

事例3 オーラル・コミュニケーション

1 単元について

対象学年	高等学校 第1学年
学習指導要領	対話すること(イ) 話すこと(ウ)
単元名	LESSON 2 Do You Like English? (全3時間) OPEN DOOR to Oral Communication BOOK I
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ペアワークなどにおいて積極的に協力し合う。また、自分の考えを主体的に相手に伝えるために、学習した機能表現、語彙を使って、会話をできるだけ長く続けている。 (コミュニケーションの関心・意欲・態度) ・「好き・嫌い」のたずね方と答え方、「理由」のたずね方と答え方について、“Do you like~”, “I’m crazy about~”, “I don’t like~”, “I like~”, “Why~?”, “Because~”などの表現を使って、相手の質問に対して、自分の考えを相手に正確に伝える。また、日常生活の身近な話題について、まとまった話をするができる。さらに、音の強弱、連音、同化を意識しながら感情移入をして対話することができる。 (表現の能力) ・「好き・嫌い」のたずね方と答え方、「理由」のたずね方と答え方について、“Do you like~”, “I’m crazy about~”, “I don’t like~”, “I like~”, “Why~?”, “Because~”などの表現を含む4往復程度の対話の内容を正確に理解することができる。 (理解の能力) ・「好き・嫌い」のたずね方と答え方、「理由」のたずね方と答え方のほか、「得手・不得手」などの機能表現、日常生活の身近な話題や学校生活に関する語彙を習得することができる。また、非言語コミュニケーションの及ぼす影響を理解している。 (言語や文化についての知識・理解)
配慮事項	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒の日常生活から1つの「場面」を選び、そのなかで2つの「働き」を身につけられるように組み合わせる。 ・Key Expressions：1つの「働き」に対する2つの表現を選べるよう、イラストと吹き出しを利用して、それぞれの場면을学習者が理解しやすいように配慮する。置換練習の方法について、複数のパートナーと対話練習ができるようにする。 ・STAGE I：[音声上のポイント]を利用し、音の強弱、連音、同化を意識しながら、発音の練習を行う。日本語訳が掲載されている対話文をペアで読み合う際に、感情や状況の変化などを付加し、学習者に主体性を持たせる。 ・STAGE2：本課の話題に関連した語彙の拡充を会話練習やリスニングの活動を通して行う。同時に、必要な情報だけを拾い聞きできるようにする。 ・STAGE3：遊びの要素を取り入れて活発に活動が展開できるようにする。自分のことや、考え・意見を言う際、小グループでのインタビュー方式をとり、話しやすい雰囲気を作る。
参考資料	資料1：Human Bingo 資料2：Compass Opinions Game 資料3：Four-person Interview

2 単元の評価規準

	ア コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	イ 表現の能力	ウ 理解の能力	エ 言語や文化についての 知識・理解
対話を することの 評価規準	<ul style="list-style-type: none"> 対話による言語活動に積極的、主体的に取り組んでいる。 さまざまな工夫をすることで、コミュニケーションを主体的に続けようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 関心のあることについて、正しく英語で話すことができる。 関心のあることについては、適切に英語で質問したり答えたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 相手が伝えようとすることを、正確に理解することができる。 相手が伝えようとすることを、場面や目的に応じて適切に聞き取り、反応することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 言語や言語の運用についての基本的な知識を身につけている。 日常生活の身近な話題について、英語の学習で取り扱われた文化について理解している。
話すこと の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> 「話すこと」の言語活動に積極的、主体的に取り組んでいる。 さまざまな工夫をすることで、コミュニケーションを主体的に続けようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 比較的平易な英語を用いて、情報や考えなどを正しく話すことができる。 比較的平易な英語を用いて、場面や目的に応じて適切に話すことができる。 		<ul style="list-style-type: none"> 言語や言語の運用についての基本的な知識を身につけている。 日常生活の身近な話題について、英語の学習で取り扱われた文化について理解している。
単元 の評価 規準	<p>(言語活動への取組)</p> <ul style="list-style-type: none"> ペアワークやグループワークなどにおいて積極的に協力し合っている。 <p>(コミュニケーションの継続)</p> <ul style="list-style-type: none"> 「好き・嫌い」「理由」の機能表現を用いて、会話を長く継続している。 	<p>(正確な対話及び発話)</p> <ul style="list-style-type: none"> 機能表現を用いて、話そうとすることを相手に正確に伝えることができる。 <p>(適切な対話及び発話)</p> <ul style="list-style-type: none"> 場面や状況に応じ、基本的な英語の音の特徴を意識しながら、感情移入することができる。 日常生活の身近な話題や学校生活について、まとまった話をするすることができる。 	<p>(正確な対話)</p> <ul style="list-style-type: none"> 相手が伝えようとすることや聞いた内容について正しく理解することができる。 <p>(適切な対話)</p>	<p>(言語についての知識)</p> <ul style="list-style-type: none"> 日常生活の身近な話題について、英語の学習で取り扱われた機能表現や語彙を多く知っている。 <p>(文化についての理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> 非言語的なコミュニケーション手段の役割や使い方を理解している。

