

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Ⅳ
『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

～ *We Can! & Let's Try!* 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30年3月

はしがき

本科研も4年目を迎え、最終年度の報告書を引き続き作成することができましたことに心から感謝申し上げます。本研究は、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ました。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り、名前を小学校英語評価研究会（English Assessment Society at Elementary Level: EASEL、イーゼル）とし、活動を行っております。

本研究の4年目にあたる平成29年度は、第16回小学校英語教育学会（JES）兵庫大会や、言語テスト学会を始め様々な学会で研究発表を行ったり、沖縄、東京、奈良、京都でCan-Do評価セミナーやワークショップ、言語エキスポでシンポジウムを行うなど研究成果を発表することができました。また今年度は、文部科学省より「新学習指導要領」と小学校英語の新教材が出され、これまでの*Hi, friends! 1&2, Plus*と小中連携を考えた中1用Can-Do評価尺度試案の作成に続いて、*Let's Try! 1&2*と*We Can! 1&2*を用いて移行措置期間に扱う単元や時間数を考え抜粋した形でCan-Do評価尺度試案を作成しました。その際、育成すべき3つの資質・能力である「知識・技能」「思考力・判断力・表現力」「学びに向かう力、人間性」を意識すると共に、4技能5領域をどのように扱うのかを検討しました。また、昨年引き続き、パフォーマンス評価や文字指導におけるCan-Do評価の在り方についても研究を進め、実践報告や論文をまとめ本報告書が完成しました。ご多忙の中、度重なる会合に集まり、次々出される新教材を分析し、より良い授業設計と評価活動について意見を交わしつつCan-Do評価尺度の作成、授業実践に関わり、玉稿をお寄せいただきましたメンバー各位に深く感謝しお礼を申し上げます。

小学校英語が2020年度より中学年で「外国語活動」が、高学年で教科として「外国語」が導入されるにあたり、4月より移行措置期間が始まります。先行実施をされる自治体もあると伺っております。カリキュラムマネジメントを始め、新教材の内容と扱い方、4技能・5領域の指導と評価、教員研修などに関心が集まっておりますが、新学習指導要領では特に「英語を用いて何ができるか」といった指標が明記されており、今後益々小中高一貫したCan-Do評価や、パフォーマンス評価の在り方の研究が必要になります。本研究は、小学校英語において、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探求しており、その1つの有効な手段としてCan-Do評価を推奨しております。本研究の成果が小学校の担任の先生方、英語指導者、中学校英語教員をはじめ、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おります。

ただし、本Can-Do評価尺度はあくまで試案であり、担当される児童・生徒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までもなく、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かれば、是非忌憚のないご意見やご報告を頂ければ幸いです。皆様の貴重なご意見を元に、さらに今後改訂を加えることができればと考えております。

平成30年3月5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

～ *We Can! & Let's Try!* Can-Do リスト試案 ～

活用マニュアル解説	1
Can-Do 評価尺度試案	8
帯活動リタラシー指導案	159

研究成果中間報告Ⅳ

研究概要	174
------	-----

実践報告

新学習指導要領における新教科「外国語科」における Can-Do 評価を活用したパフォーマンス評価の実践 山川拓	181
--	-----

私立小学校での実践—Reading・Writing の Can-Do 評価 森本レイト敦子	191
--	-----

音文字指導と Can-Do 振り返りシート 田縁眞弓	198
-------------------------------	-----

「できる感」を高める活動設計—CAN-DO 尺度を活用したリフレクションの実践 児玉麻知子	203
--	-----

研究論文

小学校英語における評価—児童の意欲・自己効力・自律性を高めるために 泉恵美子	214
---	-----

小学校外国語科における評価結果の通知方法に関する考察 萬谷隆一	226
------------------------------------	-----

小学校英語 Can-Do 評価尺度活用マニュアル解説

～ *We Can! & Let's Try!* Can-Do リスト試案 ～

長沼君主（東海大学）

1. はじめに

次期学習指導要領における小学校での英語教科化への移行期間が平成 30 年度から始まることを受けて、移行措置及び先行実施のための新教材 *We Can! 1&2* (高学年) 及び *Let's Try! 1&2* (中学年) が公開された。また、合わせて、実践のためのガイドブックも開発されている。

○新学習指導要領に対応した小学校外国語教育新教材について

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/123/houkoku/1382162.htm

○『小学校外国語活動・外国語研修ガイドブック』

http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/1387503.htm

次期学習指導要領の改革の一つの柱は、小中高での一貫した学びを実現するために学習到達目標としての「CAN-DO リスト」の設定にあるが、平成 28 年度の「英語教育強化地域拠点事業における取組状況」によると、年間指導計画や単元計画への活用が 92.9%であるのに対して、児童との共有は 54.5%に留まっており、学習者により直接的に資する Can-Do リストの活用が課題であることが見て取れる。また、観点別学習状況評価への活用も 52.6%であり、次期学習指導要領の 3 つの資質・能力との関連も今後さらに考えて行く必要があるだろう。

本研究グループ（小学校英語評価研究会）では、これまで教師のための到達目標把握のための道具としてだけでなく、学習者にとっての自律性と自己効力を促進する道具として活用できるような、「できるようになりつつある」過程を示し、「できる感」を高めるような活動設計を支援する Can-Do リスト（長沼、2008、2009、2011）の開発を行ってきた。リストの開発にあたっては、到達目標達成に向けた足場や挑戦的な段階を段階化した Can-Do 尺度（Can-Do Scale: CDS）と具体的な言語活動、さらに共有のための児童用内省シートも作成した（cf. 長沼・小川、2010；長沼・高野、2015）。過去に作成したすべての Can-Do リストは下記サイトにて公開している。

「小学校 Can-Do 評価尺度活用マニュアル」（<http://izumi-lab.jp/easel.html>）

- ◆ 平成 26 年度： *Hi, friends! 1&2* Can-Do リスト試案
- ◆ 平成 27 年度： *Hi, friends! Plus* Can-Do リスト試案
- ◆ 平成 28 年度： 中学校英語教科書接続 Can-Do リスト試案

今年度は移行期間に先駆けて、*We Can!* 及び *Let's Try!* に対応した Can-Do リスト試案の開発を行った。リストの作成にあたっては、移行期間における 15 単位時間で扱われるレッスンを対象とし、それぞれのレッスンでの主な活動を優先して Can-Do 尺度に基づいた言語活動の開発を行った。また、*Let's Watch and Think* といった映像を利用した特色ある活動についても、次期学習指導要領に向けて、「思考力・判断力・表現力」等を活かした言語活用の工夫について提案を行った。さらに、リタラシーを高めるためのワークシートを用いた帯活動についても別途解説している。

2. マニュアル構成

We Can!(WC) 1&2 Can-Do リスト (尺度) 試案【高学年】

WC1 [5年]	ユニット内容	尺度 解説	児童 内省	WC2 [6年]	ユニット内容	尺度 解説	児童 内省
U1-4	大文字・小文字	8-12	94-97	U1	自己紹介	33-37	114-117
U5	できること	13-17	98-101	U3	人物紹介・語順	38-42	118-121
U7	位置・道案内	18-22	102-105	U4	住んでいる町・地域	43-47	122-125
U8	注文・メニュー	23-27	106-109	U5	夏休みの思い出	48-52	126-129
U9	あこがれの人	28-32	110-113	U7	小学校の思い出	53-57	130-133
				U9	中学校生活	58-62	134-137

Let's Try!(LT) 1&2 Can-Do リスト (尺度) 試案【中学年】

LT1 [3年]	ユニット内容	尺度 解説	児童 内省	LT2 [4年]	ユニット内容	尺度 解説	児童 内省
U1	世界の言語	63-65	138-139	U2	天気と遊び	78-81	147-149
U4	好きな色やもの	66-69	140	U5	持ち物・文房具	82-85	150-152
U6	大文字	70-73	141-143	U6	小文字	86-89	153-155
U8	身の回りの物	74-77	144-146	U8	学校・教室	90-93	156-158

【担当者一覧】 加藤:WC1U1-4/LT2U6、泉:WC1U5、大江:WC1U7/LT1U6、山川:WC1U8/LT2U5
田縁:WC1U9、島崎:WC2U1/LT2U2、河合:WC2U3/LT1U1、萬谷:WC2U4、幡井:WC2U5/LT2U8
森本:WC2U7/LT1U4、太田:WC2U9/LT1U8、長沼:全体監修

Can-Do 尺度試案では、それぞれの項目ごとに2つの Can-Do 尺度に基づいた活動を設けている。Can-Do 尺度に基づいた段階的能力記述に加えて、評価活動、使用教材、活動説明、尺度説明、備考のそれぞれで補足的な説明を行い、なるべく具体的にイメージできるように配慮した。以下に *Hi, friends! 1 & 2* の活用マニュアルからの説明を転載する。最後に記載した参考文献も参照して欲しい。ダウンロード可能なものは URL を掲載している。

○ 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

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いけ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、量的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「間違わずに」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戦略となる。

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がありますか？」
- 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

- 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.
http://www.arcle.jp/research/books/data/html/data/pdf/vol2_3-3.pdf
- 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.
<http://repository.tufts.ac.jp/bitstream/10108/56418/1/acs0790>
- 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.
http://www.arcle.jp/research/books/data/html/data/pdf/vol5_5-2.pdf
- 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・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, 168-186.

英語活動振り返りシート

2017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！

HF ___ / L ___ / No ___

授業担当者 _____

□ 年 □ 組

2017 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）？」

We Can! 1 Unit 1～4 「文字指導」

■Can-Do 評価尺度概要

中学年で慣れ親しんだ英語の文字に再び出会わせ、高学年として英語の文字の認識を深めさせる単元である。文科省の新教材では、3年生で大文字、4年生で小文字の活動を行わせた上で、5年生のはじめの Unit で再度、大文字・小文字の学習を行うことになっている。しかし、移行期間中は時間数の制約もあるので、*Hi, friends!*の授業展開を基本とし、活字体の大文字・小文字やその書き方などについて、*We Can!*でも集中的に指導するよう計画されている。

■Can-Do 評価尺度一覧

＜全 4 Unit の帯時間（各活動 10 分以内）計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	キー・アルファベット・ゲーム (大文字)	「アルファベットを見て(聞いて)、大文字の形を認識することができる」 ①大文字を見て(聞いて)も、大文字の形を認識するのは、まだむずかしい。 ②示された大文字の形を見て、いくつかの大文字の形を認識することができる。 ③示された大文字の形を見て、ほとんどの大文字の形を認識することができる。 ④アルファベットを聞いただけで、大文字の形を認識することができる。
	いっしょの文字はどれ? (Let's Read & Write)	「名前のアルファベットから、お互いの共通点を見つけることができる」 ①アルファベットの共通点を見つけるのはまだ難しい。 ②お互いの名前のつづりを見比べながらなら、共通点を見つけることができる。 ③友達の名前のつづりを一目見れば、共通点を見つけることができる。 ④名前のつづりを見なくても、頭の中で共通点を見つけることができる。
第2時	空書きアルファベット・レース	「アルファベットの大文字を見て、その名前読みを言いながら空書きできる」 ①大文字を見て、その名前読みを言うことはまだむずかしい。 ②カードのすべての大文字を、名前読みをすることができる。 ③カードの1つか2つは、大文字の名前読みをしながら空書きすることができる。 ④カードのすべての大文字を、名前読みしながら空書きすることができる。
	イニシャル探し	「友達が書いた名前を見ながら、イニシャルを言うことができる」 ①友達の名前のイニシャルを言うのはまだ難しい。 ②テキストを参考に友達の名前の文字を見て、イニシャルを言うことができる。 ③友達の名前の文字を見て、イニシャルを言うことができる。 ④友達の名前の文字を見なくても、イニシャルを言うことができる。
第3時	I spy ゲーム (大文字・小文字)	「アルファベットを聞いて、大文字や小文字を見つけることができる」 ①大文字や小文字を見つけることは、まだむずかしい。 ②テキストを参考に、大文字や小文字を見つけることができる。 ③何も見なくても、大文字か小文字のどちらかを見つけることができる。 ④何も見なくても、大文字・小文字の両方を見つけることができる。
	ペアを探せ (大文字・小文字 合わせ)	「アルファベットの大文字と小文字のペアを見つけることができる」 ①大文字と小文字のペアを見つけることがまだむずかしい。 ②テキストを参考に、ペアを見つけることができる。 ③何も見なくても、よく似た形の大文字と小文字のペアを見つけることができる。 ④何も見なくても、全ての大文字と小文字を見つけることができる。
第4時	仲間の言葉を見つけよう (Sounds and Letters 2)	「アルファベットの音を聞いて、その音の仲間の言葉を見つけることができる」 ①絵とつづりを見ても、仲間の言葉を見つけることはまだむずかしい。 ②絵とつづりが提示されれば、仲間の言葉を見つけることができる。 ③いくつかの絵を提示されれば、仲間の言葉を見つけることができる。 ④絵や文字の提示がなくても、音を聞いて仲間の言葉を見つけることができる。
	アルファベット・リレー	「黒板に書かれた単語を見て、大文字・小文字を書き写すことができる」 ①大文字・小文字を書き写すことはまだむずかしい。 ②アルファベットシートを見ながらなら、書き写すことができる。 ③黒板に書かれた単語を見ながらなら、書き写すことができる。 ④黒板に書かれた単語を一目見れば、書き写すことができる。

○ 第1時 <目標> 「活字体の大文字の認識」

■「アルファベットを見て(聞いて)、大文字の形を認識することができる」

- ① 大文字を見て(聞いて)も、大文字の形を認識するのは、まだむずかしい。
- ② 示された大文字の形を見て、いくつかの大文字の形を認識することができる。
- ③ 示された大文字の形を見て、ほとんどの大文字の形を認識することができる。
- ④ 先生が言ったアルファベットを聞いただけで、大文字の形を認識することができる。

- 評価活動：キー・アルファベット・ゲーム(大文字)【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：We Can! 1 Unit 1
- 評価観点：知識・技能(読むこと)
- 活動説明：アルファベットの大文字の形に注目してキー・アルファベット・ゲームを行う。

【直線の仲間】A E F H I K L M N T V W X Y Z 【曲線の仲間】C S O

【どちらもある仲間】B D G J P Q R U

教師は大型カードに書かれたアルファベット・カードを提示する。提示されたアルファベット・カードがキー・アルファベットであれば、アルファベットの名前読みを言いながらハイタッチする。キー・アルファベットでなければ、児童は、そのアルファベットの名前読みを言うだけ。慣れてきたら、教師はアルファベット・カードを提示せず、口頭でアルファベットを言う。児童は、教師が言うアルファベットを聞いてキー・アルファベット・ゲームを行う。

- 尺度説明：示された大文字の形を見て、ほとんどの大文字の形を認識することができる段階が③、示された大文字の形を見て、いくつかの大文字の形を認識することができる段階が②、先生が言ったアルファベットを聞いただけで、大文字の形を認識することができる段階を④に設定した。
- 備考：新教材活動案では I spy や ANZ ゲームを紹介しているが、ここでは、5年生最初のレッスンでもあり、中学年で学習したアルファベットの大文字を想起させるため、身体活動を伴うキー・アルファベット・ゲームを行う。

■「名前前のアルファベットから、お互いの共通点を見つけることができる」

- ① アルファベットの共通点を見つけるのはまだ難しい。
- ② お互いの名前前のつづりを見比べながらなら、共通点を見つけることができる。
- ③ 友達の名前のつづりだけを見れば、共通点を見つけることができる。
- ④ 名前前のつづりを見なくても、頭の中で共通点を見つけることができる。

- 評価活動：いっしょの文字はどれ?【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：We Can! 1 Unit 1 Let's Read & Write
- 評価観点：知識・技能(読むこと)
- 活動説明：お互いの名前前のアルファベットの共通点を見つける活動である。下記のように、やりとりしながら、よりコミユニカティブに進めたい。

【やりとりの例】お互いの名前にある共通のアルファベットを見つける活動

A: Takeshi. Do you have a K in your name? (Bの児童の名前は TOMIZAWA TAKESHI)

B: Yes. I have a k in my name. How about you Kayoko?

A: Yes. I have 4 ks in my name. (Aの児童の名前は KUSAKAWA KAYOKO)

B: Wow. We have a k in common. Thank you.

(お互いに、自分のパスポートの名前の K に○を付けてお礼を言う)

- 尺度説明：友達の名前のつづりだけを見れば、共通点を見つけることができる段階を③、互いの名前前のつづりを見比べながらなら、共通点を見つけることができる段階を②、名前前のつづりを見なくても、頭の中で共通点を見つけることができる段階を④に設定した。
- 備考：基本的に、新教材活動案にある活動を発展させ、やり取りを含めたコミユニカティブな「読み書き」の活動にした。クラスの実態にもよるが、新教材ではよりコミユニカティブにやり取りをすることが求められるため、機械的な意味のないやり取りに終わらせない工夫が必要である。

○ 第2時 <目標> 「活字体の大文字の読み書き」

■「アルファベットの大文字を見て、その名前読みを言いながら空書きできる」

- ① 大文字を見て、その名前読みを言うことはまだむずかしい。
- ② カードのすべての大文字を、名前読みをすることができる。
- ③ カードの1つか2つは、大文字の名前読みをしながら空書きすることができる。
- ④ カードのすべての大文字を、名前読みしながら空書きすることができる。

➤ 評価活動：空書きアルファベット・レース【アレンジ度：★★☆】

➤ 使用教材：We Can! 1 Unit 2

➤ 評価観点：知識・技能（書くこと）

➤ 活動説明：児童は、3～4名のグループになる。リーダーの児童はアルファベットカード（大文字）を裏を向けたまま一枚ずつ配布する。メンバーは配られたカードを裏を向けたままよく切る。リーダーの号令でメンバーは手持ちの一番上のカードを取り、場の中央に表向けにして出す。メンバーは場に出されたアルファベット・カードを声を出して名前読みしながら空書きする。この際、全部できなくても1つや2つでもよいし、カードを見ながらやってもよい。全てのカードを名前読みして空書きすることもできた児童はトークン（ご褒美のおはじき）を2つもらえる。1つか2つでも空書きできた児童はトークンを1つもらえる。慣れてきたら、カードは見ないで行うとか、一番早く空書きできた人は、もう一枚トークンがもらえるなど additional rule を作ってもよい。

➤ 尺度説明：カードの1つか2つは、大文字の名前読みをしながら空書きすることができる段階を③にカードのすべての大文字を、名前読みをすることができる段階を②に、すべての大文字を名前読みしながら空書きできる段階を④に設定した。

➤ 備考：大文字を紙の上に書かせる前に、アルファベットの大文字を空書きさせるスモール・ステップを設定した。アルファベットの大文字を書きなれていない児童がいる場合、空書きでアルファベットの形をイメージさせることは重要である。

■「友達が書いた名前を見ながら、イニシャルを言うことができる」

- ① 友達の名前のイニシャルを言うのはまだ難しい。
- ② テキストを参考に友達の名前の文字を見て、イニシャルを言うことができる。
- ③ 友達の名前の文字を見て、イニシャルを言うことができる。
- ④ 友達の名前の文字を見なくても、イニシャルを言うことができる。

➤ 評価活動：イニシャル探し【アレンジ度：★★☆】

➤ 使用教材：We Can! 1 Unit 2

➤ 評価観点：知識・技能（読むこと）

➤ 活動説明：第1時でバースデーカードにアルファベットの大文字で自分の名前を書いている。その名前のアルファベットのイニシャルを言う活動である。アルファベットの大文字を読む自信がない児童もテキストのアルファベット表を参考に活動することができる。

➤ 尺度説明：友達の名前の文字を見て、そのイニシャルを言うことができる段階を③に、テキストを参考に友達の名前の文字を見て言える段階を②に、友達の名前の文字を見なくても、名前のイニシャルを言うことができる段階を④に設定した

➤ 備考：バリエーションとして、下記のように、お互いにイニシャルを言ったあと、共通のアルファベットを見つけ、できるだけたくさんの共通するアルファベットを集めるようなやりとりの活動にすることもできる。【やりとりの例】 A: Takeshi. Please show me your birthday card.

B: Here you are. (この児童の名前は Sawada Takeshi) A: You have T and S in your name.

B: Please show me your birthday card, Remi. A: Here you are. (この児童の名前は Sato Remi)

B: You have S and R in your name. *この場合、共通のアルファベットは S

○ 第3時 <目標> 「活字体の小文字の認識」

■「アルファベットを聞いて、大文字や小文字を見つけることができる」

- ① 大文字や小文字を見つけることは、まだむずかしい。
- ② テキストを参考に、大文字や小文字を見つけることができる。
- ③ 何も見なくても、大文字か小文字のどちらかを見つけることができる。
- ④ 何も見なくても、大文字・小文字の両方を見つけることができる。

- 評価活動：I spy ゲーム（大文字・小文字）【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：We Can! 1 Unit 3
- 評価観点：知識・技能（R）
- 活動説明：先生や友達の言ったアルファベットの大文字や小文字を、ワークシートの中から見つける I spy ゲームを行う。最初は、先生が言ったアルファベットを、テキストのアルファベット一覧を参考に探すようにする。大文字または、小文字を1文字だけ言って探すことから始める。慣れてきたら何も見ずに探させたり、一度に複数のアルファベットを言ったり、探させるまで数秒間をおいて探させるようにすると活動の難易度を調整することができる。
- 尺度説明：何も見なくても、大文字か小文字のどちらかを見つけることができる段階を③に、テキストを参考に、大文字や小文字を見つけることができる段階を②に、何も見なくても、大文字・小文字の両方を見つけることができる段階を④に設定した。
- 備考：新教材案にはサークルゲーム、ペアを探せ、ANZ ゲームなど、文字に慣れ親しませる段階でも活用した活動が、繰り返し用いられている。外国語活動で慣れ親しんだアルファベットの大文字や小文字を、様々な活動を通じて思い出させるようにする。

■「アルファベットの大文字と小文字のペアを見つけることができる」

- ① 大文字と小文字のペアを見つけることがまだむずかしい。
- ② テキストを参考に、ペアを見つけることができる。
- ③ 何も見なくても、よく似た形の大文字と小文字のペアを見つけることができる。
- ④ 何も見なくても、全てのアルファベットの大文字と小文字を見つけることができる。

- 評価活動：ペアを探せ 大文字・小文字合わせ【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：We Can! 1 Unit 3
- 評価観点：知識・技能（読むこと）
- 活動説明：アルファベット・カードに書かれた大文字と小文字のペアを見つける。グループのリーダーは、アルファベットの大文字・小文字カードをよく切り、裏を向けたまま1枚ずつ配る。トランプのババ抜きの変種で、まず手持ちのカードからペアになっているカードを抜いて場に捨てる。リーダーから時計周りで、右隣の児童に下記のようにたずねる。
【やりとりの例】アルファベットの大文字・小文字のペアを見つける
A：Takeshi. Do you have a K card?
B：I'm sorry. I don't have a K card. Emiko, do you have a S card?
A：Yes. I have a S card. Here you are.
（相手が言ったカードを持っていたら、そのカードをあげる。）
B：Thank you. （以下、同様にやりとりを続ける）
- 尺度説明：何も見なくても、よく似た形の大文字と小文字ならペアを見つけることができる段階を③に、テキストを参考に、ペアを見つけることができる段階を②に、何も見なくても、全てのアルファベットの大文字と小文字を見つけることができる段階を④に設定した。
- 備考：新教材活動案にあるカードを使った大文字・小文字合わせの活動を応用した。あらかじめ、大文字と小文字のペアをアルファベットの形によって分類する活動をしておくと、まだ大文字・小文字の認識に自信のない児童も活動に取り組みやすい。また、最初はテキストのアルファベット一覧などを手元に置いておき、それを参考にしながら活動を行ってもよい。

○ 第4時 <目標> 「活字体の小文字の読み書き」

■「アルファベットの音を聞いて、その音の仲間の言葉を見つけることができる」

- ① 絵とつづりを見ても、仲間の言葉を見つけることはまだむずかしい。
- ② 絵とつづりが提示されれば、仲間の言葉を見つけることができる。
- ③ いくつかの絵を提示されれば、仲間の言葉を見つけることができる。
- ④ 絵や文字を提示されなくても、音を聞いて仲間の言葉を見つけることができる。

- 評価活動：仲間の言葉を見つけよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：We Can! 1 Unit 4 Sounds & Letters 2
- 評価観点：知識・技能（読むこと）
- 活動説明：新教材付属のデジタル教材などを使い、Sounds & Letters 2の活動を行う。新教材付属のデジタル教材には、アルファベットをクリックすると、その音で始まるいくつかの単語の絵カードが登場する。その絵カードをヒントに同じ音で始まる仲間の言葉を考えさせる。児童の実態によっては、絵カードだけではその単語の音に気付くことが難しい場合も考えられる。その際には、絵カードをクリックすると、絵カードの下に単語のつづりが表示される。そのつづりを見させて同じ音で始まる仲間の言葉を想起させてもよい。また、逆に、絵カードを一切提示せずに、アルファベットの音だけを聞かせて、その音で始まる仲間の言葉を自由に見つけるようにさせると、音のみに集中して聞かせることで活動の難易度が増す。
- 尺度説明：デジタル教材などで、いくつかの絵を提示されれば、仲間の言葉を見つけることができる段階を③に、絵とつづりが提示されれば、仲間の言葉を見つけることができる段階を②に、絵や文字を提示されなくても、音を聞いただけで、その音の仲間の言葉を見つけることができる段階を④に設定した。
- 備考：発展的な活動としては、絵カードや文字入りの絵カードなどを使い、かるたのようにして机の上にカードを広げ、先生の言ったアルファベットの音の仲間のカードを取る活動をすることもできる。さらに、文字だけが書かれた単語カードを使い、同様に先生が言ったアルファベットの音の仲間の単語カードを取るようにして、より文字そのものにフォーカスした活動にアレンジすることも考えられる。

■「黒板に書かれた単語を見て、大文字・小文字を書き写すことができる」

- ① 大文字・小文字を書き写すことはまだむずかしい。
- ② アルファベットシートを見ながらなら、書き写すことができる。
- ③ 黒板に書かれた単語を見ながらなら、書き写すことができる。
- ④ 黒板に書かれた単語を一目見れば、書き写すことができる。

- 評価活動：アルファベット・リレー（小文字）【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：We Can! Book 1 Unit 1
- 評価観点：知識・技能（W）
- 活動説明：先生が黒板に書いたある単語を見て、それをそのまま書き写すアルファベット・リレーを行う。この活動は給食の号車対抗戦で行う。号車ごとに、アルファベット・リレーをする順番を決めておく。先生は、黒板に **apple** など、児童がこれまでの外国語活動で頻繁に目にしてきた英単語を一つ書く。各号車の一番目の児童は、**apple** の **a** だけを黒板に書く。書いたら、チョークをバトン代わりにして、2番目の児童に渡す。2番目の児童は **apple** の **p** だけを書く。以下同様に続け、制限時間内に、どれだけ正確に黒板の文字を書き写せたかを競う。先生が提示する単語を長くしたり、**Japanese** など大文字を含んだ単語にしたりすると難易度が増す。
- 尺度説明：黒板に先生が書いたアルファベットだけを見ながら書き写すことができる段階を③に、新教材のアルファベット一覧などを参考にしながら書ける段階を②に、先生が書いたアルファベットを参考にしなくても、一見しただけで文字を書き写すことができる段階を④に設定した。
- 備考：新教材活動案ではアルファベットの小文字を書かせる活動が設定されている。ここでは、紙面に書かせる前に、黒板に書かれた文字を書き写させる活動を行う。アルファベットの小文字を書きなれていない児童がいる場合、ゲーム形式にして楽しく活動しながら、文字をよく見て書き写す習慣を身に付けさせることは重要である。

We Can! 1 Unit 5 “She can run fast. He can jump high.”

■Can-Do 評価尺度概要

三人称に初めて出会う単元であり、一人称、二人称との違いに気付かせることが重要である。ただし、三人称単数の *s* を使わせるのは中学校に回し、ここでは、**He can.... She can** という表現を用いて自分や第三者についてできることやできないことを、考えや気持ちも含めて他者に配慮しながら、伝え合うことをさせたい。また本単元で初めて文字には名称の他に音があることが導入され、音と文字のつながりに気付かせ、ジングルなどを用いて初頭音などが発音できることを目指すが、文字と音のつながりは別途示す。

■Can-Do 評価尺度一覧

＜全 4(8)時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	どの人物のことが聞き取ろう (Let's Watch and Think 1)	「映像を見て、動作を表す語やできる、できないという表現が分かる。」 ①できるかできないか聞き取るのは難しい。 ②絵やジェスチャーのヒントをもらったらわかる。 ③何度か繰り返さないとわからない。 ④一度聞いたらわかる。
	どの動物のことが聞き取ろう (Let's Listen 1&2)	「英文を聞いて動物ができることやできないことが分かり、できることが言える。」 ①動物ができることとできないことを聞き取るのはまだ難しい。 ②友だちと確認しながら動物ができることとできないことが聞き取れる。 ③一人でも動物ができることとできないことが聞き取れる。 ④動物ができることとできないことが聞き取れ、自分でも言える。
第2時	ペア予想ゲーム (Activity 1)	「ペアでできることやできないことを尋ね、具体的な情報を聞き取ることができる。」 ①相手が何ができて何ができないのか尋ねるのは難しい。 ②一人では自信はないが、相手のヒントや助けがあればわかる。 ③一人で相手のできることやできないことをたずね、情報を聞き取ることができる。 ④相手のできることとできないことを素早く正確に聞き取り、コメントを返せる。
	インタビューゲーム (Activity 2)	「できることとできないことについて、多くの友だちに尋ねたり答えたりできる。」 ①尋ねたり答えたりするのは難しい。 ②ゆっくり何度も言いながら、尋ねたり答えたりすることができる。 ③一人で何とか尋ねたり、答えたりできる。 ④多くの人に尋ね、情報を早く正確に得たり、答えたりすることができる。
第3時	Who is he/she? クイズ (Let's Watch and Think 2)	「映像を見ながら英文を聞いて、誰のことか分かり、英語で言うことができる。」 ①英文を聞いて理解したり、言うことはまだ難しい。 ②何度か繰り返して聞けば誰のことか分かるが、英語で言うのは難しい。 ③何度か聞けば誰のことか分かり、自信はないが英語で言うことができる。 ④一度聞けば誰のことかほぼ分かり、英語で自信をもって言うことができる。
	先生予想ゲーム (Activity 3)	「先生ができることとできないことを予想して、例を参考に書き写すことができる。」 ①英語を書き写すことはまだ難しい。 ②友だちと相談しながら、例を参考に英語を書き写すことができる。 ③自分一人で例を参考に英語を書き写すことができる。 ④例を参考にしなくても、一人で書き写すことができる。
第4時	他己・自己紹介しよう (Activity 5)	「先生や自分ができることやできないことを紹介するために文を書くことができる。」 ①英文を書くことはまだ難しい ②先生や友だちの助けがあれば例を参考に文を書くことができる。 ③自分一人で例を参考に英文を書くことができる。 ④自分と先生を比較しながら、感想も付け加えて英文を書くことができる。
	先生と自分の紹介 (Activity 5)	「先生と自分のできることやできないことを自分の考えも含めて紹介できる。」 ①英語で紹介することはまだ難しい。 ②英文のメモを見ながら、何とか紹介することができる。 ③英文を見ずにジェスチャーやアイコンタクトを意識して紹介することができる。 ④英文を見ずに流暢に紹介ができ、相手に確認や質問もすることができる。

- **第1時** <目標>まとまった英文を聞いて、動作を表す語や「できる」「できない」という表現が聞き取れ、内容が理解できる。

■ 「映像を見て動作を表す語やできる、できないという表現が分かる。」

- ① できるかできないか聞き取るのは難しい。
- ② 絵やジェスチャーのヒントをもらったらわかる。
- ③ 何度か繰り返しきいたらわかる。
- ④ 一度聞いたらわかる。

- 評価活動：どの人物のことか聞き取ろう【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think 1 (p.36)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：p.36にある有名人の写真や別の写真などを使用する。教師はまずヒントを与えずに音声のみを聞かせ、どんなことが聞こえたかを確認する。聞き取れた単語をヒントにどのような話しかを推測させ、再度聞かせ、記号を書かせる。その際、分からない生徒が多ければ、絵やジェスチャーを用いながら英文を再度聞かせる。答えを確認した後、どのような語が用いられていたかを確認し、英語で繰り返し発音させる。さらに登場人物について追加情報を与える。また、それ以外の有名人についても追加をして聞かせると良い。
- 尺度説明：語彙と初めて出会う第1時なので教師は動作を表す表現と can の表現を思い出させてから、音声を聞かせるようにすると良い。音声を途中で止めたり、繰り返し聞かせたりしながら、全員が聞き取れるように支援していく。ここでは子ども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、絵やジェスチャーがあれば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、can't の聞き分けとまとまった英語を聞くのは難易度が高いと思われる。教師は、児童が聞き取りやすいような発音で音声を与えたり、ALT の協力が得られるならば意図的にゆっくり分かりやすく発音してもらうとよい。

■ 「英文を聞いて、動物ができることやできないが分かり、できることが言える。」

- ① 動物ができることとできないことを聞き取るのはまだ難しい。
- ② 友だちと確認しながら動物ができることとできないことが聞き取れる。
- ③ 一人でも動物ができることとできないことが聞き取れる。
- ④ 動物ができることとできないことが聞きとれ、自分でも言える。

- 評価活動：どの動物のことか聞き取ろう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Listen 1&2 (p.36)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：まず、p.34、p.35のイラストを見ながら、どのような動物がいたか確認して英語で発音させる。次に音声を聞かせ、内容が聞き取れたかを確認する。Let's Listen 1 を聞かせた後、答え合わせをして、聞き取れたことを確かめ、英語で言えるかどうか言わせてみる。その際、and や but の使い方にも気付かせる。次にまとまった英語である Let's Listen 2 を聞かせ、同様に友だちを確認をさせた後、全体で答え合わせを行う。聞き取れたことを can と can't を用いて英語で言わせてみる。
- 尺度説明：Let's Listen 1 は単純な動詞のみであるが、Let's Listen 2 は副詞や修飾語が入ってくる。動作を表す英語は何度も聞いているが、一人で聞き取れることを③とし、やや自信がなく、ペアで確認してできる段階を②としている。また、④は自分で聞き取ったことを英語で入れるといったチャレンジングなレベルを設定している。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、自信を持って聞き取れ入れるようにしたい。
- 備考：動物の Who am I?クイズは中学年でも既習済みである。できれば児童にペアやグループでクイズを作らせ、互いに問題を出したり答えたりする活動も楽しいであろう。

○ **第2時** <目標>動作を表す語や「できる」「できない」という表現を用いて相手に尋ねたり、答えたりすることができる。

■ 「ペアでできることやできないことを尋ね、具体的な情報を聞き取ることができる。」

- ① 相手が何ができて何ができないのかたずねるのは難しい。
- ② 一人では自信はないが、相手のヒントや助けがあればわかる。
- ③ 一人で相手のできることやできないことをたずね、情報を聞き取ることができる。
- ④ 相手のできることやできないことを素早く正確に聞き取り、コメントを返すことができる。

➤ 評価活動：ペア予想ゲーム【アレンジ度：★☆☆】

➤ 使用教材：Activity 1 (p.37)

➤ 評価観点：知識・技能（話すこと【やり取り】）、主体的に学習に取り組む態度

➤ 活動説明：活動を始める前に、p.37のポインティングゲームをして、15種類の動詞の言い方を確認しておく。特にリズムやジェスチャーをつけながら、動詞の定着を図りたい。次に、教師がI can～. Can you～?という表現を用いて数人の児童に尋ねた後、活動に入る。それぞれ尋ねたい5種類の動詞を選ばせ、相手ができるかできないか予想して、○△を記入させる。その後それぞれペアで尋ね合わせ、できるだけ、相手の答えに反応を返すように促す(Oh, you can That's great. Me, too.など)。

➤ 尺度説明：ペアにできること、できないことを何とか尋ねて、情報を聞き取ることができることを目指す。英語のみでやり取りが難しい場合は、友だちにヒントや助けを出してもらって聞き取れるように促し、それを②段階とする。やり取りのみならず、即興で感想や反応が英語で返せるレベルを④と設定する。

➤ 備考：Can you～?の尋ね方やYes, I can., No, I can't.等の答え方は、はじめてになるので、しっかり音声で繰り返し練習させてからペアで話させる。また、反応やコメントや既習の表現を思い出させて使わせるとよい。

■ 「できることできないことについて、多くの友だちに尋ねたり答えたりできる。」

- ① 尋ねたり答えたりするのは難しい。
- ② ゆっくり何度も言いなおしながら、質問をしたり答えることができる。
- ③ 一人で何とか尋ねたり、答えたりできる。
- ④ 多くの人に尋ね、情報を早く正確に得たり、答え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：Activity 2 (p.37)

➤ 評価観点：知識・技能（話すこと【やりとり】）、主体的に学習に取り組む態度

➤ 活動説明：Activity 1でペアでやり取りをしたことをもとに、Activity 2ではクラス全体で室内を歩いてまわり、紙面のできること、できないことを聞きあいながら、できる場合は名前を記入してもらう。その活動の前に、15種類の動詞と表現の確認をしてクラス全体で練習を行う必要がある。また、中間評価を行い、上手にやり取りできている児童を前に出させ、どのような点が良いのかを発表させると良い。後半も表現のみならず、アイコンタクトやジェスチャー、相手に分かりやすい発音などを心がけさせる。インタビューが終われば、友だちについて分かったことを英語で発表させる。その際、自分の感想も付け加えさせると良い。

➤ 尺度説明：ペアで練習しているので、今回は一人で何とか尋ねたり答えたりすることを目指す。さらに、早く正確に多くの友だちにインタビューができ情報が得られた場合は④段階とする。相手の援助があり、ゆっくり言ってもらったり言い直してもらって分かる場合は段階②に設定する。

➤ 備考：聞き取れないことがあったときには、Pardon? Sorry? Once more, please.などをもう一度言ってもらうようにストラテジーを教えておくと良い。さらに15種類を聞いた児童は、それ以外のことを自由に尋ねても良いということにすれば興味が増し、考えながらCan you～?を用いて様々なことを質問できるようになり主体的で対話的な楽しい活動となる。

- **第3時** <目標>第三者について「できる」「できない」といった表現や内容を聞き取ったり、書き写したりすることができる。

■ 「映像を見ながら英文を聞いて、誰のことか分かり、英語で言うことができる。」

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">① 英文を聞いて理解したり、言うことはまだ難しい。② 何度か繰り返し聞けば誰のことか分かるが、英語で言うのは難しい。③ 何度か聞けば誰のことか分かり、自信はないが英語で言うことができる。④ 一度聞けば誰のことかがほぼ分かり、英語で自信をもって言うことができる。 |
|---|

- 評価活動：Who is he/she?クイズ：【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think 2 (p.38)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと【発表】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：p.38のLet's Watch and Think 2用いた活動である。二人の子どもが話す長い会話を聞き、テキストのイラストにできないことに○（できる）、△（できない）をつけさせる。1回目は全体を流し、2回目は途中で止めながらポーズを置いて聞かせ確認をしながら進めると良い。また、答え合わせの際に、**he**、**she**が聞き取れたかどうかを確認する。その後、3回目を聞かせ、できること、できないことを空欄に書き留めさせ、情報を英語で言わせてみる。
- 尺度説明：かなり長い英文であるため、一度聞いて分かるのは段階④と考える。何度か聞いて分かることをめざし、その中で何文かが**can**、**can't**を用いて言えれば③とする。また、繰り返し何度もきいて分かる段階を②とする。
- 備考：ALTやJETがいれば、ゆっくりジェスチャーをつけて同じような内容を話してもらえば聞きやすくなる。また、三人称がはじめて入る箇所であるので、一人称と二人称との違いを図などを書いて、分かりやすく説明することと、**he**、**she**の発音の練習、混乱しないように、教室にいない先生や有名人を用いるなど多くの例文と音を用いて概念を理解させたい。

■ 「先生ができることできないことを予想して、例を参考に書き写すことができる。」

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">① 英語を書き写すことはまだ難しい。② 友だちと相談しながら、例を参考に英語を書き写すことができる。③ 自分一人で例を参考に英語を書き写すことができる。④ 例を参考にしなくても、一人で書き写すことができる。 |
|--|

- 評価活動：先生予想ゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Activity 3 (p.39)
- 評価観点：知識・技能（書くこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：p.39のActivity 3を用いた活動である。4～5人程度のグループで行う。インタビューに行く先生を決め、インタビューの準備をさせる。先生の名前を書き、**He**、**She**を4線に書いた後、先生のできること、できないことを予想して絵カードを置く。その後、その絵カードの英文字を参考に書き写させる。基本的にグループで活動を行い、次時まで先生にインタビューに行っておくことやその際の注意などを確認しておく。
- 尺度説明：活動はグループで行うが、英語を書くのは個人の活動になる。カードの英語を見ながら、一人で4線上に書き写すことができることを目標にさせる。音声で慣れ親しんだ単語であるため、見なくても一人で自信をもって書ければ④とする。友だちと書き方などを相談しながらできる段階を②と設定する。
- 備考：英語を書くのは時間がかかり、個人差も現われやすい。丁寧な文字指導が必要であり、十分時間をかけたい。例を先生が準備をして、黒板に貼ったり、グループに配布するなどの補助も必要である。

- **第4時** <目標>自分や第三者ができること、できないことを感想も付け加えて英文を書き、それを用いて紹介することができる。

■ 「先生や自分ができることやできないことを紹介するために文を書くことができる。」

- ① 英文を書くことはまだ難しい
- ② 先生や友だちの助けがあれば例を参考に文を書くことができる。
- ③ 自分一人で例を参考に英文を書くことができる。
- ④ 自分と先生を比較しながら、感想も付け加えて英文を書くことができる。

- 評価活動：他己・自己紹介しよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity 5 (p.40)
- 評価観点：思考・判断・表現（書くこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：前時にグループで準備し、先生方にインタビューをしてきた結果を整理し、自分のできることやできないことも合わせてスピーチができるように準備をさせる。その際、p.40のActivity 5の例文を参考に英文を書かせるが、この活動では先生のことと自分のこと、できることとできないことを含めること、感想を付け加えることなどを伝えておく。また、活動に当たっては、例文を全体で読んで音声と文字が一致するかどうか、なぞり読みをさせるなどをして確認した後、意味の確認を行い、例文を参考に各自準備させる。これまでに出ていない表現を使って伝えたいものがある場合には、1つだけ追加していいことにする。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、できることを表現していいこととし、よりコミュにカティブなやりとりをねらう。
- 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読んだのち、情報を整理して書くことになるが、例を参考に一人で書けることを目標とし、先生や友だちの助けが必要な場合は②とする。自分と先生を比較しながら、感想も付け加えてまとまりのある内容をかければ④とする。
- 備考：ポスターを準備させ Show & Tell 形式で発表の準備をさせても良い。できるだけ沢山書きたい、伝えたいという児童の気持ちを大切にしたい。

■ 「先生と自分のできることやできないことを、自分の考えも含めて紹介できる。」

- ① 英語で紹介することはまだ難しい。
- ② 英文のメモを見ながら、何とか紹介することができる。
- ③ 英文を見ずにジェスチャーやアイコンタクトを意識して紹介することができる。
- ④ 英文を見ずに流暢に紹介ができ、相手に確認や質問もすることができる。

- 評価活動：先生と自分の紹介【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity 5 (p.40)
- 評価観点：思考・判断・表現（話すこと【発表】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：上記で作成した英文を参考に、英語で発表する練習を個人でさせた後、ポスターなどを活用して4～5人のグループで発表させる。発表後は、聞いていた児童から感想やコメントを言わせたり、質問させる。発表の際には他者に配慮しながら、相手の理解を確認したり、質問をしたりやり取りができるように勧める。
- 尺度説明：作成した先生・自己紹介英文を見ながら紹介できる段階は②とし、できるだけ見ないでアイコンタクトやジェスチャーなど相手が分かりやすいように伝えることを目標の③とする。さらに、話しながら、相手に確認や質問もすることができる段階を④とする。一方通行の自己紹介ではなく、終わったら感想を言ったり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～、I can't～も付け加えて答える。
- 備考：自分と先生の区別をしながら間違えずに伝えさせたい。また、先生のインタビューが難しい場合は有名人や家族などについて伝えさせても良いだろう。

We Can! 1 Unit 7 “Where is the treasure?”

■Can-Do 評価尺度概要

本単元では、前半に位置関係を表す前置詞について学習し、後半はその前置詞を使いながら道案内をしたり宝物探しをしたりしながら表現について理解を深めていく。on, in under, by といった基本的な前置詞を使って部屋の中にあるものの位置関係をとらえたり、表現したりする。また、4年生での道案内ではgo straight を繰り返すことで直進することを表していたが、go straight for ○○block といったよりスマートな表現を使えるようにしていく。

■Can-Do 評価尺度一覧

<全 4(8)時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	どこにあるかな (Let's Watch and Think)	「何がどこにあるか聞き取り、見つけることができる。」 ①探す範囲が狭まっても、見つけることはまだ難しい。 ②探す範囲が狭まれば、見つけることができる。 ③全体を見て、見つけることができる。 ④実際の机の上を見て、見つけることができる。
	探しものは何か な？ (Let's Listen 1)	「友だちの探し物がどこにあるか聞き取ることができる。」 ①物の名前を聞き取り、探し物の場所の見当をつけるのはまだ難しい。 ②物の名前を聞き取り、正しい場所の近くに探し物カードを置くことができる。 ③物の名前と位置を聞き取り、探し物カードを正しい場所に置くことができる。 ④2つの物の名前と位置を聞き取り、探し物カードを正しい場所に置く。
第2時	だれの部屋？ (Let's Listen 2)	「部屋のをヒントに、誰の部屋か聞き取ることができる。」 ①部屋にないものをヒントに言ってもらっても、聞き取るのはまだ難しい。 ②部屋にないものをヒントに言ってもらえば、聞き取ることができる。 ③部屋にあるもののヒントだけ言ってもらえば、聞き取ることができる。 ④部屋の写真を見ずに、ヒントを聞いて誰の部屋か聞き取ることができる。
	自分の理想の部屋を紹介しよう (Let's Play 3)	「理想の部屋の中のものについて伝えたり聞き取ったりすることができる。」 ①1つも物の場所を伝えたり聞き取ったりすることはまだ難しい。 ②1つなら物の場所を伝えたり聞き取ったりすることができる。 ③2つ以上物の場所を伝えたり聞き取ったりすることができる。 ④聞き取った物以外に何があるか尋ね返すことができる。
第3時	福笑いゲーム (Let's Listen 3)	「道案内を聞き取ることができる。」 ①Go straight を繰り返してもらっても、聞き取ることはまだ難しい。 ②ゆっくり Go straight を繰り返してもらえば、聞き取ることができる。 ③ゆっくりいくつ目の角まで進むか伝えてもらえば、聞き取ることができる。 ④いくつ目の角まで進むか伝えてもらえば、聞き取ることができる。
	道案内をしよう (Let's Play 4)	「誌面を使って、道案内をすることができる。」 ①決められた場所にてであっても、道案内することはまだ難しい。 ②決められた場所であれば、道案内することができる。 ③尋ねられた場所について、道案内をすることができる。 ④2つの場所を経由する行き方を尋ねられても、道案内をすることができる。
第4時	宝物はどこだ!? (Let's Listen 4)	「道案内を聞き取って、宝物を見付けることができる。」 ①曲がる向きや進む距離を示されても、聞き取ることはまだ難しい。 ②曲がる向きや進む距離を示してもらえば、聞き取ることができる。 ③どれだけまっすぐ進むか示されれば、聞き取ることができる。 ④どれだけまっすぐ進むか示されなくても、聞き取ることができる。
	宝物探し (Activity)	「教室を使って、ペアで宝物の道案内をすることができる。」 ①道案内をしたり、聞き取ったりするのはまだ難しい。 ②道案内をしたり、聞き取ったりすることができる。 ③道案内をしたり、うなずきやあいづちを加えて聞き取ったりすることができる。 ④道案内をしたり、聞き返しながら聞き取ったりすることができる。

○ 第1時 <目標>探しているものを聞き取ることができる。

■ 「何がどこにあるか聞き取り、見つけることができる。」

- ① 探す範囲が狭まっても、何がどこにあるか聞き取って見つけることはまだ難しい。
- ② 探す範囲が狭まれば、何がどこにあるか聞き取って見つけることができる。
- ③ 全体を見て、何がどこにあるか聞き取って見つけることができる。
- ④ 実際の机の上を見て、何がどこにあるか聞き取って見つけることができる。

- 評価活動：どこにあるかな？【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think (pp.50-51)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）
- 活動説明：教科書で、どこに何があるか聞き取って指差す。はじめに、文房具や日用品の語彙をフラッシュカードで確認する。その後、Let's Watch and Think の映像を見る。最初は全体が映し出され、その後探す範囲が狭まる。映像教材で学習した後、指導者の机の上を投影機を使って画面に映し出し、実物で「どこにあるかな？」クイズを行う。
- 尺度説明：③の段階として、映像の探す範囲が狭まる前に見つけることを考え、範囲を狭めて聞き取れることを②の段階とした。また、④の段階として、実物を見て聞き取る活動を取り入れた。映像教材から場所が変わっても聞き取れるかどうかのポイントである。
- 備考：映像の音声では、まず物の名前が聞こえ、範囲が狭まった後、数秒後に“On the desk.”など、どこにあるかが聞こえてくる。聞かせたいのは「どこにあるか」なので、物の名前を音声で聞いた直後に指導者が付け加えて言うようにする。また、時間制限の要素がある教材なので、「時間以内に」聞き取って見つけることもバリエーション活動として考えることもできる。

■ 「友だちの探し物がどこにあるか聞き取ることができる。」

- ① 物の名前を聞き取り、探し物の場所の見当をつけるのはまだ難しい。
- ② 物の名前を聞き取り、正しい場所の近くに探し物カードを置くことができる。
- ③ 物の名前と位置を聞き取り、探し物カードを正しい場所に置くことができる。
- ④ 2つの物の名前と位置を聞き取り、探し物カードを正しい場所に置くことができる。

- 評価活動：探しものは何かな？【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Listen 1 (p.52)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）
- 活動説明：友達（指導者）が電話をかけ、自分（児童）が部屋にいる設定で探し物の場所を聞き取る。部屋の絵が描かれたワークシートの上に、探し物カードを聞き取った通りに並べる。最初は、“A: I want ○○. B: Where is ○○? A: It's on the△△.”のような受け答えを通して物の名前と位置を聞き取る。活動の終盤で、応用編として2つの探し物を同時に聞き取る活動に挑戦する。
- 尺度説明：本単元の学習事項である前置詞を聞き取れることを③の段階として設定した。それが聞き取れなくても、物の名前を聞き取れば、ある程度近い場所に見当がつくと考えた。物の名前だけでどこにあるか聞き取る段階を②として児童に伝えることで、部分的にできていることを肯定的にとらえられるようにしたい。また、④の段階として、2つの探し物を同時に聞き取って正しい場所がどこか考える活動を取り入れた。
- 備考：2つの探し物を同時に伝えるとき、どれくらいのスピードで、どれくらいの間において話すかによって難易度が大きく変わってくる。活動設計の際は、児童の実態に応じて加減の調整が必要になる。

○ 第2時 <目標>部屋の中にあるものを、位置関係を表す言葉を使って表現できる。

■ 「部屋の物をヒントに、誰の部屋か聞き取ることができる。」

- ① 部屋にないものをヒントに言ってもらっても、聞き取るのはまだ難しい。
- ② 部屋にないものをヒントに言ってもらえば、聞き取ることができる。
- ③ 部屋にあるもののヒントだけ言ってもらえば、聞き取ることができる。
- ④ 部屋の写真を見ながらでなくても、ヒントを聞いて誰の部屋か聞き取ることができる。

- 評価活動：だれの部屋かな？【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Listen 2 (p.53)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）
- 活動説明：教職員の部屋の写真を4つ用意して見せ、どの教職員の部屋か聞き取る。一つ目の部屋は“I have a cap on the wall.”などのヒントに加えて、“not a hat.”など、部屋にないものの情報も伝える。2回目は、部屋にあるものだけでヒントを出し、どの教職員の部屋か聞き取る。3回目は、見せていた部屋の写真を一旦隠し、音声情報のみ聞いてどちらの部屋か考える。聞いた後にもう一度写真を見せて、どちらの部屋かを確認する。
- 尺度説明：部屋にあるものをヒントに、どの部屋のことか聞き取れることを③の段階とした。②の段階では、判断材料が増えるように、部屋にないものの情報も付け加えて聞くことができるようにする。④の段階として、視覚情報の補助をなくして音声情報のみで聞き取る活動を加えた。頭の中で物がどこにあるかイメージしながら聞くことが求められる。聞いてできあがったイメージを最後に写真をもう一度見て確認する。
- 備考：児童の実態に応じて、部屋にあるものを一度に言って聞き取れることを、多くの学習者が目標にする段階に設定することもできる。4つの部屋の写真を撮る際、扱う言語材料や置かれている位置などをそろえたり、違う部分を作ったりするなど考慮する必要がある。スクリプトの量も、児童の実態に応じて情報量を調節することもできる。

■ 「理想の部屋の中の物について伝えたり聞き取ったりすることができる。」

- ① 1つも物の場所を伝えたり聞き取ったりすることはまだ難しい。
- ② 1つなら物の場所を伝えたり聞き取ったりすることができる。
- ③ 2つ以上物の場所を伝えたり聞き取ったりすることができる。
- ④ 2つ以上物の場所を伝えたり聞き取ったりし、聞き取った物以外に何があるか尋ね返せる。

- 評価活動：自分の理想の部屋を紹介しよう【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Play 3 (pp.53)
- 評価観点：知識・技能（話すこと【やり取り】）
- 活動説明：自分の理想の部屋を考え、友達に紹介する。あらかじめワークシートに自分の理想の部屋に必要なものを書き込み、My dream roomを考える。指導者の理想の部屋紹介を聞く。その後、指導者になりきって指導者の理想の部屋を一斉に言ったり、クラスを話し手と聞き手に分けて一緒に言ったりしてから、自分たちの理想の部屋をペアで伝え合う。
- 尺度説明：「何がどこにあるか」の「何が」の部分を最初に示し、認知的負荷を軽減して足場掛けにしようとする。多くの児童が目標にする段階としては、自分で選んで伝えたり聞き取ったりすることを設定した。挑戦的な段階として、さらに聞き取っている側の児童が、まだ言われていない日用品の場所を“Do you have a pencil on the desk?”などと尋ねて確認することを設定した。
- 備考：学習者の様子に合わせて、指導者になりきって言ったり、みんなで一緒に言うことを補助的な段階として設定することもできる。

○ 第3時 <目標> どう進むとたどり着くか、聞いたり伝えたりすることができる。

■ 「道案内を聞き取ることができる。」

- ① Go straight を繰り返してもらっても、道案内を聞き取るとはまだ難しい。
- ② ゆっくり Go straight を繰り返してもらえば、道案内を聞き取ることができる。
- ③ ゆっくりいくつ目の角まで進むか伝えてもらえれば、道案内を聞き取ることができる。
- ④ いくつ目の角まで進むか伝えてもらえれば、道案内を聞き取ることができる。

- 評価活動：福笑いゲーム【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Listen 3 (pp.54)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）
- 活動説明：担任とALTの道案内に関するスキットを聞き取る。最初は go straight を繰り返すことで直進を表す。途中（5つ目）から go straight for ○○ blocks の表現を使ってどこまで直進するかを表す。手元にある地図上の聞き取った場所に、あらかじめ用意した店・建物カードを置いていく。
- 尺度説明：Let's try! 2 では go straight を繰り返して直進する表現で慣れ親しんでいたため、既習の表現を使えば聞き取れることを足場掛けとした。挑戦的な段階では普通のスピードでの聞き取りを意図している。ここでは文と文との間にかける時間を最初よりも短くすることで差異化を図りたい。
- 備考：道案内をただ聞き取るだけになってしまわないように、担任とALTでスキット風にして聞かせたい。どうしてそこに行きたいのか前置きのやり取りを付け加えて道案内のやり取りを聞かせるようにする。

■ 「誌面を使って、道案内をすることができる。」

- ① 決められた場所にあっても、道案内することはまだ難しい。
- ② 決められた場所であれば、道案内することができる。
- ③ 尋ねられた場所について、道案内をすることができる。
- ④ 2つの場所を経由する行き方を尋ねられても、道案内することができる。

- 評価活動：道案内をしよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play 4 (pp.54)
- 評価観点：知識・技能（話すこと【やり取り】）
- 活動説明：Let's Listen 3 で聞いた道案内を、児童同士で行う。道を探ねるグループと道案内するグループに分かれ、前半と後半で交代する。1回目は隣に座っている人と道案内のやり取りを行い、2回目以降は席を一つずつ後ろに移動してペアを作り行う。最初の目的地は、地図上の近くの場所を指定して尋ねるようにする。2つ目・3つ目の道案内は指定せず、自分が行きたいところを選んで尋ねる。4つ目の道案内は、2つの場所を経由した行き方を尋ねる。
- 尺度説明：チャンツで慣れ親しんだ「場所」であれば伝えることができる、ということ足場掛けにする。挑戦的な段階として、2つの目的地があるパターンの道案内を設定した。児童の実態に応じて、経路地もしくは目的地を固定するなどして、難易度を調整することができる。確実に足場掛けと挑戦的な段階を保証できるように、4回の道案内に限定して行うようにする。
- 備考：2つの場所を経由する行き方について表現する際は、first, second を使ってやり取りをするので、デモンストレーションで見せて導入しておく必要がある。また、②の段階として途中通過するランドマークを先に伝えたり、④の段階でルート上のランドマークを確認するために聞き返すことを設定することもできる。

○ 第4時 <目標>宝物の地図を使って、道案内のやり取りをすることができる。

■ 「道案内を聞き取って、宝物を見付けることができる。」

- ① 曲がる向きやどれだけまっすぐ進むかを示されても、道案内を聞き取ることはまだ難しい。
- ② 曲がる向きやどれだけまっすぐ進むかを示してもらえば、道案内を聞き取ることができる。
- ③ どれだけまっすぐ進むか地図上で示されれば、道案内を聞き取ることができる。
- ④ どれだけまっすぐ進むか地図上で示されなくても、道案内を聞き取ることができる。

- 評価活動：宝物はどこだ!?【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen 4 (pp.56-57)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）
- 活動説明：道案内を聞き取って宝物の場所を探す。宝物を見つけるためには4つの道案内を聞くが、1回ずつ活動を分けて行う。最初は曲がる向きを指を差し、“Go straight for just a little bit”などの表現が実際にどれだけまっすぐ動けばいいか、画面の地図上を説明する。2回目はどれだけまっすぐ動けばよいかのみ説明し、それ以降は視覚的なヒントなしで聞き取る。
- 尺度説明：補助的な②の段階として、左右どちらに曲がるかを視覚的に確認することを取り入れた。ここではいくつ目の角かを集中して聞き取ることができるようにする。③では、keep going や just a little bit などの表現が実際の誌面上ではあいまいになりやすいことから、どれだけまっすぐ進むか地図上で距離を示すことで宝物見つけがしやすいようにする。④の段階では、視覚的ヒントなしで聞き取るようにする。
- 備考：地図上を移動する際に、いくつ目の角か数えるのが難しい場合があるので、first block などがどこの部分を表しているのか、児童と一緒に確認して補助的な段階とすることもできる。また、1度目にペアで、2度目に一人で聞き取るようにするなど、友達の助けを段階設計に取り入れることもできる。その場合、児童の組み合わせ方を考えてペアを作る必要がある。

■ 「教室を使って、ペアで宝物の道案内をすることができる。」

- ① 道案内をしたり、聞き取ったりするのはまだ難しい。
- ② 道案内をしたり、聞き取ったりすることができる。
- ③ 道案内をしたり、うなずきやあいづちを加えて聞き取ったりすることができる。
- ④ 道案内をしたり、途中通る場所などについて聞き返ししながら聞き取ったりすることができる。

- 評価活動：宝物探し【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Activity
- 評価観点：知識・技能（話すこと【やり取り】）、思考・判断・表現
- 活動説明：ペアで活動を行う。前時は誌面上を使っての活動だったが、今回は教室内の机を使って通路を作り、ヒントになるものや宝箱を置いて活動する。前半と後半で道案内役と宝探し役を交代する。うなずいたりあいづちを入れたりしながら聞いたり、聞いた道のりを確認するために通る場所を“Turn left at ○○?”などと聞き返したりするように伝える。
- 尺度説明：単元のゴールの活動なので、コミュニケーション方略を意識した活動を設計した。非言語的あるいは言語的に負荷の少ないコミュニケーション方略であるうなずきやあいづちが使えることを③の段階として考えた。そういった方略を使わなくてもなんとか道案内は成立するので、うなずきやあいづちなしで行うことを②の段階とした。④の段階として、言語的に少し高度な方略である聞き返しを加えて道案内することを設定した。
- 備考：道のりを適度に分割して道案内することで、説明したり聞き取ったりする際の足場掛けとなる。4分割・2分割・分割なしで宝物探しを行うのもバリエーション活動として考えられる。

We Can! 1 Unit 8 “What would you like?”

