

外国語科事例2 「話すこと [発表]」の実践事例 「知識・技能」の評価

単元名 日本に来たばかりのALTが興味をもつように日本の昔話を紹介しよう

第2学年 SUNSHINE ENGLISH COURSE② PROGRAM5 Gulliver's Travels

- ポイント1** パフォーマンス課題を設定し、学習の見通しをもたせる
- ポイント2** 領域統合型の言語活動を通して、指導と評価を繰り返す
- ポイント3** 振り返りシート等を活用し、記録に残す評価を工夫する

1 「CAN-DO リスト形式」による学習到達目標 第2学年「話すこと [発表]」

日常的な話題について、事実や自分の考え、気持ちなどを、話の構成に気を付けながら、簡単な語句や文を用いてまとまりのある内容で話すことができる。

2 単元の目標

昨年日本に来たばかりのALTが日本の昔話に興味を持つように、自分の考えや気持ちなどを取り入れながら、相手に分かりやすく昔話をおすすめすることができる。


3 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
話すこと [発表]	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ There is/are, 接続詞 when, if の特徴やきまりを理解している。</li> <li>・ There is/are, 接続詞 when, if を正しく用いて、教科書の内容や、自分の紹介したい昔話の内容について伝える技能を身に付けている。</li> </ul>	<p>昔話の内容を知らない人がその話に興味をもてるように、昔話のあらすじや自分の考え、気持ちなどを、相手に分かりやすく伝えていく。</p>	<p>昔話の内容を知らない人がその話に興味をもてるように、昔話のあらすじや自分の考え、気持ちなどを、相手に分かりやすく伝えようとしている。</p>

4 指導と評価の計画

時間	目標 (◆) 主な言語活動 (○)	評価			
		知	思	態	◎評価規準・方法
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆単元の目標を理解する  <b>ポイント1</b></li> <li>◆教科書の対話文を読み、わかったことや考えを伝える。</li> </ul>				<p>★本時では目標に向けて指導は行いが、記録に残す評価は行わない。</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>○教科書のガリバー旅行記についての対話文を読み、読み取れたことをペアでリテリングし合う。(挿絵を見ながら)</li> <li>○新出語句の意味や There is/are~の意味と用法を理解する。</li> <li>○自分の考えや感じたことを表す表現を確認する。 (I think~, I'm interested in~, 等)</li> <li>○再度教科書の対話文について、<u>There is/are~とその他の話の内容、自分の考えなどを述べる文 (プラス文)</u>を使って伝える。</li> <li>○There is/are の文を正しく書く。</li> </ul>				
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆自分が紹介する日本の昔話について、<u>There is/are~の文とプラス文</u>を使ってペアに伝える。</li> <li>○『桃太郎』の4コマを見て There is/are~やプラス文を伝える。 →全体で、表現できなかったことや必要となる表現を確認する。</li> <li>○自分の紹介する昔話を設定し、その内容について、<u>There is/are~やプラス文</u>でペアに伝える。</li> </ul>				

