

# 国語科における「パフォーマンス評価」による指導と評価の一体化の試み

## — 三浦市のマスコットキャラクターを提案しよう! —

小清水 宣雄

三浦市立三崎中学校 総括教諭

### 1 はじめに

「スピーチの授業」の中で、生徒がスムーズに話してはいるのだが原稿を上手に読んでいただけだったり、前の発表者と似たようなパターン化されたスピーチになってしまっていることはないだろうか。あるいは、「ディスカッションの場面」で、互いが自分の意見を話すことだけに精一杯で「言い合い」に終了してしまい、相手の意見をしっかりと受け止めていないことはないだろうか。こうした授業に遭遇するたび、生徒が「話すこと・聞くこと」に価値を見いだす工夫をした授業づくりをしていく必要性を痛感してきた。

生徒が生き生きと話していない状況、双方向の伝え合う活動が成立していない状況が生まれる要因はさまざま考え得るだろう。社会的な背景や生徒のおかれている言語環境、生活環境によるところはもちろん大きい。教室という場での「話すこと・聞くこと」の学習活動を、生徒の日常生活や社会生活といった「実の場」\*1に結びつけきれていないこともあるだろう。あるいはまた、教科書に掲載されている素材候補を十分に題材や教材として生徒の実態に合わせられていないこともあるだろう。

生徒が「話すこと・聞くこと」の学習に価

値を見いだせる場面、生徒が話したくなる内容や聞きたくなる場面をつくり出すためには、指導者の工夫が必要である。そこで、ここでは生徒の言語生活の中でリアリティーを伴う学習活動、具体的に社会に働きかける学習活動を組み込むことに取り組んだ実践として、市のマスコットキャラクターを提案する授業を紹介するとともに、国語科における「思考・判断・表現」の指導と評価について考えたい。

### 2 授業実践「三浦市のマスコットキャラクターを提案しよう」

#### 第1次（2時間）

(1) 「国語科学習計画」を配布し、以下の点を確認して学習の見通しをもたせた。

- ①話し合ったり、分担して役割を果たしたりして、「三浦市のマスコットキャラクター」を提案することを目標とする。  
設定は以下の通りである。

あなたは三浦市の募集する市の「キャラクター・デザイン」を作成することになりました。そして市の企画会議の席上でコンペティションを行い、その「キャラクター・デザイン」のよさをアピールします。そのコンペにおいて、他の生徒は市の担当者となり、どの「キャラクター・デザイン」が最もよいか協議し、1つ

の「キャラクターデザイン」を採択します。与えられる時間は3分です。

②この学習で身につけたい力（「相手や場に応じて話す能力、表現の工夫を評価して聞く能力」）を確認する。

(2) 以下の手順で、作成したマスコットキャラクターの特徴や魅力を効果的に聞き手に伝えるための話題を選び、プレゼンテーションに適した形にまとめさせた。

①話題についての材料を思いつくままノートに書き、柱となる事がらを整理した上でプレゼンテーション全体の構成を考える。

\*アピールポイントを見出し、強調できるようにすることを第一に考えさせた。まったく考えが浮かばない生徒には、キャラクターの説明から考え始めるように助言した。

②スピーチメモを作成する（原稿を作っても発表ではできるだけ見ないようにすることを伝えた）。

③プレゼン用のボード（＝簡易フリップ）を作成する。ボードにはプレゼンテーションのポイントとなるキーワードを抽出する。

\*注意点として、「時間に見合った枚数にすること」、「効果的な見せ方を意識すること」、「大きめの文字で多くても十五字程度で記入すること」を示した。

\*ボード…B4の白紙に太めの水性マジックで書かせ、発表の際に段ボールにクリップで留めたもの。これまでもボードを利用して‘説明’させる機会が何度あった。生徒は「めくり」と呼んでいる。

④完成した生徒は別室で発表し合い、相互にアドバイスし合うことでより良い発表を目指すようにさせる。

#### 第2次（2時間）

(1) プレゼンテーションを行った後、振り返りを行うことで意見の述べ方や説得力のある話し方、示し方について理解を深めさせた。その際、相手意識、場面意識、目的意識を自覚できていたかを中心に記入させた。

