

# 生徒の自己評価を目的とした体育授業の ルーブリック設計の実践

杉野 拓也\*・笹屋 孝允\*\*

Practices of Rubric Design for Students' Self-Evaluation in Physical Education Classes

Takuya SUGINO and Takayoshi SASAYA

## 要 旨

本研究の目的は、その種目でしか学ぶことのできない技能を明確にし、生徒が自己評価できるようなルーブリック評価表を設計すること、また、授業実践後にルーブリック評価の改良を行う。そこでは教師が具体的にどのようなプロセスを経て遂行しているかを実際の事例から探究することが本論文の目的である。生徒にとって目標が明確になるように評価を5段階に分け、タッチラグビー、ダンスでそれぞれルーブリック評価を作成し、授業を実践する。毎授業後に生徒は評価表にて自己評価を行い、生徒の様子や振り返りシートからルーブリック評価表の改良を行った。その結果、自己評価を重ねていくと、生徒自身も何ができるようになってきているかがわかり、それは教師が求める技能に即していることが明らかになった。また、目標が段階的に示されているため自身の課題にも向き合うことができると示唆された。さらに、生徒の姿や振り返りシートを受け、ルーブリック評価表を改良することで生徒にとってより取り組みやすい課題につながる事が明らかとなった。

キーワード：中学校、体育、自己評価、ルーブリック

## 1. 問題と目的

変化の大きな21世紀社会においては、その変化に適応できる人材の育成が求められる。学校教育においても、そのための授業の質の向上が求められている。その授業の質の向上には、形成的評価の実施が必要である。PISA調査を実施しているOECDは1990年代からその必要性を指摘しており、DeSeCo(OECD教育研究革新センター, 2008)としてまとめられている。

その形成的評価の道具の1つがルーブリックである。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記した記述語からなる評価基準表である(西岡ら, 2015)。このルーブリックを授業計画時に予め作成しておくことで、教師は生徒たちの授業中のパフォーマンスについて、授業を展開しながら評価することが可能となる。

また、授業中にルーブリックを生徒たちに提供することで、生徒たちも継続的な自己評価ができる。さらに、ルーブリック内の高い評定項目を参照することで、

生徒たちが自身で自己観察を行うとともに、授業で目指される技能や知識の獲得について次の目標を具体的に設定することができる。このように、授業でのルーブリックの活用は、生徒たち自身で形成的な評価を促すことにもつながる。ルーブリックを活用して生徒たちの自己評価を促すならば、ルーブリックを生徒たちの様子に合わせて設計し、また、修正を加えていく必要がある。ルーブリック設計のプロセスとしてウィギンズとマクタイ(2012)は、目標の設定、生徒のパフォーマンス事例の収集、パフォーマンス特性の定義、定義に即した各段階のパフォーマンス事例の設定、これらの継続的な洗練、を挙げている。

このように、ルーブリックの設計と修正は、教師による複雑な作業と実践知とが絡み合う形で遂行される。その特徴がルーブリックの設計と修正の作業の具体的記述を困難にし、教師間でルーブリックの活用法を共有することも難しくしていると考えられる。授業の質につながる形成的評価の道具となるルーブリックの設計と修正において、教師がどのように実践知を活用し、具体的にどのようなプロセスを経て遂行しているのか、

\* 三重大学教職大学院・大学院生、津市立東観中学校・教諭

\*\* 三重大学教職大学院

また、修正の際の留意点はどのようなものか、実際の事例から探究することが本論文の目的である。

## 2. 方法

### (1) 対象授業および参加生徒

本研究は、津市立東観中学校第3学年2クラス62名を対象にタッチラグビーとダンスを行った。タッチラグビーは平成30年6月20日から7月17日の期間で全5時間行い、ダンスは平成30年9月10日～9月26日の期間で全7時間行った。タッチラグビーは東観中学校グラウンドで行い、ダンスは東観中学校講堂及び体育館で行った。

