

自己評価や相互評価を大切にし、
仲間とのコミュニケーションの喜びを体験できる英語活動の在り方

学校名	大垣市立中川小学校
実施状況(学年・回数)	<ul style="list-style-type: none"> ・第1・2学年:「ゆとりの時間」を使い、週に2回20分程度の英語活動を実施 ・第3～6学年:大垣市「わくわく英語特区」を受け、週45分間の教科英語を実施 ・毎週2回ずつ朝の活動時間に15分間(全校テレビ放送)
年間指導時数	全学年 年間35時間の実施
指導体制	毎時間、HRT(学級担任)とALT(外国人指導助手)、VET(地域ボランティア講師)による3人でのTT指導
その他	文部省指定研究開発学校(H.9～H.11)

1 昨年度までの実践

- ・無理なく英語に慣れ親しませるために、児童の実態に合わせて単元指導計画の見直しを図った。(ねらいや評価規準、モデルスキットや言語材料)
- ・本時使用する英語表現を学ぶために必然性のある英語活動の工夫をした。
- ・個に応じた指導・援助ができるように、「振り返りカード」による自己評価や意識調査、リスニングテストやパフォーマンステストを実施し、活用した。
- ・3人の指導者の分担を明確にして、指導・援助の工夫をした。

2 英語活動を通して目指す姿

(1) 第4学年までの児童の姿

- ・目指す姿に向かって努力することができる児童が多い。
- ・仲間と話すことを好み、聞こうとする姿も見られるが、相手の考えを正しく理解したり自分の考えを分かりやすく伝えたりしようとする姿勢に弱さがある。
- ・互いに仲間のよさを認め合うことはできるが、学び合いのよさについて実感できている児童とそうでない児童との差がある。

(2) 英語活動を通して願う児童の姿

- ・目指す姿に照らして、自らどのような力が付いてきたのかを実感できる姿。
- ・相手の考えや思いを受容的な態度で受け止めたり、自分の考えや思いを相手に分かりやすく伝えたりすることができる姿。
- ・仲間とかかわり合って学びを深めたり、共に学び合うよさを実感したりできる姿。

3 本年度の重点実践内容

確かな実態把握に基づいた単元指導計画の見直しや言語材料の精選、個に応じた指導・援助の工夫の継続

自分や仲間の伸びが実感でき、共に学びあうよさを味わうことのできる評価の在り方の模索

- ・目指す姿に即して語ることができる振り返りの場の設定
- ・振り返りカードの工夫
- ・学び合いの場の設定
- ・仲間への「Good job メッセージ」や「Thank you メッセージ」の表現の工夫

(1) 単元の指導計画

実施学年	5年	指導時期	10・11月
題材名	Who am ?		
指導目標	Who am ? ゲームでヒントを出したりクイズに答えたりする活動を通して、動物や人物の特徴を表す表現に慣れ親しみ、仲間と一緒にコミュニケーションを図ろうとする態度を育てる。(全6時間)		
主に扱う語彙や表現	Who am ? Please give me three hints. I have~, I am ~, I like~, I can~. I'm wearing~, I know. You are ~, That's right. Who is this ? He/She is ~		
教材・教具	<ul style="list-style-type: none"> ・動物やキャラクターの絵カード(グループ用と板書用) ・ヒントカード ・各自のゲーム用カードとヒントカード ・歌のCD ・プラクティスカード ・活動カードとシール ・評価カード 		

評価の観点	評価規準(実現したい具体的な姿)
コミュニケーションへの関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> ・誰とでも積極的に Who am ? ゲームに参加しようとする。 ・ALT の後について意欲的にリピートしたり、チャンツでリズムに乗って楽しく繰り返したりする。 ・相手に分かりやすくジェスチャーを用いながら伝えようとする。
英語によるコミュニケーション	<ul style="list-style-type: none"> ・既習の言語材料を使って複数のヒントを出し、多くの仲間同士でコミュニケーションを図る。 ・ヒントを正しく把握するために、注意深く聞いたり、相手に質問して確かめたりしながらクイズに答えようとしている。
言語や文化についての気付き・理解	<ul style="list-style-type: none"> ・ALT の国のアニメのキャラクターに触れ、日本で人気のあるキャラクターには、外国でもよく知られているものがあることを知る。 ・既習の英語表現を使ってヒントを考え、自作のクイズを作る。 ・既習の言語材料を使って複数のヒントを出し、多くの仲間とクイズを楽しみながら本単元で使う英語表現に慣れ親しむ。 ・ have や wear 等の表現に慣れ親しむ。

