

平成26年度～平成29年度 科学研究費補助金 基盤研究(B) 研究成果中間報告書  
『小中連携を目指した英語学習者の自己効力と自律性を促進する授業設計と評価』  
研究代表者：泉恵美子（京都教育大学）（研究課題番号：26284078）

# 小学校英語Can-Do評価尺度活用マニュアル

～ *Hi, friends! 1 & 2 Can-Do*リスト試案 ～

## 小学校英語評価研究会

泉恵美子（京都教育大学）  
萬谷隆一（北海道教育大学）  
アレン玉井光江（青山学院大学）  
田縁真弓（立命館大学）  
長沼君主（東海大学）

平成27年2月

## はしがき

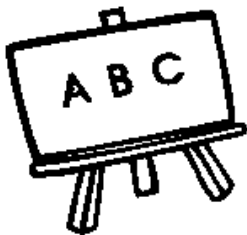
この度、平成26年度より4年間の予定で科学研究費補助金（基盤研究 B）事業に採択され、「小中連携を目指した英語学習者の自己効力と自律性を促進する授業設計と評価」に関する研究を開始した。これは平成22年度より4年間、小学校英語教育学会（JES）課題研究グループとして、「小学校外国語活動における評価のあり方」について取り組んできた研究の継続プロジェクトでもある。名前を「小学校英語評価研究会」（English Assessment Society at Elementary Level：EASEL、イーズル）とし、新たに発足した。

本研究の初年度にあたる平成26年は、7月に第14回小学校英語教育学会（JES）神奈川大会において「小学校外国語活動における評価のあり方—児童の学びの支援に関する研究—」と題して研究発表を行ったり、日本児童英語教育学会の全国大会や秋季研究大会での課題別分科会等での発表や、大阪・北海道など各地でCan-Do評価に関するワークショップを行うなど研究成果を発表することができた。また小学校外国語活動の共通教材である*Hi, friends!*のCan-Do評価の試案をプロジェクトメンバーにより作成し、このような報告書が完成した。お忙しい中、年間12回に及ぶ会合に集まり、白熱した意見を交換しながら、小学校英語の単元計画、授業設計と評価について共に学びつつ、Can-Do評価尺度を作成し、授業を実践していただいたメンバーの皆様に深く感謝しお礼を申し上げたい。

小学校英語が2020年度より教科化されることが決まったが、まずは現行の外国語活動のより良い実施のために、児童の学びが促進され自己効力と自律が促される評価のあり方を考える必要があり、その1つのツールとしてCan-Do評価は大変有効であると考えている。本研究成果が小学校の担任の先生方、英語担当教員をはじめ、皆様の今後の活動や研究のお役に立つことを心より願っている。

ただし、本Can-Do評価尺度はあくまで試案であり、目の前の児童のニーズや状況に応じて適宜修正して活用していただくことは言うに及ばず、実際に授業で使用していただき、成果や課題、より良い評価規準や指標などが見つければ、是非忌憚のないご意見やご報告を頂ければ幸いである。皆様の貴重なご意見を元に、さらに今後改訂を加えながら、中学校にも繋げることができればと考えている。

平成27年2月14日  
研究代表者 泉 恵美子



# 目 次

## 小学校英語 Can-Do 評価尺度活用マニュアル

活用マニュアル解説	1
Can-Do 評価尺度試案	8
児童用内省シート試案	69

## 研究成果中間報告

研究概要	116
------	-----

### 実践報告

私立小学校での実践—児童と指導者の変容に焦点をあてて 田縁真弓	123
------------------------------------	-----

Can-Do 評価尺度を活用した授業分析と指導法改善 加藤拓由	127
------------------------------------	-----

私立小学校での実践—パフォーマンス評価も含めた報告 森本レイト敦子	133
--------------------------------------	-----

公立小学校での実践—子どもの成長を支えるために 島崎貴代	139
---------------------------------	-----

### 研究論文

小学校英語の指導と評価をめぐる基本的考察 萬谷隆一	142
------------------------------	-----

小学校におけるリタラシー指導の評価 アレン玉井光江	146
------------------------------	-----

# 小学校英語 Can-Do 評価尺度活用マニュアル解説

長沼君主（東海大学）

## 1. はじめに

文部科学省から 2013 年 12 月に出された「グローバル化に対応した英語教育改革実施計画」においては、『英語を用いて何ができるようになるか』という観点から目標を具体化し、小中高を通じて一貫した学習到達目標を設定することが掲げられている。すでに中高では「各中・高等学校の外国語教育における『CAN-DO リスト』の形での学習到達目標設定のための手引き」に基づいた改革が進みつつあるが、小学校英語の教科化をふまえて、小学校英語活動での Can-Do リストを活用した評価のあり方について、今後検討が盛んになっていくことが予測される。

本研究グループ（小学校英語評価研究会）では、こうした背景のもと、現行の小学校英語活動で用いられている *Hi, friends!* に基づいた Can-Do リスト試案の開発を行った。開発にあたっては、現在はまだ教科化はされておらず英語活動であり、観点別評価として「慣れ親しみ」を前提とした評価がなされていることにも配慮して、「できるかどうか」を判断するための検証ツールとしての Can-Do リストではなく、「できるようになりつつある」過程を示して自律性を促進し、「できる感」、すなわち、自己効力を育てるための Can-Do リストの設計を行った（長沼、2008、2009、2011）。これらの「自律性」と「自己効力」は、本研究グループの研究主題でもあり（泉他、2014；萬谷他、2012、2013）、小中高での一貫した評価の実現にあたり、重要な示唆となることが期待される。

具体的な Can-Do リストの開発に際しては、長沼・小川（2010）を参考に、各レッスンの活動ごとに到達のプロセスを段階として記述した Can-Do 尺度（Can-Do Scale: CDS）を作成した。長沼・高野（2015）では、このプロジェクトに先駆けて、公立小学校 5 年生での実践に基づいた *Hi, friends! 1* の英語活動の尺度化を試みており、本マニュアルでは、それら尺度をベースにして、新たに研究グループから小学校で教鞭を取るメンバーに協力を依頼して、尺度開発を行った。開発の上では実際の実践を極力踏まえつつ、実行可能な Can-Do 尺度となるように十分な検討を重ねた。パイロット版として作成した Can-Do 尺度の一部実践報告については、本マニュアルの研究報告部分に掲載している。

## 2. マニュアル構成

### *Hi, friends! 1 & 2* Can-Do リスト（尺度）試案

Hi, friends! 1				Hi, friends! 2			
レッスン	尺度解説	児童内省	時数	レッスン	尺度解説	児童内省	時数
<b>1</b>				<b>1</b>			
<b>2</b>	pp. 8-10	pp. 69-70	2	<b>2</b>	pp. 39-43	pp. 92-95	4
<b>3</b>	pp. 11-14	pp. 71-73	3	<b>3</b>	pp. 44-48	pp. 96-99	4
<b>4</b>	pp. 15-18	pp. 74-76	3	<b>4</b>	pp. 49-53	pp. 100-103	4
<b>5</b>	pp. 19-22	pp. 77-79	3	<b>5</b>	pp. 54-58	pp. 104-107	4
<b>6</b>	pp. 23-26	pp. 80-82	3	<b>6</b>	pp. 59-63	pp. 108-111	4
<b>7</b>	pp. 27-30	pp. 83-85	3	<b>7</b>			
<b>8</b>	pp. 31-34	pp. 86-88	3	<b>8</b>	pp. 64-68	pp. 112-115	4
<b>9</b>	pp. 35-38	pp. 89-91	3				

【各レッスン Can-Do 尺度解説・児童内省シート担当一覧】 \*HF : *Hi, friends!*

- ・田縁眞弓（立命館大学）：HF2L5、HF2L8
- ・森本レイト敦子（帝塚山学園帝塚山小学校）：HF1L2、HF2L6
- ・大田亜紀（福岡県教育センター）：HF2L2、HF2L3
- ・島崎貴代（大阪市立住之江小学校）：HF1L3、HF2L4
- ・高野正恵（東京外国語大学英語学習支援センター）：HF1L4～L9
- ・長沼君主（東海大学）：全体監修

本マニュアルは大きく『Can-Do 尺度解説』と『児童内省シート』の二部に分かれている。Can-Do 尺度解説では、各レッスンの始めに扉を設け、「Can-Do 評価尺度概要」と「Can-Do 評価尺度一覧」を記載した。Can-Do 評価尺度概要はレッスン内の各時の間での Can-Do の変容をどう設計しているかを記述している。Can-Do 評価尺度一覧の尺度を見ることで、より機械的な活動からコミュニケーション的な活動へと展開していることがわかる。ただし、機械的な活動においても、ゲーム性を設けるなど、ドリル的な練習に留まらず、使う必然性が生まれるように考慮している。

各レッスンは、*Hi, friends! 1*は3時間、*Hi, friends! 2*は4時間を基本構成としており、それぞれの時間で2つずつの Can-Do 尺度に基づいた活動を設けている（1つの活動で対となる発信側と受容側の尺度を作成している場合もあることに注意する）。以下具体的なページ構成をもとに説明していく。下記は *Hi, friends! 2* の Lesson 2 の第1時の活動である。

○ **第1時** <目標> 世界の様々な行事に興味をもち、月の言い方を知る。

■ 「世界の行事について聞いて、行われる月のイラストを指さすことができる。」

- ① イラストを指さすことはまだ難しい。
- ② 友だちと一緒にイラストを指さすことができる。
- ③ 一人で自信をもってイラストを指さすことができる。
- ④ 素早く間違わずにイラストを指さすことができる。

■の鍵カッコ内がいわゆる「Can-Do リスト」の項目にあたる「全体的能力記述」となる。その下の①～④までの丸数字部分が「尺度 (scale)」の「段階的能力記述」にあたる。いずれの活動においてもすべて4段階で設計されており、それぞれ下記のような段階と位置づけている。

- ① 「自信がなくまだ難しい、または自分にはできないと感じている段階」
- ② 「自信があまりない学習者でも何らかの補助的な足場があればできる段階」
- ③ 「多くの学習者が十全に参加すれば達成可能なクラスでの到達目標となる段階」
- ④ 「自信のある学習者を飽きさせないような次への挑戦的課題を設けた段階」

②の足場 (scaffolding) を設けることで、手助けされるなど、条件付きでできることであっても、「できるようになりつつある」過程にある部分的な能力 (partial competence) であると肯定的にとらえて、「できない感」ではなく、「できる感」を感じさせるようにする。また、ステップが可視化されることで、次の学習の取り組みへと動機づけ、自律性を高める。そのためには、③は定着を前提とし過ぎずに十分に到達可能であり、④も適度な挑戦度合いにすることが重要であり、段階を設けることでできない感を逆に与えることのないように設計している。下線部がキーワードとなる。

- 評価活動：カードタッチゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Play 1、Let's Listen 1 (pp.6-7)
- 評価観点：慣れ親しみ（※「気付き」については自由記述で評価）

評価活動は、指導者向けの「指導編」や文科省ウェブサイトからダウンロード可能な「年間指導計画」や「学習指導案」を参照しながら設計した。

*Hi, friends!* 関連資料：「年間指導計画」及び「学習指導案」  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/kokusai/gaikokugo/1314837.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/1314837.htm)

アレンジ度は、これらの *Hi, friends!* の活動にどれだけ準拠しているかを示しており、およその目安を下記のように3段階で記載している。ただし、すべての活動をアレンジしなくてはならないという意味ではない。自分の学校や教室の目の前の学習者にあわせた柔軟な設計を行うことが前提にあり、本マニュアルの尺度例や活動例は、その参照となるようにバリエーションを設けている。

- ★☆☆ ほぼ指導例などに記載の活動案通り
- ★★☆ 尺度に合わせて活動内容の取り扱い方を変更
- ★★★ 独自の教材追加・加工による活動の発展

評価観点は主に「慣れ親しみ」となるが、コミュニケーション志向が強い活動の一部では、「関心・意欲・態度」も記載している。また、言語・文化を扱った活動では「気付き」も記載した。

- 活動説明：Let's Listen 1 の音声を使って、カードタッチゲームをする。事前活動として音声を聞く前に世界の様々な国の行事の内容について聞き、いつ行われるのかを予想させた上でカードタッチゲームをする。*Hi, friends! 2*には、オーストラリア、タイ、アメリカ、韓国の4か国しかないが、その他の国の行事も付け加えてゲームを行う。
- 尺度説明：Let's Play 1 で日本の行事絵を使って月の言い方をインプットしている。ここでは、新しい語彙と出合う単元の導入の時間なので、英語の音声を聞いて「聞いてその意味がわかる」かどうかを評価する。活動ははじめはペアやグループで行い、協力し合いながらカードをタッチしていく。何回か繰り返しながら徐々に一人でのカードタッチにしていく。一人では自信はないが友だちと一緒にであればできるという段階を②とし、一人で指差すことができることを③の目標とする。④ではさらに語彙に慣れた児童のために素早く反応させる段階を設けた。
- 備考：展開例では、キーワードゲームを設定しているが、月名の絵カード12枚を見ながら聞くことができ、意味の聞き取りの補助となる絵カードをタッチするゲームに変更している。

活動説明では、全体的な活動イメージや実施手順のほか、事前活動についても必要に応じて記述をしている。できる感を感じさせるには、活動がパフォーマンス場面となっていることが望ましく、事前活動として言語材料を導入しておくことを想定している。その際には定着を前提とし過ぎないために、毎回、達成に必要な十分な事前活動の時間を取る工夫が必要となる。ただし、入れ込み過ぎてドリルが中心になっては本末転倒であり、パフォーマンスをさせる中で、次第とできるようになっていくといった活動設計も可能であろう。その他の活動で十分に自己効力が感じられていれば、最初できない感を与えることも、できるようになりたいと動機づける有効な手段となる。②の足場を与える前に③に取り組みさせた上で、必要に応じて②を与えたり、逆に最初は②を想定した活動として③に難易度をあげるなど、実施手順ができる感に影響するため、十分な注意をする必要がある。

尺度説明では、段階設計の工夫についての記載をしており、とりわけ、②と④の段階設定の妥当性についての説明を行うようにしている。例えば、②では「先生の助けがあれば」などの記述は、それが全員に公平に足場として機能しない場合は段階とはしないようにするなど配慮した。上記の例の「友だちと一緒にならば」に関しては、自信がまだあまりないため、ともするとできていないと見なされがちだが、パフォーマンスにあらわれていないだけで、友だちの後追いであれば確信が持てるなど、学習者の中では学びが育ちつつある状況をとらえることを想定している。

段階化にあたっては、「だいたい」とか「すべて」など、副詞の記述のみに頼ることは避け、主観的な判断ではなく、客観的な判断が可能となるように工夫をしている。とりわけ、「すべて」は定着を想起させるため注意が必要である。同様に「正確に」や「間違いなく」といった記述のみとなることも避けるようにしている。上記の例では、④の挑戦段階に設定しており、「素早く」といった記述と合わせることで、集中して取り組む中で、反応が自動化されていくことを促している。

こうした学習タスク的な要素もとりわけ最初の時間などでは入れて、コミュニティなタスクのみで活動を構成し、負荷があがり過ぎないように設計している。「素早く」は声に出す場合は、速さを意識しすぎて発音が壊れてしまわないように、十分な配慮が必要であり、そのためにも同時に「正確さ」を意識させることは、認知的な学習として有効なストラテジーとなる。

備考欄には、その他、言語材料の取り扱いへの注意や指導例からの工夫の度合い、またはバリエーション的な活動についてなどを記載した。言語材料については、Let's Listen 等で複雑な談話を扱っている場合もあり、段階の設計に工夫が必要となる際に注記をするなどした。

### 3. 児童用内省シート・教師用内省シートの使い方

これまで『Can-Do 尺度解説』について触れてきたが、本マニュアルのもう一つの大きなパートが『児童内省シート』である。「英語活動振り返りシート」とされているのがそれであり、Can-Do 尺度解説の Can-Do 記述文が教師向けに書かれていたのに対して、児童にも分かる表現で可読性を高めたものとなる。主には Can-Do 尺度の下線部のキーワードを中心に、段階を簡潔に記述しているため、実施にあたっては、教師が読み上げながら、具体的な活動を思い出させて、イメージさせるなどの工夫をすることが望まれる。

チェックリストではあるが、主観的なあいまいな判断に頼らずに、客観的な段階を設けている点の特徴であり、経験に基づいて内省を行う。能力記述を「できた」ではなく、「できる」としているのは、今回できたかどうかではなく、未来志向的に自己効力を得て、できる感覚が培われていることを強調するためである。

振り返りシートを用いることで、内省 (reflection) の習慣をつけて、常に自らの学習に主体的に取り組む態度を育てることが可能となる。そのためチェックを行うだけでなく、自由記述欄に振り返りコメントを書くようにさせることが望ましい。その過程で段階で記述された能力観や学習観が取り込まれ、価値の内面化が起こることが想定されるため、先ほど注意点で述べたように、「すべて」「正確に」「素早く」などの文言を使用する際には、内省時に言葉がけを行うなどしながら、意図がそこなわれないような配慮が必要となる。

こうした Can-Do 尺度を用いた内省は児童にとってだけでなく、教師にとっても強力な道具となり、教室内での見取りを豊かにし、活動の柔軟な設計のみならず、柔軟な運用も可能とする。以下に児童用内省シート (p.6) と教師用内省シート (p.7) の実際のサンプルを資料として掲載する。教師用内省シートは、「活動設計」「活動実施」「児童観察」「児童内省」「児童介入」「活動調整」といった授業のプロセスと連動しており、教師自律性を促進するようデザインされている。実際の使

用の具体例については、本報告書の実践報告にそれぞれの実践者の教師内省記述が掲載されているので参照してほしい。

- ①活動設計「活動の段階的設計において、工夫した点や作りづらさを感じた点はありますか？」
- ②活動実施「授業を振り返って、活動の段階的設計はうまく機能しましたか？」
- ③児童観察「授業を振り返って、活動時の児童のモニタリングで気づきはありましたか？」
- ④児童内省「児童の振り返り評価やコメントを読んで、児童や活動への気づきはありましたか？」
- ⑤児童介入「授業中の観察や児童の振り返りを見て、児童への介入を行いましたか？」
- ⑥活動調整「今回の活動実施または次回の活動設計で、段階等の調整を行いましたか？」

本マニュアルはコピーして使うためのスタンダードとしての Can-Do リストではなく、レファレンスとして、授業の活動設計の参考になることを想定して作成されている。それぞれのレッスンの作成者は異なる文脈で授業をしており、全体での一貫性のある Can-Do リストではなく、なるべく多くのバリエーションを示すことを目的としている。教師用内省シート（小学校英語活動 Can-Do 評価教師リフレクションシート）を活用しながら、本マニュアルの活動を足掛かりとして、まずは Can-Do 尺度をアレンジしてみるところからはじめ、「できるようになっていく」プロセスを視覚化して、パフォーマンスから逆向きで活動を設計できるようになるための一助となれば幸いである。

## 参考文献

- 泉恵美子・萬谷隆一・アレン玉井光江・長沼君主・田縁眞弓・大田亜紀・島崎貴代・森本敦子（2014）「小学校外国語活動における評価のあり方—児童の学びの支援に関する研究」*JES Journal*, 14, 228-243.
- 長沼君主（2008）「Can-do 尺度はいかに英語教育を変革しうるか—Can-do 研究の方向性」『*ARCLE REVIEW*』No.2, 50-77.
- 長沼君主（2009）「Can-Do 評価—学習タスクに基づくモジュール型シラバス構築の試み」『東京外国語大学論集』第 79 号, 87-106.
- 長沼君主・小川隆夫（2010）「小学校英語教育における Can-Do 尺度の開発とスキル指導の効果の検証—スキルと情意のバランスを求めて」『中央教育研究所研究報告』No.73, 7-27.
- 長沼君主（2011）「小学校英語活動における自律性と動機づけを高める Can-do 評価の実践」『*ARCLE REVIEW*』No.5, 50-77.
- 長沼君主・高野正恵（2015）「小学校英語活動 Can-Do 評価尺度の開発と児童・教師内省の分析」*JASTEC Journal*, 34（投稿中）
- 萬谷隆一・泉恵美子・アレン玉井光江・田縁眞弓・大田亜紀・森本敦子（2012）「外国語活動の評価方法に関する研究—自己評価を中心に」*JES Journal*, 12, 147-154.
- 萬谷隆一・泉恵美子・アレン玉井光江・長沼君主・田縁眞弓・大田亜紀・森本敦子・島崎貴代（2013）「外国語活動の評価方法に関する研究—発達段階を意識した評価のあり方」*JES Journal*, 13, 212-226.



# 英語活動振り返りシート

2014年

月

日

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① ポインティングゲームを思い出してください。あなたは果物の名前を聞いて、そのイラストを指さしながら、「〇〇が好きです」と言うことができますか？



まだむずかしい



指ならさせる



指を指して  
だいたい



すばやく指をさして  
正確に

② 風船ゲームを思い出してください。あなたは友だちから風船を受け取って、すぐに自分の好きなものや嫌いなものを言うことができますか？



まだむずかしい



教科書を見れば  
なんとか



教科書を見なくても  
ゆっくりならだいたい



教科書を見なくても  
すばやく正確に

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年

組

番

名前

\_\_\_\_\_

授業担当者 \_\_\_\_\_

□年 □組      **2014**年 □月 □日 □限

## 小学校英語活動 Can-Do 評価教師リフレクションシート

【活動設計】 とても作りづらかった 1 — 2 — 3 — 4 — 5 十分によく工夫できた

①「活動の段階的設計において、工夫した点や作りづらさを感じた点がありますか？」

【活動実施】 あまり機能しなかった 1 — 2 — 3 — 4 — 5 とてもよく機能した

②「授業を振り返って、活動の段階的設計はうまく機能しましたか（児童の参加度、意欲など）？」

【児童観察】 特には変わらなかった 1 — 2 — 3 — 4 — 5 大きな気づきがあった

③「授業を振り返って、活動時の児童のモニタリング（観察）で気づきはありましたか？」

【児童内省】 特には見られなかった 1 — 2 — 3 — 4 — 5 大きな気づきがあった

④「児童による振り返り評価やコメントを読んで児童や活動への気づきはありましたか？」

【児童介入】 すぐには特に行わない 1 — 2 — 3 — 4 — 5 大きく介入した（する）

⑤「授業中の観察や児童の振り返りを見て、児童への介入を行いましたか（予定ですか）？」

【活動調整】 すぐには特に行わない 1 — 2 — 3 — 4 — 5 大きく調整した（する）

⑥「今回の活動実施または次回の活動設計で、段階等の調整を行いましたか（予定ですか）？」

## *Hi, friends! 1* Lesson 2 “I’m happy.”

### ■Can-Do 評価尺度概要

この単元では、1時間目に感情や様子を表す表現を学ぶ。児童は、表情をつけながら相手に感情や様子を伝える言い方を練習し、その表現に慣れ親しむ。2時間目には、前時に学習した表現を用い、友達に今の気持ちや様子を尋ねるインタビューを実施する。インタビューにあたり、**How are you?**と尋ねる、**I’m happy.**など、自分の気持ちや様子をいくつかの表現の中から選んで答えるといったやりとりをし、友だちとのコミュニケーションを深める活動を行う。単元の流れは、文部科学省が示している *Hi, friends! 1* の展開を基本としている。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

＜全2時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	ジェスチャー クイズ (Let’s Listen)	「友だちの動作を見て、友だちの気持ちや様子を言うことができる。」 ① 友だちの助けがあっても、気持ちや様子を言うことはまだ難しい。 ② 友だちの助けがあれば、気持ちや様子を言うことができる。 ③ 一人でも気持ちや様子を言うことができる。 ④ 一人でも自信を持って気持ちや様子を言うことができる。
	リスニング ゲーム (Let’s Listen)	「様子を尋ねる会話のやり取りを聞いて、誰がどんな様子かわかる。」 ① 絵を見ながらでも聞き取ることがまだ難しい。 ② 絵を見ながらであれば、なんとか聞き取ることができる。 ③ 絵を見なくても、聞き取ることができる。 ④ 絵を見ずに聞き取れ、様子を繰り返して言うこともできる。
第2時	列ごとの お尋ねゲーム	「様子や気持ちを聞かれたら、ジェスチャーをつけて答えることができる。」 ① 絵を見ながらでも答えることがまだ難しい。 ② 絵を見ながらであれば、答えることができる。 ③ 絵を見なくても、答えることができる。 ④ 絵を見なくても答えられ、友だちの答えもわかる。
	インタビューを しよう (Activity)	「友だちとのあいさつで、様子や気持ちを様々に伝え合うことができる。」 ① あいさつで答えることも尋ねることもまだ難しい。 ② あいさつで答えることは難しいが、尋ねることはできる。 ③ あいさつで尋ねることができ、答えることもなんとかできる。 ④ あいさつで尋ねることも答えることも、自信をもってできる。

○ 第1時 <目標>感情や様子を表す表現に慣れ親しむ。

■ 「友だちの動作を見て、友だちの気持ちや様子を言うことができる。」

- ① 友だちの助けがあっても、気持ちや様子を言うことはまだ難しい。
- ② 友だちの助けがあれば、気持ちや様子を言うことができる。
- ③ 一人でも気持ちや様子を言うことができる。
- ④ 一人でも自信を持って気持ちや様子を言うことができる。

- 評価活動：ジェスチャークイズ【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Listen (pp.8)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：事前活動として、Let's Listen のイラストにある人物の気持ちや表情を参考にしながら、ジェスチャークイズを行う。初めは指導者が様々な表情をし、児童が英語で答えるが、慣れてきたら一人の児童が前で表情を作りジェスチャーをし、その他の児童がどのような様子なのかを英語で答える。
- 尺度説明：第1時のはじめの活動であるので、まずは新しい英語を言えるかどうかに関心をあてている。②の「友だちの助け」とは、答えのわかった児童が困っている児童に、ヒントを与えることを言う。具体的には、動作を再現したり、キーワードとなる言葉の最初の英語の音を言うなどを想定している。④の「自信を持って」とは、教科書のイラストや友だちの助けなしに、自分の力で迷うことなく答えられる状態。人の意見に頼らず自分で答えられる様子、すばやく回答している等の様子があれば、「自信がある」と考えてよい。
- 備考：単語レベルで happy と答えるのではなく、I'm happy. と文で答えるよう促したい。余裕があれば、hot, cold, angry, nervous など *Hi, friends! 1* にはない単語を追加してもよい。クラス全体でのクイズに慣れたら、2~4人組でクイズを出し合うなど少人数で行ってもよい。

■ 「様子を尋ねる会話のやり取りを聞いて、誰がどんな様子かわかる。」

- ① 絵を見ながらでも聞き取ることがまだ難しい。
- ② 絵を見ながらであれば、なんとか聞き取ることができる。
- ③ 絵を見ないでも、自信をもって聞き取ることができる。
- ④ 絵を見ずに聞き取れ、様子を繰り返して言うこともできる。

- 評価活動：リスニングゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen (pp.8)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：事前活動として、Let's Listen のイラストにある人物の名前を読み上げておき、またイラストの表情について、指導者が英語で言い確認をしておくことと児童の混乱が少なくなり、スムーズにリスニング活動が行える。
- 尺度説明：第1時のはじめの活動で、表情や気持ちを表す英語を言う練習を終えているので、今回は聞く活動に焦点をあてている。リスニング活動の場合、正解か不正解か、に児童の関心が強まりがちだが、正解、不正解の間には段階があり、②の絵を見ながらであれば、迷いながらもなんとかわかる段階と、次の③の絵を見なくても、音声だけではっきりとわかる段階を分け、あえて中間部分を評価することを児童に知らせる目的で、この4段階を設計している。④は登場人物になりきって繰り返して言う段階として設定した。
- 備考：Let's Listen の会話文の音声はやや速めなので、すべてを聞き取れなくてもここでは回答に必要なキーワードさえ聞き取ればよいとする。イラストを見て英語を言うだけでなく、余裕があるクラスではイラストの下に指導者が英語を書き、児童がイラストに該当する英単語を写す作業を行ってもよい。すべてのイラストに単語を記入するのではなく、いくつか指導者が選んで書くなどクラスの実態に合わせるとよい。

- **第2時** <目標>感情や様子を表す表現に慣れ親しむとともに、表情やジェスチャーをつけて感情や様子を積極的に伝えようとする。

■ 「様子や気持ちを聞かれたら、ジェスチャーをつけて答えることができる。」

- ① 絵を見ながらでも答えることがまだ難しい。
- ② 絵を見ながらであれば、答えることができる。
- ③ 絵を見なくても、答えることができる。
- ④ 絵を見なくても答えられ、友だちの答えもわかる。

- 評価活動：列ごとのお尋ねゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：なし
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：文部科学省の指導案に記載の「ジェスチャーをつけて答えよう」をアレンジしている。列ごとに後ろの児童に **How are you?** と尋ね、尋ねられた人は自分の気持ちをジェスチャーをつけて答える。答えたら、今度は後ろの人に **How are you?** と尋ね、次の人が答える。これを繰り返し、列の最後の方は、先頭の人に **How are you?** と尋ねる。
- 尺度説明：今回のゲームは次に行うインタビュー活動へとつなげるための事前活動と捉え、よりコミュニケーション活動に重点をおき、発話を段階設計の中心に据えた。発話の中で、②としてイラストなどの資料を手助けに言うのか、または③として手助けなしに自分で答えることができるのかを評価の対象とした。④は相手の様子や気持ちを聞いてわかるかとした。
- 備考：第1時同様、**hot, cold, angry, nervous** など *Hi, friends! 1* に掲載されていない表現を用いてもよい。すべての列で一斉にゲームをするのもよいが、児童が話している英語を指導者が聞き取りやすくするために、ゲームをする列と友だちの会話を聞いている列を作り会話がスムーズに進んでいるか、指導者がチェックできる環境を用意するとよい。活動に慣れてきたら、「**I'm hungry** や **I'm tired** など **I'm fine.**以外で答えましょう。」など新しくルールを作り、児童が多様な表現を使って答える練習をするよう促すこともできる。

■ 「友だちとのあいさつで、様子や気持ちを様々に伝え合うことができる。」

- ① あいさつで答えることも尋ねることもまだ難しい。
- ② あいさつで答えることは難しいが、尋ねることはできる。
- ③ あいさつで尋ねることができ、答えることもなんとかできる。
- ④ あいさつで尋ねることも答えることも、自信をもってできる。

- 評価活動：インタビューをしよう【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Activity (p.9)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：文部科学省の指導案に記載の活動方法に準ずる。
- 尺度説明：**How are you?**に対して、様々な答え方から自分の気持ちに近い表現を選んで答えるため、尋ねることよりも答えることの方を上段階に設計した。④の自信を持ってとは、教科書のイラストや友だちの助けなしに、自分の力で迷うことなく答えられる状態で、様々な様子や気持ちを表現するのに自信がない場合は③となる。
- 備考：インタビュー活動で、児童が尋ねるまたは答える役のどちらか一方で終わらないように、列ごとに尋ね役、答える役を決めて実施すれば、指導者は児童の動きを把握することができる。時間が来たら役割を交代し、全員がどちらの役もこなせるように会話練習ができるよう、指導者の側から工夫をこらしたい。また1人で尋ねることが困難な児童もいるので、指導者は個別にサポートが必要な場合は、すぐに対応できるようにしておく。児童は単語1語で答えがちであるが、文章で答えるように促すとよい。

## Hi, friends! 1 Lesson 3 “How many?”

### ■Can-Do 評価尺度概要

この単元では、1 時間目には、1～20 の数の言い方に慣れた後、じゃんけんゲームをして、勝った数を言う経験をする。2 時間目には、ポインティングゲームで聞いた数字を指さすことで、数字の英語に慣れ、ビンゴゲームでさらに数字の英語を聞き、数字と英語の音をマッチさせる経験をする。3 時間目には、筆箱の中に鉛筆が何本入っているかをお互いに聞き合う活動をする。そして、すでに自分の好きな物を任意の数だけ描いてある紙を用意し、友だち同士で互いに尋ね、コミュニケーションを取り合う活動をする。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

< 全3時間計画 >

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	数字を読もう	「1 から 20 の数の読み方を理解し、声に出して読むことができる。」 ① 数字を読むのはまだむずかしい。 ② 友だちが読んでいるのを聞いたら、声に出して読むことができる。 ③ ひとりでもなんとか声に出して読むことができる。 ④ 声に出してつまらずにすらすらと読むことができる
	じゃんけんゲーム (Let's Play 1)	「じゃんけんゲームで自分の勝った数を数えて、言うことができる。」 ① 自分の勝った数を数えて言うことはまだ難しい。 ② ゆっくりとなら勝った数を数えて言うことがだいたいできる。 ③ 少しつかえるところもあるが、勝った数を数えて言うことができる。 ④ 素早く間違わずに、勝った数を数えて言うことができる。
第2時	ポインティングゲーム	「ポインティングゲームで、聞いた数字を指さすことができる。」 ① 数字を指し示すことはまだ難しい。 ② 友だちが指したら、気付いて続いて指さすことができる。 ③ ひとりでもどの数かわかり、指さすことができる。 ④ ひとりでも自信をもって素早く指さすことができる。
	ビンゴゲーム	「ビンゴゲームで、数字を尋ねることができ、聞いた数字がわかる。」 ① 尋ねることも聞いて理解することもまだ難しい。 ② 尋ねることは難しいが、何回か聞けば数字がわかる。 ③ ゆっくりとなら数字を尋ねることができ、聞いた数字もわかる。 ④ 自信をもって迷わずに数字を尋ねることができ、聞いた数字がわかる。
第3時	鉛筆いくつかなゲーム	「鉛筆が何本あるか尋ねたり、聞かれた本数を答えることができる。」 ① 尋ねることも、聞かれた数を言うこともまだ難しい。 ② 尋ねることは難しいが、聞かれた数は言うことができる。 ③ 尋ねることも、聞かれた数を言うこともなんとかできる。 ④ 自信をもって間違わずに、尋ねたり聞かれた数を言うことができる。
	いくつか描いたかなゲーム	「お互いに描いたものの数を尋ねたり、答えたりすることができる。」 ① いくつか尋ねたり言ったりするのは、まだ難しい。 ② いくつか尋ねることはできないが、描いた数を言うことはできる。 ③ いくつか尋ねることができ、描いた数を言うこともできる。 ④ 自信をもって数を尋ねたり答えられ、何を書いたも言うことができる。

○ 第1時 <目標>英語での数の言い方を知り、慣れ親しむ。

■ 「1から20の数の読み方を理解し、声に出して読むことができる。」

- ① 数字を読むのはまだむずかしい。
- ② 友だちが読んでいるのを聞いたら、声に出して読むことができる。
- ③ ひとりでもなんとか声に出して読むことができる。
- ④ 声に出してつまらずにすらすらと読むことができる。

- 評価活動：数字を読もう【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：1～20の数字を配置した児童用シート（自作教材）
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：1～20の数字を配置した子ども用シートを使用する。指導者用には拡大したポスターを準備する。始めは、指導者がゆっくり指導者用ポスターの数字を1から順番に指しながら、英語で発音する。児童は、指導者の指した数字を見ながら、後に続いて発音をする。慣れてきたら、ランダムに差しながら発音し、児童も後に続いて言う。次に児童用シートを2人に1枚用意し、一方の児童が任意の数字を指したら、他方の児童が英語でその数字を言う活動をする。わからない時は、教え合いをすることを確認しておく。5個答えたら交代のようなルールを決めておく。
- 尺度説明：1から20の数字と初めて出会う単元であるので、たくさんの音声を繰り返し聞かせることで、数字を声に出して読める自信をもたせることが必要である。ペア活動を活用し、②の足掛かりとして、友だちが数字を読んでいるところを見て自分も読めると設定した。④は繰り返し聞いていることで、自信をもって数字を読んでいる様子を設定している。
- 備考：Hi, friends! 1にはない活動。数字の導入には適している。

■ 「じゃんけんゲームで、自分の勝った数を数えて言うことができる。」

- ① 自分の勝った数を数えて言うことはまだ難しい。
- ② ゆっくりとなら勝った数を数えて言うことができる。
- ③ 少しつかえるところもあるが、勝った数を数えて言うことができる。
- ④ 素早く間違わずに、勝った数を数えて言うことができる。

- 評価活動：じゃんけんゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Play 1 (p.10)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：2人ペアになり、児童同士でじゃんけんをし、勝ったら○、あいこは△、負けたら×を枠にかく。20回対戦して、勝った数を数えて発表する。
- 尺度説明：数字に慣れ親しむ2つ目の活動である。まだ慣れないので時間をゆっくりかける足掛かりを与えた尺度を②とした。また、英語での数字の音が十分入っていて、音と数字が一致できる状態の素早く間違えずに数える状態を④とした。
- 備考：Hi friends! 1では、指導者とじゃんけんをしているが、ここでは、児童同士のペア活動を取り入れた。児童同士のコミュニケーション活動を重視している。

○ 第2時 <目標>数字の聞き取りや言い方に慣れ、数を尋ねる表現を知る。

■ 「ポインティングゲームで、聞いた数字を指さすことができる。」

- ① 数字を指し示すことはまだ難しい。
- ② 友だちが指したら、気付いて続いて指さすことができる。
- ③ ひとりでもどの数かわかり、指さすことができる。
- ④ ひとりでも自信をもって素早く指さすことができる。

- 評価活動：ポインティングゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：1～20の数をランダムにちりばめた児童用数字シート（自作教材）
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：4人一組で、机の上に1枚の1～20まで書かれている数字シートを置き、指導者が言う数字を自分も言いながら、指で押さえる。児童の実態によって、第1時で用いた1～20まで順番に並んでいる数字シートから始めてもよい。慣れてきたら、4人の中で1人が数字を言う役になり、後の3人が指さすこともできる。順番に交代をすれば、すべての児童が、英語で数字を言う役と指さす役をすることができる。
- 尺度説明：数の言い方を扱ったゲームは3つ目なので、児童は慣れてきているはずである。したがって、英語を聞くとすぐに反応できる状態を④とした。しかし、まだ数とその英語表現が結びつかない児童の足掛かりとして、グループワークの中での気づきを②とした。
- 備考：*Hi, friends! 1*には記載されていない。1～20の数をランダムにちりばめた数字シートを利用する。

■ 「ビンゴゲームで、数字を尋ねることができ、聞いた数字がわかる。」

- ① 尋ねることも聞いて理解することもまだ難しい。
- ② 尋ねることは難しいが、何回か聞けば数字がわかる。
- ③ ゆっくりとなら数字を尋ねることができ、聞いた数字もわかる。
- ④ 自信をもって迷わずに数字を尋ねることができ、聞いた数字がわかる。

- 評価活動：ビンゴゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：3×3マスのビンゴカード（自作教材）
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：児童は9マスの中に1～20の中から任意の数字を9個書き込む。児童がHow many?と聞くと、指導者は1～20の数字を書いたカードをシャッフルし、1枚ずつめくり、数字を読み上げる。読み上げられた数字があれば○をつける。指導者は、カードの数字を繰り返し数回言う。
- 尺度説明：数字を聞き取るのは、4回目の活動なので、「数字は聞き取れるが、尋ねることがまだ難しい」様子を②とした。また、尋ねるフレーズをによく慣れており、自信をもって言える状態を④とした。
- 備考：児童は、数を尋ねるHow many?のフレーズに初めて触れるので、導入はゆっくり時間をかけたい。本来ならばHow many balls?などのようにHow many～?の～には名詞が入るが、今回は対象となる名詞が特定できないので、割愛した。



○ 第3時 <目標>友だちと数を尋ね合ったり、答え合ったりする。

■ 「鉛筆が何本あるか尋ねたり、聞かれた本数を答えることができる。」

- ① 尋ねることも、聞かれた数を言うこともまだ難しい。
- ② 尋ねることは難しいが、聞かれた数は言うことができる。
- ③ 尋ねることも、聞かれた数を言うこともなんとかできる。
- ④ 自信をもって間違わずに、尋ねたり聞かれた数を言うことができる。

- 評価活動：えんぴついくつかゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：*Hi, friends! 1*には記載されていない。筆箱と鉛筆数本が必要。
- 評価観点：関心・意欲・態度
- 活動説明：あらかじめ、**How many pencils?**のフレーズを導入しておく。筆箱の中に、任意の本数の鉛筆を入れておく。教室中に広がり、出会った友だちに、**How many pencils?**と、筆箱の中の鉛筆の数を尋ねる。尋ねられたほうは、**Two pencils.**などのように答える。尋ねる側、答える側を交替したら、新しい相手を見つけて、質問をする。活動が難しかったら、友だちと一緒に1から数を数えあげてもよいことを告げる。
- 尺度説明：数を表現することには慣れてきているので、鉛筆の数を言うことはできても、尋ねる表現はまだ難しいために②とした。尋ねる表現に触れた回数がまだ少ないにも関わらず、自信をもってコミュニケーションをとれる状態を④とした。
- 備考：この活動で、**How many pencils?**のように、特定の名詞を付け加えて、物の数を尋ねる表現に慣れ親しむことになる。この時、他の名詞が入ることもおさえておきたい。発展として、聞かれてもすぐに数を答えず、**Please guess.**と逆に数を推測してもらうようなインフォメーション・ギャップを用いた活動もできる。評価の観点として関心・意欲・態度を取り入れた。友だちとコミュニケーションを図ろうとする態度は大切であり、この活動でそれを見とっていききたい。

