

研究ノート

デジタルコンテンツのルーブリック評価に関する考察 —汎用的デジタルコンテンツルーブリックの提案—

山口 豪

(デジタルハリウッド大学)

本稿の目的は、海外の高等教育機関が活用しているデジタルコンテンツを評価するためのルーブリックの特色を考察し、わが国の大学がデジタルコンテンツ教育分野に関する学生の学習成果を評価できるようにすることにある。本稿では、第1に近年のわが国の大学を取り巻くデジタルコンテンツ教育分野の環境を概観し、第2にデジタルコンテンツを評価するためのルーブリックに関する先行研究をレビューする。そして、第3に海外の高等教育機関で活用されているデジタルコンテンツを評価するための先進的なルーブリックの特色を分析し、特にデジタルビデオプロジェクトのルーブリック、グラフィックデザインとイラストレーションのルーブリック、ゲームのルーブリック、及びウェブサイトのルーブリックに焦点を当てて考察する。最後に上記の考察を踏まえて、デジタルコンテンツを評価するための汎用的ルーブリックを提示する。

キーワード：ルーブリック、ビデオ、グラフィックデザイン&イラストレーション、ゲーム、デジタルコンテンツ

1. 問題提起と本稿の目的

近年のわが国内外の高等教育の質保証において、学生の学習成果の設定・評価が着目され、教員が学生に対して何を教えたかではなく、学生が教員の授業等を通して何を知り理解したか又は何ができるようになったかの評価が重視されるに至っている¹。こうした中で、わが国の大学における学生の学習成果の設定・評価の実態をみると、例えば2011～2015年度の大学基準協会の大学評価結果（計204大学）で学位授与方針に学習成果が明示されていない又は不十分であると努力課題として指摘された大学は115大学あり、学習成果の評価指標の開発に着手していない又は不十分であると総評で指摘された大学が135大学ある（大学基準協会、2016、4頁）。

このように今後わが国の大学は知識・技能・態度等の学習成果を学位授与方針に明確に示した上で、その学習成果を学生が修得したかどうかを把握し評価することがより一層求められ、そのための評価方法を開発しそれらを適用する必要性に迫られている²。

そうした必要性にわが国の大学が迫られている中で、学生が学習成果を修得できているかどうか、あるいは、学生がどの程度学習成果を修得できているかどうかを的確に把握・測定する方法は、一般的に大きく「直接評価」と「間接評価」の2つに分類される。

前者は、学生が大学教育を受けることにより直接修得

した知識や技能、態度の評価を意味し、後者は、大学教育を受ける学生の学習成果につながる学習過程の評価、つまり学生の大学や教育プログラムへの期待度や満足度、学生の学習行動や生活行動、自己認識等の評価を意味する（江原、2015、154頁）。

図1は、学習成果を的確に把握・測定するために、アセスメントする方法が直接的か間接的か、そして、その学習成果が、認知的な領域か非認知的な領域かの2軸によって整理したものである。

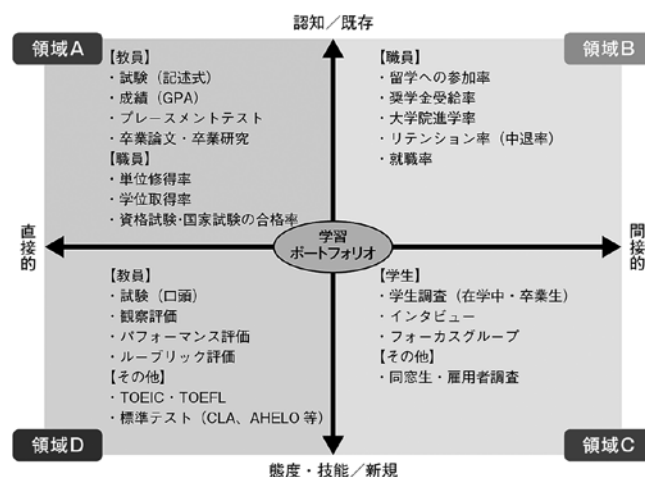


図1 学習成果アセスメントツールの類型（山田、2013）

従来大学教育の中心であった認知面に加えて、前述の通り、技能・態度面の育成・評価が求められるようになってきたことを背景に、領域 C や D にあるような新たなアセスメントツールの開発がわが国の大学に対して要請されている。その領域の中で、学習成果を設定・評価するために、中央教育審議会（2012a）で重要性が指摘されてから特に近年わが国において注目されているアセスメントツールの 1 つが領域 D にあるルーブリック評価である。

このルーブリック評価とは、「学生が何を学習するのか」又は「学習活動に応じた学習目標」を縦軸（評価規準）に置き、それに対し「学生が到達しているレベルを示す特徴を記述したもの」を数段階にわけて横軸（評価基準）に置き、マトリクスにしたものを使って学生の学習成果を評価する方法である。テストによる学習成果の評価では、知識や理解度は評価できるが、思考・判断、関心・意欲、態度、技能・表現については評価しづらかったために、このような評価方法が導入されている³。

このようなルーブリック評価は、予め評価の指標が示されていることから、評価する側（教員）と評価される側（学生）の認識が共有される、さらに、複数の評価者による評価のズレやブレを防ぐことができるなどの長所がある。また、学生側も達成度をより明確に理解することができ、教員側も採点時間を短縮できる上に効果的なフィードバックが可能になる利点もある。その一方で、ルーブリック評価のデメリットとしては、事前にルーブリックを見せられると、いい点を取るにはどうすればよいかばかりを学生が考えるようになるなどの傾向と対策にルーブリックが用いられてしまう点も挙げられる。

そして、ルーブリック評価の活用実態をみると、わが国大学への全数調査（回答数 561 大学）によれば、学習成果の評価方法としてルーブリックを使用している割合は、全体の 8.9%にとどまっている（あずさ監査法人, 2014, 32 頁）。また、ルーブリックの活用を導入すべきか否かという全数調査（回答数 684 件）がなされた結果、「導入すべき」は 149 件（21.8%）、「どちらかといえば導入すべき」は 280 件（40.9%）、「どちらかといえば導入する必要はない」は 116 件（17.0%）、「導入する必要はない」は 38 件（5.6%）であった（中央教育審議会, 2012b, 84 頁）。このようにわが国の約 6 割の大学がルーブリックの必要性を感じていることがうかがえる。

上記で国内外の高等教育の質保証の動向に触れたが、わが国の近年における産業構造及び国家政策の変化に目を転じると、以下の注目すべき動きが見受けられる。

まず、わが国経済を概観すると、映画、アニメ、マンガ、ゲーム、音楽、ファッション、食、建築、プロダクツ、その他ビジネス全般等の制作・流通を担うコンテンツ産業が約

12 兆円の市場規模を持ち大きな比重を占めるに至っている。次に、近年わが国ではクールジャパン戦略のもとコンテンツ産業の新興に注力がなされ、クールジャパン分野を担う人材の育成にも力点が置かれている。こうした変化を勘案すれば、今後わが国においてコンテンツ分野の教育研究の発展がより一層重要になってくると言える。そうした重要性が高まる中で、コンテンツ分野の中でも特にデジタル記録方式で保存されたデジタルコンテンツ（以下「DC」）分野に焦点を当てたルーブリック評価に関する議論は管見の限り、わが国で未だ多くはなされていない。