時間	目指す姿	主な活動内容	主に扱う語彙や表現	コミュニケーションへの関心・意欲・態度 英語によるコミュニケーション 言語や文化についての気付き・理解
1	・ Who am ? ゲームの進め方やゲームをするのに必要な表現に慣れ親しむ。	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームをするのに必要な表現をチャンツで行う。 ・どんな動物かを当てる、3ヒントクイズをする。 	Who am ? Please give me 3 hints. I have~, I am ~, I like~, I can~. I know. You are a monkey.	どのカードを意味しているのかを分かってほしい、ALT の後についてリピートする。 体の特徴を表す時に、have を用いる。(I have 4 legs.)
	・グループでアドバイスしあうことを通して、ヒントを作るために人物の特徴を表	<ul style="list-style-type: none"> ・ I have~, I am ~, I like~ 等の表現をチャンツで行う。 ・グループでアドバイスしあ 	I'm wearing~. red skirt blue pants	既習の言語材料を使って、複数のヒントを作る。 日本のアニメのキャラクタ

2	<p>す多様な表現方法に慣れ親しむ。</p>	<p>い、カードの人物やキャラクターのヒントを即興で作りながら、グループでゲームを行う。</p>	<p>glasses white shirt shoes</p>	<p>ーが外国においても人気があることの面白さに気付く。衣服等、身に付けているものは、I'm wearing ~という表現を用いることに触れる。</p>
3	<p>・自分が出題したい人物についてヒントを考えながら、前時までの既習表現を活用する。</p>	<p>・ペアで自分が出題したいクイズのヒントをつくる。 ・クイズカードを作る。</p>	<p>↓</p>	<p>前時までの既習内容を思い出し、自作のクイズを完成させる。 ALTのトピックを通して、外国で人気のあるアニメのキャラクターについて知る。</p>
4	<p>・グループ内で自作のクイズを出し合うことを通して、ヒントを正しく把握するためには、出題者に質問したり、確かめたりすることが大切であることに気付く。</p>	<p>・ヒントの内容を確かめるための表現をチャンツで行う。 ・グループ内でクイズを出し合うゲームを行う。</p>	<p>I am a boy. I am strong. I like KARAOKE. Please once more. One more hint, please have a friend, Suneo.</p>	<p>ヒントを正しく把握するために、相手に質問したり確かめたりして、グループ内でゲームを出し合う。</p>
5 (本時)	<p>・ジェスチャーを併用することで相手に伝えやすいことに気付く。また既習の英語表現とジェスチャーを用いながら相手の反応を確かめつつ、クイズを出したり答えたりする。 (本時)</p>	<p>・グループ内で分かりやすく伝えているか確かめるためのジェスチャーを行う。 ・他のグループの仲間とゲームを行う。</p>	<p>Let's start "Who am I game?" Yes, let's. I am a girl. I can dance. I'm wearing a red skirt. Can you guess? No, I can't. One more hint, please. I have big ears.</p>	<p>相手に分かりやすく伝えるために、ジェスチャーや既習の英語表現を使って、その場に応じた対話を楽しむ。 ALTのトピックを通して、日本の漫画キャラクターが、海外でも人気があることを知る。</p>
6	<p>・キャラクターを集める活動を通して、“Who is this?” “he /she is ~.”の表現に慣れ親しみ、進んで誰ともコミュニケーションを図る。</p>	<p>・キャラクター集めゲームで使う表現をチャンツで行う。 ・スクランブルでキャラクター集めゲームを行う。</p>	<p>Who is this? He/She is ~.</p> <p>↓</p>	<p>キャラクターを集めるために、進んで誰ともゲームに参加しようとする。</p>

(2) 本時の授業について

実態把握に基づいた、個に応じた指導・援助の工夫

本時では自作のクイズ形式の活動を通して、既習の英語表現を活用したり、ジェスチャーを交えたりしながら、相手の反応に応じたふさわしい表現で話そうとする児童の姿を目指す。そこでHRT・ALT・VETの3人の指導者が事前に児童一人一人の出すクイズについて把握し、既習の英語表現を取り入れながらどのようなヒントを作っているのかを確認をし、本時の指導・援助にあたる。さらに、本時までの児童の観察や振り返りカードによる自己評価から、ジェスチャーを交えて話すことに慣れていないかどうかの実態把握をし、慣れていない児童にはそのよさを広める。また、ジェスチャーを使うことに不慣れな児童にはそれを用いることで、相手

