

5 評価の実際と個に応じた指導事例

(1) 本時重点的に取り上げた評価規準

<イ - >

「好き・嫌い」「理由」の機能表現を用いて、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。

(2) 評価の実際

評価の方法

<活動の観察> (Human Bingo での評価)

- ・ Human Bingo Game をクラス全体で行う。「好き・嫌い」「理由」の機能表現を含む2往復程度の対話を用いる。導入の反復練習・置換練習において取り上げた表現とする。Human Bingo のシートに「好き・嫌い」の答えとなるような語彙を予め記入したものを配布する。升目全部に、質問した生徒の名前を書かせる。
- ・ JTE と ALT は、対話が行われているペアをまわり、両者が役割の交替して対話を終えるまで観察し、問いかけと受け答えの内容を評価する。

評価の決定

- ・ 下記の評価項目をもとにした評価基準がAまたはBであれば、達成と判断する。
 1. Do you like _____?の問いかけに対して、二者択一の Yes, I like _____ .あるいは No, I don't like _____ .の受け答えが形式通りにできる。
 2. Yes, I like _____ .あるいは No, I don't like _____ .の受け答えに対して、その理由を尋ねる二者択一の Why do you like _____?あるいは Why don't you like _____?の問いかけが形式通りにできる。
 3. Why do you like _____?あるいは Why don't you like _____?の問いかけに対して、理由を述べる時に、Because を用いている。
 4. Why do you like _____?あるいは Why don't you like _____?の問いかけに対して、理由を述べる時に、Because の後に、主語 + 動詞から始まる受け答えができる。[評価基準・・・ A : 1~4 B : 1~3 C : 1あるいは1~2]

(3) 個に応じた指導の実際

個の学習状況に応じた手だて

- ・ 理由を英語で表現することが、困難な生徒に対して
本時の授業の最後に配布したプリントによって、学習事項の定着を図らせた。評価規準<エ - >による評価の決定と合わせ、生徒に到達度をフィードバックすると同時に、JTE 及び ALT による手直しの確認をさせた。その際、評価項目(3及び4)を反映させ、細かい間違いは考慮しなかった。

プリントに理由を書いていなかった生徒には、日本語で言わせた後、Because + 主語 + 動詞を意識させてヒントを与えつつ、既習の表現を用いて英語で言わせた。英語で言わせた後、定着のためにプリントに書かせた。

単元を通した継続的な手だて

- ・ 機能表現を対話の中で、状況に応じて正しく用いられない生徒に対して
各時の導入において必ず提示される機能表現に対する意識が高くなるように指導した。4往復程度の対話文を聞く活動から、状況や感情を変えて発表させる活動の連絡において、時間を計り、反復練習と置換練習を繰り返させた。また、提示された対話文の発表に至るまでも、いたずらに時間を与えることなく、1分という短い時間の区切りと発表を繰り返すことにより、集中力を高めた上で定着できるよう配慮した。
- ・ 自分の考えをまとめた英文で表現することが困難な生徒に対して
例文の構成を理解させるために、場合によっては日本語訳をそのまま提示した。単語レベルでの発話でも構わない旨を伝え、できる限りコミュニケーションを継続させるよう指導した。また、日本語で考えた内容を英語に翻訳するプロセスから脱却させるため、既習の表現・語彙を用いて定型を利用する指導を行った。