

鹿児島県総合教育センター

平成30年度長期研修研究報告書

研 究 主 題

主体的にコミュニケーションを図る児童の育成を目指す

小学校外国語科の学習指導

—CAN-DOリストやルーブリックの作成・活用を通して—

日置市立妙円寺小学校

教 諭 三宅 徹哉

目次

I	研究主題設定の理由	1
II	研究の構想	
1	研究のねらい	2
2	研究の仮説	2
3	研究の計画（構想図）	2
III	研究の実際	
1	研究主題についての基本的な考え方	2
(1)	「主体的にコミュニケーションを図る児童」とは	2
(2)	小学校外国語科の学習指導について	3
ア	指導計画の工夫	3
イ	CAN-DOリストについて	3
ウ	ループリックについて	6
2	児童の実態	8
(1)	実態調査の概要	8
(2)	分析と考察	8
3	検証授業Ⅰの実際と考察	9
(1)	検証授業Ⅰのねらい	9
ア	指導計画の工夫	9
イ	CAN-DOリストについて	9
ウ	ループリックについて	10
(2)	検証授業Ⅰの実際	11
(3)	検証授業Ⅰ後の考察	18
4	検証授業Ⅱの実際と考察	18
(1)	検証授業Ⅱのねらい	18
(2)	検証授業Ⅱの実際	21
(3)	検証授業Ⅱ後の考察	26
IV	研究のまとめ	
1	研究の成果	27
(1)	CAN-DOリストとループリックについて	27
(2)	指導計画の工夫について	27
(3)	主体的にコミュニケーションを図る児童の育成について	27
2	研究の課題	27
(1)	CAN-DOリストとループリックについて	27
(2)	指導計画の工夫について	27

I 研究主題設定の理由

急速なグローバル化の進展に伴い、外国語によるコミュニケーション能力は、生涯にわたる様々な場面で必要になる。また、AIの進化などにより、将来はますます予測困難な社会になることが予想される。こうした変化に柔軟に対応するためには、学習内容を人生や社会の在り方と結び付けて深く理解し、これからの時代に求められる資質・能力を身に付け、生涯にわたって能動的に学び続けることが求められる。

平成29年3月に小学校学習指導要領が改訂され、中学年において「聞くこと」、「話すこと[やり取り]」、「話すこと[発表]」の3領域における音声中心の外国語活動を行い、高学年では「読むこと」、「書くこと」を加えた5領域を扱うこととなった。この背景には、平成28年12月21日の中央教育審議会答申において、これまでの外国語活動について、一定の成果はあるとされながらも、学年が上がるにつれて学習意欲の低下が見られたことや学校段階間の接続が不十分という課題が指摘されたことがある。また、新学習指導要領で育成を目指す資質・能力を①「何を理解しているか、何ができるか（生きて働く「知識・技能」の習得）」、②「理解していること・できることをどう使うか（「思考力・判断力・表現力等」の育成）」、③「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか（学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養）」の三つの柱で示している。そして、外国語科の目標においては「外国語を使って何ができるようになるか」という観点から「～できるようにする」という形で示され、教師が学校段階間の接続を意識し、児童が明確な目標をもって学習活動に主体的に取り組めるような授業改善が今後ますます必要となる。

これまで本校では、外国語活動を通じて、相手の言語や文化に興味をもち、慣れ親しんだ外国語を使って自分の考えや思いを伝えたり、相手を理解したりしようとする態度の育成を図ってきた。そのための手立てとして、コミュニケーションの視点に沿った振り返りカードを工夫したり、文字への興味の高まりに応じて「読むこと」、「書くこと」の活動に触れたり、中学校教員とのティーム・ティーチングを行ったりするなど、新学習指導要領を意識した取組も少しずつ試行してきた。しかし、昨年度、児童に実施したアンケートでは、全員が外国語活動に楽しさを感じている一方で、「あなたは授業中、進んで英語を話していますか」という問いには、約42%が「いいえ」と答えた。この要因としては、これまでの私の指導が、機械的に発話する活動が中心となってしまう必要性の感じられない活動であったことや語句や表現への慣れ親しみが不十分で児童が自信をもてないままに活動させていたことなどが考えられる。私自身に「ALTに任せておけばよい。」、「『Hi, friends!』の指導計画どおりすればよい。」という意識があり、学習到達目標を明確にもったり、児童の思いや実態を十分に考慮したりすることができていなかった。また、学習到達目標を教師側から一方的に与えられており、児童にとって外国語を学ぶ意義を感じられるものではなかったと考えられる。学習到達目標を明確にし、外国語を注意深く聞いて何とか相手の思いを理解しようとしたり、身に付けた知識・技能を使って、他者に外国語で自分の考えや思いを何とか伝えようとしたりする体験を通して、コミュニケーションを図る難しさやできた喜びをより意識させることによって、外国語によるコミュニケーションへの興味・関心を高めさせる授業づくりが必要であると考えた。

