

ワークショップ

真正で探究的な学びを実現するパフォーマンス課題とは

開催日

2025 年 8 月 20 日（水）13:00-16:00

開催場所

全体会：京都大学吉田キャンパス 総合研究 3 号館 講義室（共通 155）

算数・理科：京都大学吉田キャンパス 総合研究 2 号館 第 7 演習室・第 8 演習室

国語・社会：京都大学吉田キャンパス 総合研究 4 号館 講義室（共通 1）・講義室（共通 4）

参加人数

小中高等学校教員、教育委員会関係者、大学教員等 108 名

（国語 37 名／算数 23 名／理科 19 名／社会 29 名）

後援

国立研究開発法人科学技術振興機構

実施の様子

京都大学大学院教育学研究科 教育実践コラボレーション・センター E.FORUM では、2025 年 8 月 20 日（水）に、京都大学吉田キャンパスにおいて、ワークショップ「真正で探究的な学びを実現するパフォーマンス課題とは」を開催しました。北は北海道から南は熊本県まで、総勢 108 名の教職員や教育委員会関係者の方々が参加してくださいました。なお、本ワークショップは、内閣府による SIP（戦略的イノベーション創造プログラム）の課題「ポストコロナ時代の学び方・働き方を実現するプラットフォームの構築」（以下、ポストコロ SIP）（サブ課題 A「新たな『学び』」のデザイン開発）における研究開発「真正で探究的な学びを実現する教育コンテンツと評価手法の開発」（研究開発責任者：松下佳代）の一環として行われました。

はじめに、全体会を総合研究 3 号館 講義室（共通 155）にて開きました。全体会では、司会進行を石井英真准教授が行い、ポストコロ SIP AICAN 研究開発責任者である松下佳代教授より「真正で探究的な学びを実現する教育コンテンツと評価手法の開発（AICAN）」の趣旨説明がありました。

次に「4 教科におけるパフォーマンス課題を生かしたデジタル・コンテンツと評価手法の開発」と題して、奥村好美准教授よりパフォーマンス課題や「逆向き設計」論についての解説がありました。また、これらの解説を踏まえ、パフォーマンス課題を生かした具体的なデジタル・コンテンツの例として、小学校 5 年生社会科のパフォーマンス課題「情報（データ）の力で八万食堂を立て直そう！」の動画が紹介されました。続いて、TOPPAN 株式会社の水越駿氏

より、共同研究開発機関としての TOPPAN 株式会社の担う役割（デジタル教材の制作と QTAL サイトの構築・運用）について説明があるとともに、開発したパフォーマンス課題が現場の先生方の手によって実践され、さらに深化、普及していくことへの期待が述べられました。



松下佳代教授
(ポストコロ SIP AICAN 研究開発責任者)



奥村好美准教授



全体会の様子



水越駿氏 (TOPPAN 株式会社)

全体会終了後は、国語科・算数科・理科・社会科の 4 教科の分科会に分かれて、ワークショップを行いました。以下に各分科会の様子をご報告します。

国語科は、本プロジェクトの共同研究者である滋賀県立大学の本宮裕示郎准教授が担当しました。「国語科でのパフォーマンス課題づくり——教えたことと学びたいことの橋渡し」と題して、2024 年度に開発した小学 5 年生のパフォーマンス課題「ポスターにまとめて発表しよう！」（地域の文化を発信しよう）をもとにワークショップを行いました。前半に、「どのように発信・応答するのか？」という方法面に着目して本パフォーマンス課題を検討したの

ち、後半では、「何を発信・応答するのか？」という内容面に着目して検討を行いました。これらの検討を通して、ポスターを作る際に、自分は何でこの対象に興味をもったのか、何を伝えたいのかというところにまで踏み込んで考えることが重要なポイントになってくることが見えてきました。最後に、今年度開発中のパフォーマンス課題「『わたし』と『ルロイ修道士』の心情を演劇的に表現してみよう」（井上ひさし『握手』）を紹介し、質疑応答をして終わりました。

