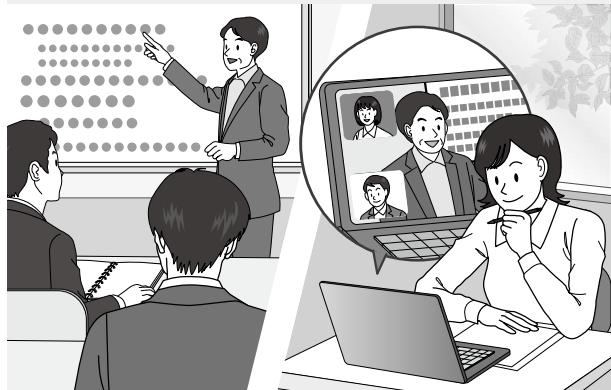


連載

進学塾に学ぶ ハイブリッド な教え方



第9回

【テストフォーミュレーション】 テストづくりで 学びを変える

市進ホールディングス
コンサルティング事業研究所 所長

細谷幸裕

ほそや ゆきひろ

1996年、株式会社市進入社。現場を経て、2005年より同社教育本部教務統括室にて講師養成に携わる。2008年からは全国の教育委員会・私学での教員研修の講師を務めるようになり、現在は企業・官公庁を中心に、「社内講師養成」、「OJTトレーナーのコーチング」、「説明力強化」などの研修・コンサルティングを行っている。

これまでの8回は、進学塾での講師養成のメソッドを中心に、リアルとオンラインの教え方の違いやその効果的な組み合わせ方などについてお伝えしてきました。今回からは、4回にわたって「テストづくり」の手法を応用した新しい学び「テストフォーミュレーション」について解説していきます。

テストフォーミュレーションとは

テストというと、皆さんはどのようなイメージをもつでしょうか。「難しい」、「試される」、「評価される」、「落ちる」など、ネガティブなイメージをもつ人が多いのではないかでしょうか。塾予備校でも、テストは生徒の学習の理解度を講師が測るために便利なシステムですが、その運用は、講師が教えた内容を講師側の基準で理解度を測るというのが一般的で、テストを受ける側の生徒からしてみれば、ポジティブに受けとめるケースは今も昔もあまりありません。

一方で、テストづくりを意味するテストフォーミュレーションは、テストを講師側（教える側）が作るのではなく、その講義を受けた受講者側（学習者側）が自ら作ることで、その問い合わせの精度や切り口などを判断材料に、学習内容の理解度把握を試みるものです。

このテストフォーミュレーションというワードは、今年6月に私が人材育成担当者向けに新しいインストラクション手法の一つとして打ち出したものです。この言葉の背景には、物事のとらえ方をテストの手法によって形づくりたい（形式化したい）という思いがありました。最近では、学校教育で「探求学習」という学びが推奨されていますが、これも従来の学習のような、与えられた問い合わせを解決するだけではなく、素材のなかから生徒自らが問い合わせを生み出し、その問題意識をもとに、対話や協働学習によって最適解を導き出す学習スタイルを表しています。

テストフォーミュレーションにおいても、学習素材に向き合いながら問い合わせを作り出すことで学びを深めます。その問い合わせの構造や解答を導き出すアプローチなどから、理解度把握を行っていくものになります。

作り手の理解度と問題意識が可視化される

テストづくりによって作り手の理解度を把握するということは、どういうことでしょうか。

たとえば、ペリー来航という歴史の教科書を参考に設問を作成してみるとしましょう。すると「ペリーは何年にはじめて日本にやってきたか」、「ペリーはどこにやってきたか」、「ペリーは何を目的にやってきたか」といった多くの設問（問い合わせ）があがってきます。これらの問い合わせにはそれぞれ答えがありますが、このテストづくりで興味深いのは、その設問には作り手の学習内容に対する問題意識や学びの深さがはっきりと表れてくるという点です。

わかりやすくいえば、年号を聞いてくるのであれば、そこには作成者の意図があるはずですが、単に年号は聞きやすいからという理由であれば、作成者の理解は浅いと考えられます。一方で「ペリーはなぜ浦賀にやってきたのか」、「当時の人々はペリーをどのように思っていたのか」、「この来航が後に外交にどのような影響を与えたか」など、事象の背景や認識、時間軸などを設問にすることで、この作成者は歴史上の出来事を立体的かつ大局的にとらえようとしていることが客観的にみえてきます。

この例は中学生向けの学習内容になりますが、大人向けであっても、たとえばコンプライアンス研修の講義後の理解度確認として運用したり、あるいは講義を実施する前の事前学習課題として学習の目的を明確にする際に利用するなど、受講者が作成するテストづくりによって新しい学びのアプローチが可能になってきます。

創造性と遊び心に働きかけるテストづくり

このテストづくりの面白さは、単に問題を作って理解度を確認するだけではありません。作った問題を作成者同士で突き合わせることで、学習素材に対する問題意識（焦点）がどこにあるかを互いに確認し合うことができます。これは同じ素材をもとに問い合わせを作ると、その焦点のあて方に特性や個性が表れて、自分1人では到底考えつかなかったような切り口の設問が共有で

図表 テストフォーミュレーションのメリット

- 1 学習者自身が作る設問で、学習の理解度が可視化できる
- 2 設問を共有することで、自分と他者の問題意識の違いが明確になる
- 3 設問の切り口を変えることで、創造的かつ遊び心のある問い合わせが作れる

きるというメリットがあります。

たとえば、SDGsの資料をもとにチームで設問を作っていると、最初は「SDGsの5番目のゴールは何ですか」といった知識をダイレクトに確認するような問い合わせから、徐々に「SDGsの達成の先には何がありますか」というような未来を問うものが出てきて、やがては「あなたが新たにSDGsの18番目のゴールを作るとしたら何がありますか」といった学習内容の理解促進に加えて、自分のアイデアが盛り込めるような創造的な問い合わせが飛び出します。

このように、シンプルなテストづくりであってもその焦点のあて方や多様な切り口によって、テストが単に知識の定着を測る機械的なものではなく、創造的で遊び心のある学習の場になっていくのが、テストフォーミュレーションの醍醐味でもあります。

コロナ禍で多くの学びの手段がデジタル化し、個別最適化されるようになりました。e-learningであれば、学習の最後に、端末から出題される知識の確認テストや学習理解を測るための受講レポートの提出など、デジタル化が進めば進むほど、受講者にとってインプットとアウトプットの量が増えていくような環境になってきています。そのような時代のなかでテストフォーミュレーションという新しいアプローチが、学習の量だけではなく、学習の質を高めていく学びのシステムになっていくことを、私はめざしています。

*

次回は、現在進行中の企業の教育担当者との勉強会、テストフォーミュレーション研究会の様子についてお伝えしていきます。