### (2) 単元概要

#### ① タッチラグビー

単元目標を「チーム内で互いに教え合ったり、励まし合ったりしながら協力して、楽しく運動することができる」「自分と相手との関係から駆け引きをしたり、連携したりすることから得点をとる喜びを感じる」と設定し全5時間で計画した。

第1時は「相手が受けやすいようなパスが出せるか」というテーマで授業を行った。ボールに回転をかけて相手が受けやすいパスをだすことや走っているスピードを落とさないように仲間にパスを出すことを伝える。実際にランニングパスを行い、実感させた。その後、2対2のゲームを行い、ルールを理解と相手が受けやすいパスが出せるかということに焦点を当てながら授業を展開した。また、ルーブリック評価表と振り返りシートを配布し、毎回授業後に自己評価を行うこととした。

第2時には、ラン（ボールを持って走ること）をテーマに「相手と駆け引きして抜くことができるか」と設定した。1対1を行い、フェイントをかけて相手を抜くことができるかどうかにかんして焦点をあてた。その後3対3を行い、人数が増えても、チャンスがあれば相手を抜きに行くことができるかどうかを働きかけた。

第3時は「パスを走りながら受けることができるか」と設定し、ボールを持っていないときにどのようにボールを受けるとよいかということに焦点をあてた。2対2では自分と味方の関係を意識しながらスピードによってボールを受けることができたならDF（ディフェンス）を突破しやすいことを実感させる。また3対3で人数が増えても、ボールの受け方を意識することができるか働きかけた。

第4時は「3人のグループでDFを突破することができるか」とルーブリック評価表とリンクするように設定した。突破するには、今までの授業で扱ってきた「ボールの受け方」「ラン」「パス」が重要になってくる

ことを伝える。相手の動き等を見て3人でディフェンスを突破してみようと生徒に働きかけた。その中でできたシーンやできなかったシーンを振り返らせた。

第5時では、各チームに1台のタブレットを活用し、自分と自分のチームの動きを見て課題に取り組んだ。特に、ボールを持っていない時にどのような動き方がよいか、自分とボールを持っている人との関係がどうなっているかをタブレットから観るよう働きかけた。

ルーブリック評価表を使った自己評価においては、各授業の後半で行われる試合形式のメニューでそれぞれの項目を自己評価することと指示した。

#### ② ダンス

単元目標を「リズムに合わせて踊ったり感情をこめて踊ったり自由に踊ったりする楽しさや喜びを味わう」「自己や仲間の課題を発見し、合理的な解決にむけて運動の取り組み方を工夫する」と設定した。

ダンスの授業において題材は現代的なリズムダンスとして「choo-choo-train」（作詞：佐藤ありす、作曲：中西圭三）を課題曲として教師が振り付けを指導した。授業の第1時は「リズムに合わせて体を動かし、振り付けを覚える」ことを目標に授業を展開した。教師が主導し、生徒は振り付けを8ビートで覚えた。毎時、4人のグループを活用し、自分たちで覚えた部分を歌いながら、もしくは8ビートを言いながら練習する機会を設けた。グループ活動で見えてきた課題は教師が一斉指導により、ポイントやコツを伝えることとした。

第2時は、「体を大きく動かす」と設定した。前回の授業で覚えた振り付けは大きく動かすように働きかけた。リズムにのりながら大きく動かそうとするとスピードが必要になることを実感させた。

第3時では「キレよく踊る」と設定した。おなかにある重心をできるだけ上下に動かし、リズムよくかつスピーディに踊るように働きかけた。キレとは「動きの“スピード”と“ストップ”の緩急の差」と定義し、特にスピーディさを強調した。

第4～7時は、グループでの創作ダンスの時間とし、第1時～3時のテーマを意識して活動をするように促した。

ルーブリック表と振り返りシートは第1時に配布し、ルーブリック評価表の項目に即した目標を設定し授業を展開した。生徒は毎授業後にそれぞれの項目に対して自己評価を行った。