そこで、本研究ではまず、新学習指導要領の目標及び内容や児童の実態から、学校段階間の円滑な接続の視点を踏まえた学習到達目標を設定し、児童が学習を通してできるようになることが明確に分かるようCAN-DOリストの形で整理する。次に、CAN-DOリストを基に、客観的かつ一貫性のある評価基準をルーブリックの形で表す。さらに、学習到達目標や評価基準を教師と児童が共有した上で、児童が興味をもって取り組むことができる言語活動を取り入れたり、ルーブリックに沿って振り返らせたりする授業づくりを行いたいと考える。そうすることで、外国語によるコミュニケーションへの興味や関心を高めさせたり、能動的に学び続けることを意識させたりすることができ、見通しをもち、粘り強く主体的にコミュニケーションを図ろうとする児童を育成することができるのではないかと考え、研究主題を設定した。

Ⅱ 研究の構想

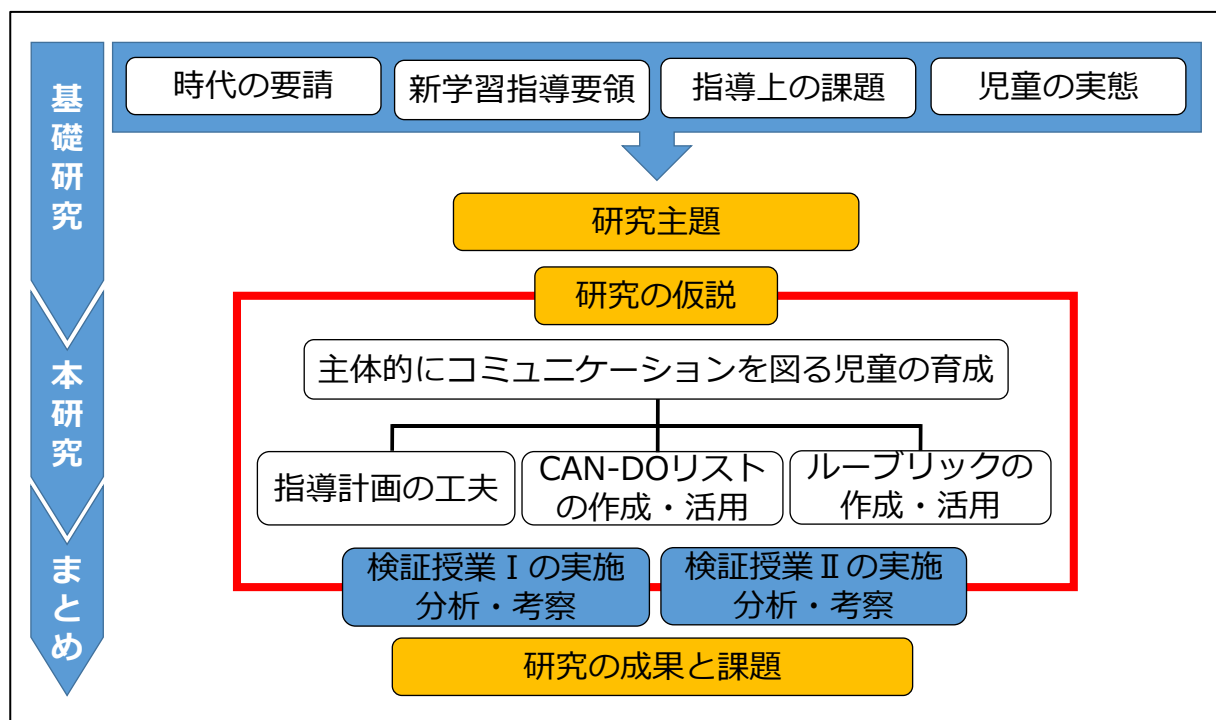
1 研究のねらい

- (1) 新学習指導要領の目標・内容等を整理し、目指す児童の姿を明確にする。
- (2) 小学校外国語科における主体的な学びの視点に立った授業改善の在り方を明らかにする。
- (3) CAN-DOリストの形での学習到達目標やルーブリックの設定方法及び活用方法を構築する。
- (4) 児童に学習の見通しをもって取り組ませるための視点及び学習計画の在り方について研究する。
- (5) 検証授業を行い、本研究の課題と成果を明らかにする。

2 研究の仮説

小学校外国語科において、学校段階間の円滑な接続や児童の実態を踏まえた学習到達目標を設定し、客観的かつ一貫性のある評価基準をルーブリックの形で表し、教師と児童が共有した上で、児童が興味をもって取り組むことができる言語活動を取り入れたり、振り返りを工夫したりすれば、学ぶ意義を意識し、学習の見通しをもちながら、主体的にコミュニケーションを図ろうとする児童を育成することができるのではないか。

3 研究の計画（構想図）



Ⅲ 研究の実際

1 研究主題についての基本的な考え方

- (1) 「主体的にコミュニケーションを図る児童」とは

本研究における「主体的にコミュニケーションを図る児童」とは、「知識及び技能」を実際のコミュニケーション場面において活用し、言語を用いたコミュニケーションのよさや難しさを感じながら、相手を理解しようとしたり、自分のことを伝えようとしたりする児童と捉える。そのような児童の姿を実現するためには、児童自身が達成すべきことを明確に理解し、身に付いたことを自覚しながら、次の時間に生かそうとすることが大切である。そこで、児童の実態を踏まえた学習到達目標を明確にし、評価基準（ルーブリック）を児童と共有することで、児童に見通し

をもたせるとともに、興味をもって取り組める言語活動を設定したり、振り返らせたりする授業づくりに取り組むこととした。そうすることで、児童は、外国語を学ぶ意義を意識して、主体的にコミュニケーションを図ろうとするのではないかと考える。

(2) 小学校外国語科の学習指導について

ア 指導計画の工夫

新学習指導要領解説では、「各単元や各時間の指導に当たっては、コミュニケーションを行う目的や場面、状況などを明確に設定し、言語活動を通して育成すべき資質・能力を明確に示すことにより、児童が学習の見通しを立てたり、振り返ったりすることができるようにすること。」としている。

そこで、単元のゴールとしては、児童が必要を感じられ、伝えたいと思えるものを設定することが大切であると考えた。その上で、赤沢^{*1)}（平成29年）の単元構想モデルを基に、逆向き設計で単元構想を行った（図1）。そして、単元のゴールを児童に把握させ、達成のために必要な語句や表現、活動などを児童と共有し、学習計画表を作成していった。このことにより、児童は、活動の意義を感じ、学習の見通しを明確にもち、振り返りでも自己の学びを客観的に評価できると考えた。