■Can-Do 評価尺度概要

買い物やメニュー作りなどの活動を通して、料理の名称と丁寧に注文や値段をやりとりする表現を学ぶ単元である。またこの単元では、単に自分の好みでメニューを作るのではなく、相手を意識したやり取りに重点を置き、友だちから欲しいメニューを聞き取ってメニューを考えたり、家庭科で学習したことを活用しながら、テーマを決めてランチづくりを行うようにしている。なお、本単元では値段のやりとりをするため数字を取り扱うが、児童の負担を考え概ね 1000 以下の数字のみでやり取りできるよう設定する。

■Can-Do 評価尺度一覧

<全 4(8)時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	世界の料理を探そう (Let's Watch and Think 1)	「料理の話聞いて、料理の写真やその国の国旗を選ぶことができる。」 ①料理の名前を聞き取るのは難しい。 ②料理の名前か国の名前のどちらかは聞き取ることができる。 ③国と料理の写真を聞き取ることができる。 ④話者の料理についての感想などを聞き取ることができる。
	Ping-Pong Counting Game & Buzz Game	「100 までの数字を間違えずに言うことができる。」 ①100 までの数字を言うのは難しい。 ②友達や先生とゆっくり声を合わせながらなら言うことができる。 ③一人で言うことができる。 ④ミッションを間違えずに言うことができる。
第2時	注文と値段を聞き取ろう (Let's listen 2&3)	「注文のやりとりを聞いて、注文したメニューや値段を理解することができる。」 ①注文されたメニューや値段を聞き取るのは難しい。 ②一人では自信はないが、ペアで確認しながらなら聞き取ることができる。 ③一人でメニューや値段を聞き取ることができる。 ④1 回でメニューと値段を間違えずに聞き取ることができる。
	値段を計算しよう	「友達から丁寧な表現でメニューを聞いて、値段を伝えることができる。」 ①丁寧に注文を聞いたり、値段を伝えたりすることは難しい。 ②注文票を使って指差ししながらなら友だちとやりとりをすることができる。 ③丁寧な表現でやりとりをして、合計の値段を友だちに伝えることができる。 ④注文から値段の提示までのやりとりを滞りなくすることができる。
第3時	ランチメニューと値段を聞き取ろう (Let's Listen 4&5)	「ランチメニューの紹介を聞いて、どのメニューかを探すことができる。」 ①メニューを探すのはまだ難しい。 ②友達と相談しながらならできる。 ③何度か聞けばメニューや値段がわかり、線で結ぶことができる。 ④一度聞けばどのメニューかわかり、値段を書いたり線をつないだりできる。
	友だちの希望を聞き取って書き写そう (Activity)	「友達から好きなメニューを聞き取って、単語を書き写すことができる。」 ①英語を書き写すことはまだ難しい。 ②絵カードを指さしてもらいながらなら、一つずつ単語を書き写すことができる。 ③好きなメニューを聞き取って、単語を丁寧に書き写すことができる。 ④いくつかのメニューを一気に伝えられても間違えずに書き写すことができる。
第4時	ランチメニューを注文しよう (Activity)	「丁寧に注文を聞いたり、ほしいものを伝えたりすることができる」 ①注文を聞いたり、欲しいものを伝えたりするのはまだ難しい。 ②慣れ親しんだ表現を使って注文を聞いたり、欲しいものを伝えたりできる。 ③丁寧な表現を使って注文を聞いたり、欲しいものを伝えたりできる。 ④丁寧な表現を使い、聞き返したり、確認しながらやり取りをすることができる。
	オリジナルランチを紹介しよう (Activity)	「作ったランチメニューを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メニューの名前を紹介することはできる。 ③メニューを指さしながら、値段や誰のためのランチかを紹介することができる。 ④理由など一言追加してランチメニューを紹介することができる。

○ 第1時 <目標>料理の名称や100までの数字の言い方がわかる。

■「料理の話聞いて、料理の写真やその国の国旗を選ぶことができる。」

- ① 料理の名前を聞き取るのは難しい。
- ② 料理の名前か国の名前のどちらかは聞き取ることができる。
- ③ 国と料理の写真を聞き取ることができる。
- ④ 話者の料理についての感想などを聞き取ることができる。

- 評価活動:Let's Watch and Think 1【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Menu (p.58-59)、ワークシート(国と料理の写真を線で結ぶもの)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:まず、いくつかの国旗を示し、その英語での表現を確認する。次に、それぞれの国の代表的な料理の写真を見せ、どの国の料理なのかを理由もつけて予想するようにする。その後、**Let's watch and think** の音声のみを聞き、その国と料理について聞き取れたことをもとにワークシートの国旗と料理を結び付けるようにする。音声のみで聞くと非常に長いものが多いので、1つの料理の説明について何回か繰り返し聞きながら、国名と料理名を結び付けられるようにする。最終的に **Let's watch and think** の映像資料を見せ、世界の様々な国の料理について理解を深められるようにする。
- 尺度説明:国の名前、料理の名称とその特徴などを聞き取る活動となり、聞き取る量が非常に多い。また、音声教材の文章もやや長いことから、繰り返し何度も聞き取るようにすることが大切である。最終的に、「どの国の料理か」「話の内容からどの写真がその料理なのか」を理解できることを③に設定している。また、両方を理解することは難しくとも、国の名前や料理名を聞き取れている状態を②としている。②の状態を確認するため、6つある料理について、最初1~2つについてはペアで聞き取れたことを確認し合う活動を取るようにする。
- 備考:文化理解の側面を持つ活動である。社会科で日本と関わりの深い世界の国について学習をしているので、社会科の学習と合わせながら、学習を進めていってもよい。また、ALTの母国の料理なども合わせて話をしてもよいだろう。

■「100までの数字を間違えずに言うことができる。」

- ① 100までの数字を言うのは難しい。
- ② 友達や先生とゆっくり声を合わせながらなら100までの数字を言うことができる。
- ③ 一人で100までの数字を言うことができる。
- ④ ミッションを間違えずに100までの数字を言うことができる。

- 評価活動:Ping-Pong Counting & Buzz Game【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:ワークシート(オリジナル、1-100までの数字が書かれているもの)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと、話すこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:まず、ワークシートや掲示物を見ながら100までの言い方を確認する。数字の言い方にはルールがあるのでその規則性について気付かせるようにするとなおよい。その後、ペアで100まで順番に間違えずに言う活動(Ping-Pong Counting)を行う。最初はゆっくりと指さしながら行うとよい。その後、卓球のラリーのように素早く、リズムよく言うようにする。Ping-Pong Countingが終わったら、Buzzゲームを行う。これは、例えば5の倍数は数字を言わずに手をたたくなど、ミッションを加えながら数字を数えていくゲームである。ペアまたは3人組になり、ミッションを成功させながら数字を間違えずに言えるように挑戦する。
- 尺度説明:Ping-Pong Countingゲームで100まで間違えずにしっかりと言えるようになることが重要である。そのため、一人で間違えずに100まで言える状態を③とし、Buzzゲームのミッションもできる状態を④とした。数字を言うのは語彙量も多く難しいと感じる児童もいることが想定されるので、Ping-Pong Countingを行う際、まずペアで一緒に声を出して読む活動を取り入れ、声を合わせればできるという足場②を作るようにする。
- 備考:Buzz Gameは5の倍数など簡単なものを選ぶとよいが、慣れてきたら3と5の倍数など混ぜても面白い。また、Ping-Pong Countingも1からではなく、任意の場所から1周するようにしても面白い。

○ 第2時 <目標>丁寧な注文の仕方や値段の伝え方を知る。

■「注文のやりとりを聞いて、注文したメニューや値段を理解することができる。」

- ① 注文されたメニューや値段を聞き取るのは難しい。
- ② 一人では自信はないが、ペアで確認しながら聞き取ることができる。
- ③ 一人でメニューや値段を聞き取ることができる。
- ④ 1回でメニューと値段を間違えずに聞き取ることができる。

- 評価活動:注文と値段を聞き取ろう【アレンジ度:★★★】
- 使用教材:Let's listen 2&3 (pp.60-61)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:音声教材を使って注文したものとその値段を聞き取る。まず Let's listen 2 を使い、ペアで聞き取れたことを話し合いながら書き込んでいく。この時、Main Dish, Side Dish, Dessert と1つずつ料理名と値段を確認するようにして、聞き取りのルールを確認する。次に Let's listen 3 を聞いて一人でどれだけ聞き取れるかに挑戦する。書き込んだ後、ペアやグループでチェックをし、答え合わせをする。
- 尺度説明:最終的には一人でメニューや値段を聞き取れることを目指す。そのための足場としてペアで Let's listen 2 に取り組み、聞き取り方のポイントなどを教え合うようにした(②)。また Let's listen 3 では1回聞いてどの程度確認できるかにも挑戦し、今自分がどの程度できている状態なのかを確認できるようにした。内容量が多く、聞き取って書き込む活動は煩雑になるため、1度で聞き取れることを④とした。
- 備考:またこの場で丁寧な注文の仕方や値段を尋ねる表現を確認し、どのようなやり取りがなされているかを確認するようにすることで、次の活動以降に使用する表現を理解し、学習の見通しが立てられるようにしたい。

■「友達から丁寧な表現でメニューを聞いて、値段を伝えることができる。」

- ① 丁寧に注文を聞いたり、値段を伝えたりすることは難しい。
- ② 注文票を使って指差しながら友達とやりとりをすることができる。
- ③ 丁寧な表現でやりとりをして、合計の値段を友だちに英語で伝えることができる。
- ④ 注文から値段の提示までのやりとりを滞りなくすることができる。

- 評価活動:値段を計算しよう【アレンジ度:★★★】
- 使用教材:オリジナルワークシート(料理と値段が書かれたもの)
- 評価観点:知識・技能(話すこと【やりとり】)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:Activity (pp.64-65)に任意の値段をつけたワークシートを使って、いくつかのメニューを注文して値段を計算して答えるゲームをする。この場で、“What would you like?”や“How much?”などのやりとりの練習をする。ペアでやりとりの練習をした後、ペアの片方が立ち、別の人のところに行って注文のやりとりをする。聞き手側は、注文票にメモを取りながら計算し、合計の値段を伝えるようにする。
- 尺度説明:“What would you like?”から “How much?”までの一連のやりとりがやや長いため、文章で全体を間違えずに言えるようになるのには時間を要すると考えられる。第2時であることを踏まえると、完璧にやり取りするのは発展的である(④)と判断した。やりとりをして意思疎通を図ることが目的であるため値段等に関しては単語のやりとりになることも可としている(③)。注文に難しさを感じる児童もいると考えられるため、注文票を支援の足場としてやり取りできる(②)段階を設定した。
- 備考:やり取りが進む中で、回数をこなそうとするあまりやり取りが中途半端になる児童がいることが想定される。そのため、活動中に中間評価を入れるなど、モデルを示しながらやりとりの意義を確認するようにしたい。

○ 第3時 <目標>丁寧な表現で注文を聞いてメニューを書き写すことができる。

■「ランチメニューの紹介を聞いて、どのメニューかを探すことができる。」

- ① メニューを探すのはまだ難しい。
- ② 友達と相談しながらならできる。
- ③ 何度か聞けばメニューや値段がわかり、線で結ぶことができる。
- ④ 一度聞けばどのメニューかわかり、値段を書いたり線をつないだりできる

- 評価活動:ランチメニューと値段を聞き取ろう【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's listen 4&5 (p.62)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:音声教材を使ってハナが誰のためにどのメニューを作り、それがいくらだったかを書き込む。第2時と同様、まず①を聞いて、ペアで聞き取れたことを話し合いながら書き込んでいく。この時、料理名、値段、誰のためのメニューか、と1つずつ確認するようにして、聞き取りのルールを確認する。次に残りの2つを聞いて一人でどれだけ聞き取れるかに挑戦する。書き込んだ後、ペアやグループでチェックをしながら答え合わせをする。
- 尺度説明:料理名を聞きながらどのメニューかを探しながら、値段と誰のための料理かをつないでいくという非常に煩雑な聞き取りであるため、繰り返し聞くこととなる。また、料理や値段に意識が行き、メニューの名前や誰のためのメニューかまで聞き取ることが難しい児童もいると想定される(②)ペアで確認したことを確実に一人でできる段階は③とし、第2時同様1回ですべてを理解できる段階を④とした。
- 備考:この紹介の方法が第4時の発表につながるので、聞き取り後に指導者と一緒に声に出して繰り返したりするなどして、発表のやり方を確認できるようにするとよい。

■「友達から好きなメニューを聞き取って、単語を書き写すことができる。」

- ① 英語を書き写すことはまだ難しい。
- ② 絵カードを指さしてもらいながらなら、一つずつ単語を書き写すことができる。
- ③ 好きなメニューを聞き取って、単語を丁寧に書き写すことができる。
- ④ いくつかのメニューを一気に伝えられても、間違えずに書き写すことができる。

- 評価活動:友だちの希望を聞き取って書き写そう【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Activity (pp.64-65)・ワークシート(4線が書かれたもの)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと・書くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:最終のオリジナルランチメニュー作りに向けて、友だちの考えたメニューを聞き取る活動である。pp.64-65のMenuの中から、だれのために作るランチメニューなのか、自分でテーマを決め(例:Health Menuなど)、料理を選ぶ。この時、各テーブルから1つ、合計4つ程度に絞るように伝えておく。ペアで活動し、友だちがどんなメニューを考えているのかを聞き取り、聞き取ったメニューを4線の上書き込んでいく。
- 尺度説明:この活動はメニューを聞き取ったうえで線の上に丁寧に書くという2つの活動を連続して行うものであり、4つのメニューを一気に言われて書き取るのは非常にハードルが高いと考えられる。そのため、複数ものを聞き取って書くことを発展的な段階(④)とし、基本的には一つずつ聞き取りながらメモを取り、書き写すことができればよい(③)。Menuは広げて見せるようにしておくが、これは相手の欲しいメニューを指さして確認しながらならできる(②)状態の児童への支援にもなる。
- 備考:英語を書く作業に個人差があることや、写し書きが苦手な児童がいることも想定される。大きい字でメニューを黒板等に提示しておくなどの支援も必要であると考えられる。また、この活動が次のお店屋さんごっこのベースとなるため、それぞれがしっかりと聞き取って注文票を完成させるようにしておく。

○ 第4時 <目標>オリジナルのランチメニューを作って紹介することができる

■「丁寧に注文を聞いたり、ほしいものを伝えたりすることができる」

- ① 注文を聞いたり、欲しいものを伝えたりするのはまだ難しい。
- ② 慣れ親しんだ表現を使って、注文を聞いたり、ほしいものを伝えたりすることができる。
- ③ 丁寧な表現を使って注文を聞いたり、欲しいものを伝えたりすることができる。
- ④ 丁寧な表現を使い、聞き返したり、確認しながらやり取りをすることができる。

- 評価活動:テーマを決めてランチを作ろう【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Activity (pp.64-65)、第3時で使用した4線のワークシート
- 評価観点:思考・判断・表現、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:クラスを3つのグループに分け、店員(1グループ)と客(2グループ)で時間ごとに交代しながらランチメニュー作りに取り組む。第3時でやり取りしたワークシートを使い、友だちから聞き取った注文を店員に伝えに行く。第3時同様4つ程度の食品を選んで注文する。食品のカードをもらい、色紙に貼り付ける。やり取りをする際には、丁寧な注文の表現を活用し、また可能であれば2つ程度までは一気に注文して値段を確認するやり取りをするようにしたい。
- 尺度説明:店員になってやり取りをする際に、ただ聞き取って渡すだけではなく、注文の内容を繰り返したりしながら確認する作業までできれば発展的な状態であると言える(④)また、丁寧な表現を使いながら注文を聞いて値段を確認するという作業を継続して行うことが難しいことも考えられるので、“Whad do you like (want)?”など、これまで慣れ親しんできた表現を使いながら注文することができていれば、②の段階であると設計した。
- 備考:ICT 機器が整備されている学校では、絵カードを並べてデジタルカメラ等で写真を撮るなどすれば、絵カードの準備が軽減され、毎回大量に印刷する必要がなくなるので、おすすめである。

■「作ったランチメニューを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 メニューの名前を紹介することはできる。
- ③ メニューを指さしながら、値段や誰のためのランチかを紹介することが切れる。
- ④ 理由など一言追加して、ランチメニューを紹介することができる。

- 評価活動:オリジナルランチを紹介しよう【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Activity (pp.64-65)
- 評価観点:思考・判断・表現(話すこと【発表】)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:作ったオリジナルランチを友達に見せながら発表する活動である。ポスターを活用して一つずつメニューを指さしながら紹介し、一つずつの食品の値段を合計した「ランチメニューの値段」や、ランチメニューの名前、そして誰のためのランチかまで紹介できるようにする。また、今までに学習した表現を使いながら一言加えられるようにするとよい。発表に際してはいきなり行うのは難しいので、指導者がデモンストレーションを示したのち、自分のポスターを使って一緒に声を出して発表の方法を確認し、ペアやグループなど少人数で発表の練習をしたのちに発表会に臨むようにする。
- 尺度説明:発表する項目が多いことを考え、食品とメニューの名前が言える状態を②とした。そのうえで、値段と誰のために作った課まで言える状態を③として全員が到達できることを目指すようにしたい。一言加えるのは、これから先発表活動を繰り返し行っていく中で、オリジナリティを出したり、発表の幅を広げたりするために有効であると考えられる。また、聞き手を意識するよう発表にもつなげるようにしたいと考えるため、相手にわかりやすく伝える工夫がなされているものを④と捉えるようにした。
- 備考:発表活動はただ言い切ればよいのではなく、聞き手を意識したものにしていけるようにすることが望ましい。友達や家族を思い作った作品に加え、その意図をいかにしてわかりやすく友達に伝えるか、子どもたちの工夫が見られるような活動にしていきたい。

We Can! 1 Unit 9 “Who is your hero?”

■Can-Do 評価尺度概要

本単元は、5年生の総仕上げであり、自分の尊敬する人について三人称を使いながら他者に伝えられることを目指す。既習表現である can に加えて、ここでは be good at という表現に出会い、それが「得意である」という意味であることを児童は学ぶ。I can play the piano. (ピアノが弾ける) ということと、I am good at playing the piano. (ピアノを弾くことが得意である。) という表現の意味することが違うことを児童は体験的に知るようになる。

■Can-Do 評価尺度一覧

<全 4(8)時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	ヒーローの話を聞き取ろう (Let's Watch and Think 1)	「映像を見て、視聴する語彙や情報から、ヒーローのイメージがわかる。」 ① ヒーローのイメージをもつのはまだ難しい。 ② どんな対象をヒーローとしてあげればいいのか気が付く。 ③ ヒーローができることや得意なことについてだいたいわかる。 ④ ヒーローについて、紹介の仕方や全体像がわかる。
	得意を聞き取ろう (Let's Listen 1)	「何が得意かを聞いて、そのイラストを結ぶことができる。」 ① イラストを結ぶことはまだ難しい。 ② 何度か聞けばイラストを結ぶことができる。 ③ 一回目でイラストを結ぶことができる。 ④ 自信を持ってイラストを結び、繰り返して言うこともできる
第2時	家族紹介を聞こう (Let's Listen 2)	「家族の紹介を聞いて、誰が何ができ得意か、またどんな人物かわかる」 ①何ができ何か得意なのか聞き取るのはまだ難しい。 ②何度か聞けば、イラストを参考に聞き取れる。 ③出来ること、得意なことは自身を持ってわかる。 ④何ができ得意かわかりるとともにどんな人物かも聞き取れる。
	ヒーローの話を聞こう (Let's Listen 3)	「スポーツ選手の紹介を聞いて内容がわかり言える。」 ①スポーツ選手の紹介を聞き取るのはまだ難しい。 ②何度か聞けば、写真も参考にしてどんな種目かはわかる。 ③何度か聞けば、その選手の情報は1つか2つならわかる。 ④すべての情報がわかり、自信をもって伝えられる。
第3時	情報交換をしよう (Activity 1)	「友だちに自分の得意なことを伝えたり、聞き取ったりできる。」 ①伝えたり、聞き取るのはまだ難しい。 ②ゆっくり何度も言いなおしながら、伝えたり聞き取ったりすることができる。 ③ゆっくりなら伝えたり聞き取ったりできる。 ④自然なスピードで出来ること得意なことを伝えたり聞き取ったりできる。
	ペアで質問しよう (Let's Play 1)	「チャートを使って相手に出来ること、得意なことが質問ができる。」 ①チャートを使って質問するのはまだ難しい。 ②出来ること得意なことの質問が1つか2つは出来る。 ③絵を参考にしながら出来ることと得意なことの質問を自信をもて出来る。 ④相手の答えを予測しながら出来ることと得意なことの質問が出来る。
第4時	誰のことか当てよう (Let's Play 2)	「友達紹介の内容が聞き取れる。」 ①英語を聞き取ることはまだ難しい。 ②何度か繰り返してもらえば聞き取ることができる。 ③だいたい一度で内容は聞き取れる ④英語をすべて情報がわかり自信をもってどの友だちか考えることができる。
	ヒーロー紹介をしよう (Activity 2)	「自分にとってのヒーローを紹介するスピーチができる。」 ①ヒーローを紹介するスピーチはまだ難しい ②ヒーローを紹介するスピーチがメモなどの助けがあればできる。 ③自分一人でヒーローを紹介するスピーチがなんとかできる。 ④ヒーローを紹介するスピーチが相手に伝える工夫とともにできる。

○第1時 <目標>まとまった英文を聞いて、「できる」「得意」という表現がわかる。

■「映像を見て、視聴する語彙や情報からヒーローのイメージがわかる。」

- ① ヒーローのイメージをするのはまだ難しい。
- ② どんな対象をヒーローとしてあげればいいのか気が付く。
- ③ ヒーローができることや得意なことについてだいたいわかる。
- ④ ヒーローについて、紹介の仕方や全体像がわかる。

- 評価活動:ヒーローのイメージを持とう。【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Watch and Think 1(p.67)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:p.66,67にある写真やデジタル教材の動画などを使用する。教師はまず活動の前に、自身の情報で今まで児童がよく知ってることをスモールトークの形で話しかける。その中に、I like tennis. I can play tennis, but I am not good at playing tennis.など、この単元で新出として導入される「得意だ」「得意でない」という表現をさりげなく聞かせる。教科書の絵を示しながら、それらをクリックすると聞こえてくる話を想像させたうえで、視聴する。毎回、児童に聞き取れたことばを問いかけ、Who is the hero?と聞き、単語レベルから児童の聞き取れた内容を確認しつつ、ヒーローと呼べる対象を自分の親やペットでもヒーローとして話せるというイメージを持たせる。
- 尺度説明:第1時なので児童はまだヒーローという言葉や、この単元の見通しが持っていない。その中では、まず聞き取れた音を教師が拾うことから始め、第2段階では、表現や語彙が紹介される人物(動物)と漠然と分かる状態(先生が、Who is the hero?と問いかけるとわかる。)第3段階で、どのヒーローが何ができるかがだいたいわかる。さらに、第4段階では、出口のイメージももって発表形式にも意識が言った状態とする。
- 備考:単元の最後で、自分のヒーローを紹介するという見通しを持たせるため、ALTなどの協力が得られれば、教師が、Who is your hero?といったやり取りも聞かせられる。その場合には、Why?という教師の問いかけに対して、「できる」「得意」という表現をいれるようあらかじめ依頼するとよいだろう。

■「何が得意かを聞いて、そのイラストを結ぶことができる。」

- ① イラストを結ぶことはまだ難しい。
- ② 何度か聞けばイラストを結ぶことができる。
- ③ 一回聞けばイラストを結ぶことができる。
- ④ 自信を持ってイラストを結び、繰り返して言うこともできる。

- 評価活動:イラストつなぎ【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Listen 1 (p.68)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと、話すこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:指導者は最初にイラストを紹介する。8つの動作を絵カードにしたものを黒板に貼り、ひとつずつ活動を確認した後、Are you good at cooking? と児童に問いかけたり、ジェスチャーで、教師が示しながら I am good at swimming.I など得意なことを示す。ひとつひとつの表現を、児童に Who is good at~?と聞きながら挙手させ、十分音声と意味を理解させてから、Let's listen の音源を流す。その際、最初は通してすべて聞かせ、2回目には3人の登場人物の発話ごとにポーズをいれる。最後に、また通して聞かせるといった梯子掛けをする。
- そのあと、答え合わせでは、Satoshi is _____?と問いかけ、自分の結んだイラストに従って、発話させながら答え合わせにするとよい。
- 尺度説明:音声に繰り返し聞くことができ②、一度で聞けるの③、自信をもってつなげた④、言えることを④の段階とする。
- 備考:最初は書き込ませず、指押さえだけの活動にしてもよい。

- **第2時** <目標> 「できる」「得意」という語彙に慣れ親しみ、それらを使って誰かを紹介するための表現を知る。

■ 「家族の紹介を聞いて、誰が何ができて得意か、またどんな人物かわかる。」

- ① 何ができて何か得意なのか聞き取るのはまだ難しい。
- ② 何度かきけば、イラストを参考に聞き取れる。
- ③ 出来ること、得意なことは自信を持ってわかる。
- ④ 何ができて得意かわかり、どんな人物かも聞き取れる。

- 評価活動：紹介の表現に慣れ親しむ【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen 2 (p.68)
- 評価観点：知識・技能(聞くこと、話すこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：ひかりが家族紹介をする音声教材を聞いて、それぞれが出来ることや得意なことのイラストと家族の登場人物を結ぶ活動。音声教材は4つの場面に分かれているので、最初は、左から順番に登場人物を確認した上、パートごとに聞き取りをする。その前に、既習の **Can she run fast? (Yes)** を使って、イラストの確認をしたり、**What sport is this? (Kendo)** などと児童とのやり取りでイラストと聞き取りで出てくる音声の確認をしてもよい。
- 尺度説明：4つのパートに分かれているが、この聞き取りで、家族を紹介する表現に慣れ親しませる。絵にある情報を参考に聞き取れるのを②の段階、すでに表現には慣れ親しんでいるので自信を持って聞けるのが③の段階、また、**kind, nice, gentle** などイラストからは読み取れない形容詞も捉えていれば④の段階とする。
- 備考：形容詞は次時でリストにして扱うが、ここでもジェスチャーや例を出しつつ、指導者が触れてもよい。

■ 「スポーツ選手の紹介を聞いて内容がわかり言える。」

- ① スポーツ選手の紹介を聞き取るのはまだ難しい。
- ② 何度か聞けば、写真も参考にしながらどんな種目かわかる。
- ③ 何度か聞けば、その選手の情報は1つか2つならわかる。
- ④ すべての情報がわかり、自信をもって伝えられる。

- 評価活動：Who is he/she? クイズ【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen 3 (p.69)
- 評価観点：知識・技能(聞くこと、話すこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：テキストのリスニング活動の前に、指導者は、児童がよりよく知っているスポーツ選手の”Who is he/she?” “ゲームをスモールトークの中で行う。例えば、フィギュアスケートの選手を取り上げ、”He can skate very well. He is good at jumping.” “He can dance on the ice.”などで、表現に十分慣れ親しんだ後にリスニング活動に移る。ここでは、メモ取りを児童にさせるが、一字一語を訳すのが目的ではないとしっかり伝えて、メモ書きの方法も確認しておくことよい。(国語科の学びを生かす)
- 尺度説明：ある程度まとまった英語を最初に通して聴いた後、次ぎには一人ずつに分けて聴かせる。そこで、何度か聴いたあと、写真も頼りにしながらスポーツがわかることを②の段階、情報が1つか2つ聞き取れるのを③、さらにすべてわかってこの選手はどんな人物かということまで伝えられる状態を挑戦的課題とし④に設定した。
- 備考：メモの確認をするときには、日本語で「聞こえたことを発表しましょう」というのではなく、指導者は、Who is she/he? She is a ___? (___ player という言葉を児童から引き出す) She can ___? She is good at ___? And she/he is (cool/ fantastic/great) と順番に英語を引き出すようにする。

○ 第3時 <目標>できる・得意の表現を使ってやり取りができる。

■ 「友だちに自分のできること得意なことを伝えたり、聞き取ったりできる。」

- ① 伝えたり、聞き取るのはまだ難しい。
- ② ゆっくり何度も言いなおしながら、伝えたり聞き取ったりすることができる。
- ③ 出来ること得意なことはゆっくりなら伝えたり聞き取ったりできる。
- ④ 友達と自然なスピードで出来ること得意なことを伝えたり聞き取ったりできる。

- 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.69)
- 評価観点:知識・技能(話すこと【やりとり】)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:まず各自が、自分の得意なこと、出来ることを考える時間を与える。その際、p71のリストを参考にその表現を用いてもよいと伝える。さらに、必要に応じてUnit5のジングルを聞くことで、表現を思い出させてもよい。また、ここでは新出の表現として **be good at** が紹介されることから、活動の前にその表現にも慣れ親しませる必要がある。先生のスマールトークで、**I like snowboarding. I can snowboard, but I am not good. I am not good at snowboarding.**などと分かりやすい例をジェスチャーでしっかり示す。中間振り返りなどをはさみ、多くの児童とやり取りをすることもできる。中間評価では、よい見本となる児童を前に出させ、その良い点をみんなで考える。後半は、さらに、アイコンタクトやジェスチャー、相手に分かりやすい発音などを心がけながら誌面にそって自由にやりとりするようにする。
- 尺度説明:一人で何とか尋ねたり答えたりすることを目指す。さらに、早く正確に多くの友だちにインタビューができ情報が得られた場合は、④段階とする。相手の援助があり、ゆっくり言ってもらったり言い直してもらって分かる場合は段階②に設定する。

■ 「チャートを使って相手に出来ること、得意なことが質問ができる」

- ① チャートを使って質問するのはまだ難しい。
- ② 一部なら、出来ること得意なことの質問が出来る。
- ③ 絵を参考にしながら出来ることと得意なことの質問が出来る。
- ④ 相手の答えを予測しながら出来ることと得意なことの質問が出来る。

- 評価活動:ペア質問 time【アレンジ度:★☆☆】
- 使用教材:Let's Play 1 (p.71)
- 評価観点:知識・技能(話すこと【やりとり】)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:p.71のLet's Play 1を用いたペア活動である。ペアで相談しながら、まず **Can you~?** あるいは **Are you good at~?**の質問を確認したあと、実際に本当に情報をやり取りすることで表現の定着を目指す。質問をチャートから選び、相手の答えが **YES** が3つ得られたところで、質問者を交代する。12あげられている絵の中からまず **Can you~?**を使った質問をし、さらに **Are you good at~?**という質問でも三問ずつやり取りをする。そのことで、好きだけれど、さして得意とは言えない、などと言葉の微妙なニュアンスも感じられるかもしれない。
- 尺度説明:まず絵を見て質問文が言えるかを、友達と一緒に確認すればということを②の段階とした。つぎに、ともかく絵をみればなんとか質問できるのを③、最後には、答えまで予測しながら相手意識を持って質問できる状態を④としている。
- 備考:チャートを使ってのやり取りができれば、そこから発展して、ここにある項目以外で本当に相手に聞いて見たいことを聞きあう、児童間のチャットも、クラスの実態によっては可能になるだろう。

○ 第4時 <目標> 「自分のヒーローを相手意識をもって、紹介することができる」

■ 「友達紹介の内容が聞き取れる。」

- ① 英語を聞き取れることはまだ難しい。
- ② 何度か繰り返してもらえば聞き取ることができる。
- ③ 英語の情報をきけばだいたい一度で聞き取れる
- ④ 英語をすべて情報がわかり自信をもってどの友だちか考えることができる。

- 評価活動：友達あてクイズ 【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play 2 p71
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）、思考・判断・表現力、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：p.71 の Let's Play 2 を用いた活動である。友達の情報を Let's Play 1 の活動で十分に集めたのち、質問をした相手の友達の名前と、その子の出来ること、得意なことを書かせる。（日本語でも可）。その用紙を教師が集めた、お手本としてみんなの前でクイズをして見せる。その後、再び、メモをランダムに児童に配布し、児童は記名された友達の名前を確認したあと、それがだれかということペアであて合う。着席の状態で行ったあと、クラスの実態に合わせては、クラスの中を歩き回って、何人かの相手とクイズをしてもよい。
- 尺度説明：教師のサンプルで何度か繰り返し聞かせることでわかるのが②、友達としても一度で聞き取れるのを③、さらに、その情報をもとに思考を深め考えることを④とした。
- 備考：メモはフォーマットをあらかじめ教師が作成し、情報をテキストから書きたいところだが、英語を書かせる時間がかかることから、ここは空きボックスに情報を日本語で書き、それを英語で言うといった活動にしている。

■ 「自分にとってのヒーローを紹介するスピーチができる。」

- ① ヒーローを紹介するスピーチはまだ難しい
- ② ヒーローを紹介するスピーチがメモなどの助けがあればできる。
- ③ ヒーローを紹介するスピーチがなんとかできる。
- ④ ヒーローを紹介するスピーチが相手に伝える工夫とともにできる。

- 評価活動：ヒーロー紹介をしよう 【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity 2 (p.72)
- 評価観点：学びに向かう人間性（話すこと 発表）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：前時まで聞き取りや、友達とのやり取りで十分音声に慣れ親しんだ内容を、自分のヒーローの紹介として発表をする。発表形式は、学年最後の発表活動として、クラス全員の前で実際の写真などを示しながらする方法、4人グループで順番に発表する方法、あるいはクラスを2つに分けて個々が発表するなどいろいろな形態が考えられる。発表の前には、サンプルのビデオクリップなどを見せてどのように発表すればいいか、パフォーマンス評価をどんな観点で行うかをルーブリックを示しながらみんなに考えさせる方法もある。また、活動の途中で、中間振り返りを行いそこで気が付いたことをみんなで共有したうえで、後半の発表を行う方法でもよいだろう。
- 尺度説明：自分のヒーローが何ができ、どんなことが得意で、どんな人物であるかをメモを参考にスピーチすることがまだ難しい状態が①、途中で詰まりながらもそこで友人や先生の助けをえればできることを②、何とか最後まで伝えられるのを③、アイコンタクト、ジェスチャー、強調なども注意し、相手に伝える工夫もしながらスピーチができる姿を④とする。
- 備考：学校によって ICT 機器を使っているところでは、好きな画像を自分で探し発表することもできる。

We Can! 2 Unit 1 “This is ME.”

■Can-Do 評価尺度概要

本單元では、5年生までで学習してきた表現を思い返し、より詳しい自己紹介を聞いたり、話したりする。初めに、同じ年齢の世界の子どもたちの自己紹介を聞いて、必要なことを聞き取る。次に身近な学級担任（もしくは英語担当教員）の自己紹介を聞く。聞き取に慣れてきたら、自分の好きな物を伝える経験をしてから、いよいよ自己紹介のスピーチをする。段階を踏んで、活動をするため、児童は自信をもって、活動できると考える。

■Can-Do 評価尺度一覧

＜全 4(8)時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	聞き取りクイズ (Let's Watch and Think)	「スクリプトを聞いて、聞き取れた言葉を発表する。」 ① 聞き取って発表することは、まだむずかしい。 ② 先生がゆっくりスクリプトを読むと、聞き取った言葉を発表することができる。 ③ 何度かスクリプトを聞くと、聞き取った言葉を発表することができる。 ④ 1度スクリプトを聞いたら、聞き取った言葉を発表することができる。
	聞き取りクイズ (Let's Listen)	「先生の自己紹介を聞いて、聞き取ったことを発表することができる。」 ① 先生がゆっくりといった自己紹介を聞きとるのはまだ難しい。 ② 先生がゆっくりとジェスチャーを付けて言うと聞き取れる。 ③ 先生が数回自己紹介を言うと必要なことが聞き取れる。 ④ 先生が1回言っただけで、必要なことを聞き取れる。
第2時	好きな物を 言い合おう (Let's Play 1)	「グループで好きな物を言い合うことができる。」 ① 友だちの好きな物も自分の好きな物もいうことがまだ難しい。 ② テキストに書き込んだ自分の好きな物を見ながらなら、言うことができる。 ③ 自分の好きな物を言うことができる。 ④ 友だちの好きな物に共感しながら、自分の好きな物も言うことができる。
	ポインティング ゲーム (Let's Play 2)	「月の英語表現を聞いて、月の文字を指すことができる。」 ① 月を指さすのはまだ難しい。 ② 月を数字で書いておけば、指させる。 ③ アトランダム再生でも、イラストと文字を見ながら指させる。 ④ アトランダム再生でも、文字を見て指させる。
第3時	ポインティング ゲーム (Let's Play 4)	「動作を表す英語を聞いて、絵を指すことができる。」 ① 動作を表す絵を指さすのはまだ難しい。 ② 先生がジェスチャーを付けながら英語を言えば、絵を指させる。 ③ デジタル教材の単語を聞いて絵を指させる。 ④ デジタル教材の文を聞いて絵を指させる。
	自己紹介を しよう1 (Let's Talk)	「自分のこと6種類の答えを用意して、ペアの人に伝えることができる。」 ① 自分のことを言うのはまだ難しい。 ② 自分のことを、絵カードをつかいつながりながら伝えることができる。 ③ 自分のことを英語で伝えることができる。 ④ 自分のことを1つの設問に対し複数伝えることができる(誕生日を除く)。
第4時	自己紹介を しよう2 (Activity)	「自分のことをスピーチすることができる。」 ① 自分のことをスピーチすることはまだ難しい。 ② 先生に横で言い方を教えてもらえばスピーチできる。 ③ 自己紹介を書き込んだワークシートを見ながらならスピーチできる。 ④ 自己紹介を書き込んだワークシートを見ないでスピーチすることができる。
	自己紹介を 聞こう (Activity)	「友だちのスピーチを聞きとることができる。」 ① スピーチを聞き取ることはまだ難しい。 ② 絵カードを示してもらえば聞き取れる。 ③ スピーチを聞き取ることができる。 ④ スピーチを聞き取れて、質問まですることができる。

○ 第1時 <目標> 世界の子どもたちの自己紹介を聞いて理解する。

■ 「スクリプトを聞いて、聞きとれた言葉を発表することができる。」

- ① 聞き取って発表することは、まだむずかしい。
- ② 先生がゆっくりスクリプトを読むと、聞き取った言葉を発表することができる。
- ③ 何度かスクリプトを聞くと、聞き取った言葉を発表することができる。
- ④ 1度スクリプトを聞いたら、聞き取った言葉を発表することができる。

- 評価活動：聞き取りクイズ【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think (p.2)
- 評価観点：知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：5年生の復習を兼ねたユニットである。本ユニットの4時に各自が自己紹介をするときのモデルとして聞かせるねらいもある。4人の外国人の子どもが登場するデジタル教材であるが、復習も兼ねて、1人ずつのスクリプトを繰り返し聞かせた後、この活動を行う方がよい。1度目は、デジタル教材を聞かせ、その時に聞き取れた言葉を発表させる。その後、数回聞かせ、同じように、聞き取れた言葉を発表させる。それでも、聞き取れない子どものために、指導者が、ゆっくりと、スクリプトを読み、聞き取れた言葉を発表させる。
- 尺度説明：何度かスクリプトを聞くと、聞き取った言葉を発表することができるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は読みあげるスピードをゆっくりにすることで、聞き取れるレベルに設定した。また、4段階目は、1度スクリプトを聞くだけで、聞き取れる、音と言葉の認知が高い状態を意識した。
- 備考：発展として、4か国の子どもたちのスクリプトの最後に、質問の文章が入っているが、指導者は、それを子どもたちに投げかけて、会話を進めることもできる。

■ 「先生の自己紹介を聞いて、聞き取ったことを発表することができる。」

- ① 先生がゆっくりといった自己紹介を聞きとるのはまだ難しい。
- ② 先生がゆっくりとジェスチャーを付けて言うと聞き取れる。
- ③ 先生が数回自己紹介を言うと必要なことが聞き取れる。
- ④ 先生が1回言っただけで、必要なことを聞き取れる。

- 評価活動：聞き取りクイズ【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen (p.4)
- 評価観点：知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：指導者があらかじめ、animals,sports,subjects,birthday、について自己紹介の文章を英語で書いておく。初めは、1回だけ、普通のスピードで自己紹介文を言う。子どもたちは、この時聞き取れた言葉を心に留めておく。次に、指導者は複数回先程と同じスピードで言い、子どもたちは、聞き取れた言葉を心に留めておく。最後に、指導者はゆっくりとジェスチャーを交えながら言う。この後、分かったことを発表する。
- 尺度説明：先生が普通のスピードで数回自己紹介を言うと必要なことが聞き取れるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は、先生がゆっくりとジェスチャーを付けて言うと聞き取れることができるレベルに設定した。また、4段階目は、先生が普通のスピードで、1回言っただけで、必要なことを聞き取れるというレベルを求めている。
- 備考：子どもにとって、身近な存在の先生の自己紹介を英語で聞くことは、分かりたいというモチベーションを高くもてる活動である。今後の自己紹介をする活動のモデルとなるように、表情豊かに自己紹介をしたい。

○ 第2時 <目標>自分の好きなものなどを伝え合う。

■ 「グループで好きな物を言い合うことができる。」

- ① 友だちの好きな物も自分の好きな物もいうことがまだ難しい。
- ② テキストに書き込んだ自分の好きな物を見ながらなら、自分の好きな物を言うことができる。
- ③ 自分の好きな物を言うことができる。
- ④ 友だちの好きな物に共感しながら、自分の好きな物も言うことができる。

- 評価活動：好きな物を言い合おう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play 1 (p.4)
- 評価観点：知識・技能(聞くこと、話すこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：4人1グループで活動する。トピックは、animals, sports, subjects, food などから、1つを選び、1人目が、自分の好きな物を言う。自信がない児童は教師に言い方を聞いてテキストに書き込んでおく。2人目が1人目の好きな物を、主語を You に替えて言い、その後自分の好きな物をいう。3人目は、2人目の好きな物を、やはり主語を替えて言い、自分の好きな物を言う。4人目まで続ける。
【やりとりの例】1：I like dogs. 2：You like dogs. I like cats. 3：You like cats. I like rabbits. 4：You like rabbits. I like birds.
- 尺度説明：友だちのことを言えなくても、自分の好きな物を言うことができるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目はテキストに書き込んだ自分の好きな物を見ながらなら、自分の好きな物を言うことができるレベルに設定した。また、4段階目は、友だちの好きな物に共感しながら、できるというさらに高いレベルの認識を求めている。
- 備考：多種のトピックを用意すれば、子どもたちの興味は持続すると考える。また、好きな物をつけたしていく活動も知的負荷がかかって高学年には楽しい活動になるとおもわれる。
【やりとりの例】1：I like dogs. 2：You like dogs. I like cats. 3：You like dogs. You like cats. I like rabbits. 4：You like dogs. You like cats. You like rabbits. I like birds.

■ 「月の英語表現を聞いて、月の文字を指さすことができる。」

- ① 月を指さすのはまだ難しい。
- ② 月を数字で書いておけば、指させる。
- ③ アトランダム再生でも、イラストと文字を見ながら指させる。
- ④ アトランダム再生でも、文字を見て指させる。

- 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 (p.5)
- 評価観点：知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：デジタル教材は、月の名前を順番に再生するバージョンと、アトランダムに再生するバージョンがある。初めは、順番に再生しながら、5年生までの復習をするとよい。その後、まず月のイラストを隠して、アトランダム再生する。次に、イラストを見ながら、アトランダム再生をする。最後に、教師が月の表現を数字で言い、この段階までできなかった子どもたちは、誌面に数字を書き込み、再度アトランダム再生をする。
- 尺度説明：アトランダム再生でも、イラストと文字を見ながら指させるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は、月を数字で書いておけば、指させるレベルに設定した。また、4段階目は、アトランダム再生でも、文字を見て指させるというさらに高いレベルの認識を求めている。
- 備考：月の英語での表現は、5年生の時から慣れているが、ここでは、文字と音声を結び付ける活動である。そのため、イラストなどの手がかりを大切に扱いたい。

○ 第3時 <目標>自分の好きなことを伝え合う。

■ 「動作を表す英語を聞いて、絵を指すことができる。」

- ① 動作を表す絵を指さすのはまだ難しい。
- ② 先生がジェスチャーを付けながら英語を言えば、絵を指させる。
- ③ デジタル教材の単語を聞いて絵を指させる。
- ④ デジタル教材の文を聞いて絵を指させる。

- 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 4 (p.7)
- 評価観点：知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：初めに、デジタル教材で文レベルで読み上げる再生を聞き、誌面の絵を指さす。次に、単語レベルで読み上げる再生を聞き絵を指さす。この段階まででわからない子どもたちのために、教師がジェスチャーを付けて、ゆっくり単語を言うことを聞き、絵を指さす。
- 尺度説明：デジタル教材の単語を聞いて絵を指させるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は先生がジェスチャーを付けながら英語を言えば、絵を指させるレベルに設定した。また、4段階目は、デジタル教材の文を聞いて絵を指させることとした。
- 備考：5年生までの復習と、自己紹介で使う見通しをもつことができる活動である。

■ 「自分のこと6種類の答えを用意して、ペアの人に伝えることができる。」

- ① 自分の好きなことを言うのはまだ難しい。
- ② 自分の好きなことの英語表現を先生に教えてもらいながらなら伝えることができる。
- ③ 自分の好きなことを6種類伝えることができる。
- ④ 自分の好きなことを6種類と追加情報も交えて伝えることができる。

- 評価活動：自己紹介をしよう1【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Talk (p.6)
- 評価観点：知識・技能、(聞くこと、話すこと)主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：Let's Talk の6個の枠にそれぞれ好きな物を書き込む。その後言う練習をしてから、ペアの児童どうし自分の好きな物を伝え合う。
- 尺度説明：自分の好きなことを6種類伝えることができるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は自分の好きなことの英語表現を先生に教えてもらいながらなら伝えることができるレベルに設定した。また、4段階目は、自分の好きなことを6種類と追加情報も交えて伝えることができることとした。
- 備考：4段階目の追加情報も交えて伝えることができるは、例えば、I like dogs. の後に続いてCute.などと言える状態を指している。

○ 第4時 <目標> 自己紹介をする。

■ 「自分のことをスピーチすることができる。」

- ① 自分のことをスピーチすることはまだ難しい。
- ② 先生に横で言い方を教えてもらえばスピーチできる。
- ③ 自己紹介を書き込んだワークシートを見ながらならスピーチできる。
- ④ 自己紹介を書き込んだワークシートを見ないでスピーチすることができる。

- 評価活動：自己紹介をしよう2【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (p.8)
- 評価観点：知識・技能(話すこと【やり取り】)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：p.8と同じワークシートを用意する。□の中は空白にしておく。巻末のワードリストから、自分の思いにぴったりの言葉を選び、□の中に日本語で書き込む。ただし、スピーチをするときは、その言葉は英語で言うことを確認しておく。書き終われば、初めに、ワークシートを見ないでスピーチできたら理想的であることを伝えておく。グループでスピーチの練習をするが、困っている友だちがいたら、助け合いをするように指示しておく。指導者も机間指導をしながら、困っている児童を支援する。十分な練習時間を確保した後、前に出てきて、1人で自己紹介をする。なお、発表するときは絵カード用意して、絵を見せながらスピーチする。
- 尺度説明：自己紹介を書き込んだワークシートを見ながらならスピーチできるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は先生に横で言い方を教えてもらえばスピーチできるレベルに設定した。また、4段階目は、自己紹介を書き込んだワークシートを見ないでスピーチすることができるという、さらに高いレベルの認識を求めている。
- 備考：一人ひとりの活動が顕著に見られるため、パフォーマンス評価もしやすい活動である。できれば、全員がワークシートを見ないで、スピーチできるように指導したい。

■ 「友だちのスピーチを聞きとることができる。」

- ① スピーチを聞き取ることはまだ難しい。
- ② 絵カードを示してもらえば聞き取れる。
- ③ スピーチを聞き取ることができる。
- ④ スピーチを聞き取れて、質問まですることができる。

- 評価活動：自己紹介を聞こう【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Activity (p.8)
- 評価観点：知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：友だちを自己紹介を聞く。その時、友だちは、絵カードを見せながらスピーチしているが、自分が絵を見なくてもわかるか、自分で確認しておく。スピーチが終われば、質問できればなおよい。
- 尺度説明：スピーチを聞き取ることができるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は、絵カードを示してもらえば聞き取れるレベルに設定した。また、4段階目は、スピーチを聞き取れて、質問まですることができるさらに高いレベルの認識を求めている。
- 備考：スピーチを聞きながら、質問を考えておくように指導しておく。

We Can! 2 Unit 3 “He is famous. She is great.”

■Can-Do 評価尺度概要

本単元の目標は、これまでに音声で慣れ親しんできた文について、どのような語順になっているのかに気づき、それを意識して話したり書いたりできるようになることである。ここでは、絵カードを使って人物紹介を聞き取ることから学習を始める。意味が整うように絵カードを置いたり、絵カードを手がかりに紹介文を作ったりする活動等を取り入れながら、「主語＋述語＋目的語」といった語順への気づきを確かなものにしていきたい。

■Can-Do 評価尺度一覧

＜全 4(8)時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	メンバー紹介を聞き取ろう (Let's Watch and Think 1)	「メンバー紹介を聞いて、演奏する楽器や好きなものを言うことができる。」 ①どんな楽器を演奏するかや何が好きかを聞き取るのは難しい。 ②絵のヒントがあれば、空欄に入る演奏する楽器や好きなものを言うことができる。 ③何度か聞けば、演奏する楽器や好きなものを言うことができる。 ④一度聞けば、演奏する楽器や好きなものを言うことができる。
	ポインティングゲーム (Let's Play 2&3)	「好きなもの等を表す文を聞いて、イラストを指しながら声に出して言うことができる。」 ①イラストを指すのはまだ難しい。 ②イラストを指すことならできる。 ③イラストを指しながら、聞き取った文を声に出して言うことができる。 ④イラストを指しながら、聞き取った文を自信をもって声に出して言うことができる。
第2時	ペアで言ったり聞いたりしよう (Let's Play 2&3)	「相手の好きなもの等を表す文を聞いて絵カードを置き、IをYouにかえて言える。」 ①相手の好きなものや欲しいもの等を聞き取ることはまだ難しい。 ②相手の好きなものや欲しいもの等を聞き取り、絵カードを置くだけならできる。 ③絵カードを置き、IをYouにかえて文を繰り返すことができる。 ④絵カードを置き、IをYouにかえてはつきりと文を繰り返すことができる。
	何を食べるかな？ (Let's Watch and Think 3)	「食べるものを表す文を聞いて、意味が合う正しい文かどうか分かる。」 ①食べるものを表す文を聞いて、正しいか正しくないかが分かることはまだ難しい。 ②ヒントがあれば、意味が合う正しい文かどうか分かる。 ③ヒントがなくとも、意味が合う正しい文かどうか分かる。 ④正しくない文については、意味が合う正しい文にかえて言うことができる。
第3時	文作りゲーム (Let's Watch and Think 2)	「文作りゲームで、意味が整うように絵カードを置くことができる。」 ①意味が整うように絵カードを置くのはまだ難しい。 ②黒板の例を見ながらであれば、絵カードを置くことができる。 ③意味が整うように絵カードを置くことができる。 ④意味が整うように絵カードを置き、声に出して作った文を言うことができる。
	Who am I? クイズ (Let's Listen 1)	「わたしは、誰でしょう？クイズにおいて、アニメキャラクターを答えることができる。」 ①アニメキャラクターを紹介する音声を聞き、それが誰かを答えることはまだ難しい。 ②紹介文を何度か聞けば、内容が分かりそれが誰かを答えることができる。 ③紹介文を一度聞いただけで内容が分かり、それが誰かを答えることができる。 ④それが誰かを答えることができ、紹介文を付け加えることができる。
第4時	Who is this? クイズ (Let's Listen 2)	「音声を聞いて、人物とその友人の名前や人物紹介を聞き取ることができる。」 ①名前や人物紹介を聞き取ることはまだ難しい。 ②友達と確認しながらなら、名前や人物紹介を聞き取ることができる。 ③一人で、それぞれの名前や人物紹介を聞き取ることができる。 ④それぞれの名前や人物紹介を聞き取り、聞き取ったことを英語で言うことができる。
	人物当てクイズ (Activity)	「人物当てクイズで、紹介文を言ったり聞き取ったりすることができる。」 ①紹介文を言ったり聞き取ったりすることはまだ難しい。 ②紹介文を言うことならできる。 ③紹介文を言ったり聞き取ったりすることができる。 ④自信をもって紹介文を言ったり聞き取ったりすることができる。

- **第1時** <目標>好きなものやこと、欲しいもの等を表す文について、語順があることに気づく。

■ 「メンバー紹介を聞いて、演奏する楽器や好きなものを言うことができる。」

- ① どんな楽器を演奏するかや何が好きかを聞き取るのはまだ難しい。
- ② 絵のヒントがあれば、空欄に入る演奏する楽器や好きなものを言うことができる。
- ③ 何度か聞けば、演奏する楽器や好きなものを言うことができる。
- ④ 一度聞けば、演奏する楽器や好きなものを言うことができる。

- 評価活動：メンバー紹介を聞き取ろう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think 1 (p.18,p.19) 絵カード
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：デジタル教材で音楽コンサートのチラシの画面を映し出し、誰がどんな楽器を演奏するか等を予想させながら児童に興味を持たせる。テキストは閉じたまま、No.1のデジタル教材の音声だけを聞かせる。どんな語が聞き取れたかを確認しながら、誰がどんな楽器を担当するのか、どんなものが好きで何が欲しいのかを推測させながら再度音声を聞かせる。児童の実態を見ながら、絵のヒントを与え、プロフィールを理解できることを目指す。最後にテキスト<p.18,p.19の誌面において演奏する楽器や好きなもの（目的語に当たる部分）を空欄にしたものを準備>を提示し、空欄の部分に入る語を考えさせる。これをNo.2,No.3,No4と繰り返す。その後は、プロフィールの英語を指で追わせたりしながら文に親しませる。(Let's Play 2)
- 尺度説明：メンバー紹介の音声聞いて内容を聞き取れない段階から、ヒントがあれば演奏する楽器や好きなものを言うことができる段階、そして何度か聞けば言うことができる段階、さらに一度聞いただけで言うことができる段階へと設定した。
- 備考：空欄に入る語を言う代わりにイラストの印刷物を誌面に置いてよい。

■ 「好きなもの等を表す文を聞いて、イラストを指しながら声に出して言うことができる。」

- ① イラストを指すのはまだ難しい。
- ② イラストを指すことならできる。
- ③ イラストを指しながら、聞き取った文を声に出して言うことができる。
- ④ イラストを指しながら、聞き取った文を自信をもって声に出して言うことができる。

- 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 2 (p.20,p.21) 絵カード
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：【事前学習】デジタル教材を使用し、単語についての音声練習を繰り返す。
指導者が言う好きなものや欲しいものを表す文を聞いて、目的語にあたる「もの」を表すイラストを指すことから始める。慣れてきたら、イラストを指しながら、指導者が言う好きなものや欲しいものを表す文を繰り返すように指示する。
一人で活動する他に、ペアで声を合わせて言ったり、競い合っ言ったりしながら、「主語＋述語＋目的語」といった語順の規則に気づかせたい。
- 尺度説明：指導者が言った好きなものや欲しいものの単語の意味が分からない段階から、単語の意味が分かる段階、そして単語の意味が分かり指導者の言った文を繰り返して言うことができる段階、さらにまとまりのある文として自信を持って言うことができる段階へと設定した。
- 備考：I like dogs.I want a dog.の区別について説明をしておく。
また、児童の中には、単語には複数形のs/esが付くものと付かないものがあることに気づく者もいると思われるが、本単元では、児童の気づきを大切にしながらも深入りしないしておく。

○ **第2時** <目標>相手の好きなものや欲しいもの、食べるもの等を表す文について語順が分かる。

■ 「相手の好きなもの等を表す文を聞いて、絵カードを置き、IをYouにかえて言える。」

- ① 相手の好きなものや欲しいもの等を聞き取ることはまだ難しい。
- ② 相手の好きなものや欲しいもの等を聞き取り、絵カードを置くだけならできる。
- ③ 絵カードを置き、IをYouにかえて文を繰り返すことができる。
- ④ 絵カードを置き、IをYouにかえてはつきりと文を繰り返すことができる。

- 評価活動：ペアで言ったり聞いたりしよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play2 (p.20,p.21) 絵カード ワークシート
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと【やりとり】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：ペアを作り、一方の児童が、I eat ～. I like ～. I want ～.と自分のことについて伝える。相手の児童は、聞き取ったものの絵カードをペア児童の間にあるワークシートの上に置く。そして、置かれたカードを見ながら、IをYouにかえて、You eat ～. You like ～. You want ～.と相手の好きなものや欲しいもの等について繰り返す。絵カードにない場合は、絵やカタカナで表してもよいことを児童に伝えておく。
- 尺度説明：相手の好きなものや欲しいもの等が分からない段階から、聞き取ってカードを置くことができる段階、そしてカードを置いた後にIをYouにかえて相手の好きなものや欲しいもの等を表す文を繰り返して言うことができる段階、さらにははつきりとした声で相手の好きなものや欲しいもの等を表す文を繰り返し、分かりやすく伝えることができる段階へと設定した。
- 備考：You like cake.—That's right!と、一文ずつ応答させたい。ペア学習において、相手が分かりにくい時には、ヒントを出すなど協力しながら活動するよう指示しておく。

■ 「食べるものを表す文を聞いて、意味が合う正しい文かどうかが分かる。」

- ① 食べるものを表す文を聞いて、正しいか正しくないかが分かることはまだ難しい。
- ② ヒントがあれば、意味が合う正しい文かどうかが分かる。
- ③ ヒントがなくとも、意味が合う正しい文かどうかが分かる。
- ④ 正しくない文については、意味が合う正しい文にかえて言うことができる。

- 評価活動：何を食べるかな？【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Watch and Think 3 (p.23) 絵カード
- 評価観点：思考・判断・表現（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：デジタル教材を視聴して、聞き取った文を絵カードを使って再現した後に、本活動を行う。教師が食べるものを表す文を声に出して言い、絵カードを使って文を黒板を提示する。（パワーポイントでも可）「～が～を食べる」という内容を聞き取った児童は、意味に整合性があれば両手で○、なければ×を作る。語順が変わると意味が大きく変わることに気づかせながら、「主語＋述語＋目的語」といった正しい語順を理解させたい。
 - ・ Little fish eat shrimp. Big fish eat little fish. People eat big fish. Snakes eat frogs. Lions eat zebras. People eat cattle. Caterpillars eat cabbage.・・・(○)
 - ・ Shrimp eat little fish. Little fish eat big fish. Big fish eat people. Frogs eat snakes. Zebras eat lions. Cattle eat people.・・・(×)
- 尺度説明：提示された文を聞いて、意味内容が正しいか正しくないか分からない段階から、ヒントがあれば意味内容が正しいか正しくないかが分かる段階、そしてヒントがなくとも正しいか正しくないかが分かる段階、さらには正しくない文については、語順の間違いに気づき正しい文に作りかえることができる段階へと設定した。
- 備考：語順を意識しながら○×クイズを考える活動に発展させてもよいだろう。

- **第3時** <目標>まとまった話を聞いておおよその内容が分かり、語順を意識して自己紹介文を作ることができる。

■ 「文作りゲームで、意味が整うように絵カードを置くことができる。」

- ① 意味が整うように絵カードを置くのはまだ難しい。
- ② 黒板の例を見ながらであれば、絵カードを置くことができる。
- ③ 意味が整うように絵カードを置くことができる。
- ④ 意味が整うように絵カードを置き、声に出して作った文を言うことができる。

- 評価活動：文作りゲーム（目的語）【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think 2 (p.22) 絵カード
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：デジタル教材を視聴して内容を捉え、その内容に合うように誌面に絵カードを置く。次に自分のことについて、食べ物、好きなもの、欲しいもの、勉強する科目の絵カードを誌面に置き、文を作ることに慣れた後、本活動を行う。
絵カード（Unit1,2の季節、月、行事、日本の食べ物、5年生で活用した食べ物、曜日、教科等）1セットをペアで分けてもつ。順に手持ちの絵カードから1枚選び、テキスト誌面の目的語にあたる場所に意味が整うように置く。絵カードを置いたら、作った文を声に出して言う。早く絵カードがなくなった方が勝ちとなる。
- 尺度説明：選んだ絵カードを目的語にあたる場所に置いて意味が整う文にするのはまだ難しい段階から、黒板に提示された例を見ながらであれば絵カードを置いて文にすることができる段階、そして一人で意味が整うように考えて絵カードを置いて文を作ることができる段階、さらには作った文を声に出して言うことができる段階へと設定した。
- 備考：指導者は、児童が完成させた文を発表させ、その文を絵カード等を使って黒板に提示する。声に出して読んだりしながら、英語の語順に気づかせたい。

■ 「私は誰でしょう？クイズにおいて、アニメキャラクターを答えることができる。」

- ① アニメキャラクターを紹介する音声聞き、それが誰かを答えることはまだ難しい。
- ② 紹介文を何度か聞けば、紹介文の内容が分かりそれが誰かを答えることができる。
- ③ 紹介文を一度聞いただけで紹介文の内容が分かり、それが誰かを答えることができる。
- ④ 紹介文を一度聞いただけで誰かを答えることができ、紹介文を付け加えることができる。

- 評価活動：Who am I?クイズ(アニメキャラクター)【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Listen1 (p.24) 絵カード
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：デジタル教材の音声からアニメキャラクターに関することをヒントとして聞き取り、それが誰かを当てるクイズである。音声内容は、各アニメキャラクターについて4,5文の紹介文から成る。児童の反応を見ながら指導者がジェスチャーなどのヒントを与えたり、聞き取れた内容を確認しつつ、全員がおおよその内容が分かることを目指す。少なくとも、4文なら4つ、5文なら5つのヒント情報は押さえたい。さらにもう一つ、紹介文を児童に考えることに挑戦させたい。次時からの活動のことを考えると、don't like等の親しんだ否定表現を使わせるのも児童の表現の幅を広げることになるだろう。
A: I am blue. B: I have a big pocket. C: I don't like mice.
- 尺度説明：音声を何度か聞いてもそれが誰であるのかが分からない段階から何度か聞いているうちに音声内容をヒントとして誰であるのかが分かる段階、そして一度聞いただけで誰であるのかが分かる段階、さらには誰であるのかが分かり自分で考えた紹介文を英語で言える段階へと設定した。
- 備考：取り上げるアニメキャラクターについては、児童と共に考えるのも楽しいだろう。

- **第4時** <目標>人物についてまとまりのある話を聞いて、その内容が分かり、語順を意識しながら紹介文を作ったり、聞き合ったりすることができる。

■ 「音声を聞いて、人物とその友人の名前や人物紹介を聞き取ることができる。」

- ① 名前や人物紹介を聞き取るとはまだ難しい。
- ② 友達と確認しながらなら、名前や人物紹介を聞き取ることができる。
- ③ 一人でそれぞれの名前や人物紹介を聞き取ることができる。
- ④ それぞれの名前や人物紹介を聞き取り、聞き取ったことを英語で言うことができる。

- 評価活動：Who is this? クイズ【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Listen 2 (p.24)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：デジタル教材を視聴し、分かったことを表に記入しながら誰のことを言っているのかを推察するクイズ。最初は音声を区切りながら聞かせ、表に分かったことを書かせる。児童の反応を見ながら、再度聞かせたりジェスチャーヒントを与えたりする。全員が活動を終わったら、何が聞き取れたかを一人ずつ出し合う。その際、**He**に着目させ、二人の人物紹介の理解に混同がないかを確認する。また、音声の文を絵カードやイラストを使って再現し、「主語＋動詞＋目的語」の文で人物紹介がされていることを意識させたい。
- 尺度説明：話を聞いても、分かることが少なく表に記入することが難しい段階から、ジェスチャーなどのヒントがあれば分かることを表に記入することができる段階、ヒントなしでも二人の人物の分かったことやそれが誰であるかまでを表に記入できる段階、そして記入後英語を使って発表できる段階へと設定した。③については、記入内容の合格基準を児童の実態に合わせて考え、児童に伝える。
- 備考：音声を何度聞かせるか、ジェスチャーなどのヒントをどこで与えるか等については、児童の実態に合わせてたい。

■ 「人物当てクイズで、紹介文を言ったり聞き取ったりすることができる。」

- ① 紹介文を言ったり聞き取ったりすることはまだ難しい。
- ② 紹介文を言うことならできる。
- ③ 紹介文を言ったり聞き取ったりすることができる。
- ④ 自信をもって紹介文を言ったり聞き取ったりすることができる。

- 評価活動：人物当てクイズ【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Activity
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと【やり取り】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：今までの学習で「主語＋動詞＋目的語」の文で人物紹介がされていたことを想起させ、児童が十分に慣れ親しんできた表現を使って人物当てクイズを作らせる。デジタル教材にて絵カードを使っての人物紹介の作り方を示し、先生や他クラスの友達への取材を通して人物紹介文を仕上げる。使用する動作カードについては、全グループでデジタル教材と同じものを使用する。取材については、できるだけ英語を使って応答的なインタビューになるよう促す。取材から紹介文作成までをグループで協力し合って行う。紹介文作成後は、声を出して言う練習の時間を十分に確保したい。本時では、グループごとにクイズを出し合う。グループで分担して人物紹介文を声に出したり、クイズに答えたりする。
- 尺度説明：クイズの人物紹介文を声に出したり聞き取ったりすることがほとんどできない段階から、担当する人物紹介文を声を出して言うことができる段階、出されたクイズの内容を聞き取ることもできる段階、さらにどちらも自信をもってできる段階へと設定した。
- 備考：インタビューでは、多くの情報を得られるよう積極的に行うよう励ましたい。

We Can! 2 Unit 4 “I like my town.”