### (3) 手続き

#### ・ルーブリック評価表作成

学習指導要領や保健体育の補助教材（ワンダフルスポーツ）を参考にルーブリック評価表を作成。生徒に

付けさせたい力や技術をルーブリック評価表に反映させる。また、それぞれの項目において、目標となる姿や技術を明確にする。

#### ・授業実践

ルーブリック評価表の項目と授業の目標がリンクするように毎時設定する。授業では見本を提示、目標がイメージできるようにした。タブレットを活用し、自分の姿が客観的に観ることができるような環境を設定し、必ず自分の姿を観るように促した。

#### ・ルーブリック評価表改良

それぞれ授業終了後に、「生徒の振り返りシートのコメント」、「授業中の生徒のスキルレベル」、「授業後の生徒の技能獲得状況」を考え、ルーブリック評価表の改良を行う。

#### (4) 倫理的配慮

本研究では、文書にて当該中学校の校長・教頭・担任教員の承諾を得て実施された。参加者及び保護者に対しては、担任教諭を通して、事前に趣旨と内容、撮影の許可、プライバシーの保護、データの取扱い等の説明を文章にて行い同意を得た。

### 3. 結果と考察

#### (1) ルーブリック評価表作成

本研究の目的は、その種目でしか学ぶことのできない技能を明確にし、生徒が自己評価できるようなルーブリック評価表を設計することである。生徒がそういった技術や技能を明確にすることができ、目的をもった活動にすることを狙いとした。特に、球技においてゲーム形式になると生徒の動きが複合的となるため、生徒が何のためにゲームを行っているのかがぼけてしまう可能性がある。それを避けるために、具体的に項目を分けて言語化したものを提示し、目標と振り返りの指標とすることも目的に設計をした。また、目標と振り返りに限らず、活動が展開されていくと生徒の中には今日の授業では何をを目指すのか忘れてたり、わからなくなったりすることがしばしばある。提示されている本時の目標だけに限らず、その時にルーブリック評価表が手元にあることで、この授業では何をを目指すのかわかるだけでなく、今の自分の技能がどこまでできているのかわかることができる。そこで、自分はこれができるようにすると目標を持つことができるようにした。

さらに、自分自身の目標を立てやすく、自分の目指すところを設定しやすくなるようなルーブリック評価表を作成した。体育の授業において、能力差は大きく男女共修では全員に統一した課題というのは難しい。

そこで、ルーブリック評価表によって段階的に示すことで、自分の技能がどの程度できているかがわかると考える。

最後に、授業内に限らず評価において教師と生徒で基準がずれないように共通認識で行うことができることも狙いとした。生徒は一生懸命頑張っているが、成績が振るわないことは、しばしばである。しかし、ルーブリック評価があれば、何をできるようになればよいか、何を一生懸命頑張ればよいかを明確にすることができるので、生徒が獲得してほしい技能のズレを解消することも狙いとした。また、指導の途中でそこまでの成果を把握し、その後の学習を促すために行う評価であり学習者が現段階でどの程度教育目標を達成できているかを見ることに活用することができる。

#### (2) 授業実践

ルーブリック評価を活用しながら自己評価を重ねていくことで、生徒自身も何ができるようになってきているかわかる。それは振り返りシートからも、ルーブリック評価表で使われているその単元の用語を活用し、その言葉と自分の考えや思いを合わせて記入されていることから明らかである。ダンスの授業では、キレのあるダンスを踊るために動きの強弱をつけるけることを意識しました。でも腕を伸ばすところは伸ばすことは意識しました。とコメントしている。前回の「体を大きく動かす」という目標と今回の「キレ良く踊る」ことを関連付けていることがわかる。また、別の生徒は動画のように動くのと止まる動作をきれいに分けるとキレができるのかなと思った。なかなか難しいが大きく、なおかつ次の動作へ移動を素早くできたのでよかった。とコメントしている。さらに、タッチラグビーにおいては、相手の位置を見ることも大切だが、いかに自分の仲間の位置を見て、その仲間を活かすような行動ができるかが勝つためのカギになると思う。ルーブリック評価表を参考にしながら、生徒は実際にやってみて思ったことや感じたこと、考えたことを合わせてコメントしていることがわかる。