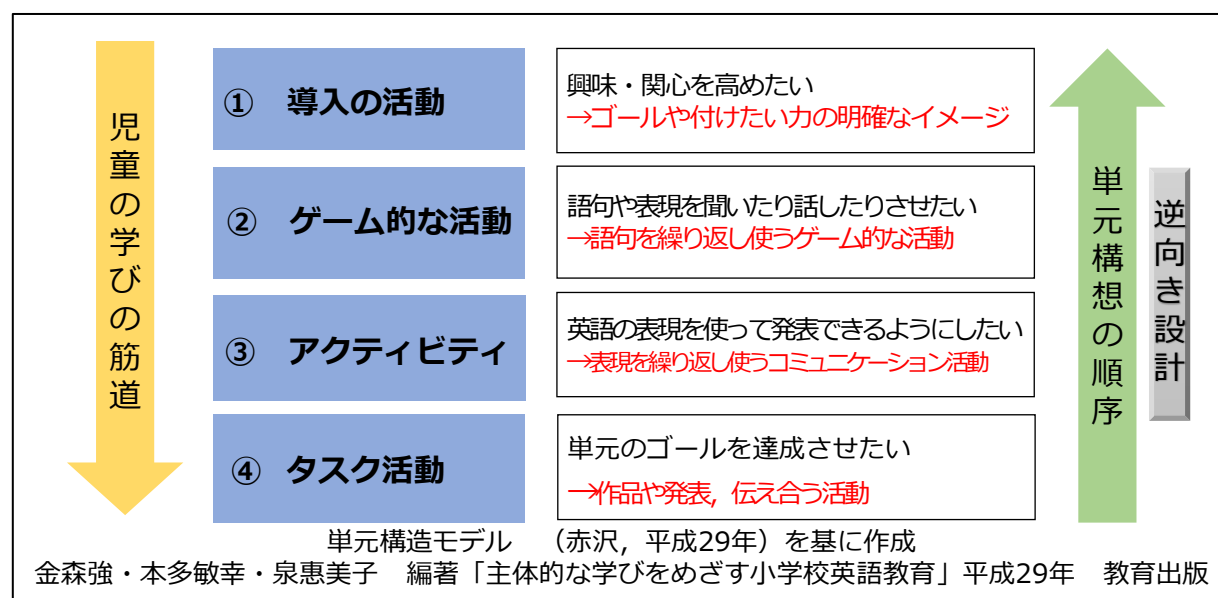


図1 逆向き設計での単元構想

イ CAN-DOリストについて

CAN-DOリストとは、「聞くこと」、「読むこと」、「話すこと〔やり取り〕」、「話すこと〔発表〕」、「書くこと」の5領域で、学習到達目標を「～することができる」という能力記述文で指標化し、英語を使って具体的に何ができるようになったのか明確化しようとするものである。「各中・高等学校の外国語教育における『CAN-DOリスト』の形での学習到達目標設定のための手引き」（文部科学省、平成25年 以下「手引き」という。）では、「CAN-DOリスト」の形で学習到達目標を設定する目的として、教員が生徒の指導と評価の改善に活用すること、4技能を総合的に育成する指導につなげること、教員と生徒が外国語学習の目標を共有することを挙げている。中学校、高等学校においては、既に各学校において実態に応じたCAN-DOリストの作成が求められており、小学校においても今後「言語を用いて何ができるようになるか」という観点からの授業づくりが求められるため、本研究を通して先行的に作成することには意義があると考えられる。

^{*1)} 赤沢真世 著「『パフォーマンス評価とルーブリックの活用』指導と活用の工夫例」、金森強・本多敏幸・泉恵美子 編著『主体的な学びをめざす小学校英語教育』平成29年 教育出版

CAN-DOリストを作成するに当たっては、「小学校学習指導要領解説 外国語活動・外国語編」（文部科学省，平成29年）と「手引き」を参考にした。「手引き」では能力記述文に備えるべき要件として、「ある言語の具体的な使用場面における言語活動を表している」こと、「学習活動の一環として行う言語活動であり，各学校が適切な評価を用いて評価できる」ことを挙げている。また，内容については「あまり細かくすると，それより具体的に反映させる年間指導計画及び単元計画の作成が難しくなり，それを実際に指導し評価する場面や適切な教材を用意することが困難となる」ことから，その具体性を学習指導要領で示されている内容における表現の程度としている。さらに，作成手順を図2のように示している。