■ 「お互いに描いたものの数を尋ねたり、答えたりすることができる。」

- ① いくつか尋ねたり言ったりするのは、まだ難しい。
- ② いくつか尋ねることができないが、描いた数を言うことはできる。
- ③ いくつか尋ねることができ、描いた数を言うこともできる
- ④ 自信をもって数を尋ねたり答えられ、何を描いたかも言うことができる。

- 評価活動：いくつか描いたかなゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：*Hi, friends! 1*には記載されていない。あらかじめ、自分の好きな物を好きな数だけ描いたカードを用意しておく。
- 評価観点：関心・意欲・態度
- 活動説明：あらかじめ紙に自分の好きな物を任意の数描いておく。この紙はゲーム以外で、だれにも見せないことを共通理解しておく。教室中に広がり、出会った友達に、**How many?**と尋ねる。尋ねられた子どもは、絵を見せながら、自分の描いたものの数を英語で言う。  
C1: **How many?**  
C2: **Three balls.** (絵を見せながら)  
尋ねる側、答える側を交代して、ゲームを続ける。ここでも「鉛筆いくつかゲーム」で紹介したインフォメーション・ギャップを使うことができる。
- 尺度説明：**How many?**と尋ねることがまだ難しいが、自分の描いたものの数は言える状態を②とした。自分の描いた絵を数字だけでなく、**Two balls** などのように、名詞を付けて答えるまでできたら④とした。
- 備考：評価の観点として関心・意欲・態度を取り入れた。友だちとコミュニケーションを図ろうとする態度は大切であり、この活動でそれを見とっていききたい。

## Hi, friends! 1 Lesson 4 “I like apples.”

### ■Can-Do 評価尺度概要

好きなものや嫌いなものを表したり、尋ねたりする表現に慣れ親しむ単元である。新出単語と表現について、リスニングを中心とした活動を導入し、その後、表現を繰り返し使う練習を十分に行う。好きなものや嫌いなものを聞いたり答えようとするコミュニケーション活動によって、徐々にヒントや手助けがなくても自立的にコミュニケーションを取る姿勢を養っていく。最後にインタビューゲームを行い、積極的に伝えようとするコミュニケーション活動に発展させる。単元の流れは、文部科学省が示している *Hi, friends! 1* の展開を基本としている。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

＜全3時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	ポインティング ゲーム (Let's Play)	「果物のイラストを見ながら指さして、何が好きか言うことができる。」 ① 聞いた果物を理解して指さすことが難しく、何が好きか言うこともまだ難しい。 ② 何が好きか言うことは難しいが、聞いた果物は理解して指さすことができる。 ③ 聞いた果物を理解することができ、何が好きか言うことがだいたいできる。 ④ 聞いた果物を理解することができ、何が好きかすらすらと正確に言うことができる。
	風船・マイク まわしゲーム (Let's Play)	「風船やマイクを受け取ったらすぐに好きなものや嫌いなものを言うことができる。」 ① イラストを見ながらであっても、好き嫌いを言うことがまだ難しい。 ② イラストを見ながらであれば、なんとか言うことができる。 ③ イラストを見なくても、ゆっくりであればだいたい言うことができる。 ④ イラストを見なくても、素早く正確に言うことができる。
第2時	リレーゲーム (Let's Play)	「リレーゲームで何が好きか聞かれて答えられ、自分でも聞くことができる。」 ① 聞かれたことを理解するのが難しく、自分で聞くこともまだ難しい。 ② 自分で聞くことは難しいが、イラストがあれば答えることができる。 ③ イラストがあれば答えることができ、自分で聞くこともできる。 ④ イラストがなくても答えることができ、自分で聞くこともできる。
	記憶ゲーム (Let's Play)	「好きなものや嫌いなものの発表を聞いて理解でき、自分でも言うことができる。」 ① イラストがあっても理解するのが難しく、自分で言うのもまだ難しい。 ② 自分で言うのもまだ難しいが、イラストがあれば部分的に理解できる。 ③ イラストがなくてもだいたい理解でき、自分でもだいたい言うことができる。 ④ イラストがなくてもだいたい理解でき、自分でも自信をもって言うことができる。
第3時	私は誰でしょう クイズ (Activity)	「好きなものや嫌いなものに関するクイズを聞いて理解したり、言うことができる。」 ① クイズを聞いて理解したり、言ったりするのがまだ難しい。 ② クイズを言うのは難しいが、聞いて理解することができる。 ③ クイズを聞いて理解したり、だいたい言うことができる。 ④ クイズを聞いて理解したり、わかりやすく、はっきりと言うことができる。
	インタビュー ゲーム	「インタビューゲームで、好きなものを質問したり、答えたりすることができる。」 ① 質問に答えることが難しく、決められた内容でも質問することがまだ難しい。 ② 決められた内容でも質問するのは難しいが、質問には答えることができる。 ③ 質問に答えたり、決められた内容であれば質問することがだいたいできる。 ④ 質問に答えたり、自分で内容を考えて積極的に質問することができる。

○ 第1時 <目標>好きなものや嫌いなものを表す表現に慣れ親しむ。

■ 「果物のイラストを見ながら指さして、何が好きか言うことができる。」

- ① 聞いた果物を理解して指さすことが難しく、何が好きか言うこともまだ難しい。
- ② 何が好きか言うことは難しいが、聞いた果物は理解して指さすことができる。
- ③ 聞いた果物を理解することができ、何が好きか言うことがだいたいできる。
- ④ 聞いた果物を理解することができ、何が好きかすらすらと正確に言うことができる。

- 評価活動：ポインティングゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play (pp.14-15)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：導入活動の後にこのゲームを行う。単語を繰り返し聞いたり発音したりすることを目的とした活動。pp.14-15のイラストを見ながら、指導者が発音した単語を指さす。最初は児童に発音は促さない。慣れてきたら、指導者の後から繰り返して発音してから指さすように指示する。最後に指導者はI like apples.などと、好きなものを文で言い、児童はそれを繰り返してから指さす。
- 尺度説明：果物は既に聞いたことがある児童が多いため、導入活動後は、すぐに理解ができると考え、②でも理解して指さすことができる段階設定にした。またI likeの表現も繰り返すのに難易度はそれほど高くないと思われるので、③では何が好きかだいたい言えるとした。④は上級の児童向けに、正確さを意識しながらすらすらと言える段階とした。
- 備考：この単元では、様々な種類の単語が出てくるため、この活動ではまず、果物のみを扱うことにし、尺度も「果物のイラスト」のみとした。ポインティングゲームは、ペアでゲームを行い、速さを競い合っても良い。

■ 「風船やマイクを受け取ったらすぐに好きなものや嫌いなものを言うことができる。」

- ① イラストを見ながらであっても、好き嫌いを言うことがまだ難しい。
- ② イラストを見ながらであれば、なんとか言うことができる。
- ③ イラストを見なくても、ゆっくりであればだいたい言うことができる。
- ④ イラストを見なくても、素早く正確に言うことができる。

- 評価活動：風船・マイクまわしゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play (pp.14-15)、風船、マイク
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：食べ物の単語とI like ～、I don't like ～の表現を導入した後に行う活動。好きな物と嫌いな物を繰り返し言う練習をすることを目的とする。まず、pp.14-15の中から好きな食べ物と嫌いな食べ物を選ぶ。風船がとんできたら好きなものを言って、次の人に飛ばす。言い終わった人は座る。全員に風船がまわったら、もう一度風船を飛ばし、今度は嫌いな物を言う。次に同じ活動をマイクをまわしながら行う。風船は飛んでくるのがゆっくりなので、何を言うか準備の時間があるが、マイクはすぐに手渡されるため、準備時間があまりなく、ゲームの難易度が上がる。
- 尺度説明：自信がない場合は、イラストカードを見ながら答えて良い。イラストを見ずに発音することが難しいのが②のレベルとした。最初は慣れていなくても、同じことを何度か発音する機会があるため、最後にはイラストを見なくてもゆっくり言える③までほとんどの児童が届くと考えられる。④は発音などに注意しながら言うことができるレベルとした。
- 備考：風船の色によって好きなものを言う風船と嫌いなものを言う風船にわけ、2種類の風船を同時にとばすなど、難易度を上げたゲームにしてもよい。

○ 第2時 <目標>好きな物や嫌いな物を表したり尋ねたりする表現に慣れ親しむ。

■ 「リレーゲームで何が好きか聞かれて答えられ、自分でも聞くことができる。」

- ① 聞かれたことを理解するのが難しく、自分で聞くこともまだ難しい。
- ② 自分で聞くことは難しいが、イラストがあれば答えることができる。
- ③ イラストがあれば答えることができ、自分で聞くこともできる。
- ④ イラストがなくても答えることができ、自分で聞くこともできる。

- 評価活動：リレーゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play (pp.14-15) のイラストカード（指導者用）
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：新出単語の導入と Let's Chant 2 など Do you like ~?、Yes, I do. / No, I don't. の表現に親しんでからこのゲームを行う。好きな物を尋ねたり答えたりする表現を繰り返し言うための活動。グループごとに縦に並ぶ。一番先頭の人から指導者の単語カードを見て、スタートの合図で列の次の人まで戻り、Do you like ~? と聞く。次の人は Yes か No で答えた後に、同じ質問を後ろの人にする。一番後ろの人まで速くまわったチームの勝ち。
- 尺度説明：表現を導入したばかりなので、自ら質問するのが難しいレベルを②とし、ヒントのイラストを見ながらでも③まで達成できるように、難易度は低めの設定とした。④になり初めてイラストがなくてもできるレベルにした。本来は列の先頭の人のみがイラストを見ることができ、途中で分からなくなった場合に、イラストを再度見ることが出来るように、指導者はイラストを用意しておく。
- 備考：ゲームでは早く言えたチームの勝ちだが、尺度では、質問の理解と発言ができるかに注目している。

■ 「好きなものや嫌いなものの発表を聞いて理解でき、自分でも言うことができる。」

- ① イラストがあっても理解するのが難しく、自分で言うのもまだ難しい。
- ② 自分で言うのまだ難しいが、イラストがあれば部分的に理解できる。
- ③ イラストがなくてもだいたい理解でき、自分でもだいたい言うことができる。
- ④ イラストがなくてもだいたい理解でき、自分でも自信をもって言うことができる。

- 評価活動：記憶ゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play (pp.14-15) のイラストカード（指導者用）、Let's Listen (p.17) 参照
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：導入した単語全ての物について、担任の先生が好きか嫌いか、I like soccer. / I don't like apples. などと発表していく。まずは口頭のみで、一つ言い終わってから、そのイラストカードを見せる。児童は発表を聞いて、先生の好きな物と嫌いな物をできるだけ記憶する。教室を半分に分け、右半分が好き、左半分が嫌いなど移動できるように印をつけておく（黒板の真ん中に線を引く、右端に Yes、左端に No と書くなど）。次に指導者が担任の先生に Do you like ~? と質問しそのイラストを指す。児童は記憶を頼りに、担任の先生がそれを好きか嫌いか思い出し、好きと思ったら Yes、嫌いと思ったら No の方に移動する。担任の先生が英語で答えを言って、合っていたら 1 ポイント。児童で発表したい人がいたら指名してゲームを繰り返す。
- 尺度説明：先生や児童の好きな物や嫌いな物を発表するときは、一度言った後で、イラストカードを見せる。先生の英語を聞いただけですぐに理解できれば③に達成するようになっている。聞いてもすぐにはわからないが、直後に出されたイラストカードを見れば内容を理解できる段階を②とした。「自分で言う」に関しては、ゲーム中に実際に自分で言う機会がないかもしれないが、もし言うことになったらできるかを考え判断し、自信をもって言うことができそうなら④となる。
- 備考：Let's Listen (p.17) のアクティビティを、より身近な人（担任の先生など）にして応用したゲーム。

○ 第3時 <目標>好きなものや嫌いなものについて、積極的に伝えようとする。

■ 「好きなものや嫌いなものに関するクイズを聞いて理解したり、言うことができる。」

- ① クイズを聞いて理解したり、言ったりするのがまだ難しい。
- ② クイズを言うのは難しいが、聞いて理解することができる。
- ③ クイズを聞いて理解したり、だいたい言うことができる。
- ④ クイズを聞いて理解したり、わかりやすく、はっきりと言うことができる。

- 評価活動：私は誰でしょうゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play のイラスト (pp.14-15)、メモ用紙 (人数分)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：I like / I don't like の復習活動。表現を思い出してから、グループになってクイズを行う。メモ用紙に名前を書き、pp.14-15 のイラストの中から好きな物、嫌いな物の一つずつ選んで書く。日本語でかまわない。この時内容はグループの他のメンバーには見せないようにする。書いた内容が見えないようにメモ用紙をたたみ、全員分を真ん中に集めてシャッフルする。一人がメモの一つを選び、メモに書かれた好きな物、嫌いな物を英語で発表する。他のメンバーはそのメモを書いた人が誰かを当てる。自分の物だと分かった場合には答えは言わない。次の人がメモを読み上げクイズを繰り返す。
- 尺度説明：自ら言うのが難しいレベルを②とし、好きな物や嫌いな物をだいたい言うことができれば③とした。④では、聞き手を意識した尺度にし、グループのメンバーが聞いてすぐに理解できるように、はっきりとわかりやすく発音できるレベルと設定した。
- 備考：クラス全体で行ってもよいアクティビティだが、なるべく多くの児童が発音する機会を設けられるように、グループでの活動とした。

■ 「インタビューゲームで、好きなものを質問したり、答えたりすることができる。」

- ① 質問に答えることが難しく、決められた内容でも質問することがまだ難しい。
- ② 決められた内容でも質問するのは難しいが、質問には答えることができる。
- ③ 質問に答えたり、決められた内容であれば質問することがだいたいできる。
- ④ 質問に答えたり、自分で内容を考えて積極的に質問することができる。

- 評価活動：インタビューゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Activity (p.17)、インタビューシート (2種類、自作教材)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：好きな物を尋ねたり答えたりする表現に十分に慣れ親しんだ後のコミュニケーション活動。2種類のシートを用意し、ペアにそれぞれ違うシートを渡す。シートには3つの欄があり、そのうち2つにはイラストが既に描かれている (この2つのイラストはカタカナ語になっているような単語など、難易度の低い単語にする)。3つ目は空白になっており、児童は自分が聞きたい物のイラストを描く。ペアでお互いに質問し合い、相手がそれを好きだったら○、嫌いだったら×をシートに書き込む。
- 尺度説明：インフォメーションギャップの活動なので、相手が何を質問してくるかあらかじめ分からず難易度が高いが、これまでに単語や表現に慣れ親しんできているので、②でも友だちの質問には答えられるレベルに設定した。決められた内容 (既に印刷されているイラスト) でなくても自分で内容を考えて質問することができれば④に達成できる。
- 備考：p.17 の Activity と基本的に同じ活動だが、インフォメーションギャップになるようなシートを準備して活動を行うことで、よりコミュニケーションの意味を持たせる活動にした。

## Hi, friends! 1 Lesson 5 “What do you like?”

### ■Can-Do 評価尺度概要

色や形、好きなものは何かを尋ねる表現に慣れ親しみ、好きなものについて積極的に尋ねたり答えたりすることを目標とした単元である。単元の流れは、文部科学省が示している Hi, friends! の展開を基本としているが、全3時間と限られた時間での活動であるため、好きな色と形を使った表現のみ扱い、好きな動物や食べ物などの表現に親しむ活動は行わない。理解活動から導入し、まずは好きな色を尋ねたり答えたりする表現に親しむ。その後、好きな形を尋ねたり答える表現に親しみ、最後に色と形の両方を使って、積極的にコミュニケーションをする活動へと展開する。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

＜全3時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	Tシャツ当てゲーム (Let's Listen 2)	「Tシャツ当てゲームで、色と形のヒントを聞いて理解することができる。」 ① 色と形のヒントを理解するのがまだ難しい。 ② 色のヒントか形のヒントかどちらかをだいたい理解することができる。 ③ 色のヒントと形のヒントのどちらもだいたい理解することができる。 ④ 最初からヒントの色と形を一緒に言われてもだいたい理解することができる。
	色鬼ゲーム (Let's Play)	「色鬼をしながら何色が好きか聞いたり、好きな色を答えたりすることができる。」 ① みんなと一緒にでも、聞いたり答えたりすることがまだ難しい。 ② みんなと一緒になら、なんとか聞くことができる。 ③ みんなと一緒になら聞くことができ、好きな色を答えることもできる。 ④ ひとりでも自信をもって聞くことができ、わからない友達に教えてあげることができる。
第2時	サークルゲーム (Let's Chant)	「グループで輪になって隣の人に何色が好きか答えたり聞いたりすることができる。」 ① 色の名前を答えたり、何色が好きか答えたり聞いたりすることがまだ難しい。 ② 何色が好きか答えたり聞いたりすることは難しいが、色の名前なら答えることはできる。 ③ 黒板のヒントを見れば何色が好きか答えることができ、なんとか質問することもできる。 ④ ヒントがなくても自信をもって何色が好きか答えたり聞いたりすることができる。
	仲間探しゲーム	「友だちに何の形が好きか聞いたり、好きな形を答えることができる。」 ① 友だちに聞かれても答えることができず、質問することもまだ難しい。 ② 自分から質問するのは難しいが、友だちの助けを借りながら答えることがなんとかできる。 ③ 友だちに聞かれたら答えることができ、自分から質問することもだいたいできる。 ④ 自分から積極的に友だちに聞いたり、答えたりすることができる。
第3時	風船ゲーム (Activity)	「風船ゲームで友だちに好きな色や形を聞いたり、質問に答えることができる。」 ① 好きな色や形を聞いたり、質問に答えたりすることがまだ難しい。 ② 好きな色か形のどちらかについて質問したり、答えたりすることがだいたいできる。 ③ 好きな色や形の両方について質問したり、答えたりすることがだいたいできる。 ④ 好きな色や形の両方について自信をもって質問したり、答えたりすることができる。
	Tシャツをデザインしよう (Let's Play)	「友だちの注文を聞いて理解し、Tシャツのデザインを英語で説明することができる。」 ① 友だちの注文を理解することが難しく、デザインの説明をすることもまだ難しい。 ② デザインの説明をすることはまだ難しいが、友だちの注文を理解することはなんとかできる。 ③ 友だちの注文を理解でき、デザインの説明もヒントを見ながらなんとかすることができる。 ④ 友だちの注文を理解でき、デザインの説明もヒントを見ながら自信をもってできる。

○ 第1時 <目標>色や形の言い方と、好きな色を尋ねたり答える表現に慣れ親しむ。

■ 「Tシャツ当てゲームで、色と形のヒントを聞いて理解することができる。」

- ① 色と形のヒントを理解するのがまだ難しい。
- ② 色のヒントか形のヒントかどちらかをだいたい理解することができる。
- ③ 色のヒントと形のヒントのどちらもだいたい理解することができる。
- ④ 最初からヒントの色と形を一緒に言われてもだいたい理解することができる。

➤ 評価活動：Tシャツ当てゲーム【アレンジ度：★★☆】

➤ 使用教材：Let's Listen 2 (pp.18-19)

➤ 評価観点：慣れ親しみ

➤ 活動説明：Let's Listen 2を見ながら、Tシャツの色や模様のヒントを聞いて、どのTシャツの説明かを答える。事前活動として児童の身の回りの物を使い、色と形を導入した上でこのゲームを行う。CDは使わず指導者の英語を聞いてTシャツ当てゲームをする。指導者が出すヒントは、最初はI like blue.、I like triangles.など色と形をそれぞれ別々の文で出題する。慣れてきたらI like blue triangles.というように色と形を一緒に一文で言い、理解の難易度を上げる。

➤ 尺度説明：色と形のヒントが別々に出されると、それぞれのヒントを理解するのに時間が与えられるめ、理解しやすい。このように別々に出されたヒントのうち、一つを理解できれば②と設定した。両方だいたい理解できれば③、色と形のヒントを両方一緒に一文で出されてもすぐにだいたい理解できれば④がとれるようにした。

➤ 備考：指導編ではCDを使うが、このゲームではCDを使わず、段階設定をしたヒントを指導者が出すようにした。

■ 「色鬼をしながら何色が好きか聞いたり、好きな色を答えたりすることができる。」

- ① みんなと一緒にでも、聞いたり答えたりすることがまだ難しい。
- ② みんなと一緒になら、なんとか聞くことができる。
- ③ みんなと一緒になら聞くことができ、好きな色を答えることもできる。
- ④ ひとりでも自信をもって聞くことができ、わからない友達に教えてあげることができる。

➤ 評価活動：色鬼ゲーム【アレンジ度：★★★★】

➤ 使用教材：Let's Play (p.20) 参照

➤ 評価観点：慣れ親しみ

➤ 活動説明：表現の導入、リスニング活動(例：Let's Listen 3)を行った後、色鬼ゲームをする。Let's Play同様、表現を繰り返し発音することがねらいであるが、ここではクラス全員で繰り返し発音するアクティビティに変更した。まずは、指導者が鬼になる。クラス全員で声をそろえてWhat color do you like?と鬼に聞く。鬼はI like blue!など好きな色を言う。児童は身の回りにあるその色を探して触る。鬼は、色を探している途中の児童の中から一人をタッチし、その児童が次の鬼となる。これを何度か繰り返す。

➤ 尺度説明：この段階ではまだ表現が十分に定着していないと考えられるため、みんなと一緒になんとなく発音できれば③までとれる設定にした。②では答えることがまだ難しいレベルだが③と④は答えることもできる。ゲームでは、鬼になる機会がなければ好きな色を答えることはないが、あえて段階に表記し、実際には発音しなくても、できると自分で認識できれば達成したと考えてよいこととした。④では上級者向けに、皆をリードしてWhat color do you like?と自信を持って言うことができ、わからない友達に教えてあげられるくらい自信があるレベルと設定した。

➤ 備考：この段階ではまだ表現の定着が十分でないことから、難易度を下げ、表現に慣れ親しむことを目的とした発音のアクティビティとしてこのゲームを設けた。

○ 第2時 <目標>好きな色や形を尋ねたり答える表現に慣れ親しむ。

■ 「グループで輪になって隣の人に何色が好きか答えたり聞いたりすることができる。」

- ① 色の名前を答えたり、何色が好きか答えたり聞いたりすることがまだ難しい。
- ② 何色が好きか答えたり聞いたりすることは難しいが、色の名前なら答えることができる。
- ③ 黒板のヒントを見れば何色が好きか答えることができ、なんとか質問することもできる。
- ④ ヒントがなくても自信をもって何色が好きか答えたり聞いたりすることができる。

- 評価活動：サークルゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Chant (p.20) 参照、ラッキーカード
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：第1時で親しんだ好きな色を尋ねたり答えたりする表現の復習アクティビティ。クラス全体で復習した後にこのゲームを行う。グループごとに輪になり、指導者がグループの一人にラッキーカードを渡す。音楽がかかったらゲームをスタートする。ラッキーカードを持っている児童が、隣の人に何色が好きか聞き、ラッキーカードを渡す。隣人はラッキーカードを受け取り、自分が好きな色を答える。ラッキーカードを渡しながらか隣のの人に好きな色を尋ねる。音楽が止まった際にラッキーカードを持っていた児童の勝ち。黒板にイラストのヒントを示しておく。
- 尺度説明：②では、好きな色や形を単語では発音できるが文で答えることがまだできない段階とした。質問の仕方については第2時活動ではまだ定着していないと思われるので、黒板のヒントを見ながらできれば③に到達する設定とした。特に質問の仕方はまだ慣れていないと思われるので「なんとかできる」とした。何も見ずに自信をもって発音できるレベルを④と設定した。
- 備考：黒板のヒントは答え方や質問の仕方のヒントになるように、アイコンやカードを使って示した。例えば、What color do you like?のヒントは「?? (What)」+「色々な色のカード」+「相手(あなた)を表すイラストカード」+「ハートマーク」+「?」等。

■ 「友だちに何の形が好きか聞いたり、好きな形を答えたりすることができる。」

- ① 友だちに聞かれても答えることができず、質問することもまだ難しい。
- ② 自分から質問するのは難しいが、友だちの助けを借りながら答えることがなんとかできる。
- ③ 友だちに聞かれたら答えることができ、自分から質問することもだいたいできる。
- ④ 自分から積極的に友だちに聞いたり、答えたりすることができる。

- 評価活動：仲間探しゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：なし
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：好きな形を聞いたり答えたりしながら4人グループを作るゲーム。表現練習の後に行う。まずは自分の好きな形を事前に決めておく。クラスをまわり、What shape do you like?と聞く。自分の好きな形と相手の好きな形が異なる場合はペアになり、その他の形が好きな人を探していく。4人グループ (star, triangle, heart, circle) を完成させる。
- 尺度説明：友だちからの助けを借りなくても質問したり答えたりすることができるかが鍵になる。また、I like ~.の表現は既にLesson 4で学習しているため、答えるよりも質問する方が難易度が高いと考えられる。そのため②では質問することが難しいレベルと設定した。仲間探しゲームでは、出会った時にどちらから話しかけるか指定されていないため、自分から質問しなくてもゲームを行うことができる。そのため自ら積極的に質問することができた場合に④に到達するように設定した。
- 備考：同じ形を好きな児童が多い場合にはルールを変更し、同じ形が好きな児童同士でグループを作るように指示する。



○ 第3時 <目標>好きな色や形について積極的に尋ねたり答えたりしようとする。

■ 「風船ゲームで友だちに好きな色や形を聞いたり、質問に答えることができる。」

- ①好きな色や形を聞いたり、質問に答えたりすることがまだ難しい。
- ②好きな色か形のどちらかについて質問したり、答えたりすることがだいたいできる。
- ③好きな色や形の両方について質問したり、答えたりすることがだいたいできる。
- ④好きな色や形の両方について自信をもって質問したり、答えたりすることができる。

- 評価活動：風船ゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Activity (p.27) 参照、風船 (2種類)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：好きな色と形を尋ねたり答える表現の練習活動。風船は色用と形用の2種類用意する。色用風船には色々な色のマジックで色を付け、形用風船は三角形や丸などの形を描く。2種類の風船を同時に飛ばし、風船をとった児童は、色用の風船の場合は好きな色を答え、好きな色を質問しながら次の人に飛ばす。形用の風船がまわってきた場合は、好きな形を答え、好きな色を聞きながら次の人に風船をとばす。人数が多いクラスの場合は風船の数を増やしてもよい。
- 尺度説明：色はカタカナ表現が多く、覚えやすいのに対し、形は難しい場合が多い。そこで色か形のどちらかのみについて質問したり答えたりできる場合は②とし、両方だいたい出来れば段階③とした。④では自信をもって両方発音できる段階とした。
- 備考：第2時の表現に親しむゲームに似ているが、ここでは2種類の風船がまわっていて、いつ、どの質問がまわってくるかわからないため、どちらの質問にも瞬時に適切に答えたり質問する必要がある。聞かれてすぐに答えなければならない実践的コミュニケーションに近い表現練習活動となる。

■ 「友だちの注文を聞いて理解し、Tシャツのデザインを英語で説明することができる。」

- ①友だちの注文を理解することが難しく、デザインの説明をすることもまだ難しい。
- ②デザインの説明をすることはまだ難しいが、友だちの注文を理解することはなんとかできる。
- ③友だちの注文を理解でき、デザインの説明もヒントを見ながらなんとかすることができる。
- ④友だちの注文を理解でき、デザインの説明もヒントを見ながら自信をもってできる。

- 評価活動：Tシャツをデザインしよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play (pp.20) 参照
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：ペアになり好きな色や形を聞いて、答え(注文)をもとにTシャツのデザインをするアクティビティ。色や形を尋ねたり答えたりする表現に十分慣れ親しんでから行う。まずはお互いに相手が好きな色と形を聞く。相手が好きな色と形を使って、数や大きさなど自由にデザインしながらTシャツを作成する。出来上がったら相手にTシャツを見せ、デザインを英語で説明する。説明の仕方は黒板にヒントを出し、それを見ながら説明をする。One blue circle、Ten yellow stars.など。
- 尺度説明：表現にある程度慣れ親しんでいるので、好きな色や形を理解することはできると考えられるため②に設定した。出来上がったTシャツの説明は数の言い方の復習と色、形を発音するため難易度が高いので、ヒントを見ながら発音できれば④に到達できるようにした。黒板のヒントは数、色、形の順で発音することがわかるように、数カード、色カード、形カードの順に黒板に貼り、説明方法のヒントとして示した。
- 備考：指導編にはデザインの説明指示はないが、Tシャツのデザインを相手に説明することで、知っている単語を使って英語で相手に伝えようとする活動を増やした。

## Hi, friends! 1 Lesson 6 “What do you want?”

### ■Can-Do 評価尺度概要

積極的にアルファベットの大文字を読んだり、欲しいものを尋ねたり答えたりしようとする単元である。まずはポインティングゲームやアルファベット探しなどを通して身の回りにあるアルファベットの大文字表現を探しながらアルファベットの文字と読み方を一致させていく。第2時から友だちとのやりとりを通して、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいく。アルファベットと欲しい物を尋ねたり答えたりする表現を組み合わせたゲームなどを通して、アルファベットと欲しいものの表現への親しみを深めていく。単元の流れは、文部科学省が示している *Hi, friends! 1* の展開を基本としている。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

＜全3時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	ポインティングゲーム (Let's Play 2)	「絵に隠れているアルファベットを聞いて、指さすことができる。」 ① アルファベットを指さすことがまだ難しい。 ② アルファベットをなんとかいくつかは指さすことができる。 ③ アルファベットを自信をもってほしい指さすことができる。 ④ アルファベットを発音しながら、素早くほとんど指さすことができる。
	アルファベット探しゲーム (Activity)	「アルファベット探しゲームで、身の回りにある略語をカードで並べることができる。」 ① 身の回りにある略語を考えたり、カードを並べることがまだ難しい。 ② 略語をを与えられれば、みんなと一緒に並べることができる。 ③ アルファベットの略語を考え、カードをえらんで並べることがほしいできる。 ④ 略語を考えてカードをほとんど並べることができ、発音することもできる。
第2時	リズムゲーム (Let's Chant 2)	「輪になってリズムに合わせて隣の人に素早く何が欲しいか聞いたり答えたりできる。」 ① リズムに合わせて聞かれても答えることができず、質問することもまだ難しい。 ② つっかえることもあるが、ゆっくりのリズムなら聞いたり答えたりなんとかできる。 ③ 少し速いリズムでも、聞いたり答えたりすることがなんとかできる。 ④ 速いリズムでも、正確な発音で聞いたり答えたりすることができる。
	インタビューゲーム (Let's Play 3)	「インタビューゲームで友だちに何が欲しいか聞いたり答えたりできる。」 ① 友だちからの質問に答えることができず、自分から質問することもまだ難しい。 ② 自分から質問するのは難しいが、友だちからの質問に答えることはなんとかできる。 ③ 友だちからの質問に答えることができ、自分から質問することもできる。 ④ 友だちからの質問に自信を持って答えたり、自分から進んで聞いたりすることができる。
第3時	ペアインタビューゲーム (Let's Play 3)	「身の回りの物を使って隣の人と何が欲しいか聞いたり答えたりできる。」 ① 何が欲しいか聞かれても答えることができず、質問することもまだ難しい。 ② 友だちに教えてもらえば、なんとか聞いたり答えたりすることができる。 ③ 友だちに教えてもらわなくても、聞いたり答えたりすることがほしいできる。 ④ 色々なものを使って、正確にすらすらと聞いたり答えたりすることができる。
	アルファベット並べゲーム (Let's Play 3)	「アルファベット並べゲームで友だちに何が欲しいか聞いたり答えたりできる。」 ① 何が欲しいか聞かれても答えることができず、質問することもまだ難しい。 ② 間違えることがあるが、ゆっくりならば質問したり答えることがなんとかできる。 ③ 友だちからの質問に答えることができ、自分から質問することもできる。 ④ 積極的に自信を持って欲しい物を聞いたり答えたりすることができる。

○ 第1時 <目標>アルファベットに親しみ、身の回りにある大文字の表現に気づく

■ 「絵に隠れているアルファベットを聞いて、指さすことができる。」

- ① アルファベットを指さすことがまだ難しい。
- ② アルファベットをなんとかいくつかは指さすことができる。
- ③ アルファベットを自信をもつてだいたい指さすことができる。
- ④ アルファベットを発音しながら、素早くほとんど指さすことができる。

- 評価活動：ポインティングゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Play 2 (pp.22-23)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：Let's Play 2 のイラストを使って、ポインティングゲームをする。アルファベットの導入のアクティビティ。ペアで一つのイラストを見る。指導者が発音したアルファベットを探し指さす。先に正しいアルファベットを見つけて指さした方が1ポイント獲得し、点数の多い方が勝ち。
- 尺度説明：第1回目の活動なので、ゲーム中はまだ発音は促さないが、アルファベットには慣れておらずにできる児童も多い。そのため④では、発音しながら指差すことができる、と設定し、上級者向けの段階とした。アルファベットは、児童によって簡単にわかる文字とそうでない文字がある場合が多いので、②いくつか、③だいたい、④ほとんどというように量的な記述を入れた。ただし、同時に③では自信を持って、④は素早くといった反応に関しても合わせて段階の記述に含め、量だけにとらわれないように配慮した。
- 備考：ゲーム中は、アルファベットの場所を答え合わせをしながら、指導者は正解の近くにある単語などや関連する単語も発音しながらゲームを進め、インプットを増やす。

■ 「アルファベット探しゲームで、身の回りにある略語をカードで並べることができる。」

- ① 身の回りにある略語を考えたり、カードを並べることがまだ難しい。
- ② 略語を与えられれば、みんなと一緒に並べることができる。
- ③ アルファベットの略語を考え、カードをえらんで並べることがだいたいできる。
- ④ 略語を考えてカードをほとんど並べることができ、発音することもできる。

- 評価活動：アルファベット探しゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Activity (p.25)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：p.25 の Activity をグループで行うゲーム。略語がどういうものか、いくつか例を挙げたりヒントなどを与えてからゲームをする。グループになり、話し合いながら身のまわりの英語の略語を考える。アルファベットカードを使ってその略語を並べる。できあがったら指導者のチェックを受け、正しければ1ポイント獲得。ポイントの多いグループの勝ち。
- 尺度説明：略語を考えるのは難しいが、みんなと一緒になら並べることができれば②とした。ゲームではアルファベットの発音はまだ促さないが、④では、略語を友だちや指導者に伝えるためにアルファベットを発音することができる段階に設定した。略語について導入でヒントや例などを与えているため、ここでの略語を考える作業は、思い出したり、ヒントをもとに考える作業となる。
- 備考：アルファベットカードを使わずに、Activity (p.25) に直接記入する方法でも良い。

○ 第2時 <目標>欲しいものを尋ねたり答えたりしようとする

■ 「輪になってリズムに合わせて隣の人に素早く何が欲しいか聞いたり答えたりできる。」

- ① リズムに合わせて聞かれても答えることができず、質問することもまだ難しい。
- ② つかえることもあるが、ゆっくりのリズムなら聞いたり答えたりなんとかできる。
- ③ 少し速いリズムでも、聞いたり答えたりすることがなんとかできる。
- ④ 速いリズムでも、正確な発音で聞いたり答えたりすることができる。

- 評価活動：リズムゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Chant 2 (p.25) 参照
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：グループになり、手をたたきながらリズムに合わせて何がほしいか聞いたり答えたりするゲーム。表現導入後の発音練習のアクティビティとして行う。グループで輪になり、全員で手をたたきながら What do you want?, I want ~.と順番に答えて次の人に質問する。だんだん手をたたき速度をあげながら、繰り返す。途中でつかえてしまった場合は、ゆっくりの速度からやり直す。ゲーム開始前にクラス全体でやってみて速度やリズムの付けかたを確認する。またグループになって、まずはグループ全員で何度か練習した後に、ゲームを開始する。
- 尺度説明：ゆっくりのリズムでなんとかできる段階を②とした。リズムが速くなっても正確な発音を意識して言える場合は段階④とした。
- 備考：単純な発音練習だが、リズムに合わせてイントネーションなど注意しながら発音練習をするアクティビティにしている。導入活動としてまず Let's Chant 2 (p.25) の① (The ~ card, please.) をやった後に、このゲームをしても良い。

■ 「インタビューゲームで友だちに何が欲しいか聞いたり答えたりできる。」

- ① 友だちからの質問に答えることができず、自分から質問することもまだ難しい。
- ② 自分から質問するのは難しいが、友だちからの質問に答えることはなんとかできる。
- ③ 友だちからの質問に答えることができ、自分から質問することもできる。
- ④ 友だちからの質問に自信を持って答えたり、自分から進んで聞いたりすることができる。

- 評価活動：インタビューゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play 3 (pp.25)、巻末のアルファベットカード
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：表現練習後にインタビューゲームを行う。ランダムに選んだアルファベットカードを3枚持ち、クラスをまわって色々な友だちに欲しいアルファベットを聞いたり答えたりしながら同じ文字のカードを3枚そろえる。欲しいカードがなくても必ず1枚交換しなければならない。欲しいものがない場合には Sorry, no ~ card.、What do you want?と繰り返し、次に欲しい文字を聞く。時間内に3枚揃った人の勝ち。
- 尺度説明：インタビューゲームではどちらから話しかけるかなど指示がないため、自分から話しかけて質問するのは難しい段階を②とし、自ら積極的に話かけられた場合には④がとれるように設定した。
- 備考：Let's Play 3 と基本的に同じルールで、何がほしいか聞いたり答えたりしながらカードを交換することが目的だが、同じアルファベットを集めるように指示し、ゲーム性を高めた。全アルファベットから各児童が好きなものを選ぶとゲーム中になかなか3枚集まらないことがあるので、あらかじめ指導者がゲームで使ってよいアルファベットを何枚か指定しておいても良い。

○ 第3時 <目標>積極的に欲しいものを尋ねたり答えたりしようとする

■ 「身の回りの物を使って隣の人と何が欲しいか聞いたり答えたりできる。」

- ① 何が欲しいか聞かれても答えることができず、質問することもまだ難しい。
- ② 友だちに教えてもらえば、なんとか聞いたり答えたりすることができる。
- ③ 友だちに教えてもらわなくても、聞いたり答えたりすることができる。
- ④ 色々な物を使って、正確にすらすらと聞いたり答えたりすることができる。

- 評価活動：ペアインタビューゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play 3 (pp.25) 参照
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：ペアになって相手の物で欲しい物を交換するゲーム。What do you want?、～please. というようにお互いが欲しい物を聞いたり答えたりしながら身の回りの物を交換する(鉛筆や消しゴムなど)。制限時間内により多くの物を交換できたペアの勝ち。
- 尺度説明：わからない場合は最初はお互いに教え合いながら活動を行って良い。友だちに教えてもらわないとやりとりするのが難しい段階を②とした。ゲームでは何度もやりとりする機会があるので、何度かやるうちに、友だちに教えてもらわなくてもできるようになれば③を達成できる。身の回りの文房具など、より多くの種類の既習単語を使ってやりとりができた場合に④を達成とした。
- 備考：欲しい物を尋ねたり答えたりするアクティビティとして、指導編ではアルファベットカードの交換になっている。ここではより身近なコミュニケーションを体験させるために、身の回りの物を使った活動にした。

■ 「アルファベット並べゲームで、友だちに何が欲しいか聞いたり答えたりできる。」

- ① 何が欲しいか聞かれても答えることができず、質問することもまだ難しい。
- ② 間違えることがあるが、ゆっくりならば質問したり答えることができる。
- ③ 友だちからの質問に答えることができ、自分から質問することもだいたいできる。
- ④ 積極的に自信を持って欲しい物を聞いたり答えたりすることができる。

- 評価活動：アルファベット並べゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play 3 (pp.25) 参照
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：I want ～.の表現練習をした後に行う。まず第1時で作ったアルファベットの略語をクラス全体で思い出す。その後アルファベットカードを一人3枚ずつ持ち、友だちとアルファベットを交換して思いついた略語を作る。略語ができたら指導者に見せ、合っていれば1ポイント。指導者から新たなカード3枚をもらい、再びやりとりしながら略語を作る。やりとりはI want the ～ card.、What do you want?と聞き、お互いに欲しい物がなければ交換はせずにSorry, good-bye.と言って他の友だちを探す。
- 尺度説明：表現の仕方が変わり、まだ定着していないと考えられるので、混乱して表現を間違える可能性が段階を問わずにある。間違えながらもゆっくりなんとかできれば②とした。④でも、間違えてもいいので、自ら積極的に聞いたり答えたりできればよいとした。
- 備考：第2時のインタビューゲームでは、The ～ card, please. (～をください) という依頼表現を使い、カードを持っていたら渡さなくてはいけないルールにしたが、今回はI want ～. (～が欲しいです) という要望を伝えるため、その要望に答えたくなければカードをあげなくてもよいルールにし、それぞれの表現のニュアンスに合わせてルールを設定した。