さらに、2019 年度から専門職大学がわが国に設置される時代が到来している中で、今や DC を中心としたデジタルコミュニケーションがあらゆる産業のプラットフォームになってきていることなどから、今後 DC 分野の教育研究を専門に行う新たな高等教育機関がわが国に創設されることも大いに予想される。

上記の情勢の中で、今後わが国の DC 分野に関する学部・研究科等を擁する高等教育機関（以下「DC 系機関」）において、DC 分野のルーブリック評価を行う必要性がより一層高まり、そのための開発に向けた取組みを推進していくことが重要であると考えられる。それでは、DC 系機関において、DC 分野のルーブリック評価をどのように実施すればよいのだろうか。

その手掛かりとして、本稿では、海外の高等教育機関で活用されている DC 分野のルーブリック評価の先進事例を考察する。その考察を通して、本稿は以下 2 点を導出することを目的とする。

第 1 に海外の高等教育機関で活用されている DC 分野のルーブリック評価の先進事例を紹介することと共に、その特徴点を抽出することである。

第 2 にその特徴点を抽出し、DC 系機関の参考に供するべく DC 分野の汎用的ルーブリックを示すことである。

2. 先行研究のレビュー

ルーブリック評価の先行事例研究として、国内と海外の大学に関するものをレビューする。まず、ルーブリック評価を導入している国内の大学の事例紹介は多くなされているが、その代表的なものとして、例えば、龍谷大学（文学部アカデミック・リテラシーや卒業論文）、東洋大学（シラバス）、立命館大学（教養科目）、関西国際大学（コモンルーブリック）、佐賀大学（英語科目）、島根大学（レポートやプレゼンテーション）がある⁴。その他には、関西大学（文章表現）、徳島大学（文章力）、新潟大学（ライティング）、共愛学園前橋国際大学（コモンルーブリック）等の事例研究も行われている⁵。

次に、後者の代表的な事例として、教養教育に関する米国の複数の大学間で共通的に活用することが可能なルーブリック評価指標の開発 (VALUE rubrics) が全米カレッジ・大学協会 (Association of American Colleges & Universities) によって進められ、松下 (2012) や吉田 (2011) でその紹介がなされている。

さらに、上記の他に、ルーブリック評価のガイドブックとして、バーバラ (2013)、ダネル他 (2014)、リンダー (2015) があり、そこに海外の高等教育機関で活用されている様々なルーブリックが翻訳され紹介されている。ただし、その中に DC 分野のルーブリックを紹介したものは掲載されていない。

以上のレビューから、DC 分野のルーブリック評価を考察しわが国に紹介したものは、管見の限り見受けられず、また、DC の汎用的ルーブリックを提案したものも存在しない。こうした理由から、本研究は一定の新規性や有用性があり、今後この分野での新たな研究の推進や展開に資することができると思う。

3. 研究方法・データ

本稿の目的を解明するための研究方法・データは以下の通りである。

第 1 に DC のルーブリックの事例を海外の高等教育機関の WEB サイトから収集し、その中から DC 系機関にとって有益な事例を紹介する。具体的には、「映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラムであって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するもの」というコンテンツの定義に鑑み、この中でデジタルを活用したコンテンツの代表的分野として、映像、グラフィックデザイン&イラストレーション (以下「GD & IL」)、ゲーム、ウェブサイトは欠かせない中核的な分野であることから、これらの分野のルーブリックを考察する⁶。

第 2 に各分野のルーブリックの特徴を明らかにするために、2008 年 12 月 24 日の中央教育審議会答申「学士課程教育の構築に向けて」で示された「学士力」を参考に、①知識・理解、②技能、③創造的思考力、④態度・志向性、⑤総合的な学習経験という 5 つの観点から、収集したルーブリックに記載されている評価基準のテキストデータを分類し、その中から共通する重要な評価基準 (縦軸) を抽出することとした (図 2 参照)。

第 3 に DC 分野の汎用的ルーブリックを提案するために、収集したルーブリックから、各分野の評価基準 (横軸) の数 (何段階の到達度レベルに関する評価が行われている

かを示した数) の平均値を計測する。

第 4 に複数の DC 系機関で共通的に活用できるようにするために、VALUE rubrics を参考にして、抽出した評価基準 (縦軸) を抽象度の高い内容に書き替え汎用性を高めるとともに、上記で抽出した評価基準 (横軸) の数の平均値の段階評価を設けて、DC 分野の汎用的ルーブリックを作成する。

なお、収集した高等教育機関のルーブリックの数は、各分野ともに 10 個であり、その対象学年はすべて学士課程レベルのものを収集した。また、その収集したルーブリックに関する情報はすべて付録として末尾に掲載した。



図 2 重要な評価基準の観点

4. 事例考察

4.1. 映像分野

映像分野について、海外の高等教育機関では、デジタルビデオ、ビデオプロジェクト、アニメーション、モーショングラフィックス等のルーブリックが開発されている。映像分野を評価するための代表的なルーブリックがウィスコンシン大学スタウト校 (University of Wisconsin, Stout) で開発された Video Project Rubric である。これは 18 の評価基準と 4 段階の到達度から構成されている⁷。

海外の多くの高等教育機関では、このルーブリックを参考に開発が進められており、例えばノーザンイリノイ大学 (Northern Illinois University) の Evaluation Rubric for Video Project、リバティー大学 (Liberty University) の Evaluation Rubric for CFAW Educators for Tomorrow Video Project、バージニア工科大学 (Virginia Polytechnic Institute and State University) の Video Project Evaluation Rubric 等が公表されている。

本稿では、映像分野の中でデジタルに焦点を当てたビデオプロジェクトを評価するために開発されたカリフォルニア州立大学フレズノ校（California State University, Fresno）の事例（Digital Video Project Rubric）が DC のルーブリックとして有益であるため紹介する（表 1 参照）。

このルーブリックでは、映像を制作する上での準備段階とプロダクト段階に分けて評価を行っている⁸。縦軸では合計 8 つの評価規準を定め、デジタルビデオプロジェクトを評価する際に重視する学力の要素として、「ストーリーボード、スクリプト、コピーライト」に関する知識・理解、「デジタルエンハンスメント又はエフェクト」という技能、「グループワーク」という映像制作にとって必要な態度・志向性、映像制作の総合的な学習経験を示した「全体の内容」等に焦点を当てた評価を行っている。また、横軸の評価基準では、初歩、途上、良好、卓越という 4 段階の到達度で 1～4 のポイントを設定して評価を行っている。そして、表 1 の合計スコアが 28～32 をエキスパート、22～27 を中級、15～21 を未熟者、8～14 を初心者とし、このルーブリック評価を通じて、学生が映像制作のエキスパートになることが期待されている。

4.2. GD & IL 分野

海外の高等教育機関では、GD & IL 分野のルーブリックが開発されている。本稿では、サウスカロライナ州のコースタル・キャロライナ大学（Coastal Carolina University）における GD 専攻の最終ポートフォリオ評価ルーブリックの事例を紹介する（表 2 参照）。このルーブリックは、GD を評価するために欠かせない評価規準・基準が詳細かつ明確に掲載されていて有益である⁹。