(2) 発表者以外の生徒は、他者のプレゼンテーションを審査員の立場で評価しながら視聴させた。その際、「発表者名」とともに、「印象に残ったこと」、「見習いたいこと」、「アドバイス」等の簡単なコメントを付箋紙に記入させた。

(3) 全員の発表終了後、学習班で各自の評価を示しあい協議して審査を行う（市プレゼンテーション大会への推薦者を理由とともに数名選出させた）。

\*付箋紙を授業終了間際に交換させたため、感想などは後で聞くことになった。

#### 第3次（1時間）

プレゼンテーションそのものを相対化し、「話す・聞く」行為をメタ化するため、次の学習を行った。

(1) VTRで互いのプレゼンテーションを視聴して効果的なプレゼンテーションについて考え、聴衆に自分の思いや考えを伝えることができたか振り返らせた。

(2) 単元の振り返りとして、「この単元で学んだこと・考えたこと」、「『効果的なプレゼンテーション』について考えたこと」を記入させた。

### 3 評価の実際

この授業での「学習評価」としては、それぞれのプレゼンテーションに至るまでのプロセスでの評価と、プレゼンテーションそのもの

学習計画表 (生徒に配布したもの)

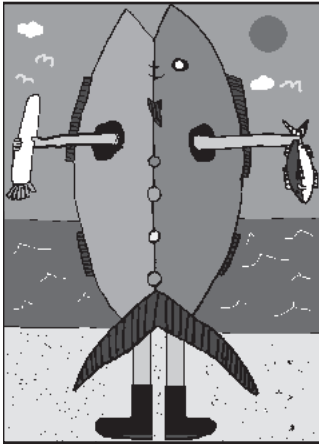
三崎中学校 第2学年 国語科学習計画(2月 2～4週・5時間)

学習内容	美術で作った自分の「三浦市のキャラクターデザイン」をプレゼンテーションし、考えをよりよく伝えたり、深める学習。	
身につけたい力(学習目標) 相手や場に応じて話す能力、表現の工夫を評価して聞く能力。		
単元・教材	「三浦市のキャラクターデザインをプレゼンテーションしよう。」	
評価規準		
関心・意欲・態度	話すこと・聞くこと的能力	言語についての知識・理解
① 聞き手を説得するために、どのように話したらよいか考えようとしている。	② 相手意識をもって話したり表現の工夫を評価して聞いたりしている。	③ 時間や場の条件に応じて語句や文を効果的に使い、説得力のあるプレゼンテーションを行っている。
学習の計画		
時	具体の評価規準と(評価方法)	学習活動
	<p>あなたは三浦市の募集する市の「キャラクター・デザイン」を作成することになりました。そして市の企画会議の席上でコンペティションを行い、その「キャラクター・デザイン」のよさをアピールします。 そのコンペにおいて、他の生徒は市の担当者となり、どの「キャラクターデザイン」が最もよいか協議し、1つの「キャラクターデザイン」を採択します。</p>	
1 2	③ 時間や場の条件に応じて語句や文を効果的に使い、説得力のあるプレゼンテーションを行えるよう、考えをまとめている。 (ワークシートの記述内容)	1 自分の創り上げた「キャラクターデザイン」について、そのセールスポイントを整理してワークシートに記入する。 2 プレゼンテーションの柱や構成を考える。
3 4	② 相手意識をもって話したり表現の工夫を評価して聞いたりしている。 (プレゼンテーションを行っている様子)	3 自分のデザインについてのプレゼンテーションを行い、意見の述べ方や説得力のある話し方、示し方について理解を深める。 4 他者のプレゼンテーションを審査員の立場で、さまざまな視点から評価しながら視聴する。
5	① 聞き手を説得するために、どのように話したらよいか考えようとしている。 (ワークシートの記述内容)	5 VTRを視聴して互いのプレゼンテーションを振り返り、効果的なプレゼンテーションについて考えたことを文章で書く。
効果的なプレゼンテーションについて気づいたこと、考えたこと		
<p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>		

授業担当は(小清水)

生徒の作品とプレゼンテーション

(VTRから起こしたもの)



