

特集：多様な端末と大規模学習データが拓く新たな学習支援環境

自己評価と相互評価の差異を可視化するための 携帯端末用ルーブリック評価ツールの開発と試用

高橋 暁子*, 金西 計英*, 松浦 健二*, 吉田 博*, 和田 卓人**

Development and Practice of a Mobile Rubric Assessment for Visualizing Contrast between Self-Review and Peer-Review

Akiko TAKAHASHI*, Kazuhide KANENISHI*, Kenji MATSUURA*,
Hiroshi YOSHIDA*, Takuto WADA**

1. はじめに

グループワークなどの学習者中心の学習活動において、“自己評価”や“相互評価”，そして“自己評価と相互評価の併用”を組み込んだ教育実践が多数報告され，学習者の内省を促すことや学習動機の向上が期待されている⁽¹⁾。さらに，自己評価・相互評価活動では ICT の利用も増えている。たとえば，高等教育における 100 人程度の集合教育において，ICT を用いた多段階相互評価により，成果物の質的向上などが確認されている⁽²⁾。また，ICT を用いた継続的な相互評価によって評価能力が向上することも示唆されている⁽³⁾。このように，自己評価および相互評価活動を継続することで，目指していた能力や評価能力（メタ認知）が獲得される可能性がある一方，自己評価・相互評価に不慣れた学習者が評価活動の第一歩に踏み出しやすくする工夫も重要であろう。加えて，ICT の利用時には，固定的な PC に比して利用環境を選ばない携帯端末の利便性は論を待たない。そこで，自己評価と相互評価の差異を，携帯端末を用いて手軽に認識することから始めることが有効ではないかと考えた。

以上から，大学での学習者による主体的な活動を中心とした授業において，その後の深い学びの“きっか

け”を与えることをねらい，自己評価と相互評価の差異を可視化する携帯端末用ルーブリック評価ツールを開発した。本稿では第一段階として，動作確認・操作性検証とともに，ツールによって学習者が自己評価と相互評価の差異を認識しているかを確認した。

2. 設計と開発

2.1 基本設計

本ツールは，スマートフォンのブラウザソフトで動作する Web アプリケーションとして設計した。大学生のほとんどがスマートフォンを所持し，操作に慣れていることから，スマートフォンを用いることで，手軽な自己評価・相互評価活動が可能と考えた。

また，携帯端末型の汎用的な評価ツールとして，クリッカーを代表とするレスポンスアナライザーがある。レスポンスアナライザーは，1 人の教員がクラス全体の学生の反応を把握する目的で使用することが一般的である。一方，本ツールは 1 対多ではなく，学生 5 名程度の小グループ内で行う自己評価／相互評価活動の支援を指向した。

本ツールの対象者は大学生全般，特に 1 年生を想定し，評価手法としてルーブリック評価を採用するこ

*徳島大学 (Tokushima University)

**タワーズ・クエスト株式会社 (Towers Quest Inc.)

受付日：2015 年 6 月 8 日；再受付日：2015 年 9 月 5 日；採録日：2015 年 10 月 27 日