■Can-Do 評価尺度概要

本 Unit は、We have～.の表現で、町にあるものについて表現することが中心である。同文型は Let's Try2, Unit 5 (Do you have a pen?) や We can! 1, Unit 3 (時間割 I have math.) で既出の個人所有の意味から発展して、町や学校等に何かがある(We have～)という意味で使うことになる。児童にとって地域に何があるか、ないか、何がほしいかは関心あるテーマである。地域には、建物、観光資源や食べ物や産物など個性ある素材があり、発表活動に生かすことができる。さらに単に紹介するだけでなく、I like ～.や I enjoy～.等、自らの感じ方、意見も盛り込んで表現させたい。

■Can-Do 評価尺度一覧

<全 4(8)時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	どの町のことが聞き取ろう (Let's Listen 1)	「絵を見て建物を表す語やある、ないという表現が分かる。」 ①施設の名前や「ある」「ない」の表現を聞き取るのは難しい。 ②言い換え、ジェスチャーのヒントがあれば分かる。 ③ヒントがなくても、何度か繰り返しきいたら分かる。 ④一度聞いたら分かり、表現を言うこともできる
	どの町のことが聞き取ろう (Let's Listen 2)	「町にあるものを尋ねることができ、英文を聞いて理解することができる。」 ①町にあるもの、ないものについて尋ねることは難しい。 ②友達と一緒にあれば、町にあるものを尋ねることができる。 ③一人でも、町に何があるのかを尋ねることができる。 ④教師の代わりに回答者として回答し、ヒントを言うことができる。
第2時	町にほしいものはこれだ! (Let's play 2)	「自分の町にほしいものを聞いて分かり、言うことができる。」 ①自分の町にほしいものを聞いて分かり、言うことは難しい。 ②自分の町にほしいものを聞いて分かるが、言うことは難しい。 ③自分の町にほしいものを聞いて分かり、言うことができる。 ④自分の町にほしいものを豊かに、理由を添えて、言うことができる。
	ある・ないクイズ (Let's Listen 2)	「自分の町のある・ないクイズを聞いて理解でき、言うことができる。」 ①町にあるもの、ないものを聞いて、正しいかどうか理解するのは難しい。 ②友達と一緒にすれば、クイズを聞いて答えることができる。 ③一人でもクイズを聞いて、答えることができる。 ④教師に代わって町にあるもの、ないものクイズを作り、言うことができる。
第3時	私たちの町調べ いくつあるでしょうクイズ (Let's Play 2)	「町に何がいくつあるのか、クイズを聞いて理解でき、話すことができる。」 ①クイズを聞いて理解したり、言うことはまだ難しい。 ②クイズを、聞いて理解し、答えることができる。 ③クイズを聞いて理解し、与えられたデータでクイズを作り言うことができる。 ④クイズを聞いて理解し、自分たちで調べてクイズを作り言うことができる。
	私はどこの町の人でしょうクイズ (Activity 1)	「町にあるものを聞いて、どこの町か当て、いろいろな町にあるものを言うことができる」 ①いろいろな町にあるものを聞いても、理解することはまだ難しい。 ②いろいろな町にあるものを聞いて理解することはできる。 ③いろいろな町にあるものが分かり、なんとか英語で言うこともできる。 ④いろいろな町の付加情報を加え、クイズのヒント文を多く作ることができる。
第4時	これができるのはどこでしょうクイズ (Let's Listen 3)	「あることができる場所について、ヒントを理解でき、ヒントを言うことができる」 ①クイズを聞いても、理解することや答えることがまだ難しい。 ②クイズを聞いて、絵やジェスチャーがあれば理解し答えることができる。 ③クイズを理解し、クイズを言うことができる。 ④クイズを理解し、複数文でクイズを言うことができる。
	わが町紹介ポスターづくり (Activity 2)	「町にあるもの、ないもの、ほしいもののポスターを作り、発表できる。」 ①町を紹介する文を理解はできるが、言うことはまだ難しい。 ②友達といっしょになればゆっくりであれば町に何があるか言える。 ③町にあるもの、ないものを一人で言うことができる。 ④自信をもって発表でき、付加情報を加えて言える。

- 第1時 <目標>まとまった英文を聞いて、施設を表す語や、「ある」「ない」という表現が聞き取れ、内容が理解できる。

■「絵を見て建物を表す語やある、ないという表現が分かる。」

- ① 施設の名前や「ある」「ない」の表現を聞き取るのは難しい。
- ② 言い換え、ジェスチャーのヒントがあれば分かる。
- ③ ヒントがなくても、何度か繰り返しきいたら分かる。
- ④ 一度聞いたら分かり、表現を言うこともできる

- 評価活動:どの町のことか聞き取ろう【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Listen 1(p.26-27)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:p.26,27にある町の絵を使用する。まずヒントなしに音声のみを聞かせ、理解内容を確認する。聞き取れたキーワードから推測させ、再度聞かせ、どの絵なのか番号を書かせる。理解に不安がある場合は、再度聞かせたり、ジェスチャーなども使って、再度聞かせる。答えを確かめて、聞き取れた語を児童から引き出しながら答えを確かめる。後の活動で使う表現は、何度も聞かせたり言わせたりする。
- 尺度説明:建物の表現で、aquariumなど初出のものもあり、教師は事前に建物等の名詞を十分に導入、練習してから、音声を聞かせるようにする。音声教材ばかりでなく、教師がゆっくり言ってあげたり、繰り返し聞かせながら、ていねいに指導すべきである。ヒントが多くなるともキーワード等を手がかりに理解する児童もいると思われ、ヒントなしに何度か繰り返し聞くことで「ある」「ない」が理解できることを第3段階の目標とした。言い換え、ジェスチャーがあれば理解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:②～③の段階でつまづく子どものために、教師が補足的に英語でヒントをさらに与えて、どの絵か考えさせるのもよい(We have a roller coaster./We drink coffee./We have many cats.など)。④の段階では、場合によって子どもがヒントを言うことも考えられ、多様な表現が出てくることも期待したい。
なお We don't have a library.などは、絵の中に当該の施設が出てこないため、わかりにくい。理解しやすくするには、教師が別の場所に絵カードを貼って、それを指しながら、残念な表情やジェスチャーを示しながら提示するとよい。リスニング・スクリプトにある、You can enjoy～ingは、ジェスチャーで示し、ヒントを出すことができる。

■「町にあるものを尋ねることができ、英文を聞いて理解することができる。」

- ① 町にあるもの、ないものについて尋ねることは難しい。
- ② 友達と一緒にあれば、町にあるものを尋ねることができる。
- ③ 一人でも、町に何があるのかを尋ねることができる。
- ④ 教師の代わりに回答者として回答し、ヒントを言うことができる。

- 評価活動:どの町か当てようクイズ【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Listen 1(補足 p.36,37)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと、話すこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:まず、p.36、p.37のイラストを見ながら、どのような施設があるか確認して英語で発音し、確認する。まず教師が黙って、どれかの町を思い浮かべ、子どもが尋ねて、それを当てる。まず全員で、声をそろえて、Do you have a swimming pool.と尋ねさせ、教師は Yes, I do. I can enjoy swimming.など答え、子どもはどの絵か当てる。発展段階では、子どもを単独で指名して、尋ねさせてもよい。また答えるのは教師だけでなく、子どもが前に出て、答える役をさせてもよい。
- 尺度説明:一人で何かがあるかどうかを尋ねることができる段階を③とし、皆で唱和してなんとか尋ねることができる段階を②としている。また、④は教師の代わりに回答できるレベルとした。
- 備考:クラス全体での活動だけでなく、ある程度慣れたら、ペアやグループで互いに問題を出して答える活動も可能である。

- **第2時** <目標>建物などを表す語や「ある」「ない」という表現を用いて相手に尋ねたり、答えたりすることができる。

■「自分の町にほしいものを聞いて分かり、言うことができる。」

- ① 自分の町にほしいものを聞いて分かり、言うことは難しい。
- ② 自分の町にほしいものを聞いて分かるが、言うことは難しい。
- ③ 自分の町にほしいものを聞いて分かり、言うことができる。
- ④ 自分の町にほしいものを豊かに、理由を添えて、言うことができる。

- 評価活動:町にほしいものはこれだ!【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's play 2 (p.28)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと、話すこと【やりとり】)主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:活動前に、教師が各建物の名前を確認し、リピートする。次に、教師が、建物を指さしながら「この町にあったらいいな」と思うものを言う(例:I want a big convenience store!)。その際、子どもたちは、それを評価し、3段階程度の評価言葉を使って反応してもらおう。That's a good idea! → That's a great idea! → That's a wonderful idea! など。ペアで自分たちの町にほしいものを考える(We want a big park/a ramen shop/a toy shop など)。ペアでなく、グループで話合って発表させ、他の子どもたちが評価をフィードバックすることも可能である。
- 尺度説明:町にほしいものの英文を聞いて理解はできるというレベルを第2段階とした。第3段階は、さらにそれを自分で言えるレベルとした。第4段階は、自分の町にほしいものを言えるだけでなく、We want a delicious restaurant!など形容詞をつけて「どのような」施設や建物なのかをより豊かに表現できる、または We want a soccer stadium.We can play soccer!等、理由を付加できる段階とした。
- 備考:既習の建物や店以外の語彙が必要となるケースもあるため、教師は適宜支援する。ALTの手助けを得ても良い。施設などの語彙を再生しやすくするために、絵を貼っておいたり、事前に単語を十分に言えるように練習しておく必要がある。We have park.等、冠詞が落ちやすい。音声や文字で正しい文を示し、ゆるやかに意識させ、教師も冠詞を落とさないようにする。

■「自分の町のある・ないクイズを聞いて理解でき、言うことができる。」

- ① 町にあるもの、ないものを聞いて、正しいかどうか理解するのは難しい。
- ② 友だちと一緒にあれば、町にあるもの、ないものを聞いて、正しいかどうか答えることができる。
- ③ 一人でも、町にあるもの、ないものを聞いて、正しいかどうか答えることができる。
- ④ 教師に代わって町にあるもの、ないものクイズを作り、言うことができる。

- 評価活動:わが町ある・ないクイズ【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Listen 2 (p.28)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、思考力、判断力、表現力
- 活動説明:Let's listen1 で建物や施設の名前を使って、自分たちの町、あるいは近隣の町にあるもの(あるいはないもの)について、教師が「正誤文」を作る。子どもは、正しければマルのジェスチャー、間違っていれば、バツのジェスチャーをして、答える。たとえば、交番が一つある町であれば、We have a police station in Murata-cho.はマル。喫茶店がない町であれば、We have a Starbucks in Murata-cho.は、もちろんバツ。
- 尺度説明:第2段階は、友だちと一緒に相談すれば、正誤がなんとか判断できるレベルとした。第3段階は、自立して正誤文を聞いて理解し、判断できるレベルとした。第4段階は、教師に代わって町にあるもの、ないものクイズを作り、言うことができるレベルとした。
- 備考:地域によっては、an airport, a port, a castle, a jump slope, a skate rinkなども取り上げることできる。また町の施設について、わざと間違った数を言って判断させることもできる。ありえない施設や現実と異なる色、サイズ等にしてクイズ文を作ると、活動が楽しくなるだけでなく、思考、判断を働かせる英語運用となる。グループでクイズ創作・発表して、互いに答えを考えても楽しい活動になる。

○ 第3時 <目標>町にあるもの、ないものについて聞いて理解でき、話すことができる。

■「町にあるものについて、いくつあるのか、クイズを聞いて理解でき、話すことができる。」

- ① クイズを聞いて理解したり、言うことはまだ難しい。
- ② クイズを、聞いて理解し、答えることができる。
- ③ クイズを聞いて理解し、与えられたデータでクイズ文を作り言うことができる。
- ④ クイズを聞いて理解し、自分たちで調べクイズを作り言うことができる。

- 評価活動: 私たちの町調べ: いくつあるでしょうクイズ【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材: Let's Play 2 (p.28)
- 評価観点: 知識・技能(聞くこと, 話すこと【発表】)、思考力・判断力・表現力
- 活動説明: まず、Let's play 2で、施設名の復習をする。その後、まず教師が、デモンストレーションとして、How many parks do we have? 1. We have 3 parks. 2. We have 6 parks. 3. We have 9 parks. 子どもたちは、たとえば”2! We have 6 parks!”など、英語で答える。発展段階では、教師から子どもたちの町や県などについて、色々な建物、施設、自然物の数について基本データを子どもに与える。公園、コンビニ、ポスト、消防署、交番、馬・牛の数など、グループごとに別のデータを渡して、英文で発表する。さらに発展させて、自分たちで町の数データを調べて文を作ることも可能である。
- 尺度説明: ②の段階は、数クイズを理解し、答えられる段階とした。③は、教師から与えたデータでクイズ文を作り、発表できる段階とした。④は、子どもたちが自ら調べ、クイズ文を作り、言える段階とした。

■「町にあるものを聞いて、どこの町か当て、いろいろな町にあるものを言うことができる」

- ① いろいろな町にあるものを聞いても、理解することはまだ難しい。
- ② いろいろな町にあるものを聞いて理解することはできる。
- ③ いろいろな町にあるものが分かり、なんとか英語で言うこともできる。
- ④ いろいろな町の付加情報を加え、クイズのヒント文を多く作ることができる。

- 評価活動: 私ほどこの町の人でしょうクイズ【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材: Activity 1 (p.31)
- 評価観点: 知識・技能(聞くこと, 話すこと【発表】)、思考力・判断力・表現力
- 活動説明: まず、教師がある町の人になりきり、クイズを示し、例示する。たとえば、
1) We have the Skytree. We have Haneda airport. →Tokyo.
2) We have a big castle. We have Tsutenkaku Tower. →Osaka
3) We have a big ski jump slope. We have much snow in winter. →Sapporo
などの文を言い聞かせ、子どもたちがどこの町の人であるかを当てる。
その後、グループでクイズを作る。ある町の人になりきり、「その町にあるもの」についてのヒントを英語で考える。発表では、グループごとに移動しながら互いにクイズを出したり、前に出て発表する。
- 尺度説明: ある町についてクイズのヒント文として、We have～だけでなく、You can enjoy skiing. など、付加的な情報を加え、多様なヒントを作ることができる段階を④と考える。相手が言う文は理解できるが、友だちの助けを借りれば、なんとか言える段階を③とする。また、絵や文型の手がかりを見ながらゆっくりであれば言える段階を②とする。
- 備考: 社会科的な知識を活性化させ、思考・判断を働かせる活動である。活動においては、地図を用意しておき、場所を指さし答えを示す。黒板に基本文型や建物などの絵も貼っておき、手がかりとして参照できるようにしておく。全国の観光地図などを貼っておくと、子どもたちは発想しやすい。全国の有名な町ではなくとも、近隣の子どもたちがよく知っている町を取り上げさせてもよい。
建物に限らず、We have delicious fish. や、We have very cold winter. さらにクイズで使うフレーズとして、That's right. Close. などを提示、練習しておくもよい。

○ 第4時 <目標> 自分の町にある物ない物、ほしい物についての文を作り、言うことができる。

■「あることができる場所について、ヒントを理解でき、ヒントを言うことができる」

- ① クイズを聞いても、理解することや答えることがまだ難しい。
- ② クイズを聞いて、絵やジェスチャーがあれば理解し答えることができる。
- ③ クイズを理解し、またクイズを言うことができる。
- ④ クイズを理解し、また複数の文でクイズを言うことができる。

➤ 評価活動:これができるのはどこでしょうクイズ【アレンジ度:★★☆】

➤ 使用教材:Let's listen 3 (p.29)

➤ 評価観点:知識・技能(聞くこと、話すこと(発表))、思考力・判断力・表現力

➤ 活動説明:まず教師は、黒板に町の地図を貼り、クイズのデモンストレーションをする。Where am I?

We can eat delicious ramen there./We can skate there.など言い、子どもたちは答えを推測して言う。発展段階では、子どもたちがクイズ文を作る活動も行うことができる。

➤ 尺度説明:ヒントとなるさまざまな行動について、絵やジェスチャーを示せば答えることができる段階を②とし、ヒントを簡単な文で言える段階を③とする。さらに、複数の文のヒントを言える段階を④とする。たとえば、We can eat fried chicken there. We can drink coke there.(答え:ハンバーガーショップ)など。

➤ 備考:町のものだけでなく、学校内の施設についてのクイズでもよい。

■「町にあるもの、ないもの、ほしいもののポスターを作り、発表することができる。」

- ① 町を紹介する文を理解はできるが、言うことはまだ難しい。
- ② 友達といっしょならばゆっくりであれば町に何があるか言える。
- ③ 町にあるもの、ないものを一人で言うことができる。
- ④ 自信をもって発表でき、付加情報を加えて言える。

➤ 評価活動:わが町紹介ポスターづくり【アレンジ度:★★☆】

➤ 使用教材:Activity 2 (p.32)

➤ 評価観点:知識・技能(聞くこと、話すこと【発表】)、主体的に学習に取り組む態度

➤ 活動説明:まず、基本の発表フォーマットである Sakura is nice. We have a～. We don't have a～. を聞き、どのようなことを言っているか考えさせる。そのあと、全員で言えるように数回練習する。グループになり、絵カードを参考に、自分たちの町にあるもの、ないものを選んで、絵を描き、基本文を試写し、単語も提示されたものの中から選び試写する。グループで発表の練習をする。

さらに We don't have ～に関連させて、We want ～. We can enjoy～ing.の情報も付加させる。

➤ 尺度説明:基本の単語を選んですらすら言えて、かつほしい施設や建物の理由について自分の意見や感情を豊富に付加して言える段階を④と考える。一人で発表できる段階を③とする。また、友達と一緒にあれば言える段階を②とする。②の段階の子どもへの支援は、教師がアイデアの示唆をしたり、語彙表現を助けるなど、気を配るだけでなく、友だちの助けを促したり、絵などの助けを使ったりして、言えるように多様な足場かけを配慮したい。

➤ 備考: We don't have ～、We want ～. We can enjoy～ing.をグループで考えさせる場合には、身近なニーズから発想させたり、創造性を発揮させ多様な建物や施設を盛り込ませるよう促すこともよい(例: We want a soccer stadium. You can enjoy soccer in winter too./We want a surfing school. I like surfing.).なお語彙は、教師やALTなどが適宜英語表現を示唆し、綴りも示す。無理に難しい表現を使って聴衆が理解できない状況にするのは好ましくなく、場合によっては一部日本語で表現させてもかまわない。発表においては、We have a～. We don't have a～.は、それぞれ「あるので嬉しい」「ないので悲しい」など、表情をつけて発表させるとよい。単純な文でも、そうした自分たちの意見や感情をこめて言う習慣をつけることは、発表にあたって自分の思考判断や評価が込められるため重要である。また発表では、ポスターを示しながら、ジェスチャーをつけ加えさせてもよい。

We Can! 2 Unit 5 “My Summer Vacation”

■Can-Do 評価尺度概要

夏休みにしたことを聞いたり話したりすることは、夏休み明けの教室内では自然なことである。本単元では、夏休みに行った場所、楽しんだこと、感想などについて伝え合うこと、それらについて書かれたものを読もうとしたり、話したことを書こうとしたりすることを目標としている。夏休みの思い出について伝え合う言語活動に取り組むことで、過去の表現を無理なく自然に活用できるようにしていく。語順への気づきや、他者に配慮しながら夏休みの思い出について伝え合おうとする姿を見取っていきたい。

■Can-Do 評価尺度一覧

＜全 4(8)時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	おはじきゲーム (Let's Play)	「単語を聞いて、言いながらおはじきを取ることができる。」 ① 単語を聞いて、おはじきを取るのはまだ難しい。 ② 単語を聞いて、おはじきを取ることならできる。 ③ 単語を聞いて、おはじきを取りながら単語を繰り返すことができる。 ④ 文で聞き取って理解し、おはじきを取りながら単語を繰り返すことができる。
	先生の夏休み (Let's Listen1)	「先生の夏休みの思い出について聞き取ることができる。」 ① 先生の夏休みの思い出について聞き取るのは難しい。 ② 絵やジェスチャーなどのヒントをもらえば分かる。 ③ 区切ったり、ゆっくり言われれば分かる。 ④ 一度聞いたら全体が分かる。
第2時	聞き取り チャレンジ (Let's Watch and Think 1)	「登場人物が行ったところや楽しんだことを聞き取って、確かめることができる。」 ① 聞き取って表に書き入れることはまだ難しい。 ② いくつかの項目なら聞き取り、表に書き入れることができる。 ③ すべての項目を聞き取り、表に書き入れることができる。 ④ 表に書き入れたことを、先生の後に続けて答えることもできる。
	読んでみよう (Let's Read and Watch)	「夏休みの日記を聞いて、その内容に合う絵を選んだり、読んだりすることができる。」 ① 読むのはまだ難しいが、内容に合う絵を選ぶことができる。 ② アンダーラインに合わせて文をなぞり、その内容に合う絵を選ぶことができる。 ③ アンダーラインが無くても文をなぞることができ、声に出して読むことができる。 ④ 夏休みの日記を、自分ひとりでも声に出して読むことができる。
第3時	教えてあなたの 夏休み (Activity)	「友達と夏休みの話をやりとりすることができる。」 ① 夏休みの話をするのはまだ難しい。 ② やり取りの中で、自分の夏休みについてはどうにか伝えることができる。 ③ やり取りの中で、友達の夏休みについて1つ質問を尋ねることができる。 ④ やり取りの中で、友達の夏休みについていくつか質問を尋ねることができる。
	Show & Tell (Activity)	「自分の夏休みについて、既習の表現を追加して、詳しく伝えることができる。」 ① 既習表現を追加したり、詳しく伝えたりするのはまだ難しい。 ② 既習表現を1文追加し、詳しく伝えることができる。 ③ 既習表現を2文以上追加し、詳しく伝えることができる。 ④ 既習表現を組み合わせて、詳しく伝えることができる。
第4時	書いてみよう (Let's Read and Write)	「自分の夏休みについて友達に伝えた文を書くことができる。」 ① 自分の夏休みについての文を書くのはまだ難しい。 ② 例文を参考にして、3つの項目のうちどれかなら書くことができる。 ③ 例文を参考にして、3つの項目すべてについて書くことができる。 ④ 例文を見なくても書くことができる。
	これ誰の日記? (Let's Read and Write)	「友達が書いた日記を読んで、誰の夏休みかを考えて答えることができる。」 ① 友達の書いた日記を読むことは難しい。 ② 授業の例文で出てきた文と同じなら読むことができる。 ③ 友達と一緒に内容を推測して読み、誰の夏休みか答えることができる。 ④ 一人でも内容を推測して読み、誰の夏休みか答えることができる。

○ 第1時 <目標>夏休みに関する語句を言ったり、聞いたりできる。

■「夏休みに関する単語を聞いて、言いながらおはじきを取ることができる。」

- ① 単語を聞いて、おはじきを取るのはまだ難しい。
- ② 単語を聞いて、おはじきを取ることならできる。
- ③ 単語を聞いて、おはじきを取りながら単語を繰り返すことができる。
- ④ 文で聞き取って理解し、おはじきを取りながら単語を繰り返すことができる。

- 評価活動:おはじきゲーム【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Play (pp.34-35)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:夏休みに関する単語が並んでいる pp.34-35 を使用する。教師は、まず単語をランダムに言っていく、児童は聞き取った単語の絵を指して、全ての単語を確認する。続いて、児童が12枚の絵から5つを選んでおはじきを載せる。教師は12個の単語を使った文を言い、おはじきが置いてある単語が出てきたら児童はおはじきを取り除く。1回目は単語だけでゲームを行い、2回目は *I went to the mountain.* などのように文で聞かせるというように難易度をあげると良い。
- 尺度説明:*swimming* や *ice cream* などカタカナ英語で触れている単語も多い。従って、夏休みに関する語を聞き取っておはじきを取ることができる場合を②と設定した。聞き取っておはじきを取るだけでなく、聞き取った単語を繰り返すことができる場合を③とし、普段言い慣れていない *watermelon* や *grandparents' house* などの長い単語も聞き取って言えたという達成感を持たせたい。初めて過去の表現が入った文を聞かせることから、文の中で必要な単語を聞き取って、その単語を繰り返しながらおはじきを取ることができれば④と設定した。
- 備考:ここでは、単語レベルでしっかりと口慣らしをさせておきたい。また、教師は児童がどのような夏休みを過ごしたか事前に調査しておくとも良い。それにより、単元の最終段階で児童がやり取りを行う際に必要となる単語を、事前に耳にさせておくことも可能となる。

■「先生の夏休みの思い出について聞き取ることができる。」

- ① 先生の夏休みの思い出について聞き取るのはまだ難しい。
- ② 絵やジェスチャーなどのヒントをもらえば分かる。
- ③ 区切ったり、ゆっくり言われたりすれば分かる。
- ④ 一度聞いたら全体が分かる。

- 評価活動:先生の夏休み【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Listen 1 (p.36)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:まず、pp.34-35 のイラストを見ながら、夏休みに関する単語を確認する。次に先生の夏休みについて、*I went to ~. I enjoyed ~. I saw ~. It was ~.* の4つの文章を一気に聞かせる。まずは自然なスピードで聞かせ、聞き取れたかを確認する。その後、2回目はゆっくり区切って聞かせる。最後に絵やジェスチャーなどを使用して聞かせるという足場掛けをしていく。Let's Listen 1 では、指導書の登場人物の夏休みの思い出を聞くことになっているが、担任の先生や、ALT などから実際の夏休みの思い出を聞くようにすることで、より身近に感じられるだろう。
- 尺度説明:Let's Listen 1 はまとまった文章のうち、一部の絵だけがあり、登場人物と結びつける活動になっている。しかし、単語を聞き取るとは Let's Play でも行っていることから、まとまりの中で一度に全体が分かるという挑戦的なレベル④を設定している。ゆっくりはっきり言われたら必要な単語を聞き取って先生の夏休みを推測することができる場合を③、英語だけでなく、絵やジェスチャーつきで見聞きできれば②と設定した。
- 備考:担任の先生が夏休みの話をしてしまっている場合は、ALT や他の先生の夏休みの思い出を聞き取らせても良い。

- **第2時** <目標>夏休みに行った場所とその感想を言ったり、聞いたり、読んだりすることができる。

■「登場人物が行ったところや楽しんだことを聞き取って、確かめることができる。」

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">① 聞き取って表に書き入れることは難しい。② いくつかの項目なら聞き取り、表に書き入れることができる。③ すべての項目を聞き取り、表に書き入れることができる。④ 表に書き入れたことを、先生の後に続けて答えることもできる。 |
|---|

- 評価活動:聞き取りチャレンジ 【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Watch and Think 1 (p.36)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと・話すこと【やりとり】)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:活動を始める前に、何を聞き取れば良いかを確認する。前時で先生の夏休みの思い出を聞かせている場合は、その例を出しながら聞き取る内容を確認すると良い。また、児童の実態によっては、映像内で話されている英語の分量に圧倒されることのないよう、事前に10文程度が話されることを伝えておいたり、1回目は全体を通して聞かせ、2回目は区切って聞かせるなど、聞かせ方を工夫する必要もあるだろう。聞き取りの確認をする際には、Mark went to…、John enjoyed…など、児童が答えられるように投げかけをすと発話の機会が増えると同時に、本単元で扱う表現を何度も聞かせたり、言わせたりすることもできる。
- 尺度説明:映像には本単元で扱う表現以外の情報も含まれている。日本語で表に記入するため、聞き取れた場合には記入できるものとする。2人の登場人物が話す内容のうちいくつかなら聞き取れる場合を②、すべて聞き取ることができる場合を③とする。聞き取るのみならず、自分が表に書き込んだ情報から、先生が言う文の後に続いて答えることもできる場合を④と設定する。
- 備考:本単元で扱う表現以外の情報も確認することができる。例えば、Where is he from? What season is it in Austraria now?など既習の表現を使って答えられるように導くこともできる。

■「夏休みの日記を聞いて、その内容に合う絵を選んだり、読んだりすることができる。」

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">① 読むのはまだ難しいが、内容に合う絵を選ぶことならできる。② アンダーラインに合わせて文をなぞり、その内容に合う絵を選ぶことができる。③ アンダーラインが無くても文をなぞることができ、声に出して読むことができる。④ 夏休みの日記を、自分ひとりでも声に出して読むことができる。 |
|---|

- 評価活動:読んでみよう 【アレンジ度:★☆☆】
- 使用教材:Let's Read and Watch (p.39)
- 評価観点:知識・技能(読むこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:今までに音声で慣れ親しんできた表現が書かれたものが日記の形式で示されている。まずは、児童が自らの力で読もうとする時間を取りたい。続いて、音声を聞かせながら文をなぞらせ、次にアンダーラインが出る状態で文をなぞらせる。最後にデジタル教材に合わせてなぞりながら声に出して読む。
- 尺度説明:音声で慣れ親しんでいるため、そこに映像がついた状態で絵を選ぶことが難しい児童はいないと思われる。従って、デジタル教材の音声を聞けば絵を選ぶことができる場合を①、アンダーラインが出る状態であれば、それを見ながら文をなぞることができる場合を②とする。音声を聞いてアンダーラインが無くても文をなぞることができ、一緒に声に出して読める場合を③、音声がなくても自分一人で声に出して読める場合を④とする。
- 備考:デジタル教材の音声のみを聞かせ、一緒になぞれているかを確認すると良い。また、次の授業の伝えあう活動につながるように、リズムやイントネーションに気を付けながら声に出して読むように促すと良い。

- **第3時** <目標>夏休みの思い出の話を参考に、自分の夏休みについて友達と伝えあったり、質問したりする。

■「友達と夏休みの話をやりとりすることができる。」

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">① 夏休みの話をするのはまだ難しい。② やり取りの中で、自分の夏休みについてはどうにか伝えることができる。③ やり取りの中で、友達の夏休みについて1つ質問を尋ねることができる。④ やり取りの中で、友達の夏休みについていくつか質問を尋ねることができる。 |
|--|

- 評価活動:教えてあなたの夏休み【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Activity (p.40)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと, 話すこと【やりとり】)、思考力・判断力・表現力、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:Activityは、ペアで活動することも、発表形式にすることも可能である。ここでは、ペアでの活動を想定している。友達の夏休みについての話を聞いて、**Oh, You went to～! I like ～, too. Do you like～? How many ～?**などと友達の話に対して質問しながらやりとりすることを目指す。また、自分の夏休みについて、聞き手が理解できているかを意識し、伝わっていないければゆっくり話したり、繰り返すなどができると良い。言語だけでなくジェスチャーを使用するなど、どのように話せば伝わり易いかを考えてやりとりすることを目指す。
- 尺度説明:過去の表現は新出のため、途中で止まってしまったり、表現を間違えてしまっても、達成感を味わえるように②を設定する。また、過去の表現を使って伝えることができれば③、聞き手を意識しながら流れを保って分かりやすく伝えられれば④とする。
- 備考:友達とやり取りをする中で、自分の夏休みの発表内容を広げるためのヒントが得られるように設定すると良い。

■「自分の夏休みについて、既習表現を追加して、詳しく伝えることができる。」

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">① 表現を追加したり、詳しく伝えるのはまだ難しい。② 表現を1文追加し、詳しく伝えることができる。③ 表現を2文追加し、詳しく伝えることができる。④ 表現を組み合わせ、詳しく伝えることができる。 |
|--|

- 評価活動:Show & Tell【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Activity (p.40)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと, 話すこと【発表】)、思考力・判断力・表現力、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:発表活動はクラス全体、または4～5人程度のグループで行うことが可能である。前時までに音声で十分に聞いたり話したりしてきた表現をつなぎ合わせて、語順を意識しながら発表する。また加えて、聞き手に多くの情報を伝えられるように、既習の表現を積極的に追加したり、組み合わせたりして、詳しく分かりやすく伝えることを目指す。
- 尺度説明:新出の過去形や、既習の表現を使用するなど、文の数も増えて内容の幅が広がっていくことを期待したい。その一方、上手く出来なかったという気持ちにさせることは避けたい。そこで、**I went to the sea. I like swimming. Do you like swimming?**のように、過去の表現に加え、既習の表現を1文加えて伝えることができる場合を②、2文以上加えて伝えることができる場合を③、**I went to the sea with my brother. He can swim very well. I ate watermelon. It was delicious. Do you like watermelon?**など、既習表現を組み合わせ、内容を広げることができる場合を④とする。
- 備考:まずはグループ内で発表活動を行い、グループの代表がクラス全体で発表するなどの方法もある。グループ代表者が発表した場合には、グループの仲間に推薦した理由を尋ねるなどして、発表の良かった点を共有するといった方法もあるだろう。

- **第4時** <目標> 夏休みの思い出について書かれた文を読んだり、語順を意識しながら書こうとすることができる。

■「自分の夏休みについて友達に伝えた文を書くことができる。」

- ① 自分の夏休みについての文を書くことはまだ難しい。
- ② 例文を参考にして、3つの項目のうちどれかなら書くことができる。
- ③ 例文を参考にして、3つの項目すべてについて書くことができる。
- ④ 例文を見ないでも書くことができる。

- 評価活動: 書いてみよう【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材: Let's Read and Write (p.40)
- 評価観点: 知識・技能(書くこと)、思考力・判断力・表現力、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明: 前時に自分が発表した内容を整理し、例文を参考にしながら書く活動を行う。活動の際には、p.39の Let's Read and Write を参考にすると良い。また、既習表現については、以前の単元に戻って参考にしたり、書き写したりすることも必要になるだろう。毎時間少しずつ音声で慣れ親しんだり書き溜めたりしてきたものを、あらためてまとまりで書くことも「書くこと」に慣れるためには大切である。文構造やスペルの正確さに極端に捕らわれることなく、自分が発表した内容を、自分の言葉として書くことができた達成感を味わえるように導きたい。
- 尺度説明: 単元時間ごとに積み重ねてきた文を再度まとまりで書くことになるが、自分の夏休みについて文で書くことが難しい場合を①、例文を参考に、自分の夏休みを表す項目のうちどれかひとつなら自分の力で書くことができる場合を②、本単元内で触れた表現なら例文を参考にすべてについて書くことができる場合を③、例文を見ないでも書くことができる場合を④とする。
- 備考: 自分の発表をまとめるための活動として、Show & Tell の前に行くこともできるだろう。ペアやグループで教え合いながら、これまでの学習を生かして、複数の文を書くことができたなら良い。

■「友達が書いた日記を読んで、誰の夏休みかを考えて答えることができる。」

- ① 友達の書いた日記を読むことは難しい。
- ② 授業の例文で出てきた文と同じなら読むことができる。
- ③ 友達と一緒に内容を推測して読み、誰の夏休みか答えることができる。
- ④ 一人でも内容を推測して読み、誰の夏休みか答えることができる。

- 評価活動: これ誰の日記?【アレンジ度:★★★】
- 使用教材: Let's Read and Write (p.40)
- 評価観点: 知識・技能(読むこと)、思考力・判断力・表現力、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明: 友達の夏休みについて伝え合う活動や発表活動を行ったあと、振り返りの活動として扱いたい。自分の夏休みのことについて p.39の Let's Read and Write の日記のような形式で書かれた文を、指導者が集めて箱の中で混ぜておく。その後グループに一定の枚数を配り、その文をグループで協力しながら読んでいく。伝え合う活動でやり取りしたことや発表活動で発表内容を思い出し、誰の日記かを考えて答える。
- 尺度説明: 単元内で使用する表現は何度も聞いて読んでいる。従って、例文と同じであれば声に出して読むことができる場合を②、グループの友達と助け合って相談しながら読むことができ、それが誰の書いた日記かを考えて答えることができる場合を③、一人でも内容を推測しながら読むことができ、誰の夏休みかを答えることができる場合を④とする。
- 備考: 発表内容について、単元内に出てくる表現や語句のみに絞った場合は、同じような日記が出てきてしまう。従って、事前にクイズを行うことを伝え、既習の表現を入れ込むように指導することも必要となるだろう。ただし、新出の単語を読めることを目指していないことから、既習のものはしっかりと読むことを目指し、あとは内容から推測することができれば良い。誰の日記か答えにたどり着かない場合は、教師が読んで聞かせ、自分の日記だと思う児童に挙手させるという方法も可能である。

We Can! 2 Unit 7 “My Best Memory.”

■Can-Do 評価尺度概要

小学校生活を振り返り、自分にとって一番思い出に残る行事について語り合う単元である。ここでは学校行事や月名などの英単語を習得し、さらに過去の表現についても学習する。過去形は単元5の「夏休みの思い出」で一度学習しているが、第一時よりティーチャートークなどの例文で使うなどし、児童が過去の表現を思い出しながら、使える表現が増やせるよう、イラストやリスニング教材も用いながら、発表への準備が無理なく行えるように計画をしたい。

■Can-Do 評価尺度一覧

<全 4(8)時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	どの行事を表すか聞き取ろう (Let's Play)	「ポインティングゲームで、どの行事を表す表現か分かる。」 ①英語を聞いて絵を指さすことは、まだ難しい。 ②絵を指さすことならできる。 ③絵を指せるし、英語を言うこともできる。 ④絵を指せるし、自信をもって英語を言うことができる。
	映像をみて考えよう (Let's Watch and Think 1)	「先生や友だちが言う学校行事の英語を理解し、自分の感想を言うことができる。」 ①イラストがあってもわからず、感想を言うこともまだ難しい。 ②イラストがあればわかるが、感想を言うことはまだ難しい。 ③イラストがあればわかり、感想も言うことができる。 ④イラストがなくてもわかり、感想も言うことができる。
第2時	思い出を尋ね、答えよう (Let's Listen 1 & 2)	「過去の出来事についての質問がわかり、答えることができる。」 ①過去のできごとについての質問を理解し、答えることは難しい。 ②イラストを見れば理解し、答えることができる。 ③イラストがなくても、文字があれば理解し答えることができる。 ④イラストや文字がなくても理解し、答えることができる。
	インタビューゲームをしよう (Let's Talk)	「小学校生活の思い出について、多くの友だちに尋ねたり答えたりできる。」 ①尋ねたり答えたりするのは、まだ難しい。 ②教科書を見れば、質問をしたり答えたりできる。 ③何も見ずに、尋ねたり、答えたりすることができる。 ④さらに一文をつけたし、より詳しく答えることができる。
第3時	英語を聞いて、言ってみよう (Let's Listen 3)	「3人の思い出話の内容がわかり、聞こえた英語を言うことができる。」 ①誰のことか、聞き取ることはまだ難しい。 ②誰のことかは分かるが、思い出の内容を英語で言うことは難しい。 ③誰のことか分かり、思い出の内容を英語で一部言うことができる。 ④誰のことか分かり、思い出の内容を英語で言うことができる。
	英文を作って、書いてみよう (Let's Watch and Think 2)	「教科書などを参考にして自分で英文を作り、書くことができる。」 ①英語を聞き取り、書き写すことはまだ難しい。 ②友だちと相談しながらであれば、例を参考に英語を書き写すことができる。 ③自分一人で英語を書き写すことができる。 ④教科書などを参考にして自分で英文を作り、書くことができる。
第4時	思い出を発表しよう (Activity)	「小学校生活の思い出アルバムを作り、英語で発表することができる。」 ①英文を書いたり、発表することはまだ難しい ②先生や友だちの助けがあれば、例を参考に英文を書き、発表することができる。 ③自分で例を参考に英文を書き、発表することができる。 ④自分で例を参考に英文を書き、自信を持って発表することができる。
	友だちの発表のいいところは？ (Activity)	「友だちの発表を聞いて理解し、発表のよかったところを見つけることができる。」 ①友だちの発表を聞いて、理解することはまだ難しい。 ②イラストや写真を見れば、友だちの発表を理解することができる。 ③イラストや写真がなくても、友だちの発表を理解することができる。 ④友だちの発表を理解し、その発表のよかった点を見つけることができる。

○ 第1時 <目標>学校行事を表す英語を聞き取り、理解することができる。

■ 「ポインティングゲームで、どの行事を表す表現か分かる。」

- ① 英語を聞いて絵を指さすことは、まだ難しい。
- ② 絵を指さすことなら、できる。
- ③ 絵を指すことができ、英語を言うことができる。
- ④ 絵を指すことができ、自信を持って英語を言うことができる。

- 評価活動：どの行事を表すか聞き取ろう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play (p.50)
- 評価観点：知識・技能（聞く）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：p.50にある学校行事のイラストを使用し、学校行事の英語名についてまずは全員で予想して言う。Sports Festival, Music Festival など児童がある程度予想できる単語もあれば難しいものもあるが、ここでは一度考えてみる。教科書のイラストを見た後に、正しい英語を聞いてみる。すべて聞き終えた後で、再度英語を聞き、今度は全員で英語を繰り返し言う練習をする。このとき、教師は教科書にあるイラストのどの単語を言っているのかを児童にわかるように指し示しながら、英語を児童に聞かせるようにする。
- 尺度説明：学校行事を表す表現を児童に十分理解させてから、Let's Play に取りかかるようにしたい。Let's Play では、まずは一度全体を聞かせ、行事ごとのまとまりで音声を止めるなど、児童が聞き取りやすい補助をして活動を進めたい。すべてを聞き終えた後に、二回目のリスニングでは音声をより頻繁に止めたり、繰り返し聞かせたりしながら、じっくりとリスニングさせるとよい。イラスト数が多いので、音声が聞こえた後に、イラストを探し指し示すための時間を確保し、児童が落ち着いてリスニング活動ができるよう配慮したい。
- 備考：学校行事を表す表現は、2単語で構成されていたり、festival, graduation など発音しづらいものも含む。そのため Let's Play を行う前に丁寧に音声指導をしたい。また自校の行事の写真を提示することも可能だが、教科書に記載されていない行事については、混乱を避けるため、もう少し後の時間に提示することが望ましい。

■ 「先生や友だちが言う学校行事の英語を理解し、自分の感想を言うことができる。」

- ① イラストがあってもわからず、感想を言うこともまだ難しい。
- ② イラストがあればわかるが、感想を言うことはまだ難しい。
- ③ イラストがあればわかり、感想も言うことができる。
- ④ イラストがなくてもわかり、感想も言うことができる。

- 評価活動：映像を見て考えよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think 1 (p.51)
- 評価観点：知識・技能【聞く、話す】、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：p.50-51のイラストを見ながらはじめは学校行事の英語に慣れる。Unit 5 My Summer Holiday で学習した過去の表現を使いながら、We went to ~ / I enjoyed ~ / It was ~などの表現を思い出させ、学校行事の感想を自分で It was ~. I enjoyed ~ と言えるようにしたい。
- 尺度説明：学校行事の英語表現に慣れ、単元5で学んだ上記の短い感想を言えるようにすることを目的とする活動である。学校行事の英語が理解できないと自分の感想を言うすべもないので、まずは理解することを目指し、評価項目の②を設定した。イラストがなくても、会話として成立してほしいので、④を上記のように設定している。
- 備考：友だちや先生の英語を聞き自分の感想を言うことで、この会話において自分自身の考えを英語で言えるようになってほしい、と考えている。教科書も6年生の後半に入っているため、短い英会話で児童間、または教師との間で成立することを狙っている。

- **第2時** <目標>先生や友だちの小学校生活の思い出を聞いて理解し、尋ねたり、答えたりすることもできる。

■ 「過去の出来事についての質問がわかり、答えることができる。」

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">① 過去のできごとについての質問がわかり、答えることは難しい。② イラストを見れば理解し、答えることができる。③ イラストがなくても、文字があれば理解し答えることができる。④ イラストや文字がなくても理解し、答えることができる。 |
|---|

- 評価活動：思い出を尋ね、答えよう 【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Listen 1 & 2 (p.52) ワークシート
- 評価観点：知識・技能【聞く、話す（やり取り）】、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：Unit 5（「夏休みの思い出」）と本単元の第一時（主にリスニング）で出てきた過去の表現を一度整理する活動。なんとなくわかる内容を文字にし、まとめることで過去の表現を理解できるようになることを目指す。最初、教師が口頭で尋ねていた内容を、英文にしたものをプリントで読み、自分が当てはまる場合は右側の Yes に○をつける。当てはまらない場合は No に○をつける。表現が難しい場合は、イラストを描いたり、教師の方で準備しておいたイラストや写真を提示し、何について尋ねられているのか、理解したい。
- 尺度説明：使用する過去の表現は、Unit5 や本単元ですすでに出てきたものに限定する。そのため、聞いて理解し、Yes, No で答えられる段階を④にした。あとは、文字だけでわかる場合を③、イラストもあればわかる段階を②とし、イラストのヒントよりも文字で理解する段階を上位とした。
- 備考：4段階を、イラスト〈文字〈ヒントなし、と設定しているの、教師はまずはすべての質問を口頭で行い、次にプリントを配布して文字を見ながら、その次にイラストの助けも入れて、と Can-Do の段階に合わせて進めていく必要がある。Let's Listen 1 は色の聞き取りだけの問題なので、Let's Listen 2 と合わせて評価することにした。

■ 「小学校生活の思い出について、多くの友だちに尋ねたり答えたりできる。」

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">① 尋ねたり答えたりするのは、まだ難しい。② 教科書を見れば、質問をしたり答えたりできる。③ 何も見ずに尋ねたり、答えたりすることができる。④ さらに一文をつけたし、より詳しく答えることができる。 |
|---|

- 評価活動：インタビューゲームをしよう 【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Talk (p.53)
- 評価観点：知識・技能（話す【やりとり】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：Let's Listen で短い会話を聞き、やりとりの表現に慣れた後、実際に自分が友だちに尋ねたり、答えたりするインタビュー活動を行う。
- 尺度説明：教科書の英文や写真を見たり、自分が言えなくなったときに友だちに助けてもらって（ヒントを出してもらおうなど）尋ねたり答えたりしてもよいが、自信を持って一人でインタビューできるようになることを目指す。さらに6年生の後半であることもあり、定型表現以外にも一文(It was great. It was exciting. 等の既習表現)を付加してより詳しく表現したり、付け足せる人はチャレンジするよう促したいので、4段階目に挑戦できる項目を含めた。
- 備考：児童がより詳しく英語を話す姿勢を身につけることができるよう、4段階目をチャレンジ項目として設けた。4段階目を達成する児童を増やすためには、インタビュー活動の前に、児童が一文つけやすいよう、それらの表現を学習しておく必要がある。活動内容としては、同ページ記載の上記活動をおすすめする。

○ 第3時 <目標>英語を聞いて、思い出の学校生活を聞き取ることができる。

■ 「3人の思い出話の内容が分かり、聞こえた英語を言うことができる。」

- ① 誰のことか聞き取れることは、まだ難しい。
- ② 誰のことかは分かるが、思い出の内容を英語で言うことはまだ難しい。
- ③ 誰のことか分かり、思い出の内容を英語で一部言うことができる。
- ④ 誰のことか分かり、思い出の内容を英語で言うことができる。

- 評価活動：英語を聞いて、言ってみよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Listen (p.54)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと【発表】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：p.54のLet's Listenを用いた活動である。3人の子どもの話を聞き、子どもたちの国籍と印象深い小学校生活の行事についての発表を理解する。1回目は全体を流し、2～3回目は途中で止めながらポーズを置いて聞かせ確認をしながら進めると良い。また、答え合わせの際に、児童に聞こえた英語を言わせるようにし、聞き取れたかどうかを確認する。答え合わせ後にもう一度聞き、自分が聞き取れていなかったところを確認しながら、聞かせるとよい。
- 尺度説明：一度聞いて分かるのは段階④と考える。何度か聞いて分かることをめざし、その中で自信がないが少しでも聞こえた英語が言えれば③とする。また、なんとか分かるが、英語をまったく言えない段階を②とし、少しでも聞こえた英語を言うように励ましたい。
- 備考：少し難しいキーワードを含むリスニングであるが、キーワードを聞き取り、内容を予測するよう声かけをしたい。そのため全部わからなくてもよい、ということを見聞には伝え、また聞き取れなかった英語を最後にもう一度聞いて確認し、その際に聞こえるようになってくればリスニング力がアップしていくことを児童にしっかりと伝えたい。

■ 「教科書などを参考にして自分で英文を作り、書くことができる。」










- ① 英語を聞き取り、書き写すことはまだ難しい。
- ② 友だちと相談しながらであれば、例を参考に英語を書き写すことができる。
- ③ 自分一人で英語を書き写すことができる。
- ④ 教科書などを参考にして自分で英文を作り、書くことができる。

- 評価活動：英文を作って、書いてみよう【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Watch and Think 2-4 (p.55) ワークシート
- 評価観点：知識・技能【書く】、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：p.55のLet's Watch and Think 2-4を用いた活動である。ペアまたは4人程度のグループで行う。長い英文を映像とともに聞き、ワークシートに書き込んでいく。国旗を選ぶなど、上記の活動と同じ部分もあるが、聞き取る英文が長くなっている。映像の助けも借りながら、答えを記入し、最後に自分で英語を書き写すことを課題としている。
- 尺度説明：活動は基本的にペアで行うが、英語を書くのは個人の活動になる。ワークシートの英語を見ながら、一人で4線の上に書き写すことができることを目標にする。音声で慣れ親しんだ単語であるため、見なくても一人で自信をもって書ければ④とする。友だちと書き方などを相談しながらできる段階を②と設定する。
- 備考：英語を書くのは時間がかかり、個人差も現われやすい。丁寧な文字指導が必要であり、十分時間をかけたい。例を先生が準備をして、黒板に貼ったり、グループに配布するなどの補助も必要である。

My Best Memory (We Can! 2 / Unit 7 No.2)

Class: _____ Name: _____

① Please draw lines after watching a movie.

 Sam	 Francis	 Mark
		
 an art museum	 summer camp	 a book festival

② (1) 英文を写そう。 I went to summer camp.
I went to _____

(2) 本などを見ながら、思い出について英文を書いてみよう。

○ 第4時 <目標>思い出アルバムを作り、英語で発表することができる。

■ 「小学校生活の思い出アルバムを作り、英語で発表することができる。」

- ① 英文を書いたり、発表することはまだ難しい
- ② 先生や友だちの助けがあれば、例を参考に英文を書き、発表することができる。
- ③ 自分で例を参考に英文を書き、発表することができる。
- ④ 自分で例を参考に英文を書き、自信を持って発表することができる。

- 評価活動：思い出を発表しよう 【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (p.56)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと【発表】）、思考・判断・表現（書くこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：これまで学習してきた英語表現を整理し、小学校生活の思い出をアルバム（ポスター等）を制作し、発表できるように準備をさせる。その際、p.53のLet's Talkやこれまで使用したワークシートの英語を参考に英文を書かせるとよい。発表の際の英語は、スクリプトを基本とし、さらに付加できる児童にはさせ、1つ以上の行事について言いたい児童には言わせるようにし、児童の発表したい気持ちをできるだけ大切にしたい。
- 尺度説明：6年生の終盤にさしかかっている時期なので、書くことと発表することの両方を課題として盛り込んだ。そのため、③の段階では「友だちの助けがあれば」できる、③では「一人で」、④では「自信を持って」、という段階をつけた。④については、紙を見ないで発表、しっかり英語を言える、一つの行事だけではなく複数の行事について言える、理由もしっかり言える、等、③以上のものをすべて含むこととし、児童の向上心を高めたいと思う。
- 備考：ポスターを準備させ Show & Tell 形式で発表の準備をさせても良いし、情報の授業とコラボし、デジタル機器を用いて発表してもよい。できるだけ沢山書きたい、伝えたいという児童の気持ちを大切にしたい。

■ 「友だちの発表を聞き、その発表のよかったところを見つけることができる。」

- ① 友だちの発表を聞いて、理解することはまだ難しい。
- ② イラストや写真を見れば、友だちの発表を理解することができる。
- ③ イラストや写真がなくても、友だちの発表を理解することができる。
- ④ 友だちの発表を聞いて理解し、その発表のよかったところを見つけることができる。

- 評価活動：友だちの発表のいいところは？ 【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (p.56)
- 評価観点：知識・技能【聞く】、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：一つ上の発表活動において、「発表すること」だけでなく同時に「聞く」に焦点をあてた評価活動を含めた。「思い出アルバム」というと壮大なプロジェクトを思わせるが、子どもたちにとって小学校生活のまとめともいえる単元であり活動なので、じっくり取り組みたい。
- 尺度説明：単元の最後の学習なので、理解することはもちろん、友だちの発表のよいところをたくさん見つけられるよう「しっかり英語を聞く」態度を身につけることも重要と考え、このような評価項目をいれた。理解するだけではなく、発表の上手な点を多く見つけることで、自分の発表のレベルアップにも取り組んでほしいと願っている。
- 備考：それぞれの小学校で訪れた修学旅行先や学校行事がいろいろと異なるので、自校の行事の写真を児童にたくさん見せながら、自分たちらしい発表を行ってもらいたい。参観日にこの活動を使い、保護者に見てもらおうことも小学校英語学習のまとめとしてふさわしい活動となるだろう。

We Can! 2 Unit 9 “Junior High School Life”

■Can-Do 評価尺度概要

本単元は、小学校で学ぶ外国語学習の最終単元である。小学校で学んだことを振り返り、英語をつかってできるようになったことに対して自信をもたせ、中学校での英語の学習への動機づけを高めさせるとともに、新しく始まる中学校生活への期待感を高めさせたい。本単元の目標は、中学校の部活動や学校行事などについて伝え合ったり、中学校生活について書かれている英語を推測しながら読んだりすることである。デジタル映像(動画)を活用しながら、小学校と中学校の類似点や相違点などに触れ、これまでと違う新しい生活へのあこがれや期待をもとに、中学校でしたいことをスピーチで発表できるようにさせたい。

■Can-Do 評価尺度一覧

〈全 4(8)時間計画〉

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	中学校生活の映像を観よう (Let's Watch and Think 1)	「映像を見て中学校の生活について分かったことを発表することができる」 ①中学校生活の紹介を聞き取り、発表するのはまだ難しい。 ②場面ごとに区切ってゆっくり見れば、分かったことを英語で発表できる。 ③中学校の生活がほぼ分かり、分かったことを発表できる。 ④内容はすべて分かり、It's exciting.などの感想も加えて発表できる。
	スピーチを聞いてみよう (Let's Listen 1 & 2)	「登場人物のスピーチを聞いて内容を聞き取ることができる」 ①登場人物のスピーチの内容を聞き取るのは難しい。 ②ゆっくり繰り返して聞いたり、ジェスチャー等のヒントがあれば内容がわかる。 ③何度か繰り返し聞けば、スピーチの内容が全部わかる。 ④一度聞いただけでスピーチの内容が全部わかる。
第2時	部活動の人数や曜日を知らう (Let's Watch and Think 2)	「中学生のスピーチを聞いて、部活動の人数や部活動のある曜日がわかる」 ①人数や曜日を聞き取るのは難しい。 ②聞き取るところを先生が示してくれたら、人数や曜日がわかる。 ③何度か繰り返し聞けば、人数や曜日がほぼわかる。 ④一度聞くだけで、人数や曜日がわかる。
	中学校の行事を知らう (Let's Watch and Think 3)	「中学生のスピーチを聞き、中学校でどんな行事があるかわかる。」 ①どんな行事があるのか聞き取るのは難しい。 ②絵カードを見たり、何度か繰り返し聞いたりすればどんな行事があるかわかる。 ③何度か繰り返し聞いたりすれば、どんな行事があるかわかる。 ④一度スピーチを聞くだけで、どんな行事があるかわかる。
第3時	インタビュー活動 (Let's Play)	「中学校で入りたい部活や楽しみな行事、その理由について尋ねたり答えたりできる。」 ①尋ねたり答えたりすることは自信がなく難しい。 ②テキストや絵カード等を見れば、尋ねたり答えたりすることができる。 ③尋ねたり、メモをみながら自分のことを答えたりすることができる。 ④自信をもって尋ねることも、答えることもできる。
	中学校の先生について聞こう (Let's Listen 3)	「スピーチを聞いて内容を聞き取ることができる」 ①何度か聞いても、まだ聞き取れない部分があり、難しい。 ②何度か聞けば内容を聞き取ることができる。 ③一度聞けばおおよそ聞き取ることができる。 ④一度聞くだけで、全部聞き取ることができる。
第4時	登場人物のスピーチを聞こう (Let's Listen 4)	「登場人物のスピーチを聞いて内容を聞き取ることができる。」 ①登場人物のスピーチの内容を聞き取るのは難しい。 ②ゆっくり繰り返して聞いたり、ジェスチャー等のヒントがあれば内容がわかる。 ③何度か繰り返し聞けば、スピーチの内容が全部わかる。 ④一度聞いただけで、スピーチの内容が全部わかる。
	スピーチを発表しよう (Activity)	「中学校生活に向けた思いを英語で発表することができる。」 ①スピーチ原稿があっても、英語で発表することは難しい。 ②スピーチ原稿をみながらであれば、発表することができる。 ③スピーチ原稿を見ずに発表することができる。 ④スピーチ原稿を見ずに、自信をもって相手にわかりやすく発表することができる。

○ 第1時 <目標> 中学校生活の部活動についてのスピーチを聞いて内容がわかる。

■「映像を見て中学校の生活について分かったことを発表することができる。」

- ① 中学校生活の紹介を聞き取り、発表するのはまだ難しい。
- ② 場面ごとに区切ってゆっくり見れば、分かったことを英語で発表できる。
- ③ 中学校の生活がほぼ分かり、分かったことを発表できる。
- ④ 内容はすべて分かり、It's exciting.などの感想も加えて発表できる。

- 評価活動: 中学校生活の映像を観よう【アレンジ度: ★☆☆】
- 使用教材: Let's Watch and Think 1 (p.66,67)
- 評価観点: 知識・技能(聞くこと, 話すこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明: 本単元導入の活動である。中学校生活の様子を視聴し、新しい情報を英語で聞いて理解する活動である。中学校生活の紹介映像を活用する。使用されている表現はこれまでに慣れ親しんできた表現ではあるが、スクリプトが長いので一度で全部聞き取ることは難易度が高い。映像が理解へのヒントにもなるが、最初は一度に全部視聴した後に、場面ごとに区切りながら視聴させ、分かったことについて交流する。どのような英語が聞こえたか、どんな内容だったか分かったことをやり取りしあいながら中学校生活への期待をもたせるようにさせたい。
- 尺度説明: 使用表現は既習表現が殆どである。ここでは、映像での理解のヒントもあることから、内容がおおよそ理解できることを達成目標の③とし、場面ごとに区切ってゆっくり視聴すれば内容がわかる段階を②とする。内容も分かり、分かったことの発表の際に、映像を見た感想まで英語で付け加えて発表できるという段階を④とする。
- 備考: デジタル教材の 66, 67 ページの見開きにある部活動の英語での表現についても、英語でどう表現するのか予想させながら聞かせる。

■「登場人物のスピーチを聞いて内容を聞き取ることができる。」

- ① 登場人物のスピーチの内容を聞き取るのは難しい。
- ② ゆっくり繰り返して聞いたり、ジェスチャー等のヒントがあれば、内容がわかる。
- ③ 何度か繰り返し聞けば、スピーチの内容が全部わかる。
- ④ 一度聞いただけでスピーチの内容が全部わかる。

- 評価活動: スピーチを聞いてみよう【アレンジ度: ★☆☆】
- 使用教材: Let's Listen 1 (p.68)
- 評価観点: 知識・技能(聞くこと)
- 活動説明: 全体で行う。小学生が中学生になったら入りたい部活についてスピーチをしている音声を聞く。スピーチを聞いて、聞き取ったこと(わかったこと)を p.68 の誌面に記入する。音声のスピード調節はデジタル教材にはないので、学級の様子をみて、教師がゆっくりとしたスピードでスピーチを読んで聞かせる。
- 尺度説明: スピーチをしている映像はなく、音声のみなので、一度にすべての内容を聞き取ることは難しいと思われる。そこで、何度か繰り返し聞くことでスピーチの内容がわかることを目標とする。繰り返し聞いたり、スピーチの内容をジェスチャーなどの音声情報以外の支援があれば、スピーチの内容がわかることを②とする。ジェスチャーなどの支援があっても内容を聞き取ることは難しい段階は①とする。
- 備考: 単元の最後には、このスピーチができることが目標である。このようなスピーチができるようになることが本単元のゴール像であることを示し、見通しと動機づけを高めさせたい。
We Can!では、中学生のスピーチを視聴した後に、小学生のスピーチを聞く活動が繰り返される。小学生のスピーチと比較しながら、内容や長さの違いに触れ、中学生のスピーチの姿への憧れや中学校生活への期待をもたせたい。

- **第2時** <目標> 中学校生活の学校行事についてのスピーチを聞いて内容が分かり、どんな行事が楽しみかを伝え合う。

■「中学生のスピーチを聞いて、部活動の人数や部活動のある曜日がわかる。」

- ① 人数や曜日を聞き取るのは難しい。
- ② 聞き取る場所を先生が示してくれたら、人数や曜日がわかる。
- ③ 何度か繰り返し聞けば、人数や曜日がわかる。
- ④ 一度聞くだけで、人数や曜日がわかる。

- 評価活動:部活動の人数や曜日を知らう【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Watch and Think 2(p.68)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:デジタル教材を活用する。二人の中学生が部活動について説明している映像を視聴し、部活動のメンバーの人数や部活動のある曜日を聞き取り、誌面にある表に人数を書き込んだり、曜日に○を付けたりする。スピーチの全文は長く、全てを聞き取るのは難しい。また、映像資料はスピードの調整はできないので、最初の自己紹介やサッカー部の紹介の部分まで(女子生徒の紹介部分まで)を、途中で一時停止をしたり、繰り返しかいたりしながら、スピーチの内容を確認し進めてもよい。
- 尺度説明:3つの部活動の人数や活動日をスピーチから聞き取ることができることがねらいである。ここでは何度か繰り返し行けば、部活動の人数や活動する曜日を聞き取ることができることを達成目標③とする。何度か聞いていても聞き逃してしまったり、聞き取る部分が変わらなかつたりして、困難さを感じる児童には、映像資料の再生時に、教師が聞き取るタイミングをピンとして与えるようにする。

■「中学生のスピーチを聞き、中学校でどんな行事があるかわかる。」

- ① どんな行事があるのか聞き取るのは難しい。
- ② 絵カードを見たり、何度か繰り返し聞いたりすればどんな行事があるかわかる。
- ③ 何度か繰り返し聞いたりすれば、どんな行事があるかわかる。
- ④ 一度スピーチを聞くだけで、どんな行事があるかわかる。

- 評価活動:中学校の行事を知らう【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Watch and Think 3 (p.69)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:デジタル教材を活用する。視聴する前に、誌面にある行事の言い方やUnit 7で学習した学校行事に言い方を確認しておく。これまでに学習した行事の絵カードを板書に掲示し、聞き取る際のヒントになるようにしておく。二人の中学生が中学校生活についてスピーチをする様子を視聴し、聞き取った内容を紙面に書いて交流する活動である。何度か繰り返し視聴しても聞き取りが難しい場合には、中学生がスピーチしている行事の絵カードをヒントとして提示し、その行事の言い方に気を付けて視聴させ、聞き取ることができた実感を味わわせたい。
- 尺度説明:何度か映像を視聴し、どんな行事があるか聞き取ることができることを達成目標とする。繰り返し視聴しても難しい場合は、絵カードでヒントを与えることで聞き取れた段階を②とする。
- 備考:中学校生活の行事の聞き取りを通して、小学校との違いに触れ、中学校での楽しみな行事について交流し合い、中学校生活への期待や憧れを感じさせたい。また、最後のスピーチで使用する表現も多く出てくるため、語彙や表現の慣れ親しみの活動も十分にさせておく必要がある。

○ 第3時 <目標> 中学校生活の部活動や学校行事について伝え合う。

■「中学校で入りたい部活や楽しみな行事、その理由について尋ねたり答えたりできる。」

- ① 尋ねたり答えたりすることは自信がなく難しい。
- ② テキストや絵カード等を使えば、尋ねたり、答えたりすることができる。
- ③ 尋ねたり、メモを見ながら自分のことを答えたりすることができる。
- ④ 自信をもって尋ねることも、答えることもできる。

- 評価活動:インタビュー活動(中学校で入りたい部活や楽しみな行事)【アレンジ度:★☆☆】
- 使用教材:Let's play (p.70)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと、話すこと【やりとり】)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:中学校で入りたい部活動や楽しみな行事と理由について友達にインタビューをする。インタビューをしてわかったことを誌面に書く。インタビューは1対1で行い、どちらも尋ね、答えるようにする。
- 尺度説明:インタビューで尋ねることも自分のことを答えることもでき、相手の入りたい部活や楽しみな行事についても聞き取ることができることを達成目標とする。部活動や行事の言い方に自信がない場合、テキストのイラストや黒板に掲示している絵カード等をヒントとする手助けがあれば、言ったり答えたりすることができる段階を②をする。
- 備考:尋ねる表現としては、What club do you want to join?, What school event do you want to enjoy? の2文である。この表現をつかってインタビューを行う。いきなりこれらの表現を使ってインタビューをすることは難しい。これまでにスピーチやチャンツで少し耳にはしてきてはいるが、活動に入る前に事前に全体で言い方の確認をし、十分に耳慣れ、口慣れさせておく。

■「スピーチを聞いて内容を聞き取ることができる。」

- ① 何度か聞いても、まだ聞き取れない部分があり、難しい。
- ② 何度か聞けば内容を聞き取ることができる。
- ③ 一度聞けばおおよそ聞き取ることができる。
- ④ 一度聞くだけで、内容の全部が聞き取ることができる。

- 評価活動:中学校の先生について聞こう【アレンジ度:★☆☆】
- 使用教材:Let's Listen 3 (p.71)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:登場人物のスピーチは、最終の自分のスピーチのモデルとなるスピーチである。このようなスピーチをすればよいというゴールの姿を意識付けさせたい。デジタル教材のスピーチ音源を使用して聞かせ、聞き取ったことを誌面に書かせる。どんな内容だったか、またどんな英語でスピーチしていたかについて交流しあう。
- 尺度説明:中学校での英語の授業を体験した登場人物が英語をもっと学習したいという内容のスピーチである。スクリプトは短いので、一度でおおよそ聞き取ることができることを③とし、内容の全部が聞き取ることができることを④とした。②は、繰り返し何度か聞けばできる段階とした。
- 備考:スピーチのモデルとなるため丁寧に聞かせたい。また、何度も繰り返し聞かせることで、どの子にも自分のスピーチへの見通しをもたせ、不安なくできるように支援する。

○ 第4時 <目標> 中学校生活に向けた思いをスピーチで発表することができる。

■「登場人物のスピーチを聞いて内容を聞き取ることができる。」

- ① 登場人物のスピーチの内容を聞き取るのは難しい。
- ② ゆっくり繰り返し聞いたり、ジェスチャー等のヒントがあれば内容がわかる。
- ③ 何度か繰り返し聞けば、スピーチの内容が全部わかる。
- ④ 一度聞いただけでスピーチの内容が全部わかる。

- 評価活動:登場人物のスピーチを聞き取る。【アレンジ度:★☆☆】
- 使用教材:Let's Listen 4 (p.71)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:デジタル教材の音声を活用する。3人の小学生のスピーチを聞き、わかったことを紙面に書く。映像資料はなく、音声だけで内容の聞き取りをする。これまでに学習してきた表現を使ったスピーチであるが、ある程度まとまりのある英文であり、聞いただけで理解することは難しさを感じる児童も多いであろう。繰り返し聞かせたり、一時停止等で確認しながら聞かせたりしながら、スピーチの内容を聞き取ることができた実感を感じさせたい。
- 尺度説明:何度か繰り返しスピーチを聞くことで、内容を聞き取ることができることを達成目標とする。繰り返し音声を聞くだけでは、内容のすべてを十分に聞き取ることが難しい場合は、教師がゆっくりとスピーチを読んだり、適宜ジェスチャーをいれたりして理解を支援する。それらの支援があれば3人のスピーチの内容を理解することができる段階を②とする。
- 備考:登場人物のスピーチは、前時の Let's Listen 3 と同様にスピーチのモデルとなる。

■「中学校生活に向けた思いを英語で発表することができる。」

- ① スピーチ原稿があっても、英語で発表することは難しい。
- ② スピーチ原稿をみながらであれば、発表することができる。
- ③ スピーチ原稿を見ずに発表することができる。
- ④ スピーチ原稿を見ずに、自信をもって相手にわかりやすく発表することができる。

- 評価活動:スピーチを発表しよう【アレンジ度:★☆☆】
- 使用教材:Activity (p.72)
- 評価観点:知識・技能(話すこと【発表】)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:前時に書いた自分のスピーチ原稿をみながら、発表の練習の時間を設ける。そのあと、ペアでお互いのスピーチを発表し合う。できるだけスピーチ原稿は見ずに、伝えたい相手の方をみながら発表できるように練習をする。ペアでの発表練習の後は、グループ内で発表したり、学級全体の前で発表したりする。
- 尺度説明:十分に音声で親しんできた表現を使って自分の中学校生活に向けた思いの発表の場である。相手を意識したスピーチとなるために、原稿は見ずに、相手の方をみて思いが伝わるスピーチとさせたい。ここでは、スピーチ原稿は見ずに発表できることを達成目標とし、自信をもって、さらに相手にわかりやすい工夫もしながら発表できる段階は④とする。スピーチ原稿なしでは自信がないが、原稿を見ながらであれば、発表ができる段階は②とする。繰り返し練習を重ねれば③にもなることへの意欲もたせたい。
- 備考:発表についてはクラスサイズによって形態の工夫をする。人数の多い学級の場合、全員のスピーチを聞くことは難しい。その場合はグループ内で発表をするなど工夫をする。

Let's Try! 1 Unit 1 "Hello!"