このルーブリックでは、4 つの評価規準を定め、GD を評価する際に重視する学力の要素として、ポートフォリオを制作する上での研究内容、独創的思考、観客への意識、コミュニケーションの深度等を包括的に示した「プロセス/コンセプト」に関する総合的な学習経験、「デザイン要素、構成とタイポグラフィの原理」に関する知識・理解、作品を制作する上でのデジタル及び伝統的な「職人技とテクニック」に関する技能、ポートフォリオパッケージをプロフェッショナルに掲示する「プレゼンテーション」という態度・志向性等に焦点を当てた評価を行っている。また、横軸の評価基準では、1～5 のチェックボックス（四角の空白の枠）を設定して、5 段階の到達度での評価を行っている。そして、表 2 のトータルスコアを計測し、このルーブリック評価を通じて、学生が各基準で最も高い 5 ポイントを示したレベルに到達することを目指して、GD の制作に取り組むことが期待されている。

4.3. ゲーム分野

ゲーム分野について、海外の高等教育機関では、エレクトロニックゲーム、エデュケーショナルゲーム、デジタルゲーム、ビデオゲーム、シミュレーションゲーム、ボードゲーム等のルーブリックが開発されている。

本稿では、ゲーム分野の中で、ウイスコンシン大学スタウト校にて開発されたバーチャルシミュレーション及びシリアスゲームに関するルーブリックを取り上げる¹⁰。

このルーブリックは、近年の DC で重要となっているバーチャルな領域を取り扱っていること、また、シリアスゲームという教育・医療用途等の社会問題の解決を主目的とする先端的なコンピュータゲームのジャンルを評価できるものであることから有益であるため、本稿で紹介する（表 3 参照）。

このルーブリックでは、7 つの評価規準を定め、バーチャルシミュレーション及びシリアスゲームを評価する際に重視する学力の要素として、シミュレーションやゲームの重要な側面に関する知識、ゲームのルールを理解し伝達できる能力、ゲームの問題解決に役立つ様々な質問タイプを作成する能力やゲームの問題を解決するために様々な情報源から関連情報を見つけて選択する能力といった技能、ゲーム制作又は課題解決における創造的思考や戦略の使用、建設的なフィードバックに基づいて行動する能力やグループ/パートナーとのチームワークといった態度・志向性に焦点を当てた評価を行っている。また、横軸の評価基準では、不十分、部分的に良好、良好、卓越という 4 段階の到達度で 0～3 ポイントを設定して評価を行っている。そして、このルーブリック評価を通じて、学生が最も高いポイントを示した卓越レベルを目指してバーチャルシミュレーション及びシリアスゲーム制作に取り組むことが期待されている。

4.4. ウェブサイト分野

DC において、デジタル化された情報を伝達することは極めて重要であるが、その際に欠かせないウェブサイトの評価するためのルーブリックについて、海外の高等教育機関では、ウェブページプロジェクト、ポッドキャスト、ツイッター、ブログ、ウィキペディア等のルーブリックが開発されている。

本稿では、その中で、LiteracyTech が各教育機関のために開発したウェブプロジェクトルーブリックの事例を紹介する¹¹。このルーブリックは、学生がウェブサイトを制作する際にリフレクション（省察）をし、自己評価を行い、その結果を教員が評価するというルーブリック評価にとって重要な学習プロセスを想定したものとなっており有益であるため、本稿で紹介する（表 4 参照）¹²。

このルーブリックでは、7 つの評価規準を定め、ウェブ制作のプロジェクトを評価する際に重視する学力の要素として、

表1 デジタルビデオプロジェクトルーブリック

		1ポイント 初歩	2ポイント 途上	3ポイント 良好	4ポイント 卓越	ポイント
準備	ピッチ	プロジェクトの焦点を説明したり、最終的なアウトカムを示せない。	プロジェクトの一般的なプランのみを説明している。	要求されたすべての要素を含むプロジェクトの詳細を示している。	説得力のある表現がなされ、必要なすべての要素を詳細に示している。	
	ストーリーボード	ビデオ内のショットのシーケンスを表していない。ストーリーボードの説明は曖昧又は不完全である。	スケッチは論理的なシーケンスで並んでいるが、ビデオシーン、オーディオの背景又はダイアログのノートについての適切な説明がなされていない。	各ビデオシーンのスケッチが含まれていて、いくつかの計画された描写、オーディオノート、エフェクトノート、及び全てのシーンのダイアログが含まれている。	ビデオショットのシーケンス、シーンの描写、オーディオとエフェクトのノート、及び全てのシーンのダイアログに関する詳細な計画が示されている。	
	スクリプト	10を超える文法上のエラーがある。スペルミス、句読点のエラー等が含まれる。	5～10の文法上のエラーがある。スペルミス、句読点のエラー等が含まれる。	1～4の文法上のエラーがある。スペルミス、句読点のエラー等が含まれる。	文法、綴り、句読点、大文字使用は正しい。テキストにエラーがない。	
	ワークログ	ワークログ上のわずかなアクティビティに関するごくわずかなコメントがある。	日々のアクティビティに関する一般的なコメントがある。	日々のアクティビティに関する全てのコメントはあるが、省察はない。	日々のアクティビティについての詳細な説明と省察がある。	
プロダクト	全体の内容	メッセージは不明確である。必要不可欠な情報がわずかに含まれていて、1つ又は2つの事実が含まれている。	メッセージが漠然と伝達されている。いくつかの事実といくつかの必要不可欠な情報が含まれている。	メッセージは明確に伝達されている。必要不可欠な情報が含まれている。	強いメッセージがある。トピックを完全かつ詳細にカバーしている。完全な情報が含まれている。	
	テクニカル：デジタルエンハンスメント又はエフェクト	ビデオに付随するデジタルエンハンスメントはほとんど又はまったくない。又は、ランダムなエンハンスメントの過度の使用がビデオを損ねている。	デジタルエンハンスメントはビデオに付随されているが、その強化の兆候はほとんどみられない。ランダムネス効果の傾向がある。	使用されているデジタルエンハンスメントは、ビデオにスムーズかつ効果的に結合されている。	デジタルエンハンスメントは計画的かつ意図的であり、ストーリーラインや焦点にインパクトを与えている。	
	グループワーク	他者とワークすることができない。意思決定や責任を共有することができない。	他者とワークできるが、意思決定と責任を共有することが困難である。	他者と十分にワークすることができ、ほとんどの意思決定に参加し、グループの中で公平な役割を担う。	他者と十分にワークすることができ、明確な役割とそれに関連する責任を引き受ける。他者をやる気にさせる。	
	コピーライト	他者が作成した写真、グラフィック、及び音楽の著作権情報について、引用がなく、参照もされていない。	サイテーションはなされているが、いくつかのマルチメディアソースについて参照元が特定されていない。そして複製の許可が欠如している。	サイテーションはなされており、マルチメディアの出所元は特定されているが、複製の許可が欠如している。	サイテーションは適切なクレジットでなされている。すべての写真、グラフィック、又はサウンドファイルはオリジナルであるか、あるいは、所有者による使用の許可が文書化されている。	
スコア：28-32 = エキスパート 22-27 = 中級 15-21 = 未熟者 8-14 = 初心者						総合得点