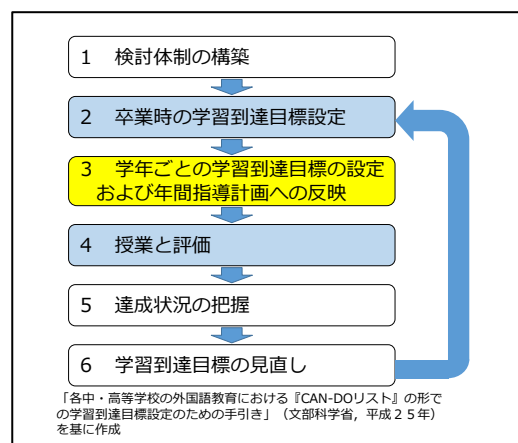


図2 CAN-DOリスト作成手順

本研究は，図中の「2 卒業時の学習到達目標設定」，「3 学年ごとの学習到達目標の設定および年間指導計画への反映」，「4 授業と評価」を中心とし，初めてCAN-DOリストを作成するときに留意する点などを明らかにすることを目的とする。作成に当たっては以下のことに留意した。

1点目は，「2 卒業時の学習到達目標」においては，学校や児童の状況を踏まえ，小学校学習指導要領の外国語科の目標に基づき，言語を用いて「～することができる。」という形で設定したことである。

2点目は，「3 学年ごとの学習到達目標の設定および年間指導計画への反映」においても，「～することができる。」の形で，第5学年と第6学年で段階的に学習到達目標の達成が図られるよう，“We Can!”の言語活動と照らし合わせながら設定したことである。

能力記述文には，基本的に「条件」，「話題」，「目指すこと」で構成することとした（図3）。例えば，「話すこと [発表]」に「ウ 身近で簡単な事柄について，伝えようとする内容を整理した上で，自分の考えや気持ちなどを，簡単な語句や基本的な表現を用いて話すことができるようにする。」という目標がある。また，この目標に対応する内容として「(ウ) 簡単な語句や基本的な表現を用いて，学校生活や地域に関することなど，身近で簡単な事柄について，自分の考えや気持ちなどを話す活動」とある。