によりよく伝えることができるというよさに気付くような指導・援助の手立てを考える。

指導過程の工夫と仲間と共に学びあうよさを味わう評価の在り方

目標・指導・評価が一貫した指導過程の工夫をし、仲間のよさを評価できるようにする。課題設定の場では、既習の英語表現を生かしてジェスチャーを交えたモデルスキットを通して、相手の反応に応じて話すという本時の課題や Important point⁽¹⁾としての Application⁽²⁾の大切さに気付くようにする。Application については、相手により伝えやすくする方法として、「習った英語で」「ジェスチャーを使って」の他に「ゆっくりはっきり言い直す」「聞き直す」等の具体例をカードで示しながら児童により理解しやすいようにする。中心活動では、途中でアドバイスタ임을設ける。そして、既習の英語表現やジェスチャーを効果的に使って相手に分かりやすく伝えたり、それに反応して確認したり質問したりしているペアを紹介し、仲間の姿で Application の大切さを示す。

評価の場では、3人目の指導者（学級担任、ALT、VET）がそれぞれの立場から児童を価値付けるが、特に児童相互の評価を大切にす。対話の中でジェスチャーを効果的に使ったり言葉を置き換えたりすることで相手に伝わりやすかった等、Application に関するよさを「Good job メッセージ」や「Thank you メッセージ」で発言させる。そして仲間のよさや頑張りを具体的に認めていくようにする。このような振り返りをさせるためには、指導者は常に中心活動の中で Application に関するよさを認め、評価につながるような助言をしていくことが大切である。

(1) Important point

- ・本時の授業で大切にしたい表現の仕方や態度について項目で示す。（例：Eye contact, Clear voice, Big gesture, Response 等）

(2) Application

- ・相手に分かりやすく伝えるためには Important point を使って伝えるとよいことに気づき、既習の英語表現を生かして、その場に応じた英語を使って対話を楽しむこと。

(3) 本時の流れ (1 / 4) 評価 指導・援助 コミュニケーションについて 準備品 その他

過程	主な活動		評価・指導・援助
	児童	教師(HRT・ALT・JTE)	
<ul style="list-style-type: none"> ・ Let's greet. ・ Let's sing a song. 'Who am I?' ・ Today's topic ・ Today's aim 	<ul style="list-style-type: none"> ・ あいさつをする。 ・ 歌にジェスチャーをつけたら歌う。 ・ Who am I?クイズに答える。 ・ スキットを見て、活動の見通しをもち、めあての確認をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ あいさつをする。 ・ 児童とともに歌う。 ・ ALT は、Who am I?クイズを出題する。（外国にも人気のある日本のキャラクターを既習の英語表現とジェスチャーを使って出題する。） ・ ALT と VET は、モデルスキットを演じる。 ・ HRT は、児童に、モデルスキットからどんなことを学ぶことができるか、注意を促す。 	<p>歌のテープ ALT の Who am I ?クイズを聞き、日本のキャラクターが外国でも人気があることを知るとともに既習の英語表現を使ったり、ジェスチャーを加えたりするによって相手に伝えやすいという意識をもつ。</p> <p>ゲーム用カード ヒントカード</p> <p>ジェスチャーを使ったり、ゆっくりはっきり言い直したりすることで、相手によく伝わるのが分かるように、スキットの提示をし、Important point が Application であることを示す。 Application の具体例を示す。 Application の具体例を示したカード</p>
	<p>Who am I?ゲームをしながら習った英語やジェスチャーを使って、多くの人に話しかけよう。</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童の発言から、本時のめあてと 	

Important point を導く。

Host (ALT)

Let's start "Who am I?" game!

Who am I?

OK

Hint No.1. I am a girl.

Hint No.2. I can dance.

I can dance.

(ゆっくり、はっきり)

Hint No.3. I'm wearing a red skirt.

Red skirt . (ジエスチャーを入れて)

Can you guess?

OK

Hint No.4. I have big ears.

That's right. Good job!

(シールをはる)

Thank you. Good bye.

Guest (VET)

Yes, let's.

Please give me three hints.

OK

Dan . . ? (聞き取れない)

One more, please.

Red scarf? (聞き間違える)

Oh! Skirt!