## Hi, friends! 1 Lesson 7 “What’s this?”

### ■Can-Do 評価尺度概要

ある物が何かと尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむ単元である。第 1 時はポインティングゲームとキーワードゲームでは語彙と表現のインプットと、簡単な繰り返しの発音活動をした。第 2 時では友だちにある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に親しみながら、少しずつアウトプットする活動を導入した。第 3 時では、クイズを作成し、親しんだ表現を使って友だちやクラスの前でクイズを出題する応用活動を設けた。単元の流れは、文部科学省が示している *Hi, friends! 1* の展開を基本としている。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

＜全 3 時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第 1 時	ポインティング ゲーム (Let's Play)	「身の回りの物の名前を聞いて、そのイラストを指差すことができる。」 ① イラストを指さすことがまだ難しい。 ② イラストを友だちと一緒になら、なんとかいくつかは指さすことができる。 ③ イラストをを一人でもだいたい指さすことができる。 ④ 物の名前を発音しながら、イラストをほとんど指さすことできる。
	キーワード ゲーム (Let's Play)	「キーワードゲームで、カードを見てその単語を素早く答えることができる。」 ① カードの単語を英語で言うことがまだ難しい。 ② カードの単語を言うのを迷うことが多いが、なんとか言うことができる。 ③ 答え方に気をつけながら、それが何かを言うことがだいたいできる。 ④ 答え方に気をつけながら、それが何かを素早く言うことができる。
第 2 時	シルエット クイズ (Activity)	「シルエットクイズで、ヒントを聞いてわかった答えを言うことができる。」 ① ヒントを理解することが難しく、答えを言うこともまだ難しい。 ② 答えを言うことはまだ難しいが、ヒントを理解することはなんとかできる。 ③ ヒントを理解し、答えの物の名前だけなら言うことができる。 ④ ヒントを素早く理解し、答え方に気を付けて、それが何かを言うことができる。
	目隠し ゲーム (Activity 1)	「目隠しゲームで、友だちと身の回りの物を聞いたり答えることができる。」 ① 友だちに質問したり、答えたりすることがまだ難しい。 ② 聞かれた物を答えることは難しいが、友だちに質問することはできる。 ③ 友だちに質問したり、答えることがだいたいできる。 ④ はっきりとわかりやすい発音で、質問したり答えたりすることができる。
第 3 時	スリーヒント クイズ (Activity 3)	「スリーヒントクイズで、ヒントを聞いてわかった答えを言うことができる。」 ① ヒントを理解することが難しく、答えを言うこともまだ難しい。 ② 答えを言うことは難しいが、ヒントを理解することはなんとかできる。 ③ ヒントを理解し、答えの物の名前だけなら言うことができる。 ④ ヒントを素早く理解し、答え方に気を付けて、それが何かを言うことができる。
	スリーヒント クイズを作ろう (Activity 3)	「スリーヒントクイズを作って、友だちにヒントを出すことができる。」 ① クイズを作るのが難しく、ヒントを友だちに言うのもまだ難しい。 ② ヒントを友だちに言うのは難しいが、クイズを考えることはなんとかできる。 ③ クイズを作り、友だちにヒントを言うことがだいたいできる。 ④ クイズを作り、はっきりと自信を持って友だちにヒントを言うことができる。

○ 第1時 <目標>ある物が何かと尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむ

■ 「身の回りの物の名前を聞いて、そのイラストを指さすことができる。」

- ① イラストを指さすことがまだ難しい。
- ② イラストを友だちと一緒になら、なんとかいくつかは指さすことができる。
- ③ イラストをを一人でもだいたい指さすことができる。
- ④ 物の名前を発音しながら、イラストをほとんど指さすことができる。

- 評価活動：ポインティングゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play (pp.28-29)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：導入活動の後で行う。ペアになり pp.28-29 を見ながら指導者の言った物を指さす。慣れてきたら指導者が言った単語を繰り返してから指さすように指示する。
- 尺度説明：導入後すぐの活動なので、友だちと一緒にいくつかのみ指さすことができれば②とした。④は先生の言った英語を発音できる段階とした。この活動は、Lesson 6 の第1時に行ったポインティングゲームと基本的なルールは一緒だが、Lesson 6 のアルファベットと比較して、Lesson 7 は、児童が初見である単語が多く難易度が高いと考えられるので、尺度は Lesson 6 のものよりも易しい設定した。例えば Lesson 6 の尺度で②は「なんとかいくつかは指さすことができる」としたが、ここでは「友だちと一緒に」を付け加えて難易度を下げている。また、Lesson 6 の尺度で④は「発音しながら、素早くほとんど指さすことができる」となっているが、ここでは「素早く」は入れていない。
- 備考：ペアでのアクティビティだが、特に勝ち負けは設定しない。どちらかが分からないときに助けあえるようにペアで行った。

■ 「キーワードゲームで、カードを見てその単語を素早く答えることができる。」

- ① カードの単語を英語で言うことがまだ難しい。
- ② カードの単語を言うのを迷うことが多いが、なんとか言うことができる。
- ③ 答え方に気をつけながら、それが何かを言うことがだいたいできる。
- ④ 答え方に気をつけながら、それが何かを素早く言うことができる。

- 評価活動：キーワードゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play (pp.28-29) 参照
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：単語導入と基本練習後に行う。単語や表現を繰り返し聞いて発音する活動。ペアになり真ん中に消しゴムをひとつ置く。キーワードとなる単語を事前に決めておく。指導者が単語カードを見せながら単語を発音し、児童はそれを繰り返して発音する。キーワードが出てきたら繰り返し発音はせず、消しゴムをとる。先に消しゴムをとった方が1ポイント。点数が多い方の勝ち。慣れてきたら指導者は単語を発音しないでカードだけ見せる。定着してきたら It's a ~. をつけて文で発音する。
- 尺度説明：迷いながらも良いので単語が繰り返し言えれば②となる。③と④では、文単位の表現を意識しながら繰り返し発音できるかが鍵となる。It's a ~. は短い表現で繰り返しの難易度は高くないと考えられるため③から導入した。
- 備考：指導編のキーワードゲームは、単語の繰り返しのみの活動だが、単語単位の発音に児童が慣れてきたら、It's a ~. もつけて文で繰り返す活動に発展させた。単語の定着度が高い場合には、指導者は単語カードを見せるのみで発音しない、It's a ~. を言わない、など難易度をあげてゲームを行っても良い。文字の扱いに配慮するのであれば、単語カードの代わりに絵カードを用いることもできる。

○ 第2時 <目標>ある物が何かと尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむ

■ 「シルエットクイズで、ヒントを聞いてわかった答えを言うことができる。」

- ① ヒントを理解することが難しく、答えを言うこともまだ難しい。
- ② 答えを言うことはまだ難しいが、ヒントを理解することはなんとかできる。
- ③ ヒントを理解し、答えの物の名前だけなら言うことができる。
- ④ ヒントを素早く理解し、答え方に気を付けて、それが何かを言うことができる。

- 評価活動：シルエットクイズ【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity 1 (p.30)、シルエットのカード
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：シルエットを見ながら指導者が出すヒントをもとにそれが何かを答えるクイズ。指導者はあるもののシルエットを見せながら英語で3つのヒントを出す。Activity 1 のシルエットを利用して良いが、難易度の高いシルエットも追加で用意すると良い。児童はそのヒントを聞いて理解し、シルエットが何かを英語で答える。
- 尺度説明：ヒントが理解できるかと答えを言うことができるかが段階の鍵となる。英語で言うことは難しいがヒントを理解することができるレベルを②と設定した。応用として、第1時の導入で既に触れている It's a ~.を自ら言えた場合には④とした。
- 備考：指導編のシルエットクイズとスリーヒントクイズを組み合わせたアクティビティにした。第3時では児童がスリーヒントクイズを作成するため、ヒントの出し方のインプットを多く与えることを目的とし、この段階で取り入れた。シルエットはカードでなくても、実際の物を影にして見せてもよい。また物を見ても何だかわかりにくいもの（変わった形の消しゴムなど）を使ってクイズを行ってもよい。

■ 「目隠しゲームで、友だちと身の回りの物を聞いたり、答えることができる。」

- ① 友だちに質問したり、答えたりすることがまだ難しい。
- ② 聞かれた物を答えることは難しいが、友だちに質問することはできる。
- ③ 友だちに質問したり、答えることがだいたいできる。
- ④ はっきりとわかりやすい発音で、質問したり答えたりすることができる。

- 評価活動：目隠しゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Activity 1 (p.30)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：表現を確認した後に行う。ペアになり、片方が目をつぶる。もう一人が身の回りのものをひとつ選び相手に触らせて、What's this?と質問する。目をつぶった人はそれを触り、思い浮かんだ答えを It's a ~.と答える。正解したら1ポイント。点数の多い人の勝ち。身の回りの物は、既習単語、またはカタカナになっていて自分でも英語で言えると思うような物を選ぶように指示する。
- 尺度説明：②では、思っているものを文で言うのが難しい段階を指す。また、クイズ形式なので、答える際に友だちからの助けを借りることができないため、助けなしに自ら文単位で言うことができなければ②となる。④では、相手にわかるようなはっきりとした発音で言うことができるレベルとした。既習単語と表現を使ったアクティビティのため、少し難易度をあげた尺度の設定とした。
- 備考：ペアでなくグループの活動にしても良い。



○ 第3時 <目標>ある物が何か積極的に尋ねたり、答えたりしようとする。

■ 「スリーヒントクイズで、ヒントを聞いてわかった答えを言うことができる。」

- ① ヒントを理解することが難しく、答えを言うこともまだ難しい。
- ② 答えを言うことは難しいが、ヒントを理解することはなんとかできる。
- ③ ヒントを理解し、答えの物の名前だけなら言うことができる。
- ④ ヒントを素早く理解し、答え方に気を付けて、それが何かを言うことができる。

- 評価活動：スリーヒントクイズ【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity 3 (p.31)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：Activity 3の活動。3つのヒントを聞いて答えを英語で言うクイズ。p.31にヒントを聞いて思い浮かべた答えを書き込み、英語で答えを言う。
- 尺度説明：第1時のシルエットクイズと同じ尺度を使用している。第3時で、単語や表現に慣れ親しんでいるので、より多くの児童が④を達成できると考えられる。第1時の学習状況を児童自らが振り返り、今回の活動と比較して、できるようになったことが増えた自信を持たせることができるようにあえて同じ尺度の設定とした。
- 備考：指導編のクイズ以外にも指導者が独自にクイズを作り出題すると良い。次のクイズ作成アクティビティに向けて、ヒントの出し方などを指導者が解説しても良い。

■ 「スリーヒントクイズを作って、友だちにヒントを出すことができる。」

- ① クイズを作るのが難しく、ヒントを友だちに言うのもまだ難しい。
- ② ヒントを友だちに言うのは難しいが、クイズを考えることはなんとかできる。
- ③ クイズを作り、友だちにヒントを言うことがだいたいできる。
- ④ クイズを作り、はっきりと自信を持って友だちにヒントを言うことができる。

- 評価活動：スリーヒントクイズを作ろう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity 3 (p.31) 参照、クイズ作成用シート
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：スリーヒントクイズを作って友だちに出題する活動。まずはヒントの出し方を確認する（色、形など）。シートに3つのヒントをイラストで描く。完成したら隣の人とクイズを出し合う。Three hint quiz、Number one、～、Number two、～、Number three、～、What's this? というように英語で出題する。ペアでクイズを出し合ったら、次にグループになりクイズを出し合う。グループの中で一番面白いクイズを決め、クラスで発表する。
- 尺度説明：クイズを考えイラストにできるが、英語で出題するのが難しいレベルを②とした。考えたヒントを英語でだいたい言えれば③とする。ここまでに行ったシルエットクイズやスリーヒントクイズで、ヒントの出し方には触れてきているが、十分に練習はしていないため、ヒントの出し方の正確性には触れない。クラスで発表するなど自信を持って言えた場合には④と設定した。
- 備考：ヒントは基本的に色や形、数字などの既習表現とするが、指導者が各児童をモニタリングを出来る場合には、その他のヒントを出しても良い。

## Hi, friends! 1 Lesson 8 “I study Japanese.”

### ■Can-Do 評価尺度概要

時間割について積極的に尋ねたり答えたりしようしたり、時間割についての表現や尋ね方に慣れ親しむ単元である。曜日や教科のチャンツや歌を通して、毎時間繰り返し導入活動をする。この単元は単語の難易度が高いため、単元前半でまずは教科の導入をし、第3時で曜日を扱った。ポインティングゲームやカルタ取りなどのゲームを通して少しずつインプットからアウトプット活動に展開する。最後は時間割を作り、教科と曜日を友だちに説明する活動をする。全3時間計画のため、好きな教科などの応用表現は扱わなかった。単元の流れは、文部科学省が示している *Hi, friends! 1* の展開を基本としている。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

〈全3時間計画〉

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	ポインティングゲーム (Let's Play)	「部屋にある文房具や教科の名前を聞いて、そのイラストを指さすことができる。」 ① イラストを指さすことがまだ難しい。 ② イラストをなんとかいくつかは指さすことができる。 ③ イラストを自信をもってほしい指さすことができる。 ④ 文房具や教科の名前を発音しながら、素早くほとんど指さすことができる。
	カルタ取りゲーム (Let's Play 2)	「カルタ取りゲームで、教科名を繰り返して言って、カードを取ることができる。」 ① 繰り返し言うのが難しく、カードを見つけるのもまだ難しい。 ② なんとか繰り返すことができ、ゆっくりならばカードを見つけることもできる。 ③ 繰り返したり、カードを見つけることがほしいできる。 ④ カードを迷わずに見つけれ、その教科を勉強すると繰り返すこともできる。
第2時	伝言ゲーム (Let's Play 2)	「伝言ゲームで、カードを見て何を勉強するか友だちに言うことができる。」 ① 黒板のヒントを見ても発音するのがまだ難しい。 ② ヒントを見れば、ゆっくりなんとか発音することができる。 ③ ヒントを見なくても、ほしい発音することができる。 ④ ヒントを見なくても、正確にすばやく発音できる。
	カルタ取りゲーム (Let's Play 2)	「カルタ取りゲームで、何を勉強するか繰り返し言って、カードを見つけることができる。」 ① 聞いて繰り返し言うのが難しく、カードを見つけるのもまだ難しい。 ② 聞いて繰り返すことができ、ゆっくりならばカードを見つけることもできる。 ③ カードを見ただけで言えて、カードを見つけることもほしいできる。 ④ カードを見てはっきりと言えて、カードを迷わずに見つけることもできる。
第3時	曜日指差しゲーム (Activity)	「曜日指差しゲームで、時間割を見ながら教科を聞いて、曜日を言うことができる。」 ① 教科を答えることも、聞いた曜日を繰り返すこともまだ難しい。 ② 教科の曜日を答えることは難しいが、聞いた曜日を繰り返すことはできる。 ③ 先生が言った教科を聞いて、その曜日を答えることがほしいできる。 ④ 先生が言った教科を聞いて、その曜日を答えることが自信をもってできる。
	時間割作り (Activity)	「夢の時間割を作って、教科や曜日を友だちに説明することができる。」 ① 時間割の曜日を言うのも教科を言うのもまだ難しい。 ② 曜日と合わせて言うのは難しいが、教科はなんとか言うことができる。 ③ ゆっくりならば、教科と曜日を組み合わせる説明することがなんとかできる。 ④ 教科と曜日を組み合わせる、すらすら説明することができる。

○ 第1時 <目標>教科の言い方に慣れ親しむ

■ 「部屋にある文房具や教科の名前を聞いて、そのイラストを指さすことができる。」

- ① イラストを指さすことがまだ難しい。
- ② イラストをなんとかいくつかは指さすことができる。
- ③ イラストを自信をもってだいたい指さすことができる。
- ④ 文房具や教科の名前を発音しながら、素早くほとんど指さすことできる。

- 評価活動：ポインティングゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play (p.29)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：ここでは Lesson 6 で扱った単語の復習と教科の導入の両方を行う。指導者は、P.29 のイラストの部屋の中にある物（文房具などの既習単語）と教科（新出）を使って部屋の様子を説明する。児童は指導者の説明を聞いて、指導者が説明していると思う単語や部屋のイラストを指さす。まずは piano、triangle などカタカナ語になっている簡単な単語を発音した上でそれを指さすよう出題し、その後、慣れてきたら教科と単語をセットで発音し、当てはまる部屋を指さすよう指示する。指導者の後について発音できる単語（既習単語）は、発音しながら指さすように指示する。
- 尺度説明：単語単位で聞き取りいくつかのみ指さすことができた場合には②とした。既習単語ではあるが、文房具などの表現は覚えるのが難しいと考えられることから、いくつかのみできれば②をとれるように設定した。また、全てを正確に指さすことができなくても、自信をもって指さすことがだいたい指さすことができれば③とし、発音しながら素早く指さすことができれば④と設定した。Lesson 6 ポインティングゲームの尺度と同じ。
- 備考：Lesson 6 のイラストを使用することで教室の様子がよりわかりやすい状況でゲームが出来るようにし、内容は Let's Play 1 (p.32) のスリーヒントクイズと似たクイズ形式の活動にした。

■ 「カルタ取りゲームで、教科名を繰り返して言って、カードを見つけることができる。」

- ① 繰り返し言うのが難しく、カードを見つけるのもまだ難しい。
- ② なんとか繰り返すことができ、ゆっくりならばカードを見つけることもできる。
- ③ 繰り返したり、カードを見つけることがだいたいできる。
- ④ カードを迷わずに見つけられ、その教科を勉強すると繰り返すこともできる。

- 評価活動：カルタ取りゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play 2 (p.33) 参照、カルタ用イラストカード（教科）
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：教科の単語に慣れ親しむ活動。教科の導入と簡単な発音練習後にこのゲームを行う。グループになり、丸くなって座る。真ん中に教科のイラストカードを並べる。指導者が教科を発音し、児童はそれを繰り返して発音してからカードを見つけて取る。取ったカードの枚数が多い人が勝ち。最初は単語のみイラストを見せながら発音し、慣れてきたら I study ～.をつけて文で発音する。
- 尺度説明：教科にまだ慣れていないので、発音は指導者に繰り返して言うことができれば良い。なんとか繰り返すことができれば②とした。また④では、「カードを迷わず見つけることができる」と設定されているが、実際にゲーム中に素早くカードを取ることができなくても、指導者の発音を聞いて、どのカードのことを言っているのかすぐわかれば④に達成していることを、児童に明確に伝える必要がある。④ではまた I study ～.をつけて文で繰り返せることとした。
- 備考：教科は難しいので第1時活動では5科目のみを扱い、第2時で残りの科目を追加した。

○ 第2時 <目標>時間割についての表現に慣れ親しみ、積極的に説明しようとする。

■ 「伝言ゲームで、カードを見て何を勉強するか友だちに言うことができる。」

- ① 黒板のヒントを見ても発音するのがまだ難しい。
- ② ヒントを見れば、ゆっくりなんとか発音することができる。
- ③ ヒントを見なくても、だいたい発音することができる。
- ④ ヒントを見なくても、正確にすばやく発音できる。

- 評価活動：伝言ゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play 2 (p.33) 参照、教科カード
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：簡単な復習活動の後にこのゲームを行う。グループごとに縦に一列に並ぶ。先頭の人  
が指導者のところに来て、指導者が選んだ教科のカードを見る。児童は列の2番目の人に I study  
～.と周りの人に聞こえないようにささやき、後ろの人に伝言していく。正確に速く伝言できた  
グループの勝ち。途中で I study ～.の言い方がわからなくなってしまった時用に、黒板にイラ  
ストやアイコンでヒントを示す。
- 尺度説明：まだ定着していない表現なので、わからなければヒントを見てもかまわない。②はヒ  
ントを見ればなんとか発音できるレベルに設定した。ただし I study ～.はあまり複雑な表現で  
なく、前の人から言われたことを伝言すれば良いので、③ではヒントを見なくてもだいたい言え  
るレベルに設定し、④では正確さに注意してすらすらと発音できるレベルとした。
- 備考：指導者がカードが見える時、イラストを見て児童自ら発音出来るのが理想だが、教科は難  
しいため、I study はできても、教科の発音を忘れてしまうことがある。この場合は指導者が発  
音を教えてあげたり、ヒントを出してあげても良い。

■ 「カルタ取りゲームで、何を勉強するか繰り返し言って、カードを取ることができる。」

- ① 聞いて繰り返し言うのが難しく、カードを見つけるのもまだ難しい。
- ② 聞いて繰り返しことができ、ゆっくりならばカードを見つけることもできる。
- ③ カードを見ただけで言えて、カードを見つけることもだいたいできる。
- ④ カードを見てははっきりと言えて、カードを迷わずに見つけることもできる。

- 評価活動：カルタ取りゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：カルタ用イラストカード（教科）
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：第1時のルールと基本的に同じ。ここでは第1時に扱わなかった教科も入れてカルタ  
取りゲームを行う。第1時のカルタ取りゲームでは、まずは単語のみイラストを見せながら発音  
し、慣れてきたら I study をつけて文で発音したが、今回は最初から I study をつけて文で発音  
する。発音に慣れてきたら指導者はイラストカードを見せるのみにし、児童が自ら I study をつ  
けて文単位で発音するようにする。
- 尺度説明：第1時と同じカルタ取りゲームの活動だが、教科や表現に慣れてきていると考えら  
れるため、尺度設定の難易度を上げた。例えば②は、第1時の尺度ではなんとか繰り返すこと  
ができることとしたが、ここでは「なんとか」は外した。④では第1時の尺度では、先生の言  
ったことを繰り返すことができることとしたが、ここでは、先生が発音しなくても教科カードを  
見て「～を勉強します」とはっきりと言いうことができるレベルとした。
- 備考：教科の定着度が高い場合には、指導者は最初に教科の発音はせずに、イラストを児童に見  
せるのみとし、児童がイラストを見て、自ら I study ～.と発音するようなルールにしても良い。

○ 第3時 <目標>時間割りについての表現に慣れ親しみ、積極的に説明しようとする。

■ 「曜日指差しゲームで、時間割を見ながら教科を聞いて、曜日を言うことができる。」

- ① 教科を答えることも、聞いた曜日を繰り返すこともまだ難しい。
- ② 教科の曜日を答えることは難しいが、聞いた曜日を繰り返すことはできる。
- ③ 先生が言った教科を聞いて、その曜日を答えることがだいたいできる。
- ④ 先生が言った教科を聞いて、その曜日を答えることが自信をもってできる。

- 評価活動：曜日指差しゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Activity (p.35) 参照、時間割表（各クラスで実際に使用しているもの）
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：時間割を使いながら教科と曜日に慣れ親しむ活動。曜日の導入を行った後でこのゲームを行う。Let's Sing (p.34)などを第1時活動の時から繰り返し扱い、曜日の導入をしておくことが望ましい。グループに一枚時間割を配る。指導者が発音した曜日を繰り返し発音してから、その曜日を指さす。慣れてきたら、指導者は教科を発音し、児童はその教科がある曜日を発音して指さす。
- 尺度説明：指導者の発音した曜日を繰り返すことができることを②と設定した。自ら曜日を言うことがだいたいできれば③とし、全て正確に言えなくても、自信をもって曜日を言うことができれば段階④とした。自ら言わせるために、③からは教科を聞いて曜日を答えることとしている。
- 備考：児童にとってより身近に感じられるように、実際にクラスで使われている時間割を利用したアクティビティにした。

■ 「夢の時間割を作って、教科と曜日を友だちに説明することができる。」

- ① 時間割の曜日を言うのも教科を言うのもまだ難しい。
- ② 曜日と合わせて言うのは難しいが、教科はなんとか言うことができる。
- ③ ゆっくりならば、教科と曜日を組み合わせて説明することがなんとかできる。
- ④ 教科と曜日を組み合わせ、すらすら説明することができる。

- 評価活動：時間割作り【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (p.35)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：I study (教科) on (曜日) .の言い方を導入し、練習した後にこの活動を行う。理想の時間割を作って友だちに説明するアクティビティ。まずは、作りたい時間割の曜日を決めて、Activityの「あなた」の部分を使用して、理想の時間割を記入する（別途プリントを用意しても良い）。記入は日本語で構わない。時間割を作り終わったら友だちに英語で説明する。何人かの友だちに説明したり、グループやクラス全体で発表活動をするなど説明する機会を何度か与える。
- 尺度説明：難易度の高い表現であるためレベルや定着度によってヒントや手助けを工夫して与えるとよい。ここでの段階はすべて「ヒントを見ながら」「助けを借りながら」と条件付きとしてもよい。教科だけ言える場合は②、曜日と組み合わせでゆっくりと言えれば③、すらすら説明できれば④に到達することができる。
- 備考：尺度の④について、「すらすら」などの流ちょうさではなく、ディスコースを追加して、レベル設定をしても良い。例えば「一番好きな教科も言うことができる」など。

## Hi, friends! 1 Lesson 9 “What would you like?”

### ■Can-Do 評価尺度概要

欲しい物についての丁寧な表現の仕方や尋ね方に慣れ親しむ単元である。単元前半では、注文ゲームなどのリスニングを中心とした活動で、まずは理解力を高め、その後、ビンゴゲームやキーワードゲームを通して、欲しいものについて丁寧に尋ねたり答えたりする練習をするアウトプット活動を行う。単元後半では、メニュー作りや買い物ゲームなどで、友だちに積極的に欲しいものを尋ねたり答えたりしようとするコミュニケーション活動を行う。単元の流れは、文部科学省が示している *Hi, friends! 1* の展開を基本としている。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

＜全 3 時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	注文ゲーム (Let's Listen 2)	「注文のやり取りを聞いて、注文しているメニューを理解することができる。」 ① 何を注文しているのか理解するのはまだ難しい。 ② 注文しているメニューが1つだけなら、なんとか理解することができる。 ③ いくつかまとまとめた注文でも、ほとんど理解することができる。 ④ まとめた注文を理解でき、注文を繰り返して言うこともできる。
	ビンゴゲーム (Activity 1)	「ビンゴゲームで欲しいメニューを選び、何が欲しいかを答えることができる。」 ① 先生の助けがあっても、何が欲しいかを言うのがまだ難しい。 ② 先生の助けがあれば、何が欲しいかをゆっくりなら言うことがなんとかできる。 ③ 先生の助けがあれば、何が欲しいかをすらすら言うことがだいたいできる。 ④ 先生の助けがなくても、何が欲しいかをすらすら言うことができる。
第2時	ラッキーカード ゲーム (Let's Chant)	「ラッキーカードゲームで欲しいメニューを聞いたり、答えたりすることができる。」 ① 欲しいメニューを聞いたり、答えたりすることがまだ難しい。 ② 友だちに助けをもらえば、聞いたり、質問することがなんとかできる。 ③ 友だちがの助けがなくても、聞いたり、答えたりすることがだいたいできる。 ④ 自信を持ってはっきりと聞いたり、答えたりすることができる。
	スペシャル メニュー作り (Activity)	「スペシャルメニュー作りで、欲しいメニューを注文することができる。」 ① 欲しいメニューの名前を言うのもまだ難しい。 ② メニューの名前だけならなんとか言うことができる。 ③ 何が欲しいかを言ってメニューを注文することがだいたいできる。 ④ 何が欲しいかを言って自信を持ってメニューを注文することができる。
第3時	買い物ゲーム (Activity 2)	「買い物ゲームで、友だちに何が欲しいか聞いたり、受け答えすることができる。」 ① 何が欲しいか聞いたり、受け答えするのがまだ難しい。 ② 受け答えするのはまだ難しいが、何がほしいか言われれば理解はできる。 ③ ゆっくりならば何が欲しいか聞いたり、受け答えすることができる。 ④ 積極的に聞いたり、自信を持ってはっきりと受け答えすることができる。
	買い物ゲーム (Activity 2)	「買い物ゲームで、スペシャルメニューに必要な注文をすることができる。」 ① ある商品とない商品を理解したり、欲しい物を注文するのがまだ難しい。 ② 注文するのはまだ難しいが、ある商品とない商品を理解することはできる。 ③ 商品があるかないかを理解して、ゆっくりならば注文することができる。 ④ ない商品があった場合でも、積極的に他のものを注文することができる。

○ 第1時 <目標>欲しい物についての丁寧な表現の仕方や尋ね方に慣れ親しむ。

■ 「注文のやり取りを聞いて、注文しているメニューを理解することができる。」

- ① 何を注文しているのか理解するのはまだ難しい。
- ② 注文しているメニューが 1つだけなら、なんとか理解することができる。
- ③ いくつかまとまとめた注文でも、ほとんど理解することができる。
- ④ まとめた注文を理解でき、注文を繰り返して言うこともできる。

- 評価活動：注文ゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen 2 (p.37)、巻末のメニューカード
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：Let's Listen 2 と同じ目的の活動で、英語を聞いて何を注文しているのか理解しようとする活動。メニューと表現の導入後にこの活動を行う。指導者とALTなどのティームティーチングでロールプレイをする。まず指導者が店員役になり **What would you like?**と質問する。もう一人はお客さん役で、欲しいメニューを注文する。児童は会話を聞いて、何を注文しているのか理解しようとし、そのメニューカードを机の上に並べる。色々なものを注文するが、まずは一つのメニューのみ注文する。慣れてきたらいくつかのメニューをまとめて注文する。例えば、**I'd like pizza, pudding and milk, please.**など。お客さんの注文したものを繰り返して発音できる児童は発音するよう促す。
- 尺度説明：導入後すぐの活動のため、メニューや表現にまだ慣れていない。そのため、一つだけ注文した際にそのメニューを理解できれば②とした。いくつかまとめて注文しても理解できれば③とした。④では、店員の復唱を想定して注文の内容を繰り返し発音できる、上級者向けの段階となっている。
- 備考：付属の音声を利用してよいが、児童がより興味を持てるよう、身近な人同士のコミュニケーションを聞き取る活動にした。尺度について、メニューの数と繰り返しの発音によって段階設定する以外に、この段階であえて表現の導入を行わずに、いきなりロールプレイを見せて、**What do you want?**、**I want ~.**との表現の違いを気づくことができるかを尺度設定の段階とし、④を「何と言って注文しているのか理解することができる」などとすることもできる。

■ 「ビンゴゲームで欲しいメニューを選び、何が欲しいかを答えることができる。」

- ① 先生の助けがあっても、何が欲しいかを言うのがまだ難しい。
- ② 先生の助けがあれば、何が欲しいかをゆっくりなら言うことがなんとかできる。
- ③ 先生の助けがあれば、何が欲しいかをすらすら言うことがだいたいできる。
- ④ 先生の助けがなくても、何が欲しいかをすらすら言うことができる。

- 評価活動：ビンゴゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Activity 1 (pp.38-39) 参照、巻末のメニューカード（児童用）
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：メニューと注文の仕方に親しむための活動。一人一枚ビンゴシートを用意し、枠の上にメニューカードを置いていく。指導者が **What would you like?**と聞き、何が欲しいか答えた児童が手を挙げる。指名された児童は欲しい物を答え、そのメニューが自分のシート上であれば裏返す。分からない児童には言い方を教える。裏返したカードが一行揃ったら **BINGO** となる。
- 尺度説明：まだ慣れ親しんでいない表現なので、一人で欲しいメニューを言うのは難しいと考えられる。そのため先生の助けがあっても③まで到達できるよう易しい段階設定とした。②は助けがあればゆっくり言える段階とし、④では上級者向けに、先生の助けがなくてもすらすら言えるレベルとした。

○ 第2時 <目標>欲しい物についての丁寧な表現の仕方や尋ね方に慣れ親しむ。

■ 「ラッキーカードゲームで欲しいメニューを聞いたり、答えたりすることができる。」

- ① 欲しいメニューを聞いたり、答えたりすることがまだ難しい。
- ② 友だちに助けてもらえば、聞いたり、質問することがなんとかできる。
- ③ 友だちがの助けがなくても、聞いたり、答えたりすることがだいたいできる。
- ④ 自信を持ってはっきりと聞いたり、答えたりすることができる。

- 評価活動：ラッキーカードゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Chant (p.37) 参照、ラッキーカード（グループに1枚）
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：第1時で親しんだメニューや欲しいものを尋ねたり答えたりする表現を繰り返し発音するための活動。表現の復習を簡単にしてから行う。まず、今食べたいと思うメニューをいくつか選び、何を注文するか決めておく。グループになり、輪になる。音楽がかかったらゲームを開始する。一人がラッキーカードを持ち、隣の人に **What would you like?**と聞いてカードを渡す。隣人は **I'd like ~.**と食べたいメニューを答え、また隣の人にカードを渡しながらか質問する。音楽が止まった時にカードを持っていた人の勝ち。数回答える機会があるが、注文するものはその都度変えても良い。
- 尺度説明：友だちに助けてもらえばなんとかできる段階を②と設定した。③は友だちの助けがなくてもだいたいできる。速さはゆっくりでもよい。また、音楽がなっているにも皆に聞こえるように大きな声で自信を持ってはっきりと発音できれば④がとれるようにした。
- 備考：クラス全体でラッキーカードを数枚ランダムにまわしてゲームを行ってもよい。最後にラッキーカードを持っていた人は、注文したいものを皆の前で発表するなど応用してもよい。

■ 「スペシャルメニュー作りで、欲しいメニューを注文することができる。」

- ① 欲しいメニューの名前を言うのもまだ難しい。
- ② メニューの名前だけならなんとか言うことができる。
- ③ 何が欲しいかを言ってメニューを注文することがだいたいできる。
- ④ 何が欲しいかを言って自信を持ってメニューを注文することができる。

- 評価活動：スペシャルメニュー作り【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Activity 1 (pp.38-39)、メニューカード（指導者用）、カロリー表
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：グループになってスペシャルメニューを作る。黒板にメニューカードを貼る。目標カロリーを決めておき、グループで協力しながらカロリーを予想して、目標カロリーに近くなるようにメニューを注文していく。グループごとに、1品ずつ注文していく。指導者は注文されたメニューを黒板から外し、グループに渡す。各グループ何品か注文し、スペシャルメニューが出来上がったら、最後に各メニューのカロリーを指導者が発表する（各メニューのカロリーは指導者が事前に調べておく）。目標カロリーに一番近かったグループの勝ち。
- 尺度説明：この時点でメニューの英語には親しんできているため、発音できる児童が多いと思われる。そのためメニューの名前だけならなんとか言えれば②とした。文単位で注文できれば③とし、クラスの前で自信を持って文単位で注文することが出来れば④とした。
- 備考：指導編ではグループごとの活動になっているが、表現にまだ慣れない児童が多い場合や、クラス内でレベルの差が多い場合用に、ここではクラス全体での活動に変更した。スペシャルメニューができた時点で各グループに注文したメニューを発表してもらってもよい。



○ 第3時 <目標>欲しい物について丁寧に積極的に尋ねたり答えたりしようとする。

■ 「買い物ゲームで、お客さんに何が欲しいか聞いたり、受け答えすることができる。」

- ① 何が欲しいか聞いたり、受け答えするのがまだ難しい。
- ② 受け答えするのはまだ難しいが、何がほしいか言われれば理解はできる。
- ③ ゆっくりならば何が欲しいか聞いたり、受け答えすることができる。
- ④ 積極的に聞いたり、自信をもってはっきりと受け答えすることができる。

- 評価活動：買い物ゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Activity 2 (p.40)参照、メニューカード、メニューリストのプリント
- 評価観点：慣れ親しみ、関心・意欲・態度
- 活動説明：何が欲しいか聞いたり答えたりしながら買い物をする活動。クラスを、店員と客が半分ずつになるようにわける。店員役の人はメニューカードを何枚か机に並べて客がくるのを待つ。メニューカードは伏せて見えない状態にしておく。常に3枚のみ伏せた状態のまま机に置く。客は欲しいメニューを事前に決めてメニューリストのプリントにチェックを入れる。買ってよいメニューの数は指導者が指定する。客はお店を回って自分の欲しいメニューを注文する。客が注文したら、店員はそのメニューが机の上にあるか確認し、ある場合は客にカードを渡す。ない場合はSorry, no ~.と言い、客は他のメニューを注文する。ただし、一つのお店で買うことができるメニューは一つのみ。何か所かお店を回り、繰り返し表現を使って注文することが目的。途中で店員と客を交換する。
- 尺度説明：この活動では、店員と客についてそれぞれの尺度を設けた。上記は店員をした際に使用する尺度である。自ら何か欲しいか尋ねることは難しいが、欲しい物を言われれば渡すことができるレベルを②とした。④では自ら積極的に客に話しかけ、受け答えできるレベルとした。
- 備考：お金を用意して、予算で買えるメニューを買うなど、本物の買い物のように工夫しても良い。評価観点として、慣れ親しみ以外に、④では関心、意欲、態度も含めた。

■ 「買い物ゲームで、スペシャルメニューに必要な注文をすることができる。」

- ① ある商品とない商品を理解したり、欲しい物を注文するのがまだ難しい。
- ② 注文するのはまだ難しいが、ある商品とない商品を理解することはできる。
- ③ 商品があるかないかを理解して、ゆっくりならば注文することができる。
- ④ ない商品があった場合でも、積極的に他のものを注文することができる。

- 評価活動：買い物ゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：メニューカード、メニューリストのプリント
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：上記と同じ。
- 尺度説明：自ら注文するのはまだ難しいレベルを②とした。ここでは文単位での注文ができないことを指す。また、④では、注文したメニューがない場合でも、他に欲しいメニューを自ら積極的に注文することができる段階とした。買い物ゲームでは、どちらから話しかけるかを明確に指定していないため、より積極的に自分から話しかけた方が高い段階に到達できるような尺度設定にした。
- 備考：上記と同じ。

## Hi, friends! 2 Lesson 2 “When is your birthday?”

### ■Can-Do 評価尺度概要

単元のゴールの姿としては、月や日にちの言い方、また誕生日を尋ねたり答えたりする表現を使って、友だちとコミュニケーションができる児童の姿をめざす。月名については、12の表現をチャンツに変化を与え、繰り返しの活動により慣れ親しませていく。リズムに合わせて言えるレベルから月名がバラバラでも音声化できるレベルまで徐々に難易度を高めながら児童の実態に合わせて繰り返すように設計する。序数の表現は数字の表現に比べ児童にとっては難しい表現である。よって誕生日のやり取りについての Can-Do 評価は月名と日付を分けて評価できるようにする。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

<全4時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	カード タッチゲーム (Let's Listen 1)	「世界の行事について聞いて、行われる月のイラストを指さすことができる。」 ① イラストを指さすことはまだ難しい。 ② 友だちと一緒にならイラストを指さすことができる。 ③ 一人で自信をもってイラストを指さすことができる。 ④ 素早く間違わずにイラストを指さすことができる。
	チャンツ 1 (Let's Chant)	「月の名前をチャンツのリズムに合わせて言うことができる」 ① リズムにに合わせて言うのはまだ難しい。 ② ゆっくりでもリズムに合わせて言うのは難しい。 ③ ゆっくりならリズムに合わせて、チャンツを言うことができる。 ④ ふつうの速さのリズムに合わせて、チャンツを自信をもって言うことができる。
第2時	チャンツ 2 (Let's Chant)	「チャンツで自分の誕生月の時に立って、月名を言うことができる。」 ① 自分の誕生月の時に立って、月名を言うのはまだ難しい。 ② 絵を見て確かめながらであれば、立って月名を言うことができる。 ③ 絵を見なくても聞いただけで、立って月名を言うことができる。 ④ 聞いただけで素早く立って、月名を言うことができる。
	日付と何の日か を書こう (Let's Play 2)	「月日を聞き取って、行事の行われている日付を書くことができる。」 ① 月日を聞いて日付を書くことはまだ難しい。 ② 何度も繰り返し聞いたら、日付を書くことができる。 ③ 一度聞いただけで、日付を書くことができる。 ④ 一度聞いて日付を書け、さらに言うこともできる。
第3時	チャンツ 3 (Let's Chant)	「チャンツに合わせて、ランダムに並んでいる月名を言うことができる。」 ① リズムに合わせて月名を言うことはまだ難しい。 ② 順番通りなら、リズムに合わせて言うことができる。 ③ 順番が変わっても、ゆっくりならば言うことができる。 ④ 順番が変わっても、リズムに合わせて自信をもって言うことができる。
	誕生日は いつかな？ (Let's Listen 2)	「誕生日を尋ねるやり取りを聞き取って、誰の誕生日がいつかわかる。」 ① 誕生日がいつか聞き取るのは、まだむずかしい。 ② 日にちはまだ自信がないが、誕生月がいつかは聞き取ることができる。 ③ 何度か繰り返し聞くと、誕生日かいつかを聞き取ることができる。 ④ 一度聞いただけで、誕生日がいつかを聞き取ることができる。
第4時	誕生日の友だち をさがそう (Activity)	「友だちとのやり取りで、誕生日がいつかを尋ねたり、聞き取ることができる。」 ① 誕生日を尋ねたり、聞き取ったりすることはまだ難しい。 ② 誕生日を聞き取ることは難しいが、尋ねることはできる。 ③ 誕生日を尋ねられ、何度か聞くと聞き取ることができる。 ④ 誕生日を尋ねられ、一度聞けば聞き取ることができる。
	誕生日の友だち をさがそう (Activity)	「友だちとのやり取りで、自分の誕生日を答えることができる。」 ① 自分の誕生日を言うのはまだ難しい。 ② 日にちはまだ自信がないが、月名は言える。 ③ 月名も日にちもなんとか言うことができる。 ④ 月名も日にちもはっきりと自信をもって言うことができる。