■Can-Do 評価尺度概要

本単元の目標は、「世界には様々な言語があることを知り、挨拶や名前の言い方に慣れ親しむこと」「名前を言って挨拶をし合うこと」「相手に伝わるように工夫しながら、名前を言って挨拶を交わそうとすること」である。

児童は、まず、映像を通して世界にはたくさんの国があり、様々な人がそれぞれの生活を営んでいることを知る。笑顔であいさつする外国の子どもたちを前に、児童の外国の言語や文化への興味・関心はかきたてられることであろう。

「英語で名前を言って挨拶を交わすことができれば、友達になれるかもしれない」

「英語が話せたら、お互いのことをもっと知ることができて楽しいだろう」

そんな児童の思いに応えられるよう、指導者は、温かい雰囲気づくりに心を配りながら、学習を進めていきたい。

本単元の主な活動は、挨拶をして自分の名前を伝え合うことである。指導者は、児童に英語の音声を十分に聞かせ、相手を思いやる挨拶ができ自分の名前を堂々と言えるよう、様々な活動に取り組みさせる。その際、学習者としてのモデルを示しつつ、人間関係の基本となる挨拶の大切さについて児童が体験的に気づけるよう支援していく必要があるだろう。Can-Do 尺度については、児童がよりよい挨拶の仕方を身につけていけるよう段階的に設定する。

単元を通して、普段生活を共にする友達とのやりとりが多くなると予想されるが、英語で挨拶することで改めてコミュニケーションを図ることの楽しさに気づくことができるであろう。これから始まる外国語活動への意欲がさらに高まることを期待したい。

■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	こんにちは ゲーム (Let's Watch and Think)	「カードに書かれた挨拶を顔を上げて言うことができる。」 ①挨拶を声に出して言うのは難しい。 ②挨拶を友達と一緒に言うことができる。 ③挨拶を顔を上げて言うことができる。 ④挨拶を顔を上げて言い相手の挨拶を繰り返して言うことができる。
	挨拶しよう (Let's Chant)	「挨拶と自分の名前を言うことができる。」 ①挨拶や自分の名前を言うのはまだ難しい。 ②挨拶は言うことができるが、自分の名前を言うことができない。 ③相手と名前の両方を言うことができる。 ④相手と名前を言い、さらに一言付け加えて言うことができる。
第2時	聞き取り (Let's Listen)	「自国の言語と英語で挨拶する音声を聞き、どの国の人が話しているのかが分かる。」 ①音声を聞いて、どの国の人が話しているのかが分からない。 ②黒板のイラストのヒントを見れば、どの国の人が話しているのかが分かる。 ③何度か繰り返し聞けば、どの国の人が話しているのかが分かる。 ④一度聞いて、どの国の人が話しているのかが分かる。
	挨拶ゲーム (Activity)	「挨拶ゲームにおいて、相手に挨拶をして自分の名前を言うことができる。」 ①相手に挨拶をして自分の名前を言うことはまだ難しい。 ②友だちや先生の助けがあれば、相手に挨拶をして自分の名前を言うことができる。 ③相手に挨拶をして自分の名前を言うことができる。 ④相手に挨拶をしてはつきりと自分の名前を言うことができる。

○ 第1時 <目標>世界には様々な言語があることや名前の言い方を知る。

■ 「こんにちはゲームにおいて、カードに書かれた挨拶を顔を上げて言うことができる。」

- ① 挨拶を声に出して言うのはまだ難しい。
- ② 挨拶を友達と一緒に言うことができる。
- ③ 挨拶を顔を上げて言うことができる。
- ④ 挨拶を顔を上げて言い、相手の挨拶を繰り返して言うことができる。

- 評価活動：こんにちはゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think (p.2) 国旗カード（表に国旗・裏に挨拶の言葉）
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：Let's Watch and Think で世界の挨拶を音声で聞いた後に、こんにちはゲームを行う。裏にその国の挨拶の言葉を書いた国旗カードを各児童に配布。児童は、教室を歩き回りペアを作る。一方の児童が国旗を見せながらその国の言葉で挨拶をし、他方の児童は相手の国の言葉で挨拶を返す。次に他方の児童が国旗を見せ、その国の言葉でお互いに挨拶を交わす。次々にペアを作ってこの活動を繰り返す。ペア両者が同じ国の時は、グループになって活動を続け、最終的には同じ国ごとのグループができ上がる。
- 尺度説明：カードに書かれた挨拶を声に出して言うことは簡単であろう。ここでは、顔を上げて挨拶をしたり相手の挨拶を聞き取って繰り返すことで互いを尊重する態度を養いたい。カードに書かれた挨拶が言えない段階から友達と一緒に言える段階、そして顔を上げてカードを見ずに言える段階、さらには相手の挨拶を聞き取って繰り返して言える段階へと設定した。
- 備考：外国語活動の初めであるので、指導者は、コミュニケーションすることの楽しさが実感できるよう、温かい雰囲気づくりを心がけたい。ゲームの後に、各国の特徴的な風景や食べ物などの写真を提示したり言語を紹介したりしながら、児童にどこの国の写真であるかを推測させるのもよい。

■ 「挨拶と自分の名前を言うことができる。」

- ① 挨拶や自分の名前を言うのはまだ難しい。
- ② 挨拶は言うことができるが、自分の名前を言うことができない。
- ③ 挨拶と名前の両方を言うことができる。
- ④ 挨拶と名前を言い、さらに一言付け加えて言うことができる。

- 評価活動：挨拶ゲーム【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Chant: Hello! (p.3)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：Let's Chant: Hello! (p.3) で挨拶の表現に慣れ親しむ。デジタル教材の映像を見ながら、曲のリズムにのせた音声に合わせて挨拶や自分の名前を言う練習をする。児童の実態に合わせて、ふつう・ゆっくり、音声あり・音声なし、文字あり・文字なしを組み合わせ、徐々に難易度を上げていく。慣れてきたらペアを作り、自分たちの名前に置き換えて言う。音声がなくとも挨拶と自分の名前が言えることを目指したい。また、はっきりとした声で挨拶や名前が言えたペアやさらに一言(Let's be friends!)までリズムカルに言えたペアを称賛し、児童の意欲を高めたい。
- 尺度説明：自分一人では挨拶も自分の名前も言えない段階から、挨拶はできるが自分の名前が言えない段階、そして挨拶ができ自分の名前も言える段階、さらには挨拶と自分の名前に続けて Let's be friends! と言える段階へと設定した。
- 備考：児童とともに挨拶などのジェスチャーを考えるなどして、挨拶の表現に慣れ親しませるのも楽しいだろう。

○ 第2時 <目標>相手に伝わるように工夫しながら名前を言って挨拶を交わそうとする。

■ 「自国の言語と英語で挨拶する音声を聞き、どの国の人と話しているのかが分かる。」

- ① 音声を聞いて、どの国の人と話しているのかが分からない。
- ② 黒板のイラストのヒントを見れば、どの国の人と話しているのかが分かる。
- ③ 何度か繰り返し聞けば、どの国の人と話しているのかが分かる。
- ④ 一度聞いて、どの国の人と話しているのかが分かる。

- 評価活動：聞き取り【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Listen (p.4) 国旗カード
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：前時に登場した人物の出身国の国旗を提示。英語で国名を言ったり、国旗ビンゴゲームを行ったりして、国旗に慣れ親しんでおく。活動のはじめに、例を挙げて音声の内容がどのようなものであるかを示す。その際、英文の内容を表すイラストを順々に黒板に貼り、内容が視覚的に分かるようにする。続いて音声だけを聞かせ、自国の言語と英語のあいさつ・名前・出身国を聞き取らせる。児童の反応を見ながら、何度か聞かせたり、活動のはじめに説明で使用したイラストを貼ってヒントを与えたりする。最後は国旗と世界の子供たちとを線で結ばせ、映像で確認する。国によって挨拶に伴う動作が違うことなど文化の違いにも気づかせたい。
- 尺度説明：イラスト等のヒントを得ながら何度か聞いても、出身国を推測ができない段階から、イラストを見て音声内容を意識しながら何度か聞いているうちに出身国が分かる段階、そして音声だけで出身国が分かる段階、さらには一度聞いただけで出身国が分かる段階へと設定した。本活動では、音声を聞き取ることの評価し、国旗を憶えることは評価の対象としないので、その点を児童への説明の際に付け加えておく。
- 備考：誌面上の6ヶ国に新たな国を増やして活動を行ったり、活動の終わりに聞き取ったとおりに声に出して言う活動を加えたりすると、さらに児童の意欲が高まると予想される。

■ 「挨拶ゲームにおいて、相手に挨拶をして自分の名前を言うことができる。」

- ① 相手に挨拶をして自分の名前を言うことはまだ難しい。
- ② 友だちや先生の助けがあれば、相手に挨拶をして自分の名前を言うことができる。
- ③ 相手に挨拶をして自分の名前を言うことができる。
- ④ 相手に挨拶をしてはっきりと自分の名前を言うことができる。

- 評価活動：挨拶ゲーム【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (p.5)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと【やりとり】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：活動の前に、教室内で児童に二重の円を作らせる。中の円と外の円の児童が向かい合いペアを作って挨拶をする。(Hello, I'm A. Hello, I'm B. Let's be friends!) その際、Big voice, Eye contact, Good smile を意識して挨拶するよう呼びかける。よい例とよくない例を示し、挨拶の交わり方について児童に考えさせるのもよいだろう。特に自分の名前は、はっきりと言わせたい。ペアでの挨拶が終われば、外の円の児童が隣に移動。中の円の児童は動かない。新しいペアになって挨拶することを次々と繰り返す。徐々に慣れて調子よく英語で言えることを目指す。
- 尺度説明：挨拶して自分の名前が言えない段階から、友だちや先生に教えてもらいながらであれば挨拶して自分の名前が言える段階、そして一人で言える段階、さらにはよりよい挨拶の交わり方を意識して自分の名前がはっきりと言える段階へと設定した。
- 備考：個別の支援が必要な児童については、指導者が横について声を合わせる等の支援をしたい。振り返りの場面では、よりよい挨拶の仕方に目を向けさせながら、児童相互に評価をさせたい。

Let's Try! 1 Unit 4 "I like blue."

■Can-Do 評価尺度概要

本単元の目標は、「多様な考え方があることや、音声やリズムについて外来語を通して日本語と英語の違いに気づき、色の言い方や、好みを表したり好きかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ」「自分の好みを伝え合う」「相手に伝わるように工夫をしながら、自分の好みを紹介しようとする」である。ここでは、色や食べ物、スポーツなど児童の身近にあるものについての英語表現について学ぶ。日本語でもよく使う単語が多く含まれるが、外来語でカタカナ表記され使用されることが多い。そのため、この単元では日本語と英語での違いに気づかせたり、英語的な発音や表現に慣れ親しむことも目的としている。また英語での授業に慣れてきた児童に、Do you like ～? を用いるインタビューをすることで、英語での短い会話にも Yes, I do. No, I don't. と適切に答える姿勢を習慣づけたい単元でもある。

■Can-Do 評価尺度一覧

<全 3(4)時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	世界のこどものにじ (Let's Watch and Think 1)	「映像のセリフを聞き、自分も同じ色でにじを完成させることができる」 ① セリフと同じ色でにじを完成させることはまだ難しい。 ② 同じ色でにじを完成させることは難しいが、途中までなら描ける。 ③ 同じ色でにじを完成させることができる。 ④ 同じ色で完成できるし、自分が描いたにじを説明することもできる。
	好ききらいがわかる (Let's Listen 2)	「好きなことやきらいなことを、聞き取ることができる。」 ①好きなことやきらいなことを、聞き取るとは難しい。 ② どちらか一方なら、聞き取ることができる。 ③ 両方とも、聞き取ることができる。 ④ 両方とも聞き取ることができ、その内容を英語で言うこともできる。
第2時	何が好き? (Let's Listen 3)	「英語を聞いて、その人の好きなものがわかり、たずねることもできる。」 ①好きなものを聞きとることは、まだ難しい。 ②好きなものを、聞きとることができる。 ③聞き取ることもでき、紙をみながら会話することができる。 ④聞き取ることもでき、紙をみないで会話することができる。
	よく聞いてみよう (Let's Watch and Think 2)	「映像を見て、好きなものときらいなものを聞きとることができる。」 ①好きなものときらいなものを聞き取るとは、まだ難しい。 ②好きなものなら、聞き取ることができる。 ③好きなものも、きらいなものも聞き取ることができる。 ④すべて聞き取ることができ、他のものについてたずねることもできる。
第3時	友だちに尋ねよう (Let's Play)	「友だちに、好きかどうかを尋ねたり、答えたりすることができる。」 ①好きかどうかを尋ねることも、答えることもまだ難しい。 ②好きかどうかを尋ねることはできないが、答えることならできる。 ③好きかどうかを尋ねることも、答えることもできる。 ④自分で質問を考えて尋ねたり、答えたりすることができる。
	自己紹介 (Activity 2)	「友だちの発表が聞き取れ、自分も発表をすることができる。」 ①友だちの発表が聞き取れず、自分が発表することもまだ難しい。 ②友だちの発表は聞き取れるが、自分が発表することはまだ難しい。 ③友だちの発表が聞き取れ、自分も発表することができる。 ④友だちの発表が聞き取れ、自分も工夫をして発表することができる。

○ 第1時 <目標> 外来語と英語の発音に慣れ、好き嫌いを聞き取ることができる。

■ 「映像のセリフを聞き、自分も同じ色でにじを完成させることができる。」

- ① セリフと同じ色でにじを完成させることはまだ難しい。
- ② 同じ色でにじを完成させることは難しいが、途中までなら描ける。
- ③ 同じ色でにじを完成させることができる。
- ④ 同じ色で完成できるし、自分が描いたにじを説明することもできる。

- 評価活動：世界のこどものにじ【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity 1 (p.14)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：見開きのページ(pp.14-15)を使い、色の表現を練習し Activity 1 のあとに、Let's Watch and Think 1 を行う。様々な国の子どもが描く際に言う英語を聞き、自分もその子どもが言う色のにじをえがいていく活動。真っ白な紙を児童に配布し、セリフを聞きながら、一緒になじを描かせる。
- 尺度説明：聞こえた英語に合わせて、描くという行動に移せるかどうか、をはかる。すべてを聞き取りにじを完成させることができる（3段階目）、途中までなら出来ている場合は（2段階目）、隣の児童や皆の前で説明できる場合は（4段階目）とした。4段階目にチャレンジできるよう、隣の人に描いたことを説明する時間を短時間でも確保したい。
- 備考：児童の実態に合わせ、リスニング力があるようであればたくさんの色を使っている国の子どもを一人選びこの活動に使うことがのぞましい。英語の聞き取りがむずかしい学級であれば、色が少ないにじを描いた国の子どもを選ぶようにする。

■ 「その人が好きなことやきらいなことを聞き取ることができる。」

- ① その人が好きなことやきらいなことを、聞き取るとはまだ難しい。
- ② どちらか一方なら、聞き取ることができる。
- ③ 両方とも、聞き取ることができる。
- ④ 両方とも聞き取ることができ、その内容を英語で言うこともできる。

- 評価活動：好ききらいがわかる【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Listen 2 (pp.16-17)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：英語を聞き、3人の子どもが言う好きなスポーツときらいなスポーツを聞き取るリスニング。スポーツの名前は、カタカナ英語として使われているものも多いが、英語の発音で言うと聞き取りづらいものもあるため、あらかじめカードなどを使って十分に質問と答えの練習をしておく。I like~. I don't like~と文章が続くので、よく聞いてどのスポーツが好きで、どのスポーツが嫌いなのか、判断する。I don't like~にあまり慣れていない段階なので、一度全体を聞かせてから、2回目にリスニングクイズをするとうい。
- 尺度説明：すべて聞き取ることが望ましいが、難しい場合は、どちらか片方から聞き取ること（第二段階）を促したい。どちらも聞き取れる場合は第三段階で、さらに聞いたことを英語で言える場合は第四段階とした。
- 備考：答え合わせだけで終わるのではなく、誰がどのように英語で言ったのか、まで児童に言わせ、第四段階の発展した段階まで一度はチャレンジさせてみたい。こうすることで、単元末に行う発表に向けた準備を早い段階で始めることができる。

○ 第2時 <目標> 友だちに好きかどうかを尋ねたり、答えたりすることができる。

■ 「英語を聞いて、その人の好きなものがわかる。」

- ① 好きなものを聞きとることは、まだ難しい。
- ② 好きなものを、聞きとることができる。
- ③ 聞きとることもでき、紙を見ながら会話することができる。
- ④ 聞きとることもでき、紙を見ずに会話することができる。

- 評価活動：何が好き？【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Let's Listen 3 (p.16)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと【やりとり】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：Let's Listen 2でも、登場人物が自分の好きなことや嫌いなことを一文ずつ端的に述べたが、ここでは二人の人物のやりとりを聞きとる活動である。Do you like～? で聞かれたことに対し、Yes, I do. No, I don't.で答えたり、会話をつなぐ表現 Wow! Oh! Me, too. なども含まれているので、ポイントを絞って聞き取ることが大切である。またスクリプトを簡潔にした下部のダイアログを用い、会話に取り組み始めたいと思う。
- 尺度説明：質問と答えを聞き、好きなものや嫌いなものを聞き取る活動である。聞きとりが出来る場合は第二段階、リスニングのセリフのように下部のダイアログで紙をみながら会話する場合は第三段階、紙を見ずに会話ができる場合は第四段階、とした。
- 備考：英語でやりとりすることに慣れてほしいので、短い「やりとり」活動を設定した。そのため、リスニング活動の後にペアやグループで、友だちと Let's Listen 3 (p.16)のスクリプトを活用した「やりとり」をする時間を設定したい。

ダイアログ①	ダイアログ②
A: Do you like _____ ? B: Yes, I do. A: Me, too! / OK.	A: Do you like _____ ? B: No, I don't, but I like _____ . A: I like _____, too. / OK.

■ 「映像を見て、好きなものときらいなものを聞きとり、尋ねることもできる。」

- ① 好きなものときらいなものを聞き取ることは、まだ難しい。
- ② 好きなものなら、聞き取ることができる。
- ③ 好きなものも、きらいなものも聞き取ることができる。
- ④ 両方を聞き取り、さらに自分も答えることができる。

- 評価活動：よく聞いてみよう【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think 2 (p.17)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと【やりとり】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：映像に出てくる登場人物に、教科書に出ているイラストを用い尋ねる活動。
- 尺度説明：たくさんの単語が一度に出てくるが、耳慣れている表現が多いため、出来るだけ多く聞きとることを目指したい。I like _____の表現には慣れてきていることを踏まえ第二段階、否定の表現は肯定文よりも聞きづらいので両方聞けるようであれば第三段階、さらに自分なりのコメントを登場人物と同様に考えて言える場合（Yes, I like _____, too!や Oh! I don't like _____, など）は第四段階、とした。
- 備考：この活動を行う前に教科書のイラストを使いながら What's this? It's milk.などの短いやりとりで、口頭練習をしておくと、スムーズにリスニング活動が行え、自分のコメントもいやすくなると思われる。

○ 第3時 <目標>好き嫌いについて、発表することができる。

■ 「友だちに、好きかどうかを尋ねたり、答えたりすることができる。」

- ① 好きかどうかを尋ねることも、答えることもまだ難しい。
- ② 好きかどうかを尋ねることはできないが、答えることならできる。
- ③ 好きかどうかを尋ねることも、答えることもできる。
- ④ 自分で質問を考えて尋ねたり、答えたりすることができる。

- 評価活動：友だちに尋ねよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play (p.17)
- 評価観点：技能（聞くこと、話すこと【やりとり】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：インタビュー活動では、相手に伝わるように尋ねること、答えることが求められる。イラストやメモを見ながらでも構わないので、友だちの英語をよく聞き、Yes / No だけで答えるのではなく、Yes, I do. / No, I don't. と答える習慣を身につけたい。
- 尺度説明：児童は、この単元で初めて Do you ～? で始まる質問文に触れるので、尋ねることの方が答えることよりも難しい段階と想定して、②と③の段階を設定した。教科書のイラストやそれ以外でも自分で考えて質問を作ることを促したい為、④を設定し、児童の思考を深めたいと考えている。
- 備考：友だちと助け合って質問をしたり、答えたりしてもよい。

■ 「友だちの発表が聞き取れ、自分も発表することができる。」

- ① 友だちの発表が聞き取れず、自分が発表することもまだ難しい。
- ② 友だちの発表は聞き取れるが、自分が発表することはまだ難しい。
- ③ 友だちの発表が聞き取れ、自分も発表することができる。
- ④ 友だちの発表が聞き取れ、自分も工夫をして発表することができる。

- 評価活動：【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (p.17)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと【発表】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：これまで学習してきたことを用い、自分の好きな色、スポーツ、食べ物などを伝える自己紹介を行う。教科書のイラストを参考に、自分なりの紹介文を作ってみる。友だちに伝えるための自己紹介であるが、逆に友だちの発表もよく見たり聞いたりして、友だちの言っていることを理解しようとする態度も養いたい。
- 尺度説明：これまでにこの単元内で多くのリスニング活動をしているため、友だちの発表を聞き取れることを②に設定し、自分の発表ができれば③、さらに友だちに伝わるように何らかの工夫をして発表が出来れば④、というように段階設計をした。
- 備考：4段階目の「自分の工夫」を加えた発表として、色、スポーツ、食べ物以外にも I like music. I like Japan. などアレンジを加えて発表したり、リスニングのスキriptにも入っていたように I don't like ～. の表現を用いることも、相手により詳しく伝えるための「工夫」をした、と受け止めたい。またジェスチャーをつける、アイコンタクトをする、心を込めて言う、なども発表に向けての「工夫」であると考え。子どもたちが発表力向上のために行った手立てを、発表後に全員で語り合う機会をもち、友だちのよかったところを見つけ合い「他者尊重」の気持ちを養いながら、英語での発表力も身につけていきたいものである。

Let's try! 1 Unit 6 "Alphabet"

■Can-Do 評価尺度概要

本単元は、アルファベットの文字を題材とする初めての単元である。大文字の形や音声に慣れ親しんでいく。身の回りにあるアルファベットを探す活動やアルファベットの形の特徴を仲間分けする活動を通して、児童の興味関心をふくらませ、特にアルファベットの形の認識をする力を高めていく。また、自分や友達の名前の頭文字を言ったり聞き取ったりする活動を通して、形だけでなく音声へと無理なく注意を向け、大文字の形や音声に慣れ親しむようにする。

■Can-Do 評価尺度一覧

<全 3(4)時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	大文字見つけ (Let's Watch and Think)	「映像の中からお題の大文字を見つけることができる。」 ①映像を止めてもらっても見つけるのはまだ難しい。 ②映像を止めてもらえば見つけることができる。 ③映像を止めなくても見つけることができる。 ④看板の文字数が多くても映像を止めずに見つけることができる。
	身近な大文字 (Let's Watch and Think)	「教室の中から大文字を見つけ、声に出して言うことができる。」 ①ABC ソングを歌っても、大文字の音を探して言うのはまだ難しい。 ②ABC ソングを歌えば、大文字の音を探して言うことができる。 ③大文字を見れば、言うことができる。 ④2つ以上の文字が並んでいても、言うことができる。
第2時	アルファベット仲間分け (Let's Play)	「直線と曲線のグループ分けを自分でできる。」 ①直線のみと曲線のみであってもグループ分けははまだ難しい。 ②直線のみと曲線のみであれば2つに分けることができる。 ③直線と曲線混じりの文字が入っても、3つに分けることができる。 ④直線と曲線混じりの文字が入っても、3つに時間内に分けられる。
	アルファベット仲間分け (Let's Play)	「直線と曲線を意識してアルファベットを聞くことができる。」 ①文字を見て ABC を聞いても、形にあわせて手を叩くのはまだ難しい。 ②文字を見て ABC を聞き、形にあわせて手を叩くことができる。 ③文字を見て ABC を言い、形にあわせて手を叩くことができる。 ④文字を見ずに ABC を聞き、形にあわせて手を叩くことができる。
第3時	名前の頭文字を紹介しよう (Activity)	「自分の名前の頭文字を友達に紹介することができる。」 ①自分の名前や頭文字を友達に紹介することはまだ難しい。 ②自分の名前や頭文字を友達に紹介することができる。 ③自分の名前や頭文字を、一言添えて友達に紹介することができる。 ④友達の名前や頭文字を尋ね、確認することができる。
	だれの頭文字? (Activity)	「名前の頭文字を使ってクイズを出したり答えたりすることができる。」 ①友達の頭文字を見ても、クイズを出し、答えることはまだ難しい。 ②友達の頭文字を見れば、クイズを出し、答えることができる。 ③友達の頭文字を見なくても、クイズを出し、答えることができる。 ④既習の表現を加えてクイズを出し、答えることができる。

- **第1時** <目標>身の回りに大文字で表されているものがたくさんあることに気付くとともに、活字体の大文字の読み方を知る。

■ 「映像の中から大文字を見つけることができる。」

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">① 映像を止めてもらっても見つけるのはまだ難しい。② 映像を止めてもらえば見つけることができる。③ 映像を止めなくても見つけることができる。④ 看板の文字数が多くても、映像を止めずに見つけることができる。 |
|---|

- 評価活動：大文字見つけ【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think (pp.22-23)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）
- 活動説明：映像を視聴しながら大文字を見つける。最初は、大文字が並んでいる看板の場所を見つける。次に、映像の中で見つけたいくつかの看板の中から“A”などのお題を出して、同じ形の大文字を見つける。最初のうちは、映像を一時停止して、ゆっくり見ながら同じ形のものを探す。段々と映像を止めずに活動を行う。途中から文字数の多い看板で活動を行う。
- 尺度説明：今回の尺度は、文字を音声化することよりも、文字を見て形を認識することに焦点を当てた尺度になっている。映像のため、時間の制限がかかっている教材である。時間以内に文字を見つけることを③の段階として設定した。②の段階では、映像を止めることで時間制限をなくした。また、④の段階として、SUPERMARKET など、文字数の多い看板から文字を見つける活動を設定した。
- 備考：同じ文字がいくつも入っている場合、それも同時に見つけさせたい。お題の文字を2つにすることも、挑戦的な段階として考えることができる。お題を2文字にすると、隣り合った2文字の方が、1文字よりも見つけやすくなることも考えられる。提示する際に逆並びにしたり、語の途中の2文字や離れた2文字を選んだりすることで、難易度を調整することができる。

■ 「教室の中からアルファベットの大文字を見つけ、声に出して言うことができる。」

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">① ABC ソングを歌っても、大文字の音を探して言うのはまだ難しい。② ABC ソングを歌えば、大文字の音を探して言うことができる。③ 大文字を見れば、言うことができる。④ 2つ以上の大文字が並んでいても、見れば言うことができる。 |
|--|

- 評価活動：身近な大文字【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think (pp.22-23)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）
- 活動説明：教室の中の身の回りのもの（筆箱や洋服など）に書かれているアルファベットの大文字を見つけて言う。最初に指導者の持ち物から例を出し、全体で見つけ方や大文字の音を確認する。教室の中を探し回り、どこにあるかメモしておき、後で隣に座っている友達に見つけた大文字を紹介する。
- 尺度説明：今回の尺度は、大文字の形を捉えることに加えて、言うことも含めた。③の段階として、大文字をパッと見てそのまま言うことを設定した。パッと見て言うのが難しいときは、②の段階としてABC ソングを歌ってアルファベットを順番に参照し、音を思い出すようにする。④の段階として、2つ以上の文字を言う活動にし、認知的負荷を高めた。
- 備考：ABC ソングだけでは足場掛けが不十分であれば、アルファベットの表を必要な児童に持たせるなどするとよい。

○ 第2時 <目標>活字体の大文字と読み方に慣れ親しむ。

■ 「直線と曲線のグループ分けを自分で分けることができる。」

- ① 直線のみ文字と曲線のみ文字であってもグループ分けははまだ難しい。
- ② 直線のみ文字と曲線のみ文字であれば2グループに分けることができる。
- ③ 直線と曲線が混じった文字が入っても、3つのグループに分けることができる。
- ④ 直線と曲線が混じった文字が入っても、3つのグループに時間以内に分けることができる。

- 評価活動：アルファベット仲間分け【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play (pp.24)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）
- 活動説明：大文字を「直線のみ」「曲線のみ」「混合」の3種類に分ける活動を全体でした後、分け方を一人で行う。最初は指導者が指定した10個の大文字(直線のみ・曲線のみ文字に限定)を2つのグループに分ける。次に全ての大文字を使って「混合」グループも含めた3つのグループに分ける。最後に時間制限付きで全ての大文字を3つのグループに分ける。
- 尺度説明：26枚の大文字カードを形ごとに3つのグループに分けることを、③の段階として設定した。足場掛けの②の段階として、形の判断がしやすいように直線と曲線が混じった文字を取り除いた状態での活動を行うようにする。また、時間制限を設けて、素早く形を認識することを④の段階として設定した。
- 備考：穴が開いているグループや、一筆書きつなぎで書けるグループなど、他の形の要素でも設計できる。教科書では、音の特徴によってアルファベットが色分けされているので、音の特徴によって分類することもバリエーションとして考えられる。2つのグループに分ける場合、補助的な段階として、仲間分けする数を10枚程度に制限するなどが考えられる。

■ 「直線と曲線のグループを意識してアルファベットを聞くことができる。」

- ① 文字を見てABCを聞いても、直線グループの時だけ手を叩くのはまだ難しい。
- ② 文字を見てABCを聞き、直線グループの時だけ手を叩くことができる。
- ③ 文字を見てABCを言いながら、直線グループの時だけ手を叩くことができる。
- ④ 文字を見ずにABCを聞き、直線グループの時だけ手を叩くことができる。

- 評価活動：アルファベット仲間分け【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Play (pp.24)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）
- 活動説明：直線のみで構成される大文字(直線グループ)と、曲線を含む大文字(曲線グループ)に分ける。指導者がアルファベットを順番に言いながら、直線グループの時だけ手を叩いて見せる。最初は指導者と一緒に直線グループの時だけ手を叩く。途中から児童のみで黒板などのアルファベット表を見ながら行う。慣れてきたら、アルファベットを聞くだけでなく、読むように促す。その後、文字を見ずに直線グループかどうか判断し手を叩く活動を行う。
- 尺度説明：③の段階として、文字を読みながら文字の形を認識して、手を叩く活動を想定した。②の段階としては、文字を読まずに聞くことで認知的な負担を軽減することを考えた。④の段階として、文字を見ずに、頭の中で文字の形を思い浮かべながら行う活動を設定した。
- 備考：ここでは直線グループの時だけ手を叩いているが、逆バージョンにして活動の幅を広げるとよい。また、挑戦的な段階では、速さなども調節しながら児童が意欲的に活動に参加できるように工夫したい。

○ 第3時 <目標> 自分や身近な人、有名人の姓名の頭文字を伝えようとする。

■ 「自分の名前の頭文字を友達に紹介することができる。」

- ① 自分の名前や頭文字を友達に紹介することはまだ難しい。
- ② 自分の名前や頭文字を友達に紹介することができる。
- ③ 自分の名前や頭文字を、一言添えて友達に紹介することができる。
- ④ 友達の名前や頭文字を尋ね、確認することができる。

- 評価活動：名前の頭文字を紹介しよう【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (pp.25)
- 評価観点：知識・技能 (SI)
- 活動説明：班ごとに自分の名前や頭文字を友達に紹介し合う。“Hello, everyone. I’m ○○ ○○. ○and○. Thank you.”と伝えるようにするが、難しいと感じるようなら自分の名前と頭文字だけ伝えるのでもよいことを伝える。その後、ペアになり、それぞれ相手の名前と頭文字が言えるか確かめる(A: You are -----, ○and○. B: That’s right!).
- 尺度説明：友達にわかりやすく伝わるように、“Hello, everyone.” “Thank you.”の表現を付け足して紹介することを③の段階に設定した。また、必要最低限の情報を伝えることを②の段階として想定している。聞いた友達の名前と頭文字を思い出して言う活動を、④の段階として取り入れた。聞いた内容をもう一度再現することで、自分以外の名前の大文字を言うことができ、児童にとって自分の学習の成果を試すよい機会となるだろう。
- 備考：“You are ---.”の表現は既習事項ではないため、活動の際にはどのように伝えればよいか、デモンストレーションを通して理解できるようにする必要がある。

■ 「名前の頭文字を使ってクイズを出したり答えたりすることができる。」

- ① 友達の頭文字を見ても、クイズを出したり、頭文字を聞いて答えたりすることはまだ難しい。
- ② 友達の頭文字を見れば、クイズを出したり、頭文字を聞いて答えたりすることができる。
- ③ 友達の頭文字を見なくても、クイズを出したり、頭文字を聞いて答えたりすることができる。
- ④ 既習の表現を加えてクイズを出したり、頭文字を聞いて答えたりすることができる。

- 評価活動：だれの頭文字？【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：Activity (pp.25)
- 評価観点：知識・技能 (話すこと【やり取り】)
- 活動説明：友達の名前の頭文字でクイズを出し合う。“Who am I? ○and○.”と尋ね、クラスの誰のことを言っているか考える。クイズを作るときに頭文字を想起するのが難しい児童には、ローマ字で書かれたクラス全員の名前を見せ、その中から自分の選んだ友達の名前の頭文字を確認する。
- 尺度説明：③の段階では、友達の名前から頭文字の2つの大文字を想起して言うことを求めている。想起するのが難しい児童もいると考えられるので、ローマ字の名簿一覧を見て、並んでいる文字をから友達の名前の大文字を探すことができるようにしておき、②の段階とする。また、④の段階として、よりクイズらしくなるように、“I like ----.”などの既習の表現を使ってその後にヒントを付け加えてもよいことを伝える。
- 備考：④の段階で、ヒントは考えていたけれど、実際は頭文字だけで正解になり、ヒントを使わないことも考えられる。活動の後にどんなヒントを考えていたのか引き出すような声かけがあるとよい。

Let's Try! 1 Unit 8 "What's this?"

■Can-Do 評価尺度概要

本単元の目標は、外来語とそれが由来する英語の違いに気付き、身の回りの物の言い方やある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむことである。また、相手に伝わるように工夫しながらクイズを出したり答えたりしようとする事である。小学生にとってクイズを出したり答えたりする活動は大変意欲を示す活動であり能動的である。本単元では、クイズを出したり、答えたりしながら2往復以上のやりとりを体験することもねらう。児童の身近な人・もの・ことを取り上げ、より興味・関心を高めるような内容の工夫をすることで、質問をしたり、ヒントを出したりするやりとりを体験しながらクイズを楽しみ、コミュニケーションへの積極性を高めさせたい。

■Can-Do 評価尺度一覧

＜全 3(4)時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	虫眼鏡にうつっているのは何？ (Let's Play 1)	「虫眼鏡にうつるものが何か答えることができる。」 ①映像や先生のヒントがあっても、それが何か答えることは難しい。 ②映像をゆっくり視聴し、先生のヒントがあれば、答えることができる。 ③先生のヒントを聞いて、それが何かを知っている英語で答えることができる。 ④ヒントがなくても、知っている英語で答えることができる。
	シルエットクイズ (Let's Play 2)	「イラスト(シルエット)を見てそれが何か答えることができる。」 ①イラストを見て答えを英語で言うことは難しい。 ②英語で言うことは難しいが、イラストが何かはわかる。 ③イラストが何かはわかり、答えを英語で言うことができる。 ④イラストが何かはわかり、答えをはっきり素早く英語で言うことができる。
第2時	3ヒントクイズ (Activity)	「英語のヒントをきいてクイズに答えることができる。」 ① ヒントを理解することが難しく答えを言うことも難しい。 ② 答えを英語で言うことは難しいが、ヒントを理解することはできる。 ③ ヒントがわかり、答えを英語で言うことができる。 ④ ヒントがわかり、答えをはっきり素早く英語で言うことができる。
	足あとクイズ (Activity)	「クイズのヒントを言うことができる。」 ① クイズのヒントを友達に言うことは難しい。 ② 友達と一緒に相談しながらクイズのヒントを言うことができる。 ③ 一人でもクイズのヒントを2つ程度英語で言うことができる。 ④ クイズのヒントを知っている英語で3つ以上言うことができる。
第3時	クイズ大会 (Activity)	「クイズのヒントを言うことができる。」 ① ヒントメモがあっても、クイズのヒントを友達に言うのは難しい。 ② ヒントのメモを見ながらだったら友達にヒントを言うことができる。 ③ メモを見ないで友達にクイズのヒントを言うことができる。 ④ ヒントをさらに追加して言うことができる。
	クイズ大会 (Activity)	「友達の出すヒントを聞いて答えを言うことができる。」 ① 友達の出すヒントを理解することが難しく答えをいうことも難しい。 ② ヒントがたくさんあれば、答えを言うことができる。 ③ 友達の出すヒントがわかり、クイズに答えることができる。 ④ 友達の出すヒントがわかり、自信をもってクイズに答えることができる。

- **第1時** <目標>身の回りの物の言い方に慣れ親しみ、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現を知る。

■ 「虫眼鏡にうつるものが何か答えることができる。」

- ① 映像や先生のヒントがあっても、それが何か答えることは難しい。
- ② 先生のヒントがたくさんあれば、答えることができる。
- ③ 先生のヒントを聞いて、それが何かを知っている英語で答えることができる。
- ④ 予想する答えを知っている英語でどんどん答えることができる。

- 評価活動：虫眼鏡にうつっているのは何？【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Play 1 (p.32)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：デジタル教材を活用する。虫眼鏡に映るものをみて、それが何かを答える活動である。映像を途中で止めたり、英語でヒントを与えたりしながら、楽しく答えを考えさせる。答えが、nest（巣）、spider（クモ）、moth（蛾の羽）、owl（ふくろう）であり、これまで慣れ親しんでいない表現であるため、英語で答えを言うことは難しい。ここでは、映像をみながら、答えを自由に予想することを楽しみながら、自分の知っている英語で答えることができることをねらう。日本語で答えを言った時には、指導者が英語で言い換えて聞かせるようにする。
- 尺度説明：映像だけでなく、先生のヒントを聞きながら、答えを予想して知っている英語で答えを言うことができることを③とし、④は答えを知っている表現を使って数多く言える段階とする。②は、映像を見るときに先生のヒントがたくさんあれば、予想した答えを言うことができる段階とする。

■ 「イラスト（シルエット）を見てそれが何か答えることができる。」

- ① イラストを見て答えを英語で言うことは難しい。
- ② 英語で言うことは難しいが、イラストが何かはわかる。
- ③ イラストが何かはわかり、答えを英語で言うことができる。
- ④ イラストが何かはわかり、答えをはっきり素早く英語で言うことができる。

- 評価活動：シルエットクイズ【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's play 2 (p.32)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：デジタル教材を使用する。影絵になっているイラストを見て、ヒントを聞き、それが何かを英語で言う。ここでは8種類の野菜や果物が示されている。出てくる野菜を表す表現は既出であり、前単元で慣れ親しんだ表現に繰り返し触れることができる。ここでの英語のヒントは教師が行う。次に行うクイズ大会でのヒントの出し方のモデルとなる。
- 尺度説明：ここでは英語でのヒントが分かり、答えを言うことができることを達成目標とする。ヒントはおおよそ理解はできるが、答えの表現（既出の野菜や果物の表現）は自信がなく難しいと感じている段階を②とした。既出の表現も繰り返すことで自信をもって声に出せるようになれば③となる次のステップを知らせる。また、ヒントもわかり、答えもはっきり素早く英語で言える段階を④とする。
- 備考：活動のアレンジとしては、デジタル教材で出てくるような野菜や果物を教師がオリジナルで準備し、同じようにシルエットにしたり、部分的に示したりしながら、クイズを行うことができる。

○ 第2時 <目標>身の回りのものなどが何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

■ 「英語のヒントをきいてクイズに答えることができる」

- ① ヒントを理解することが難しく答えを言うことも難しい。
- ② 答えを英語で言うことは難しいが、ヒントを理解することはできる。
- ③ ヒントがわかり、答えを英語で言うことができる。
- ④ ヒントがわかり、答えをはっきり素早く英語で言うことができる。

- 評価活動：3ヒントクイズ【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (pp.32-33)
- 評価観点：技能（話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：誌面にあるイラストについて、ヒントを聞いてそれが何かをあてる活動である。デジタル教材にあるヒントを一つずつ聞かせて、答えを考えさせる。
- 尺度説明：ヒントや答えとなる語彙はこれまでに慣れ親しんでいたものである。デジタル教材の音声のヒントがわかり、答えも英語で言うことができることを達成目標とし③とする。④は、③以上に自信をもって素早く英語で答えることができる段階をする。②はヒントはわかるが、答えを英語で言うことにはまだ難しさを感じている段階とした。
- 備考：動物や食べ物などのイラストを追加してクイズを行ったり、何問かクイズをし活動に慣れてきたら、色や形などこれまでに慣れ親しんだ表現を使ってグループでヒントを考えさせてクイズを行ってもよい。

■ 「動物の足あとクイズのヒントを言うことができる。」

- ① クイズのヒントを友達に言うことは難しい。
- ② 単語リストカードを見ながらであれば、ヒントを言うことができる。
- ③ クイズのヒントを2つ、英語で言うことができる。
- ④ クイズのヒントを知っている英語で3つ以上言うことができる。

- 評価活動：足あとクイズ【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (p.33)
- 評価観点：技能（話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：誌面に掲載している3つの足あとクイズは、動物の足あとをヒントにして、それが何の動物かをあてるクイズである。写真や先生のヒントを聞いて答えを予想し、これまでに親しんできた動物の表現思い出して答える。誌面の3つのクイズが終わったら、教師が用意した動物のあしあと写真をグループに渡す。一人につき1枚動物カードを渡し、それぞれヒントを考える。ヒントを自分で考えるのが苦手な子どもについては、Let's try!巻末の単語カードや指導者作成のオリジナル単語リストカードを自由に閲覧できるように準備しておく。ヒントができれば、グループで動物の足あと写真を見せながら、何の動物かクイズを出し合う。
- 尺度説明：動物の足あとクイズのヒントを2つ英語で言うことができる段階を達成目標とし③とする。3つ以上、知っている英語でヒントを出しながらクイズができる段階を④とする。これまでに慣れ親しんだ表現を思い出してヒントを言うことに自信がないが単語リストカードを見ながらであれば、ヒントをだしてクイズができる段階を②とする。

○ **第3時** <目標>相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりしようとする。

■ 「クイズのヒントを言うことができる。」

- ① ヒントメモがあっても、クイズのヒントを友達に言うのは難しい。
- ② ヒントのメモを見ながらだったら友達にヒントを言うことができる。
- ③ メモを見ないで友達にクイズのヒントを言うことができる。
- ④ ヒントをさらに追加して言うことができる。

- 評価活動：クイズ大会【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Activity (pp.32-33)
- 評価観点：技能（話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：友達同士でクイズを出し合うクイズ大会を行う。クイズは誌面にあるものの他に自分でクイズに出したい動物や食べ物などを決め、それらについてクイズをする。クイズのヒントを考え、友達にクイズを出したり、友達の出題するクイズを、ヒントをもとにしてあてる活動である。ヒントを一人言うことは3年生にとっては困難なので、あらかじめヒントメモの様なものを作成したり、ペアでヒントを言ったりさせる。
- 尺度説明：事前に自分なりに作成したヒントメモをもとにして、友達にクイズのヒントを言うことができる段階を達成目標とした。この段階では事前にヒントは作成するが、ヒントを言う際には、ヒントメモは見ないで言うことができることが③である。メモを見ながらだったらヒントを言うことができる段階を②とした。④は、クイズをしながら考えたヒントをさらに追加して言うことができる段階とした。

■ 「友達の出すヒントを聞いて答えを言うことができる」

- ① 友達の出すヒントを理解することが難しく、答えをいうことも難しい。
- ② ヒントがたくさんあれば、答えを言うことができる。
- ③ 友達の出すヒントがわかり、クイズに答えることができる。
- ④ 友達の出すヒントがわかり、自信をもってクイズに答えることができる。

- 評価活動：クイズ大会【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Activity(pp.32-33)
- 評価観点：技能（話すこと、聞くこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：友達同士でクイズを出し合うクイズ大会。上記と同活動。友達の出すクイズについて出されたヒント理解し、そのヒントをもとにそれが何かを答える活動である。表現については、既出の表現を使用するものとする。
- 尺度説明：ヒントがわかり、答えも英語で言うことができる段階を達成目標③とする。②は答えを言うにはまだあまり自信がなく、ヒントがたくさんあれば、答えを言うことができる段階とする。友達からのヒントに合わせて、指導者からのヒントも与えるように支援する。そのため、事前に英語での発話に不安な子どもを把握しておく必要がある。ヒントもわかり、答えの表現の不安なく自信をもって答えることができるという段階を④とする。

Let's Try! 2 Unit 2 “Let's play cards.”

■Can-Do 評価尺度概要

本単元の目標は、「世界と日本の遊びの共通点と相違点を通して、多様な考え方があることに気付くとともに、様々な動作、遊びや天気の違い、遊びに誘う表現に慣れる。」「好きな遊びについて尋ねたり答えたりして伝え合う。」「相手に配慮しながら、友だちを自分の好きな遊びに誘おうとする。」である。ここでは、題材を児童の興味関心が高い、「遊び」とし、児童が言ってみてみたい聞いてみたいという思いをより高めて思いを伝え合うようにする。第1時では、世界の様々な国の遊びに映像資料の視聴を通し、世界の子どもたちと自分たちの生活の共通点や相違点に気付き、多様性を受け止める素地を育てたい。また、本単元最後には、一番人気のあった遊びを実際に学級ですることを目的に、学級のみんなで楽しみたい遊びのインタビューをすることで、より児童の意欲が増すと思われる。

■Can-Do 評価尺度一覧

<全 3(4)時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	何して遊んでる？ (Let's Watch あ and Think 1)	「映像を見て、天気と遊びを聞き取ることができる。」 ① 内容を聞き取るのはまだ難しい。 ② 天気だけなら聞き取ることができる。 ③ 数回聞いたら、映像を手掛かりに天気も遊びも聞き取ることができる。 ④ 映像を見なくても、天気と遊びを聞き取ることができる。
	チャンツ (Let's Chant)	「チャンツのリズムに合わせて言うことができる。」 ① ゆっくりバージョンでもまだチャンツを言うことは難しい。 ② ゆっくりバージョンで天気の部分なら言うことができる。 ③ ゆっくりバージョンで、リズムに合わせて言うことができる。 ④ ふつうバージョンで、リズムに合わせて言うことができる。
第2時	どんな遊びをするかな？ (Let's Listen)	「登場人物と該当する遊びを線で結ぶことができる。」 ① 登場人物と遊びを結ぶのはまだ難しい。 ② 映像を再度見て、天気と遊びを思い出せばできる。 ③ 数回聞けばわかって結ぶことができる。 ④ 数回聞けばわかり、スクリプトも口ずさめる。
	マッチング 天気と衣類 (Let's Listen)	「天気と衣類についてスクリプトを聞き、線で結ぶことができる。」 ① どの天気がどの衣類か聞き取るのはまだ難しい。 ② 先生のジェスチャーを見ながらなら、聞き取って線で結ぶことができる。 ③ 何度か繰り返し聞けば、間違えずに線で結ぶことができる。 ④ 一度聞いて、間違えずに線で結ぶことができる。
第3時	世界の天気 (Let's Listen)	「世界の天気を聞き取ってその絵を描くことができる。」 ① 天気を聞き取って、描くのはまだ難しい。 ② 読み上げながら、絵をさしたら、天気だけは聞き取れる。 ③ 天気を聞き取れて、描くことができる。 ④ 国の名前も聞き取れて、天気も書くことができる。
	インタビュー (Activity)	「インタビューにおいて、相手にどんな遊びをしたいか尋ねることができる。」 ① 相手にどんな遊びをしたいか尋ねることことはまだ難しい。 ② 前もって、遊びを表に書き込んでおけば、インタビューすることができる。 ③ インタビューしてでてきた遊びを書き込みながら、インタビューすることができる。 ④ 遊びを書き込みつつ、相槌を打ちながらインタビューすることができる。

○ 第1時 <目標> 日本や世界の子どもの遊びについて知る。

■ 「映像を見て、天気と遊びを聞き取ることができる。」

- ① 内容を聞き取るのはまだ難しい。
- ② 天気だけなら聞き取ることができる。
- ③ 数回聞いたら、映像を手掛かりに天気も遊びも聞き取ることができる。
- ④ 映像を見なくても、天気と遊びを聞き取ることができる。

- 評価活動：何して遊んでる？【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Watch and Think 1(p.6)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：デジタル教材で、天気のマークをクリックすると、その天気の英語表現を音声で言ってくれる。初めに、天気マークと音声があっさりするように、何度も聞かせたい。その後、日本各地の動画を見て、天気と遊びについて聞くことに慣れさせたい。
- 尺度説明：数回聞いたら、映像を手掛かりに天気も遊びも聞き取ることができるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は、天気だけなら聞き取ることができるレベルに設定した。また、4段階目は、映像を見なくても、天気と遊びを聞き取ることができるレベルを求めている。
- 備考：晴れている九州では、It's hot. 雪が降っている北海道では、It's cold.などの表現にも触れておきたい。

■ 「チャンツのリズムに合わせて言うことができる。」

- ① ゆっくりバージョンでもまだチャンツを言うことは難しい。
- ② ゆっくりバージョンで天気の部分なら言うことができる。
- ③ ゆっくりバージョンで、リズムに合わせて言うことができる。
- ④ ふつうバージョンで、リズムに合わせて言うことができる。

- 評価活動：チャンツ【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Chant (p.6)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：Let's Chant を複数回聞き、インプットを十分に行う。チャンツには、ゆっくりバージョンと普通バージョンがあるが、始めはゆっくりバージョンを聞かせるのが良い。その後、慣れてきたら、普通バージョンでも言うしてみる。
- 尺度説明：ゆっくりバージョンで、リズムに合わせて言うことができるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は、ゆっくりバージョンで天気の部分なら言うことができる。レベルに設定した。また、4段階目は、ふつうバージョンで、リズムに合わせて言うことができるというレベルを求めている。
- 備考：天気絵カード(晴れ、雨、曇り、雪)を用意してチャンツを言うのも良い。天気絵カードを子どもの机の上に広げて置く。天気絵カードを手掛かりにチャンツに合わせて言うが、チャンツのリズムに合わせて言うなくても、言葉を言えることが大切であることを伝えておく。指さしながら、チャンツに合わせて言うのもよい。自信がついたら、天気絵カードを見ずにチャンツに合わせて言うのもよい。

○ 第2時 <目標>天気と遊びについて、インタビューできる。

■ 「登場人物と該当する遊びを線で結ぶことができる。」

- ① 登場人物と遊びを結ぶのはまだ難しい。
- ② 映像を再度見て、天気と遊びを思い出せばできる。
- ③ 数回聞けばわかる。
- ④ 数回聞けばわかり、スクリプトも口ずさめる。

- 評価活動：どんな遊びをするかな？【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen(p.8)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：初めは、Let's Listen を数回聞いてから、登場人物と遊びを線で結ぶ。その時に、スクリプトを口ずさめる児童は、言いながら、線を引いても良いことを伝える。聞き取れない児童がいたら、Let's Watch and Think 1 を再度見て、天気と遊びを確認する。
- 尺度説明：数回聞けばわかるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は、Let's Watch and Think 1 を再度見て、天気と遊びを思い出せばできるレベルに設定した。また、4段階目は、数回聞けばわかり、スクリプトも口ずさめるレベルを求めている。
- 備考：遊びの英語表現も扱っておきたい。tag, jump rope,bingo,gameなどを扱いたい。

■ 「天気と衣類についてスクリプトを聞き、線でむすぶことができる。」

- ① どの天気がどの衣類か聞き取るのはまだ難しい。
- ② 先生のジェスチャーを見ながらなら、聞き取って線で結ぶことができる。
- ③ 何度か繰り返し聞けば、間違えずに線で結ぶことができる。
- ④ 一度聞いて、間違えずに線で結ぶことができる。

- 評価活動：マッチング「天気と衣類」【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen (p.8)
- 評価観点：技能（聞くこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：Let's Listen を聞き、誌面に、聞き取れた天気とその時に身に付ける衣類を線で結ぶ。スクリプトには、正しい指示の衣類と、否定形で表わされた衣類がある。事前に、否定形の確認もしておきたい。また、衣類は色を用いた表現になっているので、このことも事前に慣れておく必要がある。否定形と肯定形を聞き取れない児童のために、数度繰り返し聞いた後、先生がジェスチャーで、否定形の時は腕で×を肯定形の時は○を作って、児童の足場作りをしたい。
- 尺度説明：何度か繰り返し聞けば、間違えずに線で結ぶことができるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は、先生のジェスチャーを見ながらなら、聞き取って線で結ぶことができるレベルに設定した。また、4段階目は、一度聞いて、間違えずに線で結ぶことができるというレベルを求めている。
- 備考：衣類の英語表現も扱っておきたい。shorts, sweater, pantsなども扱いたい。

○第3時 <目標> どんな遊びがしたいかインタビューができる。

■ 「世界の天気を聞き取ってその絵を描くことができる。」

- ① 天気を聞き取って、描くのはまだ難しい。
- ② 読み上げながら、絵をさしたら、天気だけは聞き取れる。
- ③ 天気は聞き取れて、描くことができる。
- ④ 国の名前も聞き取れて、天気も書くことができる。

- 評価活動：世界の天気【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen (p.9)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：ここでは、聞きなれない国名が出てくる。また、4年生の子どもたちにとって、どの国が、世界地図上のどこにあるかは、まだ知らないこどもが多い。スクリプトでは番号を言い、地図に番号が書いてあるので、概ね、国名と位置は一致するはずである。そこで、ここでは、天気が聞き取れたら、第一段階はよいことし、国名まで聞き取れたら、なお良いこととする。教師は、天気が聞き取れない子どもの足場架けとして、天気を言いながら絵を指す支援をしたい。
- 尺度説明：天気は聞き取れて、描くことができるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は、先生が天気を読み上げながら、絵をさしたら、スクリプトの天気だけは聞き取れるレベルに設定した。また、4段階目は、国の名前も聞き取れて、天気も書くことができるレベルを求めている。
- 備考：発展として、十分慣れてきたら、天気マークを描くときに、スクリプトを口ずさめたら、なおよい。

■ 「インタビューにおいて、相手にどんな遊びをしたいか尋ねることができる。」

- ① 相手にどんな遊びをしたいか尋ねることことはまだ難しい。
- ② 前もって、遊びを表に書き込んでおけば、インタビューすることができる。
- ③ インタビューしてでてきた遊びを書き込みながら、インタビューすることができる。
- ④ 遊びを書き込みつつ、相槌を打ちながらインタビューすることができる。

- 評価活動：【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Activity (p.9)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと、話すこと【やりとり】）、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：Activityの表を使う。教室に広がり、インタビューの相手を代えながら、晴れの日に遊びたい遊びとその人数、雨の日に遊びたい遊びとその人数、を表に書き込む。インタビューの前に、一番多い遊びを、クラスの遊びに採用すると伝えると、児童のモチベーションも上がり、主体的な活動になる。足場掛けのいる子どもには、あらかじめ、今まで扱ってきた遊びを書き込んでおくのも良い。
- 尺度説明：インタビューしてでてきた遊びを書き込みながら、インタビューすることができるレベルを3段階目にした。そのため、2段階目は、前もって、遊びを表に書き込んでおけば、インタビューすることができるレベルに設定した。また、4段階目は、③にプラス、相槌を打ちながらインタビューすることができるレベルを求めている。

【質問のスクリプト例】 A:It's (sunny). Let's play. B:Let's play tag! A:Ok!

Let's Try 2 Unit 5 "Do you have a pen?"