出所) <http://www.fresnostate.edu/academics/oie/documents/mrjdocuments/digital-video-project-rubric.pdf> (2019年8月30日) より筆者訳出

表2 グラフィックデザイン専攻：最終ポートフォリオ評価ルーブリック

	5	4	3	2	1
プロセス / コンセプト	☐ ポートフォリオは、アイデア主導のプロセスとコンセプトベースのソリューションの強力な証拠を伴った成熟度と主体性を示している。洗練された研究スキル、独創的な思考、観客への意識、そしてコミュニケーションの深さを実演している。	☐ ポートフォリオは、アイデア主導のプロセスとコンセプトベースのソリューションの優れた証拠を伴った主体性を示している。優れた研究、独創的な思考、および/または観客への意識の側面を実演しているが、これらの領域の1つは最大限の深さを欠いている。コミュニケーションのレベルはとても良い。	☐ ポートフォリオは、ある程度主体性を示しているが、プロセスおよび/またはソリューションは、コンセプトをより重視していることを示している。研究、独創的な思考、および/または観客への意識の側面を平均的に実演しているが、これらの領域の1つ以上には十分な深さが欠如している。コミュニケーションのレベルは良い。	☐ ポートフォリオは、アイデア主導のプロセスまたはコンセプトベースのソリューションに関する証拠が最小限であり、主体性をほとんど示していない。研究、独創的な思考、および/または観客への意識の側面を平均以下のレベルで実演しており、その結果、単なる穏当なコミュニケーションのレベルになっている。	☐ ポートフォリオには、アイデア主導のプロセスとコンセプトベースのソリューションの両方の主体性や証拠が欠如している。研究、独創的な思考、および/または観客への意識の側面がほとんど実演されず、その結果、コミュニケーションが浅く存在しない。
デザイン要素、構成とタイポグラフィの原理	☐ ポートフォリオは、デザイン要素とコミュニケーションツールに関して、要素と原則の卓越した実用的理解と、タイポグラフィに対する敏感さを示している。	☐ ポートフォリオは、デザイン要素とコミュニケーションツールに関して、タイポグラフィを使用するいくつかの成功した試みと同様に、要素と原則の十分な実用的理解を示している。	☐ ポートフォリオは要素と原則の理解を示しているが、改善が必要である。タイポグラフィの作業はある程度の敏感さを示しているが、複数の領域での脆弱性がある。	☐ ポートフォリオは、ある程度の要素と原則の理解を示しているが、更なる研究と実践が必要であることが明確である。タイポグラフィの作業は、ある程度の可能性を示しているが、すべての分野で脆弱である。	☐ ポートフォリオは、要素と原則の理解がほとんどないことを示している。タイポグラフィの敏感さは実質的に存在していない。
職人技とテクニック	☐ 作品は卓越した職人技と技能を示している—デジタルか伝統にかかわらず、そして細部に細心の注意を払って実演されている。素材とメディアは、デザインとコンセプトを高めながら、スキルを持って取り扱われている。	☐ 作品は優れた職人技と技能を示している—デジタルか伝統にかかわらず、細部に注意を払って実演されている。素材とメディアは、ほとんどの部分において、デザインとコンセプトを向上させる一方で、スキルを持って取り扱われている。	☐ 作品はデジタルと伝統的なテクニックに関して、両方の申し分ない職人技と技能を示しているが、細部への注意に改善が必要である。素材とメディアは一貫して扱われておらず、デザインやコンセプトを常に向上させるとは限らない。	☐ 作品はデジタルと伝統的なテクニックに関して、非常に一貫性のない職人技と技能を示していて、細部への注意が不十分である。素材とメディアの取り扱いは力不足であり、デザインやコンセプトの向上はほとんどなされていない。	☐ 作品はデジタルと伝統的なテクニックに関して、職人技と技能のほぼ完全な欠如を示していて、細部にほとんどまたは全く注意を払わずに実演されている。素材とメディアの取り扱いは非常に力不足であり、デザインやコンセプトを向上するために何もなされていない。
プレゼンテーション	☐ ポートフォリオパッケージは、詳細、影響、実用性、コミュニケーション、およびキャリア目標への適切さを考慮してプロフェッショナルに提示されている。マウンティング/バインド/ディスプレイは作品を補完している。必要なすべての要素が存在している。	☐ ポートフォリオパッケージはプロフェッショナルに提示されているが、マウンティング/バインド/ディスプレイは作品に悪影響を及ぼしている。詳細、影響、実用性、コミュニケーション、そしてキャリア目標への適切性など、ほとんどの分野で考慮が払われている。マウンティング/バインド/ディスプレイは作品を補完している。必要なすべての要素が存在している。	☐ ポートフォリオパッケージは、プロフェッショナルな掲示に向けた取組の証拠を示しているが、マウンティング/バインド/ディスプレイおよび1つ以上のこれらの分野（詳細、影響、実用性、コミュニケーション、およびキャリア目標の適切性）における改善が必要である。1つの必須要素が欠落している可能性がある。	☐ ポートフォリオパッケージは、プロフェッショナルな掲示に向けた取組の証拠をほとんど示していない。マウンティング/バインド/ディスプレイは不適切であり、これら全ての分野、すなわち詳細、影響、コミュニケーション、およびキャリア目標について適切さを考慮した改善が必要である。複数の必須要素が欠落している。	☐ ポートフォリオパッケージはプロフェッショナルな掲示も計画もなされていない。マウンティング/バインド/ディスプレイは全体のプレゼンテーションを著しく損ない、詳細、影響、コミュニケーション、およびキャリア目標への適切さについての考慮もなされていない。様々な必須要素が欠落している。

トータルスコア ☐出所) https://www.coastal.edu/effect/audit/academic/faccomposer/1344284222_2789_1.pdf (2019年8月30日) より筆者訳出

