する	課題の趣旨を理解していない、または理解する意欲がない。操作面で不明な点があっても積極的に質問せず、周囲のサポートに依存している。	課題や作品を構成する要素に対する理解がなされていないため、選択された構成要素、設定において場当たりの対応が多く、選択した必然性や妥当性といった説得力がほとんど感じられない。	課題に即した作品づくりがおこなわれていない。選択されたものへのこだわりを感じるものもあるが、組み合わせや統一感を出すという観点が見られない。	設定した課題や、作品づくりで選択された要素に意外性や独自性が感じられず、作成例や周囲のサポートに依存した作品になっている。	作品は完成したものの、つくられた作品は、課題との対応は低い。また選択された要素間の統一感に欠ける。作品づくりは受身的で指導者や周囲の促しで作られた作品以上にはなっていない。

資料2 評価表

	児童名	①課題達成に向けての積極的な態度	②より根源的な課題の発見	③問題解決案の完成度	④成果物の独創的な視点	②-④統合課題達成からみた成果物の完成度
1		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
2		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
3		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
4		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
5		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
6		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
7		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
8		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
9		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
10		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
11		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
12		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
13		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
14		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
15		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
16		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
17		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
18		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
19		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
20		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
21		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
22		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
23		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
24		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
25		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
26		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
27		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
28		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
29		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
30		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C

資料 2-1 各授業で使用する評価項目

・デジタルレター1・3時に使用する項目

	児童名	①課題達成に向けての積極的な態度	②より根源的な課題の発見	③問題解決案の完成度	④成果物の独創的な視点	②-④統合 課題達成からみた 成果物の完成度
1		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
2		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
3		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
4		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
5		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
6		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
7		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
8		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C

・デジタルレター2・4・5・6時に使用する項目（評価項目2・3・4を個別に評価する場合）

	児童名	①課題達成に向けての積極的な態度	②より根源的な課題の発見	③問題解決案の完成度	④成果物の独創的な視点	②-④統合 課題達成からみた 成果物の完成度
1		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
2		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
3		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
4		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
5		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
6		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
7		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
8		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C

・デジタルレター2・4・5・6時に使用する項目（評価項目2・3・4を統合して評価する場合）

	児童名	①課題達成に向けての積極的な態度	②より根源的な課題の発見	③問題解決案の完成度	④成果物の独創的な視点	②-④統合 課題達成からみた 成果物の完成度
1		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
2		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
3		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
4		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
5		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
6		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
7		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C
8		S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C	S・A・B・C

補足資料1 「学習指導要領 育成を目指す資質・能力」と評価項目の対応（詳細）

	課題達成に向けての積極的な態度	より根源的な課題の発見	問題解決案の完成度	成果物の独創的な視点
	よりレベルの高い課題達成に向けて、多く試行錯誤をしたり、周囲に方法の質問、完成度の確認を行う。	課題と、課題達成に必要な要素や設定の特性を正しく理解している。その上で課題達成のために選択された要素、設定が課題達成の視点から対応している。	課題達成のために選択された要素や設定に統一感がある。ステップごとに各単元の目標を達成している。	完成の有無、課題達成にむけての論理性に関わらず、独自性の高い視点で作成されている。
△ ア「何を理解しているか、何ができるか(生きて働く「知識・技能」の習得)」	△: 教示される、もしくは試行錯誤の中でプログラミングに関する知識・技能を習得する。プログラミングで作品(デザイン、音楽)を作成するので関連する知識・技能も習得することになる。	○: 作品づくりにおいて適切な要素を取捨選択するためには、必然的に要素や設定の特性を知る・理解することとなる。		
◎ イ「理解していること・できることをどう使うか(未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成)」	△: 試行錯誤は発散的思考と収束的思考の繰り返しの作業といえる。思考力・判断力・表現力等を自らはぐくむ姿勢と解釈できる。	◎: 対象を深く理解する力、課題解決のための要素を取捨選択する判断力・思考力がそのまま対応する。	◎: デジタルレーター・音楽をつくることは、相手に自分の気持ちを表現することといえる。また完成に至る思考プロセスは論理的思考力といえる。	△: 独創性は”その人らしさ”を示す表現(力)の一要素といえる。
○ ウ「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか(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」の涵かん養)」	◎: 課題達成への積極性および、創造的態度和して課題に取り組む際の周囲との関わりが関連する。			△: 成果物における独自性は社会の中で自己(個)の確立・差別化と関連する。