○ 第1時 <目標> 世界の様々な行事に興味をもち、月の言い方を知る。

■ 「世界の行事について聞いて、行われる月のイラストを指さすことができる。」

- ⑤ イラストを指さすことはまだ難しい。
- ⑥ 友だちと一緒にならイラストを指さすことができる。
- ⑦ 一人で自信をもってイラストを指さすことができる。
- ⑧ 素早く間違わずにイラストを指さすことができる。

- 評価活動：カードタッチゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Play 1、Let's Listen 1 (pp.6-7)
- 評価観点：慣れ親しみ（※「気付き」については自由記述で評価）
- 活動説明：Let's Listen 1 の音声を使って、カードタッチゲームをする。事前活動として音声を聞く前に世界の様々な国の行事の内容について聞き、いつ行われるのかを予想させた上でカードタッチゲームをする。*Hi, friends! 2*には、オーストラリア、タイ、アメリカ、韓国の4か国しかないが、その他の国の行事も付け加えてゲームを行う。
- 尺度説明：Let's Play 1 で日本の行事絵を使って月の言い方をインプットしている。ここでは、新しい語彙と出合う単元の導入の時間なので、英語の音声を聞いて「聞いてその意味がわかる」かどうかを評価する。活動ははじめはペアやグループで行い、協力し合いながらカードをタッチしていく。何回か繰り返しながら徐々に一人でのカードタッチにしていく。一人では自信はないが友だちと一緒にであればできるという段階を②とし、一人で指さすことができることを③の目標とする。④ではさらに語彙に慣れた児童のために素早く反応させる段階を設けた。
- 備考：展開例では、キーワードゲームを設定しているが、月名の絵カード12枚を見ながら聞くことができ、意味の聞き取りの補助となる絵カードをタッチするゲームに変更している。

■ 「月の名前をチャンツのリズムに合わせて言うことができる」

- ① リズムにに合わせて言うのはまだ難しい。
- ② ゆっくりでもリズムに合わせて言うのは難しい。
- ③ ゆっくりならリズムに合わせて、チャンツを言うことができる。
- ④ ふつうの速さのリズムに合わせて、チャンツを自信をもって言うことができる。

- 評価活動：チャンツ1【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Chant (p.8)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：p.8のLet's Chantの音声を使用する。このチャンツ1は、Let's Play1で使った絵カードを再度使う。黒板に貼られた絵カードを指導者は指示しながら、リズムに合わせてチャンツを一緒にする。スピードに追いつけない児童もいるので、はじめはゆっくりの速さのチャンツから行い、真似して言えるところだけでも声に出すことを促す。活動での児童の様子を見ながら、2種類のスピード（ゆっくり、ふつう）のチャンツを適宜繰り返す。
- 尺度説明：リズムに合わせて12の月の言い方を1月から順序良くいうことができるかどうかを評価する。音声教材に2パターンのスピードがあるのでその速さで段階を分けている。単元導入の第1時であるため、ゆっくりバージョンでリズムに合わせて言えることを③にて設定する。
- 備考：*Hi, friends! 2*に付属の音声教材を使うが、リズムボックスなどを使ってチャンツを行うことも可能。*Hi, friends! 2*に付属の音声教材は、「ふつう」と「ゆっくり」の2段階の調節しできないので、速度の調整が自由にできるリズムボックスがあれば、子どもの実態に合わせることが可能なのでより望ましい。

○ 第2時 <目標>日にちの言い方を知り、月の言い方に慣れ親しむ。

■ 「チャンツで自分の誕生月の時に立って、月名を言うことができる。」

- ① 自分の誕生月の時に立って、月名を言うのはまだ難しい。
- ② 絵を見て確かめながらであれば、立って月名を言うことができる。
- ③ 絵を見なくても聞いただけで、立って月名を言うことができる。
- ④ 聞いただけで素早く立って、月名を言うことができる。

- 評価活動：チャンツ2【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Chant (p.8)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：p.8のLet's Chantの音声を使用する。絵カード、もしくは電子ボードでチャンツの映像を見せながら、月名の言い方のチャンツをする。何回かチャンツを繰り返した後に（全員で声に出す）、自分の誕生月の時にだけは立って自分の誕生月名を言う。チャンツは1月から順序良く流れ、電子ボードに絵が示されているので、教師は指示しなくても映像が補助的役割を示してくれる。電子ボードを使用せずに、絵カードを黒板に貼って活動をする場合は、はじめは教師が絵カードを指示しながらチャンツをし、次は示さずにチャンツをする。
- 尺度説明：自分の誕生月の言い方がわかり、該当月になった時に反応して英語で月名がいえることを③と設定する。②は、音声だけではまだ言えないが、映像や教師が絵カードを指示してくれたら言える段階とする。
- 備考：文部科学省が示す展開例では、「ステレオゲーム」での評価になっているところをチャンツでの評価に変えている。チャンツの活動に変容をつけることによって、自分ができることを実感しやすくなることをねらったためである。

■ 「月日を聞き取って、行事の行われている日付を書くことができる。」

- ① 月日を聞いて日付を書くことはまだ難しい。
- ② 何度も繰り返し聞いたら、日付を書くことができる。
- ③ 一度聞いただけで、日付を書くことができる。
- ④ 一度聞いて日付を書け、さらに言うこともできる。

- 評価活動：日付と何の日かを書こう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play 2 (p.8)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：日本の行事（日付と何の日か）の英語を聞き取り、表に書き込んでいく活動（Let's Play 2）を行う。表にない行事（児童にとってなじみのある月日）も加えながら序数のインプットをしていく。繰り返し序数のインプットをした後に、自分の大事な日を表に書く。指導者は、児童が書いた大事な日を集約し、「○○さんの大事な日」ということで日付を音声で与え、いつなのかを聞き取らせワークシートにその日付を書かせる。
- 尺度説明：数字とは違う序数の音に初めて触れる時間であるので、序数を聞いてわかることをねらう。④は日付が聞いてわかる上に、さらにそれを言うこともできると設定し、すこし挑戦できるレベルに表現する。
- 備考：Let's Play 2の表には、行事の絵が掲載されているため、児童は音を聞かなくても全てわかってしまう。逆に「お正月は一月一日だけど英語ではなんと言おうのだろう？」と先に日付を確かめ音声を与えるように活動する。友だちの大事な日は互いに知らない情報であるので、ここで音声を聞き、実際のやり取りで日付を聞き取ることを評価する場面とする。

○ 第3時 <目標>誕生日の尋ね方や答え方に慣れ親しむ。

■ 「チャンツに合わせて、ランダムに並んでいる月名を言うことができる。」

- ① リズムに合わせて月名を言うことはまだ難しい。
- ② 順番通りなら、リズムに合わせて言うことができる。
- ③ 順番が変わっても、ゆっくりならば言うことができる。
- ④ 順番が変わっても、リズムに合わせて自信をもって言うことができる。

- 評価活動：チャンツ3【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Chant (p.8)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：チャンツは Twelve Months を活用する。第1時、第2時と同じチャンツで12の月に言い方に親しんできている。黒板に12の月名カードを貼り、はじめは順序通り、次にランダムに並べ替えてチャンツを行う。児童の実態に合わせてスピードを調整していく。
- 尺度説明：順番が変わると、リズムに合わせていうことは児童にとって難しさがかなり増す活動となる。ここでは、順番が変わっても、ゆっくりであればリズムに合っていないくても月名を言うことができることを③とし、さらに、リズムに合わせて自信をもって言えることを、挑戦目標ラインとして④にしている。
- 備考：順番をランダムにするのではなく、逆順にするなどもできる。

■ 「誕生日を尋ねるやり取りを聞き取って、誰の誕生日がいつかわかる。」

- ① 誕生日がいつか聞き取るのは、まだむずかしい。
- ② 日にちはまだ自信がないが、誕生月がいつかは聞き取ることができる。
- ③ 何度か繰り返し聞くと、誕生日がいつかを聞き取ることができる。
- ④ 一度聞いただけで誕生日がいつかを聞き取ることができる。

- 評価活動：誕生日はいつかな？【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen 2 (p.8)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：Let's Listen 2 は、誕生日を尋ねるやり取りを通して、誕生日が聞き取れることをねらっている。Let's Listen 2 の音声①は登場人物である田中先生とさくら、たくの3人が誕生日を尋ねあっている場面である。まず、誰が誰に話しているのか、場面の状況を児童に確認して聞かせる。Let's Listen 2 で登場する5人 (Sakura, Masaru, Kiyoko, Tanaka, Taku) で活動をした後に、児童の身近な先生やTVタレント、アニメの登場人物などを取り上げて誕生日はいつかを聞く活動を繰り返す。5人以外の追加分については Let's listen 2 と同様のワークシートを準備しておく。誕生日の日付をあえていれない登場人物を2つ程度設け、挑戦的な課題にする。
- 尺度説明：音声を聞いて、絵カードなどの視覚的補助がなくても誕生日を聞き取ることができることがねらいである。しかし、一度聞いただけで誕生日の日付がわかることは、ハードルが高いため、ここでの達成基準は、何度か繰り返し聞いたら誕生日が聞き取れることとし、一度聞けばわかることを④とする。また、月名だけはわかるけど、日にちを聞き取ることについては自信がないことは②とする。
- 備考：Let's Listen 2 の会話はかなり長く、登場人物も複雑であるため、途中で止めながら聞き取を行うなど負荷が高くなりすぎないように配慮をする。

○ 第4時 <目標>友だちに誕生日を尋ねたり、自分の誕生日を答えたりできる。

■ 「友だちとのやり取りで、誕生日がいつかを尋ねたり、聞き取ることができる。」

- ① 誕生日を尋ねたり、聞き取ったりすることはまだ難しい。
- ② 誕生日を聞き取るとは難しいが、尋ねることはできる。
- ③ 誕生日を尋ねられ、何度か聞くと聞き取ることができる。
- ④ 誕生日を尋ねられ、一度聞けば聞き取ることができる。

- 評価活動：誕生日の友だちをさがそう【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Avtivity (p.9)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：誕生日の尋ね方や答え方の表現を使って、誕生日の友だちを探すというコミュニケーション活動である。ゲームは以下のような流れで行う。
  - (1) バースデーカードを各児童に2、3枚配布する。自分の誕生日を裏面に書く。
  - (2) カードを回収し、よくシャッフルしてから再度児童に2、3枚ずつ配布する。
  - (3) カードに書かれた日付が誕生日の人を見つけるために、カードを持って自由に動きながら、誕生日を尋ね合う。
  - (4) 誕生日の人を見つけたら、友だちの名前を To 欄に記入して渡す。
- 尺度説明：英語で **When is your birthday?** の表現を使って尋ねることと、友だちの誕生日の **My birthday is ~** の聞き取りの両方を評価する。この場合、誕生日の聞き取りの方が難しいスキルであるため、聞き取りについてまだ難しいと思う場合は②、何度か聞けば聞き取れる場合を③に、一度聞けばわかる場合を④に設定する。
- 備考：コミュニケーション活動であるため、日付の序数に関しては正確さを重視しない。

■ 「友だちとのやり取りで、自分の誕生日を答えることができる。」

- ① 自分の誕生日を言うのはまだ難しい。
- ② 日にちはまだ自信がないが、月名は言える。
- ③ 月名も日にちもなんとか言うことができる
- ④ 月名も日にちもはっきりと自信をもって言うことができる。

- 評価活動：誕生日の友だちをさがそう【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Avtivity (p.9)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：評価をする活動は上記と同じ。
- 尺度説明：「誕生日の友だちを探そう」のゲームで、児童は自分の誕生日を何度も繰り返し言っている。序数の言い方については、自分の誕生日ならば、繰り返しやり取りをしながら慣れてくると予想されるため、④として設定した。
- 備考：誕生日の言い方については、日にちが序数の表現ではなく、数字になっても言えている場合には③にしていることを評価時に先生が話す。段階の違いが児童にわかるように、一つ一つ読み上げながら評価を行うようにする。

## Hi, friends! 2 Lesson 3 “I can swim.”

### ■Can-Do 評価尺度概要

本単元では、「できる」「できない」という表現への慣れ親しみや、友だちに尋ねたり、自分が答えたりしようとすることをねらう単元である。本単元は、多くの動詞が扱われる単元でもある。導入ではまずジェスチャーを入れた活動で、動作を表す語や can、can't に出合わせ、次時で「できること」「できないこと」を尋ねる表現をインプットしていく。単元の最後では、自分自身のことについて自己紹介をし合う活動を設定し、語彙を選択して使ったり、聞き返しや繰り返し、言い換えなどをしながらコミュニケーションが図れるようにしていく。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

<全4時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	ジェスチャー ゲーム (Let's Play 1)	「ジェスチャーを見ながら、できることやできないことを聞きとることができる。」 ① できるかできないかを聞き取るのはまだ難しい。 ② 友だちと一緒になら聞き取ることができる。 ③ 何度か繰り返しきいたら聞き取ることができる。 ④ 一度聞いただけで聞き取ることができる。
	ポインティング ゲーム (Let's Play 1)	「何ができるかを聞いて、そのイラストを指さすことができる。」 ① イラストを指さすことはまだ難しい。 ② 友だちと一緒にならイラストを指さすことができる。 ③ 一人でもイラストを指さすことができる。 ④ 自信を持ってイラストを指さし、繰り返して言うこともできる
第2時	何が できる かな? (Let's Listen)	「会話のやり取りを聞いて、誰が何ができて何ができないのかわかる。」 ① 何ができて何ができないのか聞き取るのはまだ難しい。 ② 一人では自信はないが、先生のジェスチャーのヒントがあればわかる。 ③ 何度か聞けば一人でも、何ができて何ができないのかわかる。 ④ 一度聞けば自信をもって、何ができて何ができないのかわかる。
	Who am I? クイズ (Let's Play 2)	「できることやできないことを聞き取ることができ、誰のことかわかる。」 ① ゆっくり言ってもらっても、聞き取るのはまだ難しい。 ② ゆっくり何度か言ってもらえたら聞き取れ、誰のことかわかる。 ③ 何回か聞けば聞き取れ、誰のことかわかる。 ④ 一度聞いただけでも聞き取れ、誰のことかわかる。
第3時	インタビュー ゲーム (Activity 1)	「インタビューで、友だちができるかどうかを尋ねることができる。」 ① できるかどうか尋ねることは、まだ難しい。 ② 先生や友だちに言い方を少し教えてもらえたら、尋ねることができる。 ③ 先生や友だちからのヒントなしで尋ねることができる。 ④ イラストで描かれていることに追加して聞いてみたいことも尋ねることができる。
	Who am I? クイズ (Activity 1)	「グループでできるかできないかを尋ねたり聞き取ったりすることができる。」 ① できるかできないか尋ねたり、聞き取ったりすることは、まだ難しい。 ② 友だちと相談しながらなら、尋ねたり聞き取ったりすることができる。 ③ 自分一人でも、尋ねたり聞き取ったりすることができる。 ④ つっかえずに尋ねたり、自信をもって聞き取ることができる。
第4時	自己紹介しよう (Activity 2)	「友だちの自己紹介を聞いて相手ができることやできないことがわかる。」 ① 何ができて、できないのかを聞き取ることはまだ難しい ② 何度か聞いても自信がないが、だいたい聞き取ることができる。 ③ 何度か聞けば、自信を持って聞き取ることができる。 ④ 確認の質問をすれば聞き取れ、さらに聞きたい質問をしてわかる。
	自己紹介しよう (Activity 3)	「自分ができることやできないことを、カードを使って自己紹介することができる。」 ① 英語で紹介することは、まだ難しい。 ② 質問に答えることは難しいが、カードを見て自己紹介することはできる。 ③ カードを見ながら自己紹介したり、質問を聞き取って答えることができる。 ④ カードを見なくても紹介ができ、質問にも答えることができる。

- **第1時** <目標>動作を表す語や「できる」「できない」という表現を知り、言語にはそれぞれに違いがあることに気付く。

■ 「ジェスチャーを見ながら、できることやできないことを聞きとることができる。」

- ① できるかできないかを聞き取ることはまだ難しい。
- ② 友だちと一緒になら聞き取ることができる。
- ③ 何度か繰り返し聞いたら聞き取ることができる。
- ④ 一度聞いただけで聞き取ることができる。

- 評価活動：ジェスチャーゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Play (p.10)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：p.10にあるイラストを使用する。指導者は10枚のイラストで示されていることの中から選択し、I can、I can't を使ってジェスチャーで動作をしながら紹介する。児童はそのジェスチャーと音声を聞いて先生ができるかできないかを判断し、できるときは○、できないときは×のカードをあげる。担任の先生の「できる」「できない」だけではなく、ALTの先生や校長先生、同学年の先生など身近な人の「できる」「できない」を取り上げながらゲームをする。最初はペアで協力し合いながら行い、慣れてきたら一人でする。
- 尺度説明：語彙と初めて出会う第1時なので、指導者は表現を意図的に繰り返して与えていく。繰り返し聞きながら「できる」「できない」の表現の違いに気付かせたい。ここでは児童は何度か繰り返し聞くことで「できる」「できない」がわかることを目標とし③と設定する。何度か聞いてもわかったかどうか自信はないが、友だちと一緒にだったらできるという達成感をもたせるために②を設定し「できる」感を持たせる。
- 備考：動作を表す語はジェスチャーで予想しやすいが、「できる」「できない」を表す can と can't の聞き分けは難易度が高いと思われる。指導者は児童が聞き取りやすいような発音で音声を与えるようにする。ALTの協力が得られるならば意図的に違いがわかるような音声で与えてもらう。

■ 「何ができるかを聞いて、そのイラストを指さすことができる。」

- ① イラストを指さすことはまだ難しい。
- ② 友だちと一緒にならイラストを指さすことができる。
- ③ 一人でもイラストを指さすことができる。
- ④ 自信を持ってイラストを指さし、繰り返して言うこともできる。

- 評価活動：ポインティングゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Play 1 (p.10)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：指導者は最初に I can play ～.などと言葉で伝え、児童はその音声をまねして繰り返した後、イラストを指さす。全員が指さした後でジェスチャーで正解を示し、全員で表現を再度繰り返す。ペアでの活動から様子をみながら一人での活動へと移していくようにする。
- 尺度説明：この活動では、ジェスチャーなしでも動作を表す英語を聞き取り、自分一人でもわかることをめざす。ペアでの活動から徐々に一人での活動に移行しながら、音声に繰り返し慣れ親しませ、友だちと一緒に確かめながらであれば指さすことができることは②と設定する。ジェスチャーゲームでは聞くことに集中したが、ここでは音声を繰り返させ、④の段階とした。
- 備考：前の活動であるジェスチャーゲームで、動作を表す英語を聞く活動を繰り返している。扱う表現は、p.10に出ている10個の表現に絞る。表現に慣れてきたら、ジェスチャーをしないで同様に I can/can't play ～.と伝え、I can の時は指さすが、I can't の時は指ささないように活動に変化を与えてゲームを行うこともできる。



- **第2時** <目標>動作を表す語や「できる」「できない」という表現に慣れ親しみ、できるかどうかを尋ねたり答えたりする表現を知る。

■ 「会話のやり取りを聞いて、誰が何ができて何ができないのかわかる。」

- |   |
|---|
| <p>① 何ができて何かできないのか聞き取るのはまだ難しい。<br/>② 一人では自信はないが、先生の<u>ジェスチャー</u>のヒントがあればわかる。<br/>③ <u>何度か聞けば一人ででも、何ができて何ができないのかわかる</u><br/>④ <u>一度聞けば自信をもって、何ができて何ができないのかわかる。</u></p> |
|---|

- 評価活動：何ができるかな？【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen (p.11)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：音声教材を聞いて、紙面の絵の登場人物ができるものは○、できないものは△で囲む活動。音声教材は2場面に分かれており、最初は、Ai と Hikaru、次は、Sakura と Taku と Sayuri で会話していることをあらかじめ説明した上で聞かせるようにする。
- 尺度説明：音声だけで、何ができて、何ができないのかを聞き取れることをねらう。しかし、一度聞いただけでは、会話の聞き取りの量も多いので児童にとっては難しい聞き取りであるため、何度か聞けばわかることをゴールと設定する。また、音声だけでは自信がないけれども、ジェスチャーのヒントで何か分かった上で、できるかわかることを②と設定する。
- 備考：Can you～?の尋ね方や Yes, I can. や No, I can't.等の答え方には、この第2時で出合う。いきなり音声教材で聞き取りをするのではなく、p.10のイラストを使いながら会話場面を通して表現の導入をしたの後に、Let's listen を行う。また、too や very nice 等の表現も音声教材には出てくる。この部分は、CDを聞き流すだけでなく、指導者が繰り返して伝えたり、ジェスチャーをして言ったりしながら、意味が児童により伝わるようにする。

■ 「できることやできないことを聞き取ることができ、誰のことかわかる。」

- |  |
|--|
| <p>① ゆっくり言ってもらっても、聞き取るのはまだ難しい。<br/>② <u>ゆっくり何度か言ってもらえたら聞き取れ、誰のことかわかる。</u><br/>③ <u>何回か聞けば聞き取れ、誰のことかわかる。</u><br/>④ <u>一度聞いただけでも聞き取れ、誰のことかわかる。</u></p> |
|--|

- 評価活動：Who am I?クイズ【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Play 2 (p.11)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：Let's Listen で聞き取ったことをもとに、Let's Play 2 の Who am I?クイズをする。音声教材はないので、指導編 p.12 に掲載されている5つのクイズ文を指導者が読み、クイズを行う。指導者が紹介することやできないことを聞いて、5人の登場人物の誰のことを言っているのかを当てる。最初の1、2問でクイズの仕方を理解させ、5つとも終わったら、紙面にある5人の登場人物について「できること」「できないこと」をクイズにして尋ね合う。グループやペアでのクイズを繰り返しながら、表現に慣れ親しませる。
- 尺度説明：指導者が音声を与えるので、スピードは自由に変えることができる。ここでは、「できること」「できないこと」についての情報がいくつもあるので、ある程度まとまった英語を聞き取らないと誰のことか分からなくなる。ゆっくり聞いても、一度で全てを聞き取るのは難しいので、それは④に設定し、ゆっくり、何度も聞いたらできることを②に設定する。
- 備考：聞き取れないことがあった場合には、Can you ～?と確認の質問をできるように促す。

○ 第3時 <目標>できるかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

■ 「インタビューで、友だちができるかどうかを尋ねることができる」

- ① できるかどうか尋ねることは、まだ難しい。
- ② 先生や友だちに言い方を少し教えてもらえたら、尋ねることができる。
- ③ 先生や友だちからのヒントなしで尋ねることができる。
- ④ イラストで描かれていることに追加して聞いてみたいことも尋ねることができる。

- 評価活動：インタビューゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Activity 1 (p.10)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：Activity 1 をペアになって活動する。ペアの相手ができるかどうかを予想して、空欄に○（できる）、×（できない）を書く。一つ空いている空欄には尋ねてみたいことを絵で描き、そのことについてもペアの相手ができるかできないかを予想する。Can you～?で、友だち同士でインタビューし合い、Can you～?に対して Yes, I can.、No, I can't で答える。
- 尺度説明：ペアでのインタビュー活動であるが、p.10にある表現全てについてお互いに聞き合うようにし、何度も繰り返しながら表現に慣れ親しみながら、相手からのヒントがなくても、Can you～?を使って尋ねることをねらうため、この観点を③に設定する。追加で相手に尋ねてみたいことについて、英語での表現を知らない場合が多い。よって、ジェスチャーや言い換えなど日本語に頼らず何とかして英語で伝えることができることを④と設定する。
- 備考：表の空欄の聞いてみたいことは、相手ができそうなものを予想して描くようにし、No, I can't ばかりが続かないような配慮をする。また、さらに聞いてみたいことの英語表現が難しい場合は、ジェスチャーを用いながら Can you～?で聞かせるようにさせる。

■ 「グループでできるかできないかを尋ねたり聞き取ったりすることができる。」

- ① できるかできないか尋ねたり、聞き取ったりすることはまだ難しい。
- ② 友だちと相談しながらなら、尋ねたり聞き取ったりすることができる。
- ③ 自分一人でも、尋ねたり聞き取ったりすることができる。
- ④ つかえずに尋ねたり、自信をもって聞き取ることができる。

- 評価活動：Who am I?クイズ【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Activity 1 (p.10)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：4～5人程度のグループで行う。Activity 1のワークシートを回収した後、シャッフルして再度グループに返す。グループ内で順番を決め、尋ねる人は Can you～?を使ってできることについて尋ね、答える人は持っているワークシートの人物になりきって Yes, I can. や No, I can't で答える。尋ねる人はその返答を聞き取り、クラスの誰の事かを予想し答える。誰のことか推測することを楽しみながら、何度も繰り返し行うことで聞き合う表現に慣れ親しませる。
- 尺度説明：基本的にグループで活動を行い、次時でのインタビュー活動が自信をもってできるようにする。グループの友だちと相談し合いながら発話を何度も繰り返させ、自分が「できる」ことを確かに感じさせていきたい。この活動では、ゴールとしては自分一人で尋ねたり、聞き取ったりすることができることをめざし③を設定する。④は、描かれているイラストのことについてつかえずに英語で聞けることや聞き取りに自信があることとする。
- 備考：指導編では、指導者がインタビュー結果を使って、児童になりきってできることやできないことを紹介し、児童に推測させる活動となっている。その部分を変更し、グループでの活動にすることで、自由に相談し合うことを可能とし、友だち同士のコミュニケーションができる場面を設定することにした。聞き合う中で、もう一度聞いてみたいことや言い換えたりする表現が出てくることも期待できる。

- **第4時** <目標>自分ができることを友だちに紹介したり、友だちにできることについて尋ねたりできる。

■ 「友だちの自己紹介を聞いて、相手ができることやできないことがわかる。」

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li>① 何ができる、できないのかを聞き取ることはまだ難しい</li><li>② <u>何度か聞いても自信はないが、<u>だいたい聞き取ることができる。</u></u></li><li>③ <u>何度か聞けば、自信を持って聞き取ることができる。</u></li><li>④ <u>確認の質問をすれば聞き取れ、さらに聞きたい質問をしてわかる。</u></li></ol> |
|---|

- 評価活動：自己紹介しよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity 2 (p.12)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：自分のできることやできないことについて紹介しあう活動。この活動では学級の多くの友だちと自由に紹介をさせる。まず、自分のことについてできることを書いた自己紹介カードを事前に作成しておく。紹介する「自分ができること」の数を事前に決めておき(2~3つ程度)、できないことは一つだけ、**but** でつないで最後に紹介するように、カード上にひな形を示しておくようにする。また、相手の自己紹介について聞いた後、**Can you~?**を使って一つ自由に選んでできるかどうか尋ねさせ、一方通行の自己紹介ではなく、さらに追加質問でより相手を知ることができるように仕組んでいく。聞かれたら **Yes, I can.** もしくは **No, I can't.** で答える。可能ならば **I can~.** や **I can't~.** も付け加えて答える。
- 尺度説明：できることとできないことを含めたまとまりのある英語を聞き取ることができることをねらう。まとまりのある内容を一度で聞き取るとは難易度が高いので「何度か繰り返して聞く」ことで聞き取ることができたら③とする。②はできることとできないことの区別など、自信がない部分もあるが、自分なりに聞き取ることができていると捉えている状態として設定する。④は聞き取りの分量があることから、一度聞けばわかるとはせずに、聞き落したことを確認し、さらに追加で質問した答えもわかることとした。
- 備考：これまでに慣れ親しんでいない表現を使って自分のできることを伝えたいものがある場合には、1つだけ追加してよいことにする。既習にない内容を相手に伝えたい場合は、相手にわかるように自分なりに工夫しながら表現させ、よりコミュにカティブなやり取りをねらう。

■ 「自分ができることやできないことを、カードを使って自己紹介することができる。」

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li>① カードを見ながらでも、自己紹介することはまだ難しい。</li><li>② 質問を聞き取って答えることは難しいが、<u>カードを見て自己紹介することはできる。</u></li><li>③ <u>カードを見ながら自己紹介したり、質問を聞き取って答えることができる。</u></li><li>④ <u>カードを見なくても自己紹介ができ、質問にも答えることができる。</u></li></ol> |
|---|

- 評価活動：自己紹介しよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity 3 (p.13)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：評価する活動は上記活動と同様。
- 尺度説明：自己紹介カードに事前に準備した自分のできることやできないことを相手に伝える活動であるが、英語の分量は多くなる。そのためここでは、カードを見ながらでも紹介できること、また追加で尋ねられたことを聞き取って **Yes** か **No** で答えられることを達成目標として③に設定する。④はカードを見なくても自分のできることやできないことが紹介でき、さらに尋ねられた質問にも答えることができる場合とする。
- 備考：児童が評価をする場合は、指導者が一つ一つ説明をしながら選択させるようにする。

## Hi, friends! 2 Lesson 4 “Turn right”

### ■Can-Do 評価尺度概要

この単元では、1時間目に、建物の名前の英語表現に慣れ親しむ。この時、カタカナ語の言葉に近い英語の表現に気付かせる。2時間目は、Let's Listen を使用して、方向を示す英語表現に慣れ親しむ。3時間目は、サイモンセッズを使い、教室中を指示が出たとおり動き回る活動をして、方向を示す言葉に慣れる。その後、場所を尋ねる表現に慣れし、4時間目は、友だちと道案内のゲームを2種類活動する中で、自信をもって道案内を聞けたり、道案内をしたりする。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

<全4時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	これは何ゲーム	「提示された建物のカードを見て、建物の名前を言うことができる。」 ① 建物の英語を言うことはまだ難しい。 ② 友だちと一緒になら、建物の名前を言うことができる。 ③ 一人でも建物の名前を言うことができる。 ④ 自信をもって素早く建物の名前を言うことができる。
	ポインティングゲーム (Let's Play)	「建物の名前を聞いて、イラストの中の建物の絵を指さすことができる。」 ① ヒントを聞いても、建物の絵を指さすことはまだ難しい。 ② 描かれている場所のヒントがあれば、建物の絵を指さすことができる。 ③ ヒントがなくても建物の絵を指さすことができる。 ④ 建物の絵を指さした上で、建物の名前を言うことができる。
第2時	おはじきゲーム (Let's Play)	「おはじきゲームで、先生が言った建物の名前を聞き取ることができる。」 ① 建物の名前を聞き取るとはまだ難しい。 ② 選択肢を提示してもらえば、建物の名前を聞き取ることができる。 ③ 何回か聞けば、建物の名前を聞き取ることができる。 ④ 一回聞いただけで、建物の名前を聞き取ることができる。
	どこにいくのかな (Let's Listen)	「道案内の指示を聞いて、道をたどって目的地に着くことができる。」 ① 方向を表す言葉を聞き取るのもまだ難しい。 ② 地図をたどるのを見ながらなら、方向を表す言葉を聞き取れる。 ③ 道案内を数回聞いて、少し迷うが方向を表す指示を聞き取れる。 ④ 道案内を1度聞いて、迷わずに方向を表す指示を聞き取れる。
第3時	サイモンセッズ	「サイモンセッズで、言われた方向の指示を聞いて、指示通りに行動できる。」 ① 方向の指示を聞き取るのはまだ難しい。 ② ゆっくりの指示なら、指示を聞き取って行動できる。 ③ ゆっくりと言われなくても、指示を聞き取って行動できる。 ④ 指示を聞き取って、素早く行動することができる。
	仲間集めゲーム	「仲間集めゲームで、友だちに場所を尋ねることができる。」 ① 友だちに場所を尋ねることがまだ難しい。 ② 先生や友だちに表現を教えもらいながら、場所を尋ねることができる。 ③ 一人でも友だちに場所を尋ねることができる。 ④ 場所を尋ねた上で、その場所の名前を言うことができる。
第4時	友だちを案内しよう (Activity)	「友だちの言った道案内を聞き取ることができる。」 ① 道案内を聞き取るとはまだ難しい。 ② 身振りで方向を示してもらったら、道案内を聞き取ることができる。 ③ 近くの建物なら、道案内を聞き取ることができる。 ④ 遠くの建物でも、道案内を正確に聞き取ることができる。
	道案内ゲーム	「教室の架空の町で、友だちと道案内をし合うことができる。」 ① 道案内を聞き取ったり、道案内をしたりするのはまだ難しい。 ② 身振りで教えてもらったりしたら、道案内をし合うことができる。 ③ 一人でも道案内を聞き取ったり、することができる。 ④ 道案内を正確に聞き取ったり、スムーズにしたりすることができる。

○ 第1時 <目標>建物の言い方に慣れ親しみ、日本語との相違に気付く。

■ 「提示された建物のカードを見て、建物の名前を言うことができる。」

- ① 建物の名前を言うことはまだ難しい。
- ② 友だちと一緒になら、建物の名前を言うことができる。
- ③ 一人でも建物の名前を言うことができる。
- ④ 自信をもって素早く建物の名前を言うことができる。

- 評価活動：これは何ゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：*Hi, friends! 2* 附属 CD-ROM の建物イラスト絵カード
- 評価観点：慣れ親しみ（※「気付き」については自由記述で評価）
- 活動説明：建物の教師用フラッシュカードを用意し、初めは、建物の英語の単語を導入する。その時、英語が日本語に近い建物があることに気付かせる。単語の提示順は、耳慣れたカタカナ語（コンビニエンスストア、デパート）から始め、日本語から類推しにくい、単語へと発展させるとよい。英語の単語を口慣れした後、指導者が任意のカードを児童に見せ、発語を促す。
- 尺度説明：一人では、単語があいまいになりがちな児童も、友だちと一緒に発語することで、はっきりと発語できる状態を②とした。単語が早く定着して、音を聞けば自動的に反応でき、自信をもっている姿を④とした。
- 備考：カタカナ英語になっている建物の英語もあるので、ネイティブスピーカーの音源を聞かせるのがよい。（*Hi, friends! 2* の CD-ROM に入っている音源を使用）

■ 「建物の名前を聞いて、イラストの中の建物の絵を指し示すことができる。」

- ① ヒントを聞いても、建物の絵を指さすことはまだ難しい。
- ② 描かれている場所のヒントがあれば、建物の絵を指さすことができる。
- ③ ヒントがなくても、建物の絵を指さすことができる。
- ④ 建物の絵を指さした上で、建物の名前を言うことができる。

- 評価活動：ポインティングゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：*Let's Play* のおはじきゲームのイラスト（pp.14～15）
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：単語を確認するため、一度すべての単語を指導者の後に続いていう。その後、指導者がランダムに単語を言ったら、児童はその単語を指でタッチして言う。困っている児童のために、例えば、「15 ページの一段目」など、描かれてある場所の範囲を限定してやるとよい。
- 尺度説明：聞き取るときに、範囲を限定すれば、選択肢が少なくなり、単語と絵が一致できる状態を②とした。建物の単語と絵が一致する上に発語まで満足している状態を④とした。
- 備考：発展的な活動として、指導者が一度に3つの単語を言い、児童はリズムよく聞いた順番に単語を言いながら指さすポインティングゲームもある。

○ **第2時** <目標>建物などの言い方の表現に慣れ親しむ。方向を表す表現に慣れ親しむ。

■ 「おはじきゲームで、先生が言った建物の名前を聞き取ることができる。」

- ① 建物の名前を聞き取るとはまだ難しい。
- ② 選択肢を提示してもらえば、建物の名前を聞き取ることができる。
- ③ 何回か聞けば、建物の名前を聞き取ることができる。
- ④ 一回聞いただけで、建物の名前を聞き取ることができる。

- 評価活動：おはじきゲーム 【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Play の建物イラスト (pp.14・15)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：Let's Play の建物のイラストの中から好きなものを5つ選び、その上におはじきを置く、指導者が建物をあらかじめ5つ選び、1つずつ英語でゆっくりと3回繰り返して言う。その建物の上におはじきが置いてあれば、1回ごとにおはじきを取り除く。聞き取りに難しい児童がいたら、教師用のフラッシュカードを2枚用意して、どちらかを選ばせるようにしたらよい。
- 尺度説明：聞き取りの難しい子どもに2枚のカードから選ばせる状態を②とした。数回聞いてわかる状態を③、一度で聞き取れる姿を④とした。
- 備考：たくさん建物の英語に触れるため、数回繰り返し聞かせる必要がある。

■ 「道案内の指示を聞いて、道をたどって目的地に着くことができる。」

- ① 方向を表す言葉を聞き取るのもまだ難しい。
- ② 地図をたどるのを見ながらなら、方向を表す言葉を聞き取れる。
- ③ 道案内を数回聞いて、少し迷うが方向を表す指示を聞き取れる
- ④ 道案内を1度聞いて、迷わずに方向を表す指示を聞き取れる。

- 評価活動：どこに行くのかな【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen (p.15)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：児童は、*Hi, friends!* 2の p.15 を開いて、Let's Listen を聞く。Q と A のパートに分かれているので、はじめは Q のパートを3回ぐらい聞く。そのあいだに、指示通り地図を指でたどっていき、目的地を探す。その後 A のパートを見て、目的地の確認をする。
- 尺度説明：デジタル教材の答えの部分で、地図上に足跡が表れ、指示通り歩いてゆく軌跡が表れるのを見ながら、聞き取れる様子を②とした。デジタル教材が使用できない環境では、紙の地図上で教師が人形などを動かしながらたどる様子を見せる。音声だけの指示を1度聞いて、その通り地図をたどることができる様子を④とした。
- 備考：紙で人形を作り、それを地図上で動かすと楽しく道をたどることができる。音声だけの指示は児童にとって聞くことがむずかしいかもしれないので、繰り返し聞かせることが大切である。

○ 第3時 <目標>目的地への行き方を尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。

■ 「サイモンセツズで、言われた方向の指示を聞いて、指示通りに行動できる。」

- ① 方向の指示を聞き取るのはまだ難しい。
- ② ゆっくりの指示なら、指示を聞き取って行動できる。
- ③ ゆっくり言われなくても、指示を聞き取って行動できる。
- ④ 指示を聞き取って、素早く行動することができる。

- 評価活動：サイモンセツズ【アレンジ度：★★★★】
- 使用教材：*Hi, friends! 2*には記載されていない。
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：指導者が、Go straight.、Turn right、Turn left.、Stop.の指示を出す。その前に、Simon says をつけたら、教室を指示通りに移動するなどし、Simon says がなければ、行動を起こさない。初めは、児童が行動しやすいように、ゆっくり指示を出す。慣れてきたら、指示を出す人を児童のボランティアにさせてもよい。
- 尺度説明：聞き取りが時間のかかる児童には、指示をゆっくり出す状態を②とした。逆に、瞬時に聞き取れる児童が、素早く反応して行動できる状態を④とした。
- 備考：児童のボランティアに指示を出させる時には、急ぐあまり発音がおろそかにならないように声をかける必要がある。前時で方向を表す言葉を知ったので、この時間で定着を図る。

■ 「仲間集めゲームで、友だちに場所を尋ねることができる。」

- ① 友だちに場所を尋ねることがまだ難しい。
- ② 先生や友だちに表現を教してもらいながら、場所を尋ねることができる。
- ③ 一人でも友だちに場所を尋ねることができる。
- ④ 場所を尋ねた上で、その場所の名前を言うことができる。

- 評価活動：仲間集めゲーム【アレンジ度：★★★★】
- 使用教材：建物絵カード (p.49)
- 評価観点：関心・意欲・態度
- 活動説明：*Hi, friends! 2*の巻末の児童用絵カードを用意し、机の上に伏せて置く。重ねたカードの上から一枚をとり、それを持って、教室を自由に歩かまわる。出会った友だちとじゃんけんをして勝った方が、Where is the ~? と自分のカードを尋ねる。尋ねられた児童が同じカードであれば、Here. ~. (場所の建物の英語名) と答えて、そのカードを相手に渡す。できる児童は、建物の英語表現も同時に言ってから渡す。それからまた、新しいカードを取り、ゲームを進める。違うカードの場合は、Sorry, I don't know. と行って次の相手を見つける。ペアになったカードの数を競い合う。
- 尺度説明：場所を尋ねる表現がわからない児童は、手助けとして先生や尋ねる表現がスムーズに言える友だちに聞くようにする。その様子が②である。場所を尋ねて同じであれば、カードを渡すのだが、その時、建物の英語表現も言える様子が④である。
- 備考：評価の観点として関心・意欲・態度を取り入れた。友だちとコミュニケーションを図ろうとする態度は大切であり、この活動でそれを見とっていききたい。