■Can-Do 評価尺度概要

文房具などの学校で使うものや持ち物を持っているかどうかを尋ねたり、答えたりする活動とおして身近にあるものの単語や持っているかどうかのやりとりをする表現に慣れ親しむ単元である。文房具という学校での学習に必須のものを取り扱う単元であるため、学活との関連を図り、学習規律を見直したり、持ち物について学校の学習での必要性について考えられるような表現活動を設定する。

■Can-Do 評価尺度一覧

<全3(4)時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	いくつあるかな?ゲーム (Let's Watch and Think)	「店にあるものを聞いていくつあるかを数えることができる。」 ①いくつあるかを数えるのは難しい。 ②友達と一緒に確認しながら数えることができる。 ③店にある文房具の数を数えることができる。 ④色などのさらに細かい情報が入っても数えることができる。
	I Spy Game (Let's Play 1)	「ヒントを聞いて身の回りの物を答えることができる。」 ①答えることは難しい。 ②友達と一緒に探せば絵の中から答えることができる。 ③絵の中にあるから答えることができる。 ④自分のお道具箱にあるものから答えることができる。
第2時	友だちの筆箱をさがそう (Let's listen)	「筆箱の中身を聞き取って、どの筆箱のことかを見つけることができる。」 ①見つけることは難しい。 ②先生からヒントをもらえれば見つけることができる。 ③2～3回聞けば見つけることができる。 ④1回聞けば見つけることができる。
	BONGO Game	「身の回りにある文房具を尋ねたり答えたりすることができる。」 ①尋ねるのも答えるのも難しい。 ②絵を見せてもらえれば答えることはできる。 ③時々間違えることもあるが、尋ねたり答えたりすることができる。 ④1回も間違わずに尋ねたり答えたりすることができる。
第3時	コピーゲーム (Let's Play 2)	「友達の持ち物を聞いて、持っているものを作ることができる。」 ①聞いて作るのは難しい。 ②持ち物表を見ながらなら作ることができる。 ③2～3回聞けば作ることができる。 ④1回聞けば間違えずに作ることができる。
	お道具箱を紹介しよう (Activity)	「お道具箱の中身を友だちに伝えることができる」 ①伝えることはまだ難しい。 ②単語だけなら伝えることができる。 ③学習した表現を使って伝えることができる。 ④自分のお気に入りの文房具も併せて紹介することができる。

○ 第1時 <目標>身の回りの文房具の言い方に慣れ親しむ。

■「店にあるものを聞いていくつあるかを数えることができる。」

- ① いくつあるかを数えるのは難しい。
- ② 友達と一緒に確認しながら数えることができる。
- ③ 店にある文房具の数を数えることができる。
- ④ 色などのさらに細かい情報が入っても数えることができる。

- 評価活動:いくつあるかな?ゲーム【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Try! 2 P.18-19、ミニホワイトボード(一人一枚)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:Let's Watch and Think の動画をみて、文房具を探して数を数えるというゲームの趣旨を理解する。指導者が“How many glue stics?”など、文房具について質問をして、いくつあるかを数えてホワイトボードに書く。最初は映像を見ながらペアで探し、問題を進めていくうちに一人で探す。最後は、notebook や magnet など、いくつかの色があるものを使い、“How many blue magnets?”など、少し複雑な質問をして数を数える活動に取り組む。
- 尺度説明:音と絵を結び付けることを主眼とする。文房具の音を聞いてその数を数えられる状態を③と設定している。第1時であるため、絵と音を結び付けることが難しい児童も想定されるため、最初は一人ではなくペアと一緒に取り組むようにし(②)、徐々に一人で活動するようにする。
- 備考:文房具の言い方はカタカナ語(外来語)として定着しているものもあるが、聞きなれないものも多い。教室に設置されている文房具を実際に見せながら語の導入を行い、Let's try! 2のテキストの絵を指さすなど、単語の音に十分慣れ親しむようにしてからゲームに臨むようにするとよい。

■「ヒントを聞いて身の回りの物を答えることができる。」

- ① 答えることは難しい。
- ② 友達と一緒に探せば絵の中から答えることができる。
- ③ 絵の中にあるから答えることができる。
- ④ 自分のお道具箱にあるものから答えることができる。

- 評価活動:I Spy Game【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Try! 2 P.18-19、筒(ラップフィルムの筒や、小さな穴の開いた画用紙でもよい)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:指導者が“I spy something with little eye... something blue!”など、ヒントを出しながらそのヒントに該当する文房具を探す。最初は p.18-19 の絵の中から探すようにする。その後、身の回りの文房具の中から探すようにする。
- 尺度説明:ヒントをもとに様々な文房具を探すことを想定している。色や形など学習した表現をどれだけ聞き取れているかが重要である。範囲を限定した Let's Try!の絵の中から探せるようにできる状態を③とした。ゲームに際してはいきなり一人で探すことが難しいと想定されるため、最初はグループまたはペアで絵を一緒に見ながら探す活動を入れる(②)。最終的には自分たちの生活と結びつけるようにしたいので、最後は実際の持ち物を使ってゲームに取り組むようにする(④)
- 備考:聞くと同時に答えることもしていきたい。見つけたものを発話する活動も行い、絵や具体的な持ち物とその言い方に慣れ親しむことができるようにしたい。

○ 第2時 <目標>身の回りの文房具を尋ねたり答えたりする。

■「筆箱の中身を聞き取って、どの筆箱のことかを見つけることができる。」

- ① 見つけることは難しい。
- ② 先生からヒントをもらえれば見つけることができる。
- ③ 2～3回聞けば見つけることができる。
- ④ 1回聞けば見つけることができる。

- 評価活動:友だちの筆箱をさがそう【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:Let's Try! 2 P.20、メモ用のワークシート
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:Let's listen の音声教材を聞いて、4つの筆箱の中から話されているものがどれかを探す。メモ用のワークシートに聞き取れたことを日本語で記録し、ペアで聞き取れたことを話し合っどどの筆箱かを探す。2 問目からは一人で探すことに挑戦する。2～3回聞き取った後、まだわからない児童がいた場合は、2つに絞ることができるようなものをヒントとして指導者が提示し、どちらかを探し出せるようにする。
- 尺度説明:複数の持ち物を同時に聞き取れるかどうかがこの活動の肝となる。また、この教材は持ち物に加えて色などの条件が付けくわえられるものがあるため、1回ですべて聞き取る(④)のは非常に難しいと考えられる。そのため2～3回で聞いてわかったことから答えを探し出せる状態を③とした。条件が複雑であるため、2～3回でも特定することが難しいものもあると考えられるため、クラスの状態に応じて、指導者がヒントを出して答えを導く(②)活動も取り入れるようにしている。
- 備考:本活動では4つ以上の持ち物を複雑に説明するものが多い。いきなり音声を聞かせると児童が混乱することが考えられるので、音声で聞き取りを行う前に ALT や学級担任が2つや3つの持ち物を自分の筆箱の中から探させるような活動を行っておくことが望ましい。また、学級の状態によっては音声を流すのではなく、ALT にスクリプトを読んでもらうようにするのもよい。

■「身の回りにある文房具を尋ねたり答えたりすることができる。」

- ① 尋ねるのも答えるのも難しい。
- ② 絵を見せてもらえれば答えることはできる。
- ③ 時々間違えることもあるが、尋ねたり答えたりすることができる。
- ④ 1回も間違わずに尋ねたり答えたりすることができる。

- 評価活動:BONGO Game【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:ワークシート(文房具が描かれたもの)
- 評価観点:知識・技能(話すこと[やりとり])、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:ワークシートの中から自分の好きな文房具を5つ選ぶ。友達と“Do you have a pen?”などとやりとりをして、同じ文房具を選んでいたらチェックをしていく。最初に選んだ5つ全ての文房具をチェックできたらクリアとなる
- 尺度説明:本単元で取り扱う“Do you have ...?”のやりとりをすることができるかどうかを見る。2時間目なので確実に表現ができるようになってきていることは難しいかもしれないので、時折間違っても伝えたり答えたりできる状態を③とした。やりとりを間違えずに完璧にできる状態を④としている。なお、伝えることが難しい児童も想定されるため、絵を見せながら伝えようとする状態を②としている。
- 備考:BONGO ゲームのワークシートは第1時に作った絵カードの原稿を使うとよい。第1時の時はワークシートを児童が切り取り、1枚1枚の絵カードにすることで準備時間の短縮となる。

○ 第3時 <目標>おすすめの文房具セットを紹介する。

■「友達の持ち物を聞いて、持っているものを作ることができる。」

- ① 聞いて作るのは難しい。
- ② 持ち物表を見ながらなら作ることができる。
- ③ 2～3回聞けば作ることができる。
- ④ 1回聞けば間違えずに作ることができる。

- 評価活動:コピーゲーム【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:文房具の絵カード・台紙
- 評価観点:知識・技能(聞くこと、話すこと[発表])、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:台紙の上に自分が学校のお道具箱としてふさわしいものを選んで並べる。グループの友達にそのお道具箱を見せないようにしながらどの文房具を入れたのかを“I have...”を使って紹介していく。グループの他のメンバーはその人がどのようなお道具箱を作ったのかを、発表を聞きながら再現する。
- 尺度説明: I have...を使って紹介する次のアクティビティにつなげるためのゲームとなる。そのため、友だちの表現を聞いて何を伝えているのかが聞き取れているかどうかをその尺度としている。文房具の言い方を確認しながらいう段階を②とし、友だちの伝えた文房具を“One more time, please.”などと言いながら聞き取れる状態を③とした。グループの編成にもよるが、4人グループを作った場合、3回聞く活動を行うことができるので、最終的に1回で再現で切るようになっている姿も想定し、その場合を④と設定している。
- 備考:次の発表活動につなげる練習も兼ねている。発表の方法を確認し、聞くだけではなく話す活動も大切にしたい。なお、発表が難しい場合は指導者が横について一緒に発話したり、ペアの友達と一緒に発話するような活動に切り替えてもよい。

■「お道具箱の中身を友だちに伝えることができる」

- ① 伝えることはまだ難しい。
- ② 単語だけなら伝えることができる。
- ③ 学習した表現を使って伝えることができる。
- ④ 自分のお気に入りの文房具も併せて紹介することができる。

- 評価活動:お道具箱を紹介しよう【アレンジ度:★★☆】
- 使用教材:絵カード・台紙
- 評価観点:知識・技能(話すこと[発表])、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:コピーゲームで使用したオリジナルのお道具箱を紹介する。学校のお道具箱としてふさわしいものと考えて台紙に絵カードを貼り、指さしながら一つずつ紹介していく。余力があれば、自分のお気に入りの文房具もあわせて I like...を使って紹介する。
- 尺度説明:I have...や I like...を使って文房具を紹介する。BONGO Game やチャンツで I have の表現を確認しているので、学習した表現を使って紹介できる状態を③としている。単語のみで紹介する児童も想定されるので、その状態を②とした。また、既存表現を使って自分のお気に入りの文房具も紹介できる状態を④とした。
- 備考:事前に指導者がデモンストレーションで発表の方法を示しておくといよい。特に発表活動は今後も続いていくので、I have...を使った表現に加え、最初のあいさつや “That’s all. Thank you.” など、プレゼンテーションの方法も同時に紹介して付け加えられるようにしたい。

Let's Try! 2 Unit 6 “Alphabet”

■Can-Do 評価尺度概要

身の回りにはアルファベットの活字体の文字で表されているものがたくさんあることに気付くとともに、活字体の小文字を識別し、その読み方に慣れ親しませる単元である。すでに3年生の*Let's Try! 1*で活字体の大文字で同様の活動を行った上で4年生では小文字に出会う。中学年の発達段階を考慮し、チャンツやゲームなどで身体を動かしながらアルファベットの小文字に十分慣れ親しませるようにする。また、相手の様子に配慮しながら、アルファベットの小文字について尋ねたり答えたりしようとする態度を養う。単元の流れは、文部科学省が示している*Let's Try! 2*の指導案を基本としている。

■Can-Do 評価尺度一覧

＜全3(4)時間計画＞

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	アルファベットの文字探し (Let's Watch and Think 1)	「動画の音声ヒントをたよりに、アルファベットの看板を見つけることができる」 ①アルファベットの看板を見つけることは、まだむずかしい。 ②動画の音声ヒントを繰り返し聞けば、看板を見つけることができる。 ③動画の音声ヒントを一回聞けば、看板を見つけることができる。 ④アルファベットだけを一度聞けば、看板を見つけることができる。
	アルファベットの文字探し (Let's Play 1)	「絵の中から、いろいろなアルファベットを見つけることができる」 ①アルファベットの小文字を見つけることは、まだむずかしい。 ②アップで提示されたアルファベットの大文字を見つけることができる。 ③アップで提示されたアルファベットの大文字・小文字を見つけることができる。 ④アップにしなくてもアルファベットの大文字・小文字を見つけることができる。
第2時	どの看板や表示かな？ (Let's Listen)	「アルファベットを聞いて、それらが書かれた看板を見つけることができる」 ①看板を見つけることは、まだむずかしい。 ②ゆっくり何度か聞けば大文字だけで書かれた看板なら見つけることができる。 ③ゆっくり何度か聞けば、すべてアルファベットの看板を見つけることができる。 ④一度聞けば、すべてのアルファベットの看板を見つけることができる。
	相手の選んだ看板をあてよう (Activity 1)	「アルファベットの文字を質問し、相手が選んだ看板を見つけることができる」 ①相手に質問をして看板を見つけることは、まだむずかしい。 ②全てのアルファベットを質問すれば、5つの看板を見つけることができる。 ③2～3のアルファベットを質問すれば、5つの看板を見つけることができる。 ④2～3のアルファベットを質問すれば、どんな看板も見つけることができる。
第3時	アルファベットならべ	「アルファベットを聞いて、その順番にカードを並べることができる」 ①カードを並べるとは、まだむずかしい。 ②ゆっくり何回か聞けば、2～3のアルファベットなら並べることができる。 ③ゆっくり一度聞けば、2～3のアルファベットなら並べることができる。 ④さっと一度聞けば、4つ以上のアルファベットを並べることができる。
	アルファベットの絵辞典を作ろう (Activity 2)	「アルファベットの絵辞典を、友達に紹介することができる」 ①自分のアルファベットを、友達に紹介することは、まだむずかしい。 ②短い単語を、ゆっくりとなら紹介することができる。 ③短い単語を、ふつうの速さで紹介することができる。 ④長い単語でも、ふつうの速さで紹介することができる。

○ 第1時 <目標> アルファベットの小文字の認識・大文字と小文字の一致

■ 「動画の音声ヒントをたよりに、アルファベットの看板を見つけることができる」

- ① アルファベットの看板を見つけることは、まだむずかしい。
- ② 動画の音声ヒントを繰り返し聞けば、看板を見つけることができる。
- ③ 動画の音声ヒントを一回聞けば、看板を見つけることができる。
- ④ アルファベットだけを一度聞けば、看板を見つけることができる。

- 評価活動：アルファベットの文字探し【アレンジ度：★★☆】
- 使用教材：Let's Watch & Think (p.22)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）
- 活動説明：Let's Watch & Think のデジタル教材の映像からアルファベットの小文字を見つける活動である。最初は、わかりやすいように、音声を繰り返し聞かせたり、わかりやすいように映像を途中で止めたりするなど提示の工夫をしてもよい。
- 尺度説明：動画の音声ヒントを繰り返し聞けば、看板を見つけることができる段階を②として設定した。また、動画の音声ヒントを一回聞けば、看板を見つけることができる段階は③、アルファベットだけを一度聞けば、看板を見つけることができる段階を④と設定する。
- 備考：この活動では、身の回りにアルファベットの文字があふれていることに気付かせるのが狙いである。そのため、一つ一つの英単語を読むことは求めている。また、英語に限らず、様々な言語の文字を紹介し、その中でもアルファベットは私たちの生活の中にもあふれていて、身近な文字であることに気付けるとよい。

■ 「絵の中から、いろいろなアルファベットを見つけることができる」

- ① アルファベットの小文字を見つけることは、まだむずかしい。
- ② アップで提示されたアルファベットの大文字を見つけることができる。
- ③ アップで提示されたアルファベットの大文字・小文字を見つけることができる。
- ④ アップにしなくてもアルファベットの大文字・小文字を見つけることができる。

- 評価活動：アルファベットの文字探し【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Play 1 アルファベットさがしをしよう (p.23)
- 評価観点：知識・技能（読むこと）
- 活動説明：Let's Play 1 の誌面 (pp.22-23) の絵の中からアルファベットの小文字を見つける活動である。最初は、友達（ペア）と協力して小文字探しを行ってもよい。また、誌面の外枠にあるアルファベットの小文字一覧を参考にしながら活動してもよい。慣れてきたら、何も見ないで、一人で探すようにする。また、デジタル教材や電子黒板の機能を有効に使い、いくつかのアルファベットを拡大提示し提示して見せることで、児童がアルファベットを見つける際の足場とすることができる。
- 尺度説明：アップで提示されたアルファベットの大文字を見つけることができる段階を②として設定した。また、アップで提示されたアルファベットの大文字・小文字を見つけることができる段階は③、アップにしなくてもアルファベットの大文字・小文字を見つけることができる段階を④と設定する。
- 備考：この活動では、身の回りにアルファベットの文字があふれていることに気付かせるのが狙いである。そのため、看板の英単語を読むことは求めている。また、イタリック体や筆記体のような文字や、大文字・小文字の混在が見られるが、児童が英語には様々な文字があることや、大文字とは違う小文字があることに気付くことができればよい。デジタル教材が使用できない場合は、教科書の誌面を拡大提示機などで大きくアップして提示することもできる。

○ 第2時 <目標>アルファベットの小文字の認識・大文字と小文字の一致

■ 「アルファベットを聞いて、それらが書かれた看板を見つけることができる」

- ① 看板を見つけることは、まだむずかしい。
- ② ゆっくり何度か聞けば大文字だけで書かれた看板なら見つけることができる。
- ③ ゆっくり何度か聞けば、すべてのアルファベットの看板を見つけることができる。
- ④ 一度聞けば、すべてのアルファベットの看板を見つけることができる。

- 評価活動：どの看板や表示かな？【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Let's Listen (p.24)
- 評価観点：知識・技能（聞くこと）
- 活動説明：Let's Listen の誌面 (p.24) に提示された絵の中から、聞こえてきたアルファベットが使われた看板を見つける活動である。最初は、友達（ペア）と協力して文字探しを行ってもよい。慣れてきたら、誌面(pp.22~23)の絵を使って、先生の言った看板を見つける活動をすることもできる。
- 尺度説明：ゆっくり何度か聞けば大文字だけで書かれた看板なら見つけることができる段階を②として設定した。また、ゆっくり何度か聞けば、すべてのアルファベットの看板を見つけることができる段階は③、一度聞けば、すべてのアルファベットの看板を見つけることができる段階を④と設定する。
- 備考：デジタル教材の音源を使って活動する場合は、事前に誌面にどんなアルファベットがあるかどうか（大文字か小文字かも含め）、全員で確認してから聞かせると理解しやすい。また、指導書ではクイズ形式で聞かせる活動になっているが、教師がアルファベット1文字だけを言ったり、一度に複数のアルファベットを言ったりして児童に見つけさせる方法も考えられる。

■ 「アルファベットの文字を質問し、相手が選んだ看板を見つけることができる」

- ① 相手に質問をして看板を見つけることは、まだむずかしい。
- ② 全てのアルファベットを質問すれば、5つの看板を見つけることができる。
- ③ 2~3のアルファベットを質問すれば、5つの看板を見つけることができる。
- ④ 2~3のアルファベットを質問すれば、どんな看板も見つけることができる。

- 評価活動：相手の選んだ看板をあてよう【アレンジ度：★☆☆】
- 使用教材：Activity 1 (p.25)
- 評価観点：知識・技能（話すこと【やり取り】）
- 活動説明：Activity 1 の誌面の絵の中から看板のアルファベットについて尋ねあい、アルファベットのヒントから、相手が選んだ看板を見つける活動である。活動前に誌面にある表示の文字を確認しておくとうい。慣れてきたら、誌面(pp.22~23)の絵を使って、看板について尋ねあう活動をすることもできる。
- 尺度説明：全てのアルファベットを質問すれば、5つの看板を見つけることができる段階を②として設定した。また、2~3のアルファベットを質問すれば、Activity 1 にある5つの看板を見つけることができる段階を③、2~3のアルファベットを質問すれば、教科書 pp22~23 にあるどんな看板も見つけることができる段階を④と設定する。
- 備考：デジタル教材の音源を使って活動する場合は、事前に誌面にどんなアルファベットがあるかどうか、全員で確認してから聞かせると理解しやすい。また、この活動に入る前に、代表児童に一つの看板を選ばせ、最初に先生が英語で質問し、次第に周りの児童が代表児童に質問するように巻き込んで、進め方もやり取りを見せながらコミュニカティブに提示するとよい。

○ 第3時 <目標> アルファベットの小文字の認識・大文字と小文字の一致

■ 「アルファベットを聞いて、その順番にカードを並べることができる」

- ① カードを並べるとは、まだむずかしい。
- ② ゆっくり何回か聞けば、2～3のアルファベットなら並べることができる。
- ③ ゆっくり一度聞けば、2～3のアルファベットなら並べることができる。
- ④ さっと一度聞けば、4つ以上のアルファベットを並べることができる。

- 評価活動：アルファベットならべ【アレンジ度：★★★】
- 使用教材：アルファベットカード
- 評価観点：知識・技能（読むこと）
- 活動説明：先生が言ったアルファベットの順番にカードを並べる活動である。最初は、友達（ペア）と協力してカードならべを行ってもよい。はじめは in のような2文字くらいから、ゆっくり言ってやり、次第にアルファベットの文字数や言う速さを増していく。
- 尺度説明：ゆっくり何回か聞けば、2～3のアルファベットなら並べることができる段階を②として設定した。また、ゆっくり一度聞けば、2～3のアルファベットなら並べることができる段階は③、さっと一度聞けば、4つ以上のアルファベットを並べることができる段階を④と設定する。
- 備考：ここでは、アルファベットの名前読みで聞こえた順番に小文字を並べるとを目的にしているため、単語のつづりを読ませることはしない。しかし、児童の実態によっては、並べられた ten などの単語がどんな意味になるのか、気づきを促すことを行うことも考えられる。

■ 「アルファベットの絵辞典を、友達に紹介することができる」

- ① 自分のアルファベットを、友達に紹介することは、まだむずかしい。
- ② 短い単語を、ゆっくりとなら紹介することができる。
- ③ 短い単語を、ふつうの速さで紹介することができる。
- ④ 長い単語でも、ふつうの速さで紹介することができる。

- 評価活動：アルファベットの絵辞典を作ろう【アレンジ度：★★★★】
- 使用教材：Activity 2 (p.25) の発展的活動
- 評価観点：知識・技能（話すこと【やり取り】）
- 活動説明：身の回りにあるアルファベット表示（例えば、milk coffee など）を家庭から持ち寄り、それらを使って Activity 2 の誌面のようにアルファベットについて尋ねあい、アルファベットのヒントから、相手の文字を見つける活動である。
- 尺度説明：短い単語を、ゆっくりとなら紹介することができる段階を②として設定した。また、短い単語を、ふつうの速さで紹介することができる段階は③、長い単語でも、ふつうの速さで紹介することができる段階を④と設定する。
- 備考：この活動に入る前に、先生が自分の持ってきた単語でクイズを出して児童とやり取りを繰り返して、活動の進め方をコミュニカティブに提示する。また、活動後は、児童が持ってきたアルファベットの素材で絵辞典を作るなどの発展的活動も考えられる。

Let's Try! 2 Unit 8 "This is my favorite place."

■Can-Do 評価尺度概要

児童にとって身近な教科名や教室名を扱う単元である。*Hi, friends!*の道案内の単元を、児童にとってより身近な学校内の場所案内に落とし込み、校内の案内をしたり、自分が気に入っている校内の場所について伝え合ったりする。実際に普段生活している場であるが、校内図など平面にすると、位置関係が認識しづらいかも知れない。教室内で道案内の活動を設定するのは難しい部分もあることから、実際に校内を移動しながら道案内を行ったり、気に入った場所を理由とともに紹介することで、学校の新たな良さに気づくこともできるだろう。

■Can-Do 評価尺度一覧

<全 3(4)時間計画>

	評価活動	Can-Do 評価尺度
第1時	どの教室? (Let's Play1)	「教室名を聞いて絵を指さしたり、教室名を言ったりすることができる。」 ① 教室名を聞いて指さすのはまだ難しい。 ② 教室名を聞いて、そこにある物の名前を言われれば指さすことができる。 ③ 教室名を聞いて指さすことができる。 ④ 指導者が指さした教室名を言うこともできる。
	学校道案内 (Let's Listen1)	「道案内を聞いて、目的地にたどり着くことができる。」 ① 目的地にたどり着くのはまだ難しい。 ② 1文ずつ区切って聞けば、目的地にたどり着くことができる。 ③ まとめてでも、何度か聞けば目的地にたどり着くことができる。 ④ 一度で聞き取り、目的地にたどり着くことができる。
第2時	聞き取り チャレンジ (Let's Listen2)	「登場人物のお気に入りの教室名と理由を聞きとって、繰り返すことができる。」 ① 教室名や理由を聞き取るのはまだ難しい。 ② 教室名と理由を聞き取ることならできる。 ③ 教室名と理由を聞きとって、単語でなら繰り返して言うことができる。 ④ 教室名と理由を聞きとって、文で繰り返して言うことができる。
	他の国の学校 (Let's Watch and Think)	「他の国の学校の映像から分かったことを答えたり、質問に答えたりできる。」 ① 他の国の学校のことを聞き取ることはまだ難しい。 ② どの教室についての紹介か理解することならできる。 ③ 教室名や紹介されたものについて、分かったことを単語で答えることができる。 ④ 教室や紹介されたものを聞き取ることができ、話者からの質問にも答えられる。
第3時	どこが好き? (Let's play2)	「自分のお気に入りの場所について、理由を加えて伝えることができる。」 ① お気に入りの場所について伝えるのはまだ難しい。 ② お気に入りの場所だけなら伝えることができる。 ③ お気に入りの場所と、その理由を1文加えて伝えることができる。 ④ お気に入りの場所と、その理由を2文以上加えて伝えることができる。
	好きな場所紹介 (Activity)	「グループでお気に入りの場所とその理由を紹介し、案内することができる。」 ① お気に入りの場所とその理由を伝えるのはまだ難しい。 ② お気に入りの場所とその理由なら伝えることができる。 ③ お気に入りの場所とその理由を伝え、教室にあるものを伝えることができる。 ④ お気に入りの場所とその理由を伝え、その場所まで案内することができる。

○ 第1時 <目標> 教室名の言い方に慣れ親しむ。

■「教室名を聞いて絵を指さしたり、教室名を言ったりすることができる。」

- ① 教室名を聞いて指さすのはまだ難しい。
- ② 教室名を聞いて、そこにある物の名前を言われれば指さすことができる。
- ③ 教室名を聞いて指さすことができる。
- ④ 指導者が指さした教室名を言うこともできる。

- 評価活動:どの教室?【アレンジ度:★☆☆】
- 使用教材:Let's Play1 (pp.30-31)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと、話すこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:学校内の教室は児童にとって身近だが、～roomと～officeとがあり、言い方に慣れるためには何度も聞かせる必要がある。端から順番に英語での言い方を聞かせていくのも良いが、日常的に触れている可能性の高い単語との組み合わせ(cooking room, music room など)から聞かせると良い。また、新出単語については、Library (I like books. Let's go to the library.)などのように、ヒントとなる物の名前を加えて紹介すると良い。そして、児童が慣れてきた時点で、指導者がランダムに教室を指さし、教室名を口にさせる機会を作ると良いだろう。言い方が難しい教室名については、ここで十分に口慣らしさせておきたい。
- 尺度説明:道案内をする上で、教室名はしっかりとと言えるようになっておきたいが、本単元で初めて出会う言葉も多い。児童の負担を軽減するため、教室名とそこにある物や関連するものをヒントに教室名が分かれば②、教室名だけ聞いて指さしができる場合を③とし、指導者からの What's this room?の質問や、This is a～との掛け声に対して、教室名が答えられる場合を④と設定した。
- 備考:pp.30-31 の見開きで教室名に慣れた後、実際に学校の校内図を使用することで、異なる地図で教室名の確認が可能となる。次の時間の warm-up を兼ねて校内図を使用しても良いだろう。

■「道案内を聞いて、目的地にたどり着くことができる。」

- ① 目的地にたどり着くのはまだ難しい。
- ② 1文ずつ区切って聞けば、目的地にたどり着くことができる。
- ③ まとめてでも、何度か聞けば目的地にたどり着くことができる。
- ④ 一度で聞き取り、目的地にたどり着くことができる。

- 評価活動:学校道案内【アレンジ度:★☆☆】
- 使用教材:Let's Listen 1 (pp.30-31)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:まず、pp.30-31 のイラストを見ながら、デジタル教材を聞く。Go straight.や Turn right の指示に合わせて進んでいく。初めは、This is the ○○room.と一つずつ確認しながら、通る部屋や見える物をヒントとして与え、目的地にたどり着くように導いていく。続いて慣れてきたら、道案内の指示を伝え、途中で通る教室名は伝えず、最後の It's next to (教室名).や I like ～.など決定的な情報のみを伝える。何度も道案内の仕方を聞かせることが大切であるため、デジタル教材の教師の発話をヒントに、スタート地点を変えていったり、一定量の文章をまとめて聞かせたりすると良い。
- 尺度説明:Let's Listen 1 を聞かせる前に、教室名が聞いて理解できるか、また進み方(Go straight, Turn right.など)の言い方を確認しておく必要がある。Let's Listen ではまとまった言葉が一定の速さで流れることから、一度聞かせただけで目的地にたどり着ける場合を④と設定している。一文ずつ区切らず、まとまった英文でも何度か繰り返して聞けば目的地にたどり着ける場合を③、一文ずつ区切ったり、指導者がヒントを与えたりすれば目的地にたどり着ける場合を②と設定した。
- 備考:Let's Listen 1 の音源を聞かせる前に、他の教室を目的地にして Turn right.や Go straight.の指示に慣れさせておくとうまい。また、Let's Listen 1 では、3箇所(lunch room, arts and crafts room, library)が目的地として出てくるため、色分けして対応すると良い。

○ 第2時 <目標> 教室名とその特徴を聞き取ったり、世界と日本の学校生活を比べよう。

■「登場人物のお気に入りの教室名や理由を聞きとって、繰り返すことができる。」

- ① 教室名や理由を聞き取るのはまだ難しい。
- ② 教室名と理由を聞き取ることならできる。
- ③ 教室名と理由を聞きとって、単語でなら繰り返して言うことができる。
- ④ 教室名と理由を聞きとって、文で繰り返して言うことができる。

- 評価活動:聞き取りチャレンジ 【アレンジ度:★★★】
- 使用教材:Let's Listen2 (p.32)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと、話すこと【やりとり】)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:学校内の教室名が理解できた段階で行う。音声教材を再生し、登場人物が気に入っている場所とその理由を聞き取り、線で結ぶ。児童の実態に合わせて、3人の登場人物が話すのをまとめて聞かせても良いし、難しいと感じられる場合には、一人ずつ聞かせたり、一文ずつ聞かせたりするなど、難易度を調整することもできる。聞き取りが終了した後、Where is Takeru's favorite place? Takeru likes・・・と言い、その後を児童に続けて言わせるようにしながら答え合わせを行う。
- 尺度説明:前時で教室名の聞き取りについては行っているため、好きな理由と関連付けて聞くことを目指している。従って、教室名と理由を聞き取ることができる場合を②、答え合わせの際に聞き取った答えを単語で繰り返すことができる場合を③、文で繰り返して言うことができる場合を④と設定する。
- 備考:新教材の音声を使用する以外にも、学校の先生に協力してもらい、気に入っている教室名とその理由について語っている音声を録音して、教材として使用するのも良い。

■「他の国の学校の映像から分かったことを答えたり、質問に答えたりすることができる。」

- ① 他の国の学校のことを聞き取るとはまだ難しい。
- ② どの教室についての紹介か理解することならできる。
- ③ 教室名や紹介されているものについて、分かったことを単語で答えることができる。
- ④ 教室名やそれに関係することを聞き取ることができ、話者からの質問に答えることもできる。

- 評価活動:【アレンジ度:★★★】
- 使用教材:Let's Watch and Think (p.32)
- 評価観点:知識・技能(聞くこと)、思考力・判断力・表現力、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:活動を始める前に、聞き取るべき内容とメモの取り方の例を見せておく。3人の話者が出てくるが、紹介の仕方がそれぞれ異なるため、一人ずつ再生する。始めは映像を隠して、音声だけで再生し、どこまで聞き取ることができたか確認をする。その後、再度映像を見せながら再生し、内容を確認する。残り2人も同じ形で進める。
- 尺度説明:聞き取りの情報量が多く、紹介文の最後には話者から質問されるような構成になっている。従って、発話された英文の中から、教室名を聞き取り理解することができる場合を②とし、聞き取れたことや分かったことなどを単語で答えられる場合を③、教室名や紹介されていること、その他の不随した情報について聞き取り、さらに最後に話者からされる質問についても Yes, No で答えられる場合を④と設定する。
- 備考:メモを書き込む枠があるが、3人の話者がいるため、先に3分割しておく方が良い。また、異文化理解の観点から、初めは映像を隠して内容だけを聞き取り、その後再度教室の映像を見せて、気づいたことを確認したり、意見交換を行うことも必要であろう。

○ 第3時 <目標>相手に配慮しながら、学校内の自分の好きな場所について伝え合おう。

■「自分のお気に入りの場所について、理由を加えて伝えることができる。」

- ① お気に入りの場所について伝えるのはまだ難しい。
- ② お気に入りの場所だけなら伝えることができる。
- ③ お気に入りの場所と、その理由を1文加えて伝えることができる。
- ④ お気に入りの場所と、その理由を2文以上加えて伝えることができる。

➤ 評価活動:どこが好き?【アレンジ度:★★☆】

➤ 使用教材:Let's play2 (p.33)

➤ 評価観点:知識・技能(話すこと【やりとり】)、思考力・判断力・表現力、主体的に学習に取り組む態度

➤ 活動説明:事前に、p33のLet's play2の9つの絵のうち、好きな場所3つを選んで○をつけるように指示をする。ただし、やり取りの際は最も気に入っている場所を伝えるようにする。児童はペアになり、自分の気に入っている場所について伝え合う。その際に、なぜ好きなか理由もつけて伝える。相手の話を聞いて、□にすでに別の友達の名前が記入されている場合は、まだ名前が記入されていない場所を選んで、Do you like ○○ room?と質問する。Yes, I do.と言われたら□に友達の名前を書き入れ、Why?と理由を尋ねるようにする。

➤ 尺度説明:自分のお気に入りの場所を伝えることができれば②、お気に入りの場所についてなど好きな理由を1文加えて伝えられれば③、2文以上加えて伝えられれば④と設定する。

➤ 備考:9つの枠があれば、児童は全ての□に友達の名前を埋めたいと思うだろう。しかし、9つあると選ばれない場所もあるため、ここでは3つを選ぶようにした。クラスの人数によって選ぶ数を調整すると良い。

■「グループでお気に入りの場所とその理由を紹介し、案内することができる。」

- ① お気に入りの場所とその理由を伝えるのはまだ難しい。
- ② お気に入りの場所とその理由なら伝えることができる。
- ③ お気に入りの場所とその理由を伝え、教室にあるものを伝えることができる。
- ④ お気に入りの場所とその理由を伝え、その場所まで案内することができる。

➤ 評価活動:好きな場所紹介【アレンジ度:★★★】

➤ 使用教材:Activity (p.33)

➤ 評価観点:知識・技能(話すこと【やりとり】)、思考力・判断力・表現力、主体的に学習に取り組む態度

➤ 活動説明:pp30-31の見開きで、部屋の案内を取り上げているが、その後の言語活動では道順については扱っていない。前の活動でお気に入りの場所とその理由の紹介ができるようになっているため、本活動ではさらに、お気に入りの場所が同じ友達とグループになり、その教室についてや、教室までの道順を案内することを目指した活動を設定する。This is my favorite place, the musicroom. I like music very much. (校内図を見せながら) This is my classroom. Go straight, turn right, go straight, and this is the music room.などのように自分の教室からお気に入りの場所までグループの友達と協力し合って紹介したり、案内したりする。

➤ 尺度説明:I like ○○.の表現は何度も出てきているため、お気に入りの場所だけは伝えられる状態を①として設定し、お気に入りの場所とその理由を伝えることができる場合を②と設定する。また、既習表現を使って、自分のお気に入りの場所に何があるか紹介できる場合を③、学校内のお気に入りの場所まで案内することができる場合を④と設定する。

➤ 備考:お気に入りの場所について伝えることと道案内を組み合わせるかについては、児童の実態に合わせて無理のないように活動設計をする必要があるだろう。同じ教室がお気に入りの児童でグループを作らせ、協力して伝えることを目指す。We Can! 1 Unit7 Where is the treasure?では、本活動の内容を復習として取り入れ、On the first floor.など階を表す表現を追加するなど活動を広げることができよう。

英語活動振り返りシート

WC1 Unit 1 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 キーアルファベットゲームを思い出してください。アルファベットを見て（聞いて）、大文字の形を見わけることができますか？



まだむずかしい



大文字の形を見て、
いくつかなら見わ
けることができる



大文字の形を見て、
ほとんどの大文字を
見わけることができる



聞いただけでも
大文字を見わける
ことができる

- ② 「いっしょの文字はどれ？」を思い出してください。友だちの名前のアルファベットと共通点を見つけることができますか？



まだむずかしい



つづりを見比べれば
共通点を見つけるこ
とができる



つづりを一目見れば
共通点を見つけるこ
とができる



つづりを見なくても
頭の中で共通点を見
つけることができる

- ③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 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

WC1 Unit 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 「空書きアルファベットゲーム」を思い出してください。アルファベットの大文字を見て、名前読みをしながら空書きすることができますか？



まだむずかしい



全てカードの大文字を、名前読みすることなら
できる



大文字の1～2つは
名前読みしながら空書き
することができる



全ての大文字を名前
読みしながら空書き
することができる

② 「イニシャル探し」を思い出してください。友達が書いた名前を見ながら、そのイニシャルを言うことができますか？



まだむずかしい



教科書を参考に友だちの、
名前のつづりを見れば言
うことができる



教科書をみなくても
名前のつづりを見れ
ば言うことができる



名前のつづりを見なく
ても、イニシャルを言
うことができる

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 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

WC1 Unit 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 I spy ゲームを思い出してください。先生の言ったアルファベットを聞いて、大文字や小文字を見つけることができますか？



まだむずかしい



教科書を参考にしたら、
見つけることができる



何も見なくても大文字
か小文字のどちらかを
見つけることができる



何も見なくても、
大文字も小文字も
見つけることができる

② 「大文字・小文字あわせ」を思い出してください。アルファベットの大文字と小文字のペアを見つけることができますか？



まだむずかしい



教科書を見れば大文字、
と小文字のペアを見つけ
ることができる



教科書見なくてもよく
似た形の大文字と小文
字のペアを見つけられる



何も見なくても全ての
アルファベットのペア
を見つけられる

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 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

WC1 Unit 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 「仲間のことばを見つけよう」を思い出してください。アルファベットの音を聞いて、その音の仲間の言葉を見つけることができますか？



まだむずかしい



絵とつづりを見れば、仲間の言葉を見つけることができる



絵だけを見れば仲間の言葉を見つけることができる



絵や文字を見なくても音を聞いて仲間の言葉を見つけることができる

② 「アルファベット・リレー」を思い出してください。黒板に書かれた単語を見て、大文字・小文字を書き写すことができますか？



まだむずかしい



教科書を見れば大文字小文字を書き写すことができる



黒板に書かれた単語を見ながら書き写すことができる



黒板に書かれた単語を一目見ただけで、書き写すことができる

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 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

WC1 Unit 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 映像を見て(音声を聞いて)動作を表す語や「できる」「できない」という表現が分かりますか？



まだむずかしい



絵やジェスチャーの
ヒントをもらった
ら分かる



何度か繰り返
しきいたら分
かる



一度聞いたら分かる

② 英文を聞いて動物ができることやできないことについて分かり、動物のできることが言えますか？



まだむずかしい



友だちと確認しながら
聞き取れる



一人でも聞き取れる



聞き取れ自分でも言える

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 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

WC1 Unit 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 ペアでできることやできないことをたずね、具体的な情報を聞き取ることができますか？



まだむずかしい



相手のヒントや助けがあれば



一人でたずね聞き取れる



素早く正確に聞き取り、コメントを返すことができる

② できることできないことについて、多くの友だちに尋ねたり答えたりできますか？



まだむずかしい



ゆっくり何度も言いなおしながら



一人で何とか



多くの人に尋ね、情報を早く正確に得ることができる

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 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

WC1 Unit 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 映像を見ながら英文を聞いて、誰のことか分かり、英語で言うことができますか？



まだむずかしい



何度か繰り返し聞けば
分かるが言うのはまだ



何度か聞けば分かり、
自信はないと言える



一度聞けばほぼ分かり、
自信をもって言える

② 先生ができることできないことを予想して、例を参考に書き写すことができますか？



まだむずかしい



友だちと相談しながら



自分一人で



例を参考にしなくても
一人で

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 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

WC1 Unit 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 インタビューの結果をもとに、先生や自分ができることやできないこと、感想などを紹介するために例を参考に文を書くことができますか？



まだむずかしい



先生や友だちの助けがあれば



自分一人で



自分と先生を比較しながら感想も付け加えて書ける

- ② 先生と自分の「できること」「できないこと」を、自分の考えも含めて紹介することができますか？



まだむずかしい



英文のメモを見ながら何とか



英文を見ずにジェスチャーやアイコンタクトを意識して



英文を見ずに流暢にでき確認や質問もできる

- ③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 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

WC1 Unit 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 「どこにあるかな」を思い出してください。あなたは何がどこにあるか聞き取り、見つけることができますか？



まだむずかしい



場所が
しぼられれば



全体を見て



先生の
つくえの上でも

② 「探しものは何かな？」を思い出してください。あなたは友だちのさがし物がどこにあるか聞き取ることができますか？



まだむずかしい



物だけながら



物も場所も



2つでも

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

WC1 Unit 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 「だれの部屋？」を思い出してください。あなたは部屋のものをヒントに、だれの部屋か聞き取ることができますか？



まだむずかしい



部屋にないものも
言ってもらえば



部屋にあるものを
聞き取って



写真を見ずに

② 「理想の部屋しようかい」を思い出してください。あなたは自分の理想の部屋の中のものについて伝えたり聞き取ったりすることができますか？



まだむずかしい



1つなら



2つなら



聞き返しもくわえて

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

WC1 Unit 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 「福笑いゲーム」を思い出してください。あなたは道案内を聞き取って、地図の上に店・建物カードを置くことができますか？



まだむずかしい



Go straight
だけなら



ゆっくり
OOblocksで



OOblocksで

② 「道案内をしよう」を思い出してください。あなたは、道案内することができますか？



まだむずかしい



決まった場所なら



決まった場所で
なくても



2つの場所を
通っても

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

WC1 Unit 7 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 「宝物はどこだ？」を思い出してください。あなたは道案内を聞き取って、宝物を見付けることができますか？



まだむずかしい



曲がる向きと
直進する距離がわかれば



直進する距離が
わかれば



ヒントなしで

② 「宝物さがし」を思い出してください。あなたは教室でペアになって、宝物の道案内をしたり聞き取ったりすることができますか？



まだむずかしい



できる



うなずきや
あいづちも



聞き返しもくわえて

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

WC1 Unit 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 「世界の料理を探そうゲーム」を思い出してください。あなたは料理についての話を聞いて、料理の名前やその料理が作られている国のことを聞き取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



料理の内容や感想も
いっしょに

- ② 「数かぞえゲーム」を思い出してください。あなたは100までの数を間ちがえずに言うことができますか？



まだむずかしい



友達や先生と
ゆっくりなら



一人でも
間ちがえずに



ミッションも
間ちがえずに

- 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

WC1 Unit 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 「注文したのは何かな」の活動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、その料理と値段を聞き取ることができますか？



まだむずかしい



友だちと
確認しながら



一人でも



1回で
間ちがえずに

② 「値段を計算しようゲーム」を思い出してください。あなたは友だちにていねいな表現を使って注文を聞いたり、注文された物の値段を伝えたりすることができますか？



まだむずかしい



注文票を
指さしながら



合計の値段まで
伝えられる



やりとりを間ちがえずに
すらすらとできる

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

WC1 Unit 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 「どの料理か聞き取ろう」の活動を思い出してください。あなたは会話を聞いてどの料理の紹介をしているのかを聞き取ることができますか？



まだむずかしい



友だちと
相談しながらなら



何度か聞けば



1回で間ちがえずに

- ② 「注文をとろう」の活動を思い出してください。あなたは友だちが考えたメニューを聞き取り、注文票にしていねいに書き写すことができますか？



まだむずかしい



絵カードを
指さしてもらえれば



1つずつ聞き取って



いくつかのメニューを
一緒に言われても

- 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

WC1 Unit 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 「オリジナルランチメニュー作り」の活動を思い出してください。あなたはていねいな表現を使って友だちから注文を聞いたり、注文に答えたりすることができますか？



まだむずかしい



これまでに
習った表現なら



ていねいな
表現で



相手に確認する
表現も入れながら

② 「オリジナルランチ」の発表を思い出してください。あなたは自分の考えたオリジナルランチについて友だちに伝え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



メニューや値段と
誰のために作ったものか



メニューへの感想など
一言付け加えて

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

WC1 Unit 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 「Let's Watch and Think」を思い出してください。あなたはヒーローのイメージがわかりますか？



まだむずかしい



イメージはわかる



できることや得意なことも



何を言えばいいか

- ② 「Let's Listen 1」を思い出してください。あなたは得意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



何度も聞けば



1度でわかる



自信をもってわかり言える

- 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

WC1 Unit 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 「Let's Listen 2」を思い出してください。Hikariの家族紹介がわかりますか？



まだむずかしい イラストをみれば イラストを見て自信をもって イラストのないことも

② 「Let's Listen 3」を思い出してください。スポーツ選手紹介を聞いて、その内容と、どんなふうに紹介しているかわかりますか？



まだむずかしい 何度か聞けば種目は 選手の情報も すべての情報がわかり伝えられる

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

WC1 Unit 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 友だちとのペア活動を思い出してください。あなたは友達と出来ること・得意なことを伝え合えますか？



まだむずかしい



ゆっくり繰り返したら



ゆっくりなら



普通のスピードで

② チャートで質問する活動を思い出してください。あなたは友達に質問したり答えたりできますか？



まだむずかしい



チャートの一部なら



絵を参考に自信をもって



相手の答えを予想しながら

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

WC1 Unit 9 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 「誰のことかあてよう」を思い出してください。誰のことかわかりますか？



まだむずかしい 何度か繰り返してもらえば



一度でだいたい



すべてわかり考えられる

② 「ヒーロー紹介」を思い出してください。あなたはできますか？



まだむずかしい



メモなどの助けて



1人でなんとか



相手に伝える工夫も

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

WC2 Unit1 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 「聞き取りクイズ」を思い出してください。あなたは、スクリプトを聞いて、聞き取れた言葉を発表することができますか。



まだむずかしい



先生がゆっくり
読むと



何度か聞くと



1度聞いたら

② 「聞き取りクイズ」を思い出してください。あなたは先生の自己紹介を聞いて、聞き取ったことを発表することができますか。



まだむずかしい



ゆっくりといい
ジェスチャーがあれば



何度か聞くと



1度聞いたら

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

WC2 Unit1 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 「好きな物を言い合おう」を思い出してください。あなたは、グループで好きな物を言い合うことができますか。



まだむずかしい



テキストを見ながら



言える



友だちに共感しながら言える

② 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたは月の英語表現を聞いて、月の文字を指さすことができますか。



まだむずかしい



数字をかいておけば



イラストと文字を見ながら



文字だけを見て

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

WC2 Unit1 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 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたは動作を表す英語を聞いて、絵を指さすことができますか。



まだむずかしい



ジェスチャーがあれば



単語を聞いて



文を聞いて

② 「自己紹介をしよう1」を思い出してください。あなたは自分のこと6種類の答えを用意して、ペアの人に伝えることができますか。



まだむずかしい



絵カードを使ったら



言える



複数言える

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

WC2 Unit1 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 「自己紹介をしよう2」を思い出してください。あなたは自分のことをスピーチすることができますか。



まだむずかしい



先生に横で
教えてもらったら



ワークシートを
見ながら



ワークシートを
見ないで

② 「自己紹介を聞こう」を思い出してください。あなたは友だちのスピーチを聞きとることができますか。



まだむずかしい



絵カードがあれば



聞き取れる



質問もできる

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

WC2 Unit 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 メンバー紹介を聞いて、空欄に入る演奏する楽器や好きなものを言うことができますか？



まだむずかしい



絵のヒントがあれば



何度か聞けば



一度聞けば

②好きなものや欲しいものを表す文を聞いて、そのイラストを指しながら文を声に出して言うことができますか？



まだむずかしい



イラストを指すことなら



聞き取った文も声に出して言える



聞き取った文も自信をもって声に出して言える

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

WC2 Unit 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 相手の好きなもの等を表す文を聞いて絵カードを置き、I を You にかえて文を繰り返すことができますか？



まだむずかしい



絵カードを置くだけなら



I を You にかえて繰り返す



I を You にかえてはっきりと繰り返す

② 食べるものを表す文を聞いて、意味が合う正しい文かどうか分かりますか？



まだむずかしい



ヒントがあれば



ヒントがなくても



正しくない文を意味が合う正しい文にかえて言う

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

WC2 Unit 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 「文作りゲーム」を思い出してください。あなたは、意味が整うように絵カードを置くことができますか？



まだむずかしい



黒板の例を見ながらであれば



意味が整うように絵カードを置ける



作った文を声に出して言える

② 「私は誰でしょう？クイズ」を思い出してください。あなたは紹介文を聞いてアニメキャラクターを答えることができますか？



まだむずかしい



何度か聞けば



一度聞いただけで



紹介文を付け加えることも

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

WC2 Unit 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 音声を聞いて、人物とその友人の名前や人物紹介を聞き取ることができますか？



まだむずかしい



友達と確認
しながらなら



一人でもそれぞれの
名前や人物紹介を



聞き取ったことを
英語で言える

② 「人物当てクイズ」を思い出してください。あなたは紹介文を言ったり聞き取ったりすることができますか？



まだむずかしい



紹介文を言うことなら



紹介文を言ったり
聞き取ったり



自信をもって紹介文を
言ったり聞き取ったり

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

WC2 Unit 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 「どの町のことか聞き取ろう」を思い出してください。あなたは英語を聞いて、どの絵のことか選ぶことができますか？



まだむずかしい



ヒントがあれば



何度か聞けば



聞いたらすぐわかる

② 「どの町か当てようクイズ」を思い出してください。あなたは、町に何かがありますか、とたずねることができますか？



まだむずかしい



友達といっしょなら
たずねられる



一人でも
たずねられる



たずねられて
ヒントが言える

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

WC2 Unit 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 「町にほしいものはこれだ！」を思い出してください。あなたは町にほしいものについて、英語を聞いてわかり、言うことができますか？



まだむずかしい



聞いて分かる



町にほしいものを
言うことができる



町にほしいものを
理由をつけて言える

② 「わが町ある・ないクイズ」を思い出してください。あなたは、町に何かがありますか、とたずねることができますか？



まだむずかしい



友達といっしょなら
クイズに答えられる



一人でも
答えられる



クイズを自分で
作って、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

WC2 Unit 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 「私たちの町調べ：いくつあるでしょうクイズ」を思い出してください。あなたはクイズに答えたり、クイズを言ったりできますか？



まだむずかしい



クイズを聞いて
答えられる



先生のヒントを
使ってクイズを作れる



町について自分たち
で調べ、クイズを作れる

② 「私はどこの町の人でしょうクイズ」を思い出してください。あなたは、町にあるものを聞いて、クイズに答えられますか。またクイズを出すことができますか？



まだむずかしい



クイズを聞いて
答えるだけなら



クイズを言うことが
できる



ヒントをたくさん
言ってクイズを出せる

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

WC2 Unit 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 「これができるのはどこでしょうクイズ」を思い出してください。あなたは英語を聞いて、どの絵のことか選ぶことができますか？



まだむずかしい



ヒントがあれば



クイズを言うことができる



ヒントをたくさん言ってクイズを出せる

② 「わが町紹介ポスターづくり」を思い出してください。あなたは、町にあるもの、ないもの、ほしいものについて発表することができますか？



まだむずかしい



友達といっしょなら発表できる



一人で発表できる



町についていろいろとつけ加えて発表できる

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

WC2 Unit 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 「おはじきゲーム」を思い出してください。あなたは単語を聞いて、言いながらおはじきを取ることができますか？



まだむずかしい



おはじきを取ることなら



おはじきを取って単語を繰り返せる



文で言われてもおはじきを取って単語を繰り返せる

② 「先生の夏休み」を思い出してください。あなたは先生の夏休みの思い出について聞き取ることができますか？



まだむずかしい



絵やジェスチャーなどヒントがあれば



区切ったりゆっくり言われたりすれば



一度聞いたら全体が分かる

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

WC2 Unit 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 「聞き取りチャレンジ」を思い出してください。あなたは登場人物が夏休みに行ったところや楽しんだことを聞き取って表に書き入れ、確かめることができますか？



まだむずかしい



いくつかなら
書き入れられる



すべての項目を
書き入れられる



先生の後に続けて
答えられる

② 「読んでみよう」を思い出してください。あなたは夏休みの日記を聞いて、その内容に合う絵を選んだり、読んだりすることができますか？



まだむずかしい



文をなぞり
絵を選べる



文をなぞり
声に出して読める



自分ひとりでも
読める

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

WC2 Unit 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 「教えてあなたの夏休み」を思い出してください。あなたは友達と夏休みの話をやりとりすることができますか？



まだむずかしい



どうにか伝える
ことができる



1つ質問を尋ねる
ことができる



いくつか質問を尋ねる
ことができる

② 「Show & Tell（発表活動）」を思い出してください。あなたは自分の夏休みについて、既習の表現を追加して、詳しく伝えることができますか？



まだむずかしい



表現を1文
追加して



表現を2文以上
追加して



表現を組み合わせて

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

WC2 Unit 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 「書いてみよう」を思い出してください。あなたは自分の夏休みについて友達に伝えた文を書くことができますか？



まだむずかしい



3つの項目のうち
どれかなら



3つの項目すべて
例文を参考に



3つの項目すべて
例文を見ないでも

② 「これ誰の日記？」を思い出してください。あなたは友達が書いた日記を読んで、誰の夏休みかを考えて答えることができますか？



まだむずかしい



例文で出てきた文と
同じなら読める



友達と一緒になら
読んで答えられる



ひとりでも読んで
答えられる

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

WC2 Unit 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。あなたは英語を聞いて、絵を指でさして言うことができますか？



まだむずかしい



絵を指さすこと
ならできる



絵を指させるし、
言うこともできる



絵を指させるし、
自信を持って英語が言える

② 「Let's Watch and Think」を思い出してください。あなたは先生や友だちがいう学校行事の英語がわかりますか？



まだむずかしい



イラストを見れば
わかるが、感想はまだ



イラストがあればわかり、
感想も言える



イラストなしでもわかり
感想も言える

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

WC2 Unit 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 「Let's Listen 1 と 2」を思い出してください。あなたは過去のできごとについての質問がわかり、答えることができますか？



まだむずかしい



イラストを見れば
わかり、答えられる



文字があればわかり、
答えることもできる



イラストや文字なしでも
わかり、答えられる

② 「インタビューゲーム」を思い出してください。あなたは小学校生活の思い出について、多くの友だちにたずねたり答えたりできますか？



まだむずかしい



教科書を見れば
できる



何も見ずに、たずねたり、
答えたりできる



さらに一文をつけたし、
より詳しく答えられる

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

WC2 Unit 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 「Let's Listen 3」を思い出してください。あなたは3人の思い出話の内容がわかり、聞こえた英語を言うことができますか？



まだむずかしい



誰のことかわかるが、
英語で言うことはむずかしい



誰のことかわかり、
英語で一部言える



誰のことかわかり、
内容を英語で言える

- ② 「プリント」を思い出してください。あなたは教科書などを参考にして、自分で英文を作り、書くことができますか？



まだむずかしい



友だちと相談すれば
英語を書き写せる



自分一人で、英語を
書き写すことができる



教科書などを参考にして、
自分で英文を作り、書ける

- 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

WC2 Unit 7 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 「思い出の発表」を思い出してください。あなたは思い出アルバムを作り、英語で発表することができますか？



まだむずかしい



友だちなどの助けがあれば、
英文を書き、発表できる



自分で英語を書き、
発表できる



自分で英語を書き、
自信を持って発表できる

② 「思い出の発表」を思い出してください。あなたは友だちの発表を聞いて理解し、よかったところを見つけることができますか？



人の発表を理解する
ことがまだ難しい



イラストや写真をみれば
友だちの発表を理解できる



何もみなくても、
発表が理解できる



友だちの発表を理解し、
よかった点を見つけられる

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

WC2 Unit 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 「中学校生活の映像」を思い出してください。あなたは映像を見て中学校の生活について分かったことを発表することができますか？



まだむずかしい



場面ごとに
区切ってみれば



発表できる



感想を
付け加えて

② 「スピーチ」を思い出してください。あなたは登場人物のスピーチを聞いて内容を聞き取ることができますか？



まだむずかしい



くり返し
ジェスチャーあれば



何度か
聞けば



一度聞いたら
全部わかる

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

WC2 Unit 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 「中学校生活の映像」を思い出してください。あなたは映像を見て、部活動の人数や部活動のある曜日がわかりますか？



まだむずかしい



聞き取る所
示してくれたら



何度か
聞けば



一度で
わかる

② 「中学生のスピーチ」を思い出してください。あなたは登場人物のスピーチを聞いて内容を聞き取ることができますか？



まだむずかしい



絵カード
繰り返し



繰り返し
聞けば



一度聞いたら
全部わかる

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

WC2 Unit 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 「友達と尋ねあう活動」を思い出してください。あなたは中学校で入りたい部、楽しみな行事、その理由について尋ねたり答えたりできますか？



まだむずかしい



テキスト
絵カード見れば



メモを
見ながら



自信をもって
できる

② 「スピーチ」を思い出してください。あなたは登場人物のスピーチを聞いて内容を聞き取ることができますか？



まだむずかしい



何度か聞けば
繰り返し



一度聞け
おおよそ



一度聞いたら
全部わかる

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

WC2 Unit 9 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 「スピーチ」を思い出してください。あなたは、登場人物のスピーチを聞いて内容を聞き取ることができますか？



まだむずかしい



繰り返したり
ヒントあれば



何度か聞けば
見ながら



一度聞いただけで
全部わかる

② 「スピーチの発表」を思い出してください。あなたは中学校生活に向けた思いを英語で発表することができますか？



まだむずかしい



原稿を
見ながらであれば



原稿を見ずに



原稿を見ずに
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

LT1 Unit 1 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 「こんにちはゲーム」を思い出してください。あなたは、カードに書かれた挨拶を顔を上げて言うことができますか？



まだむずかしい



友達と一緒になら



顔を上げて



相手の挨拶も繰り返して

② 「あいさつをしよう」を思い出してください。あなたは挨拶と自分の名前を言うことができますか？



まだむずかしい



挨拶だけ



挨拶と自分の名前を



さらに一言

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

LT1 Unit 1 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 自分の国の言語と英語であいさつする人の声を聞いて、どこの国の人と話しているのか分かりますか？



まだむずかしい



黒板のイラストを見れば



何度かくり返して聞けば



一度聞いて

② 「名刺交換ゲーム」を思い出してください。あなたは相手に挨拶をし、自分の名前をはっきりとした声で言うことができますか？



まだむずかしい



友達や先生の助けがあれば



一人で



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 _____

英語活動振り返りシート

LT1 Unit 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 「世界の子どものにじ」を思い出してください。あなたは英語を聞いて、自分も同じ色でにじを完成させることができますか？



まだむずかしい



とちゅうまでなら
かける



同じ色で
かんせいできる



かんせいできるし、
せつめいすることもできる

- ② 「Let's Listen 2」を思い出してください。あなたは好きなことやきれいなことを聞き取ることができますか？



まだむずかしい



どちらか一方なら
できる



りょうほうとも
ききとることができる



りょうほうともできて、
えいごでいうこともできる

- 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

LT1 Unit 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 「大文字見つけ」を思い出してください。あなたはえいぞうの中からお題の大文字を見つけることができますか？



まだむずかしい



止めてもらえば



止めてもらわなくても



文字数が
多くても

② 「身近な大文字」を思い出してください。あなたは教室の中から大文字を見つけ、声に出して言うことができますか？



まだむずかしい



ABC ソングを
歌えば



歌わなくても



2つでも

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

LT1 Unit 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 「アルファベット仲間分け①」を思い出してください。あなたは大文字の「まっすぐ」「カーブ」「両方」のグループの仲間分けを自分でできますか？



まだむずかしい



「まっすぐ」と
「カーブ」だけなら



3つとも



時間内に

② 「アルファベット仲間分け②」を思い出してください。あなたは大文字の仲間分け「まっすぐ」「カーブ」「両方」を考えながらアルファベットを聞くことができますか？



まだむずかしい



文字を見ながら



文字を見ながら
声に出して



文字を見ずに

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

LT1 Unit 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 「頭文字しょうかい」を思い出してください。あなたは自分の名前の頭文字を友だちにしょうかいすることができますか？



まだむずかしい



名前と頭文字
だけなら



Hello や
Thank you も



友だちの名前や
頭文字も

② 「だれの頭文字？」を思い出してください。あなたは、名前の頭文字を使ってクイズ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



友だちの頭文字を
見れば



みなくても



習ったことを
ヒントにくわえて

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

LT1 Unit 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 「虫眼鏡にうつるものは何か考えよう」の活動を思い出してください。あなたは虫眼鏡にうつるものが何か、英語で答えることができますか？



まだむずかしい



ゆっくり見て
ヒントがあれば



ヒントがあれば
知っている英語で



ヒントなしで
知っている英語で

② 「シルエットクイズ」を思い出してください。あなたはシルエットを見て、どれが何かを答えることができますか？



まだむずかしい



シルエットは
分かる



英語で
言える



はっきり素早く
英語で言える

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

LT1 Unit 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 「3ヒントクイズ」を思い出してください。あなたは英語のヒントを聞いてクイズに答えることができますか？



まだむずかしい



答えは難しい
ヒントはわかる



答えが言える



はっきり素早く
答えが言える

② 「足あとクイズ」を思い出してください。クイズのヒントを言うことができますか？



まだむずかしい



友だちと
相談しながらなら



2つのヒントが
英語で言える



3つ以上のヒントを
英語で言える

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

LT1 Unit 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 「クイズ大会」を思い出してください。あなたはクイズのヒントを言うことができますか？



まだむずかしい



ヒントメモを見ながらなら



メモを見ないで



ヒントをさらに追加して

② 「クイズ大会」を思い出してください。あなたは友だちの出すヒントを聞いて答えを言うことができますか？



まだむずかしい



ヒントがたくさんあれば



できる



自信をもってできる

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

LT2 Unit 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 「何して遊んでる？」を思い出してください。あなたは映像を見て、天気と遊びを聞き取ることができますか？



まだむずかしい



天気だけなら



数回聞いたら



えいぞうを見なくても

② 「チャンツ」を思い出してください。チャンツの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



ゆっくりで天気だけ



ゆっくりで



ふつうで

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

LT2 Unit 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 「どんな遊びをするかな？」を思い出してください。あなたは登場人物と該当する遊びを線で結ぶことができますか？



まだむずかしい



思い出せば



数回聞いたら



口ずさめる

② 「マッチング」を思い出してください。あなたは天気と衣類についてスクリプトを聞き、線でむすぶことができますか？



まだむずかしい



ジェスチャー
があれば



数回聞いたら



一度聞いたら

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

LT2 Unit 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 「世界の天気」を思い出してください。あなたは世界の天気を聞き取ってその絵を描くことができますか？



まだむずかしい



先生が言いながら
天気を指したら



聞けてかける



国もわかる

② 「インタビュー」を思い出してください。あなたはインタビューで、相手にどんな遊びをしたいか尋ねることができますか？



まだむずかしい



先に遊びを書けば



書きながら



あいづちをうちながら

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

LT2 Unit 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 「いくつかあるかなゲーム」を思い出してください。お店にある文ぼう具の名前を聞いて、いくつかあるかを言うことができますか？



まだむずかしい



友だちと
いっしょになら



一人で



よりくわしい質問でも
まちがえずに

- ② 「I SPY GAME」を思い出してください。あなたはヒントを聞いて、身の回りのものを答えることができますか？



まだむずかしい



友達といっしょに
探せば



教科書の
絵の中からなら



自分のお道具箱の
中からでも

- 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

LT2 Unit 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 「友だちの筆箱をさがそう」の活動を思い出してください。あなたはヒントを聞いて、その友だちの筆箱を見つけることができますか？