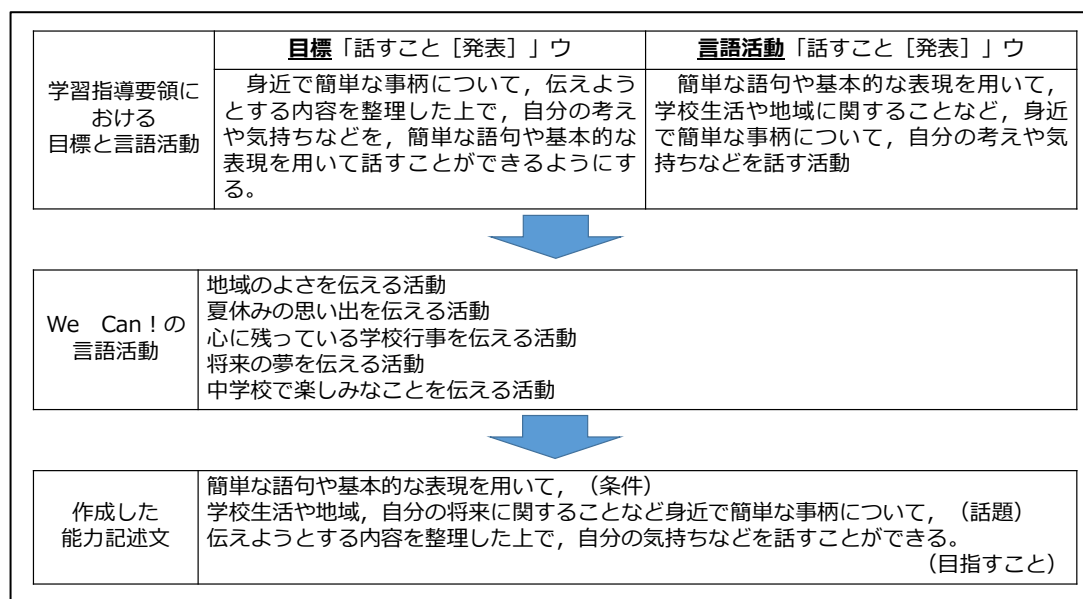


図3 能力記述文の作成について

これらを小学校外国語教材“**We Can!**”の言語活動と照らし合わせ、能力記述文を作成し、表の形にまとめた（表１）。

表１ 作成したCAN-DOリスト

	5年生	6年生
聞くこと	ア ゆっくりはっきりと話されれば、自分のことや学校生活など、簡単な語句や表現を聞き取ることができる。 イ ゆっくりはっきりと話されれば、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、具体的な情報を聞き取ることができる。 ウ ゆっくりはっきりと話されれば、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、短い話の概要を捉えることができる。	ア ゆっくりはっきりと話されれば、自分のことや学校生活など、簡単な語句や表現を聞き取ることができる。 イ ゆっくりはっきりと話されれば、友達や家族、学校生活など、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、短い話の概要を捉えることができる。
読むこと	ア 活字体で書かれた文字を見て、どの文字であるかやその文字が大文字であるか小文字であるかを識別することができる。 イ 活字体で書かれた文字を見て、適切に発音することができる。 ウ 音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句を、絵本などの中から見付け、推測しながら読むことができる。	ア 日常生活に関する身近で簡単な事柄を内容とする掲示やパンフレットなどから、自分が必要とする情報を得ることができる。 イ 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推測しながら読むことができる。
話すこと【やり取り】	ア 基本的な表現を用いて、初対面の人や知り合いと挨拶を交わしたり、相手に指示や依頼をして、それらに応じたり断ったりできる。 イ 日常生活に関する身近で簡単な事柄について、自分の考えや気持ちなどを、簡単な語句や基本的な表現を用いて伝えたり、簡単な質問をしたり質問に答えたりできる。	ア 日常生活に関する身近で簡単な事柄について、自分の考えや気持ちなどを、簡単な語句や基本的な表現を用いて伝えたり、簡単な質問をしたり質問に答えたりできる。 イ 自分に関する簡単な質問に対してその場で答えたり、相手に関する簡単な質問をその場でしたりして、短い会話を行うことができる。