- **第4時** <目標>相手意識をもって目的地への行き方を尋ねたり、わかりやすく案内したりしようとする。

■ 「友だちの言った道案内を聞き取ることができる。」

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>① 道案内を聞き取るとはまだ難しい。</li><li>② <u>身振り</u>で方向を示してもらったら、道案内を聞き取ることができる。</li><li>③ <u>近くの建物</u>なら、道案内を聞き取ることができる</li><li>④ <u>遠くの建物</u>でも、道案内を<u>正確</u>に聞き取ることができる。</li></ol> |
|--|

- 評価活動：友だちを案内しよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (pp.16～17)、建物絵カード (p.47)
- 評価観点：関心・意欲・態度
- 活動説明：ペアになり、一人が、相手に見えないように自分のワークシートに自由に建物絵カードを配置して町の地図を作る。もう一人が **Where is the ~?**とたずねて、建物などの位置を教えてください、自分のワークシートに配置して、相手の町を再現する。町を見せ合って、同じ町になっているか、確認する。役割を交代する。
- 尺度説明：方向がわからない児童が、友だちに身振りで **right**、**left** の方向を教えてくださいの様子②である。近くの建物とは、スタートから近く、方向を示す回数が少ないことを意味し、複雑でなければ聞き取れる様子を③とした。遠くの建物で、方向を示す回数が多く、複雑な道案内でも正確に聞き取れる様子を④とした。
- 備考：1度で聞き取れない時は、繰り返して指示を出すように声をかける必要がある。評価の観点として関心・意欲・態度を取り入れた。友だちとコミュニケーションを図ろうとする態度は大切であり、この活動でそれを見とっていききたい。

■ 「教室の架空の町で、友だちと道案内をし合うことができる。」

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>① 道案内を聞き取ったり、道案内をしたりするのはまだ難しい。</li><li>② <u>身振り</u>で教えてもらったりしたら、道案内をし合うことができる。</li><li>③ <u>一人でも道案内</u>を聞き取ったり、道案内をすることができる。</li><li>④ 道案内を<u>正確</u>に聞き取ったり、<u>スムーズ</u>にしたりすることができる。</li></ol> |
|--|

- 評価活動：道案内ゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：*Hi, friends! 2*には記載されていない。
- 評価観点：関心・意欲・態度
- 活動説明：指導者は、あらかじめ架空の町の地図を作っておく。教室の中で机をブロックに見立てて、各目的地の机の上にフラッシュカードを裏向きに置き、その町を作る。そして、ペア（グループ）にその地図を渡す。児童は巻末の絵カードを1組用意し、案内してもらった側は、その中から1枚建物を選び、その場所を案内役に尋ねる。案内役は指導者からもらった地図をもとに口頭で案内する。指示に従い町を歩いて、目的地についたら、フラッシュカードを表向けて、目的地が合っているか確認する。役割を交代して、全員が案内役と、歩く役を経験できるようにする。道案内の仕上げの活動なので、正確に指示が出せるか、正確に聞き取れるかを大切にする。
- 尺度説明：少し間違っても道を進める様子は③とする。それでも間違えを続けて、友だちに手で方向を示してもらったら②とする。間違えなく正確にすすめたら④とする。
- 備考：教室を使って机を町のブロックに見立てて、ペアワークもしくはグループワークをする。道案内をするときは、少し間違ってもよいこととし、その場合は同じ指示を繰り返し出すとを児童と確認しておきたい。数度同じ間違いをしたり、わからないようなときは、方向を身振りで表わすこととする。評価の観点として関心・意欲・態度を取り入れた。友だちとコミュニケーションを図ろうとする態度は大切であり、この活動でそれを見とっていききたい。



## Hi, friends! 2 Lesson 5 “Let’s go to Italy.”

### ■Can-Do 評価尺度概要

単元のゴールとしては、行きたい国を尋ねたり答えたりする表現を使って友だちとコミュニケーションを取ったり、なぜその国なのかの理由を加えてみんなの前で発表できる姿をめざす。国名を使った活動は時数を追って難度を高める設計とした。行きたい国のインタビューはペアから複数の友だちへと発展する。なお、単元の流れは、文部科学省が示している *Hi, friends! 2* の展開例を基本としているが、単純なゲームより教員とのやり取りを増やすように授業設計している。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

<全4時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	ポインティング ゲーム (Let’s Play 1)	「国名を聞いてその国の国旗を指さすことができる。」 ① 国旗を指さすことはまだむずかしい ② 友だちと一緒に指さすことができる。 ③ 一人で自信をもって指さすことができる。 ④ 素早く間違わずに指さすことができる。
	リスニング クイズ (Let’s Play 2)	「国旗に関する色や形などのヒントを聞いて、国名を言うことができる。」 ① どの国旗かわからず、国名を言うのもまだ難しい。 ② 国名を言うのはまだ難しいが、どの国旗かわかる。 ③ どの国旗かわかり、国名もほとんど言える。 ④ どの国旗かわかり、国名すべて正確に言える。
第2時	どこの国の世界 遺産か考える (Let’s Listen 1)	「世界遺産についての説明を聞いて、どの国の世界遺産かわかる。」 ① 世界遺産と国の名前を聞き取るのはまだ難しい。 ② 絵を見ながら何度か聞けば、どの国かわかる。 ③ 何度か聞けば、絵のヒントがなくてもどの国かわかる。 ④ 一度聴いただけで、絵のヒントがなくてもどの国かわかる。
	友だちと国旗 クイズをしよう (Let’s Play 2)	「スリーヒントクイズで、国旗に関するヒントを出したり、答えたりできる。」 ① ヒントを何度か聞いても、どの国か答えるのがまだ難しい。 ② ヒントを何度か聞けば、どの国か答えることができる。 ③ ヒントを一度聞けば、どの国か答えることができる。 ④ どの国か答えることができ、自分でヒントのやり取りもできる。
第3時	友だち インタビュー (Let’s Play 3)	「インタビューで、友だちに行きたい国を尋ねたり、答えることができる。」 ① 行きたい国を尋ねるのも答えるのもまだ難しい。 ② 答えるのはまだ自信がないが、質問はゆっくりなら言える。 ③ 答えるのも質問することも自信をもってできる。 ④ 答えたり、質問したりでき、なぜ行きたいかの理由も言える。
	わかったことを 書こう (Let’s Listen 2)	「先生の行きたい国についての話を聞くことができる。」 ① 行きたい国を聞き取るのは、まだ難しい。 ② 繰り返し聞けば、行きたい国はわかる。 ③ 繰り返し聞けば、国名以外の建物や食べ物の話も聞き取れる。 ④ 一度聞いただけで、建物や食べ物の話も含めてほとんど聞き取れる。
第4時	自分の行き たい国発表 (Activity)	「グループで自分の行きたい国について発表できる。」 ① 行きたい国についての発表はまだ難しい。 ② 理由まで言うのは難しいが、行きたい国は言える。 ③ まだ少し自信はないが、行きたい国に加えて、理由もなんとか発表できる。 ④ 自信をもって堂々と、行きたい国を理由をいくつかあげて発表できる。
	行きたい国 発表聞き取り (Activity)	「グループで自分の友だちの行きたい国の発表を聞いてわかる。」 ① 行きたい国の発表を聞き取るのはまだ難しい。 ② 行きたい理由まではわからないが、行きたい国はわかる。 ③ 何度か聞けば、行きたい国と行きたい理由がだいたいわかる。 ④ 1度聞いただけで、行きたい理由も含めてほとんどわかる。

○ 第1時 <目標> 世界の国名の言い方を知る。

■ 「国名を聞いてその国の国旗を指さすことができる。」

- ① 国旗を指さすことはまだ難しい。
- ② 友だちと一緒に指さすことができる。
- ③ 一人で自信をもって指さすことができる。
- ④ 素早く間違わずに指さすことができる。

- 評価活動：ポインティングゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play 1 (p.18)、国旗絵カード (p.45)
- 評価観点：慣れ親しみ (※「気付き」については自由記述で評価)
- 活動説明：事前活動として国旗のカードを示しながら国の名前を導入。カタカナで知っている国名と英語での言い方の違いに気付かせながら黒板にカードを掲示する。さらに、各国の名所を(できれば実写の画像などで)見せつつこの国か考えさせる。ペアで1冊のテキストを使う、あるいは1セットのカードを使ってゲームを行う。児童の様子を見ながら、各自1冊の本を使ったり、1セットのカードを使う活動に発展する。
- 尺度説明：国名という新しい語彙と出合いの時間なので、英語の音声を聞いて「聞いてわかる」かどうかを評価する。活動ははじめはペアで行い、協力し合いながら国名を指さしていく。何回か繰り返したあと、一人で行うポインティングゲームとする。一人では自信はないが友達と一緒にであればできるという段階を②とし、一人で指さすことができることを目標とする。
- 備考：黒板に貼った国旗のカードを指さす活動としてもよい。その場合、まず2人で相談する時間を与え1、2という合図と一緒に指さし、徐々に1人で指さすように指示する。

■ 「国旗に関する色や形などのヒントを聞いて、国名を言うことができる。」

- ① どの国旗かわからず、国名を言うのもまだ難しい。
- ② 国名を言うのはまだ難しいが、どの国旗かはわかる。
- ③ どの国旗かわかり、国名もほとんど言える。
- ④ ヒントを一度に聞いても、国名を言える。

- 評価活動：リスニングクイズ【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play 2 (p.19)、国旗絵カード (p.45)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：黒板の10の国旗カードを国名を一緒に言いながら貼った後、指導者が以下のようにヒントを与えて挙手で答えを聞いていく。既習の数字、色、形を使いながら、1つの国旗ではなく、なるべくたくさんの国旗に当てはまるヒントを与え、順番に選択肢を狭めることで、児童の興味を引きつけるようにする。  
T: Hint 1! (I see) 3 colors.  
S1: (挙手) France?  
T: No. Hint 2! (I see) red, blue and white.  
S2: America?  
T: No. Hint 3! (I see) 6 stars.  
Ss: Australia?  
T: That's right.
- 尺度説明：ヒントが聞き取れ国旗を認識できる②から、その国名を言える③、さらに④では、ヒントを一つずつではなく、一度に聞いても理解でき、国名を言えるかかどうかを評価する。
- 備考：指導者と児童のやり取りを十分行った後に、Let's Play 2の音声教材を使う。達成感を持たせるため、出来るだけ音源は止めながらじっくり聞かせるようにする。さらにスリーヒントクイズに興味を持たせて次時につなげる。

○ 第2時 <目標>国の言い方の表現に慣れ親しむ。

■ 「世界遺産についての説明を聞いて、どの国の世界遺産かわかる。」

- ① 世界遺産と国の名前を聞き取るのはまだ難しい。
- ② 絵を見ながら何度か聞けば、どの国かわかる。
- ③ 何度か聞けば、絵のヒントがなくてもどの国かわかる。
- ④ 一度聴いただけで、絵のヒントがなくてもどの国かわかる。

- 評価活動：どこの国の世界遺産か考える【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Listen 1 (p.19)、国旗絵カード (p.45)
- 評価観点：慣れ親しみ（※「気付き」については自由記述で評価）
- 活動説明：Let's Listen 1 の音声を使用する。絵カード、もしくは電子ボードで国旗と世界遺産の画像を見せる。最初に、指導者が尋ね、児童にそれぞれの世界の遺産についてどれを知っているか、どの国だと思うかなど予想をさせる。その後、音声をみんなで聞く活動を行う。一度聞いた後に再び音声を聞いて、2 回目には国ごとに音源を停止して児童に確認をしながら進める。児童には、聞き取りに慣れれば、2 回目は音声に集中して聞くように声をかける。
- 尺度説明：国の名前が世界遺産とともに長い説明の中で述べられている。それを黒板に貼られた絵を頼りにしなくても、2 度聞けばわかることを③と設定する。②は音声だけではまだわからないが、指導者が黒板に貼られた国旗の絵カードを指示してくれたらわかる段階とする。
- 備考：リスニング活動に絵のヒントを与えたり、2 度聞きすることで変容をつけた。そのことにより、音声だけでも聞き取れた自分を実感しやすくなる。

■ 「スリーヒントクイズで、国旗に関するヒントを出したり、答えたりできる。」

- ① ヒントを何度か聞いても、どの国か答えるのがまだ難しい。
- ② ヒントを何度か聞けば、どの国か答えることができる。
- ③ ヒントを一度聞けば、どの国か答えることができる。
- ④ どの国か答えることができ、自分でヒントのやり取りもできる。

- 評価活動：友だちと国旗クイズをしよう【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play 2 (p.19)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：第1時に続き、再び国旗に関してのスリーヒントクイズをペア活動とする。発展として、スリーヒントに対して相手が答えた場合、**That's right.**などとコメントを言うようにあらかじめデモで見せることで、自然なインタラクションも促せる。また、活動においては、一度にヒントを3つ言うのではなく、1つずつ出すことで推測させ、何度もたくさんの国の名称を（間違いも含め）口にさせる時間を確保する。
- 尺度説明：次第に国名に慣れてきている第2時であるので、ここではやり取りに焦点をおいた尺度を設定した。活動は単に単語レベルではなく意味を持った活動にしたい。すでにヒントでわかる状態は第1時で達成しているものとして、国名を言える段階を②とした。④ではクイズを聞いてわかるだけでなく、ヒントを出すやり取りをし、相手の答えにコメントをするという設定で少し挑戦できるレベルとした。
- 備考：スリーヒントクイズは、出題されたものを答えるだけでも知的好奇心を高める、楽しい活動であるが、ここではそれを簡単な既習の語彙を使って、自らも問題が出せるという達成感のある活動にした。

○ 第3時 <目標>行きたい国について、尋ねたり答えたりできる。

■ 「インタビューで、友だちに行きたい国を尋ねたり、答えることができる。」

- ① 行きたい国を尋ねるのも答えるのもまだ難しい。
- ② 答えるのはまだ自信がないが、質問はゆっくりなら言える。
- ③ 答えるのも質問することも自信をもってできる。
- ④ 答えたり、質問したりでき、なぜ行きたいかの理由も言える。

- 評価活動：友だちインタビュー【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play 3 (p.20)、インタビュー用ワークシート（自作教材）
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：まず、隣同士あるいは席の前後で行きたい国のインタビューをペアでする。その後、配布したワークシートに自分の行きたい国とその理由（食べたい物か見たい物のいずれか一つ）も考えて日本語で書く。何度か下のような練習をしたあと、友だちインタビューを行う。  
A: Where do you want to go?  
B: I want to go to ~.  
A: Why?  
B: Because I want to see / eat ~.
- 尺度説明：行きたい国のやり取りが自信をもってできることを③として、その理由まで言えるというのを④に設定した。一往復以上の会話を交わすことは、児童にとっての大きな挑戦となるが、できた時の達成感は大いと思われる。
- 備考：活動の時はワークシートを持ってするのではなく、座席に置いておき、紙は見ないで質問、応答するように指導する。

■ 「先生の行きたい国についての話を聞くことができる。」

- ① 行きたい国を聞き取るのは、まだ難しい。
- ② 繰り返し聞けば、行きたい国はわかる。
- ③ 繰り返し聞けば、国名以外の建物や食べ物の話もほとんど聞き取れる。
- ④ 一度聞いただけで、建物や食べ物の話も含めてほとんど聞き取れる。

- 評価活動：わかったことを書こう【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen 2 (p.20)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：Let's Listen 2は、行きたい国に関する話が聞き取れることをねらっている。最初にp.20の絵をみんなで見て、国旗を見ながら先生がどこの国の話をするのか予想を立ててから音源を聞く。まず一度目で聞き取れたことを書いた後、もう一度音源を聞いて、さらに追加をさせる。国の名前や建物に関しては、写真が大きなヒントになってしまうことも考えられるので、あくまでも予想ということで、答えは聞き取りの前には言わない。児童にとってはあらかじめ予想していた答えの確認を兼ねた活動になる。
- 尺度説明：音声を聞いて、かたまりとして全体を理解できるかがねらいとなる。ここでの達成基準は、2度繰り返し聞くことと、内容をどれくらい聞き取れるかで段階を作成した。
- 備考：必ず複数回聞かせる活動とする。3度目にはセンテンスごとに止めながら聞いてもよい。

○ 第4時 <目標> 自分の行きたい国を発表したり、友だちの発表を聞く。

■ 「グループで自分の行きたい国について発表できる。」

- ① 行きたい国についての発表はまだ難しい。
- ② 理由まで言うのは難しいが、行きたい国は言える。
- ③ まだ少し自信はないが、行きたい国に加えて、理由もなんとか発表できる。
- ④ 自信をもって堂々と、行きたい国を理由をいくつかあげて発表できる。

- 評価活動：自分の行きたい国発表【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Activity (p.21)、インタビュー用ワークシート（第3時のもの）
- 評価観点：関心・意欲・態度
- 活動説明：行きたい国やその理由の表現を使い、友だちの前で班ごとに一人ずつ起立し発表するという活動である。活動は、以下のような流れで行う。
  - (1)第3時に配布済みのワークシートを再び出して、プレゼンテーションの練習をする。最初は紙を見ながら練習してもよいが、顔をあげて友だちに伝えるにはどのような工夫があるかなどを話し合った後で、数分間練習タイムを与える。
  - (2)5～6名の班に分かれて、机をお互いの顔が見える状態に移動する。
  - (3)最初の発表者が起立して発表する。
  - (4)Hello, my name is ～.でスピーチをスタートする。
- 尺度説明：英語で行きたい国を友だちにしっかり伝える活動がねらいである。ここでは第4時であり、かなり発話の活動も重ねていることから言える分量を尺度の段階とした。行きたい国とその理由を1つ言えば③とし、さらに多くの情報を伝えられた場合には④とする。
- 備考：文科省の指導書では、お勧めの国を発表する活動になっているが、ここは班ごとに分かれて全員が発表を行う活動とした。また、評価観点では、発表するときの意欲・態度を分量から見て取る。

■ 「グループで友だちの行きたい国の発表を聞いてわかる。」

- ① 行きたい国の発表を聞き取るのはまだ難しい。
- ② 行きたい理由まではわからないが、行きたい国はわかる。
- ③ 何度か聞けば、行きたい国と行きたい理由がだいたいわかる。
- ④ 1度聞いただけで、行きたい理由も含めてほとんどわかる。

- 評価活動：行きたい国発表聞き取り【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Activity (p.21)、一言感想ワークシート（自作教材）
- 評価観点：関心・意欲・態度
- 活動説明：評価をする活動は上記と同じ。発表活動前にワークシートを配布。発表中は書きこまず真剣に発表を聞き、終了後に全員で2分程度書き込む時間を取るようにする。
- 尺度説明：発表の評価と同じく、ここも聞き取れた文量を尺度とした。
- 備考：評価観点は発表するときと同様に聞くとときの意欲・態度を分量から見て取る。

## Hi, friends! 2 Lesson 6 “What time do you get up?”

### ■Can-Do 評価尺度概要

積極的に自分の一日を紹介したり、友達の日を聞き取ったりしようとする単元である。生活を表す表現や、一日の生活についての時刻を尋ねる表現に慣れ親しみ、世界には時差があることにも気づかせる活動が盛り込まれている。単元の流れは、文部科学省が示している *Hi, friends! 2* の展開を基本としているが、一度にでてくる表現が多い部分については、数時間に分けて導入するようにした。また世界の時差について日本語で話し合う活動は割愛し、「電話によるロールプレイ」といった新たな小劇活動も含めた。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

<全4時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	ナンバーゲーム (Let's Play 1)	「数字を聞いたり、指された数字を見て、声に出して言うことができる。」 ① 数字を聞いて、どの数字か指さすことはまだ難しい。 ② 言うことは難しいが、聞いてどの数字か指さすことはできる。 ③ 数字の順ならば、指でさされた数字を言える。 ④ ばらばらの順に数字をさされても数字を言える。
	ジェスチャーゲーム (Let's Play 2)	「ジェスチャーゲームで、活動を示す英語を聞いて、どの活動かわかる。」 ① どの活動を指しているか理解するのがまだ難しい。 ② どの活動を指しているかわかり、絵を見ればジェスチャーができる。 ③ 絵を見なくても、聞けばジェスチャーができる。 ④ 友だちや先生のジェスチャーを見て、その活動の名前を言える。
第2時	メモリーゲーム (Let's Listen 2)	「一日の生活を表す活動と時刻を聞いて、時刻順に並べて言うことができる。」 ① 時刻を聞いて、カードを順に並び替えることはまだ難しい。 ② 時刻を聞いて、カードを順に並び替えることができる。 ③ 時刻順に並び替えたカードの活動の名前を順に言うことができる。 ④ 並び替えたカードの活動の名前と時刻を順に言うことができる。
	友達や先生の日を知ろう! (Activity 1)	「先生や友だちに一日の活動とその時刻を尋ねたり、答えることができる。」 ① 活動と時刻を尋ねることはまだ難しい。 ② 絵を見れば、活動と時刻を尋ねることができる。 ③ 絵を見なくても、活動と時刻を尋ねることができる。 ④ 絵がなくても、活動と時刻を尋ねたり、答えることができる。
第3時	世界には時差があることを知ろう (Let's Listen 3)	「世界の都市と時刻、そこに住む子どもの行動を聞き取ることができる。」 ① 世界の各都市の時刻を聞き取ることでもまだ難しい。 ② 行動は聞き取れないが、各都市の時刻は聞き取ることができる。 ③ 各都市の時刻に加えて、子どもの行動も聞き取ることができる。 ④ 聞き取った上で、世界地図上の登場人物になりきって言うことができる。
	電話のロールプレイをしよう (Let's Listen 3)	「世界地図を見ながら、時差に関する電話のロールプレイができる。」 ① 友だちと一緒にセリフを言うことはまだ難しい。 ② 友だちと一緒にセリフが言うことができる。 ③ 一人でも自分のセリフが言うことができる。 ④ どちらの役のセリフも一人で言うことができる。
第4時	友達の生活の時刻を知ろう (Activity 2)	「先生や友だちの発表を聞き、一日の生活の流れと時刻を理解できる。」 ① 一日の生活の活動の流れを理解することはまだ難しい。 ② 絵のヒントがあれば、活動の流れをだいたい理解できる。 ③ 絵のヒントがなくても、活動の流れとおよその時間を理解できる。 ④ 活動の流れに加えて、時間を分単位まで理解できる。
	友達の生活の時刻を知ろう (Activity 2)	「先生や友だちに一日の生活の活動と時刻を紹介する発表ができる。」 ① 絵がなくても活動と時刻を言うことは、まだむずかしい。 ② 絵を見ながらであれば、活動と時刻を言うことができる。 ③ 絵がなくても活動と時刻を一人で言うことができる。 ④ 活動と時刻を一日の生活の流れがわかるようにつなげて言うことができる。

○ 第1時 <目標>動作や時刻の言い方を知る。

■ 「数字を聞いたり、指さされた数字を見て、声に出して言うことができる。」

- ① 数字を聞いて、どの数字か指さすことはまだ難しい。
- ② 言うことは難しいが、聞いてどの数字か指さすことはできる。
- ③ 数字の順ならば、指でさされた数字を言える。
- ④ ばらばらの順に数字をさされても数字を言える。

- 評価活動：ナンバーゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play 1 (pp.22)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：1回目は指導者の英語を聞き、指で数字を指してリポートする。2回目は指導者が黒板の数字の順番に指でさし、児童がその数字を言い、3回目は指導者がばらばらの順に数字を指し、児童が言う。
- 尺度説明：数字は様々な場面で児童が耳にしているものの、まとまった形で練習する機会はあまりない。そのためここで十分に数字に慣れ親しむ活動を設定した。まずは②では数字を聞き取り指でさす、次に③の数字の順で指されるとそれを見て言うことができる、最後に④の数字をばらばらに指されてもそれを見て言えるの段階設計をし、最初は聞いて数字を認識し、最終的にはどんな数字がきても言えるように設定している。ここでは口に出して英語で数字が言えることを目標としている。間違いやすい数字、例えば *twelve* と *twenty*、*thirteen* と *thirty* などの表現に慣れることが大切である。
- 備考：p.22 の紙面枠部分に記載されている数字を使うとよい。指導者が指示した数字を言えるかどうかには焦点をおいて評価するが、児童が慣れてきたら隣の人とペアで練習するなど、数字を言う機会をたくさん持つようにしたい。

■ 「ジェスチャーゲームで、活動の名前を聞いて、どの活動かわかる。」

- ① どの活動を指しているか理解するのがまだ難しい。
- ② どの活動を指しているかわかり、絵を見ればジェスチャーができる。
- ③ 絵を見なくても、聞けばジェスチャーができる。
- ④ 友だちや先生のジェスチャーを見て、その活動の名前を言える。

- 評価活動：ジェスチャーゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play 2 (p.22)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：活動の種類を3つのグループ（家、学校、スポーツと習い事）にわけ、本時は家と学校に関連する語彙に絞って扱う。スポーツと習い事に関する語彙は次時で導入する。活動の手順は文部科学省の指導案に記載の方法に準ずる。
- 尺度説明：動作を表す表現を聞いて理解する段階から、聞いてジェスチャーをし、そしてジェスチャーを見て英語で言う段階へと、無理なく移行できるよう工夫を施している。
- 備考：上記2グループに絞って語彙を扱うことで、児童がまずはこれらの語彙を学び、理解を深め、慣れ親しんで欲しいという意図の下、語彙をグループ分けをしている。活動の種類を絞って学習するので、児童は限られた活動に集中して学ぶことができる。④では、一人が前に出てきてジェスチャーをし、その動作を英語で言えるかどうかを問う。

- **第2時** <目標>動作や時刻の言い方に慣れ親しむとともに、生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現を知る。

■ 「一日の生活を表す活動と時刻を聞いて、時刻順に並べて言うことができる。」

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>① 時刻を聞いて、カードを順に並び替えることはまだ難しい。</li><li>② 時刻を聞いて、カードを順に並び替えることができる。</li><li>③ 時刻順に並び替えたカードの<u>活動の名前を順に言う</u>ことができる。</li><li>④ 並び替えたカードの<u>活動の名前と時刻を順に言う</u>ことができる。</li></ul> |
|--|

- 評価活動：メモリーゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Listen 2 (pp.23)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：カードをランダムに机の上に置き、指導者が英語で言った活動に該当するカードを取り、順に並べていく。まずは指導者が言った活動の順にカードを並べ、次に指導者が言った活動と時刻を聞き、カードを時刻順に並べ替える。そのとき、カードを並べながら指導者が言った英語を繰り返したり、並べた後に英語を言ったりすることで、英語の表現に慣れ親しみ、理解を深める。
- 尺度説明：すべてのカードについての時刻を言うのではなく、Let's Listen 2 で使用されている動作や時刻を中心に練習をする。②の英語を聞いてカードを並べることから、③の英語を聞いて言う段階へと進む。初めは活動を言うだけに絞り、後から時刻も付け足してという練習をするなど、時間をかけながら児童が活動と時刻の両方を言えるようになることが望ましい。
- 備考：動作カードの種類が多い場合は、始めに Let's Listen 2 で使う動作のみを選んでおいて、活動を行ってもよい。一日の活動と時刻を言う箇所は、指導者が児童の様子を見ながらゆっくり言い、児童が動作を表すカードを見つけてから時刻を伝えるなど児童が混乱しないような配慮が必要である。

■ 「先生や友だちに一日の活動とその時刻を尋ねたり、答えることができる。」

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>① 活動と時刻を尋ねることはまだ難しい。</li><li>② 絵を見れば、活動と時刻を尋ねることができる。</li><li>③ 絵を見なくても、活動と時刻を尋ねることができる。</li><li>④ 絵がなくても、活動と時刻を尋ねたり、<u>答えること</u>ができる。</li></ul> |
|--|

- 評価活動：友達や先生の一を知ろう！【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Activity 1 (pp.22)、Let's Play 2 (pp.22)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：活動の手順は文部科学省の指導案に記載の方法に準ずる。
- 尺度説明：②で絵を用いて尋ねる段階から、③では絵を用いなくても尋ねる段階、そして④では絵を使わずに尋ねることも答えることもできる段階を設計している。
- 備考：④ができるようになった児童は、Let's Play2 の絵を参考にしながら多様な活動の表現を用いて質問文を作ることも可能で、児童がバリエーション豊かに尋ねられるよう促したい。



○ 第3時 <目標>生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。

■ 「世界の都市と時刻、そこに住む子どもの行動を聞き取ることができる。」

- ① 世界の各都市の時刻を聞き取ることにもまだ難しい。
- ② 行動は聞き取れないが、各都市の時刻は聞き取ることができる。
- ③ 各都市の時刻に加えて、子どもの行動も聞き取ることができる。
- ④ 聞き取った上で、世界地図上の登場人物になりきって言うことができる。

- 評価活動：世界には時差があることを知ろう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Listen 3 (p.24)
- 評価観点：慣れ親しみ（※「気付き」については自由記述で評価）
- 活動説明：文部科学省の指導案に準ずる。
- 尺度説明：児童は短い英文の中から、都市と動作、その時刻の3つの情報を聞き取らなければならぬため、②として談話の一部でも聞き取れるということの評価をしたい。ここでは時差に着目させるため、都市と時刻の結びつきとする。③で子どもの行動も聞き取り、世界地図を完成させたら、④では聞き取った談話を参考にして I'm in (Beijin) , (China) . I (get up) at (six) . のように言う段階まで挑戦してほしい。また世界には時差があることや、午前と午後も異なること、世界の人々が様々な地域で活動していること等への気づきは自由記述の中に書かれている文章や児童のつぶやきから、児童が気づいたかどうかを評価するとよい。
- 備考：リスニングの談話に情報がたくさん盛り込まれているため、都市、動作、時刻の3つを段階的に聞き取れることを評価項目に設定している。CDでは都市名と国名の両方を言うが、一度に両方を聞き取りまた同時に地図上で見つけることは児童の負担が大ききように思われるので、事前学習としてCDで出てくる都市名の英語での言い方、国名、そして地理的位置を黒板やパワーポイントなどの世界地図で示しながら児童と確認しておくことが必要であると思われる。

■ 「世界地図を見ながら、時差に関する電話のロールプレイができる。」

- ① 友だちと一緒にセリフを言うことはまだ難しい。
- ② 友だちと一緒にならセリフが言うことができる。
- ③ 一人でも自分のセリフが言うことができる。
- ④ どちらの役のセリフも一人で言うことができる。

- 評価活動：電話のロールプレイをしよう【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Listen 3 (pp.24)
- 評価観点：慣れ親しみ、関心・意欲・態度
- 活動説明：文部科学省の指導案と異なる。次ページスキット例参照。
- 尺度説明：評価項目の②では、4名程のグループで練習した場合を想定し、②の「同じセリフを担当する友だちと一緒にであれば言える」という段階を入れ、友だちと協力しながら学ぶよさを感じてほしいと考えている。③では一人と言えるかどうか、④ではどちらの役もすべて一人で言えるかどうかの段階を設定している。
- 備考：電話のスキットでは、名前や挨拶の会話など、既習内容と新出で学ぶべき内容を含む。セリフの量に差があるので、チャレンジしたい児童にはAまたは両方の役を演じるようを勧めるとよい。劇はセリフが書かれた紙を見ながら言ってよい。また時差で混乱することを避けるため、時刻はCD通りにし、Let's Listen 3の地図を見ながら演技することが望ましい。指導者は児童が表現豊かに演技をし、英語を使って楽しめるような環境を提供したい。関心・意欲・態度の評価観点としては、児童が積極的に取り組んでいるのか、わからないところは友だちや先生に質問し理解しようと努力しているのか、などを参考にするとよい。

○ 第4時 <目標>相手に伝わるように工夫して、自分の生活を紹介しようとする。

■ 「先生や友だちの発表を聞き、一日の生活の流れと時刻を理解できる。」

- ① 一日の生活の活動の流れを理解することはまだ難しい。
- ② 絵のヒントがあれば、活動の流れをだいたい理解できる。
- ③ 絵のヒントがなくても、活動の流れとおよその時間を理解できる。
- ④ 活動の流れに加えて、時間を分単位まで理解できる。

- 評価活動：友だちの生活の時刻を知ろう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity 2 (pp.25)
- 評価観点：慣れ親しみ、関心・意欲・態度
- 活動説明：これまで学んだ活動の表現や時刻を用い、先生や友だちの一日の生活を聞く。活動の手順は文部科学省の指導案に記載の方法に準ずる。
- 尺度説明：先生や友だちの発表から、一日の生活の流れと時刻を理解したい。②では、既習の絵を見て英文を思い出しながら、理解を深める段階を示す。③では英文を聞くだけで活動の流れと時間を理解し、④ではその活動の時刻を分単位で理解できるようにする。絵の助けなしに、すべてを聞き取れるようになることを目指したい。
- 備考：Activity2にある動作だけでなく、余裕のある児童はより多くの動作を表す表現を用いて発表してもよい。また時間も、分単位まで言える児童には積極的に言うよう指導者が促し、④の発展的段階とする。なお、クラスの規模により、グループ内発表か学級全体へ向けての発表にするかは適宜調整する。

■ 「先生や友だちに一日の生活の活動と時刻を紹介する発表ができる。」

- ① 活動と時刻を言うことはまだ難しい。
- ② 絵を見ながらであれば、活動と時刻を言うことができる。
- ③ 一人で絵がなくても活動と時刻をなんとか言うことができる。
- ④ 活動と時刻を一日の生活の流れがわかるようにつなげて言うことができる。

- 評価活動：友だちの生活の時刻を知ろう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity 2 (pp.25)、1日の活動を表す絵カード (pp.51)
- 評価観点：関心・意欲・態度
- 活動説明：活動の手順は文部科学省の指導案に記載の方法に準ずる。
- 尺度説明：前評価項目では、発表を聞き取ることに重点を置いていたが、ここでは言うことを中心に据えて段階設定をしている。評価項目②の「絵」とは、Activity 2 のイラストのことを指す。④の「一日の生活の流れがわかるように」とは、Activity2にある4つの活動や巻末のカードに記載されている活動などを用いて、つなげながらいくつか言えるかどうかという意味である。
- 備考：④では、巻末のカードを参考にしながら発表してもよいことを、事前に児童に知らせておく必要がある。「関心・意欲・態度」は、言いづらい表現を練習しているか、先生や友だちにわからないところは質問しているか、一人で言えるように練習をしているから評価するとよい。

【第3時「電話のロールプレイをしよう」スキット例】

A: (電話の呼び出し音) Hello. This is           (名前)          .

B: Hi! This is           (名前)           in           (都市名)          . How are you?

A: I'm           (tired, sleepy, hungry, busy 等の気持ちや様子を表す言葉)          . What time is it?

B: It's           (時刻)          .

A: Really? It's           (時刻)           in           (都市名)          .

I want to           (go to bed, eat breakfast, have a bath 等の動作を表す言葉)          .

B: OK. Talk to you later. Bye.

A: Bye-bye.

## Hi, friends! 2 Lesson 8 “What do you want to be?”

### ■Can-Do 評価尺度概要

単元のゴールの姿としては、2年間の高学年英語活動の最後の単元にあたることから、積極的に自分の夢について交流する児童の姿をめざす。将来なりたい夢の職業や、それを聞いたり答えたりする表現に慣れ親しませる。職業名は16の表現が *Hi, friends! 2* には含まれているが、これをすべて言えるようにするのではなく各自夢の職業がしっかり言えることをめざす。しかし、共通する表現の部分はチャンツ活動に変化を付け、難易度を徐々に高める設計を評価尺度に取り入れた。

### ■Can-Do 評価尺度一覧

<全4時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	ポインティング ゲーム (Let's Listen)	「職業名を聞いてその職業のカードを指さすことができる。」 ① カードを指さすことはまだ難しい。 ② 友だちと一緒になら、カードを指さすことができる。 ③ 一人で自信をもって、カードを指さすことができる。 ④ 素早く間違わずに、カードを指さすことができる。
	ボンゴゲーム (Let's Listen)	「ボンゴゲームで、職業名を声に出して言うことができる。」 ① 繰り返してでも、職業名を言うのは、まだ難しい。 ② 先生の後について繰り返して、ゆっくりなら職業名を言うことができる。 ③ わからないものもあるが、ゆっくりなら自分で職業名を言うことができる。 ④ 職業名をすらすらと自信をもって言うことができる。
第2時	夢の聞き取り (Let's Listen)	「なりたい夢の職業やその理由などのやり取りの聞き取りができる。」 ① なりたい職業の聞き取りもまだ難しい。 ② なりたい職業だけであれば、聞き取りができる。 ③ なりたい職業とその理由について、聞き取りができる。 ④ 職業と理由に加えて、さらなるやり取りの聞き取りもできる。
	職業の尋ね方 (Let's Chant)	「夢の職業のやり取りのチャンツをリズムに合わせて言うことができる。」 ① リズムに合わせて言うのは、まだ難しい。 ② リズムに合わせるのは難しいが、ゆっくりであればなんとか言うことができる。 ③ ゆっくりであれば、リズムに合わせてチャンツを言うことができる。 ④ ふつうの速さでも、リズムに合わせてチャンツを自信をもって言うことができる。
第3時	なりきり チェンゲーム	「リズムに合わせて、夢の職業を聞いたり、言ったりすることができる。」 ① 質問するのも答えるのもまだ難しい。 ② 質問するのか答えるのかどちらかであれば、言うことができる。 ③ 質問も答えもどちらとも、ゆっくりとであれば言うことができる。 ④ 質問も答えもリズムに合わせてテンポよく言うことができる。
	なりたい夢は 何だろう? (Activity)	「夢宣言を聞き取って、夢の職業とその理由を書くことができる。」 ① 夢の職業が何かを聞き取って書くのはまだ難しい。 ② 理由はまだ自信がないが、職業が何かは聞き取って書くことができる。 ③ 繰り返し聞けば、職業と理由を聞き取って書くことができる。 ④ 一度聞いただけで、職業と理由を聞き取って書くことができる。
第4時	友だちのなり たい夢を聞こう (Let's Play)	「インタビューで、将来の夢の職業やその理由を尋ね合うことができる。」 ① 聞き取ることも尋ねることもまだ難しい。 ② 聞き取ることは難しいが、自分から尋ねることはできる。 ③ 自分から尋ねられ、何度か聞けば答えを聞き取ることができる。 ④ 自分から尋ねられ、一度聞いただけで答えを聞き取ることができる。
	夢宣言を しよう (Activity)	「自分の夢宣言をして、夢の職業やその理由を発表することができる。」 ① 自己紹介をして、なりたい職業を言うのはまだ難しい。 ② 理由はまだ自信がないが、自己紹介して、なりたい職業を言うことができる。 ③ 少しはつかえたりするが、職業とその理由をなんとか言うことができる。 ④ つっかえずにはっきりと、職業とその理由を言うことができる。

○ 第1時 <目標>さまざまな職業の言い方を知る。

■ 「職業名を聞いてその職業のカードを指さすことができる。」

- ① カードを指さすことはまだ難しい。
- ② 友だちと一緒にならカードを指さすことができる。
- ③ 一人で自信をもってカードを指さすことができる。
- ④ 素早く間違わずにカードを指さすことができる。

- 評価活動：ポインティングゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Listen (p.38)、職業絵カード (pp.53～56)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：最初に職業の名前を紹介した後、ペアになって2人の間に16枚のカードをバラバラに並べる。Let's Listenの音声を聞いて、児童は指でカードを押さえる。音声に慣れてきたところで、次に各自1セットのカードを目の前に並べ、指導者が職業名を英語で言い、聞こえた職業を指でさしていく。指導者は児童の様子を見ながら、速さを調整して言う。途中で、いったん止めて、こんどはカードを4×4で並べかえさせ、読み上げる。場所を変えることで、読み上げられたカードの職業名を探す負荷がかかり、その間何度も職業名を頭の中で反復する慣れ親しみの活動とする。
- 尺度説明：新しい語彙と出合う単元の導入の時間なので、英語を聞いてその音声と意味を結びつけることが出来るかどうかを評価する。活動は始めはペアで行い、協力し合いながらカードを指さす段階が②。何回か繰り返したあとに一人でできるようになるのが③となり、一人で指さすことができることを目標とする。
- 備考：指導書では、ここはジェスチャーゲームの導入に引き続き、キーワードゲームと設定しているが、絵カード16枚を見ながら聞き、意味が分かるポインティングゲームに変更している。

■ 「ボンゴゲームで、職業名を声に出して言うことができる。」

- ① 繰り返してでも、職業名を言うのは、まだ難しい。
- ② 先生の後について繰り返して、ゆっくりなら職業名を言うことができる。
- ③ わからないものもあるが、ゆっくりなら自分で職業名を言うことができる。
- ④ 職業名をすらすらと自信をもって言うことができる。

- 評価活動：ボンゴゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Listenの職業イラスト (pp.38・39)、おはじき5個
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：テキストを使い、職業のイラストの中から5つを選んでおはじきをそのうえに置く。事前活動として、職業名を復習し、そのあと教師のI want to be a teacher.と対して、A teacher.と繰り返すように促す。おはじきが置かれたカードが読み上げられた場合は、そのおはじきをテキストの外に移動する。すべてのおはじきがイラストの上からなくなれば「ボンゴ！」と言う。何度か繰り返した後、先生がI want to be …と途中まで言った後、一人ずつ順番に続けて職業名を言う（自分のおはじきが置かれた職業を言うことでボンゴが近づく）。全員に順番が回るように2～3度ゲームを繰り返す。
- 尺度説明：職業の名前が英語で言えるかどうかを評価する。最初は②で教師の後についてゆっくりと言うが、③で自分で言う活動となるように段階を付ける。16のすべての職業を覚えることが目的ではないので、ボンゴでは自分の言う職業を5つ選ばせることで、その5つなら自信を持って言える段階を④とした。
- 備考：リズムボックスなどを使うことで、テンポよく言う活動にもできる。