また、課題も浮き彫りになり、その課題に対してどのようにしていけばよいかを考える機会としやすい。タッチラグビーでは、誰が誰をマークするのか、誰がボールを持っていて、どうするのかを声をかけるようにすればよい。とコメントしている。ルーブリックの「チームの連携」の項目から自分とチームに対する課題を出し、次の目標として提示していることがわかる。このように、自分もしくは自分のチームにある課題を出すときに、どこまでできていて、どこからできていないのかを明確にするときに効果があることもわかる。

さらに、自分はこの単元で獲得しつつある技能が、

生徒にとってわかりやすいことが挙げられる。タッチラグビーにおいて、スピードによってパスを受けることができ、連携してトライをすることができた。このようなプレーをもっと増やしていきたい。とコメントしている。ルーブリック評価表に提示した獲得してほしい技能の中から、できたことを振り返りシートに記入することで獲得を実感することができていることがわかる。

さらに、できたことや課題を積み重ねることができていた。ルーブリック評価は評価基準を項目に分けて行う。したがって教師はダンスの授業において「動きを大きくする」ことを第2時の目標に提示し、それを意識して授業を展開する。第3時の授業では「動きにキレをつける」ことを目標に授業を展開するが、前回の「動きを大きくする」ことも大切になってくる。このルーブリックがあれば、前回の授業を振り返ることができ、なおかつ次の目標につなげることができていた。生徒の振り返りシートからは、キレよく踊るには、早く動いたり動きを止めたりなどのメリハリだけでなく、大きく手を振ったり、大きく動いたりすることが必要だとわかった。積み上げることや前の課題に振り返るためにも良い指標となる。さらに教師の働きかけ方としても、「前回はどのようなことを意識してやったかな？」や「前回と今回のつながりはどうだったかな？」など振り返りの時に考える材料となるような働きかけをすることができる。

### (3) ルーブリック評価表の改良

#### ・全体について

生徒にとって、より見やすくわかりやすい項目にするために具体的に示すこととした。改良前のルーブリック評価表の項目では、下線部①のように「パス」や「グループ」など漠然とした項目があった。それを資料2の下線部①のように「パスの出し方」や「グループでの活動」など具体的に示すことで項目からどのような技能かをイメージできるように改良した。また、項目を資料1の下線部②の「チームの連携」から資料2の下線部②のように「連携技能」に変更した。この連携という言葉、自分と他者との関係を表し、その中で自分の動きや状況把握がどうであったかを評価するものとした。そうすることで状況を観ることに特化し他の項目と重ならない評価内容となった。

また「点数」から「評価」へ変更を行った。改良前は「点数」とし、1から5段階としていたが、AからEへの評価と変更した。

#### ①タッチラグビー

タッチラグビーにおいて、難易度の差が同じになる

ように調整を行った。特に球技においては、それぞれの項目でAでは「自分とボール状況、相手の関係がわかっている」、Bでは「自分と相手か味方の関係は意識できていて、技術が伴っている」、Cでは「周りは関係なく自分だけの関係で技術を発揮している」、Dでは「技術の発揮に課題がある」、Eでは「意欲的な部分」をベースに改良した。そうすることでそれぞれの項目での差や、それぞれの観点での差が小さくなると考える。生徒にとっても自己評価がしやすく、目標に対して取り組みやすくなるのではないか。例えば、タッチラグビーの「連携技能」の項目において、Aの「相手の位置と味方の位置を見て、どこから攻めたらいいかわかり、試合中に的確な声かけができる」とBの「味方の選手からタイミングよくパスを受けることができ、DFを突破することができる」の差が大きく、生徒の自己評価も62名の生徒のうちAが5名と少なくBの評価21名と大変多かった。そこで、Bを「相手の位置と味方の位置を見て、どこからどのように攻めたらいいかわかる」と設定し、味方だけでなく相手の位置も見ることができるよう求めた。また、Cを「ボール状況だけでなく相手の位置を見ることができ」とし、Bとの差を攻め方がわかるような見方をしているかどうかとした。