	ア コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	イ 表現の能力	ウ 理解の能力	エ 言語や文化についての 知識・理解
単位時間における 具体の評価規準	<p>(言語活動への取組) 機能表現の反復練習・置換練習のゲームに積極的に参加している。</p>	<p>(正確な対話) 機能表現を用いて、相手の質問に対して、自分の考えを相手に正確に伝えることができる。</p>	<p>(正確な対話) 対話において、内容を正確に理解することができる。</p>	<p>(言語についての理解) 日常生活の身近な話題や学校生活に関する語彙、「好き・嫌い」、「理由」の応答の仕方、「得手・不得手」の表現を理解している。</p>
	<p>(コミュニケーションの継続) 「好き・嫌い」「理由」の機能表現を用いて、まとまった内容を表して、会話を長く継続している。</p>	<p>(適切な対話及び発話) 音の強弱・連音・同化を意識しながら対話文を読み、感情移入して、ロールプレイできる。 日常生活の身近な出来事や話題について、3文以上の英文で話すことができる。</p>	<p>(適切な対話)</p>	<p>(文化についての理解) 対話において、話し手・聞き手の両者が、声の抑揚、顔の表情、アイコンタクト、ジェスチャーなどの非言語側面によって影響を受けていることを認識している。</p>

3 指導と評価の計画 (全3時間)

時	ねらい	学習活動	評価規準				評価方法	指導・援助
			ア	イ	ウ	エ		
1	<p>「好き・嫌い」のたずね方と答え方、「理由」のたずね方と答え方についての機能表現の意味を理解し、正確に用いることができる。</p> <p>「好き・嫌い」「理由」の機能表現を場面に応じて適切に用いることができる。</p> <p>日常生活の身近な話題や学校生活に関する語彙を拡充する。</p>	<p>【T-Tの形態で】</p> <p>教師が提示する4往復程度の対話文を聞く。(テキスト(Stage 1)を見ない。)</p> <p>教師が対話文の中から取り上げる機能表現の意味を理解し、Key Expressionsの反復練習と置換練習を行う。</p> <p>Human Bingo Gameを使って、「好き・嫌い」の表現の練習をクラス全体で行う。</p> <p>Compass Opinions Gameで「好き・嫌い」の聞く練習と「理由」を話す練習を行う。</p> <p>「好き・嫌い」とその「理由」をプリントに記入し、確認する。</p>					<ul style="list-style-type: none"> 活動の観察 授業後のプリントへの記入状況 	<ul style="list-style-type: none"> テキストを見ないで、教師の対話を聞くよう注意する。 ペアの組み方を固定せず、様々な方法をとる。 T P Rの観点に配慮する。 男子と女子が別々にならぬようタスクの数を多くする。 平易な問いかけをする。
2	<p>対話を聞き、ロールプレイすることで、「好き・嫌い」「理由」の機能表現が、実際にどのような状況で使われるかを理解する。</p> <p>音声練習を通して、音声の規則性を意識し、話し手の意図・感情を理解し、表現できる。</p> <p>聞き取りにおいて内容を正確に理解することができる。</p>	<p>【T-Tの形態で】</p> <p>前時に提示された4往復程度の対話を聞く。(テキストを見ない。)日本語訳で内容を確認して再度聞く。</p> <p>音の強弱・連音・同化についての音声練習を行う。</p> <p>テキストの英文をペアで暗記する(1分)発表する。(1組)</p> <p>対話が起きている状況や感情を任意に設定し、再度覚える。発表する。(1組)</p> <p>各自で一部語句を変えて、独自の対話として覚える。</p> <p>発表を繰り返す。</p> <p>Stage1 の T-F Question で理解を確認する。</p>					<ul style="list-style-type: none"> 発表の評価 	<ul style="list-style-type: none"> 逐語訳的に確認させず、全体の把握をさせる。1分以内。 反復練習を行う。各自で練習する時間も与える。 覚えていない場合は、自分が話すときは見てもよいが、相手が話すときは相手の顔を見て対話するよう促す。 機能表現を含む部分に留意させる。