参加者からは次のような感想が寄せられました。

- ・生徒にどんな力が伸びてほしいか、にあわせて、教師が何を教えたいか、どう教えたいか、を考える必要があることを、若い先生方に伝えていく必要がある。
- ・国語において欲しいデジタル・コンテンツとは何なのか？という疑問が改めて深くなりました。〔中略〕国語だからこそこんな挑戦がデジタルでできる、という内容が知りたいです。



本宮裕示郎 准教授（滋賀県立大学）



グループワークの様子

算数科は、本プロジェクトのチーム D「5 教科におけるパフォーマンス課題を生かしたデジタル・コンテンツと評価手法の開発」のリーダーである京都大学大学院教育学研究科の奥村好美准教授が担当しました。小学校 5 年生「面積」の単元を事例として、算数・数学科におけるパフォーマンス課題とは何か、どのように単元を構成すると良いかを「逆向き設計」論の考え方をふまえて検討しました。その後、実際に、都道府県のおおよその面積を求める求積シミュレーターや現在開発中の中学校 3 年生数学「関数 $y=ax^2$ 」のグラフ作成シミュレーターを体験しました。最後に、参加者同士で意見交換をしました。

参加者からは次のような感想が寄せられました。

- ・図形もグラフも子どもたちは苦手なのでとてもいいと思いました。可視化されるものがとても素晴らしいです。グラフは他の学年でもあるので、もっといろいろなパターンがあるといいなと思いました。
- ・算数科におけるパフォーマンス課題は難しいものだと思っていましたが、デジタル・コンテンツを活用したり、教科等横断的な学びに繋がったりすることで実生活と関連させた学びが実

現可能だという知見を得られました。



講義の様子



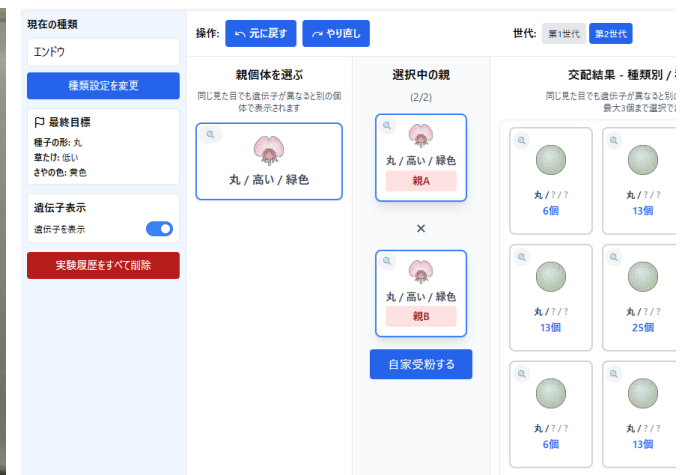
求積シミュレーターを体験する様子

理科は、本プロジェクトの共同研究者である愛知県立大学の**大貫守准教授**が担当しました。「理科におけるパフォーマンス課題の理論と実際」と題して、理科におけるパフォーマンス課題の事例を複数紹介しながら、パフォーマンス課題について解説しました。

理科においては、学年が上がるにつれて、不可視の現象を扱う単元が増えていくため、長期的な視点で系統的に指導すること、不可視な現象を可視化する仕掛けづくりが重要になってくることを学びました。また、パフォーマンス課題を取り組むにあたっては、学習課題（クラスで取り組む）と評価課題（個人で取り組む）を区別すること、さらに学んだ内容を教科の枠を越えて結び付けていく経験を繰り返すことが重要であることも学びました。その後、SIP で開発した理科のコンテンツの特徴（不可視の可視化、文脈づくり等）を踏まえたうえで、実際に中学校 3 年生の単元「**遺伝の規則性と遺伝子**」のコンテンツを体験しました。参加者は、遺伝シミュレーターを使って、すいかの生産計画表を作成するパフォーマンス課題に取り組みました。