No, I can't.

One more hint, please.

I know. You are Minnie.

Application is very good.

(シールをはる)

Thank you. Good bye.

・ Pair practice

・自作のヒントをジェスチャーを交えて話し、ペアで確認し合う。

・ HRT は、クイズのヒントを忘れてしまった児童につき、ヒントの確認をする。
ジェスチャーに自信をもてない児童については認め励ます。

児童の自作クイズを使う活動のため各自話す内容が異なる。そこで、チャンツではなく、ペア練習でクイズの出し方を確認したり、アドバイスをし合ったりして、自信をつけ、意欲を高めたりする。

・ Let's try.
(前半)

・自作のクイズを出し合っゲームを楽しむ。出題者は、クイズに答えることができた相手の活動カードにシールを貼る。回答者は、分かりやすく言い直したりジェスチャーを使ったりして、Application のよくてできた出題者にシールを貼る。

・ VET は、相手の児童が言っていることが理解できないまま進めてしまっているような児童については聞き返す言い方の例を示し、確実に対話ができるよう支援する。

各自のゲーム用カード
活動カード

・ (Advice time)
(後半)

・仲間のよい姿を見て、後半の活動に生かす。
・役割を交代して、ゲームを楽しむ。

・ HRT は、学級経営の面から、前時までと比べより豊かに対話ができるようになってきた児童を取り上げる。また、よいアドバイスや仲間に学ぶ姿勢が強く感じられた児童を紹介する。

アドバイスタイムでは、既習表現と適切なジェスチャーを使って豊かに活動している児童を認めながら活動のよさをまわりに広げ、ジェスチャーもコミュニケーションのための大切な要素であることを理解する。

・ Today's treasure.

・評価カードで自分の頑張り振り返る。
・ Good job メッセージや Thank you メッセージで、仲間のがんばりやよさ、教えてもらってうれしかったことを伝える。

・ VET は、Good listener の面から、適切な反応の言葉が使えていた児童や適切なジェスチャーで表現していた児童の姿を、具体例をあげて認め、広める

相手に分かりやすく伝えるためにはジェスチャーを使って伝えるとよいことに気づき、既習の英語表現を生かして、その場に応じた英語を使って対話を楽しむ。(Application)

・ Let's say good-bye.

・ 3T からの評価を聞く。

・ ALT は Good speaker の面から、既習の英語表現とジェスチャーを豊かに使って表現し、楽しく活動することができていた児童の姿を認め、広める。

振り返りカード

歌のテープ

・ Let's sing ' Good-bye Song. '			
---------------------------------------	--	--	--

5 実践の検証

(1) 確かな実態把握に基づいた単元指導計画の見直しや言語材料の精選、個に応じた指導・援助の工夫の継続

単元指導計画の見直し

昨年度より言語材料の数や難易度やスキットの長さを、児童の実態に応じて無理がないように見直してきた。また、同じ言語材料を用いて、活動を変化させて繰り返し使うように単元指導計画を変えたことで、新しい表現にも慣れ親しみやすくしてきた。そのため、単元の終末の既習の英語表現を駆使してかかわりあう場面では Application の自己評価においてほとんどの児童が をつけた。本年度はさらに1時間ごとの Important point を具体化し、目指すコミュニケーションの姿を明確に児童に示すことで、そのよさを実感できる児童が多くなり、仲間とのコミュニケーションに生かしていくことができた。

個に応じた指導・援助の工夫

一人一人の児童の実態を把握するために、毎時間の児童の活動の様児童を観察したり、自己評価カードを活用したりした。さらに、パフォーマンステストやリスニングテストを実施することで、支援を要する児童と支援の内容について、より詳しく把握することができた。その上で、3人の指導者の役割を決め、主に HRT は学級経営の面から、ALT は Good speaker の面から、VET は Good listener の面から指導・援助に当たった。その結果、アンケートで「進んで仲間とやり取りをしている」と答えた児童は、第4学年の2学期末に75%であったのが、第5学年の2学期末には90%になり、ほとんどの児童が自信をもって活動できるようになった。