表3 ゲームルーブリック

カテゴリー	卓越 3 ポイント	良好 2 ポイント	部分的に良好 1 ポイント	不十分 0 ポイント	ポイント
シミュレーションやゲームの重要な側面に関する知識	ゲームの各カテゴリーにおける5つ以上の重要な側面（重要なイベント、主人公、分業、必要なリソース、解決すべき問題）が特定できる。	ゲームの各カテゴリーにおける3つから5つの重要な側面が特定できる。	ゲームの各カテゴリーにおける3つ未満の重要な側面が特定できる。	ゲームの重要な側面を特定できない。	__/3
ゲームのルールを理解し伝達する能力	すべてのルールを完全に理解し、どこでルールの検証を行うかを知っている。	大多数のルールを理解し、問題のルールをどこで見つけるべきかを知っている。	いくつかのルールを理解しているものの、どこに問題のルールがあるのかを知らない。	ゲームのルールを理解していない。また、ゲームのルールをどこで見つけるべきかを理解していない。	__/3
ゲームの問題解決に役立つ様々な質問タイプを作成する能力	いくつかの異なるタイプで少なくとも5つの見識のある質問を正しく作成している。例えば、クローズド又はマルチプル選択肢、トゥルー・オア・フォールスの質問、アナリティカル又はエバリュエティブな質問。	3つから5つの見識のある質問をいくつかの異なるタイプで正しく作成している。	同じタイプの3つ未満の見識のある質問を正しく作成している。	見識のある質問を作成できない。	__/3
ゲームの問題を解決するために様々な情報源から関連情報を見つけて選択する能力	ゲームの問題解決に役立つ様々な情報源から、様々な関連情報を見つけて選択している。	ゲームの問題解決に役立つ、いくつかの情報源から関連情報を見つけて選択している。	限られた量の情報を見つけているが、ゲームに関係のないものがある。	関連情報を見つけていることができない。	__/3
ゲーム制作又は課題解決における創造的思考や戦略の使用	ゲームの課題を解決するために独自のアイデアや戦略を多数使用している。	ゲームの課題を解決するためにいくつかの独自のアイデアや戦略を使用している。	ゲームの課題を解決するために独自のアイデアを使用することがほとんどない。	ゲームの課題を解決するために独自のアイデアを使用していない。	__/3
建設的なフィードバックに基づいて行動する能力	新しく関連性のあるアイデアや新しい情報が提示されたときの変化に対して迅速に対応する。	変化を奨励し作り出す。	新しく関連性のあるアイデアや情報が提示されたときの変化に対して対応することを躊躇する。	新しく関連性のあるアイデアや情報を考慮しない。	__/3
グループ/パートナーとのチームワーク	すべてのチームメンバーが活動の目的に等しく貢献している。	活動の目的にグループ/パートナーが貢献している。	個々のタスクは完了しているが、活動中にグループ/パートナーの貢献はみられない。	活動の目的にグループはほとんど貢献していない。	__/3
総合ポイント					__/21

出所) <https://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/gamerubric.html>（2019年8月30日）より筆者訳出

表4 Web プロジェクトルーブリック

規 準	不完全	良好でない	部分的に良好	良好	卓越
コンテンツ	情報が不完全であり、または、正しくない。 Web ページに明確な目的や中心のテーマがない。	情報は必ずしも明確または正しいとは限らない。 Web ページのテーマや主なアイデアは、多かれ少なかれ明確であるが、プロジェクトの目的やテーマとは関係がない。	情報は明確かつ正しい。 Web ページのテーマまたは主なアイデアは、多かれ少なかれ明確であり、プロジェクトの目的またはテーマに関連している。	内容は正確で有用な情報が含まれている。 Web ページのテーマまたは主なアイデアは明確であり、プロジェクトの目的またはテーマに関連している。	Web ページのテーマや主な考え方は明確であり、ページは関連情報にリンクしている。 内容は正確でとても有用な情報が含まれている。 テーマや主なアイデアは非常に明確である。 Web ページはクオリティのある情報にリンクしている。
ライティングプロセス	主要な考えを理解するのが難しい。綴りのや文法上の誤りがある。	多くの誤りがあるが、読者は主要な考えを理解することができる。	多少の誤りはあるものの、理解することが容易である。	明確、簡潔、そして基本的によく書かれている。ただし、まだ、いくつかの誤りがある。	明確かつ簡潔であり、十分に書かれている。また、重大な誤りもなく編集されている。
開発プロセス	シートを教員に提出した。	ページのテキストが単純なワードプロセッサまたはHTML 作成プログラムで入力されている。	ドラフトページはブラウザ内に表示されている。ページ上のテキストはオリジナルなプランに関連している。	ページの改訂の証拠があり、テキストはオリジナルなプランと非常に密接に関連している。	開発プロセスのリフレクションが教員に示されている。
ウェブスキル	1 ページ。	タイトルのある 1 ページと見出し。	2 ページ（または他のリソースへのリンクがある 1 ページ）。	明確な順序、ラベリング、およびナビゲーションを備えた 3 ページ。リンクは機能している。	明確な順序、ラベリング、およびナビゲーションを備えた 3～5 ページ。リンクは機能している。ストーリーボードが活用されている。
レイアウト	レイアウトは構造化・体系化されていない。	段落やセクションに分割されたテキストがある。	見出しが使用されている。ラベル付きのセクションがあり、いくつかフォーマットされている。	組織化・体系化された良いフォーマットである。	ページはプロフェッショナルな概観になっている。
イメージ	画像がない、または間違っただ種類の画像がある。	ページとは無関係の画像がある。インターネット上の他のページからリサイクルされた画像がある。あまりにも大きすぎたり又は小さすぎたりする画像がある。トリミングが不十分であったり、色彩上問題のある画像がある。	ページ/テキストに関連する画像がある。インターネット上の他のページからリサイクルされた画像がある。あまりにも大きすぎたり又は小さすぎたりする画像がある。トリミングが不十分であったり、色彩上問題のある画像がある。	画像はページ/テキストに関連している。いくつかの画像は学生によって制作されている。ほとんどの画像は正しいサイズまたは解像度である。	画像はページ/テキストと強固な関係がある。いくつかの画像は学生によって制作されている。適切なサイズ、解像度、色、及びトリミングされた画像である。
グループワーク	グループの目標に向かって働かず、貢献もしない。他人の感情に敏感ではない。	時にはグループの目標に向かって働き、貢献する。他人の感情にあまり敏感ではない。	通常、グループの目標に向かって働き、貢献する。通常、他人の感情に敏感である。	グループの目標に向かって働き、貢献する。他人の感情に敏感である。必要なら変更や行動を特定できる。	グループの目標に向かって一貫して働き、他人の感情に敏感であり、すべてのメンバーを尊重する。グループの行動に変化を促す。

出所) <http://www.literacytech.org/webpub/rubric6.pdf>（2019年8月30日）より筆者訳出

「ライティングプロセス」に関する知識・理解、明確な順序、ラベリング及びナビゲーションを示した「ウェブスキル」の技能、グループの目標に向かって働き、他のメンバーを尊重することを示した「グループワーク」やウェブ制作の「開発プロセス」のリフレクションが教員に示されたことを表す態度・志向性、ウェブ制作の総合的な学習経験を示した「コンテンツ」や「レイアウト」等に焦点を当てた評価を行っている。また、横軸の評価基準では、不完全、良好でない、部分的に良好、良好、卓越という5段階を設定して評価を行っている。そして、このルーブリック評価を通じて、学生が最も高い卓越レベルを目指してウェブ制作に取り組むことが期待されている¹³。

5. デジタルコンテンツ4分野のルーブリックの特徴

映像、GD & IL、ゲーム、ウェブサイトの4分野におけるルーブリックの特徴を明らかにするために、上記3で述べた手法に基づき、収集したルーブリックから、同4分野の評価を行う上で重要な評価基準を抽出する。その具体的な抽出プロセスは、収集したルーブリックに記載されている評価基準のテキストデータの内容を前述の「学士力」の参考指針である①知識・理解、②技能、③創造的思考力、④態度・志向性、⑤総合的な学習経験という5つの観点から「KJ法」に基づき、収集した情報をカード化し、同じ系統のもの（類似または重複するもの）をグループ化し、情報の整理を行った¹⁴。