みなさんこんにちは。それではこれから弊社のプレゼンテーションを始めさせていただきます。

御市のマスコットキャラクター候補「鮭のマー君」を作るにあたって、弊社では「気になる」ということをコンセプトに、「気になる」点を4点用意致しました。

1点目はこちらです。本来ディズニーを中心としたマスコットキャラクターはかわいいものを用意します。しかし「鮭のマー君」はかわいいキャラを作ることだけを目的とせず、三浦をアピールできるものを最大限に取り入れ、一度見たら忘れないようなインパクトを与えます。それはひと味違った独特のキャラを作り出すためです。

さて、2点目はこちら。みなさんお気づきでしょうか?この絵には三浦独特の隠されたメッセージがあります。よくご覧ください。キャラクターの姿は御市のマークの形とリンクしています。もともと御市のマークには三浦の名産品、鮭と大根が使用されていて、マスコットキャラクター「鮭のマー君」にも同じものが使用されています。そして形状に着目してください。御市のマークが意識して作られています。

3点目の「気になる」ポイントはこちら。マー君の手をご覧ください。なぜ三浦の特産物である鮭と大根を持たせているかということです。それは今の三浦には活気が欠けている所が目立ち、下町商店街ではシャッターの閉まっているお店が多くなってきています。だから、鮭と大根をもっと有名にして活気を取り戻そうということです。

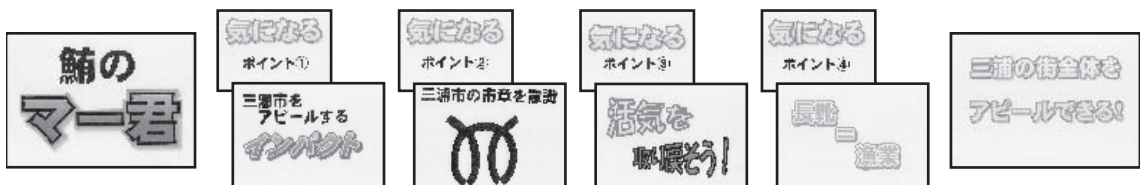
最後の「気になる」ポイントはこちら。足下をご覧ください。マー君が何気なく履いているこの長靴。これは魚市場や朝市の元気づけのために漁師をイメージしました。今、魚市場の水揚げ量はピーク時の昭和47年度の95,000tに比べて、平成17年度までに40,000t減少の51,000tにまで減っています。また鮭も交通の便の都合により沼津などに水揚げを取られてしまいました。そこで長靴で漁業の盛んな街だということをアピールし、元気づけようと考えました。

最後に、このキャラクターが採用されましたら、三浦の街全体をアピールできることが一番のメリットです。アピール手段としては、市の印刷物などへの掲載は当然のこととし、「鮭のマー君」がデザインされたバスなどが三浦の街を走れば観光客の人や市民へのインパクトが大きいこと間違いなしです。

ぜひマー君の採用をよろしくお願いします。

以上で私のプレゼンテーションを終わります。ご静聴ありがとうございました。

プレゼンテーションに使用したフリップボード



それではこれから私のプレゼンテーションを始めさせていただきます。  
よろしくお祈いします。

まず、私は次の二つのコンセプトをもとにこのキャラクターを作りました。

一つ目は「かわいらしさ」です。三浦の穏やかな海、緑豊かな自然、海から見える富士山や野菜を育てるのにピッタリな気候をイメージして作りました。それがこの大根によく表されていますね。

二つ目は「やんちゃさ」です。三浦は漁師町であり、昔はお祭りも人が集まり賑やかだったと言います。ですが今は人気もなくシャッター街です。そこで賑やかさといえばお祭り。お祭りといえばやんちゃな江戸っ子。それを渦巻きほっぺや、出っ歯、眼などで表してみました。

次にキャラクターのネーミングです。このキャラクターのネーミングは「活気のかっちゃん」です。三浦市は今不景気な日本同様、活気がなくなってしまっていると思います。そこで私は活気を取り戻したいという願いを込めてこのネーミングにしました。