○ 第2時 <目標>様々な職業の言い方に慣れ親しみ日本語との共通点にも気付く。

■ 「なりたい夢の職業やその理由などのやり取りの聞き取りができる。」

- ① なりたい職業の聞き取りもまだ難しい。
- ② なりたい職業だけであれば、聞き取りができる。
- ③ なりたい職業とその理由について、聞き取りができる。
- ④ 職業と理由に加えて、さらなるやり取りの聞き取りもできる。

- 評価活動：夢の聞き取り【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Listen (p.38)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：Let's Listen の音声を使用する。4つのやり取りを一つずつ流して、その後に What's Tomoe's dream? と声をかけながら、聞こえた登場人物の職業名を確認する。大多数の児童が聞き取れていない場合は、繰り返し音声を聞かせる。2番目のやり取りには、なりたい夢の理由も述べられているので、Why? と聞くことで、さらなる内容理解の確認を行う。夢を語った相手に対し、Nice dream! などと言葉を返しているの、そこも聞き取れたかどうか聞く。
- 尺度説明：音声聞き取れたリスニングの内容で評価を設定。職業だけ聞けたら②、理由（好きなこと）もわかれば③、理由に続く得意なことや別の夢などさらなるやり取りが聞き取れていれば④とした。
- 備考：指導書にある通り、聞き取れた職業を児童に質問をして投げかけ、自分もなりたいかどうかと聞くことで、活動の幅は広がる。

■ 「夢の職業のやり取りのチャンツをリズムに合わせて言うことができる。」

- ① リズムに合わせて言うのは、まだ難しい。
- ② リズムに合わせて言うのは難しいが、ゆっくりであればなんとか言うことができる。
- ③ ゆっくりであれば、リズムに合わせてチャンツを言うことができる。
- ④ ふつうの速さでも、リズムに合わせてチャンツを自信をもって言うことができる。

- 評価活動：職業の尋ね方【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Chant (p.40)、職業絵カード (pp.53~56)
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：Let's Chant の音源を使って、まずはゆっくりのスピードでみんなで言う。言えそうなどころだけみんなで言うように促す。口慣れた状態でスピードを速くしたバージョンを流し、一緒に言えるかどうか挑戦する。
- 尺度説明：ゆっくり言ってもリズムには合わせられない段階を②として設定して、順にゆっくりならリズムに合って言える段階を③、ふつうのバージョンでもリズムに合わせて言える段階を④として設定した。
- 備考：何度か同じ表現に出会っているので、ここで言えることになったのを確認する意味で、みんなで将来なり職業を質問する機会を作ってもいいだろう。

○ 第3時 <目標>就きたい職業について、尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

■ 「リズムに合わせて、夢の職業を聞いたり、言ったりすることができる。」

- ① 質問するのも答えるのもまだ難しい。
- ② 質問するのか答えるのかどちらかであれば、言うことができる。
- ③ 質問も答えもどちらとも、ゆっくりとであれば言うことができる。
- ④ 質問も答えもリズムに合わせてテンポよく言うことができる。

- 評価活動：なりきりチェンゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：職業の絵カード (pp.53～56)、リズムボックス
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：各班に分かれて丸くあるいは机を移動して近づけた状態で着席する。児童は各自目の前にカードを裏返して置く。最初の児童が、班の誰かを指しながら What do you want to be? と聞くと、聞かれた児童がすぐに手持ちの札からカードを表にしながら、I want to be soccer player. と絵カードのイラストになりきって答える。同じように、次の誰かを指しながら質問をし、順番に質問と答えを回すことになる。慣れてきたと思われた時点で、リズムボックスなどを使って、スピード増すことで、英語のやりとりの流ちょうさを狙った活動である。
- 尺度説明：リズムに合わせてテンポよく言うことは児童にとっては難しい活動であることから、まずどちらか1つが言えることを②にした。次にゆっくりなら言えるという段階を③で入れて、最終的にはテンポよく質問も答えも出せることを④としたものである。
- 備考：普通のチェンゲームは、順番に前に言った子の職業を言わなければいけないといったものである。しかし、I want to be a teacher, a doctor, a soccer player, and a vet. という現実にはそんなにたくさんの夢の職業を一人が持つことがあまりないということを考慮に入れて、引いたカードの職業をなりきって言うという活動に、ここでは変えている。

■ 「夢宣言を聞き取って、夢の職業とその理由を書くことができる。」

- ① 夢の職業が何かを聞き取って書くのはまだ難しい。
- ② 理由はまだ自信がないが、職業が何かは聞き取って書くことができる。
- ③ 繰り返し聞けば、職業と理由を聞き取って書くことができる。
- ④ 一度聞いただけで、職業と理由を聞き取って書くことができる。

- 評価活動：なりたい夢は何だろう？【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (p.40)、Hi, friends! 2音源教材
- 評価観点：慣れ親しみ
- 活動説明：Activity の音源を使う。リスニングクイズとして、聞き取れたかどうかを児童に問いながら進める。聞き取れたことをノートに書き留めるように促し、その後でまた音源をかける。数回繰り返して聞かせ、ヒントになりそうな言葉を英語またはカタカナなどで書き留めさせる。
- 尺度説明：第2時で扱った Let's Listen と比べるとより情報も多いため、③の理由の聞き取りでは複数回聞くこととした。これはさらなるやり取りは情報が複雑なため、聞き取りのポイントを理由に絞り、④でまとまった談話から理由を聞き取ることにして段階設計を行った。
- 備考：一度目はそのままの速さで止めないで音源を聞かせる。2度目には途中で止めながら、最終的にまた止めないで通しで聞かせる。④をさらなる談話の聞き取とすることもできる。

○ 第4時 <目標> 将来の夢を英語で尋ねたり、聞き取ることができる。

■ 「インタビューで、将来の夢の職業やその理由を尋ね合うことができる。」

- ① 聞き取ることも尋ねることもまだ難しい。
- ② 聞き取ることは難しいが、自分から尋ねることはできる。
- ③ 自分から尋ねられ、何度か聞けば答えを聞き取ることができる。
- ④ 自分から尋ねられ、一度聞いただけで答えを聞き取ることができる。

- 評価活動：友だちのなりたい夢を聞こう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play (p.40)
- 評価観点：関心・意欲・態度
- 活動説明：将来なりたい職業の尋ね方や答え方の表現を使って、友だちとインタビューし合うといったコミュニケーション活動である。ゲームは以下のような流れで行う。
  - (1) なりたい職業とその理由を考え、ノートにメモする。
  - (2) 前時で行ったチャンツを復習のために言ってみる。
  - (3) チャンツの表現を思い出しながら、クラスを歩き回り相手をみつけてインタビューする。
  - (4) 一人とやり取りするごとに、席に戻りメモを記入の上、さらに時間の許す限りインタビューを続ける。
- 尺度説明：What do you want to be?の表現を使って尋ねることと自分の答えを I want to be～と答えることの両方を評価する。この場合、自分の答えを言うほうが難しいスキルである。聞き取りについてまだ難しいと思う場合は②、何度か聞けば聞き取れる場合を③に設定する。
- 備考：友だちとのインタビューに自ら積極的に取り組むように促し、観点別評価を行う。

■ 「自分の夢宣言をして、夢の職業やその理由を発表することができる。」

- ① 自己紹介をしてなりたい職業を言うのはまだ難しい。
- ② 理由はまだ自信がないが、自己紹介して、なりたい職業を言うことができる。
- ③ 少しはつかえたりするが、職業とその理由をなんとか言うことができる。
- ④ つかえずにはっきりと、職業とその理由を言うことができる。

- 評価活動：夢宣言をしよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (p.40) 発表例
- 評価観点：関心・意欲・態度
- 活動説明：班ごとにグループを作る。一人ずつ自己紹介をした後に、自分のなりたい夢とその理由を述べる。聞き手の子どもたちは、発表の合間に話してと積極的にインタラクションを取るように指導する。以下発表のやり取りの例である。

発表者：Hello, my name is Mako.  
聞き手全員：Hello, Mako.  
発表者：I want to be a teacher.  
聞き手全員：Why?  
発表者：I like children.  
聞き手全員：Nice dream. Good luck!  
発表者：Thank you.
- 尺度説明：夢の職業名だけは言えるのが②、理由も言えるのが③、つかえずにはっきりと言えるのを④とした。
- 備考：発表活動は *Hi, friends! 2* の指導例ではクイズ形式で行っているが、ここではもっとシンプルでありながら、達成感を持てる活動へとアレンジした。

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 2 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ジェスチャークイズ」を思い出してください。あなたは友だちの動作を見て、友だちの気持ちや様子を言うことができますか？



まだむずかしい



友だちの  
助けがあれば



一人でも



一人でも  
自信をもって

② 「リスニングゲーム」を思い出してください。あなたは様子をたずねる会話のやりとりを聞いて、誰がどんな様子かわかりますか？



まだむずかしい



絵を見れば  
なんとか



絵を見なくても  
自信をもって



絵を見ずにわかり  
繰り返しても言える

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_



# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 2 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「列ごとのおたずねゲーム」を思い出してください。あなたは様子や気持ちを聞かれたら、イラストを見ながら答えることができますか？



まだむずかしい



絵をみれば



絵を見なくても



自分も答えられ  
相手の答えもわかる

② 「インタビュー」を思い出してください。あなたは友だちとのあいさつのやりとりがいろいろとできますか？



まだむずかしい



たずねるだけなら



答えることも  
なんとか



たずねるのも答えるのも  
自信をもって

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 3 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「数字を読もう」を思い出してください。あなたは1から20までの数字を声に出して読むことができますか？



まだむずかしい



友だちのを  
聞けば



一人でも  
なんとか



つまらずに  
すらすらと

② 「じゃんけんゲーム」を思い出してください。あなたは自分の勝った数を数えて言うことができますか？



まだむずかしい



ゆっくりなら  
だいたい



すこし  
つかえるが



すばやく  
まちがえずに

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 3 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたは聞いた数字を指さすことができますか？



まだむずかしい



友だちがさせば



一人でも



自信をもって  
すばやく

② 「ビンゴゲーム」を思い出してください。あなたは言われた数字がわかり、数をたずねることもできますか？



まだむずかしい



何回か聞けば



どちらも  
ゆっくりなら



自信をもって  
まよわずに

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 3 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「鉛筆いくつかゲーム」を思い出してください。あなたは友だちの鉛筆の数をたずねたり、自分の鉛筆の数を言ったりすることができますか？



まだむずかしい



聞かれたら



どちらも  
なんとか



まちがわずに  
自信をもって

② 「いくつか描いたかなゲーム」を思い出してください。あなたは友だちにいくつか描いたかたずねたり、自分の描いた数を言ったりすることができますか？



まだむずかしい



数を言うだけなら



数をたずねるのも



数を自信をもって  
何を描いたかも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 4 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ポイティングゲーム」を思い出してください。あなたはくだもののイラストを見て指さしながら、何が好きか言うことができますか？



まだむずかしい



指さすだけなら



言うのもだいたい



すらすらと正かくに

② 「風船・マイクまわしゲーム」を思い出してください。あなたは友だちから風船やマイクを受け取って、すぐに好きなものや嫌いなもの言うことができますか？



まだむずかしい



絵を見れば  
なんとか



絵を見ないでも  
ゆっくりならだいたい



絵を見ないでも  
すばやく正かくに

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 4 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「リレーゲーム」を思い出してください。あなたは何が好きか聞かれて答えることができ、自分でも同じことを聞くことができますか？



まだむずかしい



イラストがあれば  
答えることなら



イラストがあれば  
聞くことも



イラストがなくても  
どちらも

② 「記憶ゲーム」を思い出してください。あなたは好きなものや嫌いなものの発表を聞きとることができ、自分でも言うことができますか？



まだむずかしい



イラストがあれば  
少しわかる



イラストなしでも  
だいたい分かるし言える



だいたいわかり  
自信をもって言える

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 4 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「私は誰でしょうクイズ」を思い出してください。あなたは好きなものや嫌いなものを聞きとったり、言ったりすることができますか？



まだむずかしい



聞きとるだけなら



言うことも  
だいたい



わかりやすく  
はっきりと

② 「インタビューゲーム」を思い出してください。あなたは友だちに好きなものを質問したり、答えたりすることができますか？



まだむずかしい



答えるだけなら



決められた内容なら  
聞くことも



自分で内容を考えて  
せっきよく的に

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 5 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「Tシャツあてゲーム」を思い出してください。あなたは色と形のヒントを聞きとることができますか？



まだむずかしい



色か形のどちらかを  
だいたい



どちらもだいたい



両方一緒に言われても  
だいたい

② 「色おにゲーム」を思い出してください。あなたは何色が好きか聞いたり、好きな色を答えたりすることができますか？



まだむずかしい



みんなと一緒になら  
なんとか聞くのは



みんなと一緒になら  
聞くのも答えるのも



一人でも自信をもって  
友だちにも教えるのも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_



# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 5 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「サークルゲーム」を思い出してください。あなたはグループで輪になって、となりの人に何色が好きか答えたり聞いたりすることができますか？



まだむずかしい



色の名前だけなら  
答えるのは



ヒントを見れば  
なんとか質問も



ヒントがなくても  
どちらも自信をもって

② 「仲間さがしゲーム」を思い出してください。あなたは友だちに何の形が好きか聞いたり、好きな形を答えたりすることができますか？



まだむずかしい



友だちの助けがあれば  
答えるのは



質問することも  
だいたい



自分からせっせよく的に  
どちらも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 5 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「風船ゲーム」を思い出してください。あなたは友だちに好きな色や形を聞いたり、質問に答えたりすることができますか？



まだむずかしい 色か形のどちらかなら  
だいたい



両方について  
だいたい



両方について  
自信をもって

② 「Tシャツデザイン」の活動を思い出してください。あなたは友だちの注文を聞き取って、Tシャツのデザインを英語で説明することができますか？



まだむずかしい



聞き取ることは  
なんとか



ヒントを見ながら  
説明もなんとか



ヒントを見ながら  
自信をもって

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 6 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたはアルファベットを聞いて、絵にかくれているアルファベットを指さすことができますか？



まだむずかしい



なんとか  
いくつかは



自信をもって  
だいたい



発音しながら  
すばやくほとんど

② 「アルファベット探しゲーム」を思い出してください。あなたは身のまわりにあるアルファベットのりやく語をカードでならべることができますか？



まだむずかしい



りやく語があつて  
みんなといっしょなら



りやく語を考えて  
だいたい



ほとんどで  
発音するの

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 6 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「リズムゲーム」を思い出してください。あなたはグループで輪になって、リズムに合わせて、となりの人にすばやく何がほしいか聞いたり答えたりできますか？



まだむずかしい



少しつかえるけど  
ゆっくりのリズムなら



少し速いリズムでも  
なんとか



速いリズムでも  
正かな発音で

② 「インタビューゲーム」を思い出してください。あなたは友だちに何がほしいか聞いたり答えたりすることができますか？



まだむずかしい



答えるだけなら  
なんとか



質問することも



自分から進んで聞いたり  
自信をもって答えたりも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 6 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ペアインタビューゲーム」を思い出してください。あなたは身のまわりのものを使ってとなりの人と何がほしいか聞いたり答えたりできますか？



まだむずかしい



友だちに教えて  
もらえばなんとか



友だちに教えて  
もらわなくても



色々なものを使って  
正かくにすらすら

② 「アルファベットならべゲーム」を思い出してください。あなたは友だちに何がほしいか聞いたり、答えたりすることができますか？



まだむずかしい



ゆっくりならば  
なんとか



ゆっくりでなくても  
だいたい



せっきよく的に  
自信をもって

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 7 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたは身の回りのものの名前を聞いてそのイラストを指さすことができますか？



まだむずかしい



友だちとなら  
なんとかいくつかは



一人でも  
だいたい



発音しながら  
ほとんど

② 「キーワードゲーム」を思い出してください。あなたはカードを見てその単語をすばやく答えることができますか？



まだむずかしい



まようことが多いが  
単語はなんとか



答え方に気をつけて  
それが何かだいたい



答え方に気をつけて  
それが何かすばやく

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 7 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「シルエットクイズ」を思い出してください。あなたはヒントを聞いて思いうかべた答えを言うことができますか？



まだむずかしい



聞き取るのは  
なんとか



言うのも答えのもの  
名前だけなら



すばやく聞き取り  
それが何かを言うことも

② 「目かくしゲーム」を思い出してください。あなたはペアで身のまわりのものを使ってそれが何か聞いたり答えたりすることができますか？



まだむずかしい



質問することは



答えることも  
だいたい



はっきりと  
わかりやすい発音で

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 7 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「スリーヒントクイズ」を思い出してください。あなたはヒントを聞いて思いうかべた答えを言うことができますか？



まだむずかしい



聞き取るのは  
なんとか



答えのものの  
名前を言うのも



すばやく聞き取り  
それが何かを言うことも

② 「スリーヒントクイズ作り」を思い出してください。あなたはクイズを作って友だちにヒントを出すことができますか？



まだむずかしい



クイズを考えるのは  
なんとか



ヒントを言うのも  
だいたい



はっきりと  
自信をもって

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_



# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 8 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたは部屋にある文ぼう具や教科の名前を聞いて、そのイラストを指さすことができますか？



まだむずかしい



なんとかいくつかは



自信をもってほしい



発音しながら  
すばやくほとんど

② 「カルタとりゲーム」を思い出してください。あなたは教科の名前をくり返して言ったあとで、そのカードを選んで見つけることができますか？



まだむずかしい



なんとかくり返して  
見つけるのもゆっくりなら



どちらも  
ほしい



まよわずに見つけて  
それを勉強するとくり返すのも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 8 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「伝言ゲーム」を思い出してください。あなたはカードを見て何を勉強するか友だちに言うことができますか？



まだむずかしい



ヒントを見れば  
ゆっくりなんとか



ヒントを見なくても  
だいたい



ヒントを見なくても  
正かくにすばやく

② 「カルタとりゲーム」を思い出してください。あなたは何を勉強するかくり返して言ったあとで、そのカードを選んで見つけることができますか？



まだむずかしい



聞いてくり返し言えて  
ゆっくり見つけるのも



カードを見て言えて  
見つけるのもだいたい



はっきりと言えて  
まよわず見つけることも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 8 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「曜日指さしゲーム」を思い出してください。あなたは時間わりを見ながら教科を聞いて、それがある曜日を答えることができますか？



まだむずかしい



聞いた曜日を  
くり返すのなら



自分で曜日を言うのも  
だいたい



自分で曜日を言うのも  
自信をもって

② 「時間わり作り」を思い出してください。あなたは夢の時間わりを作って、教科と曜日を友だちに説明することができますか？



まだむずかしい



教科はなんとか



ゆっくりならば  
教科と曜日を合わせて



すらすらと  
教科と曜日を合わせて

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 9 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「注文ゲーム」を思い出してください。あなたは注文のやりとりを聞いて、何を注文しているのか理解することができますか？



まだむずかしい



注文が1つだけなら



いくつかまとめてでも



くり返して言うことも  
ほとんど

② 「ビンゴゲーム」を思い出してください。あなたはビンゴゲームでほしいメニューを選び、何がほしいか答えることができますか？



まだむずかしい



助けがあれば  
ゆっくりと



助けがあれば  
だいたい



助けがなくても  
すらすらと

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 9 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ラッキーカードゲーム」を思い出してください。あなたは友だちにほしいメニューを聞いたり、答えたりすることができますか？



まだむずかしい



友だちに助けて  
もらえばなんとか



助けがなくても  
だいたい



わかりやすくはっきり  
自信をもって

② 「スペシャルメニュー作り」を思い出してください。あなたはほしいメニューを注文することができますか？



まだむずかしい



メニューの名前だけなら  
なんとか



何がほしいか言って  
注文するのがだいたい



何がほしいか言って  
注文するのを自信をもって

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF1 Lesson 9 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「買い物ゲーム」を思い出してください。あなたはお客さんに何がほしいかを聞いたり、受け答えをしたりすることができますか？



まだむずかしい



聞きとるだけなら



ゆっくりならば  
受け答えも



せっきよく的に  
自信をもってはっきり

② 「買い物ゲーム」を思い出してください。あなたはスペシャルメニューに必要な注文をすることができますか？



まだむずかしい



あるかないか  
聞きとるだけなら



ゆっくりならば  
注文することも



ないものがあっても  
せっきよく的に他のものを

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 2 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「カードタッチゲーム」を思い出してください。あなたは世界の行事についての話を聞いて、その行事が行われる月のイラストを指さすことができますか？



まだむずかしい



友だちと一緒になら



一人でも  
自信をもって



すばやく  
まちがわずに

② 「月の名前のチャンツ」を思い出してください。あなたは月の名前をリズムに合わせて言うことができますか？



まだむずかしい



ゆっくりでも  
むずかしい



ゆっくりなら  
できる



ふつうの速さでも  
自信をもって

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 2 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「月の名前のチャンツ」を思い出してください。あなたは自分のたんじょう月の時に立って、月の名前を言うことができますか？



まだむずかしい



絵をみて  
確かめれば



絵を見なくても  
聞いただけで



聞いただけで  
すばやく立って

② 「日付と何の日か書こう」の活動を思い出してください。あなたはいろいろな行事がいつ行われるのか聞きとって、日付を書くことができますか？



まだむずかしい



何度もくり返し  
聞いたら



一度聞いただけで



日付も言うことも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_



# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 2 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「月の名前のチャンツ」を思い出してください。あなたはリズムに合わせてランダムにならんでいる月の名前を言うことができますか？



まだむずかしい



順番通りなら



順番が変わっても  
ゆっくりなら



リズムに合わせて  
自信をもって

② 「たんじょう日はいつかな？」の活動を思い出してください。あなたはたんじょう日をたずねるやりとりを聞いて、誰のたんじょう日がいつかわかりますか？



まだむずかしい



日にちは自信ないが  
たんじょう月なら



何度か聞くと  
たんじょう日を



一度聞いただけで  
たんじょう日を

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 2 No.4

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「たんじょう日の友だちを探そう」の活動を思い出してください。あなたは友だちとのやりとりで、たんじょう日がいつかをたずねたり、聞きとることができますか？



まだむずかしい



たずねるだけなら



何度か聞けば  
聞きとるのも



一度聞くだけで  
聞きとるのも

② 「たんじょう日の友だちを探そう」の活動を思い出してください。あなたは自分のたんじょう日を答えることができますか？



まだむずかしい



月の名前だけなら



日にちも  
なんとか



はっきりと  
自信をもって

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 3 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ジェスチャーゲーム」を思い出してください。あなたはジェスチャーをヒントにして、できることとできないことが聞いてわかりますか？



まだむずかしい



友だちと一緒になら



何度かくり返して  
聞いたら



一度聞いただけで

② 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたはできることを聞いて、そのイラストを指すことができますか？



まだむずかしい



友だちと一緒になら



一人でも



自信を持って指して  
くり返して言うのも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 3 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「何ができるかな？」の活動を思い出してください。あなたは会話のやりとりを聞いて、誰が何ができ何ができなのかわかりますか？



まだむずかしい



ジェスチャーの  
ヒントがあれば



何度か聞けば  
一人でも



一度聞けば  
自信をもって

② 「Who am I?クイズ」を思い出してください。あなたはできることやできないことを聞きとって、それが誰か答えることができますか？



まだむずかしい



ゆっくりと何度も  
言ってもらえば



何回か聞けば



一度聞いただけで

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 3 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「インタビューゲーム」を思い出してください。あなたは友だちにできることについてたずねることができますか？



まだむずかしい



言い方を少し  
教えてもらったら



ヒントなしでも



さらに聞きたいことも

② 「Who am I?クイズ」を思い出してください。あなたはできることについてたずねたり、聞きとったりすることができますか？



まだむずかしい



友だちと相談したら



自分一人でも



つかえずにたずねたり  
自信をもって聞きとるのも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 3 No.4

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「自己紹介しよう」の活動を思い出してください。あなたは友だちの自己紹介を聞いて、友だちのできることやできないことを聞きとることができますか？



まだむずかしい



何度か聞けば  
だいたい



何度か聞けば  
自信をもって



確認の質問をすれば  
さらに聞きたいことも

② 「自己紹介しよう」の活動を思い出してください。あなたは自分ができることやできないことについて紹介して、友だちからの質問に答えることができますか？



まだむずかしい



カードを見れば  
自己紹介だけなら



質問に答えるのも



カードを見なくても  
自己紹介も

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 4 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「これは何ゲーム」を思い出してください。あなたは絵カードを見て建物の名前を言うことができますか？



まだむずかしい



友だちと一緒になら



一人でも



自信をもって  
すばやく

② 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたは建物の名前を聞いて、そのイラストを指さすことができますか？



まだむずかしい



場所のヒントが  
あれば



ヒントがなくても



名前を言うことも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 4 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「おはじきゲーム」を思い出してください。あなたは建物の名前を聞き取ることができますか？



まだむずかしい



2つの中から  
選ぶなら



何回か聞けば



一回聞いただけで

② 「どこへ行くのかなゲーム」を思い出してください。あなたは道案内の言っていることを聞いて、道をたどって目的地に着くことができますか？



まだむずかしい



歩く道すじを  
見ながらなら



少しまようけど  
何回か聞けば



一度聞いただけで  
まよわずに

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_



# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 4 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「サイモンセツズ」を思い出してください。あなたは言われた方向の指示を聞いて、言われたとおりに行動をすることができますか？



まだむずかしい



ゆっくりなら



ゆっくりでなくても



言われたら  
すばやく

② 「仲間あつめゲーム」を思い出してください。あなたは友だちに場所を尋ねることができますか？



まだむずかしい



言い方を教えて  
もらえば



一人ででも



場所の名前を  
言うことも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 4 No.4

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「友だちを案内しよう」の活動を思い出してください。あなたは友だちの言った道案内を聞き取ることができますか？



まだむずかしい



手で示してもらったら



スタート近くの場所だったら



スタートから遠くでも正かくに

② 「道案内ゲーム」を思い出してください。あなたは教室に机で作った町で、友だちと道案内をしあうことができますか？



まだむずかしい



手で示してもらったら



一人でも



正かくに聞き取ったりスムーズに言うことも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 5 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたは国の名前を聞いて、その国の国旗を指さすことができますか？



まだむずかしい



友だちと一緒になら



一人でも  
自信をもって



すばやく  
まちがわずに

② 「リスニングクイズ」を思い出してください。あなたは国旗についての色や形のヒントをひとつずつ聞いてどの国が分かり、国の名前を言うことができますか？



まだむずかしい



どれかはわかる



わかるし  
ほとんど言える



ヒントを一度に  
聞いても言える

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 5 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「どこの国の世界いさんか考える」の活動を思い出してください。あなたは話を聞いて、どの国の世界いさんかわかりますか？



まだむずかしい



絵を見ながら  
何度も聞けば



何度か聞けば  
絵のヒントなしで



一度で  
絵のヒントなしで

② 「友だちと国旗クイズをしよう」の活動を思い出してください。あなたはスリーヒントクイズで、国旗のヒントを出したり、答えたりすることができますか？



まだむずかしい



何度か聞けば  
答えることは



一度聞けば  
答えることは



自分でヒントを  
出すなどやりとりも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 5 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「友だちインタビュー」を思い出してください。あなたは友だちに行きたい国をたずねたり、答えたりできますか？



まだむずかしい



ゆっくりとなら  
聞ける



聞くのも答えも  
自信をもって



なぜ行きたいかの  
理由についても

② 「わかったことを書こう」の活動を思い出してください。あなたは先生の行きたい国についての話を聞いて、わかりますか？



まだむずかしい



何度か聞けば  
国はわかる



何度か聞けば建物や  
食べ物などもほとんど



一度聞いただけで  
ほとんど

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 5 No.4

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「自分の行きたい国の発表活動」を思い出してください。あなたは自分の行きたい国について、行きたい理由をあげて話ができますか？



まだむずかしい



行きたい国  
だけなら



少し自信がないが  
行きたい理由も



自信をもってどうどうと  
理由をいくつか

② 「行きたい国の発表の聞き取り活動」を思い出してください。あなたは友だちの行きたい国の話を聞いてわかりますか？



まだむずかしい



行きたい国  
だけなら



何度か聞けば  
理由もだいたい



一度で聞いただけで  
ほとんど

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 6 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ナンバーゲーム」を思い出してください。あなたは数字を聞いて指したり、指された数字を見て、声に出して言ったりすることができますか？



まだむずかしい



どの数字か  
指すのなら



数字の順なら  
言うことも



ばらばらの順番でも  
言うことも

② 「ジェスチャーゲーム」を思い出してください。あなたは活動の名前を聞いて、どの活動を指しているか、ジェスチャーができますか？



まだむずかしい



絵を見れば



絵を見なくても



ジェスチャーを見て  
言うことも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 6 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「カードの並び替えゲーム」を思い出してください。あなたは一日の生活を表す活動とそれをする時間を聞いて、時間の順番にならべて活動を言うことができますか？



まだむずかしい



カードを順に  
並び替えるのなら



並び替えたカードの  
活動を順に言うのも



並び替えたカードの  
活動と時間を言うのも

② 「友だちや先生の一を知ろう！」の活動を思い出してください。先生や友だちに一日の活動とそれをする時間をたずねたり、答えたりすることができますか？



まだむずかしい



絵を見れば  
たずねるのは



絵を見なくても  
たずねるのは



絵がなくても  
答えるのも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_



# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 6 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「世界には時差があることを知ろう」の活動を思い出してください。あなたは世界の都市と時こくと、住んでいる子どもがしていることを聞きとることができますか？



まだむずかしい



それぞれの都市の時こくだけなら



各都市の子ども  
の行動も



子どもになりきって  
言うことも

② 「電話のロールプレイ」を思い出してください。あなたは世界地図を見ながら、時差に関する電話のやり取りのセリフを言うことができますか？



まだむずかしい



友だちと一緒になら



一人でも  
自分の役なら



どちらの役のも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 6 No.4

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「友だちの生活の時こくを知ろう」の活動を思い出してください。あなたは先生や友だちの発表を聞いて、一日の生活の活動をする時間を理解することができますか？



まだむずかしい



絵があれば  
活動はだいたい



絵がなくても  
活動のおよその時間も



活動の時間を  
分単位まで

② 「友だちの生活の時こくを知ろう」の活動を思い出してください。あなたは自分の一日の生活の活動とそれをする時間を紹介できますか？



まだむずかしい



絵を見ながらなら



絵がなくても  
なんとか



一日の生活の流れが  
わかるようにつなげて

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 8 No.1

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたは職業の名前を聞いて、職業のイラストを指さすことができますか？



まだむずかしい



友だちと一緒になら



一人でも  
自信をもって



すばやく  
まちがわずに

② 「ボンゴゲーム」を思い出してください。あなたは職業の名前を聞いて、くり返したり、自分で声にだして言ったりすることができますか？



まだむずかしい



くり返して  
ゆっくりなら



自分でも  
ゆっくりなら



すらすらと  
自信をもって

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 8 No.2

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「夢の聞き取り」の活動を思い出してください。あなたはなりたい夢の職業やその理由についてのやり取りを聞いて理解することができますか？



まだむずかしい



職業だけなら



職業とその理由も



職業と理由に加え  
さらなるやり取りも

② 「職業のたずね方のチャンツ」を思い出してください。あなたは夢の職業のやり取りのチャンツをリズムに合わせて言うことができますか？



まだむずかしい



ゆっくりなら  
なんとか



ゆっくりなら  
リズムに合わせて



普通のはやさでも  
自信をもって

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 8 No.3

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「なりきりチェンゲーム」を思い出してください。リズムに合わせてテンポよく、夢の職業をたずねたり、言ったりすることができますか？



まだむずかしい



どちらかなら



どちらも  
ゆっくりなら



どちらも  
テンポよく

② 「なりたい夢は何だろう？」の活動を思い出してください。あなたは夢宣言を聞き取って、夢の職業とその職業につきたい理由を書くことができますか？



まだむずかしい



職業だけなら



繰り返し聞けば  
理由も



一度聞いただけで  
理由も

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 英語活動振り返りシート

## HF2 Lesson 8 No.4

今日の授業で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに色をぬりましょう。

① 「友だちのなりたい夢を聞こう」の活動を思い出してください。あなたはインタビューで、将来の夢の職業やなりたい理由をたずねあうことができますか？



まだむずかしい



たずねることなら



何度か聞けば  
聞き取ることも



一度聞いただけで

② 「夢せん言をしよう」の活動を思い出してください。あなたは夢せん言をして、夢の職業やなりたい理由を発表することができますか？



まだむずかしい



自信がないが  
職業だけなら



少しつかえるが  
理由も



つかえずに  
はっきりと

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



いまいち



すこしだけ



それなりに



自分で進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

---

---

---

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

# 研究成果中間報告書

## 小中連携を目指した英語学習者の自己効力と自律性を 促進する授業設計と評価

Class Design and Evaluation to Promote EFL Learner's Self-efficacy and  
Autonomy Aiming at Cooperation between Primary and Secondary Schools

平成 26 年度～平成 29 年度 科学研究費補助金 基盤研究 (B)

研究代表者：泉恵美子 (京都教育大学)

(研究課題番号：26284078)

### 研究概要

#### 1. 本研究の目的 (概要)

本研究は主として児童の学習意欲を促進し、自己効力や自律性を高める Can-Do 評価も含めたポートフォリオ、パフォーマンス評価を試行し、質的・量的な検証を経て、具体的に公開することを目的とする。同時に評価規準や方法を考え計画することで、授業や指導法が変わると考えられ、よりよい指導や授業のあり方も提案し、実践により検証する。具体には、日本人初期学習者 (小学校高学年から中学 1 年) を主な対象とした調査を行い、効果的な指導と評価の事例を検証することで、小学校英語の評価プログラムを開発する。またそれらの分析のために必要な理論研究、海外の外国語教育の指導と評価の調査も行う。

#### ① 研究の背景

外国語活動が全面実施された平成 23 年度以降、全国の小学校では、学習指導要領の下で、新しい学習評価が行われている。『評価方法などの工夫改善の為の参考資料』(国立教育政策研究所、2011) の総説では、外国語活動の評価の基本的な在り方について「設置者に於いて学習指導要領の目標及び具体的な活動などにそって評価の観点を設定することとし、文章の記述による評価を行う」と明記された。評価の目的には、「児童の学習状況の適切な把握」「評価を指導の改善に活かす」こと、そして、指導したことについての説明責任、結果責任について記されている。外国語活動は、子ども達がはじめて出会う科目であると同時に、指導する小学校教員にとっても評価をしたことのない科目であり、何をどのように評価したらよいのかについて十分に認識されているとは言えない。

『第 2 回小学校英語に関する基本調査』(Benesse 教育研究開発センター、2010) では、外国語活動の評価について、「授業中の様子」を見取る行動観察が一番多く、次いで多いのがふりかえりシートなどの「児童による自己評価」であった。「評価は行っていない」という回答もある点については、評価の目的達成から考えると懸念される。外国語活動の中心的指導者は学級担任であるが、実際にどんな評価規準で見たらいいのか、どんな評価

方法があるのか分からず、評価について協議するまでに至っていない現状もある。同調査で、評価についての研修は、必要な研修にあげられる順位も低い上、実際に実施された研修でもかなり優先順位が低いことがわかる。

本研究グループでは、小学校英語教育学会（JES）課題研究「外国語活動の評価方法に関する研究」（萬谷他、2012）において、評価方法について研究を進め、子どもの学びを把握し、動機づけるための評価方法について、自己評価を中心に4事例を報告した。

一方、課題となったのは、子どもの実態、とりわけ発達的变化の的確な実態把握がないと、評価方法への示唆を与えることが困難であるという点であった。中学年まで、英語を話して楽しむという単純で未分化の動機づけ状態から、徐々に高学年ではメタ認知能力の発達から自分を見つめる目、自分の学びを見つめる目が育ってくる。それにより、自分が見えてきて自尊心が低下する傾向（渡辺、2011）もある。さらに高学年では、他者と比較したり、他者の価値観に影響されるなどの関係性も顕著となってくる（無藤、2010）。こうした発達的特徴の実態をとらえることは、外国語活動における高学年の子どもの評価を考える前提としてきわめて重要である。

そこで、小学校英語教育学会（JES）平成22年度～平成23年度課題研究「小学校外国語活動における評価のあり方：児童の学びを支援するために」においては、量的研究として、約1,000名の小学校4年生から6年生を対象にした動機づけ要因にかかわる質問紙調査で子どもの発達的变化を分析した。その結果、児童を6つの動機づけのタイプに分けることができること、また高学年、特に6年生になるに従って各種の動機づけや評価意識がマイナス方向に変化してゆく傾向があることなどが分かった。さらに、どのようにして外国語の学習に積極的に取り組ませ、自律的な学習態度を育ててゆくか、指導と評価の両面からの工夫の必要性が示唆された。次に、質的研究の視点から、児童のインタビューを通じて、自己評価と教師の評価にズレのある児童について、自分を見つめようとする児童の内面を探り、量的な調査結果から示唆される発達的特徴の一側面を浮き彫りにし、発達的特性を量的、質的な調査結果から、評価方法に対してどのような示唆を引き出しうるのかを提言した（萬谷、2013）。

そのような結果を受け、平成24～25年度の同課題研究では、高学年において児童の知的好奇心や有能感、自己効力を高め、自律した学習を促すために、ふさわしい評価のあり方について研究を進めた。具体的には、新たに作成した振り返りシートを用いて、次のようなCan-Do評価を試行した。①教授者が単元や毎時の指導目標を明確にし、指導目標に応じたタスクの検討。②「言語への慣れ親しみ」における達成度を中心に4段階の評価基準を設定。③児童に4段階による自己評価を毎時間行わせる。これによって児童にとっては目当てが明確化され、自分を振り返り、評価をすることで学びが促進されること、教員には児童の実態が把握でき、次時の授業改善につながることを、従来の振り返りカードとの違いも含めて検証した。

本研究では、パイロットで行っているCan-Do評価を、小中連携や、将来の教科化の際に重要となるリタラシーの指導も鑑み、小学校高学年、中学校1年を中心にそれぞれの段階での評価基準を開発、実施、改良を続け完成させると共に、Can-Doやパフォーマンス課題など、評価基準を作成し、実施することで教員の意識や授業がどのように改善されるかを検証する。



## ② 研究課題

研究代表者および分担者のこれまでの研究結果に基づき、以下の点を明らかにする。

- 1) 小学校の外国語活動／英語教育における評価について、*Hi, friends! 1, 2*の Can-Do 評価及びタスク例を具体的に作成する。それを元に振り返りシートを用いた自己評価を行い、児童の学びがどのように変容するのかを4年にわたって縦断的に研究する。
- 2) 小学校外国語活動に Can-Do 評価を取り入れることで、授業計画や指導がどのように変化し、授業が改善されるかを、ビデオ録画した授業を分析し、担任や JTE にインタビューを施して、評価が指導にどのように影響を与えるかを検証する。
- 3) 振り返りシートを用いた自己評価と、その他の試験や評価方法（児童英検など外部試験による評価、質問紙、パフォーマンス評価、ポートフォリオ評価など）との関連について信頼性、妥当性を検証するとともに、様々な評価方法を取り上げ検証する。
- 4) 小学生の英語学習への態度や動機づけ、学習者要因と評価、自律の関係について質問紙調査を行い、互いにどのような相関があるのか実態を探り、指導に役立てる。
- 5) 小学校で調査した児童が中学校段階でどのような態度や能力を持っているかを各学年の最初と最後の段階で追跡調査を行い、小中連携を目指した評価のあり方や指導法を提案する。
- 6) 小中連携で大切となるリタラシーの指導と評価について、有効な方法を探る。
- 7) 上記の1～6を達成するために参考となる、外国語としての英語学習に取り組む諸外国の小学校、および中学校の英語指導と評価について（カリキュラム、教材、授業、評価等）の実態調査を行う。

## 2. 研究計画・方法

本研究は日本人初期学習者（小学校高学年から中学校1年）を対象とした効果的な指導と評価の事例研究と評価プログラムの開発と提案を最終目的とする。そのために必要な理論研究、海外の外国語教育の指導と評価の調査、実践、検証を行う。本研究の全体的な計画を図1にまとめた。

本研究の参加者はすでに研究代表者および3名の研究分担者が関わっている北海道、東京、京都の公立、私立小学校と中学校に通う児童、生徒並びに、研究協力者として依頼する現職教員が、実際に教えていたり、指導したりする立場にある福岡、大阪、奈良の公立・私立小学校に通う児童、生徒である（約1,000名）。外国語活動は私立や国立、特区などで実質的には行われており、発達段階も考慮するため本研究に携わる者が関わっている小学校の低・中学年の児童も対象に入れ、これまで実施してきた研究データも踏まえて、さらに縦断的・横断的に研究を行う。