まだむずかしい



先生から
ヒントをもらえれば



2～3回聞けば



1回で
間ちがえずに

② 「BONGO GAME」を思い出してください。あなたは友だちに身の回りにあるものを持っているかたずねたり、答えたりすることができますか？



まだむずかしい



絵を見せてもらえれば
指さしながら



大体は間ちがわずに
伝えられる



1回もやりとりを
間ちがわずに

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

LT2 Unit 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 「コピーゲーム」を思い出してください。あなた友だちがお道具箱の中に入っているもののしょうかいを聞いて、同じお道具箱を作ることができますか？



まだむずかしい



持ち物の
表を見ながらなら



何度か聞けば



1回で間ちがえずに

- ② 「お道具箱をしょうかいしよう」の活動を思い出してください。あなたは自分が考えたお道具箱セットの中身を友だちに伝えることができますか？



まだむずかしい



単語でなら



学習した言い方を使って



お気に入りの理由も
付け加えて

- 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

LT2 Unit 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 Let's Watch & Think を思い出してください。音声のヒントをたよりに、アルファベットの看板を見つけることができますか？



まだむずかしい



音声のヒントを
繰り返し聞けば



音声のヒントを一度
一度聞けば



アルファベットだけで

- ② Let's Play 1 を思い出してください。絵の中から、いろいろなアルファベットを見つけることができますか？



まだむずかしい



大きく写した
大文字なら



大きく写した
大文字も小文字も



大きく写さなくても
大文字も小文字も

- ③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 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

LT2 Unit 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 Let's Listen を思い出してください。アルファベットを聞いて、それが書かれた看板を見つけることができますか？



まだむずかしい



ゆっくり何度か聞けば大文字を



ゆっくり何度か聞けば全てのアルファベットを



一度聞けば全てのアルファベットを

② Activity 1 を思い出してください。アルファベットの文字を質問し、相手が選んだ看板を見つけることができますか？



まだむずかしい



全部のアルファベットを聞けば5つの看板を



2～3のアルファベットを聞けば5つの看板を



2～3のアルファベットを聞けばどんな看板も

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 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

LT2 Unit 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 カード並べを思い出してください。先生の言ったアルファベットを聞いて、その順番にカードを並べることができますか？



まだむずかしい



ゆっくり何回か聞けば、
2～3のアルファベットを



ゆっくり一度聞けば
2～3のアルファベットを



さっと一度聞けば4つ
以上のアルファベットを

② 「絵辞典を作ろう」を思い出してください。アルファベットの絵辞典を、友達に紹介することができますか？



まだむずかしい



短い単語を
ゆっくりとなら



短い単語を
普通の速さでも



長い単語でも
普通の速さでも

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 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

LT2 Unit 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 「どの教室？」を思い出してください。あなたは教室名を聞いて絵を指さしたり、教室名を言ったりすることができますか？



まだむずかしい



ものの名前を
言われれば



教室名を
指させる



教室名を
言うこともできる

② 「学校道案内」を思い出してください。あなたは道案内を聞いて、目的地にたどり着くことができますか？



まだむずかしい



区切って聞けば



まとめてでも
何度か聞けば



一度で聞き取って

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

LT2 Unit 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 「チャレンジ」を思い出してください。あなたは登場人物のお気に入りの教室名と理由を聞きとって、繰り返すことができますか？



まだむずかしい



聞き取る
だけなら



聞きとって単語でなら
繰り返せる



聞きとって文でも
繰り返せる

② 「他の国の学校」を思い出してください。あなたは映像を見聞きして、分かったことを答えたり、話者からの質問に答えたりすることができますか？



まだむずかしい



教室を理解する
ことだけなら



分かったことを
単語で答えられる



しっかり聞き取り
質問にも答えられる

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

LT2 Unit 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 「どこが好き？」を思い出してください。あなたは自分のお気に入りの場所について、理由を加えて伝えることができますか？



まだむずかしい



場所だけなら



場所とその理由を
1文加えて



場所とその理由を
2文以上加えて

② 「好きな場所紹介」を思い出してください。あなたはグループでお気に入りの場所とその理由を紹介し、案内することができますか？



まだむずかしい



場所と理由
だけなら



場所と理由に加え
その教室の紹介ができる



場所と理由に加え
道案内もできる

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 _____

We Can! 1 (5年生用) の読み書き指導及び Can-Do リスト

田縁真弓 (ノートルダム学院小学校)

We Can! 1にみられる読み書き指導は、テキストではあまり見えてはいないが、ワークシートおよび観点別目標も参考にその流れを見てみよう。

【観点別目標】

- ・大文字, 小文字を活字体で書くことができるようにする。また, 語順を意識しながら音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を書き写すことができるようにする。(書く)
- ・活字体で書かれた文字を識別し, その読み方を発音することができるようにする。(読む)

1. ボトムアップ指導 Sounds and Letters

1.1 大文字・小文字の形

すでに中学年で触れてきたアルファベットを再び5年生で出合わせ、形を認識させ、書く活動がはいつてくるのが5年生の We Can!1 である。今までは、アルファベットの名称読み(エイ、ビーなど)を聞いて、その文字がどれかわかることを求められていたが、ここからは、文字を見て、名称読みが言え、さらに書けることを目標としている。

Unit1 歌でアルファベットの名称を言いながらその順番を確認し、カードゲームを使ってカードのアルファベット名を行う。また同時に、名前を書く活動が、児童にとっては「意味のある活動」として入ってくる。へボン式ローマ字で自分の名前を何度か練習の上、パスポートがデザインされたワークシートに書く。

Unit2 アルファベットの大文字を書く活動が短時間のモジュールで入ってくる。直線でできた左右対称の大文字から始まる。(AHIM など) 歴史上有名な人物の名前を読み方を予想しながらなぞり書きする。

Unit3 小文字がアルファベットジングルとともに紹介され、ペアワークなどの活動で形を認識し言えることが求められている。小文字を書く活動はここではない。

Unit4 大文字と並べて小文字を書く活動がワークシートに出てくる。まず、形は同じだが書く位置や大きさが異なる文字(cos)からスタートする。ここでは、その文字で始まるキーワードが絵で示されていることから、しだいに音と文字の関係も暗示的に示している。

1. 大文字のとなりに高さや形に気を付けて小文字を書こう。

Cc Oo Ss

2. 小文字を書こう。

 sample

 O O O O O

 S S S S S

【CDS 指標例】

大文字（小文字）を書く活動を思い出してください。あなたは文字を聞いて、書くことができますか？

- ①まだ難しい
- ②お手本をなぞったり、書写するのは
- ③お手本なしでも聞いて書ける
- ④2つや3つの文字を聞いても一度に書ける

1.2 文字の名称と音の指導

We Can! 1 の中には、音韻認識を高めことを意図した工夫が大きく2つみられる。

一つは、ページの下方欄外に見られる文字（a から z まで）とその文字で始まる2つのキーワードのアイコン。またジングルと呼ばれるアルファベット順に並べた名詞などをカテゴリーごとにリストにしたものである。

前者は、We Can!2 でもテキストに挿入されており、そこで扱う文字と音が Sounds and Letters の活動としてワークシートでも扱われている。We Can! 1 の扱いは、「この文字で始まるのはこの単語なんだ」「そういえば、同じような音で始まっている」という気付き程度から始め、Unit 5 で扱う Animal Jingles で初めて、児童はそれぞれの動物の名称がアルファベット順に並んでいて、その初頭音とアルファベットの文字を結び付くということに意識を向ける。その活動例としては、指導書には以下のような活動として紹介されている。



Jingle: Animal Jingle（指導書 p47）

デジタル教材の音声を使って、26 文字で始まる小津物の言い方に慣れ親しむとともに、もじに音があることに気付く。教え込むのではなく繰り返しジングルを言うことで、ゆっくりじっくりと文字とのその音の学びを深め、児童の実態に合わせた指導を進めることが大切である。次のような手順を進めるとよい。

- ①言えるところは一緒に言う。
- ②動物の言い方の最初の音に注目し、みんなで言う。慣れれば、文字名称・文字の音・動物の言い方の3つのグループに分かれて言う。
- ③異なったバージョンをみんなで聞き、言えるところは一緒に言うようにする。
- ④児童用テキスト巻末ジングル（77 ページ）の絵を見ながら、ペアで交代にジングルを言う。
- ⑤アルファベットを見ながら、ジングルを言う。

【CDS 指標例】

動物ジングルを思い出してください。あなたは動物の名前をヒントにアルファベットの音がわかりますか？

- ①まだ難しい
- ②絵を見ながら動物の名前は言える
- ③動物をヒントに最初の音はわかる
- ④動物のヒントがなくても文字を見れば音がわかる

【観点別目標】

- ・大文字，小文字を活字体で書くことができるようにする。また，語順を意識しながら音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を書き写すことができるようにする。(書く)
- ・活字体で書かれた文字を識別し，その読み方を発音することができるようにする。(読む)
- ・音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現の意味が分かるようにする。(読む)

2. トップダウン指導 Let's Read and Write Story Time


2.1 Let's Read and Write


We Can! 2 ではほぼ全ての単位時間の終末に、音声で十分に聞いたり話したりして慣れ親しんだ文を、音声聞きながら見て読む（言う）活動をし、ワードボックスから自分の体験にあう単語を選び、当該英文の一部を記入することで、自分のことを表す英文を書く作業を体験する。

その前段階として、5年生の We Can!1 では、自分の思いを伝えるために必要な表現をイラストから選び、そのカードを貼り付ける。(Unit 3) Unit 4.5 ではワークシートでは書写とされているが、この時点では選ばせるだけで十分であろう。Unit 6 で初めて、自分の行きたい国を選んで一語だけ書かせる。We Can!2 では、かなり体系的に書く指導は進むのだが、5年生ではまだしっかりと書くことを求めるというよりは、むしろ児童が伝えたいことを表現するためにこの言葉が必要なのだと感じながら「読み」そして「選ぶ」ことに焦点を当てている。このようなスモールステップが、新学習指導要領の目標にあげられている、「音声で十分慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現の意味が分かる」ことにつながっていくであろう。

Unit 6 Let's Read and Write Grade: Class: Name: _____











■例にならって書いてみよう。

Hana I want to go to Canada. 

Satoshi I want to go to Brazil. 

あなた I want to go to _____

sample

			
America	Australia	Brazil	Canada
			
China	Finland	India	Kenya
			
Korea	Peru	Spain	Thailand

【CDS 指標例】 Unit 6

Q.ワークシート（左記）の活動を思い出してください。あなたは訪ねたい国の名前を選び

書いて、わかりますか

- ①まだ難しい
- ②国旗のイラストをヒントに
- ③国の名前は言えるし書ける
- ④文も言えるし、その意味もわかる。

尚、このワークシートは下半分に国名をなぞらせるところもあるので、まずそれをさせた上で、自分の行きたい国を選んで書くという活動にとどめ、「書ける」ことだけを目標にすることもできる。

あるいは、文字を見てどの国か分かるか、など、単語が音声化できるかを問うこともできよう。ここは児童の実態に合わせた活動設計が必要である。

2.1 Story Time

5年生ではそれぞれのユニットの内容と Story の内容が緩やかに連携し、主人公のカズと転校生のマリアに関する9つのお話が各ユニットの最後に挿入されている。デジタルの教材を使い、このストーリーだけを集めて絵本のように紹介することも可能である。

またワークシートでは、そのイラストとストーリーを3ページにまとめられたものがあるので、5年生最終の単元ではぜひそれを活用し、6年生につなげる読みの活動としたい。音声で十分慣れ親しみ、流れを知っている絵本に、再び出合うことで、児童は「読める」という達成感を持ち、6年生での読み書き指導への前向きな姿勢を作ることができる。

Unit 9 **STORY TIME** Grade _____ Class _____ Name _____

My New Friend

Hi, my name is Kazu.
I like cats and dogs.
I like soccer and baseball.

I'm eleven years old.
My birthday is April 8th.
It's a special day today.
We have a new student.
Maria: Hi, everyone!

It's Monday today.
Our first class is Japanese.

Maria: Hello.
Kazu: ...
Maria: Can you teach me Japanese?
Kazu: Sure!

The worksheet features illustrations of Kazu, Maria, and their interactions in a classroom setting, along with icons for cats, dogs, soccer, and baseball.

【CDS 指標例】 Unit 9

Q.ストーリータイムの活動を思い出してください。あなたはストーリーを読むことができますか？

- ①ストーリーを声に出して読むのはまだ難しい
- ②イラストを参考になら読める（または、友達とペア読みならなんとかできる）
- ③文字を目で追いながらなんとか読むことが出来る。
- ④読めるし意味もわかる。

3. そのほかの指導

今まで見てきたもの以外にも、ビンゴシートを使い小文字を書かせた後に、音声で慣れ親しんだ単語を聞き、初頭音に気付かせる活動、ワードサーチのように塊としての単語に触れる活動、あるいは Unit7 に出てくる暗号遊びのような活動、と We Can!1 には、文字

を学び始めた子供が、母語であれ外国語であれ、実際には何年もかけてゆっくりじっくり取り組ませたい活動が凝縮して入っていることが見て取れる。指導者が、それぞれの活動を十分理解し、かつ、文字を扱うことで顕著になると言われている児童の個人差や認知レベルに十分配慮しながら、常に音声を重視した指導を行うことが大切であろう。

最後に新教材 We Can! 1に見られるリタラシー関連の活動をボトムアップとトップダウンに分けたものを表で紹介する。

表1 We Can! 1 にみられるリタラシー活動

ボトムアップ	トップダウン
UNIT 1～UNIT 9 を通して <ul style="list-style-type: none"> ・活字体の大文字・小文字の形がわかる書ける。名称読みがわかる。聞いて書ける。 ・音韻認識能力を高める ・ジングルで語頭音 (onset) から文字と音との関係を知る力を培う。 	UNIT 1～UNIT 9 を通して <ul style="list-style-type: none"> ・ Story Time で扱われている英文に慣れ親しむ ・ Let's Read and Write を通して自分の伝えたい単語・表現を選ぶ、書写する、読む ・ 絵本やポスターをみて文字を読もうとする (意味をわかろうとする)
U1 <ul style="list-style-type: none"> ・ アルファベットの大文字を識別し読む (発音) ことができる ・ 自分の名前をヘボン式ローマ字で4線に書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ Story Time の絵本の1ページを通して読み聞かせとともに文字に触れる。(U1～U8)
U2 <ul style="list-style-type: none"> ・ アルファベットの大文字を書くことができる。 ・ 大文字書写 練習 ・ 大文字を聞いて書く ・ お誕生日メッセージ (1字) ・ 有名人の名前 トレース 	
U3 <ul style="list-style-type: none"> ・ アルファベットの小文字を識別し読む (発音) ことができる ・ ジングルで音の気付きも促す 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 文字付絵カードを選んで貼り付ける (教科)

<p>U4</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アルファベットの小文字を書くことができる。 ・小文字書写 大文字とマッチング ・小文字にはジングルのアイコンがあり初頭音にも意識を向ける ・友達のいう小文字を書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・文字付絵カードを選ぶ、または貼り付ける書写する。 (一日の生活時間と頻度の副詞)
<p>U5</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アルファベットの文字と音に気付く。 ・文字を単語としてとらえる。 <p>書く活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビンゴ用紙に小文字を書き込む ・ジングルを聞いていくつか単語の最初の音を書く (一字) 動物ジングル ・ワードサーチに小文字を書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・She/He can/can't を書写 (1語から) ・文字付絵カードを選んで貼り付ける (She/He can/can't)
<p>U6</p> <ul style="list-style-type: none"> ・英語の単語を目的をもって書き写すことができる。 ・国の名前と国旗を結び付ける。 ・ジングルを聞いていくつか単語の最初の音を書く。(一字) ・音韻認識(初頭音の聞き分けと書く活動)(一文字) 	<ul style="list-style-type: none"> ・国名や形容詞を選んで書く。 ・おすすめの国に自分の意見を反映させ単語を書写する。 ・お勧めの国ポスターを作成したりそのポスターにある文字に気が付いたりする・
<p>U7</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Treasure hunt や暗号遊び ・小文字を初頭音と結びつけながら書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単な語句を書写したり、推測しながら読もうとする。
<p>U8</p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡単な語句を書写したり、推測しながら読んだりする。 <p>食べ物ジングル ワードサーチ 同じ仲間(初頭音)集め</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・メニューを推測して読む。 ・注文したいものを丁寧な言い方で書写する。

Story Time

■ Can-Do 評価尺度概要

Let's Try の 1 および 2 にはそれぞれ単元 9 に絵本をベースとした活動案が見られる。また、5年生の *We Can!* 1 では各ユニットの最後の 1 ページのストーリーが入れられている。お話を聞かせ、その絵を頼りに内容理解を図るという意味では、中学年では以下にあげた評価活動例①に当てはまるであろうが、5年生ではそこにさらに、**Story Time** を、文字認識やリタラシーの最初のステップだと位置づけることも可能である。

ここでは、便宜的に、**Story Time** における異なる目標と活動例 3 つを提示し、それぞれの活動に合わせての評価の尺度を示す。対象となる児童の実態や学齢、また指導者が目指すところに応じで使い分けることができ、また時によっては活動自体が複数の目的を果たすことがあると考える。

【評価活動①】活動例 1

指導者や音源のストーリーテリングを通して、絵から得る視覚的ヒント、読み手とのインタラクション、また既習の表現を思い出しながらどの程度わかったのか「内容理解」に関わるもの

【評価活動②】活動例 2

何度か読み聞かせをしてもらった後、繰り返し出てくる表現、セリフなどを音と文字を一致させながら Buzz Reading (一斉読み) で音声化できるか

【評価活動③】活動例 3

音声で十分に慣れ親しんだストーリーを一冊の絵本として、意味を理解できる。(新学習指導要領「読み」の目標 (イ))。ペア読み、一人読みなどの異なる読みのスタイルを用いる。

■ Can-Do 評価尺度一覧

評価活動	Can-Do 評価尺度
内容理解	「読み聞かせを聞いて、お話がわかりますか。」 ① 英語のストーリーを理解するのははまだ難しい。 ② 絵や先生の読み方・ジェスチャーを助けになんとかわかる。 ③ 聞きなれた表現を思い出し、だいたい内容はわかる。 ④ 絵のヒントがなくても、お話はわかる。
音読	「繰り返しやセリフなど一部は声に出して読めますか」 ① 一部であってもまだ読んで言うのは難しい。 ② みんなと一緒にところどころ音読できる。 ③ みんなと一緒に繰り返しやセリフの部分が、読める。 ④ 意味も考えながら、繰り返しの部分やセリフが読める。
自立読み	「ストーリーを読んで意味がわかりますか。」 ① まだ難しい。 ② 1人では自信はないが、ペアで助けあいながら。 ③ だいたいの読めるし、意味も分かる。 ④ 1人で自信を持って読み、意味も分かる。

【活動例1】「読み聞かせを聞いて、お話しがわかる。」

- ① 英語のストーリーを理解するのははまだ難しい。
- ② 絵や先生の読み方・ジェスチャーを助けになんとかわかる。
- ③ 聞きなれた表現を思い出し、だいたい内容はわかる。
- ④ 絵のヒントがなくても、お話しはわかる。

- 評価活動：読み聞かせを聞いて内容がわかる。
- 使用教材：We Can! 1 Story Time 1 2 3 (p.9,17,25)
- 評価観点：知識・技能(聞くこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：
 - (1) デジタル教材の Story Time の絵を見せて、指導者が読み聞かせの前に、いくつか質問を投げかける。Who is he? What's his name? (Kazu) What 's this? (A soccer ball.)等
 - (2) デジタル音声で文字を見せない状態で聞かせる。または、指導者が読み聞かせを行う。
 - (3) 次に文字ある状態でデジタル、あるいは指導者の読み聞かせを行う。ここでは、内容がつかめればいいので、あえて児童の音読はしない。
 - (4) 全体で顔をあげてお話を聞いた後は、p9 のテキストを開けてもう一度お話を聞く。
- 尺度説明：②で絵の情報や指導者の読み聞かせやジェスチャーで内容がなんとなくわかる状態、③は既習の表現を思い出してだいたいわかる、④の挑戦課題は、お話だけきいても意味がわかるとする。
- 備考：内容がわかったかどうかを、日本語で説明することは求めず、読み聞かせの前におこなったような質問を再び投げて確認する。但し、ここでは三人称を意識した、Does he~? He likes~とする代わりに、Kazu says, "I like ~."などとして答えを引き出す。

【活動例2】「お話を聞きながら、繰り返しやセリフなど一部は声に出して読める。」

- ① 一部であってもまだ読んで言うのは難しい。
- ② みんなと一緒にところどころ音読できる。。
- ③ みんなと一緒に繰り返しやセリフの部分が読める。
- ④ 意味も考えながら、繰り返しの部分やセリフが読める。

- 評価活動：音声で慣れ親しんだストーリーを声に出して読める。
- 使用教材：We Can! 1 Story Time 4 5 6 (p.33, 41,49)
- 評価観点：知識・技能(聞くこと、読むこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明：上記と同じ活動を行った後、発展的に、Let's read!と声をかけ、読めるところを全員で Buzz Reading(全体読み)をして一緒に読んだり、A(指導者)：Do you have your math textbook? B(児童)：Yes, I do.のようにパートに分けて、セリフを言うように促す。また、デジタル版でも、言えるところだけ、目で文字を追いながら声を出すように促す。デジタルにある、音声とともに下線が動くリーダーをオンにして何度か繰り返す。
- 尺度説明：声に出して言うのが難しい状態を①とし、Buzz Reading でみんなと一緒にならるところどころ言える状態を②、繰り返しやセリフが言えるのが③、意味を結び付けて言えるのを④とする。
- 備考：ここでは、全員での音読を行うので、テキストは使わない。【活動例1】の手順で進めたあと、これからの全体読みをしてもかまわない。

【活動例3】「お話しを自分で読んで意味がわかる。」

- ① まだ難しい。
- ② 1人では自信はないが、ペアで助け合いながらできる。
- ③ 1人でだいたい読める。
- ④ 1人で自信を持って読み、意味も分かる。

- 評価活動:ストーリーを読んで意味が分かる。
- 使用教材: *We Can! 1 Story Time 7 8 9* (p.55, 63, 73)
- 評価観点:知識・技能(読むこと)、主体的に学習に取り組む態度
- 活動説明:ここでは、初見のテキストをまず文字から出合わせ、どの程度音声化できるかをペアで挑戦させる。そのあと、サンプルの音を注意深く聞いた後、再び挑戦。個人で読めて意味がわかることを目指す。
 - (1) テキストのページを開き、初見でペア読みに挑戦させる。
 - (2) デジタル、または指導者の読みをよく聞くように伝えて読み聞かせを行う。
 - (3) 再び、ペアで読みに挑戦
 - (4) 交代で、読めるかどうか挑戦する。
 - (5) 最後に全体読みを行う
- 尺度説明:ここでは、ペアで読むことが段階②、一人でだいたい読めることを段階③、また一人で自信を持って読め、意味が分かることを挑戦的課題の④とした。
- 備考:ストーリーも後半になってきて、初見のストーリーに出合わせる高学年の知的好奇心にあった活動である。読みに関しては、個人差も大きいことから、児童の実態に合わせてあまり無理な活動にはしない。

【活動例4】 特別編

ワークシートの最後には、9つのページをまとめたものが挿絵とともにあるので、これを配布することで活動例3は、読む量を調整できる。10分程度の活動なら1ページ(3話)、あるいは20分程度の活動ならすべて(9ページ)と学年末にストーリーをまとめて扱うことが可能である。

また、手元のワークシートがあることで、自分が読めて意味もわかる言葉に下線を引かせるといった活動も可能である。

We Can! 2 (6年生用) の帯活動に見られるリタラシー指導

アレン玉井光江 (青山学院大学)

ここでは We Can! 2 にみられる読み書き指導についてその特徴を見た後、それぞれのユニットで取り扱われているリタラシー活動をボトムアップ的なものとトップダウン的なものにわけて紹介していく。

1. Let's Read and Write (トップダウン活動)

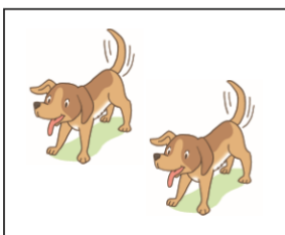
We Can! 2 ではほぼ全ての単位時間の終末で取り組むようにワークシートが用意されている。児童は毎時間、音声で十分に聞いたり話したりして慣れ親しんだ文を、音声を聞きながら見て読む(言う)活動をする。そして用意されたワードボックスから自分の体験にあう単語を選び、当該英文の一部を記入することで、自分のことを表す英文を書く作業を体験する。例えば、下記の参考資料のように、Unit 1 の最初のクラスでは自分の好きな動物についての表現を学習する。初めにモデル文 I like cats. を聞いて練習したのち、I like () . という文に自分の好きな動物の名前を記入するという活動が用意されている。そして単元の終わりには、それぞれの時間で書いた文章をまとめて読んだり、書いたりする。

【参考資料 1】 Unit 1 のワークシート

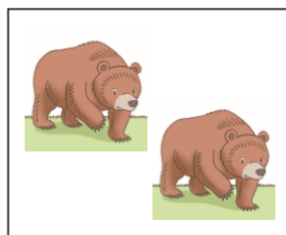
I like cats.



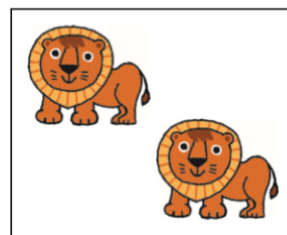
I like _____.



dogs



bears



lions

新教材の紙面ではユニット 3 以外は Let's Read and Write という活動がのっており、ユニット 1、4、9 では最後の Activity に書き溜めた英文の例が出ている。またユニット 5 では Let's Read and Watch、そしてユニット 8 には Let's Read and Write に英文の例が出ている。

『小学校外国語活動・外国語ガイドブック』(文科省、2017: これ以降ガイドブックと表

記)では、学習者が伝えたいことを表現するためにこの言葉が必要なのだと感じながら書いていくことが大切だと強調されている。また、語順を意識し、語と語の区切りに注意して書くことも「書くこと」の目標になっている。

2. Sounds and Letters (ボトムアップ活動)

アルファベットの学習については3、4年から文字の学習が導入されている。外国語活動においては「文字の名前の読み方」のみの学習を目指す、5、6年ではさらに「文字が持っている音」まで加えて指導することになっている。「ただし音と綴りの関係まで指導することを意味するのではないことに留意したい」と『ガイドブック』には書かれている。

5年生ではアルファベットの文字を復習するところからはじめ、アルファベットジングルなどを通して文字の音について学習を始めることになっている。6年生では継続して、2回に1度の頻度で単語の最初の音を利用してそれぞれの文字が持つ音を意識的に理解できるように指導していくことになる。さらに活動では該当する文字を書くことで文字と音の関係を意識的に学習する。例えば Unit 1 ではユニット内で出てくる単語 baseball と birthday から最初の音である /b/ を復習し、Bb の文字は /b/ という音と対応することを意識的に復習し、さらにワークシートに b と書く。

この活動では、新教材のページの下に、小さく文字とその文字の音で始まる絵が2つ書かれているが、それらを使う。新教材に基づいて作成されたデジタル教材では小さな絵(または文字)を押すと画面上に文字が出てきて、そこを押すと文字の名前と音が聞こえるようになっている。例えば Bb の場合、クリックすると「/br:/ /b/ /b/」と音声の流れがある。それぞれの絵をクリックすると最初に音が出て、単語が読まれる。例えば「/b/ /b/ baseball」という音声の流れがある。

【参考資料2】 Sounds and Letters



6年生の教材ではこの活動では母音は取り扱われていない。その代わりに digraph (2字1音)といわれる、2つの文字で1つ音を出す ch, sh, th, wh が後半紹介されている。

最後にこれらボトムアップ活動で育てようとしている音素認識能力とフォニックスについて少し説明を加えたい。

2.1 Phonemic Awareness (音素認識能力)

音韻認識能力 (phonological awareness) とは「話されている言葉」の音の構造が理解できる力のことを指す。音素のレベルで理解できる力を phonemic awareness (音素認識能力) と言い、Ball と Blackman(1991)は「the ability to recognize that a spoken word consists of a sequence of individual sounds」とその力を説明し、Hatcher, Hulme, & Ellis

(1994) は「the ability to reflect explicitly on the sound structure of spoken words」と説明している。この力が後に学習者が獲得する単語のスペルがわかる力、またはリーディングの力に大きく影響していることが今までの多くの研究で証明されている (e.g. Adams, 1995; Snow, Burns, & Griffin, 1998)。

2.2 Phonics

英語圏ではアルファベットの学習の中に「文字（群）とそれに対応する音の学習」が含まれている。それは alphabetic principle とよばれ、それを指導する教授法がフォニックスである。またフォニックスには様々な種類がある。

3. Story Time (読むこと、書くことの活動)

5年生ではそれぞれのユニットの内容と Story の内容が緩やかに連携し、主人公のカズと転校生のマリアに関する9つのお話が用意されている。ここだけを続けて絵本のように使用することもできる。児童は慣れ親しんだ英語表現を理解することで、お話全体が理解できる喜びを感じるであろう。

6年生の Story Time はそれぞれのユニットで取り扱われているテーマに沿い、言語材料の復習とともに、ライムする言葉（韻を踏む言葉）を楽しむように出来ている。例えば、UNIT 5 の A delicious dish of fish というように dish/fish で韻が踏まれている。Sounds and Letters で学習している単語の最初の子音（群）の学習と合わせ、児童の英語の音構造に対する意識 (onset-rime 認識) を高めていく役割も果たしている。

前述したように6年では Sounds and Letters のコーナーで5年のように母音を個別で学ぶところがない。これは母音の学習は短母音では発音の聞き分けが非常に難しいものがあること、また長母音になると文字と音との関係がより難しくなることから、まずは短母音や長母音の音に慣れることを目的としてライムという単位で導入されているのではないかと考える。したがって6年の Story Time に書かれている文を読ませたり、書かせたりすることが目的ではなく、ユニット出てきた内容や表現を聞きながら復習するとともに、ライムを通して認識が難しい英語の短母音に親しむことが目的ではないかと考える。最後の特徴的な文や句だけを音読できるように指導するように提唱したい。

【参考資料3】 Story Times (UNIT 1)

I like cats.

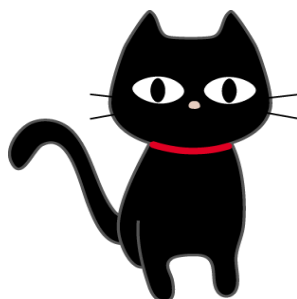
We have a cat.

His name is Pat.

Where is he?

He is in the hat.

Pat, the cat, is in the hat.



最後に新教材 We Can 2!に見られるリタラシー関連の活動をボトムアップとトップダウンに分けたものを表にして紹介する。

表1 We Can! 2 にみられるリタラシー活動

ボトムアップ	トップダウン
<p>UNIT 1～UNIT 9 を通して</p> <ul style="list-style-type: none"> 音韻認識能力 (onset-rime) を高める 5年生後半で行ったジングルで培った力をもとに語頭音 (onset) から文字と音との関係を知る力を定着させる。 Story Time で英語特有の rhyming に慣れ親しむ。 Rhyming から母音に気づく。 2字1音 (wh, th, ch, sh) を学習する 	<p>UNIT 1～UNIT 9 を通して</p> <ul style="list-style-type: none"> 毎時間 Let's Read and Write を通して定着表現を読む 毎時間 Let's Read and Write を通して定着表現を書く 毎ユニット、最終段階で書き溜めた表現を読む Story Time で扱われている英文に慣れ親しむ
<p>UNIT 1</p> <p>/b/ (Bb) baseball, birthday</p> <p>/k/ (Cc) cat, corn</p> <p>Story Time: Pat, the cat, is in the hat. (rime /æt/を通して短母音/æ/に親しむ)</p>	<p>This is Me (自己紹介)</p> <p>Reading 自己紹介文を読む</p> <p>Writing ワークシートを使い自己紹介文を書く</p>
<p>Unit 2</p> <p>/d/ (Dd) dance, day</p> <p>/f/ (Ff) fall, festival</p> <p>/g/ (Gg) grapes, girl</p> <p>Story Time: 900 yen for ten pens (rime /en/を通して短母音/e/に親しむ)</p>	<p>Welcome to Japan (ようこそ日本へ)</p> <p>Reading 日本について We have a festival. などを使い説明しているものを読む。</p> <p>Writing ワークシートなどを使い日本紹介</p>
<p>Unit 3</p> <p>/h/ (H, h) horse, hat</p> <p>/ʤ/ (J, j) jam, jungle</p> <p>/k/ (Kk) king, Koala</p> <p>Story Time: Run, jump, have fun in the sun (rime /ʌn/を通して短母音/ʌ/に親しむ)</p>	<p>He is famous. She is great!</p>
<p>Unit 4</p> <p>/l/ (Ll) lemon, library</p> <p>/m/ (Mm) melon, mountain</p> <p>/n/ (Nn) nature, nest</p> <p>Story Time: Big frog on a log and a jogging dog. (rime /ag/を通して短母音/a/に親しむ)</p>	<p>I like my town. (私の地域)</p> <p>Reading 自分たちの町について書かれている文を理解する。</p> <p>Writing ワークシートを使い自分たちの町を紹介する。</p>

ボトムアップ	トップダウン
<p>Unit 5</p> <p>/p/(Pp) park, pizza</p> <p>/r/(Rr) rice, river,</p> <p>/s/(Ss) summer, sun</p> <p>Story Time: A delicious dish of fish (rime /ɪg/を通して短母音/ɪ/に親しむ)</p>	<p>Summer Vacation (夏休み)</p> <p>Reading 夏休みについて書かれたものを理解する。</p> <p>Writing 自分の夏休みについて書く。</p>
<p>Unit 6</p> <p>/t/(Tt) tennis, Turkey</p> <p>/v/(Vv) vest, volleyball</p> <p>/w/(W w) watch, window</p> <p>Story Time: The cool high school swimmer is near the pool. (rime /u:l/を通して長母音/u:/に親しむ)</p>	<p>What do you want to watch?</p> <p>(オリンピック観戦)</p> <p>Reading どのようなスポーツが好きまたはみたいのか、書かれているものを理解する。</p> <p>Writing どのようなスポーツが好きまたはみたいのかについて書く。</p>
<p>Unit 7</p> <p>/j/(Yy) yellow, yogurt</p> <p>/z/(Zz) zebra, zoo</p> <p>/tʃ/(Ch, ch) chalk, China</p> <p>Story Time: A famous nine pines at the shrine. (rime /ain/を通して長母音/ai/に親しむ)</p>	<p>My best memory (小学校の思い出)</p> <p>Reading 小学校の思い出について書かれたものを理解する。</p> <p>Writing 小学校の思い出について書く。</p>
<p>Unit 8</p> <p>/ʃ/(Sh, sh) shoes, shrine</p> <p>/ə/(Th, th) think, Thursday</p> <p>/ / (Th, th) this, that</p> <p>Story Time: Bake bread and make cakes and shakes. (rime /eik/を通して長母音/ei/に親しむ)</p>	<p>What do you want to be? (将来の夢)</p> <p>Reading 自分の将来について書かれたものを理解する。</p> <p>Writing 自分の将来について書く。</p>
<p>Unit 9</p> <p>/w/(Wh, wh) white, whale</p> <p>/w/(Wh, wh) what, who</p> <p>Story Time: Tall and small players, all playing balls. (rime /ɔ:l/を通して長母音/ɔ:/に親しむ)</p>	<p>Reading 中学校の生活について書かれたものを理解する。</p> <p>Writing 中学校生活について書く。</p>

参考文献

- Adams, M. J. (1990). *Beginning to read*. Cambridge, MA: MIT Press
- Ball, E., & Blachman, B. (1991). Does phoneme awareness training in kindergarten make a difference in early word recognition and developmental word recognition? *Reading Research Quarterly* 26, 49-66.
- Chall, J. S., Jacobs, V. A., & Baldwin, L. E. (1990). *The reading crisis: Why poor children fall behind*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Hatcher, P. J., Hulme, C., & Ellis, A. W. (1994). Ameliorating early reading failure by integrating the teaching of reading and phonological skills: The phonological linkage hypothesis. *Child Development*, 65, 41-57.
- Snow, C. E., Burns, M. S. & Griffin, P. (1998). *Preventing Reading Difficulties in Young Children*, National Academy of Sciences-National Research Council
- 文部科学省. (2017). 『小学校外国語活動・外国語研修ブック』. 旺文社
(http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/__icsFiles/afieldfile/2017/07/07/1387503_1.pdf)

研究成果中間報告書Ⅳ

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 評価を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、授業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。

2. 研究内容 (平成 29 年度)

今年度実施した研究内容は主に以下の通りである。

- ①平成 26 年度、27 年度、28 年度に作成した『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 Can-Do 評価尺度活用マニュアル～*Hi, friends! Plus* Can-Do リスト試案～』『小学校英語 Can-Do 評価尺度活用マニュアル～中学校英語教科書接続 Can-Do リスト試案～』の普及と実践：小学校の外国語活動／英語教育における評価について、平成 26 年度、27 年度、28 年度に作成した *Hi, friends! 1, 2, Plus*、中 1 の Can-Do 評価尺度及びタスク例について、学会発表を行ったり、ワークショップやセミナー、教員研修等で紹介するとともに、実際に授業実践により検証を行う。その結果、Can-Do 尺度を用いた振り返りシートによる自己評価を通して、児童の学びがどのように変容するのかを考察した。
- ②小学校英語新教材を用いた『小学校英語 Can-Do 評価尺度活用マニュアル～*Let's Try!* と *We Can!* Can-Do リスト試案～』の作成：新学習指導要領の移行期間が始まるにあたり、文部科学省から出された新教材 3・4 年生用 *Let's Try!1&2* と 5・6 年生用 *We Can!1&2* における Can-Do 評価について考察し、これまでの *Hi, friends! 1, 2, Plus* で取り扱っていなかったレッスンで、特に移行措置期間で扱う単元や内容を考え、抜

粹した形で Can-Do 評価の枠組みを考え試案した。その際、実際に児童用テキスト、指導者用テキスト、単元計画案、デジタル教材、ワークシート等を吟味すると共に、小学校で授業実践も並行して行った。

- ③授業実践：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、実際の授業を通して検証を行った。児童の振り返りシートのみならず、指導者の内省シートやビデオ録画した授業を分析し、評価が指導にどのように影響を与えるかを検証した。また、中学校でも作成した Can-Do 指標を取り入れた授業実践を行い、生徒による自己評価と教師の内省（振り返り）を通して検証を行った。
- ④小学校英語におけるパフォーマンス評価についてルーブリックと Can-Do 評価尺度の作成と授業実践：私立小学校と国立大学附属小学校において発表ややり取りに関するルーブリックを作成し、授業中にパフォーマンス評価を実施し、Can-Do 評価尺度を用いた児童の自己評価と教師の内省を通して効果を検証した。
- ⑤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）との関連について資料収集と分析を行った。また、児童の自己評価と教師による評価のずれについても考察した。
- ⑥情意面の調査：小学生と中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引き続き質問紙調査を行った。
- ⑦リタラシーの指導と評価：小学校で教科化されるにあたり、読むこと、書くことが導入されるが、その際リタラシーの指導と評価について、アメリカや諸外国の先行研究を調査すると共に Can-Do 評価を作成し、アルファベットジングルや絵本、音韻認識などの指導と評価について研究を行った。
- ⑧HP 作成と更新：科研の HP を開設し、*Hi, friends! 1 & 2* と *Hi, friends! Plus*、中学校 1 年の Can-Do リスト試案を公開すると共に、セミナーやワークショップの予定やチラシを掲載し、広報に務めた。今年度作成分もアップロードする予定である。

3. 活動報告（平成 29 年度）

①平成 29 年度科研ミーティング

第 27 回	2017 年 4 月 30 日（日）	京都教育大学
第 28 回	2017 年 6 月 17 日（土）	大阪商業大学
第 29 回	2017 年 7 月 9 日（日）	京都教育大学
第 30 回	2017 年 7 月 29 日（土）	神戸市外国語大学
第 31 回	2017 年 10 月 28 日（土）	帝塚山学園帝塚山小学校
第 32 回	2017 年 12 月 3 日（日）	昭和女子大学
第 33 回	2017 年 12 月 27 日（水）	京都教育大学
第 34 回	2018 年 1 月 27 日（土）	京都教育大学
第 35 回	2018 年 2 月 24 日（土）	京都教育大学
第 36 回	2018 年 3 月 3 日（土）	東海大学高輪キャンパス
第 37 回	2018 年 3 月 24 日（土）	キャンパスプラザ京都

②平成 29 年度学会発表・ワークショップ・セミナー・雑誌論文・図書など

学会発表

- ・2017年5月20日 於：大阪商業大学
日本児童英語教育学会・英語授業研究学会（関西支部）合同プロジェクト最終年度発表
会「小学校・外国語科英語—45分間と関連したモジュール授業を取り入れた単元指導と
評価のあり方（高学年）」発表者：中西浩一、山川拓、多田玲子他
「小中高における学習到達目標（CAN-DO）作成の取り組みとその活用法」
発表者：泉恵美子、田邊義隆、和田憲明他
- ・2017年6月17日 於：大阪商業大学
日本児童英語教育学会全国大会 課題別分科会
「コミュニケーション能力の素地・基礎を育成する教材とは」泉恵美子
- ・2017年6月25日 於：大阪教育大学天王寺中・高等学校
英語授業研究学会春季研究大会 課題別分科会
「話すことの指導と評価」泉恵美子
- ・2017年6月25日 於：信州大学
中部地区英語教育学会（CELES）シンポジウム
「小学校英語と短時間学習」発表者：田縁真弓
- ・2017年7月28日 於：リオデジャネイロ
AILA 応用言語学会世界大会
「An Effective Literacy program for Young EFL Learners」
発表者：アレン玉井光江
- ・2017年7月28日 於：リオデジャネイロ
AILA 応用言語学会世界大会
「Effective Coordination of Literacy Programs for Young Adolescent EFL Learners」
発表者：アレン玉井光江、豊田ひろ子
- ・2017年7月30日 於：神戸市外国語大学
第17回小学校英語教育学会（JES）兵庫大会
「小学校英語におけるパフォーマンス評価と Can-Do 評価」
発表者：幡井理恵、長沼君主、森本レイト敦子
同「小学校英語教科化における文字指導と Can-Do 評価」
発表者：泉恵美子、アレン玉井光江、田縁真弓
同「ワークショップ 絵本の指導」発表者：田縁真弓
- ・2017年8月20日 於：島根大学
全国英語教育学会島根研究大会
「日本人英語学習者の定型表現親密度—習熟度別観点からの分析—」
発表者：杉浦香織、平井愛、堀智子、泉恵美子他
- ・2017年9月10日 於：会津大学
日本言語テスト学会（JLTA）
「小学校英語における Can-Do 評価と観点別評価の方向性」
発表者：長沼君主、泉恵美子、山川拓

- ・2017年10月15日 於：茨城大学
日本教育メディア学会（JAEMS）
「小学校外国語科における「主体的・対話的で深い学び」を実現する ICT 機器活用の実践」発表者：山川拓、浅井和行、泉恵美子
- ・2017年10月29日 於：東京家政大学
日本児童英語教育学会（JASTEC）秋季研究大会
「短時間学習での担任による音と文字の指導」
発表者：田縁眞弓、オーガスティン真智、泉恵美子
- ・2017年11月12日 於：大阪商業大学
英語授業研究学会秋季研究大会 課題別分科会「パフォーマンス課題と評価」
発表者：泉恵美子
- ・2017年11月19日 於：大阪成蹊大学
日本児童英語教育学会（JASTEC）関西支部秋季研究大会
特別企画「これからの小学校英語教育を考えるー拠点校の実践も踏まえて」
提案者：泉恵美子
- ・2018年2月12日 於：京都教育大学
小学校英語教育学会京都支部 KEET 研究会
「新教材による実践を行ってみて」発表者：山川拓
- ・2018年3月4日 於：早稲田大学
JACET 教育問題研究会 言語エキスパート
「小学校英語における文字指導」
発表者：泉恵美子、長沼君主、幡井理恵、山川拓、田縁眞弓

ワークショップ

- ・2017年8月7日 於：荒川区尾久第六小学校
荒川区尾久第六小学校校内研修「Can-Do 評価について」幡井理恵
- ・2017年10月1日 於：大阪教育大学天王寺キャンパス
小学校英語教科化に向けて：読み書きの指導と評価
「小学校英語における読むこと・書くことの指導と評価」泉恵美子
- ・2017年10月8日 於：琉球大学
CAN-DO Workshop in Okinawa
講演「これからの小学校英語について」萬谷隆一
事例報告1「自律的な学習者の育成を目指して」宮里征吾
（沖縄県渡嘉敷村立渡嘉敷中学校）
事例報告2「短時間学習と CanDo 振り返りシート」田縁眞弓
講義「Can-Do 評価について」長沼君主
Work Shop「Can-Do 評価作成」長沼君主他
- ・2017年10月28日 於：帝塚山学園帝塚山小学校
CAN-DO Workshop in Nara
事例報告1「主体的な学びを高めるために-「何をめざせばよいのか」「何ができるよう

になったのか」の明確化-」下浦真由美先生（奈良市立佐保小学校）

事例報告 2「小学校英語の評価～Can-Do シートを使ってみて～」森本レイト敦子

講義「Can-Do 評価について」長沼君主

ワークショップ「Can-Do 評価を作成しよう」

- ・2017年12月3日 於：昭和女子大学

CAN-DO 評価ワークショップ in TOKYO

事例報告 1「『買い物』『思い出』単元での CANDO 評価について～自己評価・観察評価の比較～」白石裕彦（東京都港区立白金小学校）

事例報告 2「ループリック評価と Can-Do 評価～夏休みの思い出～」幡井理恵

講義「Can-Do 評価について」長沼君主

Work Shop「Can-Do 評価を作成してみよう」長沼君主

- ・2017年12月16日 於：聖学院大学

聖学院大学小学校英語指導者養成講座「教科化によって児童の何を評価するか」

発表者：幡井理恵

- ・2018年3月24日 於：キャンパスプラザ京都

講演「小学校英語における評価：Can-Do 評価とパフォーマンス評価」泉恵美子

事例報告 1「『できる感』を高める活動設計—CAN-DO 尺度を活用したリフレクションの実践—」児玉麻知子先生（札幌市立あやめ野中学校）

事例報告 2「教科化を見据えた低学年から始める外国語活動—大阪市重点校その後の取り組み—」内田智佳子先生（大阪市立新東三国小学校）

講義「Can-Do 評価について」長沼君主

Workshop「Can-Do 評価を作成してみよう」長沼君主他

シンポジウム「移行期における小学校英語の指導と評価：新教材から見えること」

発表者：アレン玉井光江、田縁眞弓、萬谷隆一

セミナー

- ・2017年5月21日 於：高槻中学・高槻高等学校

ALC 第 63 回 英語の先生応援セミナー [大阪] 「生徒の心に"火"をつけ自律的学習者を育む授業モデル」「コミュニケーション・ストラテジーの指導と評価～理論と実践を踏まえて～」泉恵美子

- ・2017年9月3日 於：福知山、2018年2月18日 於：京都教育大学

「小学校英語スキルアップセミナー」泉恵美子、田縁眞弓

講演

- ・2017年5月26日 於：はつしば学園小学校

平成 29 年度西日本私立小学校教員研修会外国語部会

「グローバル社会における小学校英語のあり方」泉恵美子

- ・2017年6月30日 於：高槻市立北大冠小学校

平成 29 年度高槻市教育センター「学校教育推進モデル校区（外国語）」

「小学校英語のあり方：早期化・教科化に向けて準備すべきこと」泉恵美子

- ・2017年7月7日 於：竜王町立竜王中学校
平成29年度「小中高系統的英語教育推進事業」授業研究会
「即興のスピーキング能力の育成：話すことの授業実践と評価のあり方」泉恵美子
- ・2017年10月13日 於：能登川コミュニティセンター
東近江市外国語推進事業授業研究会「小学校外国語活動から中学校英語科へとつなげる授業のあり方」泉恵美子
- ・2017年10月20日 於：兵庫県立教育研修所
「話すことを充実させる授業づくり」泉恵美子
- ・2017年11月22日 於：京都市立朱雀第二小学校
4中9小きずな英語部会理論研修会
「新学習指導要領移行期に向けてー小中で進める外国語教育ー」泉恵美子
- ・2017年11月29日 於：京田辺市立中央公民館
平成26・27・28・29年度京田辺市教育委員会 子ども・応援プロジェクト「教育実践モデル校」指定事業『英語教育モデル校（小中連携）』研究発表会「小学校外国語活動から中学校英語へとつなげる授業のあり方ー新学習指導要領も踏まえてー」泉恵美子
- ・2017年12月7日 於：甲賀市立城山中学校
平成29年度小中高系統的英語教育推進事業「即興のスピーキング能力の育成」泉恵美子
- ・2018年1月19日 於：京都市立久世西小学校
平成29年度京都市英語教育推進研究拠点校事業指定 外国語活動研究発表会
「相手意識をもったコミュニケーション能力の育成～積極的に自分の思いを伝えようとする児童・生徒をめざして～」泉恵美子
- ・2018年2月23日 於：明石市立魚住東中学校
明石市中学校教育研究会外国語（英語）科部会
平成29年度 第2回市内中学校外国語（英語）科研究会及び担当者会
「次期学習指導要領移行措置に向けての小中連携」泉恵美子

論文・図書など

- ・樋口忠彦、加賀田哲也、泉恵美子、衣笠知子（編著）田縁眞弓、河合摩香他（著）（2017）『新編 小学校英語教育法入門』研究社.
- ・樋口忠彦、高橋一幸、加賀田哲也、泉恵美子（編著）田縁眞弓他（著）『Q&A 小学英語指導法事典 ー教師の質問112に答える』教育出版.
- ・金森強、本多敏幸、泉恵美子（編著）（2017）『主体的な学びをめざす小学校英語教育ー教科化からの新しい展開ー』教育出版.
- ・Tajino, A. (Ed.) Yanase, Y., Watari, Y., Izumi, E., et al. (2017) *A New Approach to English Pedagogical Grammar*. Routledge.
- ・吉田研作（編著）加藤拓由、田縁眞弓、大田亜紀他（著）（2017）『新学習指導要領の展開 外国語活動編』明治図書.
- ・吉田研作（編著）泉恵美子、大田亜紀他（著）（2017）『新学習指導要領の展開 外国語編』明治図書.

- ・東洋館出版社編集部、田縁眞弓他（著）（2017）『平成 29 年版 小学校 新学習指導要領ポイント総整理』東洋館出版社.
- ・高島英幸（編著）、張武昌（監譯）、森本敦子他（著）.（2017）『以學童為主體的問題解決型外語活動與英語教育的實踐 — 關於專題導向型語言活動之詳述』文鶴出版社.
- ・日本児童英語教育学会・英語授業研究学会関西支部 合同プロジェクトチーム（2014-2017）樋口忠彦（代表）、和田憲明、泉恵美子、森本敦子、山川拓他（著）（2017）『小中連携を推進する英語授業－実践的研究－』
- ・泉恵美子、長沼君主、加藤拓由、山川拓（2017）「小学校英語教科化をふまえた Can Do 評価－Hi、 friends! Plus Can Do リスト試案－」『日本児童英語教育学会・研究紀要』第 36 号、172-176.
- ・泉恵美子（2017）「小学校英語における望ましい発問とは」『英語教育』Vol. 66 No. 2、20-21.
- ・萬谷隆一（2018）「小学校外国語における主体的・対話的で深い学び」『日本教材文化研究財団研究紀要』47 号、4-9.

教員研修

- ・2017 年 7 月 聖学院大学小学校英語指導者養成講座 『4 技能を意識した指導と評価の一体化』（幡井理恵）
- ・2017 年 5 月 愛知県総合教育センター小学校外国語活動研修講師
2017 年 8 月 長野県上田市教育委員会主催小学校外国語活動研修講師
2017 年 2 月 伊勢市教育研究所主催伊勢市教職員研修講座講師（加藤拓由）
- ・2017 年 8 月 24 日 平成 29 年度松阪市子ども支援研究センター研修講座「小学校外国語活動・外国語教育の進め方：小中連携も踏まえて」（泉恵美子）
- ・2018 年 1 月 26 日 小中一貫サミット in 京都 於：ロームシアター京都
「英語教育を軸とした小中一貫教育」（泉恵美子）
- ・2018 年 1 月 10 日 高槻市立北大冠小学校 校内研究会「英語科を見据えた「外国語活動」：担任主導の授業と評価」（泉恵美子）
- ・2018 年 2 月 5 日 奈良市中核英語教員指導力向上研修（公開授業）教員研修（於：左京小学校）「小学校英語の指導と評価－Can-Do 評価、パフォーマンス評価を中心に－」（泉恵美子）

その他、免許状更新講習、中学校英語二種免認定講習をはじめ、多くの教育委員会や小学校・中学校・高等学校での教員研修に携わる。

（文責：泉 恵美子）

実践報告

新学習指導要領における新教科「外国語科」における Can-Do 評価を活用したパフォーマンス評価の実践

山川拓（京都教育大学附属桃山小学校）

1. はじめに

京都教育大学附属桃山小学校は、近接する附属桃山中学校指定及び附属高等学校とともに、学習指導要領改訂に向けた実践資料の提供を目的とした「外国語教育強化地域拠点校」として平成 26 年度より 4 ヶ年の研究指定を受けている。当該研究に伴い平成 27 年度以降、小学校第 1 学年から週 1 時間、第 3 学年からは週 2 時間の外国語活動を、第 5 学年からは教科として外国語科を設置し、週 2 時間実施している。また、全ての授業では英語専科・ALT・学級担任の 3 人で指導に当たり、これまでの外国語活動では主眼に置かれていなかった「読むこと」や「書くこと」なども含めた 5 領域にわたる小学校での外国語学習のありかたについて検討を進めてきている。

外国語活動から外国語科への教科にあたり、その評価方法について様々な可能性を視野に入れた研究を進めてきている。本実践では、児童のやりとりや発表の様子を評価する「パフォーマンス評価」に視点を当て、その実施方法や評価内容を検討し、実践を行ったものである。

2. 実践内容について

2.1 実践学年及び参加者

本実践における参加者は小学校第 6 学年の児童 69 名である。

2.2 実践単元について

単元は、文部科学省の「小学校の新たな外国語教育における補助教材の検証及び新教材の開発に関する検討委員会」において配布された、平成 30 年度以降の移行期に使用を目指す新教材“*We Can! 2*”（第 6 学年対象）の中で設定されている単元“*Welcome to Japan (Unit 2)*”をもとに、実践校の取組実態に合わせて開発したものである。

当該単元では、自分が交流プログラムや修学旅行で交流する海外の小学生に自分が伝えたいと考える日本文化（食べ物や行事、遊びなど）を、既習の語彙や表現を組み合わせながら文章を作成し、用意した写真などと併せて英語でプレゼンテーションを行った。

2.3 単元の目標

- 行事や遊び・食べ物についての感想、味覚を表す表現がわかる。【知識・技能】
- 日本文化に関する話を聞いたり、簡単な表現で書かれた文を読んだりしてその概要を理解することができる。また、外国人に紹介したい日本文化について、学習した表現を使いながら話したり、例を参考に簡単な語句や表現を使って書いたりする。【思考力・判断力・表現力】

○食べ物や遊び・行事など日本文化に関する内容について、調べたことをもとに進んで伝え合おうとする。【学びに向かう力・人間性】

2.3 実践の流れ

外国語科では、英語を使ったコミュニケーション活動を行うことが学習の軸となることから、新たな語彙や表現を学び、それらを活用しながら自分の思いや考えを伝えあったり、発表したりする活動を様々な場面を設定しながら行っていくこととなる。本単元では全9時間の学習を設計した。実践に当たっては、一人一台のタブレット PC を使用した。

【第1次（1時～6／9時間目）日本文化を伝える表現を知る。

第1次では、指導者同士のやり取りをもとに、日本の文化の説明を自分たちで行っていく見通しを持てるようにした。この場において、今まで学習してきた動作を表す表現（see、eat など）やより詳しく説明するための形容詞（beautiful、delicious など）の絵カードを一覧表にしたものを児童に配布した。これは、最終的に発表活動に向かう際の際の原稿づくりを行う際に写し書きをするための WORD BANK の役割を持つものである。同時に、一人一台のタブレット PC を配布し、その中にも絵カードをデジタル教材として配布しておいた。なお、デジタル教材には、絵に ALT が録音した発音を入れておき、児童がいつでも音を聞いて読むことができるようにした。

単語の確認をしたのち、ALT が日本文化を紹介する 10 文程度のまとまりのある文を読む活動（Let's Listen）を行った。その中で、どのような話がされていたかや、聞き取れた表現・語彙は何かなどをペアで話し、最終的にクラス全体で共有するようにした。発表の概要を確認した後、児童に ALT が紹介した文章をプリントとして配布し、ALT と一緒に音読した。

この音読ののち、取り上げた話題について別のものを紹介する場合について口頭で考えて発表する練習を行った。具体的には、【食べ物】に関する紹介の文では、お手本が「みたらし団子」であったのに対し、類例として「たこ焼き」を取り上げた。みたらし団子をお好み焼きに変更する際、どこを修正すればよいかをグループで話し合い、口頭で音読する取組につなげるようにした。

第1時から第6時までは、2時間を1セットとしてこの活動を【食べ物】【行事・祭り】【遊び】の3種類で行った。取り上げるものによって説明の仕方に違いが生じていたため、全く同じパターンで紹介することが難しいものもあったが、児童はテーマに対して「何を説明する必要があるか」「どのような紹介の方法があるか」を一つずつ確認しながら音読をしたり、書き写したりする活動ができていたと考える。

【第2次（7時～9／9時間目）日本文化を海外の友だちに伝える。

第2次では、第6時までに学習したことを活かし、実際に自分たちでオーストラリア・ベレア小学校の友だちや、修学旅行先で交流する台湾の小学生に紹介したい日本の文化について、タブレット PC 等を活用しながら調べて資料を収集し、お手本をベースに自分の伝えたいことを組み合わせながら発表する活動に取り組んだ。児童の取り上げる話題を追うと、食べ物や遊び、地域の行事なども多くあったが、中には「剣道」などのスポーツや

武道、「大阪城」などの建築物、さらには「習字」などの伝統文化を取り上げる児童もいた。当然、今回用意した語彙のみで説明しきれないものもあったが、子ども達はスライドやジェスチャーなどを駆使しながら、今自分が使える語彙や表現を組み合わせ、説明していこうと準備する姿が見られた。

当該発表活動において、10文以上の発表となることが想定されたため、発表の内容に不安を抱いたり、調べたことを文として書き留めたいと思ったり児童がいると考えた。また発表に向かうにあたり、考えた文章を内容に合わせてまとめ直したり、順番を入れ替えたりする機会も必要であると考えた。そこで、四線の書かれた自由に使えるシートを配布し、表現や語を書き写したり、文を作ったりするための補助とした。ワークシートを配布した結果、全ての児童がそのシートに原稿を書く姿が見られた。4線のみワークシートを配布することで児童の負担が大きくなるのではないかと心配したが、お手本をもとに文を書き写す中で、文を入れ替えてみたり、作った文を友だちと交流しながらアドバイスを求めたりする姿も見られたことから、今回の取組では必要な素材であったと考える。

最終的にクラス全員の前で発表会を行った。発表については、児童にも評価シートを配布し、「伝わりやすさ」や「発表の様子」を互いに評価するようにした。スライドを使って発表することは第6学年で初めての取組ではあったが、聞き手側とやりとりをするなど、自分が紹介したい日本文化を相手に伝えようと創意工夫を凝らした発表を行うことができていた。

3. パフォーマンス評価

3.1 パフォーマンス評価の概要

パフォーマンス評価とは、「知識やスキルを使いこなす（活用する）ことを求めるような評価方法（問題や課題）*1」と示され、2008年改訂の学習指導要領では総合的な学習の時間等の評価において、ポートフォリオとともに推奨されている。英語における所謂「パフォーマンス・テスト」は、コミュニケーション重視の英語教育（Communicative Language Teaching: CLT）が提唱され、文法や語彙などの知識を問うようなテストへの批判の中から価値づけられてきたものである。佐藤（2014）はパフォーマンス・テストについてのこれまでの研究成果として「実生活で使用されるスピーキングやライティングのタスクを用いるため、多肢選択テストに比べて **authenticity**（真正性）が高く、学習者のみならず教師が授業の目的であるタスクをやり遂げようとするモチベーションが上がる（pp.10-11）」ことを挙げている。このことからパフォーマンス・テストは、実際に使用する場面に近く真正性の高い評価方法であり、児童や指導者の授業への取組度も高くなると理解される。またこれは、新学習指導要領のめざす「主体的・対話的で深い学び」の理念とも合致するものである。外国語科は他教科・領域に比べ、児童の扱える語彙の少なさや使用言語の違いにより、指導者からの大量のインプットが求められ、児童の「主体性」や「深い学び」の実現が難しいと感じられる教科である。パフォーマンス評価は「既習の表現を活用しつつ、伝えたいことをもとに自ら調べ、考えて表現を選択し、相手に伝える」という、主体

*1 西岡加名恵，パフォーマンス評価を取り入れた「高大接続評価システム」の提案，中央教育審議会 高大接続特別部会（2013年5月）

的・対話的で深い学びを実現するための一つの光明を見出すものであり、またそれを具体的に評価する方法であると考えられる。

3.2 パフォーマンス評価の課題

パフォーマンス評価は多肢選択テストに比べ、評価の客観性について難しさがあると言える。これは、一つの課題に対し児童が様々な方法・内容で自分たちなりの表現で答えを示すことに起因する。発表内容をどのような観点で具体的に評価するかという点を評価者（指導者）同士が合意形成する必要がある、同時に児童にもその妥当性を示す必要がある。佐藤（2014）は Bachman（1990）・Savignon（1983）の *componential rating*（分割的基準）を紹介しており、「流暢さ」や「内容」「正確さ」などのカテゴリーに分類することで、信頼性が高く学習者へのフィードバックが容易となるとしている（p.11）。

幡井（2017）*2 はこれらについて、小学校外国語活動の発表活動に適合するようパフォーマンス評価におけるルーブリックとしてそのモデル（以下「幡井モデル（2017）」と称す）を示している。幡井モデル（2017）では、外国語活動における評価の3観点（「コミュニケーションへの関心・意欲・態度」「外国語への慣れ親しみ」「言語や文化に関する気づき」）を基に評価項目を設定し、(1)発表の内容（考えの整理）・(2)コミュニケーションへの関心・意欲・態度（態度・積極性／話し方／コミュニケーションストラテジー）・(3)外国語の音声や表現への慣れ親しみ（流暢さ／正確さ）の3項目6点を評価の観点とし、各観点についてA（3点）～C（1点）として具体的な行動パターンを挙げ評価している。

3.3 本実践におけるパフォーマンス評価の設定

本実践では、幡井モデル（2017）をベースに、外国語科として新学習指導要領に示される資質・能力及び評価の観点（「知識・技能」「思考力・判断力・表現力」「主体的に取り組む態度」）を踏まえて再整理するとともに、本校児童の実態に即して加筆・修正を行ったパフォーマンス指標を新たに作成し使用した。