		<p>2 往復程度の2つの対話文を聞く(テキスト(Stage 2-A)を見ずに)。教師が対話で取り上げる機能表現の意味を理解し、反復練習、置換練習を行う。</p> <p>Stage 2-B の聞き取りによって、多様な機能表現の定着をはかる。</p>					<ul style="list-style-type: none"> ペアの組み方を固定しない。 同じ質問内容でも様々な表現があることに留意させる。 必要であればメモを取らせる。
3	<p>「好き・嫌い」「理由」の機能表現を用い、時間割や科目についての質問や応答ができる。時間割にもとづく曜日や語彙を用いて、機能表現を含む英文により、まとまった話をすることができる。</p> <p>「好き・嫌い」「理由」の機能表現を用いて、会話をできるだけ長く継続することができる。</p>	<p>【T - Tの形態で】</p> <p>既習の「好き・嫌い」「理由」の機能表現を用いて教師からの質問に应答する。</p> <p>WORD BOX の音声練習を行い、Stage 3-A にある時間割表に記入する。</p> <p>時間割の例を見ながら教師による問答を聞き、ペアで個々の時間割についての問答を行う。</p> <p>Four-person Interview を使って、4人グループでStage 3-B の例に倣い、自分のことについて1人が1分問話をする。他の生徒のうち2人は、話に対しての質問ができるようにする。残り1人は、話の内容をメモする。</p> <p>話(1分)の後、質問者からの質問に答える(1分)。質問は2人交互で行う。最後に話と質疑応答のメモをもらい、考えをまとめ、再度話す(1分)。</p> <p>ローテーションし、4人全員がすべての役割を行う。</p> <p>インタビューで話した自分の考えをプリントに書かせる。</p>				<ul style="list-style-type: none"> 活動の観察 授業後のプリントの記入状況 	<ul style="list-style-type: none"> Warm-up としての復習のため、完全な英文で答えさせる。 テキストにない関連の語彙を板書し、時間を費やさない。 完全な文で質問させる。 インタビューのやり方を図示する。 時間を正確に計る。 メモには要点のみ書かせる。 機能表現や既習の語彙を使用できるテーマを設定する。 各グループに積極的に話をする生徒を入れる。 メモをもらい、質問内容についても記入させる。

4 単位時間の授業展開例

(1) 本時のねらい

- ・「好き・嫌い」のたずね方と答え方、「理由」のたずね方と答え方についての機能表現を理解し、正確に用いることができる。
- ・「好き・嫌い」「理由」の機能表現を場面に応じて適切に用いることができる。
- ・日常生活の身近な話題や学校生活に関する語彙を拡充する。

(2) 本時の位置

1 / 3

(3) 展開案

過程	学習活動	評価について	指導・援助
導入	<p>【T - Tの形態で】 教師が提示する4往復程度の対話文を聞く。(テキスト(Stage 1)を見ない。) 対話文は、2回繰り返す。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>対話文 Ken: I don't like English classes. Mr. White: Why not? K: Because I can't speak English well. W: Don't worry. Your English is good. Do you like English, Noriko? N: Sure, I do. I'm crazy about it. W: That's great! Why do you like it so much? N: Because I like American movies.</p> </div> <p>教師が対話文の中から取り上げる機能表現の意味を理解し、Key Expressionsの反復練習と置換練習をペアで行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Key Expressions 「好き・嫌い」 Do you like~? I'm crazy about~ I like~ I don't like~ 「理由」 Why~? Because~</p> </div>		<ul style="list-style-type: none"> ・ JTEとALTの対話を聞くことに集中させ、テキストを見ない。 ・ 「好き・嫌い」「理由」の機能表現が対話の中でどのように使われているか注目させる。 ・ 対話の提示においては、テープを使用することも可能である。 ・ ペアワークでは、パートナーを固定しない。また、staggered pair など、ペアの組み方を工夫する。
展開	<p>Human Bingo Game を使って、「好き・嫌い」の表現の練習をクラス全体で行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Human Bingo のシートに、与えられた語彙の中から、任意の語句を選んで、「好き・嫌い」の答えとなるように記入する。 ・ 「好き・嫌い」の機能表現を必ず使い、升目全部に、質問した生徒の名前を書く。 ・ すべて終了したら、フルーツバスケットの要領で、一人の生徒が「好き・嫌い」の質問を全体にし、yes に該当する生徒は席を移動する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Human Bingo の枠に記入する語句の例： music, English, sports, Japanese food, baseball, mathematics, etc. (テキストに登場する語句が中心)</p> </div>		<ul style="list-style-type: none"> ・ TPR の観点に立ち、シート記入後、机を教室の片方に寄せ、自由に動ける空間を作る。 ・ 男子と女子が別々にならぬようタスク(シートの枠)の数を多くする。最初のペアは、男女のペアとする。 ・ フルーツバスケットの質問者に大きな声で質問するよう促す。できるだけ多くの生徒が質問者となるよう配慮する。