各学年の初めと終わりに調査を実施するが、その調査に用いる材料は、(1) 小学校外国語活動、英語学習に対する態度や動機など情意面とスキル、コミュニケーション能力に関する質問紙、(2) 児童英検によるテストである。

また、各学年の終わりには、振り返りシートのまとめと教師の授業の内省を伴う振り返りを集めて検証する。更に、リタラシーを導入している小学校では、アルファベット知識、音韻認識能力、語彙知識、リーディング能力を測るテストを実施する。質的研究の一貫として、①～⑨に設定した時期に、研究に関わっているクラスの授業を参観し、ビデオ撮影

を行い、実際の授業と評価の関係を探るとともに、授業者の指導力向上を目指す。年に一度評価に関するワークショップも開催する。(図1参照)

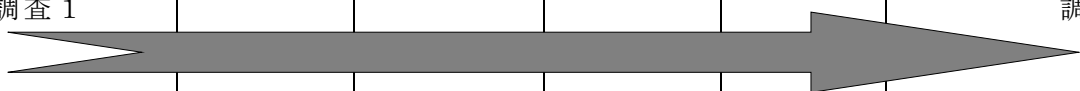
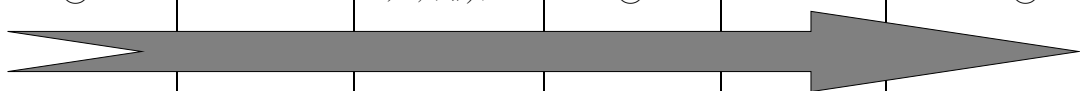
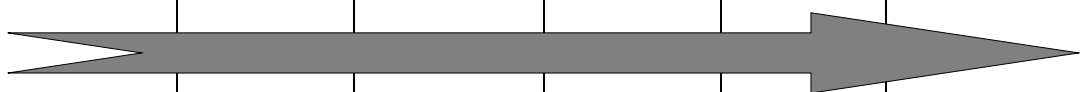
年度	4～5月	6～7月	8～9月	10～11月	12～1月	2～3月
26	① 調査1		ワークショップ	②		③ 調査2
						
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Hi, friends! を用いた Can-Do 評価開発と授業実践</div>						
	研究計画の確認と実施 打ち合わせ					1年目の研究のまとめ
27	④ 調査3		ワークショップ	⑤		⑥ 調査4
						
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Can-Do 評価とそれ以外の評価方法の開発と実施・中学校先行実施</div>						
						2年目の研究のまとめ
28	⑦ 調査5		ワークショップ	⑧		⑨ 調査6
						
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">授業における指導と評価の検証・中学生を対象とした研究</div>						
						3年目の研究のまとめ
29	全体としての結果の 分析と考察、まとめ		他研究者との 意見交換	インターネットや他の通信手段を使っての 指導計画、評価計画、評価規準・基準、振り 返りシート、Can-Do 評価を公表する準備 研究成果報告書作成		

図1 本研究の全体的な実施計画

主な本研究対象者と方法は表1に示す。

表1 研究の対象者と方法

研究参加（協力）者	方法	実施者
<b>【児童・生徒】</b> 国立大学附属小学校 1～6年生 公立小学校 5・6年生 特区公立小学校 1～6年生 私立小学校 1～6年生 公立中学校 1～3年生	<b>【評価】</b> 振り返りシート・Can-Do 評価 パフォーマンス評価 ルーブリックの開発 ポートフォリオ評価 リタラシーテスト 外部テスト 情意面の質問紙調査	研究代表者（1名） 研究分担者（4名） 研究協力者（7名）
<b>【教員】</b> 国立大学附属小学校教諭 公立小学校教諭 私立小学校教諭	<b>【指導】</b> 指導案、授業録画、教師のジャーナルによる授業研究	研究代表者（1名） 研究分担者（4名） 研究協力者（6名）

### 3. 研究内容

本研究の内容は以下の通りである。

- ① **評価基準の作成と授業実施**：公立小学校では *Hi, friends! 1,2* が用いられるため、それらを用いた全 18 課分の Can-Do 評価基準の作成を行う。それを元に授業を実施し、振り返りシートを用いた評価を行う。その際、児童の学びの質を高め、教師の授業改善につながる指導と評価のあり方を考え、作成する。私立小学校、国立大学附属小学校ではそれぞれのカリキュラムにあった Can-Do 評価を作成し、授業を実施する。低学年、高学年と様々な段階の児童によって違いが見られるのかも検証する。参加者は、公立小学校、私立小学校、国立大学附属小学校の児童・生徒である。
- ② **Can-Do 評価の検証**：毎回行った振り返りシートを収集し、分析して、児童の変容を確認する。
- ③ **授業研究**：学期に一度、指導計画に沿った授業を行い、ビデオ録画をして指導案、授業を振り返ったジャーナルをもとに、授業研究を行う。その際、担任や JTE にインタビューを施して、評価が指導にどのように影響を与えるかを検証する。
- ④ **児童の情意面との相関の検証**：萬谷他（2012）を参考に、児童の英語学習への態度や動機づけ、コミュニケーションへの意識、評価への態度を見るため、質問紙調査を行う。データは学年別、学習者のタイプごとに、動機づけ、自己効力感、有用感、自律等との相関を調べ、指導と評価に役立てる資料とする。
- ⑤ **外部テストの実施**：児童のスキル面の変容を調べるため、外部テストを実施し、Can-Do 評価との関連を調べる。
- ⑥ **調査研究**：外国語としての英語学習に取り組む諸外国の小学校、および中学校の指導と評価の実態（カリキュラム、教材、授業、評価等）を調査する。評価の先進的な事例も収集し、分析を行う。
- ⑦ **Can-Do 評価とそれ以外の評価方法の開発と実施**：Can-Do 評価による授業実践を行い、結果を検証する。また、それ以外の評価方法について研究を行い、パフォーマンス評価、ポートフォリオ評価を実施する。その際、ループブックを作成するとともに、小学生にふさわしいポートフォリオの作成法などを CEFR や ELP を参考に考案する。この 2 つの評価は代替評価と呼ばれ新しい評価方法であるが、実際に行われていることが少なく、小学校英語での運用を開発する。
- ⑧ **リタラシーの指導と評価方法の検証**：将来の教科化を踏まえて、リタラシーの指導と評価について有効な方法を探る。
- ⑨ **中学生を対象とした追跡研究**：授業における指導と評価の検証を継続して行うとともに、小学校と中学校英語の評価のあり方や指導法に注目し、小学校で学んだ児童が中学校でどのような態度や能力を持っているかを追跡調査する。
- ⑩ **Can-Do 評価の検証と改善**：評価の結果を分析し、考察を続ける。分析結果に応じ、適宜評価基準や指導内容を吟味し、必要とあれば改訂する。分析は統計処理も行い、質的、

量的に評価の妥当性、客観性と信頼性を検証する。また、前年に引き続き、学習者の英語学習への態度や動機を、小学校、中学校を対象に収集する。

- ⑩ **結果のまとめ・検証と公表**：3年間で実施したデータの分析を行い、結果をまとめる。また、成果を国内外の学会で発表するとともに、インターネットなどを通してカリキュラム、指導案と評価基準、Can-Do 評価、ルーブリック指標などを公開したり、教員免許更新講習会でも還元を図る等、小学校教員と評価の重要性と実施のあり方を共有する。

#### 4. 平成 26 年度活動報告

##### ①平成 26 年度科研ミーティング

第 1 回	2014 年 5 月 11 日 (日)	大阪梅田
第 2 回	2014 年 6 月 1 日 (日)	近畿大学
第 3 回	2014 年 6 月 29 日 (日)	青山学院大学
第 4 回	2014 年 8 月 18 日 (月)	京都教育大学
第 5 回	2014 年 9 月 15 日 (月)	京都教育大学
第 6 回	2014 年 10 月 18 日 (土)	キャンパスプラザ京都
第 7 回	2014 年 12 月 28 日 (日)	京都教育大学
第 8 回	2015 年 1 月 25 日 (日)	キャンパスプラザ京都
第 9 回	2015 年 2 月 14 日 (土)	東海大学高輪校舎
第 10 回	2015 年 2 月 15 日 (日)	東海大学高輪校舎
第 11 回	2015 年 2 月 22 日 (日)	CLIL の評価勉強会 (講師・笹島茂先生) キャンパスプラザ京都
第 12 回	2015 年 3 月 8 日 (日)	キャンパスプラザ京都

##### ②平成 26 年度学会発表・ワークショップなど

1. **学会発表** 7 月 26 日 (土) 第 14 回小学校英語教育学会神奈川大会課題研究発表  
「小学校外国語活動における評価のあり方—児童の学びの支援に関する研究—」  
於：関東学院大学 発表：泉恵美子、アレン玉井光江、大田亜紀、島崎貴代、田縁眞弓、長沼君主、森本敦子、萬谷隆一
2. **学会発表** 6 月 28 日 (土) 日本児童英語教育学会 (JASTEC) 第 35 回全国大会 課題への提案と協議 「評価方法について」 於：青山学院大学 発表：泉恵美子
3. **ワークショップ** 8 月 19 日 (火) 「Can-Do 表現を用いた振り返り活動」研修会  
於：大阪市教育センター 発表：長沼君主、泉恵美子
4. **学会発表** 10 月 19 日 (日) 日本児童英語教育学会 (JASTEC) 第 34 回秋季研究大会  
課題別分科会発表 「Can-Do の設定と活用法—指導と評価の一体化—」 於：大阪成蹊大学  
発表：長沼君主、島崎貴代
5. **ワークショップ** 3 月 8 日 (日) 「小中連携を目指した英語学習者の自己効力と自律性を促進する授業設計と評価」 於：キャンパスプラザ京都  
発表：泉恵美子、アレン玉井光江、大田亜紀、島崎貴代、田縁眞弓、長沼君主、森本敦子、萬谷隆一

### ③平成 26 年度海外調査

- ・スペイン（バスク地方）：アレン玉井光江

平成 26 年 10 月 16 日と 17 日にバスク地方のビトリアで開催された **International Conference on Child Foreign Language Acquisition** という学会に参加した。この学会は EFL 環境で学習している幼児・児童の英語学習に焦点を置いたものであり、**Young EFL learners** が大会のテーマとしては、初めての国際学会だと思われる。4 人の **Keynote speakers** が話された内容にも反映されていたが、評価、測定、小中連携、CLIL 関係の研究が多く、複言語主義をとるヨーロッパの小学校英語教育分野では、研究者および教育者はこれらのトピックに関心を寄せていると実感した。

（文責：泉 恵美子）

# 実践報告

## 私立小学校での実践 ～児童と指導者の変容に焦点をあてて～

田縁眞弓（立命館大学）

### 1. 実践の背景

私立小学校の5年生4クラス152名を対象に小学校 Can-Do 尺度（CDS）児童内省シートを作成し実施した。対象となる児童は、小学校1年生から週2回の英語の指導を専科の英語科教員とネイティブ教員のティームティーチングで英語を学んでいる。3年生からは週1回の指導だが、今までの学習時間の多さを考慮に入れ今回公立小学校の6年生を対象に広く使われている *Hi, friends!* 2から“Let’s go to Italy.”の単元を取り上げ4時間構成で授業を行った。CDS 児童内省シートは毎時授業の最後に配布し、教師が質問を読み上げる形で実施した。こういった評価は初めての試みであったことから、時数をかさねるごとに児童にどんな変容が現れたか、また振り返りシートを作成する過程で指導者が何に気づき、その結果どのように授業展開に工夫したかを報告する。

### 2. 単元計画と内省シート

#### 【1/4 時間目】

#### 1) 本時のめあて（Can-Do リスト）

- ・ 10 の国の名称に慣れ親しみ国名がわかる。
- ・ スリーヒントクイズで積極的に国の名前を言おうとすることができる。

ワールドカップ開催中であったことから、スモールトークでまずその話題を取り上げたあと PPT で 10 の国旗を示し国の名前を紹介してから名所や世界遺産の実写写真を見せた。黒板に国旗絵カードを掲示し国の名前を結びつけるために音声練習をして、ネイティブの教師の行きたい国を聞く活動を行なった。毎回の授業で帯活動として入れているフォニックスの単語読みドリルならびに絵本の読み聞かせもその主活動の前後に通常通り行った。

#### 2) 振り返り

自由記述に「楽しい」「おもしろい」ということばが大変多かった。こういった形で授業を振り返ることが初めての体験だったので何を書くべきかがわからなかった様子で、一言だけ「楽しかった」と書いている児童が 10 名以上いた。国の名前の慣れ親しみを問う「黒板に貼った 10 の国名が言えますか？」の問い方が、児童に「言えなければいけない」という印象を与えてしまったのか、記述欄には「次は全部言えるように頑張りたい」といった健気な書き込みが多かった。さらに、「英語はあまり得意ではありません」などと記述欄に書き込み自信のない様子を見せる児童が多かった。

## 【2/4 時間目】

### 1) 本時のめあて (Can-Do リスト)

- ・ 国旗に関する 3 ヒントクイズを聞いたり答えたりできる。
- ・ 先生が行きたい国とその理由などを興味を持って聞ける。

第 1 時では、50 名以上の児童が国の名称への慣れ親しみに関して、1 と 2 の低い評価をしていたことから、指導案では「行きたい国を聞きあうインタビュー活動」の予定であったが変更した。第 1 時に引き続いて、色と形をヒントにした国旗クイズを、教師と児童で行った後にペア活動で児童同士が聞きあう活動をいれた。また、TT のネイティブ教師に「行きたい国」やなぜそこに行きたいか、という本当の情報を聞きとることを目的とした活動を、児童を巻き込む形のインタラクションで行った。

### 2) 振り返り

全体的に、1 と 2 の評価が減少した。また、自由記述を見ると、前時と比較し「しっかり聞くことができた。」「先生の言う英語がかなりわかるようになった気がする。」といった具体的な内省や、「次はもっとスラスラと質問をしたい」「ヒントを出すときには、〇〇さんのように答えと離れたところから言う工夫をしたい。」などと次時への目標を語る記述が増えてきた。

## 【3/4 時間目】

### 1) 本時のめあて (Can-Do リスト)

- ・ 隣の席のともだちにどこの国に行きたいか聞くことができる。
- ・ 色々なともだちと積極的にインタビューしあうことができる。

大多数の児童が、Where do you want to go?がすでに聞けることが振り返りから読み取れたので慣れ親しみを目的としたキーワードゲーム、ラッキーカードゲームなどをやめ、「友達インタビュー」をこの時間に入れた。自分の行きたい国をあらかじめワークシートに書かせて、その理由も考えさせた上で、まず隣同士でインタビューをし、そのあと 3 人の友だちに質問をするといった活動を行った。

### 2) 振り返り

インタビュー活動が主活動であったため、振り返りでは、「もっとスラスラ話したい。」「たくさんの人に質問したい。」などとスピーキングに特化して次へのゴール設定を具体的に示した記述が増えた。また、最後の授業への取り組みの積極性を問う設問では、1 の評価を付ける児童がいなくなった。

## 【4/4 時間目】

### 1) 本時のめあて (Can-Do リスト)

- ・ 行きたい国やその理由を友だちに積極的に伝えられる。
- ・ 友だちの発表内容がわかる。

単元の最後の授業となることから、当初「おすすめの国を班ごとに前で発表する」

という活動を計画していたが、なぜその国に行きたいかという理由を述べさせるための can（既習）の復習時間が十分取れないと判断し変更した。その代り、行きたい理由を述べる表現（I want to see/visit/eat）を使わせることで負荷を下げた。今までは、あらかじめ決められた指導案を、児童の様子を詳しく観察することもなく進めてきたかもしれないと反省した。発表活動は、①班ごとに座り、一人一人が行きたい国とその理由を発表②友達の発表を聞いた後で、その内容をメモに書き一言感想を書き込むといった活動に代えた。

## 2) 振り返り

多くの児童がみんなの前で英語で発表できたことに達成感を持っていることがわかった。友だちの発表に関しても「内容がわかった」という 4 を選んでおりそのことが達成感につながったと思われる。

## 3. 単元を通して見られた児童の変容

自由記述では、最初の感想に多くみられた「おもしろい」「楽しい」から、しだいに内省に移行し、回を追うごとに自身の学びを前時と比べ、自ら次時の目標設定ができる児童が増えてきた。また、出来ないことより出来ることに意識を向け、そのことによって達成感を味わうことができる傾向も見られた。さらに、毎時間われた「今日の授業に進んで参加できたか」という質問への答えは、最高評価 4 の「進んで」が第 1 時では 36 名から第 4 時では 66 名と倍増した。高学年になり週 1 回という指導時間数の少なさの中、4 時間で最終的に発表活動に持っていくのは難しいと思っていたが、こうして丁寧に振り返りシートを使って目標を設定し児童に示すことが、毎時次の学習意欲につながったように思う。

また、今回第一時での振り返りシートに「私は英語が苦手です。」「英語があまり好きではない。」と書いていた数人が、「こんな英語なら好きです。」「英語が楽しい。」などと苦手感を自ら乗り越えられる様子も見てとれた。

## 4. 指導者としての感想

CDS 児童内省シート作成過程で指導者は授業のねらいを明確に捉え活動の工夫やその段階づくりをする必要がある。そのため、普段取り組んでいた指導よりもはるかに準備に時間をかけることになった。結果、4 時間の指導を通して児童に着けたい力を具体的にイメージしながら毎時の指導に取り組むことができた。また、毎回回収したシートを参考に、めあて、指導、評価を児童の実態に合わせ調整したことが多くの児童に「安心して学べる英語授業」になったように思える。

もう一点このシートがもたらす大きな利点に同僚との共通理解向上があげられる。これを記録に残すことで、指導案だけでは見えない、「指導者がどのように授業に取り組んだか」「児童の学びはどうであったか」という情報を次に伝えることが可能となる。また、ネイティブ教師と TT 指導が多い私立小学校の場合、授業前にシートを見ながら「本時のめあて」をしっかりと確認でき、授業後には、回収した児童のシートを見ながら短時間で反省と次時への課題が話し合えた。

今後はさらに、この CDS 児童内省シートを何年生から、あるいはどのような発達段階で使用するべきか、またその実施の方法などについても研究を進めたい。



## 小学校英語活動 Can-Do 評価教師リフレクションシート

【活動設計】 とても作りづらかった 1 — ② — 3 — 4 — 5 十分によく工夫できた

①「活動の段階的設計において、工夫した点や作りづらさを感じた点がありますか？」

段階設計する場合に、授業の流れや教師自身の動き、児童の動きすべてを45分間頭の中で想像しながら作成する必要があり難しいと思った。特に、「先生（あるいは友達）に助けてもらえば」と書いた時点で、どのようにその機会を設定するか事前に考えないといけなかった。

【活動実施】 あまり機能しなかった 1 — 2 — 3 — 4 — ⑤ とてもよく機能した

②「授業を振り返って、活動の段階的設計はうまく機能しましたか（児童の参加度、意欲など）？」

取り組みに変化がみられる児童が多かった。順に意欲があがっていっている手ごたえがあったので、設計が機能しているのだと実感した。

【児童観察】 特には変わらなかった 1 — 2 — ③ — 4 — 5 大きな気づきがあった

③「授業を振り返って、活動時の児童のモニタリング（観察）で気づきはありましたか？」

毎回の活動にほぼ全員がとても積極的に取り組んでいたが、それがこのCDSの実施によるものなのか、教師がこの授業のために普段より入念に準備をしたせいなのか、よくわからなかった。

【児童内省】 特には見られなかった 1 — 2 — 3 — 4 — ⑤ 大きな気づきがあった

④「児童による振り返り評価やコメントを読んで児童や活動への気づきはありましたか？」

普段いかにサイレントマジョリティーのことに気付かず指導を進めていたかを反省とともに思い知らされた。特に専科で週1回しか指導しない立場であるのでこれによってより児童の思いがつかめるようになったと思う。

【児童介入】 すぐには特に行わない 1 — 2 — 3 — ④ — 5 大きく介入した（する）

⑤「授業中の観察や児童の振り返りを見て、児童への介入を行いましたか（予定ですか）？」

自分に自信のない書き込みをしている児童には授業中さりげなく声がけをしたり、全体的にまだ覚えられていない項目があった場合は「全部覚える必要はないから」と全体に言うようにした。

【活動調整】 すぐには特に行わない 1 — 2 — 3 — 4 — ⑤ 大きく調整した（する）

⑥「今回の活動実施または次回の活動設計で、段階等の調整を行いましたか（予定ですか）？」

段階の調整は毎時間行った。その部分でこのCDSが一番機能していたように思う。

# 実践報告

## Can-Do 評価尺度を活用した授業分析と指導法改善

加藤拓由（春日井市立神屋小学校）

### 1. はじめに

本校では、高学年で年間 35 時間の外国語活動を、担任が中心となって進めている。英語が専門でない担任教師をサポートするのは ALT や JET である。業者の業務委託である ALT は年間 17 時間程度、TT として担任教師をサポートしている。

使用する教材は主として *Hi, friends!* と、付属のデジタル教材である。本校は、特区や研究開発校などではないために、英語専科ではない学級担任が、文部科学省から出された *Hi, friends!* の指導例に沿った授業を行っている。理由は以下の通りである。

- ①英語が専門でない学級担任が一人でも授業ができる。
- ②忙しい学級担任が特別の準備もなく、指導例に沿った授業が可能。
- ③どこの学級でも、同様なカリキュラムで指導できる。

しかし、指導例（原案）をそのまま使用するのではなく、活動の順番を入れ替えたり、内容の一部を差し替えたりして使用している。以下、指導例の変更のポイントを示しながら、本研究会で試案した Can-Do 評価尺度を活用した授業実践の様子を紹介する。

### 2. 授業実践と Can-Do 評価尺度の活用

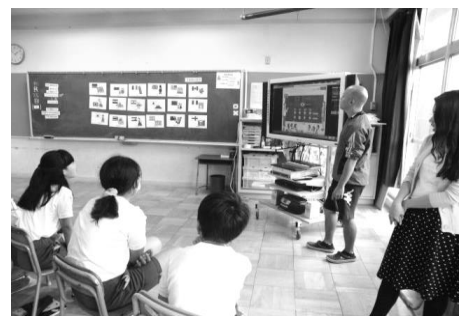
#### 【1/4 時間目】

#### 1) 本時のめあて(Can-Do リスト)

- ① 黒板に貼った 10 の国の名前を言うことができる。
- ② 3 ヒントクイズで、先生のヒントを聞いて国の名前を言うことができる。
- ③ 今日の授業に進んで参加できた。

#### 2) 指導例からの変更のポイント

原案では *Let's Listen 1* のあと、すぐに児童に 3 ヒントクイズを作らせているが、ここでは、先に教師が国旗について 3 ヒントクイズを行う。クイズの出題方法を教師が示すことで、児童が出題しやすくなる。そのあと、児童がグループ毎に国旗の 3 ヒントクイズを考え、お互いにクイズを出し合う活動に移る。



#### 3) Can-Do 評価尺度の分析

評価尺度の感想には、「3 ヒントクイズで red、white、blue と言われ、ロシアと似ているので、紛らわしかったです。」など、漠然としたヒントから具体的なヒントにして出題する、3 ヒントクイズの出題方法に関する記述がいくつか見られる。教師が先に 3 ヒン

トクイズを出題するように改善したことで、児童がクイズ出題のコツをつかんでいる様子が伺える。

### 【2/4 時間目】

#### 1) 本時のめあて (Can-Do リスト)

- ① ミッシングゲームで、国旗を見て国の名前を英語で言える。
- ② どここの国に行きたいか、人に言ったり、聞いたりできる。
- ③ 今日の授業に進んで参加できた。

#### 2) 指導例からの変更のポイント

一般的なステレオゲームは、雑に大声を出すだけのゲームになりがちなので、普通の声で、正確に言うように、ゲームの方法を工夫した。答える児童が円の中央に目をつぶって立つ。他の児童は、中央の児童をぐるりと囲むように立ち、四方八方から、普通の会話の大きさの声で自分の国名を正確にはっきりと言うように指導する。英語だけでなく、友達の声の質や、声の聞こえてくる方向などもよく聞くことになる。

#### 3) Can-Do 評価尺度の分析

児童の振り返りに、「国名を答えることはできたが、真ん中に立った時に、“Where do you want to go?”がうまく言えなかった。」という記述がいくつか見られた。本時の授業では、質問文の言い方の練習が不十分であったことが考えられる。そこで、次時の授業を計画する際に、この表現を練習する活動を入れるなど、指導案の改善に役立っている。

### 【3/4 時間目】

#### 1) 本時のめあて (Can-Do リスト)

- ① キーワードゲームや「かぶっちゃだめよ」ゲームで、行きたい国の聞き方や答え方がわかる。
- ② インタビュー活動で、行きたい国を聞いたり答えたりできる。
- ③ 今日の授業に進んで参加できた。

#### 2) 指導例からの変更のポイント

ラッキーカードゲームを「かぶっちゃだめよ！」ゲームに変更した。この段階で児童がペアで活動を行うのは難しいと思ったのと、ラッキーカードゲーム自体、児童にとって盛り上がり欠けると思ったからである。「かぶっちゃだめよ！」ゲームの進め方は以下の通りである。

教師: Where do you want to go? と尋ねる

児童: I want to go to ～. それぞれ行きたい国のカードをあげて答える

教師: I want to go to ～. 教師も国旗カードをあげて、自分の行きたい国を言う

\* 教師とかぶらなければ OK。かぶった人は、一回休みで、次から復活する。



### 3. Can-Do 評価尺度の利点と課題

#### 1) 授業のめあてと評価基準が明確になる (教師)

Can-Do 評価尺度を作成して授業を行う上での、教師側の最大のメリットは、評価基準明確にし、各活動のゴールを明らかにすることで、指導手順や指導内容を、教師がもう一度、自分自身でしっかり吟味するようになる **backward design** の考え方ができることである。子どもたちの最終局面を想定し、今の子どもたちがそこに至る姿を想像し、そのためにはどんな活動を仕組めば良いかを吟味するようになる。そうすると、自然に文部科学省から提示された指導例を、クラスの児童の実態に合わせ、どのように改善したらよいかもわかってくる。

#### 2) 単元を通して、学習の習得の状況を自分で確認できる (児童)

子どもたちにとってのメリットは何だろう。それは **Can-Do** 評価尺度の変化を見ることで、単元を通じた自分の学びの変化や、伸びに、自分自身が気づくメタ認知的な学習が可能になることである。同時に、外国語活動でありがちな、なんとなくできていると言うような曖昧な達成感を持ったり、逆に、なかなかできるようにならないという不確かな学びの感覚を持たなくて済むという効果も期待される。

#### 3) 一人一人の評価表を記述・点検する時間がかかる

それでは **Can-Do** 評価尺度の課題は何だろう。一つは、児童が授業中に評価表を書くのに時間が必要なことだ。

評価表を記入するときは、教師が活動内容を振り返り、評価基準についてわかりやすく説明しながら児童に記入させる必要がある。できるだけ、児童が英語で活動する時間を確保しようとする、評価表の記入時間が少なくなる。一般的な振り返りカードのように「書いておきなさい。」では **Can-Do** 評価尺度の本来の目的や効果が十分に達成されない。

一方、担任教師の立場からは、40人近い児童の評価表に毎時間目を通し、朱書きのコメントを書き入れる作業は大変である。外国語活動の授業だけでなく、他にもたくさんの教科や領域を担当する担任教師には、評価表の処理はかなりの負担となる。

しかし、評価表を丁寧に観察すると、児童一人一人の個人内変容や、気づきを見とることができ、それらの見取りを、次に授業作りに有効にフィードバックできるので、評価表をじっくり見るのは時間がかかるが、大変、大きな意味を持っている。

#### 4) 教師の見取りと、児童の評価の違い

**Can-Do** 評価尺度のもう一つの課題は、教師の見取りと児童の見取りに差が生じる時は、どのように指導を加えていくかという点である。児童によっては、自己評価がとても甘い子もいれば、反対に、厳しすぎると思われる自己評価をする子もいる。

これまでに、私が見た所では、日本人の児童は自分のことをかなり、厳しく見る傾向があるように思う。「スラスラ言える」と「だいたい言える」という評価基準があるときには、多くの児童は、スラスラ言えているはずなのに「だいたい言える」に○を打つ傾向にある。

また、逆に、ほとんど学習した表現が使えていないのに、毎回「スラスラ言える」に○をつける子もいる。ゲームなどで相手とやりとりができたことと「スラスラ英語で言える」ことを混同してしまっているのかも知れない。いずれにしても、このようなことが起きないように、評価尺度を記入する際には、指導者がていねいに説明をしながら、「この評価基準は、こんな風に言えたら『スラスラ言える』といえるね。」と丁寧に確認をする必要がある。

#### 4. おわりに

中学校や高校では Can-Do 評価尺度の取組が実際に始まっている。小学校の現場では、まだまだこれからだが、教科化を視野に入れると活用の可能性が広がる。私は、小学校での Can-Do 評価尺度の導入は、単に英語教育改革の視点だけでなく、全教科の評価の考え方そのものを大きく変えるきっかけになるのではと考える。

これまでの日本の学校教育では、全員に一本の同じ物差しを使って、個人の能力を測定してきた。しかし、子どもたちは一人一人学習タイプや特性が異なる。丸いボールのような形をした子どもも、細長い鉛筆のような形をした子どもも、同じ物差しで測って「あなたは長い、あなたは短い。」という評価を付けてきたのだ。しかし、この評価では、それぞれ個に応じた特性や学力の伸長を正確に測定することができないのではないか。丸い形には布製のメジャーで、細長い形にはまっすぐな定規をとという具合に、それぞれの長さを正しく測定する物差しが必要となるはずだ。

Can-Do 評価尺度は前述した通り、これまでの学校教育の評価の在り方を根底から見直すと共に、指導と評価の一体化や、多様な評価のありかたなど、評価方法の改善を通して、教師が自らの指導方法を見直すきっかけ作りにつながる可能性を持っている。

## 小学校英語活動 Can-Do 評価教師リフレクションシート

【活動設計】 とても作りづらかった 1 — 2 — 3 — ④ — 5 十分によく工夫できた  
①「活動の段階的設計において、工夫した点や作りづらさを感じた点がありますか？」

活動によっては、4段階の段階設計を策定するのが難しい場合がある。特に、2段階目の「普通よりやや低位」という段階と、4段階目の「発展的な活動」の段階をどのように表現したらよいか悩んだ。

【活動実施】 あまり機能しなかった 1 — 2 — 3 — 4 — ⑤ とてもよく機能した  
②「授業を振り返って、活動の段階的設計はうまく機能しましたか（児童の参加度、意欲など）？」

同一単元のなかでリフレクションシートを比較した場合、多くの児童は、単元の時間が進むごとに少しずつ段階が改善している。これは、段階設定が比較的うまく機能している現れではないかと思う。

【児童観察】 特には変わらなかった 1 — 2 — ③ — 4 — 5 大きな気づきがあった  
③「授業を振り返って、活動時の児童のモニタリング（観察）で気づきはありましたか？」

児童によっては、前時の活動の不十分だった点を、次時に意識しながら改善しようとしていたが、これが Can-Do 評価によるものなのか、他の個人的特質によるものなのか、判定はできない。

【児童内省】 特には見られなかった 1 — 2 — 3 — 4 — ⑤ 大きな気づきがあった  
④「児童による振り返り評価やコメントを読んで児童や活動への気づきはありましたか？」

児童が難しいと感じている活動や、まだ十分に言えていないと感じている表現などについては、次時の授業で復習したり、指導法に工夫を加えたりするなど、大いに役立っている。

【児童介入】 すぐには特に行わない 1 — 2 — ③ — 4 — 5 大きく介入した（する）  
⑤「授業中の観察や児童の振り返りを見て、児童への介入を行いましたか（予定ですか）？」

個別の児童に介入を行うことは特にしていない。しかし、全体として理解が不十分であったり、非文となるような大きな間違いが連続したりしたときは、全体に理解を促すなどの介入をした。

【活動調整】 すぐには特に行わない 1 — 2 — 3 — ④ — 5 大きく調整した（する）  
⑥「今回の活動実施または次回の活動設計で、段階等の調整を行いましたか（予定ですか）？」

段階の調整は、小規模ではあるが、毎時間行っている。授業の目的や、児童に付けたい力を設定すれば、そこに導くための活動が導き出される。その上で、児童の実態に応じて、Can-Do 評価の段階を微調整する必要が生じる。

## 実践報告

### 私立小学校での実践 ～パフォーマンス評価も含めた報告～

森本レイト敦子（帝塚山学園帝塚山小学校）

#### 1. はじめに

本校は私立小学校で、1，2年生を対象に実践を行った。本校の英語教育の主な概要は、以下の通りである。

- ① 1年生から6年生まで週2時間の授業を行う。
- ② 英語を教科として導入しており、4技能（speaking, listening, reading, writing）の指導を行う。
- ③ 低学年は学級を2分割し、少人数で授業を行う。
- ④ 低学年においては、日本人英語専科教員とネイティブが各20名前後のグループを指導し、同じ週のもう一つの授業でグループを入れ替える。そのため児童はどちらの教員からも英語の授業を学ぶ。基本的に英語で授業を進行する。

今回の実践では、*Hi, friends! 1* から Lesson 2 “I’m happy.”の単元を取り上げ2時間構成で授業を行った。指導者は Can-Do 尺度（CDS）児童内省シートを作成し、毎時授業の最後に配布、全員で質問と段階設定を読み上げ、教員はより児童にわかりやすい言葉で児童に説明し、それを聞いて児童が記入する形で実施した。本校では学期末に自己評価を実施し「学期毎の振り返り」を行っているため児童は「振り返り」の形式自体には慣れているが、毎時間行う評価は初めての試みであった。

私立小学校における実践のため、文部科学省の指導案を一部使用しながらも1時間の授業内では様々な活動を取り入れた。特徴として挙げられる点は以下の通りである。

- ① *Hi, friends! 1* を使用しての授業は、児童にとって初めてだった。
- ② そこに含まれるリスニング問題も、実施対象児童が1，2年生ということもあり、児童にとっては初めてだった。
- ③ 第2時に含まれるインタビュー活動を授業に取り込んだのは、1，2年生では初めてだった。
- ④ 校内英語スピーチコンテストに向けての練習を含む期間であったため、CDSには児童自身によるパフォーマンス評価も含めている。
- ⑤ 2年生では writing 活動も実施したため、writing に関する Can-Do 評価も質問項目に入れている。

そこで、この実践報告では1，2年生に実施した Can-Do 評価と Can-Do 評価におけるパフォーマンス評価の効果、についても気づいたことを報告する。



## 2. 第一時

### 1) 本時のめあて

- ・感情や様子を表す表現に慣れ親しむ。
- ・英語の音に気をつけて、英語を言おうとする。
- ・英語をていねいに正しく書こうとする。

授業開始のあいさつとウォーミングアップの歌を歌ったあと、ピクチャーカードを用い、気持ちや様子を述べる英語を確認。文部科学省の *Hi, friends ! 1* の L2 指導演に  
従い、ジェスチャーゲームを行い、続いてリスニング問題 (Let's Listen) を行った。  
その後、英語スピーチコンテストの課題である英語の詩を 2 つ練習した。1 年生と 2  
年生では課題は異なるが、どちらも児童はこれまでに 3 回ほど練習を済ませている。  
両学年ともまだ課題を暗記してはおらず、この段階では発音に注意しながら言う練習  
(例えば **sheep** は最後の **p** までしっかり発音する、**three** の **th** が **s** にならないように  
する、等) や正しく英語を言うこと (**your shoulders** の **s** を忘れない、**and** も忘れず  
に言う、等) に重点を置いていた。最後の **writing** 活動は、2 年生のみに行った。本時  
は **f, F** の部分で、**f** から始まる単語を集めと発音練習をし、オリジナルテキストには **f**  
から始まる単語とイラストを書きこんでいく作業を行った。そして振り返りの時間を  
設けた。

### 2) 児童の「えいごふりかえりシート」の分析

質問項目に対し、自分はどの段階にいてどこに丸をつければよいのか、については  
とりわけ難しそうな様子もなく、1 年生も 2 年生もスムーズに色を塗っていた。しかし  
児童の記述後のシートを見てみると、段階の①～④まで幅広くチェックされており、  
特に②～④は偏りがなく分かれていた。それは段階設定がうまく機能した、という意  
味ではないかと捉えている。

自由記述欄には大きくわけて、①歌に関すること②CDS に書かれている質問項目に  
関連した内容の詳細③先生についてのこと、が記されていた。①については「歌とダ  
ンスが楽しかった」という内容が多く、「すごく楽しい歌があって、その歌のおかげで  
いろいろ英語がわかったし、英語の意味もわかっておもしろいのでいいと思う」など  
のコメントがあった。次いで③では、その日欠席だったネイティブの先生の様子を気  
遣う内容や、授業者(私)が一人で 44 名に行った授業に対する感想、など「先生への  
お手紙」的な文章が書かれていた。一番多かったのは、②で「コンテストの練習で **bend**  
というところを、**bends** といっていたので注意しようと思う。」「ABC ブックは、絵を  
かいたりするのが楽しかったです。えい語を書くのも楽しかったです。」という質問項  
目についての詳細な記述が見られた。

また文章の最後に「これからもがんばりたいです。」と書いた児童が多く、前向きに  
授業を受けたいことを素直に指導者に伝えていた。

### 3. 第二時

#### 1) 本時のめあて

- ・感情や様子を表したり、尋ねたりする表現に慣れ親しむ。
- ・表情やジェスチャーをつけて感情や様子を積極的に伝えようとする。
- ・英語の音に気を付けて英語を言おうとする。

あいさつの後、前時で使用したピクチャーカードやリスニング問題を見せながら軽く単語や英文の復習を行い、その後インタビュー活動を行う。インタビュー活動では、一列おきに、インタビューをする児童とされる児童にわけ、インタビューをする児童は立ち、される児童は座って尋ねられるのを待つことにした。友達とあいさつのやりとりをし、答えが返ってきたら児童名を pp.9 の表に書き込むが、今回は友達の名前カードをみながら、できればファーストネームを英語で書く、と伝えた。その後、少し前時と同じくスピーチコンテストの課題の練習を行い、振り返りの時間をとった。

#### 2) 児童の「えいごふりかえりシート」の分析

実施方法は前時と同様である。しかし児童は一度経験しているため、よりスムーズに記入していた。インタビュー活動など、とりわけ日本語でも話すことが苦手な児童は①「まだむずかしい」にチェックをしていたが、全体的に①や②が減り、③、④が増えた。特に、スピーチコンテストの練習に関する質問は、前時とまったく同じ質問だったため、今回よりよい評価ができるように児童が努力した、と考える。

自由記述欄では、以前よりすらすらと書く様子が伺えたが、その分より詳しく、またより多くの内容について記述していたため、シートの記述自体に要した時間は前時とあまり変わらなかった。しかし1, 2年生合計4クラスのすべてで記述の量が増えており、また前時の自分の様子と比較してその上達具合を記述している児童も多く、継続して実施することで児童の中に客観的に見つめるための「基準」ができつつある様子が伺えた。

### 4. Can-Do 評価実施の感想・考察

#### 1) 全体的な感想

どのような活動や評価にもメリットとデメリットが出てくるものである。Can-Do 評価の場合、作成に時間がかかる、手間が増えるなどのデメリットを予想するケースが多いのではないかと思う。

実際、第一時の授業で使用する CDS の作成は自分自身が不慣れなこともあり、無駄に多くの時間を費やしてしまったと思う。質問項目を変えてみたり、2つしかない質問欄に、どの活動を持ってくるかで随分悩んだりした。また段階設計は果たしてこれでよいのかな、と悩んでみたり、時間をおいて確認してみたりもした。しかし第二時には、作成のコツが掴めてくるので作成作業の中で困ったことはそれほどなかったように思う。また児童の反応が予測しやすく、段階設計が比較的スムーズに進んだ。

実施のメリットは、何より児童の今の状態をその場で知れることである。授業の最後に記述するので、児童の授業を受けた直後の状態を指導者が読み取れるので、授業

の中で児童はどんな段階にいたのか、がよくわかる。今回の授業のように40名もの児童が一斉にインタビューした場合、CDSを用いることで、「この子は尋ねることはできたけれど、答えるのは難しいんだな。」「この子は絵の助けがあれば会話はできるのか。」等、詳しい情報が得られることは、児童のレベルの把握に大いに役立つと思う。

さらに毎回実施することで、児童の心の動きや学びの経過を刻々と知ることができるので、次の授業の計画を変更することが可能で「もっと単語の習得に時間をかけて定着を図ろう。」「もう少しこの意味を丁寧に説明しよう。」など、指導者自らが児童の学びの速度に沿った授業にアレンジしやすいこと、などが挙げられる。