大貫守 准教授（愛知県立大学）



遺伝シミュレーター

参加者からは次のような感想が寄せられました。

- ・研修で紹介されたパフォーマンス課題の具体例や事例紹介をまねて活用して、生徒の実態に応じて調整していきたい。
- ・学習課題と評価課題を分けるという発想を初めて知ることができて、新しい学びがありました。



社会科は、本プロジェクトの共同研究者である弘前大学の若松大輔助教と池田泰弘准教授が担当しました。「社会科におけるパフォーマンス課題の発想と論点」と題して、最初に若松助教より社会科のパフォーマンス課題の具体例を紹介しつつ、パフォーマンス課題とルーブリックについての解説がありました。また、社会科のパフォーマンス課題をめぐる論点（①「真正性」をどう捉えるか、②「切実性」をどう保障するか、③「地域」に依存しないよい教材・課題の条件とは何か）を整理しました。そして、これらの論点を踏まえて、昨年度開発した単元「情報を活かして発展する産業」のパフォーマンス課題「情報（データ）の力で八万食堂を立て直そう！」の動画を紹介しました。続いて池田准教授より、自身が取り組んだ新聞を活用したパフォーマンス課題の実践事例をもとに、パフォーマンス課題を取り入れた実践の面白さと難しさについての講義がありました。また、講義では、パフォーマンス課題の実践の先に、社会の担い手・創り手である市民としての主体性や接続をどう考えるのか、社会科の役割について考えることの重要性についても触れました。最後にパフォーマンス課題を取り入れた魅力的な実践とはどのようなものかについて、参加者同士で意見交換を行いました。



若松大輔 助教・池田泰弘 准教授
(弘前大学)

意見交換の様子

参加者からは次のような感想が寄せられました。

- ・グループワークで教科の特質とパフォーマンス課題とのつながりに話題が及びました。パフォーマンス課題を行う頻度や目的意識、ルーブリックの取り扱いなどについて講師の先生から助言をいただけたことが意義深かったです。議論の中で、切実性の話が印象に残りました。たとえその学校でしかできなくても、地域資源を利用した方が子どもたちは夢中になる

と感じました。

- ・パフォーマンス課題の真正性とは何か、という問いが心に残りました。架空の設定を考えることが多かったですが、果たしてそれが真正と言えるのか、は問わないといけないことだと思いました。〔中略〕本質的な問いをどう考え出しているのか他の先生方のお話を伺いたかったです。



本ワークショップで学んだ内容を学校現場等で活用する際の可能性について、参加者からは「QTAL サイトで紹介されていた事例は、いずれも高等学校での総合的な学習の時間等で活用できる可能性が高いと感じました。『バトンパス』に関しては、高校物理の単元（自由落下運動・摩擦係数など）とも連携ができそうですし、『八万食堂を立て直そう』におけるコンビニエンスストアの活用に関しては、高等学校における数学・情報のデータ利活用（統計学）とも繋げられそうです」「研修で知った課題例などを明日からの自分の授業に（場合によってはそのまま）組み込めるとするととてもよい。（特に経験年数の浅い先生方にとっては教材研究のよい視点を得ることができると思います）」「授業の組み立てについて、教科担当者で集まったのルーブリック作成やパフォーマンス課題の検討を通して共に学ぶことができそう」といった感想をいただきました。一方、学校現場等で活用する際の難しさとしては「パフォーマンス課題の作成や評価にかかる時間の確保」「他の教員の理解と協力体制」といった声がありました。また、コンテンツのさらなる充実を期待する声も多く寄せられました。

E.FORUM では、今後も実践に役立つ知見を得られる、楽しくて元気の出る研修を提供していきたいと考えております。今後ともご支援のほど、よろしくお願いいたします。

※文中の〔 〕内は、作成者による補足です。