これは平成21年度学習指導要領で提示されている「ボールを持たない動き」の改善にも焦点を当てた内容とした。特に球技のゴール型において、上記の内容は汎用的な基準となるのではないかと考える。

また、E評価の見直しを行った。資料1の下線部②にあるように、改良前のE評価は否定的な内容が多く「～ではない」や「～できない」といったネガティブなイメージが強かった。その内容を資料2の下線部②のように「練習では」という言葉をつけ、「試合では発揮が難しいが練習では発揮できている」という内容に変更した。これはDFがつかない状況ではできている技術が、DFがつくことによってそれまでできていた技術が発揮されていない状況が多く見受けられるため、それを評価に設定した。

#### ②ダンス

ダンスにおいては、生徒にとって技能の獲得を具体的に示すために項目の追加を行った。資料3の下線部④の「動き」という項目の中で「メリハリ」という言葉を使っていたが、生徒の振り返りシートから「メリハリ」とはイメージはできても具体的にどうなればメリハリがあるのかが分からない状況であった。またイメージとしても、どうなればいいのか感覚でつかめている生徒と、そうでない生徒がいた。振り返りシートからも、どのようにしたら「キレ」がでるのかつかめな

かった。というコメントがあった。そこで資料4の下線部④のように「動き」と「キレ」という項目を二つに分け、「動き」では具体的にどこがどのように動けばよいかを提示した。また「キレ」では「緩急」と「動きを止める」ことに特化した内容にした。具体的に文字で提示することでイメージしやすくなるのではと考える。

また、タッチラグビーと同様にE評価の見直しを行った。資料3の下線部③のようにタッチラグビー同様、E評価の「～できない」「～ではない」というネガティブの表現を資料4の下線部③のように「～できる」というポジティブな表現に変更した。さらに、E評価では、「音楽の無い状態やグループでの活動では、その技能ができていない」という内容に変更した。

#### 4. 総合考察

本研究の目的は、その種目でしか学ぶことのできない技能を明確にし、生徒が自己評価できるようなルーブリック評価表を設計すること、また、授業実践後にルーブリック評価の改良を行った。ここでは教師が具体的にどのようなプロセスを経て遂行しているかを実際の事例から探究することが本論文の目的とした。毎授業後に生徒は評価表にて自己評価を行い、生徒の様子や振り返りシートからルーブリック評価表の改良を行った。

特にタッチラグビーなどの様々な要素が入ってくる球技において、教師がどのような技能を求めるかが生徒にとって明確になった。ただ、動いただけや汗をかいただけとなりがちな体育の授業において、教師が何を大切にすることを明確にし、生徒が何を獲得できたかを自覚することができる。また、グループ活動においても、何を大切にすることを生徒が主体的に考えることができる資料であると考えられる。しかし、設定した評価は妥当なものか、学習指導要領に即したものになっているかを見直していく必要がある。

また、生徒はルーブリック評価表で使われている学習指導要領や保健体育の補助教材の用語を活用し、自分なりに解釈している姿が見受けられた。そのようにルーブリック評価表目標となる姿を言語化することで、生徒は自分なりにその姿やコツ、ポイントを自分の言葉や暗黙知によって言葉にしようとするにつながった。

さらに、ルーブリック評価で自己評価をすることで、教師はその生徒の技能獲得状況がどの程度にあるのかをつかみやすくなることが挙げられる。保健体育の教科において、「できる」「わかる」ことは必ずしも一致せず、わかっても体が思ったように動かないことはしばしばある。また、わからないけど体が自然と動き、