本実践において設定した具体的な評価の内容については、外国語科の発表活動の中で特に重要であると考えられる項目を取り上げた。パフォーマンスが様々な単元で繰り返し行われることを踏まえると、児童の発表を評価する際には、単元内で取り上げた表現を使えているか等の所謂「単元固有の評価（視点A）」と、発話の流暢さや相手を意識した発表ができるかなど、プレゼンテーションを繰り返し行っていく中で成長が見込まれる「プレゼンテーションに関する評価（視点B）」の2視点が求められる。そのため、各視点について、新学習指導要領に示される資質・能力の3つの観点を設定することが妥当であると判断し、本実践では観点ごとに「単元固有の評価」と「プレゼンテーションの評価」の2つを設定し、合計6つの項目を設定し、項目ごとに具体的な児童の姿を示したルーブリックを作成するようにした（次ページ表参照）。

*2 幡井理恵「受容能力育成を目標にしてきた私立小学校のパフォーマンス評価への挑戦」（小学校英語 Can-Do 評価尺度マニュアル（小学校英語評価研究会，2017）pp.34-42）

3.4 本実践における Can-Do 尺度の設定と共有

新学習指導要領に示される主体的・対話的で深い学びを実現するためには、児童が自分の学習状況を認識し、課題を自分で設定し学習に取り組んでいくことが求められる。そこで本実践では、第6時の発表練習に向かう際に、最終的なパフォーマンスの評価観点について児童と共有した。

評価方法については、子ども達が自分の発表についてメタ認知し、次の学習へ活かせるように、泉ら(2015、2016、2017)の示す「Can-Do 尺度 (Can-Do Scale、以下 CDS と称す)」を活用し、パフォーマンスの評価観点を含めた CDS を4段階で示すようにした。(別添資料参照)

視点A 単元固有の評価					
観点 資質・能力	評価項目	評価規準	A 十分満足できる姿	B おおむね満足できる姿	C 努力を要する状態
知識・技能	学習語彙や表現を使う	日本文化についてより伝えるための学習した語彙・表現を適切に使用して話すことができる	学習した語彙や表現に加え、日本文化について伝えるために、既習表現を加えて話すことができた	日本文化について伝えるために、学習した語彙・表現を適切に使用して話すことができた	学習した語彙・表現を使って日本文化を伝えることができなかった
思考力 判断力 表現力	考えの整理	伝えたいものを選んで調べ、日本文化についての説明や感想を伝える形容詞や感想を伝える形容詞を選んで発表することができる	日本文化についての説明や感想を伝える形容詞を選ぶとともに、単語や文をつけて相手に相手の理解を深める発表ができた	伝えたいものを選んで調べ、日本文化についての説明や感想を伝える形容詞を選んで発表することができた	お手本を使った発表しかできなかった
主体的に学習に取り組む態度	資料の準備	発表する際に、相手に理解を促すための補助的な資料を用意し、使おうとする	自分が選んだ日本文化をより分かりやすく伝えるために、複数の資料を駆使し、発表の内容に応じて提示したり、指し示したりすることができた。	日本文化に関する絵や写真、動画などを用意し、提示したり指し示したりしながら発表することができた	発表することに適切な資料等を用意することができなかった

視点B プレゼンテーションの評価					
観点 資質・能力	評価項目	評価規準	A 十分満足できる姿	B おおむね満足できる姿	C 努力を要する状態
知識・技能	流暢に話す	音と音のつながりやイントネーションを意識しながら最後まで話すことができる	音のつながりやイントネーションを意識し、文の流れを保って話すことができた	つかえることもあがるが、最後まで話すことができた	途中で止まってしまったり、つたえきれなかった
思考力 判断力 表現力	文のまとまり	発表する事柄を整理し、適切に間を置くなど、叙述と考えとの違いが分かるような発表ができる	話の句切れごとに相手に理解しているかを確認するような表現が加えられていた	叙述と自分の考えとの違いが分かるように区切って発表できた	話の句切れが分かる発表ではなかった
主体的に学習に取り組む態度	発表の積極性	伝える相手の人数や状況に合わせて適切なジェスチャーや表情をすることができる	伝える相手の人数や状況に応じて目線を振ったり話題に合わせて表情やジェスチャーを取り入れた発表ができた	相手に目線を振ったり、ジェスチャーを入れたりした発表ができた	資料や下ばかりを向いて相手に目線を合わせられなかった

4. 結果と考察

4.1 パフォーマンスにおける指導者評価及び児童の振り返りの結果

児童が行ったパフォーマンスについて、指導者が CDS を使って評価を行った。図1はその集計結果である。また単元終了後、参加児童を対象に自由記述形式の振り返りを行った。以下はその抜粋である。

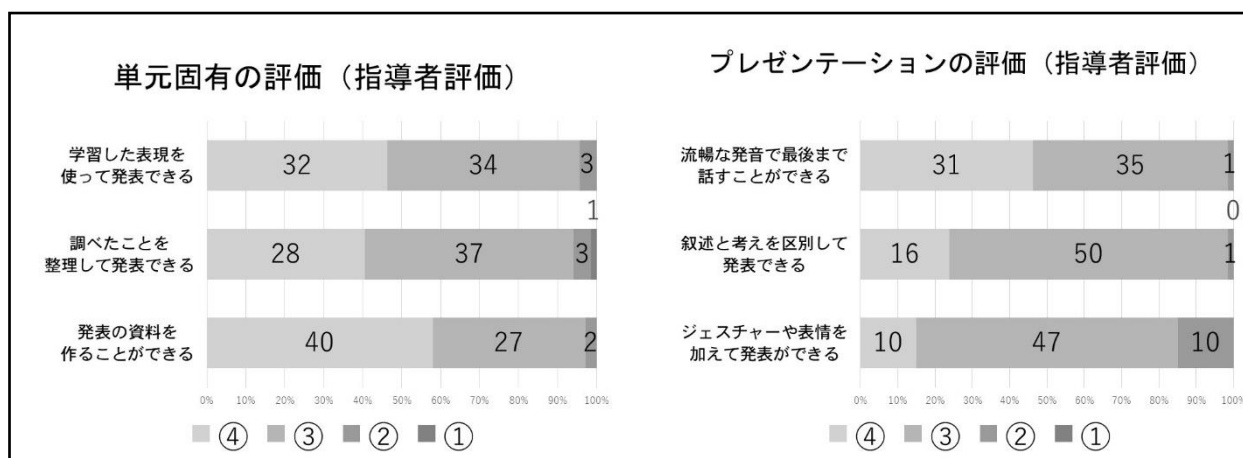


図1 児童のパフォーマンスに対する指導者評価

【児童のふりかえりより】

- ・少しだけジョークを入れたり、みんなを巻き込んだりすることがプレゼンテーションの面白さや、より分かってもらうのに必要な要素なのかもしれないと気付いた。
- ・自分で書いた文を丸読みして発表するのではなく、(中略)ジェスチャーをつけ、また新たな言葉を入れて発表することが大事だと今回の学習でわかりました。
- ・発表する以外でも、自分の課題に気が付けることがあるんじゃないのかなと思いました。
- ・英語でうまく会話をするには、声の大きさ、視線などいろいろ気を付けないといけないとわかった。
- ・表情が硬いと聞いている相手も楽しく聞けないので、もう少し表情を豊かにして話したいなあと思いました。

全ての項目において、85%以上の児童が指導者の設定した「到達を目指す子どもの姿(3)」以上の評価となった。また、単元固有の評価について見ると、3以上の評価のうち、それぞれ48% (知識・技能)・43% (思考力・判断力・表現力)・59% (学びに向かう力)の児童が、「発展的な学習状況(4)」の評価となった。

児童の振り返りを見ると、共通理解を行った6つの項目に係る内容の記述を服す観ることができた。特に、どのようなパフォーマンスをすればよいかに言及したり、発表活動を行う中で、自分の課題を項目から見出したりすることができたという記述が見られた。

4.2 結果の考察

本実践において、パフォーマンス評価で多くの児童が到達を目指す姿を体現できた要因は、評価のCDSを児童と共有し、目指す姿を児童がイメージしやすかったことや、タブレットPCを活用し、繰り返しモデルの音声を聞いたり、自分の発表の様子を見直したり友だちと比較したりしながら、課題を見出したりする活動が容易であったためであると考えられる。また、児童と共有したCDSには、発展的な学習状況も具体的な姿で記述されており、児童は発表の練習を行う中で発展的な学習内容に到達した姿をイメージしやすかったことも要因として挙げられるのではないかと考える。英語を使ってパフォーマンスを行うことは児童にとって負担が大きく、また今までの生活経験の中で英語を使ったパフォーマンスを見たり、行ったりする機会はまだまだ少ない状態にある。そのため、どのようなパフォーマンスが求められているのかが想像しにくいと考えられる。CDSを共有することで、どのような姿が求められているのかを理解することができ、自ずと各項目に記された姿を意識したパフォーマンスの練習を行うことができたのではないかと考えられる。また、発表後にCDSを使って自己評価を行う中で、自分の課題を見出し、次単元で課題を克服することをめざして学習の結果を生かそうとしている姿も見出された。

一方で、単元固有の評価と比較して、「プレゼンテーションの評価」については、「発展的な学習状況」に至ったと判断される児童は少なかった。これは、プレゼンテーションそのものに求められる姿が、本単元だけで確立されるものではなく、同様の視点をもって以後継続的に指導を続けていく必要があることを示していると考えられる。

5. 成果と課題

今回提の CDS を使ったパフォーマンス評価における成果の一つは、児童が英語表現や発話量だけに注力するのではなく、ジェスチャーを含めたノンバーバルな表現の大切さや、「相手によくわかってもらうためにどうするか」という、コミュニケーションそのものの技術に係る視点をもってパフォーマンスに臨むことができた点である。プレゼンテーションそのものの能力も、英語表現の力と同様に一つの単元で完成するものではない。このような表を使いながら継続的にパフォーマンスを行っていくことで、英語の表現能力だけではなく、コミュニケーションの基盤となる「相手意識」などについても徐々に意識できるようになるのではないかと考える。自由記述の振り返りからは、英語を使って相手に表現する満足感や、「次こそは頑張りたい」という次の学習への意欲も見られた。パフォーマンス・テストは、ただ客観的なテストというだけにとどまらず、評価表を活用することによって子どもたちが自分の今の状態を実感し、学習を進めていく中で「自分はできなかった」ではなく、「次はこんなことをがんばりたい」という学習意欲の向上につながれるものであると考える。

一方で、今回作成した評価表については課題も見えている。その一つは項目の多さである。評価表は「単元固有の評価」と「プレゼンテーションの評価」の2種類について、それぞれ新学習指導要領の示す3つの資質・能力に分けて記しており、またそれぞれについて CDS の理念を活用した4段階のルーブリックを示している。そのため、児童の側に立つと 24 マスの表を受け取ることとなる。児童が自己評価を行う際に、6つの視点を同時かつ同等に注力しながら行うことは非常に難しい。6つの項目が全ての単元において必要であるものなのかは検討に値するだろう。例えば、パフォーマンス・テストの初期では2つ程度の項目に絞って児童に提示するなどの工夫も必要ではないかと考える。また、「プレゼンテーションの評価」を単元の評価として位置付けることの是非についても検討が必要だろう。単元の内容を理解し、知識や技能を有していても、パフォーマンスの項目について十分な力を発揮できない児童も想定される。そのような場合、果たして児童の「知識や技能」が不足していると言えるのか、「思考力・判断力・表現力」がついていないと判断してよいのかについては、国の示す評価の方針を待ってさらに議論をしていくことが求められる。

また、自己評価を適切にできているかどうかについても個人差があることも見えてきた課題の一つである。今回の実践では、図2に示すように、それぞれの項目について指導者の評価と自己評価にずれが生じている場合が見取れた。「主体的・対話的で深い学び」を実現していくためには、まず自分がどのような状態にあり、どこを目指すのかという学習の見通しを持つことが不可欠である。右図の結果を受け、児童の自己評価を指導者がどのように受

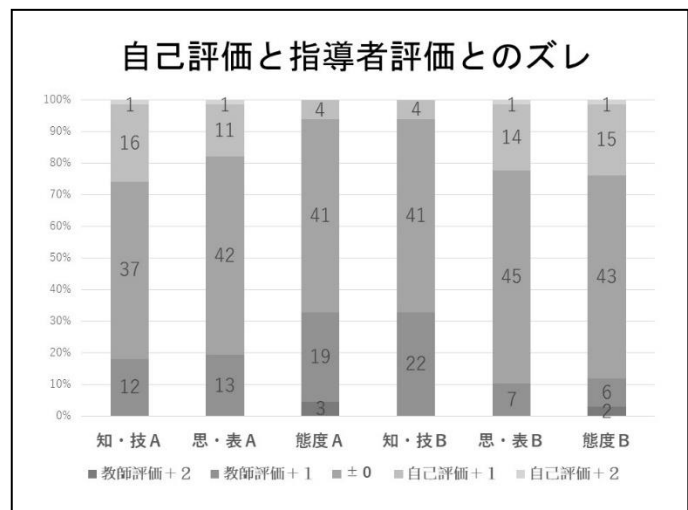


図2 自己評価と指導者評価のずれ

け止めるのか、あるいは、児童の自己評価と指導者の評価の食い違いをどのように埋めていくのか（食い違いを埋める必要があるのかも含めて）さらに研究をしていく必要性を示していると捉えている。

参考資料

佐藤一嘉（2014）「英語授業を変えるパフォーマンス・テスト 中学1年」明治図書

泉恵美子・萬谷隆一・アレン玉井光江・田縁眞弓・長沼君主（2015）「小学校 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・萬谷隆一・アレン玉井光江・田縁眞弓・長沼君主（2016）「小学校 Can-Do 評価尺度活用マニュアル【別冊】 - *Hi, friends! Plus* Can-Do リスト試案」小学校英語評価研究会

泉恵美子・萬谷隆一・アレン玉井光江・田縁眞弓・長沼君主（2017）「小学校 Can-Do 評価尺度活用マニュアル【別冊 2】 - 中学校教科書接続 Can-Do リスト試案」小学校英語評価研究会

【実践報告】新学習指導要領における新教科「外国語科」における Can-Do 評価を活用した
パフォーマンス評価の実践／授業担当者：山川拓（京都教育大学附属桃山小学校）

英語活動振り返りシート

WC1 Lesson 2

めあて① 発表の内容				
<input type="checkbox"/> A 日本文化について学習した表現を使って発表できますか。 <input type="checkbox"/> B 日本文化について、調べたことを整理して発表できますか。 <input type="checkbox"/> C 日本文化について調べたことをもとに、資料を作って発表することができますか。				
				
A	発表するのはまだむずかしい	お手本と同じ表現を使えば	自分で表現を選んで	さらに1文自分でつけ足して
B	お手本以外の発表はまだむずかしい	友だちや先生と一緒に調べたり整理したりすれば発表できる	お手本をもと調べたことを整理し、順番を考えて発表できる	さらに自分で情報を付け足してわかりやすい発表ができる
C	資料を見せながらの発表はまだむずかしい	友だちや先生に声をかけてもらえれば	資料を相手に見せたり指さしたりしながら発表できる	何種類かの資料を話に合わせて使い分けて発表できる
めあて② 発表の方法				
<input type="checkbox"/> D 流れるように英語を話す。 <input type="checkbox"/> E 話のまとまりごとに区切って話す。 <input type="checkbox"/> F 相手にわかりやすい発表をする。				
D	最後まで発表するのはまだむずかしい	原こうをみながらゆっくり1文ずつなら発表できる	つかえることもあるが、最後まで発表できる	つまらずに流れるように発表できる
E	区切って発表するのはまだむずかしい	原こうをみながらなら区切って発表できる	説明と感想のちがいがわかるように区切って発表できる	区切れがわかるように、原稿にはない言葉を入れて
F	相手を見て発表するのはまだむずかしい	友だちや先生に声をかけてもらえれば相手を見て発表できる	相手を見たり、ジェスチャーをつけたりしながら発表できる	全員を見渡したり、表情やジェスチャーをつけたりした発表ができる

【実践報告】新学習指導要領における新教科「外国語科」における Can-Do 評価を活用したパフォーマンス評価の実践／授業担当者：山川拓（京都教育大学附属桃山小学校）

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？」

新学習指導要領の資質・能力に合わせて評価の観点が切り出せているかどうかを確かめることが難しかった。

【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）？」

児童が自分のパフォーマンスを録画したり、友だちに見てもらったりしながら自分が今どの状態にあるのかを具体的に確認するための手立てとして有効に機能していた。

【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？」

6つの観点を設定していたため、児童が細かい部分にまで気を付けながら取り組んでいる様子が見えた。また、自分が課題に感じている部分について重点的に練習を繰り返す姿も見られた。

【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？」

発表の内容だけでなく、パフォーマンスの方法にも目を向けられるようになってきていた。また、練習をするときにも相手を意識することに重点を置き、友だちに見てもらったり、友だちの発表の良いところを活かそうとしたりする姿も見られた。

【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）？」

指導者の見取りと児童の自己評価に大きなずれが生じている児童を中心に、支援を行った。また、ALT の発表を見てどの点が手本となるのかを児童と共有するなど、パフォーマンスの向上に寄与できるであろう活動を組み込むようにした。

【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）？」

ループリックを児童と共有した際に児童からの意見を一定取り入れて修正を行った。パフォーマンスの評価表については別の単元で実施する際に「足場があればできる状態」と「発展的な姿」についてさらに検討を行う必要があると考える。

実践報告

私立小学校での実践 ～Reading・WritingのCan-Do評価～

森本レイト敦子（帝塚山学園帝塚山小学校）

1. はじめに

私立小学校の3年生2クラス78名を対象に、Reading・Writing学習を行った授業で、児童内省シート（Can-Do Sheet）を用いた本実践を行った。対象となった3年生が受けている本校の英語教育の概要は以下の通りである。

- ① 1年生から6年生まで週2時間の英語の授業を行う。
- 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1年次から行う。
- ③ 低学年は学級を2分割し、基本的に少人数（約20名）で授業を行う。
- ④ ネイティブ講師が指導に積極的に携わり、日本人英語専科教員が全体のプログラムを主導・児童のサポートをし、担任は児童のサポートをする。
- ⑤ 英語の授業は基本的に英語で行う。
- ⑥ 本校の英語科行事である「英語発表会」に向けての練習を、2学期に行う。

今回対象となった3年生は、2017年12月に実施された本校の英語科行事である「英語発表会」で、アルファベット順に様々な単語やフレーズを紹介した。この課題を与えられた3年生は、2学期は音声中心の指導を受け、発表練習を中心に行っていたが、3学期は同じ課題を「読み」の指導でも活用することにした。そこで、実施したCan-Do評価を今回分析する。また一方で、同じ授業時間内に行った「書く」活動のCan-Do評価も分析し、「読み」「書き」学習における児童の気づき、教師の気づき、担任へのインタビュー、Can-Do評価における留意点や今後の課題について考える。

また、3年生が担当する「英語発表会」の課題とその練習方法であるが、2学期の英語の授業の中で、3年生自身が自分たちで発表に使いたい単語をアルファベットごとに2～3語選び、クラスのアルファベット単語リストを作成した。そのリストを元に、英語科教員が発表用のセリフ（フレーズや文章）をAからZまで作成し、児童は英語科教員の録音した音声CDを聞きながら、発表のための音声練習を重ねた。1アルファベットにつき3名ほどの児童が、英語のセリフとともにアクションをつけ、舞台上で発表を行った。ちなみに本校では1学年2学級であるため、アルファベットは前半と後半にわけ、学級ごとに担当をし、両クラスの発表を合わせると完成する形をとった。

そのため児童は2017年12月の発表会の時点で、自分の担当する表現は全員覚えており、また2学期のCDを使った練習でも自分の学級の部分は繰り返し練習を行っていたが、もう一方の学級が担当する部分はまったく練習をしていなかった。また、自分の学級の担当部分をしっかり口頭練習をしていたが、記述されたセリフの文章を見たり、読んだりしたことはなかった。

2. 単元計画と内省シート

【1/2 時間目】

1) 本時のめあて (Can-Do シート)

- ・英語発表会の自分のクラスのセリフを思い出し、英語を見て読める。
- ・自分のことを紹介する文章が書ける。

発表会からしばらく時間をおいた2018年2月の授業でもう一度、英語発表会のセリフを授業で用い、同じセリフを「読み」の活動に使うことにした。自分のクラスが担当したセリフを記述したプリントを配布し、まずは児童だけで自力で読ませ、その後、先生が英語を読み、児童がリピートをする。発音、イントネーションで気になる点を教師が指摘し、児童は再度発音に気をつけながら声にだして読んだ。

次に「海外の小学生に自己紹介文を送る」という課題で、自己紹介文を作成する「書く」活動を行った。教員が作成した自己紹介文作成シートを配布し、全員で少しずつ英語を書き加えて行く作業を行った。My name is _____. I'm ____ years old. など全員で作成できる部分は一緒に作成し、後に I like _____. I don't like _____ などは、各自に渡した picture dictionary を見ながら、英文を完成させることとした。

対象の3年生児童は、これまでアルファベットや単語を書く活動を行ってきたが、文章を書いたことは一度もなく、授業内では全員が同じ単語を、黒板などを見ながら「書き写し」ていたが、今回は、教員が作成したプリントに picture dictionary を参考にしながら、「自分で書きたいことを調べて書き、文章を完成させる」活動を行った。

3rd Grade "Original ABC"		Class:	Name:
A	An apple on an arrow!		
B	What's in the box? Banana.. Butterfly... Bee! Aaaah!		
C	C for Christmas. My cats like Christmas!		
D	Woof, woof. 3 dogs are digging a hole.		
E	E for eggs. E for elephants.		
F	F is for fish and frog. Fish and Frogs are good friends.		
G	Ghosts like grapes. That girl likes ghosts?! Ah---!!!		
H	H is for happy. H is for Halloween. H is for Happy Halloween!!		

資料1 「読み」の配布プリント

海外の小学生に自己紹介をしよう! No.1

Class: _____ Name: _____

My name is _____.

I'm _____ years old.

I live in _____.

Nara, Osaka, Kyoto, Kobe, Hyogo

I like _____.

I don't like _____.

fruits, sports, music, animals...

I have _____.

I don't have _____.

a pet (pets), a brother, a sister

Do you have _____?

資料2 「書き」の配布プリント

2) 児童の「ふりかえりシート」の分析

この時の参加児童75名のうち、「イラストを参考にしたら読める」(3段階目)と「自分のクラスのセリフを、文字を見たら言える」(4段階目)に印をつけていた児童は合わせて59名で、「自分の担当するところなら言える」(2段階目)が14名、「まだむずかしい」は2名だった。

「書く」活動では、「えいごをなぞることができる」(2段階目)が8名、「プリントのヒントをみながら書くことができる」(3段階目)17名、「じしょを使いながら文を

書くことができる」(4段階目) 44名のどれに印をつけた児童も、コメント欄で、「いろいろ書いてうれしかった」「しっかり出来たのでうれしかった」「勉強になってたのしかった」と書いており、今回実施した「書く」活動は達成感があり、「出来た。」「書けた。」という満足感の高い児童が多いことが判明した。

3. 第二時

【2/2 時間目】

1) 本時のめあて

- ・ となりのクラスのセリフを、英語をみたら言うことができる。
- ・ 英語で自分のことを紹介する文を書くことができる。

1 回目の授業と同様の流れで授業を進める。しかし今回は自分たちが担当していなかったセリフの英文を、初見で読むこととなる。渡されたプリントにある英語を、児童だけで読んでもらう。児童が読みづらかった単語やフレーズを教員が発音し、児童がリピートする。その後、教員がモデル読みをし、児童がリピートすることで、読めなかった英語の正しい読みを確認しながら読み終えた。

自己紹介文については、前回の続きを作成した。I have _____. I don't have _____ なども、個々で作成する内容が異なるため、picture dictionary を用いて英文を完成した。早くできた児童は、プリント右側のフリースペースにさらにたくさん英文を作成するよう指示し、同じ構文を使いながら、多様な英文を記述した。下書きが出来た児童は、先生に見せ、英文の間違いを修正した後、清書した。

2) 児童の「ふりかえりシート」の分析

今回の授業で児童が目にした英文は、前回の「読み」の学習とは異なり、音声の指導をほぼ行っていない状態で「英語を読む」状況だった。

その結果、「まだむずかしい」(1段階目)に印をつけた児童は8名、「自分のクラスの英文なら読める」(2段階目)を選んだ児童が11名、「イラストがあれば言える」(3段階目)が21名、「イラストがなくても文字を見たら言える」が34名となり、1回目の時よりも「まだむずかしい」に印をした児童が6名増えた。

「書く」ことについては、「まだむずかしい」(1段階目)が9名で、「プリントのヒントを使って書くことができる」(2段階目)が7名、「辞書を使って文を完成させることができる」25名、「辞書を使っていろいろな文を書くことができる」が35名、となり「話す」「聞く」「発表する」などの活動に比べ、「むずかしい」と感じた児童は多くなったものの、プリントや辞書の助けがあれば「文が書ける」と感じた児童(2~4段階目)は、全体の84%であることがわかった。

4. Can-Do 評価の実施について

1) 実践者のフィードバック (感想)

何度か Can-Do 評価を経験している児童群だったので、Can-Do 評価に慣れており、児童は短時間で自分をふりかえり、率直に感じたことをコメント欄に書いた。これま

で会話、リスニング、発音、スピーチ（発表）、などで Can-Do シートを使用していたが、今回の「読み」「書き」のみの Can-Do 評価はまったく初めてだったので、「児童がどのような反応をするのか」という予測をすることが難しく、段階設計により時間をかけ熟慮する必要があり、児童用 Can-Do シート作成に思ったより時間がかかった。

しかし実施後、児童が記入した CDS を見ると、こちらが予想しづらかった項目や範囲であるからこそ、児童の自己評価からこれまで伝わりづらかった児童の学びの様子や気持ちがより明確に教員に伝わった、と思う。児童の理解度や出来具合を知る上でも、Can-Do 評価は非常に役に立つ、と感じた。

2) サポートしていた担任へのインタビュー（感想）

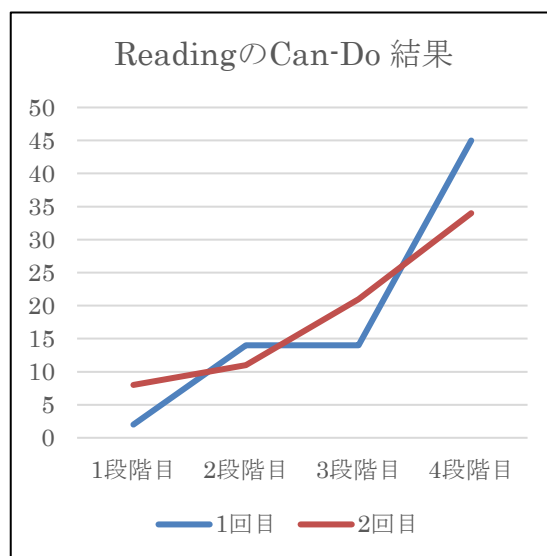
また授業をサポートしていた両クラスの担任に、授業後インタビューを行った。1 回目の CDS で「読み」も「書き」も「まだ難しい」に印をつけていた児童がいたクラスの担任はこの児童について、この授業を行った週に気分の上がり下がり激しく、気分がのらないときはまったく何も手にしないため他の授業でもやる気が失せておりひどい授業態度だった、とし、「英語の読み書きの問題ではなく、この児童の個人的な問題であるため、後日、指導した。」と聞いた。英語専科教員としては、「聞く」「話す」の授業では生き生きと積極的に発言していた児童の態度が急変したため、大変心配していたが、英語の「読み」「書き」が原因ではないことが担任への聞き取りで判明した。実際、次の授業では熱心に様々な英文を作成し、書いているこの児童の姿が見られた。

また、もう一方のクラスの担任は、児童の英語での「読み」「書き」の CDS の結果や児童の様子に大変感銘を受けたらしく、他の教科ではなかなか授業についていけない児童数名が英語の授業ではやる気を出し、自分で辞書を使い、意欲的に英文作成を行っている様子に非常に驚いた、と話した。実際、これらの児童は、英語の授業があまり得意でない児童たちだったが、しっかりと自己紹介文を作成し、CDS の自己評価が高かったことに、英語専科教員もよい意味で驚いた。

3) 「読み」「書き」の評価について

上述した通り、「読み」「書き」の児童の反応を予測することが難しかった理由として、「読み」「書き」活動の途中経過を教員が把握し、出来たかどうかの判断をすることが難しいからではないか、と思う。

「読み」については、児童が一人ずつ声に出して英文を読めば、途中で読めない箇所や発音できない単語などは教員にもわかるのだが、果たして小学生の英語の授業の中で、一人ずつ声に出して読ませその読み方をチェックすることは 1 年間に何回できるだろうか。では一斉に声に出して読ませた場合、大きな声の児童や上手に読める児童は教師の観察でもわかるのだが、



資料3 「読み」の CDS 結果

その他大勢の児童の細かな読み具合について、把握することはどうか。どちらも、頻繁に実施することはなかなか難しいのが現状である。

一方で小学生が英語を「書く」ことの評価についても、慎重に考えたい。懸念される部分は、いったい何をもって「書ける」と言えるのか、という点である。文字を「書く」と言っても、「(空中に指を出して文字を書く) そら書き」「なぞり書き」「書き写し」など特に低年齢の小学生の「書く」には様々な段階があり、児童が書いたものに優劣をつけることについても、「お手本のように美しく書けることが一番よい評価なのか」「英文をスラスラ書けることが一番よい評価なのか」「書く活動において何が大切なのか」を慎重に考えるべきで配慮が必要なのではないかと感じた。英語話者の筆跡については、いろいろ議論もあるのが事実である。

しかし「英語を書くことはむずかしい」と児童が「聞く」「話す」分野よりも明確に感じ、CDS で一段階目にしっかりと印をつけた特別な理由があるとすれば、書く作業の場合、お互いの進捗度が明確にわかってしまうことも理由として挙げられると感じた。子どもたちは、お互いの出来具合を比較することが大好きである。たくさん書けた児童とそうでない児童がいるとすれば、「多く書けた方がすごい」と児童は感じるのではないかと。たくさん書かれた英文に間違いが多い、こともあるが、それは教師の目から見てわかることで、児童間ではわかりづらいだろう。そのため「書く」評価の「まだむずかしい」についても、なぜ、何がむずかしいのか、をより詳しく調べる必要がある、と今回感じた。

とはいえ本実践で「読み」「書き」を評価に入れたことで、「聞く」「話す」は苦手だった児童が、急に英語の書き写しや英文作成に興味を示し、熱心に学び出したケースが多く見られたのは事実である。このような児童には、「読む」「書く」活動をきっかけに、さらに意欲的に英語学習に取り組み、いずれは「聞く」「話す」分野においても積極的に学ぶ姿勢と自信を身につけてほしい、と切に願っているところである。



資料4 「書き」の CDS 結果

英語振り返りシート No.1

2018年 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 えいご発表会のセリフを思い出してください。自分のクラスのセリフを、文しょうをみたら言うことができますか？



まだむずかしい



自分のたんとうする
ところなら言える



イラストがあれば
言える



イラストがなくても
文字をみたら言える

② 自己しょうかいプリントを思い出してください。えいごで自分のことをしょうかいする文を書くことができますか？



まだむずかしい



えいごをなぞる
ことができる



プリントのヒントをみながら
書くことができる



じしょを使いながら文を
書くことができる

③ 今日の活動には進んで参加できましたか？



あまり進んでできなかった



すこしだけ



まあまあできた



自分から進んで

■ 今日の活動の感想を書こう！

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？」

CDS はこれまでに何度も作成し、使用しているが、読み書き指導に特化した CDS を作成したことがなかったため、時間がかかった。児童の反応や、出来具合が想像できず、段階設計が難しかった。

【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）？」

こちらが思っていたよりも、児童は個々の出来具合をよく理解し、自分の状況に応じた段階を選んでいたように思う。また児童の書いたものをみると偏りも少なく、分散していたので、幅広く児童の気持ちを確認することができた。

【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？」

読みが得意、書くことが得意（好き）、ということは、教師による行動観察だけでは非常にわかりにくい。こちらが思っていたよりも、書くことに熱中している様子で、なかなか活動をやめてくれないほどだった。

【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？」

読みや書きが難しいかな、と想像していたが、多くの児童が「楽しかった」と書いていたので、驚いた。コメントを見ると「いろいろと英語で書けたことがうれしかった」という、「英語が書けた！」という満足感が高まったように見受けられた。

【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）？」

大きく変更する予定はないが、読みの力がどこまであるのかを判断することは難しいため、次回の授業で新しい課題を読みの教材として取り入れる予定である。書く活動はそのまま予定通り継続する。

【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）？」

思ったよりも、書く活動を肯定的にとらえた児童が多かったため、活動の段階を少し難しくする予定です。読みも書きも一段階あげ、その反応を見たいと思う。

実践報告

音文字指導と Can-Do 振り返りシート

田縁真弓（ノートルダム学院小学校）

1. はじめに

今まで、高学年で書写による文字指導や、市販の外国教材のワークブックに書き込ませる Writing の指導は行っていたものの、音声から文字へ導く指導が体系的にはなされていなかった私立小学校において、一体、いつ、どのように、カリキュラムに入れるべきかを研究するために、3年生120名を対象に「音と文字の指導」を行った。その中で実施したミニクイズの結果と Can-Do 振り返りにみられる児童の実態を考察し、明らかになったことを実践報告したい。

今回対象とした3年生のこれまでの英語学習経験ならびに現在の様子は以下のとおりである。

- ・入学以来2年間専科教員とネイティブ教員による TT 授業を週2回受けている
- ・本校独自のカリキュラムにより、歌、チャンツ、絵本などを通してたくさんの TPR 活動を行うことで英語の音声に慣れ親しみ、2年生では英語劇の発表を通して、台本に書かれたセリフ（各自3センテンスから5センテンス程度）が文字をたよりに言えるようになっていく。
- ・オールイングリッシュで進められる授業を抵抗なく受け止めているが、授業中の児童の発話は日本語が多い。
- ・話すことは、（発表）フォーマットに乗せられた発表活動の5センテンス程度、（やりとり）自分に関する質問は15問程度やり取りできる。
- ・活字体のアルファベット（大文字・小文字）や自分の名前は英語で書ける。
- ・国語の授業でローマ字学習を担当と行った。（3時間）

2. 実践の内容

移行措置期間に高学年で使用することを想定し作成された新教材 *We Can!* では、「音と文字への気付き」の活動として、アルファベットジングルを使った指導が取り入れられている。その指導案で示された活動も参考に、今回は、アルファベットジングルを使って、文字と音を結び付ける。ジングルは、1年生の時に「どこに住んでいるの？」という単元で、アニマルジングルとして馴染みがあり、また2年生でも「夢の給食」という単元で、食べ物のジングルに何度も触れている。しかし、低学年では、主に語彙を増やすことを狙いとしていたので、今回のような、文字と初頭音を結び付ける活動にはしていなかった。3年生のこの時期に初めて、ジングルを初頭音と文字に結び付ける目的に使うこととし、単元を通して短時間でその指導を行った。

【指導手順】

- ① ジングルを音源と PPT の画像で A から Z まで紹介した後、指導者が、小文字の字カー

ドを黒板に貼りながら、“A is?”と問いかけ、児童に/a/a/a/と26文字の音素を言わせた。何度かバラバラに文字を示しても言わせた。

②本時のターゲット文字として、pとb(次時にtとd、そのあとにcとg)という音素が調音点を同じくする無声音と有声音のペアを取り上げ、それぞれの文字で始まる単語の例をいくつか挙げ、それ以外で知っている言葉を児童に挙げさせた。

(児童が挙げた例: bag, bed, boy, baby, bus/pig, piano, pink, pen, pet など)

引き続き、音源あるいはネイティブ教師の言う単語の最初の音を認識し、どちらかを指さすアクティビティ(ペア活動)を行った。

③ミニクイズを配布し、(1)3つの単語から初頭音の違うものを選ぶ活動、(2)単語を聞いて最初の文字を2つから選んで書く活動を行った。(3)ミニクイズと同じ紙面にあるCan-Do振り返りを指導者が読み上げておこなった。なお、この時点ではミニクイズの採点結果を児童は知らない。

④回収後、ミニクイズの答え合わせを全員で行った。

問題

- 1. ①bag bat penguin ②pen boy pencil
- 2. 1.bed 2.pet 3. popcorn 4.box 5, bat

【CanDo 振り返り①】 聞こえた英語の最初の音がどのアルファベットがわかりますか。(分析的アプローチ) 今回ミニクイズで扱った1と2

(1. まだむずかしい, 2. 何度か聞けば, 3. だいたい, 4. かんぺき)

【CanDo 振り返り②】 アルファベットをみたらどんな音がわかりますか。

(統合的アプローチ) 黒板にカードを貼りながら全体活動として問うたもの

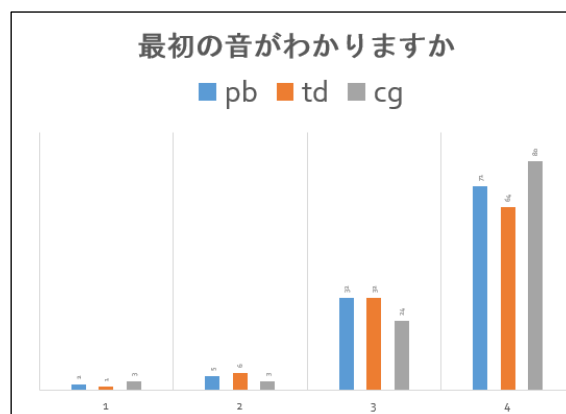
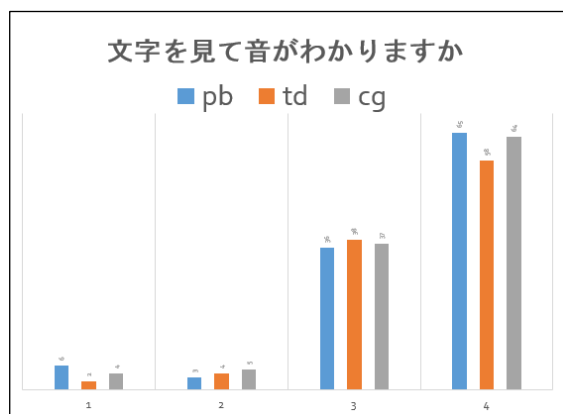
(1. まだむずかしい, 2. 今日学んだものは, 3. だいたい, 4. かんぺき)

3. 結果

CanDo 振り返りでは、「単語の初頭音を聞いて最初の文字がわかるか」という質問に対して、①の「まだ難しい」と答えた児童が2人(2%)、②の「何度か聞けば」と答えた児童が5人(5%)、③の「だいたいわかる」と答えた児童が32人(29%)、「完璧にわかる」と答えた児童は71人(65%)であった。これは、94%の児童が、指導者の設定した「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」以上であることがわかる。また、ミニクイズの正答率を見ると、①の正解が93%であり、②は87.5%

であったことから、多くの児童が実際に単語を聞けば、最初の音がわかるようになっていることが見とれた。ただ、2のミニクイズで、間違った15名の児童のうち、5名は初めの文字をbと書くべきところdとしており、その間違いに気づいていないのか、自己評価はこの5名は全員4を選んでいった。

また、2つ目の質問「文字を見れば音がわかるか」という質問に対しては、①の「まだ難しい」と答えた児童が6人(5%) ②の「今日学んだ音は」と答えた児童が3人(3%)、③の「だいたいわかる」と答えた児童が36人(33%)「完璧に分かる」と答えた児童が65人(59%)であった。ここでも9割上の児童が分かると答えたことになる。



そのあと、さらに別のペア文字で行った結果も特に大きな違いは見られなかった。しかし、従来実践してきた CanDo 振り返りと異なるのは、1と2選んだ児童が、1回目が7名と9名、2回目が7名と6名、3回目が6名と9名というふうに6~8%存在し続けることである。別の単元で CanDo 振り返りを実施した場合は、回を重ねるごとに、1や2の評価の数が順に減っていくことが多い。1の評価が0になることもよくあった。今回の文字指導で特徴的だったのは、いつも1や2を付ける児童が特定できた。毎回のように「わからない」と訴えながらも「でも楽しい」と書いていたことである。

4. 自由記述に見られたこと

【多く見られたコメント】

- 2つの音だけで簡単 楽しかった 聞き分けが楽しかった
- 音の違いが分かった 簡単だったけれど勉強になった
- 今日ちゃんと理解できてよかった ○と○の音がわかった
- タ行とダ行の音だと思った (t/dの実践で)

【回を追うごとに増えたコメント】

- もっとむずかしくしてください 簡単すぎる
- たくさんしたい 最後の問題にひっかからないでよかった

【1あるいは2をつけた児童のコメント】

何もわからない あまり聞こえなかった

うるさくてわかりにくい そんなにわからない 簡単にしてください 楽しかった

5. 考察

以前にジングルを短時間学習や授業で短時間に導入し、またそのアクティビティをした後に、**Can-Do** 振り返りを取ったことがあった。その時には「アルファベットジングルを思い出してください。あなたはジングルが言えますか？」と問いかけ、4つの段階を、①まだ難しい、②みんなと一緒に、③一人でも元気に、④音と文字の関係を考えながら、という段階を設計していた。しかし、そうすると③と④の間にギャップがあり、ジングルの目的が児童にわかりづらかった。今回は、**Can-Do** 振り返りとミニクイズを行うことで「学びの方向性」を児童、教師で確認ができたと感じている。初めて踏み込んだ形で、スタートした「音から文字へ」の指導を今後はさらに定着させ、高学年のリタラシー指導につなげたい。また、支援の必要な児童を早い目に見つけて、そのセーフネットをしっかりと準備することも、文字指導においては今後大きな課題になるだろうと考えている。

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はありますか？」

2つの音の聞き分けをさせていることから、「今日学んだ音はわかる」という段階を2番目に置いた。しかし、それが段階にいれていいものか、など、文字と音の指導に関してはこちらの目標を今の時点でどこに置くかがとても難しいと感じた。

【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）？」

今までなんとなく聞いたり言ったりしていたジングルが、ここにつながるのだと指導者、児童ともにすっきりすることで、児童の高い意欲が見られた。

【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？」

音を聞くこととそれを文字に結び付けることに大きなジャンプがあり、そこをどのようにスモールステップで指導していくべきかと考えつつの指導ができた。1回目ですでに支援の必要な子が見えたので、その子を意識して観察することにもなった。

【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？」

多くの児童が「楽しかった」「もっと難しくして欲しい」と書いていたことで、内容的に次のステップに向かうレディネスができていたことがわかった。が、同時に「わからない」と書いている子には、それを発信できる機会を与えてやれよかったと感じた。

【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）？」

今後、3年生のこの時期にこういった機会を与えて、児童の見取りを行ったうえで、4年生からの指導につなげたいと思う。4年生以降では「リーディングリカバリー」のような支援プログラムを先行研究を参考に考え、提供する。

【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）？」

児童の多くが、喜んで取り組んでいたもので、今後さらに同じような活動を発展していきたいと思った。但し、その前に、しっかり支援のいる児童の把握をすることと、その手立てを準備しておきたい。

実践報告

「できる感」を高める活動設計 ～CAN-DO 尺度を活用したリフレクションの実践～

児玉麻知子（札幌市立あやめ野中学校）

1. 実践の背景

本校は平成26年度札幌市研究開発事業委託研究校として「CAN-DOリストを活用した外国語教育」と題し、CAN-DOリストの作成及びその活用の実践に取り組んできた。本校外国語科の目指す生徒像「言語や文化に対する理解を深め、積極的にコミュニケーションを図り、英語を使うことを楽しむ生徒」を目指し、「CAN-DOリスト」で示した学習到達目標を達成するロードマップを教師が描きながら単元目標を設定し、リフレクションシートの作成と活用を行っている。

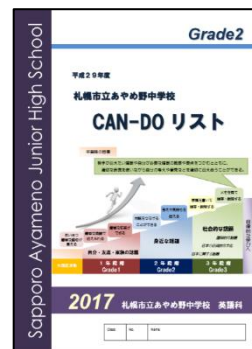
毎時間、授業の冒頭で本時の学習の目標を生徒に明示し、授業の最後に生徒が振り返りを行う取組は、英語のみならず全教科で校内研究の取組の1つとして実践し、「分かる」「できる」「楽しい」授業を目指しているところである。生徒自身が目的意識をもちながら様々な言語活動を通して学習し、リフレクションを行うことを通して「できる感」を高め、さらには自分の課題を立て、英語力の向上を図る学びを目指している。

この4年間、教科書の改訂、本校生徒の実態、授業改善などに応じてCAN-DOリストの改訂、リフレクションシートの改良を図ってきた。これまでのリフレクションは「毎時間の授業」を1つの単位として行ってきたが、生徒によっては振り返りの程度が活動の感想に終始してしまっているのではないかと、この点に課題を感じていた。そこで、今年度の11月上旬から、「言語活動」を1つの単位としてCAN-DO評価尺度に基づいて行う「4段階選択式」のリフレクションと、「単元全体」を通して学んだことや自分の課題を振り返る「記述式」のリフレクションの2つを組み合わせる方法に切り替えた。教科書の1つ1つのセクションを貫いた単元全体の目的をしっかりと捉えて学習し、目標に対する振り返りを行えば、比較的長い期間をかけて学習することから、生徒自身の「できる感」はより高まり、自分の到達度や課題についても客観的に捉えられるのではないかと考え、本実践を行うこととした。

2. 本校のCAN-DOリスト

A4判6ページからなる本校のCAN-DOリストは、毎年5月頃、生徒と教師が共有することのできるリストとして、全生徒に配付している。ページ構成は、①私の目標（個人目標設定）②1年間の学習計画③④CAN-DOリスト⑤CAN-DOチェック「できるようになったかな」⑥パフォーマンステスト等の貼付欄から成る。ポートフォリオ形式で学習の軌跡を残すことができる。

卒業時の本校の目指す生徒像に対して、1年は「自分のことなどを簡単な英語で伝え合う」、2年は「身近な話題を自分の考えなどを加えて伝え合う」、3年は「社会的な話題を説明し、質問に応答できる」と学年ごとの目標をさらに技能や場面ごとに細分化した能力記述文の形で掲載している。本校教師が作成した学習教材や定期テストは、このリストで示す目標と繋がっていることが意識できるCAN-DOディスクリプタが書かれている。



3. 本校のリフレクションシート

3.1 旧リフレクションシート (図1) について

毎時間の授業の冒頭に教師が目標を明示し、授業の最後で生徒が振り返りを行う。振り返りの仕方は「できた」「なんとかできた」「まだ不十分」の3段階であった。例えば、下記のCAN-DO評価尺度は、活動場面においてどのような条件の下でどの程度できればできると言えるのかの評価尺度の説明が不明瞭である。その結果、図2のように、生徒のリフレクションは感想や印象を記述する程度にとどまっている。また、図3では「上手く注文することができた」とあるが、どのような点において上手くできたと感じたかは生徒自身の曖昧な印象に委ねられており、上手くできる程度についての具体的な記述にはなっていないことがわかる。他の生徒のコメントも感想が多く、自分自身の英語力における課題について記述する生徒は比較的少なかった。

【図1】

Date	Today's Goal (目標) ハンバーガーショップで注文できる	★振り返り <input type="checkbox"/> できた <input type="checkbox"/> なんとかできた <input type="checkbox"/> まだ不十分
	To do (宿題・提出物など)	★感想・課題にしたいこと ハンバーガーショップで注文できる
Date	Today's Goal (目標) ハンバーガーショップで注文できる	★振り返り <input type="checkbox"/> できた <input type="checkbox"/> なんとかできた <input type="checkbox"/> まだ不十分
	To do (宿題・提出物など)	★感想・課題にしたいこと ハンバーガーショップで注文できる
Date	Today's Goal (目標) ハンバーガーショップで注文できる	★振り返り <input type="checkbox"/> できた <input type="checkbox"/> なんとかできた <input type="checkbox"/> まだ不十分
	To do (宿題・提出物など)	★感想・課題にしたいこと ハンバーガーショップで注文できる
Date	Today's Goal (目標) ハンバーガーショップで注文できる	★振り返り <input type="checkbox"/> できた <input type="checkbox"/> なんとかできた <input type="checkbox"/> まだ不十分
	To do (宿題・提出物など)	★感想・課題にしたいこと ハンバーガーショップで注文できる
Date	Today's Goal (目標) ハンバーガーショップで注文できる	★振り返り <input type="checkbox"/> できた <input type="checkbox"/> なんとかできた <input type="checkbox"/> まだ不十分
	To do (宿題・提出物など)	★感想・課題にしたいこと ハンバーガーショップで注文できる

この単元で実際に行った活動では、単にハンバーガーショップで注文することにとどまらず、自分の好きな商品を注文することや、ショップに来ることのできなかつた友達のために購入して持ち帰ることで、会話を発展させる意識を持たせることも加味していた。従って、下記のようなCAN-DO評価尺度の設定が可能であり、CAN-DO評価尺度をより明確にすることで、できるようになりつつある過程を示し、生徒自身が「できる感」を高める活動になるよう、尺度の設定を改善することが課題だと感じた。また、中学校では1単元のなかでは様々な活動を設計するため、1つ1つの活動の振り返りも大切にしつつ、単元全体を通して生徒の「できた感」を高めるリフレクションの方法はないかと考えた。この2点の課題を踏まえ、新しいリフレクションシートを作成するとした。

【図2】(活動1回目)

Date	Today's Goal (目標) ハンバーガーショップで食べたいものを注文できる	★振り返り <input type="checkbox"/> できた <input type="checkbox"/> なんとかできた <input type="checkbox"/> まだ不十分
11/2	To do (宿題・提出物など)	★感想・課題にしたいこと 外国で注文するのは無理そう...

【図3】(同単元活動2回目)

Date	Today's Goal (目標) ハンバーガーショップで食べたい商品注文できる	★振り返り <input checked="" type="checkbox"/> できた <input type="checkbox"/> なんとかできた <input type="checkbox"/> まだ不十分
11/10	To do (宿題・提出物など)	★感想・課題にしたいこと 前回よりも上手く注文することができた。

(CAN-DO評価尺度の改善例)

- ①モデル会話文を見ても、ハンバーガーショップで自分が食べたいものを注文することはまだ難しい。
- ②モデル会話文を見れば、ハンバーガーショップで自分が食べたいものを注文することができる。
- ③モデル会話文を見なくとも、ハンバーガーショップで自分が食べたいものを注文することができる。
- ④モデル文に加えて、自分の食べたいものについて付加情報を加えることができる。

3.2 本校の授業実践例

・開隆堂【SUNSHINE ENGLISH COURSE2】第2学年 Program9, Program10 における取組

3.2.1. 単元の目標

Program9：自分の身の回りにあるものの特徴を比べて、その違いを説明することができる

Program10：2つのものを比べたり、もっとも程度が高いものについて、別の言い方で説明できる。

この2つの単元は、どちらも「形容詞及び副詞の比較変化」を扱う。Program9では、-er, -est を用いて程度を比較する表現、原形を用いて同程度のものを説明する表現を学習する。Program10では more, most を用いて複数のものを比較し、程度の違いを伝える表現。そして better, best を用いて好みの程度を他と比較しながら伝える表現を学習する。以下は2単元を通して行った言語活動である。

3.2.2. 本単元で行った言語活動

【表1】

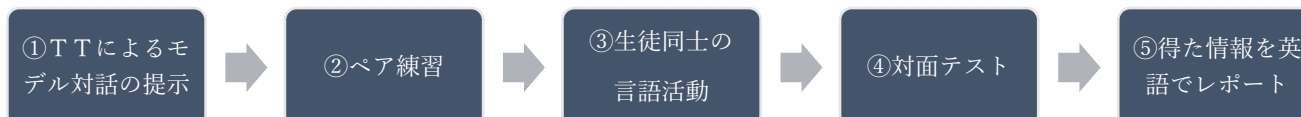
I : Interaction / S:Speech / L:Listening / R:reading / W:Writing

単元・セクション	使用場面	活動内容	技能
P9-1	明日2教科のテストがある	2つのうち、どちらの教科が簡単だと感じるかを伝える。	● I → W
p9-1	身近なことを比較しよう	好きな教科・行ってみたい都市の寒暖比較・身長比べについて英文で書く。	★W (2～3文程度)
P9-2	朝型か夜型か?	起床時刻について話し、家族で一番早起きの人を伝える。	● I → W
P9-2	地理クイズに答えよう	地図帳を見ながら、日本や世界で一番○○な自然についてクイズに答える。	★W (1文程度)
P9-3	お勧めの防犯ロボットは?	ロボット開発者がお勧めの防犯ロボットを動物に例えて客に伝える。	● I → W
P9-3	学校行事を紹介する	あやめ野中学校の行事の紹介文を書いて紹介する。	◎W (6文程度)
P10-1	アナログ派? デジタル派?	コンピュータと本のどちらが面白いかを議論し、理由を伝える。	● I → W
P10-1	人気はどちら?	スポーツ・食べ物・果物などの人気を調査して、結果を報告する。	● I → S・L
P10-1	グラフが表すことを伝えよう	円グラフや棒グラフ、折れ線グラフを読み取り、英語で説明しよう。	★W (1～2文程度)
P10-2	お店でイチオシの商品は?	お客が店で一番人気(高価/丈夫など)商品を探し、店員が説明する。	● I → W
P10-1/2	自分の考えを伝えよう	面白い教科は?、給食人気ランキング、お金と健康どちらが大事?を伝える。	★W (1～2文程度)
P10-3	自分の好みを伝えよう	米派?パン派?、夏 or 冬?、好きな果物、一番好きなものを伝える。	★W (1～2文程度)
まとめ	比較クイズを作ろう	グループでクイズを作り、掲示板に貼って読み合い、答える。	★W (3文程度)
まとめ	どちらの季節がすき?	日本の四季の楽しみ方、お勧めの過ごし方や好きな理由を伝える。	◎W (10文程度)

3.2.3. 表1右列の言語活動とリフレクションとの関わりについて

●対話による言語活動[Interaction→Writing]

本校2年の英語の授業は、週4単位のうち3単位はALTと、1単位はJTLとのチームティーチングで行っている。このことから、次のような手順でインタラクション活動を行っている。



★1～3文程度の英作文活動[Writing]

本校では言語の使用場面を明確にし、「生徒自身に関わること」「住んでいる地域や身の回りのこと」など、自己関連性のある内容をALTやクラスメート等に発信する目的で書く活動を徹底して行っている。生徒自身が考え、調べ、表現する言語活動とすることを大切にしているのである。従って、「次の日本語を英語に直しなさい」といった英作文ドリルを扱う頻度は極めて少ない。図4は、セクションごとに行っている英作文教材、図5は本文の読解や音読学習用として作成している教材の一部にある英作文のコーナーである。この他にもSNSに似た枠にメッセージを書き、ペアの相手と交代で返事を書き合いながら応答活動をすることもある。単文ではあるが、書く目的が明確で相手意識をもって行う英作文活動である。のちに10文程度の作文を書く力を必要とする発展活動に結び付く大切な活動である。

伝えたい内容が未習である場合、生徒は必要に応じて自分で判断し、教室にある生徒用辞書を用いて自主的に調べたり、中学生用の辞書には記載されていない内容や時代的な内容がある場合はALTに積極的に質問したりするなどしていることから、課題を解決するための学習の手立てにおいても工夫する態度が身に付いてきている。

【図4】 Program10で行ったライティングの例

【図5】 自己表現作文コーナー

◎10文程度の英作文活動[Writing]

単元のまとめの時期には、あるテーマについて10文程度のまとまりのある英文が書く活動を行っている。1年生の頃は伝える内容を考えることや自分の考えを明確にもつことが難しかった生徒も、クラスメートとの教え合い、学び合いを通して、自分の好みや意見・考えなどを明確にもつようになり、さらにはその考えの背景にある理由について I have three reasons. First, ... Second, ... や For these reasons, I think that ... といった表現を用いて、順序立てて説明する力もついてきていた。

生徒作文は教師のチェックを受け、そのアドバイスを生かしながら清書し、提出することとしている。評価の対象は最終的に提出された清書であるため、生徒は誤りを恐れずに書くことができている。年間10回程度、このような活動を行っているため、1単元に1回程度の頻度となり、常に単元の最後には既習事項を用いて10文程度の作文を書くという目標をもって学習している。1年生から3年生まで同様に行っていることから、受験期までに30テーマは書く。これらの経験は生徒にとって財産であり、まとまりのある英作文を書く力が問われる入試や高校英語への接続、英語での対面テストなどの準備をする際の自信につながっている。

【図6】 Program9-3

Goal:「桃子のスピーチ」を参考にしながら、あやめ野中学校の行事を紹介できる。

あや中の行事から書きたいテーマを選ぼう (2つつけよう)

Sport Day School Festival Work experience School Trip

① I'm going to tell you about the chorus contest. ... 行事名

I'm going to tell you about the School Trip. (Checked by)

② We hold this contest in November every year. ... 開催月や季節など

We hold this trip in May every year. (Checked by)

③ It's as exciting as the field day. ... 他の行事と比べてどうか?

It's as fun as the school festival. (Checked by)

④ All the classes practice very hard for it. I didn't like singing at first. But this year I practiced hard with my classmates every morning. Finally, we won first prize. We were all excited. ⑤ Now I really like singing with my friends.

... 学級の様子、行事を通して変わったこと、学んだこと、感じたこと、思い出など

We enjoyed ^{our} school trip in Niseko and Otoru. (Checked by)

We ^{could} make many good memories. (Checked by)

We ^{made} better friends. (Checked by)

⇒終わったら、Reflection Sheet (リフレクションシート) に自己評価 (A~D) を書き、「これは使えと思った表現」をメモしておこう。

【図7】 Program9, 10 のまとめ

さくさく Writing 提出用 ◎どちらの方がいいですか P39

① Which do you like better, Disney Land or Disney Sea?

② I like Disney Land better than Disney Sea.

③ I have three reasons.

④ First, I love to ride roller coasters.

⑤ Disney Land's attractions are very exiting.

⑥ Second, there is Cinderella's castle.

⑦ Cinderella's castle becomes beautiful at night with light.

⑧ Third, I had lost my way in Disney Sea.

⑨ I won't lose my way again.

⑩ For these reasons, I like Disney Land better than Disney Sea.