	<p>Compass Opinions Gameで「好き・嫌い」を聞く練習と「理由」を話す練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 生徒は、必ず、好きか嫌いかをはっきりさせ、どちらかのサイドに移動する。 「好き・嫌い」の理由を教師から問われたら、簡単な英語で答える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>「好き・嫌い」を問う文の例： Do you like winter? Do you like soccer? 「理由」を問う文の例： Why do you like winter? Why not? 「理由」を答える文の例： Because it snows a lot. Because it is very cold.</p> </div>	<p>ア - イ - ウ -</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師の「好き・嫌い」に関する問いかけの反応を観察する。 「理由」を問う教師からの質問を正確に理解した上で、正確に「理由」を伝えているか注意する。 	<ul style="list-style-type: none"> 平易な問いかけをする。特に初めは、易しくし、生徒の反応を見て、少しずつレベルを上げていく。 他人と相談せず、迅速な判断を促す。 「理由」の問いかけに対する答えとして、Because から文を始めるよう注意させる。 「好き」、「嫌い」両サイドの生徒に交互に問いかける。ただし、各サイドの生徒の数が同じになるよう配慮する。
<p>まとめ</p>	<p>確認のため、「好き・嫌い」とその「理由」をプリントに書かせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 機能表現とそれに関連した内容（身近な話題など）を使って、自分のことを文章にする。 提出する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>文章の例： I like winter but I don't like summer. Because it snows a lot in winter but it is too hot in summer.</p> </div>	<p>エ -</p> <ul style="list-style-type: none"> 授業の最後にプリントを配布し、本時の学習事項の定着度を確認する。学習した機能表現を用いながら、まとまりのある文が書いてあるか、身の回りの話題に関する語彙が多く使われているか注意する。 	<ul style="list-style-type: none"> 本時の活動で発話した表現や語彙の確認とする。 発話した内容と書かれた内容が同じ方がよい。 「好き・嫌い」と「理由」がつながりのある、まとまった文となるよう注意する。 プリントの提出は、当日または翌日を期限とし、機能表現と語彙の早めの定着をはかる。

5 参考資料

資料 1 : Human Bingo (the procedure and the sample sheet)

別紙

資料 2 : Compass Opinion Game (the procedure)

別紙

資料 3 : Four-person Interview (the procedure)

別紙

(資料 1)

Human Bingo (the procedure and the sample sheet)

Materials: cards, Human Bingo sheets

Procedure:

[Part 1]

1. Have each student write his/her names on a card in English, and collect the cards.
2. Give out Human Bingo sheets to the students
3. Have the students choose a word from the alternatives given to them and write a different word in each frame. The words are used when the students ask questions to each other. Therefore they are supposed to be the answer of each question.
4. Have the students walk across the classroom to ask a different question to each person. The students have each student sign in each frame.
5. Have the students fill in all the frames with different signatures.

[Part 2]

1. Call out one student's name on the card after another.
2. Have the students cross out the frame when they find any name on their sheets.
3. When the signatures make the line, across the board (vertically or horizontally) or go from one corner to the other, the students will win the game.
4. Have the students put their hands up and shout "Bingo!"

[Part 3]

1. Have the students make a big circle with chairs (one fewer than the number of the students).
2. Have them seated on the chair. M.C. is supposed to stand in the middle of the circle and ask a yes-no question.
3. All the students seated on the chairs are supposed to answer yes/no in a loud voice.
4. If the student answers "no", s/he remains seated. If the student answer "yes", s/he stand up and find another vacant chair to sit on.
5. The student who fails to find a new seat is supposed to be M.C. and ask the next question in the center.

(資料 2)

Compass Opinion Game (the procedure)

Preparation: Move all the desks to one side of the room. Have the students stand packed together in the center. Briefly explain how to play the game. Designate one side of the room as "yes" and the opposite side as "no". There is NO neutral side.

Procedure: The teacher asks a question and the students have 5 seconds to run to one side or the other according to their opinion. The teacher plays "reporter" and asks a couple of students why they chose that side after the students are comfortable running to different sides. Next everyone comes back to the center and the teacher asks a different question. Again, start simply with easy opinions, moving slowly to more controversial things.

(資料 3)

Four-person Interview (The procedure)

Materials: some sheets of paper, a stop watch

Preparation: Make groups of 4 people. The students sit in groups and decide which role to play. In a group, one of the students is supposed to play the role of an interviewee, two of them, interviewers, and the other, a note taker. Their roles are rotated and all the members of a group play all the roles after all.

Procedure: The interviewee talks about the topic for one minute. The two interviewers ask the interviewee a question by turns for one minute. The interviewee answers the questions. The note taker takes notes about the interview on a sheet of paper, and gives the paper to the interviewee after the interview is finished. The interviewee summarizes some information from the memo and reconsiders his/her idea. Again, the interviewee talks about the topic for one minute.