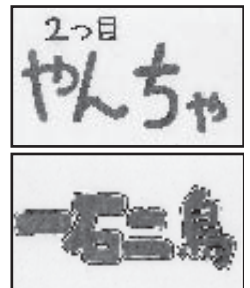
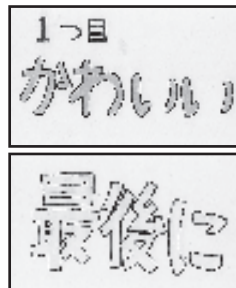
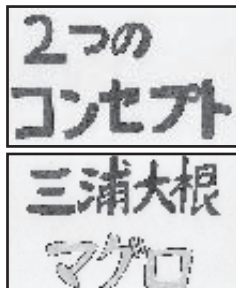
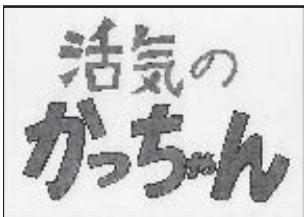
先ほど申しましたように、「やんちゃ」「かわいらしさ」という二つのコンセプトは、三浦市の良さを表しています。また、お面に使われている三浦の三大作物である大根、しっほは鮪。三浦市の特産物をアピールしています。なぜこの二つを使用したかと言いますと、三浦大根はメジャーですが、もっと広く伝わってほしい。そして鮪は、今も有名ですが、昔と比べると水揚げ量が減ってきています。三崎に鮪を取り戻したい。そういった二つの願いからこの二つを使用しました。

コンセプトである「かわいらしさ」はマスコットとしても使える武器です。例えばストラップやTシャツ、このキャラならぬいぐるみとしてもいけると思っています。このような形で女性を中心ターゲットに売り込んでみたらいかがでしょうか。

最後に「かっちゃん」をマスコットキャラクターにすれば、キャラクターに最初紹介したような三浦の特産物の大根、鮪といった三浦の有名なものが凝縮されていて、しっかりとアピールできます。それに商品としてもたくさんの人に親しみをもってもらえて有名になります。まさに一石二鳥といえます。ぜひ「かっちゃん」を三浦のマスコットキャラクターによろしくお願い致します。

これで私のプレゼンを終わらせていただきます。ご静聴ありがとうございました。

プレゼンテーションに使用したフリップボード





この評価が考えられる。今回は前者を「日常的に行われる」「授業改善のための評価」とし、後者を「記録するための評価」として捉えるようにした。

評価対象であるプレゼンテーションは音声言語であり、その場で消えてしまって成果物として手元に残るものではない。時間的な余裕があればVTRによる記録をもとにじっくりと評価をしていくことも可能であろうが、実際にはゆとりがなく難しいというのが実情である。また、身ぶりや表情といった要素から伝わるその場にいないと伝わりにくい側面もあり、やはり授業の中で実際の評価を行うのが現実的である。その際には細かな評価項目を設定すると混乱することになる。評価項目は評価規準に沿った形で、できる限り厳選しておくことが望ましいだろう。今回は中学校学習指導要領 第2学年の「A話すこと・聞くこと」(2)①(1)イ「異なる立場や考えを想定して自分の考えをまとめ、話の中心的部分と付加的部分などに注意し、論理的な構成や展開を考えて話すこと」及び、エ「話の論理的な構成や展開に注意して聞き、自分の考えと比較すること」を中心的な指導事項として、学習計画表でも具体的な評価規準を「相手意識をもって話したり表現の工夫を評価して聞いたりしている」として、生徒にも提示している。これを受けて以下のようなルブリックを作成し、実際のプレゼンテーションと他者へのコメントをもとにそれぞれの評価を行うようにした。プレゼンテーションそのものについては、発表時間の中で簡単なコメントを記入し生徒に伝えるようにしたが、事前に作成したこのルブリックにより、評価の「ブレ」を少なくすることができ

たと考えている。

第2次の「プレゼンテーション」のルブリック

A○	プレゼンテーションを行う際に、企画会議という場や相手に対する意識を充分にもって「キャラクターデザイン」のよさについて話したり、他者のプレゼンテーションについて表現の仕方や語句の用い方の工夫を評価して聞いたりしている。
A	プレゼンテーションを行う際に、相手意識をもって話したり、他者のプレゼンテーションについて表現の工夫を評価して聞いたりしている。
B 評価 規準	プレゼンテーションを行う際に、話す目的によって必要とされる表現の仕方や語句の用い方の違いを考えて工夫している。
C○	プレゼンテーションを行う際に、話す目的によって必要とされる表現の仕方や語句の用い方の違いについて理解しているが、工夫して発表することが難しい。
C	プレゼンテーションを行う際に、話す目的によって必要とされる表現の仕方や語句の用い方の違いについて理解することが難しい。