動きを説明することができないこともあるだろう。しかし、わかっているけどできないのか、わかっていないのか、どこまでできていて、どこからできないのかを教師がつかみやすくなる。それぞれの生徒に応じて授業の中で適切なアプローチをすることが可能となる。しかし、一人一人を評価しようと思うと、ビデオ等で全体を映したものを使う必要があることが課題として挙げられる。

今後の課題として、運動者目線で作成するルーブリック評価表の作成が挙げられる。運動者目線で作成することで、生徒にとって実感の持てる評価表となり、目標が明確となっていくのではないかと考えられる。また、生徒の感想からそのルーブリック評価表を改良していく、いわば生徒と一緒に作っていくルーブリック評価表が課題となる。

#### 分 担

本論文の執筆は、1.を笹屋が、2.～4.を杉野が、それぞれ担当した。

#### 謝 辞

本論文を作成するにあたり、研究を認めていただいた中学校の校長先生、授業に参加してくれた生徒に感謝申し上げます。

#### 参考文献

- 西岡加名恵, 石井英真, 田中耕治 (編) (2015) 『新しい教育評価入門』 有斐閣.
- OECD 教育研究革新センター (編) 有本昌弘, 小田勝己, 小田玲子, 多々納誠子 (訳) (2008) 『形成的アセスメントと学力: 対話型学習を目指して』 明石書店.
- ウィギンズ, G., マクタイ, J. (西岡加名恵 (訳)) (2012) 『理解をもたらすカリキュラム設計: 「逆引き設計」の理論と方法』 日本標準

資料 1

タッチラグビー評価基準

得点	②チームでの連携	①パス	ラン (ボールを持って走る)	パスの受け方	DF (ディフェンス)
5	相手の位置と味方の位置を見て、どこから攻めたらいいかわかり、試合中に的確な声掛けができる	右手でも左手でも味方の選手がスピードにのれるようなパスであり、ボールに回転がかかった受け取りやすいパスが出せる	相手と駆け引きをして積極的に抜きに行くことができ、パスとランを適切に使い分けられる	速いスピードでパスを受けられることができる	パスカットをいつも狙い、ボールを持った選手に対してはフェイントにかかることなく積極的にタッチを狙いに行ける
4	味方の選手からタイムインがよくパスを受けることができ、DFを突破することができ	味方の選手がスピードにのれるようなパスであり、ボールに回転がかかった受け取りやすいパスが出せる	相手と駆け引きをして積極的に抜きに行くことができる	ゆっくりだけど走りながらパスを受けられることができる	相手のフェイントにかかることなくタッチができる
3	積極的にパスを受けることができる	味方の選手がスピードにのれるようなパスを出せる	前方のスペースに向かって進むことができる	パスは受けることができが止まってパスをうけてしまう	自分のマークの選手に大して積極的にタッチを狙いに行ける
2	パスが来るまで待つ	適当に投げてしまい、前にも投げてしまう	DF が来たならランをやめてしまう	パスが来るまで待つ	誰にでもタッチに行こうとする
1	②チームではない	②パスをしない	②ドリブルをしない	②パスを受けない	②DFしない

タッチラグビー 評価基準 (改良後)