(2) 自分や仲間の伸びが実感でき、共に学び合うよさを味わうことのできる評価

目指す姿に即して語ることができる振り返り

毎時間の出口で振り返りの場を設定しているが、課題設定の場でねらいを明確にしたモデルスキットを提示し、目指すコミュニケーションの姿を具体的に示すことで、児童は目指す姿に即して振り返りをすることができた。実践例では、ジェスチャーを効果的に使ったり言葉を置き換えたりすることで相手に伝わりやすかったと言う Application に関するよさを交流することができた。うまく児童が表現できない時には、担任が切り返して尋ねたりして、そのよさを広げてきた。その結果「 さんは、私がよく分からなかった時にジェスチャーを大きくして話してくれたので、とてもよく分かりました。」というように、児童の言葉で仲間のよさや頑張りを具体的に話し、自分もよく分かってうれしかったという気持ちまで伝えることができた。

学び合いの場の設定

中心活動に入る前に、本時新しく学ぶ英語表現をペアやグループで確認し合う場を設け

ている。この場で自信をつけて、中心活動ではたくさんの仲間とやり取りができるようになったり、この場での教え合いの姿が中心活動の中でも頻繁に見られたりするようになった。中心活動の中でのアドバイスタイムでも、児童のよい姿を紹介し、できるだけ仲間の姿からよさを学ぶようにしている。また、振り返りの場では、目指す姿に即して仲間のよさや頑張りを交流するだけでなく、仲間に教えてもらってうれしかったことを相手に積極的に伝えることができるようになってきた。

このように、意図的に仲間と教え合ったり仲間のよさに気付いたりすることができる場を作り、よさを交流してきた。その結果、振り返りカードに「分からなくて困っていた時に、さんが教えてくれたので、友達とできるようになりました。私もさんのように他の人に教えたいです。」「グループでヒントを確かめながらやったので、自信ができました。」という感想を書く児童もいる。第5学年の2学期末にとったアンケートでは80%の児童が「仲間と共に学ぶことが楽しい。」という結果を得た。

今後の実践の方向

- ア 表現や語彙を見直しながら英語ノートとの関連性を図る。
- イ 絵カードに英語表現を加えながら、アルファベットに慣れ親しませる活動の工夫をする。
- ウ ALT や VET との連携を密にし、指導・援助と評価の一貫性を図る。
- エ 自他の伸びやがんばりを認め、広め合えるアドバイスタイムや評価の在り方を深める。

6 資料

英語表現に慣れ親しむための替え歌

Application の具体例を板書で示し課題提示する。

Who am I ?

1.

Who am I ? Who am I ?
Please give me three hints.
Who am I ? Who am I ?
Please give me three hints.

I have four legs . I am brown.
I like bananas .
I know. You are a monkey.

Who am I ? Who am I ?
Please give me three hints.
Who am I ? Who am I ?
Please give me three hints.



児童の活動

(出題者の後方に回答者のための人物カードがある。)



自己評価カード

(表)

英語ふりかえりカード		10/16	10/17	10/18	10/19	10/20	10/21
Who am I ?							
*Good action 発言	Active 発音 発声 発音で話して	<input checked="" type="checkbox"/>					
	Good voice 発音の仕方	<input checked="" type="checkbox"/>					
	Helpfulness 助け合い	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
*Good listener 聞き方	Concentration 集中力						
	Response 返答				<input checked="" type="checkbox"/>		
*Good speaker 話し方	Eye contact 目まはり				<input checked="" type="checkbox"/>		
	Clear voice はっきりした声	<input checked="" type="checkbox"/>					
	Big gesture 大きな身振り手振り	<input checked="" type="checkbox"/>					<input checked="" type="checkbox"/>
	Application 場面に応じた英語を使う			<input checked="" type="checkbox"/>			

*この単元の英語ががんばったこと、できるようになったこと、今までの英語でがんばったこと、

たしかめながら、このスピーチを、使ったことがよく言えることができました。今まで使った英語が分かる、たしか、今まで使った英語をいかに使っていました。明日は新しいスピーチを使ってみようと思います。

(裏)

今日はどうだったかな？
「がんばったこと / 友達に教えてもらったこと、もっとがんばりたいこと、などを書こう！」

10月16日
みんなのスピーチに、このスピーチなどして大きな声で、よかったこと、

10月16日
私は、グループの子と3人で助け合い、スピーチを考え、相手の目を見て、はっきりと話すことができました。

10月17日
問題をくりでは、どんなセントを作るか考えたりして作ることをしました。

11月6日
グループの子とスピーチを出して、たしかめながら、はっきりとした声でスピーチができたので、よかったです。

月 日
最後までがんばって、スピーチなど使って、今まで使った英語をいかに使っていました。

月 日