話すこと【発表】	ア 日常生活に関する身近で簡単な事柄を話すことができる。 イ 簡単な語句や基本的な表現を用いて、自己紹介をすることができる。 ウ 簡単な語句や基本的な表現を用いて、身近で簡単な事柄について、自分の気持ちなどを話すことができる。	ア 簡単な語句や基本的な表現を用いて、自分が好きなことやできることなどを含めた自己紹介をすることができる。 イ 簡単な語句や基本的な表現を用いて、学校生活や地域、自分の将来に関することなど、身近で簡単な事柄について、伝えようとする内容を整理した上で、自分の気持ちなどを話すことができる。
書くこと	ア 文字の読み方が発音されているのを聞いて、活字体の大文字、小文字を書くことができる。 イ 相手に伝えるなどの目的をもって、身近で簡単な事柄について、音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句を書き写すことができる。	ア 相手に伝えるなどの目的をもって、身近で簡単な事柄について、音声で十分に慣れ親しんだ基本的な表現を書き写すことができる。 イ 相手に伝えるなどの目的をもって、自分に関する簡単な事柄について、音声で十分に慣れ親しんだ語句や基本的な表現を用いた例の中から言葉を選んで書くことができる。 ウ 相手に伝えるなどの目的をもって、語と語の区切りに注意して、身近で簡単な事柄について、音声で十分に親しんだ基本的な表現を書き写すことができる。

ウ ルーブリックについて

ルーブリックとは、学習目標の到達度を数段階に分け、それぞれの特徴を具体的に表す記述を表の形にまとめたものである。その効果について寺嶋・林^{*1)}（平成18年）は、「目的意識が明確になり、学習過程での内省を促し、学習への意欲や自己効力感、メタ認知能力等が高まる」ことが予測される」としている。CAN-DOリストは、卒業時や学年修了時などの長期的な学習到達目標で、抽象的な面もある。しかし、児童にはより具体的な姿をイメージさせることが大切であると考え、単元においては、CAN-DOリストを基にルーブリックを作成することとした。作成方法について、We can! 2 Unit 5 “My Summer Vacation”のルーブリックを例に挙げる。

この単元の目標は、以下のとおりである。

- ・ 自分や第三者について、できることやできないことを、聞いたり言ったりできる。また、文字には音があることに気付く。（知識及び技能）
- ・ 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伝え合う。（思考力、判断力、表現力等）
- ・ 他者に配慮しながら、自分や第三者についてできることやできないことなどを紹介し合おうとする。（学びに向かう力、人間性等）