表記	得点	課題に対する取組の評価基準
A	10点 9点 8点	意図的に表現し、課題が十分達成されている。 A+ ... 文と文のつながりを意識し、読み手が理解しやすくとまりの構成である。 A ... 文と文のつながりを意識しようとしているが、一部構成に工夫するとさらによい。 A- ... 文と文のつながりを意識しようとしているが、全体の構成を工夫するとさらによい。
B	7点 6点 5点	指示に忠実に取り組み、課題が達成されている。 B+ ... 文と文のつながりを意識し、読み手が理解しやすくとまりの構成である。 B ... 文と文のつながりを意識しようとしているが、一部構成に工夫するとさらによい。 B- ... 文と文のつながりを意識しようとしているが、全体の構成を工夫するとさらによい。
C	4点 3点 2点	英文が仕上がっておらず、課題が達成されていない。 C4 ... 英文は4~5文程度。 C3 ... 英文は3文程度。 C2 ... 英文は2文程度。

3.3. 新リフレクションシートに関わる取組

図8は、旧リフレクションシートで課題となっていた2点を改善するリフレクションシートとして作成したものである。新リフレクションシートでは、言語活動終了時にCAN-DO評価尺度を生徒に伝え、その程度をA~Dの4段階で記録し、単元の最後に、単元全体を通して学んだことや自分の課題を考え、「できた感」がどの程度高まっているのかを記述することとした。

各活動のCAN-DO評価尺度は、語彙学習や音読活動などを通してリフレクションを行う際の「言語材料」にフォーカスした能力指標と、インタラクションのある活動や自己関連性のあるライティング活動などを行う際の「伝達目的」にフォーカスした能力指標の2つを組み合わせ使用することとした。それにより、単元全体を通して大きな機能や目的遂行のレベルで何ができるようになったかをまとめて振り返ることにより、生徒自身が今後の個人課題を考える自律性と自己効力を促進できるになるリフレクションになることを目指している。

3.3.1. 語彙の学習におけるリフレクション

図8の青色囲み部分は語彙の学習におけるリフレクションである。学習からリフレクションまでは次のような手順で行っている。

- ①フラッシュカードアプリを用いて教科書の新出単語を大型TVに映し出し、音読練習。
- ②文字と音声のつながりを意識する語彙の活動・・・抽出した語に含まれるが文字がもつ音声と同じ文字、同じ音声のある語をリフレクションシートにたくさん書き出すペア活動。
- ③音読しながら単語をワークシートに書く練習 (4~5分程度)。
- ④一連の語彙に関わる学習を踏まえ、つづりの暗記に難しさを感じた語や意味を覚えにくい語、音と文字のつながりが分かりにくい語などをリフレクションシートに各自が書き残す。
- ⑤これら一連の学習活動をした後にA~D (下記の④→①) の自己評価を行う。

(CAN-DO評価尺度)・・・「言語材料」にフォーカスした能力指標

- ①新出単語がもつ意味を思い浮かべながら自分で音読することはまだ難しい。
- ②新出単語がもつ意味を思い浮かべながら自分で音読することができるが、書くことは難しい。
- ③新出単語がもつ意味を思い浮かべながら自分で音読したり、書いたりすることができる。
- ④新出単語がもつ意味が分かり音読や書くことができることに加え、その語を用いた英文が書ける。

3.3.2. 言語活動におけるリフレクション

図8の赤色囲み部分は、授業実践例で紹介した言語活動を終えた後に行うリフレクションである。学習からリフレクションまでは次のような手順で行っている。

- ①言語使用の場面やその目的、その活動の目標を伝えてから、活動を行う。
- ②言語活動で実際に使った表現のなかで、今後も覚えておきたいと自ら思う表現を書き留める。
- ③活動で用いた英文を例文として文の仕組みを生徒自身が整理する。(板書を写す方法ではない)
- ④CAN-DO評価尺度を伝え、A～D(参考例：下記の④→①)の自己評価を行う。

□言語活動とCAN-DO評価尺度の実践例□ 2年 Program9-2

	使用場面	活動内容	技能
P9-2	朝型か夜型か?	起床時刻について話し、家族で一番早起きの人を伝える。	● I → W

(CAN-DO評価尺度)・・・「伝達目的」にフォーカスした能力指標

- ①スキット例を参考にして、一部を他の語に置き換えて言うことはまだ難しい。
- ②スキット例を参考にして、一部を他の語に置き換えて言うことができる。
- ③他の語を参考に、スキット例以外の語句を使って言うことができる。
- ④朝型、夜型に加え、自分が普段していることについて情報を付け加えて言うことができる。

3.3.3. 単元終了後におけるリフレクション

シート内の緑囲み部分は、単元終了時に行うリフレクションである。

■生徒の記述例①：リフレクション記述文における2年生徒の変容

10月～11月	結構理解できたと思う。外国で注文するのは無理そう…。前回よりも上手く注文することができた。
12月	本文をもっとスラスラ読めるようにする。比較級を使って文を書けるようになった。
1～2月	一番好きなものとか、比べてどれくらい好きとかを英語で書いたり言えるようになった。

旧リフレクションシートを使用していた時期は、活動についてのリフレクションが主観的な判断になりがちで感想を書いたものであり、比較級という「言語材料」に意識が向いた内容であった。しかし、2月のリフレクションでは扱うトピック・話題(英語を用いて何を伝えるか)に生徒の関心が向けられ、意識が変化しているのが分かる。

■生徒の記述例②：1年生徒の記述文

下記は1年生の同様のリフレクションシートの記述部分である。本格的な英語学習からまだ1年経っていない1年生であるが、英語を用いて「できること」、「できるようになったこと」に目を向け、さらに新たな課題を見出そうとしているのが分かる記述が多い。

- ・今回の単元でリンキングを付けて発音よく音読できるようになった。次の単元では、自分で本文などに英文をプラスできるようになりたい。そのために、英文読解に力を入れていきたい。
- ・難しい単語や長い単語が覚えられるようになった。先生が読まなくても英文を読めるようになりたい。
- ・単元を終えて、「今、していること」を表現できるようになりました。新しい単語が出てきたり、長めの文になると意味や音読が難しくなってしまうことがあるので、これからの課題にしたいです。
- ・単元目標はクリアできた。だけど、スペリングをもっと覚える。
- ・電話の時に使う表現が出てきて、ヒントがなくても伝えることが難しいと感じたので、もっと対話練習などの勉強をしたいと思った。
- ・音読トライはスラスラ読めるようになった。けど、単語がなかなか覚えられない。
- ・この単元では実際に日常生活によく出てくる表現が多く含まれていたのので、家で練習するときに思い出しやすかったです。次は、本文よりさらに複雑な内容を読み取れるようにしたいです。

【図8】新リフレクションシート

G2 Learning Plan & Reflection Sheet		Program10	
<p>【Goal 単元目標】 2つのものを比べたり、もっとも程度が高いものについて、別の言い方で説明できる。</p>		<p>SET GOALS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 	
	Section1	Section2	Section3
セクション目標	2つのものを比べたり、もっとも程度が高いものについて説明できる。	どちらが好きか、どれがいちばん好きかについて説明できる。	異文化とどんな習慣の違いがあるかについて読んで理解できる。
StepUpTalking	①2つの物事のどちらにより興味があるか、話すことができる。 A・B・C・D	②お店でいちばん人気の商品をたずねることができる。 A・B・C・D	A・B・C・D
Basic Dialog 基本表現	太字を含む基本表現の英文を書こう please homestay, anyway, eat, hear play, pay, okay, treat, dream away, today, sea, seafood may, yesterday, least, tea, leader season, men A・B・C・D	太字を含む基本表現の英文を書こう No, I like summer better than winter. Well, I like summer the best A・B・C・D	太字を含む基本表現の英文を書こう A・B・C・D
New Words 新出単語	もっと練習が必要だと感じる単語・表現を書こう I did, but it was more difficult than Question 1 and 2. I think it was the most difficult of the all questions. A・B・C・D	もっと練習が必要だと感じる単語・表現を書こう better, probably, stomachache, best, similar A・B・C・D	もっと練習が必要だと感じる単語・表現を書こう stomachache, head, tooth, back, foot A・B・C・D
本文内容理解	重要表現や文の仕組みについて大事なこと That's the most important point. It was more interesting than just traveling. A・B・C・D	重要表現や文の仕組みについて大事なこと I like rice the best for dinner, but she always gave my bread. A・B・C・D	重要表現や文の仕組みについて大事なこと I liked tea better than any other drinks. A・B・C・D
音読トライ	A・B・C・D	A・B・C・D	A・B・C・D
さくさくW+ 自己表現作文	「これは使える!」自己表現作文を書こう I think than Bibinbada's the most popular in our school. Math is more interesting than Japanese. A・B・C・D	「これは使える!」自己表現作文を書こう which do you like better, our? what a do you like the best? A・B・C・D	「これは使える!」自己表現作文を書こう A・B・C・D
<p>A. 素早く(スラスラと)、正確にし自信をもってできる。 B. 一人で自信をもってできる。 C. 自信があまりないけれど、例文を参考にしたり、辞書を使ったり、クラスメートと一緒に、できる。 D. 自信がなくまだ難しい。自分にはできないと感じている。</p>			
<p>【Reflection】 単元を終えて、「自分のできるようになったこと」「これからの課題」を書こう</p> <p>いちばん好きなものとか、比べてどれくらい好きかとか英語で書いたり言ったりした。 +だった。</p>			

4. 英語学習に関するアンケート結果と実践から見てきたこと

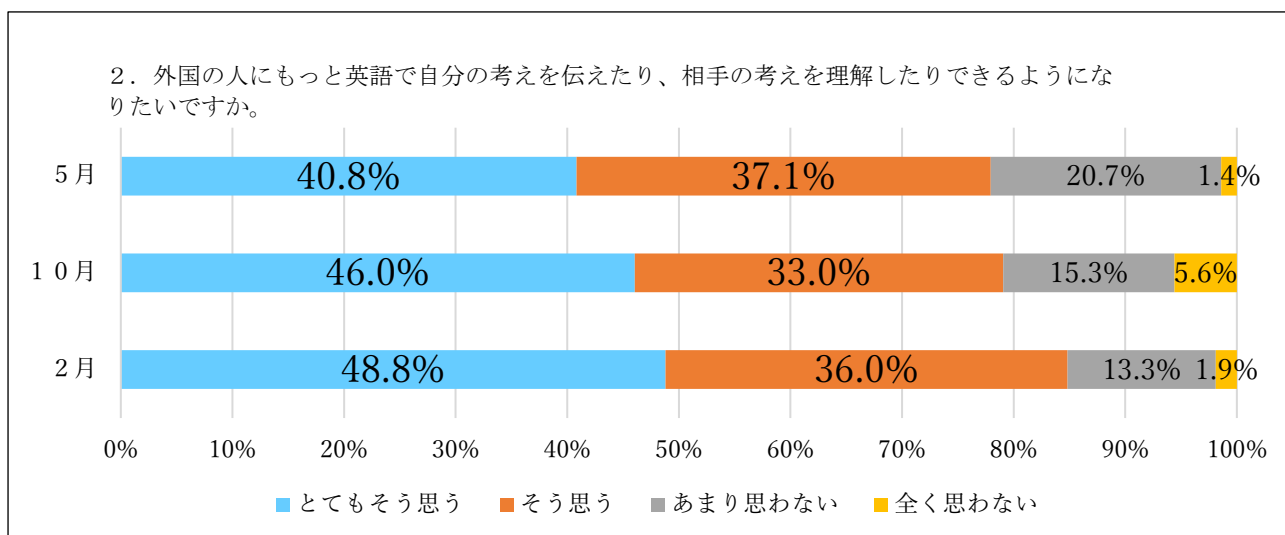
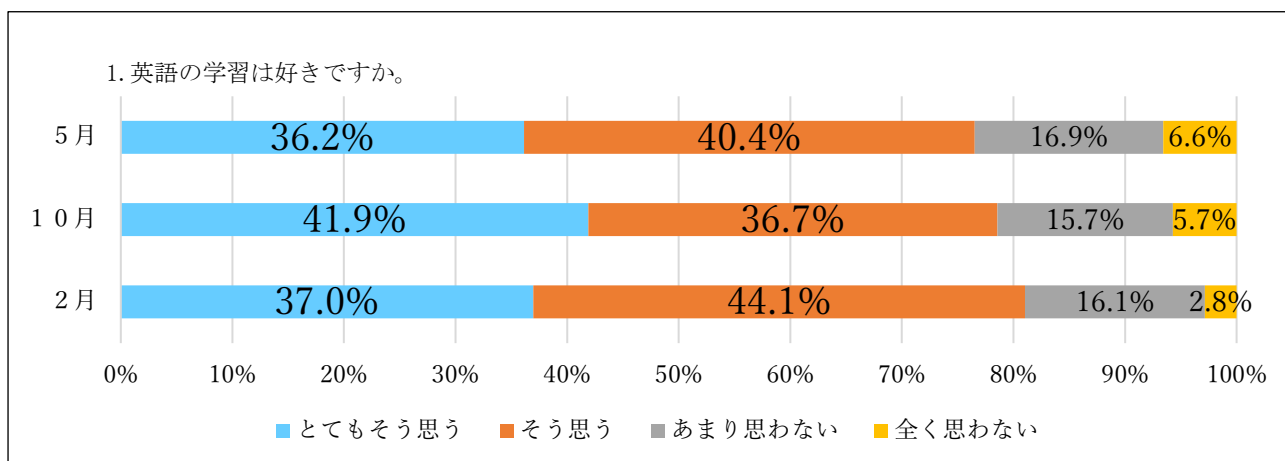
下記は平成29年度札幌市教育委員会が生徒のコミュニケーション能力の育成及び国際理解教育におけるALT活用の効果等について調査し、今後の外国語教育の一層の推進に役立てることを目的として実施したアンケート結果の一部である。本校は外国語指導助手活用推進事業の活用推進校としてアンケート調査対象校として、全校生徒を対象に実施した。図9は、本校の全校生徒を対象として実施した年3回（5月・10月・2月）の推移を表したものである。

設問2～4における肯定的な回答が増えていることから、「知りたい」「伝えたい」「できるようになりたい」という求めようとする意志や改善しようとする願いをもつ生徒が増えていることが分かる。設問5「身近な話題について簡単な英語で理解したり、表現したり、情報交換したりするコミュニケーション能力が身についていると思いますか」における肯定的な回答の2月の数値が、10月より大幅に増えていることから、「できる感」を高める活動設計の効果が表れていることが予想される。

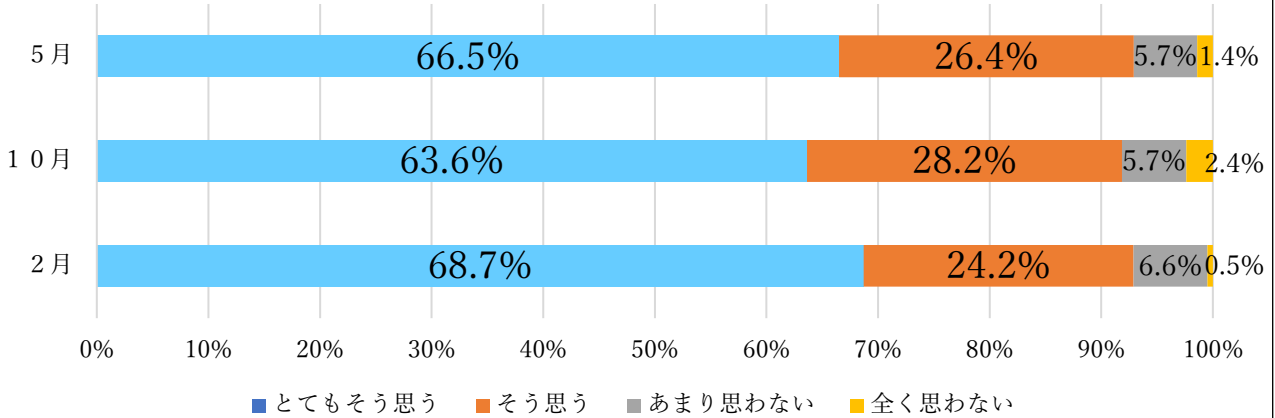
今後の課題は、CAN-DO評価尺度が生徒にも分かりやすい可読性の高めたものにし、振り返りの際に読み上げながら具体的な活動を思い出させてイメージさせること、自由記述欄に書かれた生徒の課題が探究、解決を促す生徒が主体となる学習活動となるよう授業改善を図り、生徒の「できる感」を高めていきたい。

図9 平成29年度外国語助手の活用等に係るアンケート調査「学習に関するアンケート」

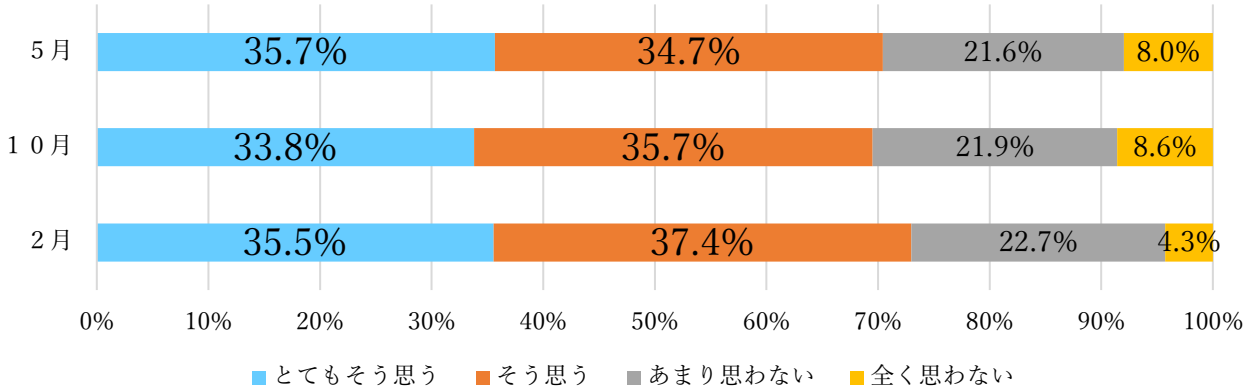
対象生徒：札幌市立あやめ野中学校全学年生徒



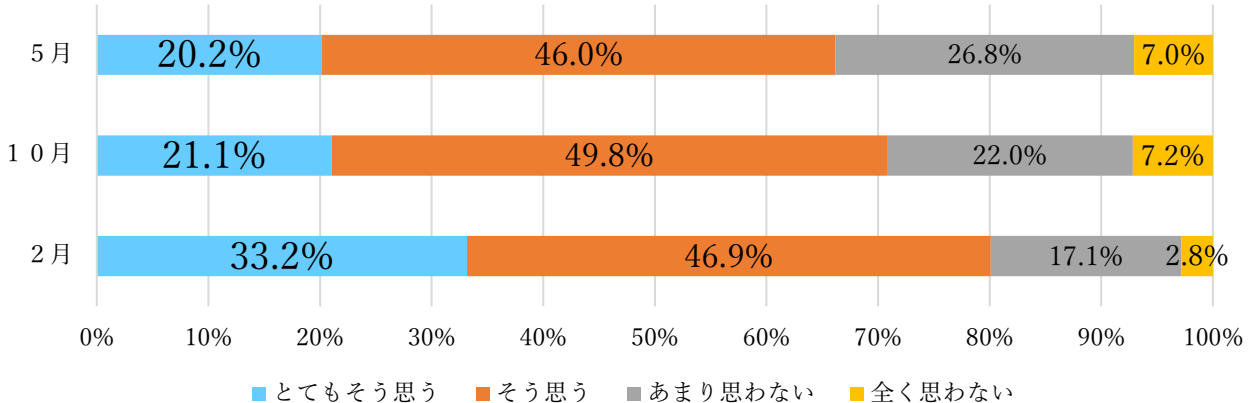
3. もっと英語を聞いたり、話したり、読んだり、書いたりできるようになりたいですか。



4. 外国の人と友達になったり、外国のことについてもっと知ったりしてみたいと思いますか。



5. 身近な話題について簡単な英語で理解したり、表現したり、情報交換したりするコミュニケーション能力が身についていると思いますか。



参考文献

- ・泉恵美子・萬谷隆一・アレン玉井光江・田縁眞弓・長沼君主 (2017) 『小学校英語 Can-Do 評価尺度活用マニュアル～中学校英語教科書接続 Can-Do リスト試案』
- ・「プロ教師」に学ぶ真のアクティブ・ラーニング(2017) 中島洋一

G2 Learning Plan & Reflection Sheet Program9

SET GOALS

- 1.
- 2.
- 3.



【Goal 単元目標】

自分の身の回りにあるものの特徴を比べて、その違いを説明することができる

	Section1	Section2	Section3
セクション目標	2つのものを比べて説明できる	もっとも程度が高いものについて説明できる。	同じ程度のものについて説明できる
StepUpTalking 	⑱ 2つの物事のどちらがより簡単か、話すことができる。 A ・ B ・ C ・ D	⑳ 家族でだれが一番早起きか、言うことができる A ・ B ・ C ・ D	㉓ 動物を比べて、同じくらいの強さ・大きさの種類を説明できる。 A ・ B ・ C ・ D
Basic Dialog 基本表現 	太字を含む基本表現の英文を書こう A ・ B ・ C ・ D	太字を含む基本表現の英文を書こう A ・ B ・ C ・ D	太字を含む基本表現の英文を書こう A ・ B ・ C ・ D
New Words 新出単語 	もっと練習が必要だと感じる単語・表現を書こう A ・ B ・ C ・ D	もっと練習が必要だと感じる単語・表現を書こう A ・ B ・ C ・ D	もっと練習が必要だと感じる単語・表現を書こう A ・ B ・ C ・ D
本文内容理解 	重要表現や文の仕組みについて大事なこと A ・ B ・ C ・ D	重要表現や文の仕組みについて大事なこと A ・ B ・ C ・ D	重要表現や文の仕組みについて大事なこと A ・ B ・ C ・ D
音読トライ 	A ・ B ・ C ・ D	A ・ B ・ C ・ D	A ・ B ・ C ・ D
さくさく W+ 自己表現作文 	「これは使える！」自己表現作文を書こう A ・ B ・ C ・ D	「これは使える！」自己表現作文を書こう A ・ B ・ C ・ D	「これは使える！」自己表現作文を書こう A ・ B ・ C ・ D

A.素早く（スラスラと）、正確に、自信をもってできる。

B.一人で自信をもってできる。

C.自信があまりないけれど、例文を参考にしたり、辞書を使ったり、クラスメートと一緒になら、できる。

D.自信がなくまだ難しい。自分にはできないと感じている。

【Reflection】 単元を終えて、「自分のできるようになったこと」「これからの課題」を書こう

Check

研究論文

小学校英語における評価 ～児童の意欲・自己効力・自律性を高めるために～

泉恵美子（京都教育大学）

1. はじめに

2020年度より新学習指導要領が完全実施され、小学校中学年で「外国語活動」が、高学年で「外国語」科が開始される。それに先立ち、2018年度より移行措置期間となり、文部科学省より配布される新教材 *Let's Try!*と *We Can!* を用いて、中学年では最低15時間、高学年では50時間の指導が始まる。その際、指導目標と活動、評価の一体化が求められる。本稿では、小学校外国語活動・外国語における評価のあり方について、学習指導要領の目標と評価の観点、評価とは何か、目的や種類、評価方法などを概観する。その中でも特に小学校英語における Can-Do 評価などの自己評価とパフォーマンス評価、ポートフォリオ評価の意義について取り上げ、どのような評価活動を行えばよいのか考察したい。

2. 新学習指導要領の目標と評価規準

現行の小学校学習指導要領では、外国語活動は領域扱いであり、学習評価は次の3つの観点で、各学校で評価の観点を定めて、児童の学習状況における顕著な事項や、児童にどのような態度が身についたか、どのような理解が深まったかなど、『小学校児童指導要録』に、評価を文書で記述するようにとある。また、評価の観点として、学習指導要領に沿って観点と趣旨が以下のように示されている。

表1. 評価の観点及びその趣旨

観点	コミュニケーションへの関心・意欲・態度	外国語への慣れ親しみ	言語や文化に関する気付き
趣旨	コミュニケーションに関心をもち、積極的にコミュニケーションを図ろうとする。	活動で用いている外国語を聞いたり話したりしながら、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しんでいる。	外国語を用いた体験的なコミュニケーション活動を通して、言葉の面白さや豊かさ、多様なものの見方や考え方があることなどに気付いている。

次期学習指導要領においては、各教科を通じて「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「主体的に学習に取り組む態度」の3観点で評価するとあり、語彙、表現や文法などの知識の習得に主眼を置くのではなく、それらを活用して実際にコミュニケーションを図ることができるような知識や自律的・主体的に活用できる技能を評価したり、コミュニケーションを行う目的・場面・状況等に応じて、情報や考えなどを的確に理解したり適切に表現したりするなど、伝え合うことができているかに留意して評価を行うことになる(表2参照)。

また、英語4技能5領域を通じて「英語を使って何ができるようになるか」という観点から学習到達目標(CAN-DO形式)を設定し、指導・評価方法を改善することが求められている。単元全体を見通した上で、単元目標と年間指導目標とが有機的につながるよう、

単元・年間を通して総合的に指導・評価を行い、実際に英語の知識（**competence**）というよりは英語の運用能力（**performance**）を **Can-Do** など行動指標を用いて評価することになる。

表2 外国語活動と外国語科の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
外国語活動	<ul style="list-style-type: none"> ・外国語を用いた体験的なコミュニケーション活動を通して、簡単な語句や表現などの外国語を聞いたり言ったりしている。 ・外国語を用いた体験的な活動を通して、日本語と外国語との音声の違いに気付いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単な語句や表現を使って、自分のことや身の回りのことについて、友達に質問したり質問に答えたりして表現している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・外国語を用いてコミュニケーションを図ることの楽しさや言語を用いてコミュニケーションを図る大切さを知り、相手意識を持って外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとしている。 ・言語の大切さや文化の共通点や相違点や様々な見方や考え方があることに気付いて、外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとしている。
外国語	<ul style="list-style-type: none"> ・外国語で「聞くこと」「話すこと」「読むこと」「書くこと」について、定型表現など実際のコミュニケーションにおいて必要な知識・技能を身に付けている。 ・外国語の学習を通じて、言語の仕組み（音、単語、語順など）に気付いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・馴染みのある定型表現を使って、自分の事や気持ち、身の回りのことなどについて質問したり答えたりするなどして表現している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・外国語を用いてコミュニケーションを図ることの楽しさや言語を用いてコミュニケーションを図る大切さを知り、相手意識を持って外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとしている。 ・外国語の学習を通じて、言語や、多様なものの見方や考え方の大切さに気付いて、主体的に外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとしている。

3. 評価とは

(1) 評価の意義・目的と留意点

教室では学習者の能力を客観的に測定したり、効果的な指導のために学習者の弱点を診断したり、タスクなどを用いてその結果を分析したり、指導に役立てるために査定（**assessment**）を行う。また、テスト（**testing**）やその他の手段で得られた情報を系統的に分析して教育評価（**evaluation**）を行う。そこで、評価は教育や授業の改善に役立てるためのものであり、学習者、指導者、保護者それぞれに意味を持つ。学習者にとっては、目標に対して何をどこまで到達できたかといった自己評価につながる。指導者にとっては、指導内容の確認や授業改善につながり、保護者にとっては、児童がどのようなことがどの程度できるようになったかを知る手段となる。いずれにせよ、評価は指導や学習の改善、また学習者にとっては有能感や達成感、自己効力感を得たり、次への意欲が喚起され自律した学習者の育成にもつながるものである。

また、評価を行う際には、信頼性（**reliability**）、妥当性（**validity**）、真正性（**authenticity**）、実用性（**practicality**）を確保することが重要である。信頼性とは異なる状況にも関わらず、結果が一貫していることと定義され、安定した評価が得られること、評定者間、あるいは評定者内で相違がないことが求められる。妥当性は、測定したい能力と評価の方法や内容、結果が関連しているか、あるいは結果から能力が推測できるかどうかを示す。その際、何を測定／評価したいのかがあらかじめ分かっていることが必要であり、指導目標や児童につけたい力、その構成概念（**construct**）¹が明確であることが求められる。真正性は、課題が現実世界での言語使用を想定したものになっているかどうかであり、実用性は、限られた資源（人や物）で課題遂行やテストが可能かどうかといった観点である。その他、方

略的能力を含む課題など個人の性格とテストの関わり度を表す相互作用性や、テストや評価がカリキュラムや指導に及ぼす影響を示す波及効果（washback/backwash）なども重要な特性である。

（２）評価・テストの種類

評価やテストは、その目的や利用法によって、大きく学習者の学びを支援する形成的評価（formative assessment）と、成果を要約し成績等を決定する総括的評価（summative assessment）に分けることができる。また、日常の授業において単元や毎時間など短期のまとまりで評価を繰り返し行う継続的評価（continuous assessment）と、学年末、学期末など、長期のまとまりで行う一括的評価（lump-sum assessment）に分かれる。また、実施目的により、クラス編成用のプレースメントテスト（placement test）、どのくらい指導した内容が身についたかを測り、教授者の授業に関する決定の情報を得る到達度テスト（achievement test）、学習者があるレベルに達したかどうかを検証する熟達度テスト（proficiency test）、学習者の弱い能力などを特定する診断テスト（diagnostic test）などに分かれる。さらに、到達目標や基準を決めて到達度を見る目標基準準拠テスト（criterion-referenced test）、いわゆる絶対評価と、集団の中での位置づけを見る集団基準準拠テスト（norm-referenced test）、いわゆる相対的評価などもある。さらに最近では、社会文化理論に基づいた言語運用理論から派生するダイナミックアセスメント²（dynamic assessment）（Lantolf, 2009）の考え方もある。学習者の潜在能力は他者とのやり取りの中でともに創造されるものであり、言語能力は個人に内在するのではなく、相互作用によって共創生される（co-created）という考え方である。

小学校英語では、第一に「継続的で形成的な評価」（石川他、2011）が求められ、総括的な「学習の評価（assessment of learning）」というよりは、児童の学びの促進を目的とした Can-Do による振り返りシートや、簡単なリスニングクイズなどの「学習のための評価（assessment for learning）」あるいは、「学習者による評価（assessment by learners）」を大切にしたい。次に自己評価をまとめてポートフォリオを作成したり、ルーブリックを用いたパフォーマンス評価など「継続的で総括的な評価」も重要である。行動目標を示し、タスクやパフォーマンス課題を与え、毎時少しづつ努力を重ねて最終的に到達した児童の姿を評価することにより、指導と評価が一体になり、児童が英語を使ってどのようなことができるようになったかを測る妥当性、真正性が高い評価となる。

（３）評価方法と留意点

新学習指導要領で小学校「外国語」が教科化されると、評価・評定を行うことになるが、これまでの筆記テストを中心とした英語の知識・技能や理解力・表現力を測るような評価のみならず、パフォーマンス評価、ポートフォリオのような代替評価（alternative assessment）など、多様な評価方法を用いることが重要だと考えられる。評価の方法として主たるものを以下に述べる。

- ・正しい答えを選ぶ多肢選択やリスニングクイズなどの「筆記テスト」
- ・ルーブリックなどを利用して実際にスピーチをしたりスキットで演じたりするパフォーマンスを評価する「パフォーマンス評価」

- ・自己の学習のモニター及び、自己修正または自己調整に役立てるための、振り返りカードなどを用いた「自己評価」や「相互評価」
- ・児童の作品やワークシートなどを蓄積しておき、それらを見直して評価を行う「ポートフォリオ評価」
- ・グループで発表などを行う「プロジェクト」
- ・児童の発表や行動の「観察」による評価
- ・外国語への慣れ親しみがどれくらいできているかを見る「CAN-DO 評価」
- ・学期の終わりなどに実施する「カンファランス」や「アンケート」、など

なお、外国語活動、外国語科の評価は、指導者による観察評価、児童による自己評価、課題がどの程度できたかを段階で判断する CAN-DO 評価、ロールプレイ、スピーチ、インタビューなどのパフォーマンス課題による評価、リスニングをはじめ簡単な筆記テストによる評価などで総合的に行うことが多い。特に外国語活動では、授業中の学習活動の様子を観察し、児童ができたこと、頑張ったことを取り上げ、励ましのある評価、やる気が起こる評価、次につながるプラス評価を心がけることは重要である。例えば、**Excellent. Very good. Good try. Close. Emi had a loud voice.**など、さまざまなほめ言葉を投げかけ、優れた点を具体的にほめること、個々の児童をほめること、タイミングをずらさないことが大切である。**Shin and Crandall (2014 : 248)** も、**Good job! Want to try that again?** などの声かけはインフォーマルな評価であり、テストやポートフォリオのようなフォーマルな評価と比べて日常の授業ではより役立つと述べている。自ら学ぶ意欲や、「声の大きさ」「ジェスチャー」「表情の豊かさ」「アイコンタクト」「応答・反応」などの態度面もほめることにより、やる気を引き出し、以後の授業の頑張りにつなげたい。児童が目標を知り、見通しが持て、自分の進歩・向上がわかり、頑張りが実感できるような、自己肯定感や有能感を育む評価を行う必要がある。順位づけや優劣をつけるための評価ではなく、指導があってこそその評価であり、目標に沿った評価であることを心に留めたい。

4. 小学校「外国語活動」「外国語」における評価

児童英語教育における評価については、国内外で多くの研究や提案がなされている (Cameron, 2001 ; McKay, 2006 ; 湯川・高梨・小山, 2009 ; Shin & Crandall, 2014 ; Becker, 2015 ; 泉他, 2015, 2016a, 2016b など)。Loannou-Georgiou and Pavlou (2003) によると、児童を評価する理由として、①児童の進捗をモニターし、支援するため、②児童に彼らの進歩のエビデンスを提供し、動機づけを高めるため、③教師の指導をモニターし、次の計画を立てるため、④両親や同僚、学校当局に情報を提供するためとある。また、何を評価するかについては、4 技能と統合的スキル、学び方、態度、行動や社会的スキルなどを挙げ、方法としては先述したポートフォリオ、評価タスクや活動、プロジェクト、自己評価、相互評価、テスト、学習者が自主的に行うタスク、家庭学習、観察、カンファレンスなどを挙げている (pp. 5-12)。Cameron (2010) では、児童の自己評価が自律した学習者育成に役立つとして、プロファイル用に段階別評価チャートを示しており参考になる (p. 234)。一方、Shin and Crandall (2014 : 253) は、児童の評価の際のガイドラインとして、以下の 7 つを挙げている。

1. **Mirror learning(what is taught is what is assessed)** 教えたことを評価する
2. **Contribute to learning (for both learners and the teacher)** 児童と教師の双方にとって学習に役立たせる
3. **Motivate learners and build learner confidence** 学習者を動機づけ自信をつけさせる
4. **Include a variety of techniques for learners' different intelligences and learning styles** 学習者の異なる知性や学習スタイルに応じて多種多様なテクニックを含む
5. **Allow all learners to experience success, while providing advanced learners opportunities to demonstrate their proficiency** 全ての学習者に成功を体験させ、上級者には彼らの能力を示す機会を与える
6. **Be contextualized and reflect relevant tasks and language for young learners** 児童に文脈を与え、彼らに関連したタスクと言語を反映する
7. **Take place over time** 時間をかけて行う

また、評価をする場合は、あらかじめ目的、予想される結果、評価規準、事前の活動、時期、参加者、記録方法、プロファイルの仕方を検討する必要があり、特に **Can-Do** やルーブルックなど、基準を明確にして評価し、児童にどのようにフィードバックをするかを検討しておく必要がある。

ここでは具体例として、自己評価、パフォーマンス評価、ポートフォリオを取り上げる。

(1) 自己評価

自己評価は児童の自己肯定感や有能感を高める役割を果たす。また、英語学習が初期段階の学習者は、コミュニケーションの内容に焦点を当てて自己評価を行うことで、言語の習得が促進されるため (**Blanche & Merino, 1989**)、自己評価は有効な方法である。自己評価を実施するにあたり、正確さを高める条件として、①自己評価の項目が実際の場面に則していること、②学習者が授業で実際に体験した内容であることが重要である (**Ross, 1998**)。

また、児童はおおむね自分の能力を正確に査定できるが、なかには厳しく査定する傾向も見られることから、自己評価による評価を行う際は、求める知識や到達の規準やタスクの内容を明確にする必要がある (**湯川・高梨・小山, 2009**) という指摘もある。また、**Butler (2016 : 303)** は自己評価を行う際の重要な点として、①対象となる活動が特定の場面や状況と結びついていること、②児童と教師、児童同士の対話を通して何度も行われること、③自分の学習に関与させ自律した学習者を育てること、を挙げている。自己評価を行わせる際には、その時間の指導目標に対する評価規準に基づいて、児童が評価しやすいように4段階程度の具体的な評価項目を用いて評価基準を作成し、それぞれに評価を行わせる。さらに、児童に **CAN-DO** 評価を行わせることは、自己の成長を感じることができ、より具体的に到達点が見られることで自律した学習者に育てる上でも有効である。特に、「知識・技能」や「思考・判断・表現」に関する評価などは児童のレベルや活動内容に応じて、児童がどこまでできたかがわかるような評価基準を設定する。**CAN-DO** リストを用いることでより具体的に到達目標を示すことができ、児童の頑張りを促し、ポートフォリオ評価としても役立てることができる。

(2) パフォーマンス評価

パフォーマンス評価は、「現実の世界で知識・技能を実際に用いることが求められる文脈を設定し、そこでの子どもたちの振る舞いや作品を直接的に評価する方法」である。外国語活動や外国語科の場合は、児童に英語で **show and tell** やスピーチ、ロールプレイ、スキット、会話などを行わせ、それら进行评估する。たっぷり練習させ、最終的な成果进行评估することが大切であり、児童に成功体験を積ませ、達成感・充実感を得させた上で、適切な評価を与えることで、児童へ肯定的なフィードバックを行う。

外国語活動、外国語科における「見方・考え方」は「外国語で表現し伝え合うため、外国語やその背景にある文化を、社会や世界、他者との関わりに着目して捉え、コミュニケーションを行う目的・場面・状況に応じて、情報を整理しながら考えなどを形成し、再構築すること。」と示されている。そこで、新学習指導要領では言語材料について理解するための知識と習得するための練習 (**practice**) と実際に英語を活用して考えや意見を伝えあう言語運用力が大切であり、実際に英語を用いて何ができるかを見るパフォーマンス・テストや評価は欠かせないが、その定義は様々である。

McNamara (2000: 135) は、“In language tests, a class of test in which assessment is carried out in a context where the candidate is involved in an act of communication.” と述べ、Davies et al. (1999: 144) は、“a test in which the ability of candidates to perform particular tasks, usually associated with job or study requirements, is assessed” とし、何らかのタスクやコミュニケーション行為が含まれていなければならないとする一方、Brown (2004: 92) は“Performance tests will at least initially be defined here as any tests that are designed to elicit performances of the specific language behaviors that the testers wish to assess. Examples of performance assessments that are not necessarily task-based assessments are composition tasks, oral interview tasks, and so forth. They are designed to elicit students’ abilities to write or speak, but they are typically scored in terms of the linguistic characteristics of the writing or speaking performances that the test designer feels are important for theoretical and/or pedagogical reasons.” と述べ、言語教育の点からパフォーマンス・テストをとらえている。

根岸 (2017) は、「日本で行われているパフォーマンス・テストは、McNamara (1996) のウィーク・バージョン (タスクは言語を引き出すための媒介にすぎず、タスクの成否は評価の焦点ではない) の要件さえ満たさないものが少なくなく、コミュニケーション行為としてのタスク自体が設定されていないものがかなりあると思われる」と述べているが、その関係は実生活でも見られる真正なタスクを設定するパフォーマンス課題と実技テストの要素が強いパフォーマンス・テストの違いに相当するようにも思われる。

いずれにせよ、パフォーマンス評価は、アクティブな評価で魅力的で実行可能で正当な価値あるテストだと考えられる。「習得・活用・探究」の過程における知識・技能の確実な習得と、それらの活用を図り、自ら学び考える探究的な学習にも生かされる評価であり、評価の真正性、妥当性、波及効果の点で有効だとみなされている。また、最終ゴールの望ましい姿をモデルで示して、繰り返し練習させてから実施することで、生徒のゴールの姿が具体的にになり指導計画にも役立つ。その際、ルーブリックをあらかじめ児童・生徒と共

有しておくことが大切であり、生徒の意見も入れつつ協同で開発することが望ましい。またパフォーマンス評価の後には、自己評価や振り返りをさせ、指導者からもフィードバックを行うことが肝要であり、PDCA サイクルを通して児童・生徒は学習の次の目標が分かり、教師は授業改善に役立つ。また、練習や評価の際は、ICT 機器などを用いて自主的な学習を行わせたり、IC レコーダーやタブレットなどを活用して録音や録画をさせたりすると評価の際に役立つ。

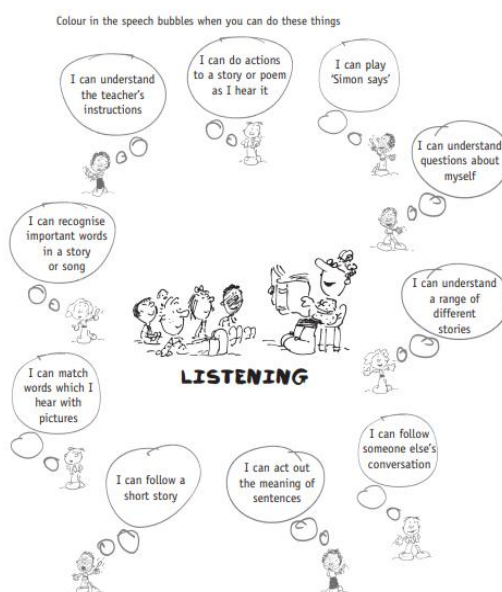
次に、より良いパフォーマンス課題は、次の条件を満たすことが必要である。

- ①目的、役割、相手、状況、作品（発表型、面接型、ライティング型、群読型など）、内容、求められる技能、観点がしっかりしているか。タスクが明確か。
- ②児童・生徒の意識や思考の流れを大切に考え、動機づけがなされているか。やる気が出る課題か。
- ③多様で創造的な知識・技能の活用ができるか。＊教科内容を定着させ活用できるスキルを高めておく。
- ④単元で身につけさせたい力の核となるものと、単元を超えて活用できる力が問われているか。
- ⑤場面や状況が、より実社会や実生活に近いか。行動ベースで活用できるか。
- ⑥「本質的な問い」と「永続的理解」（西岡、2016）を踏まえたパフォーマンス課題の設定がなされているか。
- ⑦ペアやグループで取り組むことで主体的に協働的学習に取り組めるような形態が用いられているか。

パフォーマンス評価においては、評価規準や項目と、児童の具体的な姿を段階別に文章で記述した細目（ルーブリック）を作成し、それに照らし合わせて評価することが好ましい。なお、ルーブリックを作成する際は、内容、理解度、正確さ、構成、努力なども取り入れると児童の特性を幅広く捉えることができる。それにより、評価の説明責任や成績づけにも生かすことができ、子どもの自己評価能力を伸ばすこともできる。

（3）ポートフォリオ評価

ポートフォリオ評価は、児童が学習の振り返りができるような各自の作品や成果物、振り返りカードなどの記録を残し、それらに基づき一人一人の授業での理解度を確認する。さらに、学習の到達状況を児童に伝えるとともに助言や励ましを与えることで、指導に生かすための評価にもなる。大切な点は、資料を収集し、振り返り、査定し、文書化し、関連したものをつなげ、評価することである(CRADLE: collecting, reflecting, assessing, documenting, linking, evaluating)。また、教員もジャーナルをつけながら授業を振り返るとともに、児童のポートフォリオにコメントを書き、成長の過程を確認す



ることで、自己の授業や指導のあり方を評価することも可能である。European Language Portfolio (ELP)³では、言語能力が確認できる言語パスポート、学習目標を設定し、自己評価により学習進行状況を把握し、記録できる言語学習記録、学習成果が保管できる資料集の3部構成となっている。スピーチバブルなど児童ができることに色を塗っていくような楽しい仕組みになっている（前ページ図参照）。

5. 評価の活かし方と留意点

外国語活動や外国語科では、ねらいと指導と評価を一体化させることが重要である。それにより、指導・到達目標が明確になり、もっとも適切な活動を設定することができる。その流れは、次の通りである。

- ① ねらいの設定
- ② ねらいの到達を評価できる「評価規準」の設定
- ③ 主たる活動とそれにつながる活動の計画
- ④ 授業の流れ、英語表現の提示、振り返りの計画
- ⑤ 授業実施
- ⑥ 振り返り

また、児童のやる気を育て、評価を授業改善にも生かす評価の留意点として、以下のようないふことが考えられる。

- ① 評価の場면을複数設けるなどして信頼性を高め評価方法を工夫する。
- ② 授業中や授業後など、さまざまな場面で中・長期的スパンで、子どもの成長と変容を見取るプロセス評価を重視し、授業に還元できるよう、適切な時期に適切な方法で評価を実施する。
- ③ 評価者は、担任、ALT、JTE、児童などが考えられる。それぞれ役割が異なるので、いろいろな場面や活動で、その立場を最大限に利用できるような評価を行う。
- ④ 指導案、ジャーナル、ビデオ、インタビューなどによる教師の授業の振り返りを行い、授業改善につながるアクション・リサーチに取り組む。
- ⑤ 評価により自律した学習者を育てるために、自己発信型コミュニケーション重視の活動を取り入れる。その際、児童が、自己決定能力、行動力を培い、互いの気持ちを伝えあい、意味を紡ぎ合い、英語を用いたコミュニケーション能力を養えるように励まし支援する。また、日本と他の国の言語や文化の違いを認識したり、共生や思いやりといった態度が育成されるように努める。
- ⑥ 社会的集団における協働の学びにおいて、子ども同士が互いに認め合い、賞賛し合うことも重要である。児童と教師、児童同士のよい人間関係や認められたいという気持ちを大切に、自己肯定感を高める評価を実施する。

児童の意欲・自己効力・自律性を高めるためにすべきこと（Do）としてはいけないこと（Don't）のチェックリスト（例）を挙げてみる。

Do	Don't
<input type="checkbox"/> 到達目標を明確に示す。	<input checked="" type="checkbox"/> 到達目標を示さない。
<input type="checkbox"/> やる気が出る課題を設定する。	<input checked="" type="checkbox"/> メインの活動がない。

<ul style="list-style-type: none"> □ 意味があり楽しく目的があり児童に関連した課題を設定する。 □ 児童に指導した内容, 児童が学習したことから評価する。 □ 技能や知識が正しく測れる課題を設定する。 □ 楽しみながら学べるテストを設定する。 □ 実際に使える英語や内容になっている。 □ 良いモデルを示す。 □ 適度なレベル, ややチャレンジングな課題が設定されている。 □ ルーブリックを児童と共有する。 □ 様々な観点や方法で評価する。 □ 十分な準備・練習時間や機会を与える。 □ 公平で適切な評価を行う。 □ 評価者間で話し合い同じ基準で評価を行う。 □ フィードバックは即座に行い適切である。 □ どうすれば次につながるかを説明する。 □ 児童に達成感や有能感を与える。 □ 日常的に無理なく評価の場面がある。 □ リスニングクイズ, 絵本の読み聞かせなど活動を通して評価する。 □ 支援が十分に行われている。 □ 自分で解決できる方法が示されている。 □ 即興性のやりとりやコミュニケーションストラテジーなども評価する。 □ 児童が力がついていることを実感できるような視覚的工夫を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ■ パフォーマンス課題があいまいである。 ■ 課題が難しすぎる。 ■ 間違いを指摘したり, 細部の訂正が多く児童のやる気をそぐ。 ■ 児童のパフォーマンスを褒めない。 ■ 良いモデルを示さない。 ■ ルーブリックや客観的指標を示さない。 ■ 公平に正しく評価しない。客観的指標がない。 ■ 評価基準が曖昧で正確さに欠ける。 ■ レベルがあっていない。やさしすぎたり難しすぎたりする。 ■ 十分な準備・練習をさせずに評価する。 ■ いきなり人前で発表させる。 ■ 評価のためのテストとなりがちで, 児童や実世界との関連性が薄く, 意味がない活動や課題が多い。 ■ 児童は評価を通して, 達成感や満足感が得られない。 ■ 態度面を評価しない。 ■ どうすれば良いか改善点を示さない。 ■ 適切なアドバイスや支援をしない。 ■ 児童に次の目標を示さない。 ■ 何ができていて何ができていないのかわからない。具体性に欠ける。
---	---

6. おわりに

「外国語活動」は教科ではなく領域扱いであるので、数値による評価はなじまないとされる。しかし、評価が不要であるということではない。また、次期学習指導要領の「外国語」は教科であるため、数値評価が必要になる。指導があるところに評価は欠かせない。評価の観点や評価規準を設定し、児童の学びを支援し、授業改善につながるよりよい評価について考え、実践する必要がある。指導者は、目標を立て指導を行うとその成果を見なくなるものであり、児童は学級の集団の中で学び、褒められ認められることで成長する。その学習過程で、未知の外国語と出会い戸惑いながら、日本語との違いに気付いたり、英語独特の音声やリズムを楽しんだり、ALT とのコミュニケーションを楽しんだりして言葉を通して人格も育つ。教師の役割は児童の良さを認めてできるだけ褒め、主体的で対話的

で深い学びができるように方向を示し、動機付けやメタ認知、自己効力感、有能感、自律性を育てることであろう。児童は教師に期待されている、また他者から価値ある存在であると認められ、英語を学ぶ意義を見出した時、真剣に学習に向かうであろう。テストや評価も、その延長戦上にある。教師と児童、児童同士の良い人間関係や信頼関係の中で目標を持たせ、課題に取り組ませたい。児童に外国語を使う理想の自己像を思い描かせ、不安を取り除き、コミュニケーションをしようとする態度を育てることも大切である。

さらに、年間カリキュラムや教材作成の際に評価計画も同時に行い、最終到達点からバックワードで授業を構想し、実施し、評価活動を行い、省察し、授業改善に生かせる教師、良いタスクや課題が作れ、児童を支援し笑顔にできるような教師を目ざしたい。評価は児童と教師双方で行うインタラクティブな活動である。授業がいかによろしくても、やりっ放しではなく、児童も指導者も内省を行い、現状を分析し、新たな目標に向かって課題を設定して取り組むといった PDCA (Plan, Do, Check, Action) サイクルが必要となる。

注 1) 構成概念について、McNamara (1996) は言語の知識を習得することと、特定の場面で実際に使えるようになることの 2 つの考えがあるとしている。例えばリスニングであれば、聞いた内容を自動的に処理し、明示的に含まれる言語的情報を理解したり、含意される意味内容を推測したり理解したりする能力を指す。

注 2) これらは Vygotsky (1987) の最近接発達領域 (Zone of Proximal Development) など、社会文化理論 (socio-cultural theory) に基づいている。

注 3) 欧州評議会 (Council of Europe) 作成の『ヨーロッパ言語共通参照枠』CEFR (Common European Framework of Reference for Language: Learning, teaching, assessment. Cambridge University Press, 2001) に基づき作成されたポートフォリオで、ELP junior 版 (http://deniscousineau.pbworks.com/f/elementaryportfolio_revised.pdf) は参考になる。

参考文献

- Becker, C. (2015). Assessment and portfolio. In J. Bland. (Ed.) *Teaching English to young learners: Critical issues in language teaching with 3-12 year olds*. London, New York: Bloomsbury Academic.
- Blanche, P. & Merino, B. J. (1989). Self-assessment of foreign-language skills: implications for teacher and researchers. *Language Learning*, 39(3), 313-340.
- Brown, J. D. (2004) . Performance assessment: Existing literature and directions for research. *Second Language Studies*, 22(2), 91-139.
- Butler, Y. G. (2016). Self-assessment of and for young learners' foreign language learning. Nikolov, M. (Ed.), *Assessing young learners of English: Global and local perspectives* (pp. 291-315). Switzerland, Springer International Publishing.
- Cameron, L.(2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Davies, A., A. Brown, C. Elder, K. Hill, T. Lumley, & T. McNamara. (1999) . *Dictionary of language testing (Vol. 7)*. Cambridge University Press.
- 樋口忠彦・高橋一幸・加賀田哲也・泉恵美子 (編) (2017). 『Q&A 小学英語指導法事典 — 教師の質問 112 に答える』教育出版.

- 樋口忠彦・加賀田哲也・泉恵美子・衣笠知子（編）（2017）.『新編 小学校英語教育法入門』研究社.
- 石川祥一・西田正・斉田智里（編）（2011）.『英語教育学体系 第13巻 テスティングと評価—4技能の測定から大学入試まで』大修館書店.
- 泉恵美子（2010）.「外国語活動にふさわしい評価方法とは」『英語教育』59(9), 16-18. 大修館書店.
- 泉恵美子・萬谷隆一・アレン玉井光江・田縁眞弓・長沼君主（編著）（2015）.『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』
- 泉恵美子・長沼君主・島崎貴代・森本レイト敦子（2016a）.「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—*Hi, friends! Can-Do* リスト試案に基づいて—」*JES Journal*, 16, 50-65.
- 泉恵美子・萬谷隆一・アレン玉井光江・田縁眞弓・長沼君主（編著）（2016b）.『小学校英語 Can-Do 評価尺度活用マニュアル【別冊】—*Hi, friends! Plus Can-Do* リスト試案—』
- 金森強・本多敏幸・泉恵美子（編）（2017）.『主体的な学びをめざす小学校英語教育』教育出版.
- Lantolf, J. P. (2009). Dynamic assessment-The dialectic integration of instruction and assessment. *Language Teaching*, 42(3), 355-368.
- Little, D. (2009). Language learner autonomy and the European language portfolio: two L2 English examples. *Language Teaching*, 42, 222-233.
- Loannou-Georgiou, S. & Pavlou, P. (2003) . *Assessing young learners*. Oxford University Press.
- McKay, P. (2006). *Assessing young language learners*. Cambridge University Press.
- 文部科学省（2017）.『小学校学習指導要領』『小学校学習指導要領解説外国語活動』『同・外国語編』
- McNamara, T. (2000). *Language testing*. Oxford University 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.
- 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」『自律した学習者を育てる英語教育の探求—小中高大を接続することばの教育として』 中央教育研究所研究報告 No.73, pp. 7-27.
- 西岡加名恵（編）（2016）.『「資質・能力」を育てるパフォーマンス評価』明治図書.
- 根岸雅史（2011）.「CEFR-J 開発の経緯」『ARCLE REVIEW』 No.5, pp. 38-52.
- 根岸雅史（2017）.『テストが導く英語教育改革—「無責任なテスト」への処方箋』三省堂.
- Pinter, A. (2006). *Teaching young language learners*. Oxford University Press.
- Ross, S. (1998). Self-assessment in second language testing: a meta-analysis and analysis of experiential factors. *Language Testing*, 15 (1), 1-20.
- Shin, J. K. & Crandall, J. (2014). *Teaching young learners English*. Boston: National Geographic Learning.
- Vygotsky, L. S. (1987). *Thinking and speech*. In R.W. Rieber & A.S. Carton (Eds.), *The collected works of L.S. Vygotsky, Volume 1: Problems of general psychology* (pp. 39-285). New York: Plenum Press. (Original work published 1934.)
- Young, S. F. & Wilson, R. J. (2000). *Assessment & learning: The ICE approach*.
- 湯川笑子・高梨庸雄・小山哲春(2009).『小学校英語で身につくコミュニケーション能力』三省堂

研究論文

小学校外国語科における評価結果の通知方法に関する考察

萬谷隆一（北海道教育大学札幌校）

1. はじめに

本論考は、小学校外国語における評価結果の通知方法が持つ影響について考察するが、その前に、評価結果の通知方法の位置づけを相対的に理解するために、教育における評価を3つの側面から整理しておきたい。

- 1) Why a) 児童の学習・動機づけ促進 b) 教師の授業改善 c) 評価資料の公的記録
- 2) Who a) 教師 b) 児童
- 3) When a) 事中か b) 事後か

このような3つの視点から、通知票などによる評価結果の通知方法の位置づけについて考えると、1) の評価の目的については、評価結果の通知方法は、1) の c) の評価資料を得て記録する指導要録にかかわる公的なきまりに関連して児童および保護者にその結果を何らかの形で知らせる際に必要となる判断である。また2) に関しては、児童による自己評価ではなく、教師による評価に関連している。3) は評価が形成的か総括的であるかにかかわる視点からは、評価結果の通知は事後の総括的な評価に属する事柄である。

評価結果の通知方法は、この枠組みからすると、教育活動のごく一部を担うものであることが分かるが、さまざまな局面で児童の学習成果と情意面に影響を与えるものであると思われ、またその方法如何によって学習活動全体をゆさぶることにもなる可能性があり、研究の必要な側面である。なお、指導要録の記録は法的に義務化されているが、いわゆる通知票・通知表と呼ばれるものは、法令上の規定や様式についての例示はなく、各学校の判断で通知しているものである(文部科学省 2015)。また指導要録では、国語・算数などの教科については「各教科の学習状況」において「観点別学習状況」と「評定」欄が設けられている。評定欄は、小学校では3段階の評定を記録することとなっている。現状の指導要録では、外国活動については記述欄に文章表記することになっているが、他教科と同等の位置づけとなると、評定が要求されることになる。

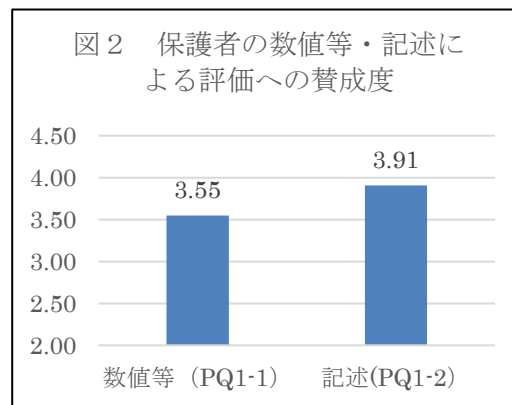
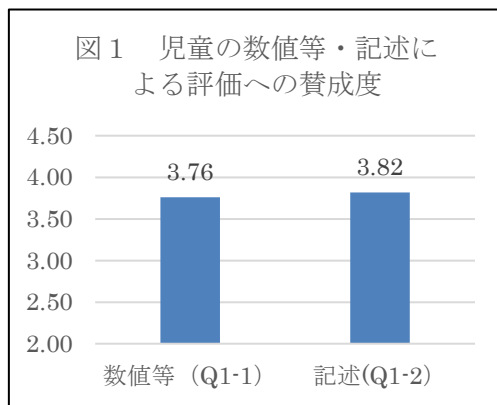
教師は、小学校で評価結果の通知をどのように行っているかは、国立教育政策研究所による377校の調査(2003)で、2年生と5年生について調査があり、第5学年の「各教科の学習の記録」欄について「観点別学習状況」欄だけで構成されているものは71%、これに「評定」欄を組み合わせているものが29%であった。同様に、ベネッセの調査でも(金子, 1999)によると、小学校教師3619人からの回答で、通信簿に「観点別学習状況の評価」を使っているのが85.0%であり、一方で「教科ごとに2段階、3段階、5段階などの総合的な評定」を採用しているのは21.8%であることが報告されており、評定結果を知らせるケースは多いわけではないことが分かる。また、評価結果の通知においては98.2%の小学校教師が「児童・生徒の長所を伝えることを意識している」と回答しており、教師が単に評価結果を伝えるのではなく、児童の動機づけを高めようとする配慮があることが分かる。

2. 評価結果の通知方法への児童・保護者の意識

以下、北海道教育大学附属学校 8 校による文部科学省研究開発学校指定（平成 25 年～28 年）研究の一環として行われた、「小学校英語科」における児童の学習評価の通知の在り方についての調査結果にもとづき報告する（北海道教育大学附属札幌小学校外 7 校 2015）。平成 27(2015)年度から函館小学校において数値等（◎○△）による評価の通知を試み、児童・保護者の反応を調査した。調査は 3～6 年生の児童と保護者を対象に「数値等による評価の通知」と「文章記述による評価の通知」それぞれへの賛成度のアンケート調査を行った（資料参照）。以下、アンケート項目の一部について結果を報告する。

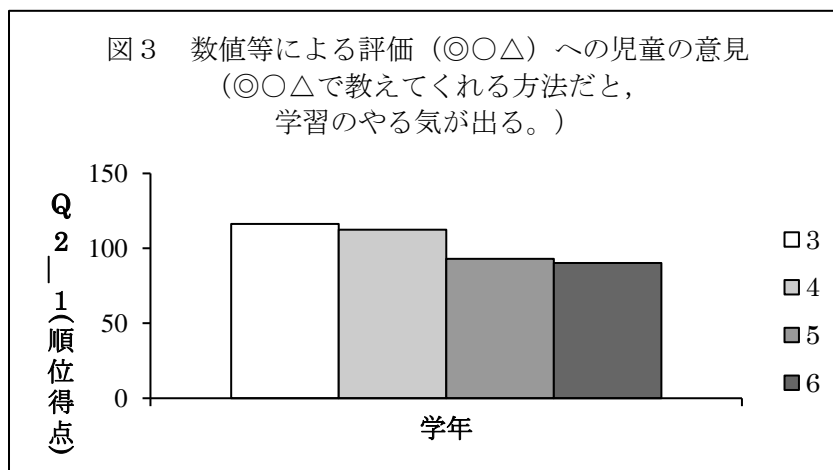
3. 調査結果の分析から

2015 年 10 月に 4 附属小の一つである A 小学校の児童・保護者（204 世帯）から回答を得て、数値等による評価（◎○△）と記述による評価（文章）への賛成度を尋ねたところ、統計的有意差はみられなかった（図 1・2）。

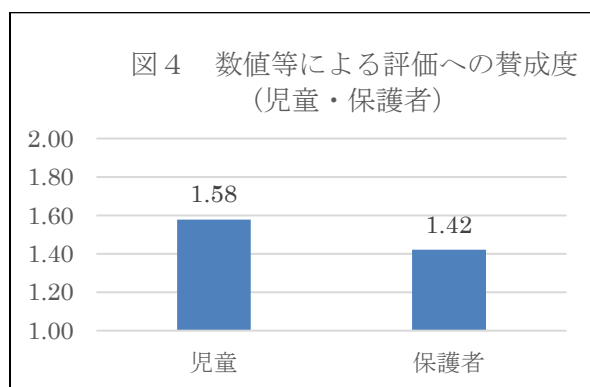


しかし、成績の高い児童は低い児童よりも、数値等および記述の評価のどちらでも動機づけが高まると回答し（Q2-1、2-4）、保護者は自分の子どもの成績が高いほど記述による評価への賛成度が高かった（PQ1-2）。

一方、学年による違いとしては、数値等による評価の方が動機づけが高まるとの回答には学年差があった（図 3）（Q2-1）。また学年が上がるにつれて、数値等による評価で学習のやる気が出るという傾向は下がる傾向がみられる。



児童と保護者の意見の相違については、数値等による評価については、保護者よりも児童の方がより肯定的である（Q1-1）。一方、保護者は、記述による評価により意欲が高まると答える傾向があった（Q2-4）（図4）。



4. 結果のまとめ

成績の高い児童は低い児童よりも、数値等および記述の評価のどちらでも動機づけが高まると回答し、保護者は自分の子どもの成績が高いほど記述による評価への賛成度が高かった。一方、学年が上がるにつれて、数値等による評価で学習動機が高まるとする傾向は下がる傾向がみられる。

これらの回答結果から、学年が上がるほど文章記述による評価通知への希望が高まっていく傾向にあり、児童も保護者も学習の評価を具体的に知りたいという欲求が高くなることが明らかとなった。このことは、たとえば Can-do リストのような具体的な評価規準・基準が明示され、それを児童・保護者と共有することが望ましいということを示唆している。学習者の成績通知の影響については、鹿毛(1992)の研究が示唆するように、相対的には、教師から総括的に評価結果を当該学習者の成績として通知する成績教示よりも、学習者自身が評価結果を確認しながら自らの学習に役立てる確認教示の方が、動機づけと学習成果においてより効果的であることが示唆されている。

とすると、本研究からは、総括的な成績通知においても、単なる評定通知よりは学習達成度を具体的に知らせるような質的な情報提供が大切であることが認識される。

注1：本論文は、北海道教育大学附属札幌小学校外7校(2015)「平成27年度研究開発自己評価書補足資料」の一部を加筆・修正したものである。

参考文献

- 鹿毛雅治(1993)「教師による評価教示が生徒の内発的動機づけと学習に及ぼす効果：成績教示と確認教示の比較」、『教育方法学研究』18, pp.65-74.
- 金子真理.(1999)「第8章 評価」『第2回学習指導基本調査報告書-小学校版』pp.111-113, ベネッセ・コーポレーション.
- 国立教育政策研究所.(2003)『通信簿に関する調査研究』

文部科学省(2015)『学習評価に関する資料』平成28年2月23日教育課程部会外国語ワーキンググループ資料6-2 (http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/058/siryo/_icsFiles/afieldfile/2016/03/23/1367581_5.pdf.)

北海道教育大学附属札幌小学校外7校.(2015)「平成27年度研究開発自己評価書補足資料」

資料 児童および保護者アンケート

I. 保護者様といっしょにいちばん上のお子様がお答えしてください。

Q1 英語の成績は、◎○△で教えてくれる方法と、文章で教えてくれる方法とでは、それぞれのどのくらいよいと思いますか。1～5の数字の中から1つだけ選び、その数字を○で囲んでください。

- | | | | | | |
|----------------|-------|----|-----|------|---------|
| | とてもよい | よい | ふつう | よくない | とてもよくない |
| ① ◎○△で教えてくれる方法 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ② 文章で教えてくれる方法 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Q2 次の①～⑥の文を読んで、それぞれどのように思いますか。1～5の数字の中から1つだけ選び、その数字を○で囲んでください。

- | | | | | | |
|---------------------------------------|--------|------|---------|------|---------|
| | 全くその通り | その通り | どちらでもない | そう思う | とてもそう思う |
| ① ◎○△で教えてくれる方法だと、学習のやる気が出る。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ② ◎○△で教えてくれる方法だと、今よくできていることがわかる。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ③ ◎○△で教えてくれる方法だと、もっとがんばる必要があるところがわかる。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ④ 文章で教えてくれる方法だと、学習のやる気が出る。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ⑤ 文章で教えてくれる方法だと、今よくできていることがわかる。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ⑥ 文章で教えてくれる方法だと、もっとがんばる必要があるところがわかる。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

II. 保護者様が回答してください。

Q1 お子様の英語学習の評価は、◎○△で通知される方法と、文章で通知される方法とでは、それぞれのどのくらいよいと思いますか。1～5の数字の中から1つだけ選び、その数字を○で囲んでください。

- | | | | | | |
|--------------|-------|----|-----|------|---------|
| | とてもよい | よい | ふつう | よくない | とてもよくない |
| ① ◎○△による通知方法 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ② 文章による通知方法 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Q2 次の①～⑥の文を読んで、それぞれどのように思いますか。1～5の数字の中から1つだけ選び、その数字を○で囲んでください。

- | | | | | | |
|--|--------|------|---------|------|---------|
| | 全くその通り | その通り | どちらでもない | そう思う | とてもそう思う |
| ① ◎○△による通知方法だと、お子様の学習への意欲が高まる。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ② ◎○△による通知方法だと、現在のお子様の学習成果がわかる。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ③ ◎○△による通知方法だと、今後お子様が一層努力する必要がある点がわかる。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ④ 文章による通知方法だと、お子様の学習への意欲が高まる。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ⑤ 文章による通知方法だと、現在のお子様の学習成果がわかる。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ⑥ 文章による通知方法だと、今後お子様が一層努力する必要がある点がわかる。 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

アンケートはこれで終わりです。ご協力ありがとうございました。

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 光江	(青山学院大学・教授)
	長沼 君主	(東海大学・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：	幡井 理恵	(昭和女子大学附属昭和小学校・講師)
	加藤 拓由	(春日井市立鷹来小学校・教諭)
	柏 敬太	(北海道教育大学附属札幌中学校・教諭)
	河合 摩香	(奈良市立佐保小学校・教諭)
	児玉 麻知子	(札幌市立あやめ野中学校・教諭)
	黒川 愛子	(京都教育大学附属桃山中学校・教諭)
	森本レイト 敦子	(帝塚山学園帝塚山小学校・教諭)
	大江 太津志	(京都市立嵯峨野小学校・教諭)
	大田 亜紀	(篠栗町立篠栗小学校・教頭)
	島崎 貴代	(大阪市立波除小学校・指導教諭)
	津田 優子	(京都教育大学附属桃山中学校・教諭)
	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28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	2018年3月24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