なお、資料として前ページに掲げたふたりの生徒については、それぞれの行ったプレゼンテーションと他の生徒へのコメントをもとに「A○」と評価している。

生徒の授業の感想

- 実際に人の前で発表するのがすごく緊張したし、普段はあまり使わない言葉を使うのに違和感を覚えたけど、プレゼンテーション後は普通に使えるようになった。
- これから先面接などがあると思うけど、その時に自分のことを自分の言葉で話すことができるようになると思った。
- プレゼンを初めてやってみてこれはアドリブはできないと思った。こうした経験をしておくと高校の面接などをするときや社会に出たとき大変役に立つと思いました。
- プレゼンのボードを相手に見せてしっかりと強調した。また、長い文でダラダラ話すとあきるので短文をつなげて説明するようにした。
- やっぱりキャラクターの良さを伝えるのは難しい。でも時間をかけて深く考えてくとだんだん構成とか何を伝えるとかわかってくる。
- 最初はプレゼンをどうやっていいのかわからなかった。でも自分の創ったキャラクターの良い所をどのように伝えるかって考えてくと少しやり方がわかるようになった。
- 前で話すのは緊張する。緊張しても前を見る意識や速く話さないように意識をすると、意外と前を見れたり、速く話さないようになった。
- 最初は「プレゼンテーション」って言われて「何だそれ?」と思った。説明を聞いても難しそうだし、出来るかなととても不安になった。準備の時もまず何をすればいいのか、何をアピールしたいのか、めくりはどんなのがいいのか、本当にいろいろな所でつかかって迷った。でも原稿が完成したらめくりは何を書くかもすぐに決まった。
- 他の人のいい所や悪い所を参考にして自分のプレゼンをやっていくのは楽しかった。相手がうなずいてくれると安心したし、やりがいを感じた。今後プレゼンで得られたことを使って役立てられたらいいと思います。
- 自分のことだけではなく、他の人のプレゼンもしっかりと見て評価すると自分の時こうすればいいと考えられた。初めてのことでとても緊張したけど最後までやりとげるととても達成感に満たされました。
- プレゼンテーション終了後にVTRを見て自分はこうやっていたつもりでもできていなかったり…自分のことを客観的に見ることができた。次の機会があったとしたら、このことをふりかえって生かしていきたい。
- Aが男でも「私」って言っていて、あらたまった場にふさわしいと思った。
- Bはしっかり相手を敬うような言葉遣いができていたと思う。
- Cさんはナンバーリングを使って話していてわかりやすかった。
- Dは最初にみんなに質問することで注目されていたし、ハキハキしていて聞き取りやすかった。
- Eさんはちゃんとみんなの方を向いて目を見て話していてよかった。
- Fはすごい言葉遣いがいいので聞き取りやすかった。
- 聞き手に問いかけてから話し始めてるのはよかった。
- ボードの文字の色づかいが見やすかったし、字が大きくて読みやすかった。
- 説明する時にキャラクターを指していてすごい良かった。

## 4 おわりに

今回行ったプレゼンテーションやスピーチ・ディスカッションなど「話すこと・聞くこと」におけるパフォーマンスは、音声言語による特性から基本的に評価場面がその瞬間・その場だけの1回限りである（もちろん‘リベンジ’を認めることはあってよいだろう）。こうした生徒のパフォーマンスを質的に評価するには、評価規準に基づいて事前に作成したルーブリックを評価の信頼性・妥当性を担保する有効なツールとして活用することができる。今後はその精度をより高めるため、実際の生徒の作成したルーブリックをパフォーマンスに基づいて再検討、修正を行っていくことが課題である。

〈注〉

\* 1 「<sup>じつ</sup>実の場」という語の定義そのものは難しいが、ここでは「話すこと聞くことが必然性を伴う具体的な状況で、相手意識・目的意識をもちながら言語活動をする場」という意味で使った。

〈引用・参考文献〉

「中学校学習指導要領解説 国語編」p46-47 文部科学省（2009）