	○There is/are～を使って話したことについて。キーワードのみを記録する。			
4	◆教科書の対話文の続きを読み,わかったことや考えを伝える。 ○教科書『カリバー旅行記』についての対話文を読み,ペアでリテリングし合う。(デジタル教科書の挿絵だけを見ながら) ○新出語句の意味や,接続詞 when の構造と意味を理解する。 ○対話文をもう一度読み, <u>プラス文</u> も加えてリテリングする。 ○接続詞 when を使った文を正しく書く。			★目標に向けて指導は行うが,記録に残す評価は行わない。
5	◆自分の設定した日本の昔話について,接続詞 when を使って説明をするとともに,自分の考えや感じたことも取り入れてペアに伝える。 ○自分が紹介する昔話について,第3時で述べた内容に加え,when を使った説明と, <u>プラス文</u> を取り入れてペアに伝える。 ○when を使って話したことについて,キーワードのみを記録する。			↑リテリング用シート(一部)
6	◆教科書の本文を読み,わかったことや考えを伝える。 ○教科書のカリバー旅行記についての紹介文(第4時で読んだ内容の続き)を読み,分かったことをペアでリテリングし合う。 ○新出語句の意味や,接続詞 if の構造と意味を理解する。 ○教科書をもう一度読み,その内容についてわかったことを, <u>プラス文</u> も加えてペアでリテリングし合う。 ○接続詞 if を使った文を正しく書く。			
7	◆自分の設定した日本の昔話について,接続詞 if を使ってお勧めするとともに,自分の考えや感じたことも取り入れてペアに伝える。 ○教科書 PROGRAM5 全体のリテリングをする。(文字は与えずに,第1時,第4時,第6時で使った挿絵だけを見ながら。) ○自分が紹介する昔話について,第3時,第5時で述べた内容に加え,if を使った文と <u>プラス文</u> を使ってペアに伝える。 ○if を使って話したことについて,キーワードのみを記録する。			
8 本時	◆自分が紹介する昔話について,話の内容説明や自分の考えなどを,There is/are~, 接続詞 when, if を正しく使ってペアに伝えることができる。 ○教科書 PROGRAM5 全体のリテリングをする。(第1時,第4時,第6時で使った挿絵だけを見て行う) 考えなども入れて話す。 ○自分の設定した昔話について,第3時,第5時,第7時で記録したキーワードを振り返りながら, <u>プラス文</u> も含めて,発表内容の構成を考え,発表用メモをつくる。1文あたり3語までのメモはOKとする。 ○There is/are~, when, if を正しく用いているかを評価し合う。 ○目標の達成状況を振り返り,次の課題を明確にする。	○		◎自分が紹介する昔話について,There is/are~,接続詞 when, if 等を正しく使い,話の内容や自分の考えなどをペアに伝えることができる 〈録画記録・ペア評価シート・振り返りシート点検〉
9	パフォーマンステスト(※)	○	○	○

(※) パフォーマンステストについて  **ポイント 1**

◎パフォーマンステスト内容  
昨年日本に来たばかりの ALT に,自分の好きな日本の昔話について,話の内容や自分の考え,感じごとを取り入れながら紹介し,おすすめする。

◎パフォーマンステストにおけるルーブリック（評価基準）

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
a	There is/are, 接続詞 when, if などを用いて,正しい英文で,昔話を紹介できる。	新しい言語材料3つを使った紹介文以外にも,話の紹介や自分の考え,感じたことを表す文(プラス文)を,3文以上述べている。	新しい言語材料3つを使った紹介文以外にも,話の紹介や自分の考え,感じたことを表す文(プラス文)を,3文以上述べようとしている。
b	There is/are, 接続詞 when, if などを用いて,誤りや不十分な点が一部ありながらも,相手に言いたいことが伝わる程度の英文で,昔話を紹介できる。	新しい言語材料3つを使った紹介文以外にも,話の紹介や自分の考え,感じたことを表す文(プラス文)を,2文述べている。	新しい言語材料3つを使った紹介文以外にも,話の紹介や自分の考え,感じたことを表す文(プラス文)を,2文述べようとしている。
c	「b」を満たしていない。	「b」を満たしていない。	「b」を満たしていない。

◎パフォーマンステストにおける具体的なゴール（bの生徒の姿）

I'll tell you about "Momotaro" today.

There were old man and old woman.

When she was washing clothes by the river, a very big peach come down.

There was a baby in the peach!

When Momotaro was going to \*Ogres island, he met a monkey, a dog and a bird.

They had fight with the ogres. (プラス文1文目)

I think Momotaro has a strong heart. (プラス文2文目)

If you read Momotaro, you can be happy.



Please check it!