評価	②連携技能	①パスの出し方	ラン (ボールを持って走る)	パスの受け方	DF (ディフェンス)
A	相手の位置と味方の位置を見て、どこから攻めたらいいかわかり、試合中に的確な声掛けができる	右手でも左手でも味方の選手がスピードにのれるようなパスであり、ボールに回転がかかった受け取りやすいパスが出せる	相手と駆け引きをして積極的に抜きに行くことができ、パスとランを相手の状況に応じて適切に使い分けることができる	速いスピードでタイミング良くパスを受けることができる	パスカートをいつも狙い、ボールを持った選手に対してはフェイントにかかることなく積極的にタッチを狙いに行ける
B	相手の位置と味方の位置を見て、どこからどのように攻めたらいいかわかる	味方の選手がスピードにのれるようなパスであり、ボールに回転がかかった受け取りやすいパスが出せる	相手を意識しながらランができ相手と駆け引きをして積極的に抜きに行くことができる	ゆっくりだったり走りながらタイミング良くパスを受けることができる	相手のフェイントにかかることなくタッチができる
C	ボール状況だけでなく相手の位置を見ることができ	味方の選手がスピードにのれるようなパスを出せる	前方のスペースに向かっ進むことができる	パスは受けることができが止まってパスをうけてしまう	自分のマークの選手に対して積極的にタッチを狙いに行ける
D	ボールの状況をしっかり見ることができ	仲間がスピードにのれない場所に投げてしまう。また、前にも投げてしまう	DF が来たらランをやめてしまう	パスが来るまで待つ	誰にでもタッチに行こうとする
E	②練習ではボールをしっかり見ることができる	②相手、仲間関係なく適当に投げてしまうことが多い	②練習では積極的にランをすることができる	②練習では積極的にパスを受けることができる	③練習では積極的にタッチに行くことができる

資料 3

ダンス評価基準

得点	リズム	④動き	グループ	心
A	最初から最後まで音楽のテンポに合わせて自分の身体全体をリズムよく動かすことができる。	身体全体を動かし、メリハリをつけて動くことができ、つま先まで意識して踊ることができる	グループ全員で積極的にダンスに取り組み、課題にしっかり向き合い、全員でそろったダンスができる	心を完全に開放してダンスをすることができた
B	音楽のテンポに合わせて自分の身体をリズムよく動かすことができる。	身体全体を動かし、メリハリをつけて動くことができる	グループでそろったダンスをするために仲間に積極的に働きかけることができる	一部心を開放してダンスをすることができた
C	テンポは合わないときがあるが身体でリズムを刻むことができる	上半身と下半身を連動してモデル通り正確に動かすことができる	グループの振付をしっかりと踊ることができ	心を開放することが少しできた
D	身体を動かすことができた	上半身か下半身しか動かすことができない	グループの誰かに引っ張ってもらって頑張っている	心を開放する努力をしている
E	③リズムにのらない	③動かない	④グループではない	⑤心の開放はできない



資料 4

ダンス評価基準（改良後）

評価	リズム	④動き	⑥キレを出す	グループでの活動	心
A	最初から最後まで音楽のテンポに合わせて自分の重心や膝を使いリズムよく動かすことができる。	腕の高さがしっかり上がり、肘を伸ばし、足を広げるなど体全体を大きく動かしている。	素早く動くことと「止める」こと、動きに緩急をつけることができる。	グループ全員で積極的にダンスに取り組み、課題にしっかり向き合い、全員でそろったダンスができる。	心を完全に開放して表情豊かにダンスをすることができる。
B	音楽のテンポに合わせて自分の身体をリズムよく動かすことができる。	部分的に大きく動かすことができている。腕の高さなども意識できている。	素早く動くことと「止める」ことができる。	グループでそろったダンスをするために仲間に積極的に働きかけることができる。	一部心を開放してダンスをすることができる。
C	テンポは合わないときがあるが身体でリズムを刻むことができる。	振り付けは覚えたが、動きは小さくなってしまっている。	上半身と下半身を連動してモデル通り正確に動かすことができる。	グループの振付をしっかりと踊ることができる。	心を開放することができた。
D	身体を動かすことができた。	振り付けがまだまだ覚えきれていない。	上半身か下半身どちらかを正確に動かすことができる。	グループの誰かに引っ張られても頑張って頑張っている。	心を開放する努力をしている。
E	③音楽のリズムになんとなく乗ることができる。	③グループでの練習では体を動かすことができる。	③グループの練習では正確に動かすことができる。	③グループに入る <u>ことができる</u> 。	③グループの練習では <u>少し心を開放することができ</u> る。