上記過程を経て抽出した表5から、①各分野の理論や原則に関する知識・理解、②各分野の持つ特性に応じた技能、③独創性や創造性といった思考力、④プロフェッショナルリズム又はチームワークといった態度・志向性、⑤総合的な学習経験を示すコンテンツ、構成、体系性がDCを評価する際に重要な基準であることがわかる。

また、横軸の評価基準の数について、収集したルーブリックから各分野についてみると、末尾に示した付録のとおり、最小で3段階、最大で5段階のレベルが設定されており、各4分野の平均値を計測すると各分野とも4段階のレベルの平均値になっていることがわかる。

6. デジタルコンテンツの汎用的ルーブリックの提案

上記3で述べた手法に基づき、上記5で抽出した評価基準・基準に沿ったDC分野の汎用的ルーブリックを提案する。それを示したものが表6であり、このルーブリックは汎用性を高めるために、各分野の特性に応じた具体的な内容が示された評価基準・基準を抽象度の高いものに書き替えて示したものである。

抽出の元となったルーブリックが、前述の通り、すべて学

士課程レベルのものであることから、この汎用的ルーブリックの対象とする年次・レベルは、学士課程レベルで活用できるように作成している。また、この汎用的ルーブリックでは、DCを評価する際に重視する学力の要素として、対象分野に関する知識・理解、作品/プロジェクトのテクニカルな側面という技能、学生の独創性及びクリエイティブなアイデアや表現という創造的思考力、プロフェッショナルな観点や他者とのチームワークという態度・志向性、作品/プロジェクトの体系性や全体の構成という総合的な学習経験に焦点を当てた評価を行うことができるように作成している。さらに、横軸の評価基準では、秀、優、良、不可という4段階の到達度で評価を行うことができるようにし、それぞれの評価の観点について、該当するものをレベル1~4の中から選び、「得点欄」に1~4を記入し定量的な評価を行うことができるように工夫している。そして、このルーブリック評価を通じて、学生が各基準で最も高いレベル4に到達することを目指して、DCの制作に取り組むことを期待している。加えて、評価者がなぜ上記のような評価を行ったのかという主な理由や作品/プロジェクトで特記すべき事項があれば、学生に対して定性的なフィードバックを行うことができるように「コメント欄」を設けている。このようにして、DCを定量的・定性的に評価できるようにしたのがこの汎用ルーブリックの特徴である。

この汎用的ルーブリックは私案の段階ではあるが、DC系機関が今後これを活用する際には以下の課題がある。

まず、このDC分野の汎用的ルーブリックは、前述の通りDC系機関間で共通的に活用されることを目的とした抽象的な内容になっているため、今後DC系機関は、このルーブリックを機関独自の目的や分野に応じた表現にカスタマイズする必要がある。

次に、冒頭で述べたように、ルーブリックの評価基準・基準を事前に見せられると、いい点を取るにはどうすればよいかばかりを学生が考えるようになるなどのルーブリック評価のデメリットもあることから、ルーブリックの利点を活かせるように適切に開発・運用していくことが必要である。その際には、ルーブリックの信頼性を高める上での作業として、複数人でパフォーマンス（作品）を持ち寄って互いに検討する作業「モデレーション（moderation：調整）」を行うことが必要である¹⁵。

さらに、専門分野や理念が類似している各DC系機関が上記のルーブリック評価を行った成果や課題を共有する場を設け、その場で各DC系機関が協働してDC分野の汎用的ルーブリックの枠組みを検討し更なる改善に取り組んでいくことも今後必要である。

7. 残された課題

本稿では、DC 分野における海外の高等教育機関のルーブリックの動向を紹介することに焦点を当てたため、個々の高等教育機関での運用実態を検討するまでには至らなかった。DC 分野のルーブリックの全体像をより深く理解

し、DC 系機関への導入と運用の可能性を探っていくためには、そのルーブリックがどう運用され、また、それがどのように教育改善につながっているのかといった個々の高等教育機関における実態を精緻に今後考察していく必要がある。

表 5 映像、GD & IL、ゲーム、ウェブサイト分野の重要な評価規準

評価規準 / 分野	映像	グラフィックデザイン & イラストレーション	ゲーム	ウェブサイト
①知識・理解	映像の理論や原則、ストーリーボード / スクリプト、コピーライト等に関する知識・理解	グラフィック / デザインの理論や原則に関する理解	ゲームに関する重要な側面やルールに関する知識・理解	ウェブ制作の理論や原則、ライティングメカニズム、フェアユース、コピーライト等に関する知識・理解
②技能	カメラ・ライティングテクニック、ビデオ・オーディオ編集、ビデオ字幕、ピッチ、長さ、タイミング等の技能	イラストレーション、フォトショップ、タイポグラフィ等の技能	インタラクティブ性を確保するための技能	ページの機能性（レイアウト、ナビゲーション、リンク、スピード、ページローディング等）を高める技能
③創造的思考力	創造性、個性的	創造性、独創性	ゲームの課題解決能力、創造的思考、戦略的思考	創造性、独創性
④態度・志向性	グループ / チームワーク プロフェッショナリズム	チームワーク プロフェッショナリズム	グループ / チームワーク	グループ / チームワーク
⑤総合的な学習経験	コンテンツ、構成	コンテンツ、構成	ゲームの正確なコンテンツ	コンテンツ、体系的