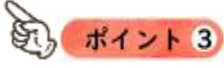
\*ogre: 鬼

5 本時の学習

目標 自分が好きな日本の昔話について,There is/are,接続詞 when, if などを使って,話の内容や自分の考え,気持ちなどを正確にペアに伝えることができる。

展開

時間	生徒の活動	指導者の活動	指導上の留意点 ◎評価規準<評価方法>
	○【Greeting】あいさつをする	・あいさつをする	
5分	○【Warm-up】 One minute monologue 教科書内容をリテリング(1人1分)	・ワードカウントシートを準備させ,ペアでカウントするよう促す。	
<p>Today's Goal : 自分が好きな日本昔話について,There is/are,接続詞 when, if などを使って話の内容や自分の考え,気持ちなどを正しくペアに伝えることができる。</p>			
35分	○【Activity】 ①課題の目的・場面・状況と評価基準表(ルーブリック)を再確認する。 ②これまでのメモとプラス文も加えた発表の構成を考え,発表用のメモを完成させる。 ★本時で使う「ペア評価シート」を見て,評価の観点を理解する。	発表用メモ→  ★本時で「ペア評価シート」を配布して,評価の観点を説明する。	

	<p>③②でつくったメモを見ながら、昔話を紹介し、「ペア評価シート」で評価し合う。英語使用の「正確さ」を評価する。</p> <p>④ペアを変えながら、何回も行う。</p> <p>⑤正確な文が言えるように、ペアで修正を加えていく。</p> <p>⑥「ペア評価シート」でA評価の数を数え、自己評価につなげる。</p>	<p>・教師は2手に分かれて、評価と動画撮影を行う。ペアを次々に交代させる。(フォークダンス方式)</p> <p>・正確な文が言えるように、随時、中間指導を入れ、誤りなどを共有しフィードバックする。</p> <p>・「ペア評価シート」のAの数を数えさせ、評価を与える。</p>	 <p>【行動観察・録画動画・ペア評価シート・振り返りシート点検】</p>
5分	<p>○【Reflection】</p> <p>振り返りシートの記入をし、パフォーマンステストへの課題を明確にする。</p>	<p>・振り返りシートに英語使用の「正確さ」を評価、次回への課題を記入させる</p>	 <p>ポイント 3</p>
	<p>○【Greeting】</p>	<p>・あいさつをする</p>	

※「領域統合型の言語活動を通して生徒のパフォーマンスの変容を評価する」  
話すこと[発表]「知識・技能」の実践事例のポイント  
授業者のコメント

**ポイント 1** パフォーマンス課題を設定し、学習の見通しをもたせる  
単元の最初の時間に、右のようなシートで、本単元のパフォーマンス課題とルーブリックを確認し、学習の見通しをもたせた。

**ポイント 2** 領域統合型の言語活動を通して、指導と評価を繰り返す  
教科書を「読むこと」→リテリング「話すこと[発表]」という2領域を統合した活動と評価を繰り返した。回数を重ねるごとに言語材料を活用する「正確さ」が増し、表現の広がりも見られ、日本の昔話を紹介するというパフォーマンスにつながった。

**ポイント 3** 振り返りシート等を活用し、記録に残す評価を工夫する  
「話すこと[発表]」の「知識・技能」の評価に焦点を当てた授業で、「記録に残す評価」方法として主にタブレットを用いた。その場でも評価したが、動画を見返し、信頼性・妥当性ある評価を行った。また、パフォーマンスを生徒に見せることで、話している時には気付かない誤りをフィードバックすることができた。全員の録画ができるよう、フォークダンス方式でペアを次々に変えていった。後日行ったパフォーマンステストでは、「知識・技能」の正確性よりも、「思考・判断・表現」と「主体的に学習に取り組む態度」の評価に重きを置いた。  
振り返りシートは積み重ねを重視した。新しい表現のライティングやパフォーマンスを意識したメモの作成など、取り組んできたことがパフォーマンスに繋がるようにデザインした。

◎実際に生徒が行った「話すこと[発表]」の一例及びルーブリックによるパフォーマンス評価結果  
Hello, Freddy. I will tell you about “Shitakirisuzume” today. ※いくつか誤りがあります。  
There were old man and old woman and sparrow.  
When old man go to the mountain, he found a sparrow.  
He had sparrow to home. (プラス文1文目)  
When he go out, old woman cut tongue of sparrow.  
If you read Shitakirisuzume, you will be kind to animal.  
I think Shitakirisuzume is exciting story. (プラス文2文目) Please check it.  
→【ルーブリックによるパフォーマンス評価】(知・技) b (思・判・表) b (態度) b