## 2) パフォーマンス評価について

パフォーマンス評価の対象として小学校英語活動の中で考えられる活動としては、児童の **show and tell**、学習内容の発表（理想のランチを紹介しよう、等）、劇の発表、スピーチの発表、等が考えられる。教え方の形式としては、①指導者が英文を読むまたはCD等のオーディオ教材を用い、児童がそれを聞いて繰り返す反復を伴う全体練習、②同じセリフの部分を友達と練習をしたり、劇のセリフをパートごとに練習するグループ練習、③二人一組で練習するペア練習、④一人で練習する個人練習、などが考えられる。

どの練習スタイルをとっても、児童の数の方が指導者に比べ圧倒的に多く、指導者が机間巡視しながら児童一人ひとりの発話に耳を傾けたとしても、そこに割かれる一人当たりの時間はごくわずかである。しかし発表に向けての完成度を高めようとする、児童は指導者からのアドバイスを聞き、そのアドバイスを自分の中に取り込み、それに従って自分の英語や発表スタイルを改善していくことが必須である。このプロセスなしには、児童はなかなか上達しない。しかしこれがなかなかできない。またもう一つの問題点として、指導者は個々の児童に口頭で一生懸命アドバイスをしても、児童はその時は聞いているものの、すぐに忘れてしまうのである。よほど自分で熱心にメモをする児童でない限り、たいてい前時に注意された点を忘れ、また次時では振り出しに戻ることがよく見受けられる。

しかし、今回CDSにパフォーマンス評価の項目を入れたことで、児童の意識に大きな変化が起こった。本校で実施したのは1, 2年生であり、通常はこちらの細かいアドバイスをよく忘れがちだが、授業後すぐに記述することでそれらのアドバイスが記憶に残り、次時では前時の間違いがしっかりとなくなっていたりした。また児童の発音がよくなるように、と思って含めた「英語の音に気を付けて言うことができますか?」に対して、4段階目の評価項目を意識して「口をしっかりと開けて先生のまねをして正しく言おう」としている児童が増えたこと、が指導者に見てとれた点は、まさに「Can-Do 評価の好影響」だと言えると思う。

児童のコメントの中にもスピーチの練習について様々な記述がなされており、以下に代表的なものを紹介する。

### 【1年生】

・口をしっかりとあけてせんせいのまねをしていえたけど、ちょっとだけむずかしくていえなかった。

・スピーチコンテストのれんしゅうがとてもたいへんで、おもしろくて、すごくてのしくれんしゅうをやれたなあ、とわたしはおもいます。

・えいごはぜんぜんできなかったのに、きょうのえいごではできるようになった。おかげでスピーチコンテストにむけてがんばれそうです。

・スピーチコンテストのれんしゅうがむずかしいので、「口をしっかりとあけてせんせいのまねをして正しくいえた」というとこまでいきたいです。

### 【2年生】

・はつ音とか、さい後にのこす「ッ」などおぼえてえい語がすらすら言えるようになりたい。お姉ちゃんもはつ音をしっかりと聞いてうまくなったので、私もうまくなりたいです。

・～先生のこえの CD を前よりもしっかりときいて、口をあけて上手に言えました。これからもスピーチコンテストにむけてがんばりたいです。

・前よりはつ音が上手になったと思います。今日のスピーチコンテストのれんしゅうを、スピーチコンテストのよせんへの一歩にしたいです。

### 3) 専科の立場から

パフォーマンス評価や4技能の評価を考える上で、Can-Do 評価は上手に利用すれば学習の効率化を図り、大変有用なツールである、と今回知ることができた。今後も何らかの形でぜひ実施したい、と思っている。

しかし CDS を利用した振り返りを授業ごとに実施する場合、児童の記述に非常に時間がかかることが懸念材料となった。「振り返りで使われる 15 分を、英語を教える方にまわしたい。」という気持ちとの葛藤があったことは事実である。児童の実態を知る上で CDS はよいのだが、15 分もの授業の時間を削ることとどちらが児童にとってよいのか、を考慮しなければならない。一方、児童の文章作成能力の把握も専科教員では限界があり、この観点から考えても「CDS による振り返り」は担任主導の方がよさそうで、できれば英語の時間外で実施した方がよいのではないかと、この感想をもった。それは児童が「ふりかえりシート」を記述する際に、英語科教員が日本語で説明する状況を避けて通れない点、にも関係しており、自分自身は専科教員として、今後どのようなビジョンを持って英語教育を展開していくか、も考えながらどのように CDS を活用していくことが望ましいのか、じっくり考えていきたいと思う。

【実践報告】私立小学校での実践—パフォーマンス評価も含めた報告  
授業担当者：森本レイト敦子（帝塚山学園帝塚山小学校）

## 小学校英語活動 Can-Do 評価教師リフレクションシート

【活動設計】 とても作りづらかった 1 — 2 — 3 — ④ — 5 十分によく工夫できた

①「活動の段階的設計において、工夫した点や作りづらさを感じた点はありますか？」

児童に質問できる項目数が少ないので、本当に授業のポイントとなる部分の選択に時間がかかりました。指導者としては、どのレッスン内容も大切にしてほしいと思うので難しかったのだと思います。また学年に応じ、もう少し言葉も工夫してあげなくてはいけないと思いました。

【活動実施】 あまり機能しなかった 1 — 2 — 3 — ④ — 5 とてもよく機能した

②「授業を振り返って、活動の段階的設計はうまく機能しましたか（児童の参加度、意欲など）？」

こちらが予想していた以上に、児童の評価の分布がばらついたので、結果的に活動の段階設計がうまく機能したということかな、と認識しています。

【児童観察】 特には変わらなかった 1 — 2 — ③ — 4 — 5 大きな気づきがあった

③「授業を振り返って、活動時の児童のモニタリング（観察）で気づきはありましたか？」

Can-Do 評価による振り返りを毎時行ったことは初めてでしたが、児童がコメント欄を記入するのに大変時間がかかりました。専科の立場で実施すると、児童の作文力を把握できておらず、文章作成に支援が必要な児童も中にはいるので、担任の先生にご協力いただく方がスムーズだと感じました。

【児童内省】 特には見られなかった 1 — 2 — 3 — 4 — ⑤ 大きな気づきがあった

④「児童による振り返り評価やコメントを読んで児童や活動への気づきはありましたか？」

1年生のうちから、自分に厳しい児童が多いことに驚きました。また一番よい評価、一番悪い評価に偏る児童はほとんどおらず、自分自身をしっかり見つめようとしている姿が見られました。また「難しかったけれど楽しかった」というコメントから、児童はチャレンジしたがつていることに気づいた。

【児童介入】 すぐには特に行わない 1 — ② — 3 — 4 — 5 大きく介入した（する）

⑤「授業中の観察や児童の振り返りを見て、児童への介入を行いましたか（予定ですか）？」

児童のそのままの学びの姿を見つめたいので、授業内容については特に何も行う予定はありません。コメント記述欄については、困っている児童にすぐにサポートができる体制をとるつもりです。

【活動調整】 すぐには特に行わない 1 — 2 — 3 — ④ — 5 大きく調整した（する）

⑥「今回の活動実施または次回の活動設計で、段階等の調整を行いましたか（予定ですか）？」

「英語の音に気を付けて言えたかどうか。」は、継続して見ていきたい部分なので、次回も含めることにしました。振り返りの時間が思ったより長く必要なので、通常より活動を一つ減らすことにしました。

# 実践報告

## 公立小学校での実践 ～子どもの成長を支えるために～

島崎貴代（大阪市立住之江小学校）

### 1. 子どもたちの活動の様子

本校では、5、6年生の担任が外国語活動を進めている。2、3学期にはC-NET（ネイティブスピーカー）が週1度来校し、担任とチームティーチングを組んで活動している。多くの子どもたちが外国語活動を楽しみにしており、元気な声がEnglish roomから聞こえてくる。今回、ゲストティチャーとして、7月（2時間）に5年生に関わった実践を紹介する。単元は、*Hi, friends! 1*のLesson 4を扱った。新しい単語の導入部分を主な活動に据えた。関わった時間は、1/5時間、2/5時間である。

多くの子どもたちが、外国語活動を好きなクラスである。1回目の新しい単語を導入するときは、その英語に慣れ親しんでもらいたいので、様々なゲームを使い、自然に英語が耳から入り、口から発することができることを心がけた。子どもたちは、チャンツ、スピードセイ、キーワードゲーム、リバーゲームなどの単語習得ゲームで、覚えなければならないという心理的な負担を感じずに、楽しく何度も繰り返しターゲットの英語と触れ合っていた。また、活動が進むとともに、子どもたちの声も大きく、ターゲットの英語もはっきりと行うことができていた。

2回目は、ターゲットの単語の復習から入った。チャンツ、キーワードゲーム、リバーゲームと1時間目に活動したゲームでターゲットの単語を繰り返し、聞いたり言ったりした。その後、パペットと指導者との英語でのやりとりを想像しながら聞くことをした。フレーズはDo you like ~? Yes, I do./No, I don't.である。子どもたちは、日本語での説明を交えずに、英語だけのやりとりで、Do you like ~? Yes, I do./No, I don't.の意味を理解していた。何度も口慣れした後、教室中に広がり、出会った友だちと、Do you like ~? Yes, I do./No, I don't.の表現を使い、コミュニケーション活動のインタビューゲームをした。

### 2. Can-do 評価の様子

子どもたちは、Can-do 評価をするのが初めてである。したがって、項目を読み上げ、活動の様子を思い出せるように、そして評価の観点がずれないように、声をかけながら評価を進めた。子どもたちは、設問に真剣に向き合い、自分を振り返ることができているように思う。1回目と2回目のCan-do 評価を比べてみると、成長の軌跡を見ることのできる子どもも多い。

例を挙げてみると、A君は、「キーワードゲームを思い出してください英語のことばをいうことができますか。」の問いかけに、1回目は評価尺度②の「少し慣れたらなんとか言える」から、2回目は評価尺度③の「だいたいのことばはいうことができる」に評価が上がっている。また、「今日の活動には進んで参加できましたか。」の問いかけには、1回目は評価尺度②の「少しだけできた」から、2回目は評価尺度④の「自分から進んで活動ができた」に自己評価が上がっていた。自由記述では、1回目は「発音がいいづらかつ

た」と、自分のできなかつたことに目を向けているが、2回目は「わかりやすかつた。楽しかつた。」と、理解できることが、すなわち楽しいことであると感じている。

B君は、「キーワードゲームを思い出してください英語のことばをいうことができますか。」の問いかけに、1回目、2回目とも評価尺度④の「すばやく正確に言うことができる」で、初めから自分の活動に満足していることがわかる。また、「今日の活動には進んで参加できましたか。」の問いかけには、1回目は評価尺度③の「それなりに進んで活動している」であつたが、2回目は、「自分から進んで活動に参加できている」と評価が上がっている。自由記述では、1回目は「楽しかつた。なぜなら、いろいろな英語を覚えられたから」と、この活動での自分の成長を感じそれが、楽しさに結びついていることがわかる。2回目は、「きのうより英語を覚えられたからよかつた。」と、内省が始まっており、日々成長する自分を見つめることができている。

これらのように、Can-do 評価を行うと、子どもの心の動きがよくわかる。指導者は、30数人の子どもたちを授業中に一度にみとることはできないので、Can-do 評価は、指導者が、ひとりひとりの子どもの心の動きを見ることができるとともに、子どもたちにとつても、自分の成長を感じ、これからの活動のモチベーションにもなる。

他の子どもの自由記述で、気持ちのよく表れているものを挙げると、

- ・英語の発音をかんばりました。それなりに言えてよかつたです。
- ・英語を聞いて全部わかつたのでよかつたです。
- ・英語で話して楽しかつたです。発音をうまくなりたい。
- ・きのうよりはよくなつていたので、これからもがんばりたい。
- ・あんまり英語のはつおんがいろいろかつた。
- ・英語をふつうにすらすら言えるようになりたい。今日はあまり言えていない。

などがあつた。ここからも、多くの子どもは、活動中の自分の様子を、メタ認知的に見ることができていることがわかる。このように、Can-do 評価は子どもの心の動きを尺度で見ることができ、自由記述でよりきめ細やかに子どもの気持ちに触れることができる。

### 3. Can-do 評価の作成

まず、Can-do 評価を作成するにあたり、気を付けなければいけないのは、シートに2つの評価項目を載せるので、その2つの活動を精選する必要があることである。その時間の目標を明確にし、それに沿つた活動を準備し、この時間に子どもたちに身につけてもらいたい力が意識できる、Can-do の項目を指導者が熟考する必要がある。

日々の活動に目を移すと、毎時間の Can-do 評価を通して、子どもの思いに触れることは、今後の授業設計にも大きく影響を及ぼすものである。子どもが欲する外国語活動の姿を満足させてやるために、指導者は、その時々に応じて、評価の観点と尺度の最適化を図らなければならない。毎時間終了後に次時の Can-do 評価シートを具体的に見直す作業が必要である。

以上のように、Can-do 評価は、外国語活動で子どもの成長を支えるために有効な手段であることがわかる。評価項目や尺度を作成することは、指導者にとって、大変な作業であるが、より良い外国語活動を構築するためには、必要不可欠なものと思う。

【実践報告】 公立小学校での実践—子どもの成長を支えるために  
授業担当者：島崎貴代（大阪市立住之江小学校）

## 小学校英語活動 Can-Do 評価教師リフレクションシート

【活動設計】 とても作りづらかった 1 — ② — 3 — 4 — 5 十分によく工夫できた

①「活動の段階的設計において、工夫した点や作りづらさを感じた点はありますか？」

ゲストティーチャーとして、2時間だけを受け持つので、段階的設計を2時間完結にするために悩んだ。

【活動実施】 あまり機能しなかった 1 — 2 — 3 — ④ — 5 とてもよく機能した

②「授業を振り返って、活動の段階的設計はうまく機能しましたか（児童の参加度、意欲など）？」

キーワードゲームを1時間目2時間目に組み込み、活動の成長を見た。多くの子どもが1時間目より2時間目の方が評価がよかった。

【児童観察】 特には変わらなかった 1 — 2 — ③ — 4 — 5 大きな気づきがあった

③「授業を振り返って、活動時の児童のモニタリング（観察）で気づきはありましたか？」

ゲストティーチャーで、また、去年関わっていたということもあり、子どもたちは、普段と違う興奮状態で活動していた。多くの子どもたちが、楽しんで活動していたのはみとれた。

【児童内省】 特には見られなかった 1 — 2 — 3 — 4 — ⑤ 大きな気づきがあった

④「児童による振り返り評価やコメントを読んで児童や活動への気づきはありましたか？」

子どもたちは、自分の姿がよくわかっており、今できないこと、でも次にできるようにになりたいことを的確に書いていた。どの子も伸びたいという気持ちを感じられた。

【児童介入】 すぐには特に行わない 1 — 2 — 3 — ④ — 5 大きく介入した（する）

⑤「授業中の観察や児童の振り返りを見て、児童への介入を行いましたか（予定ですか）？」

ネガティブコメントがある子どもは特に注意をはらった。認めて、ほめる声掛けを多くして、自信につながるようにした。

【活動調整】 すぐには特に行わない 1 — 2 — ③ — 4 — 5 大きく調整した（する）

⑥「今回の活動実施または次回の活動設計で、段階等の調整を行いましたか（予定ですか）？」

この子どもたちと外国語活動をする予定がないので、コメントできないが、次回同じ単元を指導するときには、今回の評価を参考に、段階調整はしたい。



# 研究論文

## 小学校英語の指導と評価をめぐる基本的考察

萬谷隆一（北海道教育大学札幌校）

### 1. 小学校英語のこれまでとこれから

フィンランドの小学校英語教育では、小学校で、組織的に発音・語彙・文法など英語の「基礎」を重点的に学び、中学校以上ではむしろ、「内容」にシフトしてゆく大きな流れがあるとされる（伊東、2014）。イメージ的には、日本の中学校的な指導が前倒しされた形で、効果的に小学校で行われることも多いという。もちろん、フィンランドの教育には、勤勉な国民性や高い教師の資質、小さいクラスサイズなど、日本の状況にそのままあてはめられない要素はあるものの、そうした小学校段階での基礎重視は、今後の教科化に向けての一種新鮮な視点を与えてくれる。

わが国では、現行の指導要領においては、小学校段階では、前向きなコミュニケーションの素地を与えるために、まず体験や活動が重視され、定着を主としない方針であり、中学校段階から、英語の基礎を定着させてゆく方向性である。その方向性は、従来のわが国の英語教育の限界を打破するインパクトとなる可能性がある点で、大きな意義があり、それは日本の小学校英語の特色でもあると思われる。しかし、小学校英語が、今後も体験や活動にとどまると、高学年にふさわしい学びに必ずしもならなかったり、中学校につながりにくいという課題も出てくる。教科化に向けて、小学校英語は、これまで大切にしてきた児童の動機付けや目的感、コミュニケーションへの積極性を大切にしてきた流れを継承しつつ、慣れ親しみから一步進んだ教育へのシフトをどのような形で進めるべきなのかを考えるべき時期にさしかかっているとと言えるであろう。

### 2. Can-do 評価の意義

5、6年生の外国語（英語）の教科化に向けて、本研究グループは Can-do リストによる目標設定による授業と評価の改善に取り組んできているが、そのメリットを、教師と児童の立場から考えてみる。

まず、Can-do リストは、教師にとって、本報告にあるように、多くのメリットがある。

- 1) 各学年レベルで、目指すべき知識、技能と、到達レベルが明確化されるため、学習計画が立てやすくなる。
- 2) Can-do 目標にしたがった授業設計により、より目標に沿った活動や個人差に対応した達成の手立てが意識され、具体的な授業改善が可能となる。
- 3) 個々の児童が設定された目標との関係において、どの程度達成しているのか、あるいは達成できていないのか、またその理由について把握しやすくなる。

Can-do リストの利用は、評価の方法として捉えることもできるが、本報告が示すように、教師にとっては、授業改善そのものの取り組みでもある。上記の1)のように具体的な目標設定による学びの段階化と見通しを持つことにより、2)にあるように、Can-do リストを使って授業作りをすることは、すなわち「目標に沿った授業改善」活動である。

一般に、教師は無意識にそのような授業改善を多角的に行っていると思われるが、Can-do リストを使うことで、より目標に沿った具体的な授業の見直しが促されることが、この教育的取り組みの利点であろう。また、そのリスト自体が、発達過程全体を意識して、階層化された目標であることも重要である。Can-do リストを使うことによって得られる、最終的なゴールを視野に入れ足元を確認しながら進んでゆくという、一種の「みちのり感」は、教師に方向性と現在の取り組みの意味の自覚をもたらしてくれるであろう。

なお、教師にとっての Can-do リストは、このようなメリットを与えてくれるものの、金科玉条のように、固定されたリストを守る意識も好ましくない。つまり、授業を柔軟に改善する一方で、Can-do リスト自体も、児童の能力レベルや情意的な反応をみとりながら、柔軟に変化させるべきものであると思われる。その意味で、本報告書に示された Can-do リストは試案であり、各地域・学校・クラスによって、適宜、柔軟に調整する必要があるであろう。

さて、一方、児童にとっても Can-do リストによる自己評価は、以下のような意味合いが想定できる。

- 1) 学びの道筋と自己の伸びについての俯瞰的なとらえが自覚される。
- 2) 具体的な伸びの自覚が高まるため、動機付けが高くなる。
- 3) 足りない部分は何なのかについて、自らの振り返りに有用である。

1) について、児童が、自らの学びを自覚的にとらえるメタ認知的な構えは、高学年から中学一年生にかけて、向上することが示唆されている。たとえば、志村他 (forthcoming) は、アンケート調査による情意面の変化として、自律志向(「英語活動の時間に行っている活動では、活動が少し難しくても、がんばればできると思う」、「英語活動の時間でやったことを思い出して、どれだけできたかを確認することを役立つ」、「英語をもっと学べば、きっと英語の力は伸びると思う」など)が、小6(5月)と中1(5月)の平均値(同一集団の経年変化)を比較すると、中1の自律志向が有意に高いことが示された(効果量中程度)。このことから小6から中1にかけて、自らの力を具体的に伸ばそうとする意識やその伸びを自覚しようとする意識が高まってくることが分かる。この結果は、泉他(2014)の研究結果とも符合している。このようなメタ認知が高学年において発達してゆくことを考えると、Can-do 評価などのように、学びの成果や見通しについて、自らを振り返ることは、この時期の児童にふさわしいのではないと思われる。

2) については、自らの学びがステップアップしているということを自覚できることは、学習を後押し、動機付けを高めてくれる。ただし、そのためには適切な目標設定が行われている必要があり、児童によっては、目標が高すぎたり、逆に低すぎる可能性もあるため、教師は児童に目標が適合しているかどうかを確認する必要がある。また授業においてどの子にも目標を達成できるような授業過程の「手立て」や「支え」が用意されているかを意識する必要がある。

3) について、足りない部分にかかわる自らの振り返りについては、英語が得意な児童、英語が好きな児童にとっては、そのような不足点を進んで克服しようとするであろう。しかし、一方で、英語を学ぶことが困難な児童や動機付けが低い児童にとっては、欠点を自覚することは辛いことである可能性がある。やはり、前提として、学級の支持的風土や教師の情動的な支えが是非必要であり、そうした周りの支えがあつてこそ、児童は自分を伸

ばしたい、自分を知りたい、次に何に挑戦したい、ここを直したいと思うのではなかろうか。Can-do 評価の導入が、どの子にもポジティブな学習観を、「自動的」に与えるものであると考えるべきではなく、教師は Can-do 評価が児童にとって肯定的、生産的に働くような学習の環境、人的な支え作りに心をくたく必要がある。

その文脈で付言したいことは、Can-do 評価において、他者との比較ぐせをつけないことも大切である。個人内での伸びや不足点の自覚を促すことが中心であり、その伸びや不足点の変化を見守り、尊重する周囲の姿勢が重要である。競争的な要素を授業に取り入れることも時に有効であるが、自分はだめだという意識を残すようでは望ましくない。

さらに、満点主義や減点主義に陥るのも避けたい。満点でなければいけないと思ったり、一つでも欠点があれば落胆するのではなく、まずはできている部分について認め、自己を肯定する姿勢を大切にしたい。とりわけ小学校の教師は、その点、英語が出来ない子はだめな子と決めつけずに、児童を多面的に見ること、多様な評価軸を持っていることが大きな強みである。その度量の広さを生かして、少々出来ないことがあっても気にしないで元気づける姿勢が重要である。また、そもそも英語はコミュニケーションのツールであり、算数など積み上げ系の教科とやや異なり、多様な伝え方でなんとかなる側面もある。少々できないことがあっても、落胆する必要はないことを意識することも、とても重要である。

もうひとつ、自己評価が低い子へのケアも必要である。とりわけ、一生で最も自尊心が下がる思春期にさしかかる高学年の時期において、できているのに、自分ではできていないと思う、あるいはそう思い込もうとする児童がいる可能性がある。自己肯定感を高める指導において、Can-do 評価は具体的な目標の達成度と基準により、そのような児童でも伸びを自己確認できる手立てとなりうる。教師や級友の励ましを基調として、自信を持ちにくい児童にも肯定的な自己イメージを持たせる配慮が大切である。

最後に、Can-do 評価による教師の授業改善、児童のメタ認知促進による学習の動機向上などは、前提として、児童が前向きに取り組めるような「授業」を行う努力があつてこそ、意味があるということを指摘しておきたい。Can-do 評価を取り入れても、授業自体が外国語を使ってみたいと思わせる授業でない限り、振り返り自体がおざなりとなったり、形だけのものになる可能性もある。前向きに取り組みたいと思う気持ちが高まる授業、あるいは少なくともそこに向けて努力する姿勢が教師にないと、あまり意味がないと思われる。児童に、できるかどうか (Can-do) を自分に問わせる前に、そもそも授業自体が、やる気 (Want-to-do) を高める授業であるかどうか、振り返ってみる必要がある。

### 3. 今後の課題

今後の課題としては以下のような点が考えられる。

- 1) Can-do 評価により、多様なタイプの児童の動機付けがどのように変化するのかについて研究を進める必要がある。また教師の意識の変化も、今後ともトレースする必要がある。
- 2) 教師が行う評価全体における、Can-do リストの位置づけについては今後検討が必要であろう。また通知表などに反映させるのかどうか、反映させるならば、その伝え方をいかにするかも今後の課題である。
- 3) Can-do リストによる評価を、教師による観察など、評価方法全体においてどのよう

に位置づけるか。

- 4) Can-do リストにしやすい知識や技能以外の、気づき、態度などの側面の評価をどうするか。
- 5) Can-do 評価の頻度をどうするか。毎時間行うか、単元ごとか、学期ごと、年度末か。また、それぞれの現実的な実施可能性と、それぞれの頻度で実施することで児童にどのような変化が見られるか。
- 6) *Hi, friends!* に準拠した目標群だけでなく、今後、より階層化された目標群の精選・整理と順列化のあり方を、中学校への接続を意識しながら、検討する必要がある。
- 7) 児童の自己評価と教師の評価、あるいは実際の英語力とのズレの実態。ズレの大きい児童への働きかけをどうするか。

## 参考文献

- 伊東治巳 (2014) 『フィンランドの小学校英語教育－日本での小学校英語教科化の姿を見据えて』 研究社.
- 志村昭暢、萬谷隆一、石塚博規、中村典生 (forthcoming) 「英語能力と情意面の変化」『平成 26 年度文部科学省研究開発学校報告書』北海道教育大学附属学校.
- 泉恵美子、萬谷隆一、アレン玉井光江、長沼君主、田縁真弓、大田亜紀、島崎貴代、森本敦子 (2014) 「小学校外国語活動における評価のあり方－児童の学びの支援に関する研究－」 *JES Journal*, 14, 228-243.

# 研究論文

## 小学校におけるリタラシー指導の評価

アレン玉井光江（青山学院大学）

### 1. はじめに

2013年12月13日に文部科学省から公表された「グローバル化に対応した英語教育改革実施計画」において、公立小学校の高学年で外国語が教科になることが表明されました。2020年度からの本格的な導入にあたり多くの課題が指摘されているところですが、なかでもリタラシー（読み書き）指導については多くの研究者、指導者の関心が集まるところだと思います。前述の計画案の「グローバル化に対応した新たな英語教育の目標・内容等(案)」においても、小学校高学年においては「読むことや書くことも含めた初歩的な英語の運用能力を養う」と書かれています。

また、「英語を用いて何ができるようになるか」という観点から目標を具体化し、小中高を通じて一貫した学習到達目標を設定することが重要とされ、「英語を用いて～することができる」という形式による目標設定（CAN-DOリスト）に対応する形で4技能を評価することが求められています。本稿においては、課題の1つであるリタラシー教育の評価について、特に初期段階のリタラシー指導とそのCan-do評価について考えていきます。

### 2. Can-Do リストについて

長沼（2008）は、これまで公開されているCan-do尺度をCEFRのような「チェックリスト型」、旧TOEICに見られるような「段階尺度型」、そして、到達目標に基づいてCan-doリストを作成する「到達指標型」を紹介しています。この指導評価型の尺度を持つGTEC for STUDENTSの開発者である根岸（2012）は次のようにCan-doリストについて説明しています。

指導や評価のために必要なものは何かというと、到達目標の設定である。そして、設定目標に照らし合わせて生徒の進歩を見ていくことである。これは偏差値という集団に準拠した基準ではなく、目標に準拠した評価、つまり、英語を使って何ができるかを基準としたものである。また、このためには、大きな評価枠組みを持つこと、言い換えると、Can-doリストの開発であると考えられる。では、Can-doリストとは何であろうか。それはCan-doのディスクリプタのリストである。つまり、学習者がその言語でできることを記述したものである。それは、英語を使って何ができるかという行動中心主義であり、評価としては、英語の学習の結果として何ができるようになったかにフォーカスが当たっている点が重要な点である。また、単に多くのディスクリプタが存在しているのではなく、それが一つの尺度に乗っていることが理想的である。(p.2)

次に小学校のリタラシー指導の評価に影響を与える可能性のあるCan-do statementsを公開されているCan-doリストの中からみていきます。

### 1) 英検5級 Can-doリスト

#### 【Reading】

- ◇ アルファベット（A～Z）を読むことができる。
- ◇ アルファベットの大文字・小文字がわかる。
- ◇ ピリオド、コンマ、疑問符、感嘆符、引用符を理解することができる。
- ◇ 日常生活の身近な単語を理解することができる。【例：dog, eat, happy など】
- ◇ 日常生活の身近なことを表す簡単な文を理解することができる。【例：I play tennis every day.】

#### 【Writing】

- ◇ アルファベットを活字体で書くことができる。
- ◇ アルファベットの大文字・小文字や符号を適切に使うことができる。
- ◇ 自分の名前を書くことができる。
- ◇ 日常生活の身近な単語を書くことができる。
- ◇ 数字を英語で書くことができる。

### 2) GTEC for STUDENTS Can-doリスト

#### 【Reading】

- ◇ Exit や Stop! など、看板や表示に書かれた数語程度の簡単な英語を読んで理解できる。
- ◇ 写真付きのファーストフード店のメニューならば理解できる。

#### 【Writing】

- ◇ 自分の意見や感想を表す英語の単語をいくつか書くことができる。
- ◇ 自分の名前や住んでいる場所などの内容を含む簡単な自己紹介文を書くことができる。

### 3) KUDAN Can-Do リスト（東京都千代田区立九段中等学校のリスト）

#### 【Reading】

- ◇ （実生活に関わること）公共の施設などにある簡単な表示を見て、その意味が理解できる。
- ◇ （本校独自の教示や Kudan Method に関すること）本校多読用図書の絵本を、知っている単語や絵などから内容を構築して、楽しみながら読むことができる
- ◇ （授業に関すること）自分や家族を紹介した手紙などの文章、辞書を用いずに読んで、内容を理解することができる。

#### 【Writing】

- ◇ （実生活に関わること）入国カードなどに日付、自分の名前、国籍、生年月日などを書くことができる
- ◇ （本校独自の教示や Kudan Method に関すること）手本を参考にして、簡単な絵はがきやカードを書くことができる
- ◇ （授業に関すること）教文程度の簡単なスキットの原稿を作成することができる。

## 3. 公立小学校におけるリタラシー指導と評価の実践

前述した 3 つの Can-do リストの中から実際に公立小学校のリタラシー指導の評価に役

立つディスクリプタを選んでみると、すべて適応するものの、ディスクリプタを増やす必要があると思われます。

日本の英語学習者は、年齢にかかわらず、教室以外で英語に接する機会が非常に限られています。また小学生の場合は社会的環境も大人と比べるとかなり狭いため、帰国子女を除くと、教室外での活動において、「英語を使って何かができるという行動中心主義」的なディスクリプタを考えることは非常に難しくなります。GTEC for STUDENTS に取り上げられている「学校・教室内で英語を使う場面」での英語使用を中心にディスクリプタを考えるのが現実的だと思われます（GTEC for STUDENTS ではその他に「学校外での日常生活で英語を使う場面」、「日本国外（英語圏）で英語を使う場面」も想定されています）。長沼（2008）が指摘するように『「電話の受け答えをすることができる」や「道案内を聞いて理解することができる」というったような、コミュニケーションタスクを遂行できるかどうかに関する情報は有用であるものの、教室での学習場面を考えるとかなり限定された活動とならざるを得ない。また、国内の EFL 環境においては経験の頻度も低く、実際の場面で使用し、できるという感覚を持ち、効力感を得ることも難しい。むしろ音読や速読といった、よりスキルベースの汎用的な学習タスクにおける Can-do の度合いを尋ねた方が、教室での学習活動との親和性が高い』（p.58）と思われます。

そこで本稿では、私が第一言語習得研究からの示唆と自分自身の児童英語教師としての経験を基に開発した公立小学校でのリタラシープログラムで使用している Can-do Statements を紹介したいと思います。ここで紹介するのは毎回の授業で 10 分程、帯として行うリタラシー活動を評価するものです。指導法については、過去 10 年にわたり、JTE として担任の先生と一緒に公立小学校で指導を行いながらその効果について検証してきました。

## 1) アルファベット知識

英語の学習者は、リタラシー能力を育てるためにその最も基礎的な力となるアルファベットの文字に関する知識を身につけなければいけません。アルファベットを理解することは、文字の形とその名前（呼び方）を一致させるということです。例えば H という文字は上下に長い縦線が平行してあり、その中央に横線が 1 つあり、それぞれ 2 点で交わっているという視覚的特徴を理解し、その記号に英語音の /eɪf/ という 2 つの音素を一致させることを意味します。

英語圏での研究から、リーディング能力を発達させるためには、アルファベットに関する知識を十分に獲得することが必要であることが明らかになっています。Adams (1990) はアルファベットの文字を正確に理解していることに加え、それをすばやく理解し、処理する力が必要であることを指摘しています。彼女は「複数の文字を全体として自動的に理解できる子どもは、単語を文字のパターンとして把握する。一方、文字認識ができていない子どもは単語の中の 1 つ 1 つの文字認識に時間がかかり、単語が全体で何を意味しているのか考える余裕もなく、単語を記憶するところまでたどり着けない」と述べています。アルファベットの文字を速く、正確に処理する力がリーディングの基礎力になるということです。

授業ではこれらの理論に従った活動を行っていますが、それを評価する Can-do

statements は次のようになります。Statement 2~6 はアルファベット大文字、そして 7~11 は小文字の知識を問うものです。実は児童は小文字の学習がとても苦手なので、私は通常大文字学習の 3 倍の時間をかけて、小文字を指導しています。

【到達目標 1】 アルファベットの大文字に関する知識を高める。

【Can-do statement①】 アルファベットの歌（もしくはチャンツ）を歌う（言う）ことができる。

- ア. やっていないのでわからない。
- イ. みんなと先生の後について歌う（言う）ことができる。
- ウ. 先生がいなくても、みんなとだったら歌う（言う）ことができる。
- エ. 先生の後について歌う（言う）ことができる。
- オ. 先生のモデルがなくて、自分 1 人で全部歌う（言う）ことができる。

【Can-do statement②】 アルファベットの名前を聞いてその文字（大文字）を一致することができる。（例：/ei/と聞いて A のことだとわかる）

- ア. やっていないのでわからない。
- イ. 半分ぐらいだったらできる。
- ウ. ほとんどできる。
- エ. 全部できる。

【Can-do statement③】 アルファベットの文字を見て、その名前を言える。

（例：A を見て /ei/ といことができる）

- ア. やっていないのでわからない。
- イ. 半分ぐらいだったらできる。
- ウ. ほとんどできる。
- エ. 全部できる。

【Can-do statement④】 アルファベットの複数の名前を聞いてその文字がわかる。

（例：エイ /ei/、エヌ /n:/、ティー /ti:/ と聞いて ANT と 3 文字のことだとわかる）

- ア. やっていないのでわからない。
- イ. 時間をかければ全ての文字を当てることができる。
- ウ. 1~2 個は間違えるかもしれないけれど、時間内に文字をあてることができる。
- エ. 時間内に正確に文字をあてることができる。

【Can-do statement⑤】 アルファベットの名前を聞いてその文字を書くことができる。

（例：/ei/と聞いて、A と書くことができる）

- ア. やっていないのでわからない。
- イ. 半分ぐらいの数の文字を書くことができる。
- ウ. ほとんどの文字を書くことができる。
- エ. 全部の文字を書くことができる。

【Can-do statement⑥】 複数のアルファベットの名前を聞いてその文字を書くことができる。（例：エイ /ei/、エヌ /n:/、ティー /ti:/ と聞いて、ANT と 3 文字が書ける）

- ア. やっていないのでわからない。
- イ. 時間をかければ全ての文字を書くことができる。



- ウ. 1~2個は間違えるかもしれないけれど、時間内に文字を書くことができる。
- エ. 時間内に正確に文字を書くことができる。

【到達目標2】 アルファベットの小文字に関する知識を高める。

【Can-do statement⑦】 Can-do statement②と同様のことを小文字で行う。

【Can-do statement⑧】 Can-do statement③と同様のことを小文字で行う。

【Can-do statement⑨】 Can-do statement④と同様のことを小文字で行う。

【Can-do statement⑩】 Can-do statement⑤と同様のことを小文字で行う。

【Can-do statement⑪】 Can-do statement⑥と同様のことを小文字で行う。

## 2) Phonological Awareness (音韻認識能力)

音韻認識能力(phonological awareness)とは「話されている言葉の音の仕組みに気づく力」と言われています。例えば「にほん」という言葉は①「に」「ほ」「ん」という3つの音から出来上がっており、②最初の音は「に」、③真ん中の音は「ほ」、④最後の音は「ん」、⑤最初の音を「み」に変えると「みほん」と全く別の言葉になる、等ということが分かり、音を操作できる力をさします。

音と文字との関係を考えてみると、音をどのように区切るのかという音韻認識能力を育てることがとても重要になります。ヨーロッパやアメリカでの様々な研究から音韻認識能力がその後に発達する単語のスペル認識力やリーディング能力を予測するものであることが判明しました。つまり、リタラシー能力を発達させるうえで音韻認識能力を発達させることは絶対必要条件なのです。

私は授業では英語の音韻認識能力を高める活動として「消しゴムゲーム」と「High Fiveゲーム」をします。どちらもペア活動ですが、消しゴムゲームは先生(私)が発音する単語の最初の音が目標としている音と異なっていると消しゴムを取るというものです。例えば目標の最初の音素(これを onset<sup>注1</sup>という)を/b/と設定し、book, blue, baby, boy, bedなどと/b/で始まる単語を言い続け、突然 ten など他の音から始まる単語を言います。その時消しゴムをいち早く取った人が勝つというゲームです。High Five は目標とする単語と韻を踏む言葉(これを rime<sup>注2</sup>という)でなくなったときに相手と High Five をするというものです。例えば目標の rime が(at)の場合、cat-mat-fat-rat-hat、そして lake と聞いたときに二人で手を合わせるというものです。担任の先生にどのペアが最初に反応したのかを見てもらい、ペアごとに速さを競うゲームにしています。Can-do statements はこれらの活動を反映させて、次のようなディスクリプトにしています。

【到達目標3】 Phonological Awareness を高める。

【Can-do statement⑫】 onset に対する気づきを高め、理解できる。

ア. やっていないのでわからない。

イ. 友達と協力すると、単語の最初の音の違いが理解できる

ウ. 少し間違えることはあるけれど、自分一人で単語の最初の音の違いが理解できる。

エ. 単語の最初の音の違いが、自分一人でしっかりと理解できる。

【Can-do statement⑬】 rime に対する気づきを高め、理解できる。

ア. やっていないのでわからない。

イ. 友達と協力すると、単語の後の音の違いが理解できる。

ウ. 少し間違えることはあるけれど、自分一人で単語の後の音の違いが理解できる。

エ. 単語の後の音の違いが、自分一人でしっかりと理解できる。

紙面の関係上、本稿では以上のようにアルファベットの知識と音韻認識能力に関するスキルベースの Can-do statements を紹介しました。次回、フォニックスに関する知識、単語知識についての Can-do statement、また今回紹介した statements に対する児童の反応と彼らの英語力との比較などについて報告したいと思います。

注 1 : onset(オンセット、頭子音)

通常 1 音節の単語の最初の音素を指します。例えば pig の /p/

注 2 : rime (ライム)

通常 1 音節の単語の母音とそれに続く子音、もしくは母音のみを指します。例えば cat の -at, pig の -ig, ten の -en、そして boy の -oy.

#### 【参考文献】

Adams, M. J. (1990) *Beginning to read / thinking and learning about print*. Cambridge, MA: The MIT Press.

長沼君主 (2008) 「Can-do 尺度はいかに英語教育を変革しうるか: Can-do 研究の方向性」『ARCLE REVIEW』No.2 (pp.50-77)

根岸雅史 (2012) 「CAN-DOリストは日本の英語教育に何をもたらすか」文部科学省一ブリティッシュ・カウンシル共催シンポジウム「CAN-DO リストを活用した学習到達目標の設定と評価～CEFR が日本にもたらす示唆～」における基調講演より

## 研究プロジェクトメンバー

研究代表者：	泉 恵美子	(京都教育大学・教授)
研究分担者：	アレン玉井 光代	(青山学院大学・教授)
	長沼 君主	(東海大学・准教授)
	田縁 眞弓	(立命館大学・非常勤講師)
	萬谷 隆一	(北海道教育大学札幌校・教授)
研究協力者：	加藤 拓由	(春日井市立神屋小学校・教諭)
	河合 摩香	(奈良市立椿井小学校・教諭)
	森本レイト 敦子	(帝塚山学園帝塚山小学校・教諭)
	大田 亜紀	(福岡県教育センター・指導主事)
	島崎 貴代	(大阪市立住之江小学校・教諭)
	高野 正恵	(東京外国語大学英語学習支援センター・ スーパーバイザー)
	山川 拓	(京都教育大学附属桃山小学校・教諭)

\* 研究分担者および研究協力者はアルファベット順とする。

---

平成26年度 科学研究費補助金 基盤研究 (B) 研究成果中間報告書  
(研究課題番号：26284078)

小中連携を目指した英語学習者の自己効力と自律性を促進する  
授業設計と評価

発行日 2015年2月28日  
編集責任者 長沼君主  
発行責任者 泉恵美子(代表者)  
発行者 小学校英語評価研究会  
印刷所 有限会社ノースアイランド

---