出所）分析結果より筆者作成

表 6 デジタルコンテンツ分野の汎用的ルーブリック

評価の観点 / レベル	秀 レベル 4	優 レベル 3	良 レベル 2	不可 レベル 1	得点
①知識・理解	対象分野に関する極めて深い知識と理解を反映した作品 / プロジェクトになっている。 また、その作品 / プロジェクトに関するすべての情報は、明確であり、適切であり、そしてその情報の誤謬や欠陥がまったくない。	対象分野に関する十分な知識と理解を反映した作品 / プロジェクトになっている。 また、その作品 / プロジェクトに関するほとんどの情報は、明確であり、適切であり、そしてその情報の誤謬や欠陥がほとんどない。	対象分野に関する基本的な知識と理解を反映した作品 / プロジェクトになっている。 また、その作品 / プロジェクトに関する多くの情報は、明確であり、適切であり、そしてその情報の誤謬や欠陥がそれほどない。	対象分野に関する知識と理解を反映した作品になっていない。 また、その作品 / プロジェクトに関する情報は、明確でなく、不適切であり、そしてその情報の誤謬や欠陥が多くある。	
	作品 / プロジェクトにテクニカルな問題がまったくなく、技術的な観点からパーフェクトな作品 / プロジェクトに仕上がっている。	作品 / プロジェクトにテクニカルな問題がわずかにあるものの、技術的な観点から優れた作品 / プロジェクトに仕上がっている。	作品 / プロジェクトにテクニカルな問題がいくつかあるものの、技術的な観点から良好な作品 / プロジェクトに仕上がっている。	作品 / プロジェクトにテクニカルな問題が多くあり、技術的な観点から良好でない作品 / プロジェクトになっている。	
③創造的思考力	独創性 学生による非常に高い独創性が反映された作品 / プロジェクトになっている。	学生による高い独創性が反映された作品 / プロジェクトになっている。	学生によるある程度の独創性が反映された作品 / プロジェクトになっている。	学生による独創性が反映された作品 / プロジェクトになっていない。	
	創造性 非常に多くの斬新で、クリエイティブなアイデアや表現が作品 / プロジェクトに示されている。	多くの斬新で、クリエイティブなアイデアや表現が作品 / プロジェクトに示されている。	いくつかの斬新で、クリエイティブなアイデアや表現が作品 / プロジェクトに示されている。	斬新で、クリエイティブなアイデアや表現が作品 / プロジェクトに示されていない。	
④態度・志向性	プロフェッショナリズム 極めてプロフェッショナルな観点から、細部にまで細心の注意を払って制作された作品 / プロジェクトになっている。	十分にプロフェッショナルな観点から、細部にまで十分に注意を払って制作された作品 / プロジェクトになっている。	ある程度プロフェッショナルな観点から、細部にまである程度注意を払って制作された作品 / プロジェクトになっている。	プロフェッショナルな観点から、細部にまで注意を払って制作された作品 / プロジェクトになっていない。	
	チームワーク 他者との極めて緊密なチームワークの成果が示された作品 / プロジェクトになっている。	他者との十分緊密なチームワークの成果が示された作品 / プロジェクトになっている。	他者との緊密なチームワークの成果が示された作品 / プロジェクトになっている。	他者とのチームワークの成果が示された作品 / プロジェクトになっていない。	
⑤総合的な学習経験	体系的 対象分野の作品 / プロジェクトを構成する各要素は極めて高度に体系化されている。	対象分野の作品 / プロジェクトを構成する各要素は高度に体系化されている。	対象分野の作品 / プロジェクトを構成する各要素はある程度体系化されている。	対象分野の作品 / プロジェクトを構成する各要素は体系化されていない。	
	構成 他に削除または追加すべき要素はなく、完成した作品 / プロジェクトの構成は非常に卓越している。	わずかに削除または追加すべき要素はあるものの、完成した作品 / プロジェクトの構成は優れている。	いくつかの削除または追加すべき要素はあるものの、完成した作品 / プロジェクトの構成は良好である。	多くの削除または追加すべき要素があり、完成した作品 / プロジェクトの構成は良好でない。	

【コメント】

合計

出所）分析結果より筆者作成

8. 付録—収集ルーブリック一覧—

1. 映像分野に関するルーブリック一覧

番号	ルーブリック名	URL	評価 基準数
1	Digital Video Project Rubric	http://www.fresnostate.edu/academics/oie/documents/mrjdocuments/digital-video-project-rubric.pdf	4
2	Video Project Rubric	https://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/videoarubric.html	4
3	Television Production Video Project Grading Rubric	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?sp=true&code=L5B2XX	3
4	Evaluation Rubric for Video Project	https://www.niu.edu/facdev/_doc/evaluation_rubric_for_videoobject.docx	3
5	Evaluation Rubric for CFAW Educators for Tomorrow Video Project	https://www.liberty.edu/media/1251/Educators%20for%20tomorrow_rubric.pdf	3
6	Video Project Evaluation Rubric	https://canvas.vt.edu/files/1742819/download?download_frd=1	3
7	Character Animation rubric	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?code=FB332B&sp=yes&	4
8	General Grading Rubric for Computer Graphics Animation	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?code=S9969C&sp=yes&	4
9	Adobe Flash rubric —Computer Animation—	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?code=Q8XW33&sp=yes&	3
10	MOTION GRAPHICS PROMO rubric	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?code=EX76A56&sp=yes&	4

※上記平均数 4

3. ゲーム分野に関するルーブリック一覧

番号	ルーブリック名	URL	評価 基準数
1	Game Rubric Assessing Student Learning in Virtual Simulations and Serious Games	https://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/gamerubric.html	4
2	Educational Electronic Games Rubric	https://www.csus.edu/indiv/k/kaym/rubric/edgamesrubric.html	3
3	Educational Game Evaluation Rubric	http://arcmit01.uncw.edu/erg1602/Game_Evaluation_Rubric.pdf	4
4	Gaming Rubric	https://infolit.commonscs.cuny.edu/lilac-events/spring15/games/	3
5	Rubric for Evaluating Digital Educational Games	https://wordpress.viu.ca/cstewart/files/2015/04/master-copy-game-evaluation-rubric.pdf	4
6	Final Video Game Design Project	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?sp=yes&code=RX6WB4C&	4
7	Board Game Rubric	https://ceas.uc.edu/content/dam/ceas/documents/CEEMS/instructionalunits/McDonough-Its-Electrifying/5.1.02.j.%20Its%20Electrifying%20-%20Board%20Game%20Directions%20and%20Rubric.docx	4
8	Search and Destroy Game rubric	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?code=H9A4C5&sp=yes&	4
9	Cooperative Games rubric	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?code=VXB92B4&sp=yes&	4
10	Scratch Project Rubric	https://www.uab.edu/icac/images/Scratch_Guides/ICAC_Scratch_Rubric.pdf	4

※上記平均数 4

2. GD & IL 分野に関するルーブリック

番号	ルーブリック名	URL	評価 基準数
1	Graphic Design Major: Final Portfolio Assessment Rubric	https://www.coastal.edu/effect/audit/academic/facomposer/1344284222_2789_1.pdf	5
2	Final Portfolio Assessment Rubric	http://www.martychappell.com/Handouts/Portfolio%20II/Graduate%20Portfolio%20Rubric.pdf	5
3	Graphic Design Project Assessment	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?code=G82XXX&sp=yes&	3
4	Rubric for Graphic Organizers	https://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/inspirationrubric.html	3
5	Graphic Design Rubric	https://terpconnect.umd.edu/~nare/artt/pages/ec/SSEPM11_PatchCompetitionReviewRubric.pdf	5
6	Graphic Design Projects rubric	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?sp=yes&code=5X24C68&	3
7	Project Proposal and the System Analysis and Design Deliverable Rubric	https://www.cmu.edu/teaching/assessment/examples/courselevel-bycollege/hss/tools/jeria.pdf	3
8	Illustration Design Lab VALUE Grading Rubric	https://inside.artcenter.edu/pub/pluginfile.php/4697/mod_resource/content/0/ILL_261_Grading%20Rubric_Value_Tillinghast.pdf	4
9	Digital Illustration Project 1 rubric	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?sp=yes&code=H32B62&	5
10	Book Cover Illustration rubric	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?code=Z3C55C&sp=true	4

※上記平均数 4

4. ウェブサイト分野に関するルーブリック

番号	ルーブリック名	URL	評価 基準数
1	Web Project Rubric	http://www.literacytech.org/webpub/rubric6.pdf	5
2	Rubric for Classroom Web Pages	https://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/webpagerubric.html	4
3	Rubric for Evaluating Sacramento State Web Pages	https://www.csus.edu/indiv/k/kaym/rubric/webpagerubric.html	3
4	Webpage Rubric	https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?code=B2CA86&sp=yes&	4
5	Podcast Rubric	https://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/podcstarubric.html	4
6	Podcast Rubric	http://web.stanford.edu/group/hadlylab/StoryMapCourse/PodcastRubric.docx.pdf	3
7	Podcast Rubric	http://blogs.dickinson.edu/francesse/files/2013/10/Podcast-Rubric.pdf	4
8	Twitter Rubric	https://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/twitter_rubric.html	4
9	A Rubric for Evaluating Student Blogs	https://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/blogrubric.html	4
10	Wiki Rubric	https://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/wikirubric.html	4

※上記平均数 4

注

¹ 大学改革支援・学位授与機構（2016）では、学習成果とは、「学生が、授業科目、プログラム、教育課程などにおける所定の学習期間終了時に獲得し得る知識、技術、態度などの成果を指す（24 頁）」と定義されている。

なお、大学設置基準等の法令では、基本的に単位につながる「がくしゅう」を「学修」としているが、その成果の習得については必ずしも単位取得につながる正課教育のみで実現されるものではなく、そこには課外教育なども含まれるとの認識から、幅広く「がくしゅう」を捉えて「学習成果」の文言を本稿では用いる。

² 大学基準協会による平成 30 年度からの第 3 周期の大学評価から適用される「大学基準」の「4 教育課程・学習成果」を参照。

³ この記述は以下の WEB サイトに基づく。

https://www.shigaku.go.jp/p_dic_t012.htm（2019 年 8 月 19 日）

⁴ これらの紹介は以下「ルーブリック評価の例と作り方」の事例を参照。

<https://www.tfu.ac.jp/fd/info/pdf/rubric.pdf>（2019 年 8 月 24 日）

⁵ これら 4 大学のものは安藤（2018）、中島（2018）、松下・石井（2016）、共愛学園前橋国際大学（2017）を参照。

⁶ このコンテンツの定義はコンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」（平成 16 年 6 月 4 日法律第 81 号）の第 2 条に基づく。

⁷ この Video Project Rubric は以下を参照。

<https://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/videorubric.html>（2019 年 8 月 12 日）

⁸ この Digital Video Project Rubric は以下を参照。

<http://www.fresnostate.edu/academics/oie/documents/mrjdocuments/digital-video-project-rubric.pdf>（2019 年 8 月 12 日）

⁹ この GD 専攻の最終ポートフォリオ評価ルーブリックは以下を参照。

https://www.coastal.edu/effect/audit/academic/faccomposer/1344284222_2789_1.pdf（2019 年 8 月 24 日）

¹⁰ このゲームルーブリックは以下を参照。

<https://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/gamerubric.html>（2019 年 8 月 24 日）

¹¹ LiteracyTech のウェブプロジェクトについては、以下のサイトを参照。

<http://www.literacytech.org/webpub/>（2019 年 8 月 25 日）

¹² この重要な点については、以下のサイトを参照。

http://www.literacytech.org/webpub/cat_rubrics.html（2019 年 8 月 25 日）

¹³ Web Project Rubric は以下を参照。

<http://www.literacytech.org/webpub/rubric6.pdf>（2019 年 8 月 25 日）

¹⁴ KJ 法とは、収集した多量の情報を効率よく整理するための手法であり、考案者の川喜田二郎氏の頭文字から命名されたものである。より具体的には、KJ 法とは、収集した情報をカード化し、同じ系統のものでグループ化することで情報の整理と分析を行うものである。

¹⁵ グループモデレーションの手順は田中（2008）の 143 頁と田中編（2005）の 73 頁を参照。

引用文献

あずさ監査法人（2014）.「学修成果の把握と学修成果の評価についての具体的方策に関する調査研究」報告書.（http://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/itaku/1347643.htm）（2018 年 7 月 15 日）

安藤輝次（2018）.『持続的な学びのための大学授業の理論と実践』関西大学出版部.

バーバラ・ウォルワード, 山崎めぐみ・安野舞子・関田一彦 訳（2013）.『大学教育アセスメント入門 学習成果を評価するための実践ガイド』ナカニシヤ出版.

中央教育審議会（2012a）.「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～（答申）」.（http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm）（2019 年 8 月 19 日）

中央教育審議会（2012b）.「学士課程教育の現状と課題に関するアンケート調査」の概要.（http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afeldfile/2012/09/10/1325048_11.pdf）（2019 年 8 月 19 日）

大学改革支援・学位授与機構（2016）.「高等教育に関する質保証関係用語集（第 4 版）」.（http://www.niad.ac.jp/n_kokusai/publish/no17_glossary_4th_edition.pdf）（2018 年 8 月 19 日）

大学基準協会（2016）.「内部質保証システムについて（大学評価実務説明会資料）」.（https://www.juaa.or.jp/images/accreditation/pdf/explanation/university/2016/ex_u_16_02.pdf）（2019 年 8 月 19 日）

ダネル・スティーブンス, レビ・アントニア, 佐藤浩章監訳, 井上敏憲・俣野秀典訳（2014）.『大学教員のためのルーブリック評価入門』玉川大学出版部.

江原武一（2015）.『大学は社会の希望かー大学改革の

- 実態からその先を読む』東信堂。
- 共愛学園前橋国際大学 (2017).『グローバル力は鍛錬できる グローカル人材育成プロジェクト委員会』上尾新聞社事業局出版部。
- リンダー・サスキー, 斎藤聖子訳 (2015).『学生の学びを測る アセスメントガイドブック』玉川大学出版部。
- 松下佳代 (2012).「パフォーマンス評価による学習の質の評価—学習評価の構図の分析にもとづいて—」『京都大学高等教育研究第18号』75-114。
- 松下佳代・石井英真 (2016).『アクティブラーニングの評価』東信堂。
- 中島英博 (2018).『学習評価』玉川大学出版部。
- 田中耕治 (編) (2005).『よくわかる教育評価 第2版』ミネルヴァ書房。
- 田中耕治 (2008).『教育評価』岩波書店。
- 山田剛史 (2013).「連載：学びと成長を促すアセスメントデザイン (第3回：認知的側面に偏らない評価設定に知恵を絞ろう)」『Between』8-9月号, 32-34。
- 吉田武大 (2011).「アメリカにおけるバリュールーブリックの動向 A Trend of the VALUE Rubric in the USA」関西国際大学『教育総合研究叢書』4, 1-12。

Notes

Consideration of Rubrics for Evaluating Digital Content: Proposal of a General Rubric for Evaluating Digital Content

Go Yamaguchi

(Undergraduate Academic Affairs, Digital Hollywood University)

The purpose of this study is to consider the characteristics of rubrics for evaluating digital content used at higher educational institutes in foreign countries so that each Japanese university having a digital content education field will be able to evaluate students' learning outcomes.

First, we provide a general view of the recent environment surrounding Japanese universities having a digital content education field, and second, this paper surveys previous research related to the rubrics for evaluating digital content.

Third, the forward-looking rubrics for evaluating digital content used at higher educational institutes in foreign countries are analyzed, focusing on digital video project rubric, graphic design & illustration rubric, game rubric, and website rubric.

Finally, based on the above considerations, a general rubric for evaluating digital content is proposed.

Keywords: Rubric, Video, Graphic Design & Illustration, Game, Digital Content