この目標から、5領域でルーブリックを作成していく。例えば、「話すこと[発表]」については、CAN-DOリストの「(イ) 簡単な語句や基本的な表現を用いて、学校生活や地域、自分の将来に関することなど身近で簡単な事柄について、自分の気持ちなどを話すことができる。」を意識して指導することが必要であることになる。これらを踏まえ、以下のような手順で作成していった。

- ① CAN-DOリストを参考にしながら、単元の目標を設定する。
- ② 児童に身に付けさせたい学びを整理する。（評価規準）
- ③ “A” には、評価規準をより具体的にしたもの位置付ける。
- ④ “S” には、小学校卒業時、中学校のCAN-DOリストを参考に位置付ける。
- ⑤ “B” には、“A” に達していないが半分程度できている状態を位置付ける。
- ⑥ “C” には、“B” ができていない状態を位置付ける。
- ⑦ 単元の評価の計画を立てる。

作成したルーブリックの一部を表2に示す。

表2 We can! 2 Unit 5 “My Summer Vacation” のルーブリック

	S	A	B	C
聞くこと	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだこと、感想などを完ぺきに聞き取ることができる。	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだこと、感想などを聞き取ることがほとんどできる。	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだこと、感想などを聞くことが半分ぐらいできる。	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだこと、感想などを聞くことができない。
読むこと	夏休みの思い出について、示された語句を、絵などがなくても読むことができる。	夏休みの思い出について、示された語句を絵などから推測してほとんど読むことができる。	夏休みの思い出について、示された語句を絵などから推測して半分ぐらい読むことができる。	夏休みの思い出について、示された語句を読むことができない。
話すこと[やり取り]	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだこと、感想などについて尋ねたり答えたり、共感的な言葉を返したりしながら、短い会話をすることができる。	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだこと、感想などについて尋ねたり答えたり、共感的な言葉を返したりできる。	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだこと、感想などについて尋ねたり答えたりすることができる。	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだこと、感想などについて尋ねたり答えたりすることができない。
話すこと[発表]	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだことをまとめる内容になるように意識して、話すことができる。	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだこと、感想などについて聞き手に分かりやすく整理して、話すことができる。	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだこと、感想などについて話すことができる。	夏休みに行った場所や食べた物、楽しんだこと、感想などについて話すことができない。
書くこと	夏休みの思い出についての簡単な語句や基本的な表現を、4線の上に、大文字と小文字、スペース、ピリオドなど正確に書くことができる。	自分が伝えたい夏休みの思い出について、例文やワードリストを使って、スペースや語順に気を付けて書くことができる。	自分が伝えたい夏休みの思い出について、例文を書き写すことができる。	自分が伝えたい夏休みの思い出について、例文を書き写すことができない。
記述のポイント	小学校卒業時や中学校のCAN-DOリストを参考に位置付ける。	評価規準を基に、具体的な姿を位置付ける。 ※ 全員が達成を目指す	“A” に達しておらず、半分程度できている状態を位置付ける。	“B” ができていない状態を位置付ける。

*2) 寺嶋浩介・林朋美 著『ルーブリックの構築により自己評価を促す問題解決学習の開発』平成18年 京都大学高等教育研究

作成したルーブリックは、図4のように単元の中で活用する。

単元の導入では、ルーブリックを共有することで、児童に単元全体を見通させる。児童が、この単元を通してどのようなことができるようになるか自覚しやすく、そのための活動を考えることで学ぶ意義を意識させことができると考える。

1単位時間の中では、教師はその時間の重点となる領域のルーブリックを基に、児童の学習の様子を評価しながら授業を進める。児童は、自分の学習の状況を振り返り、次の目標を立てる。さらに、教師は、授業中の観察や児童の自己評価などから、次の時間の計画を改善する。

単元の終わりには、教師は単元全体を通して、児童にどのような力が付いたかを確かめる。その際は、CAN-DOリストのどの辺りまで達成できているか確かめ、以降の単元の計画を見直すことも大切であると考え。児童は、単元を通してできるようになったことや課題を自己評価し、次の単元への意欲を高めることができると考える。

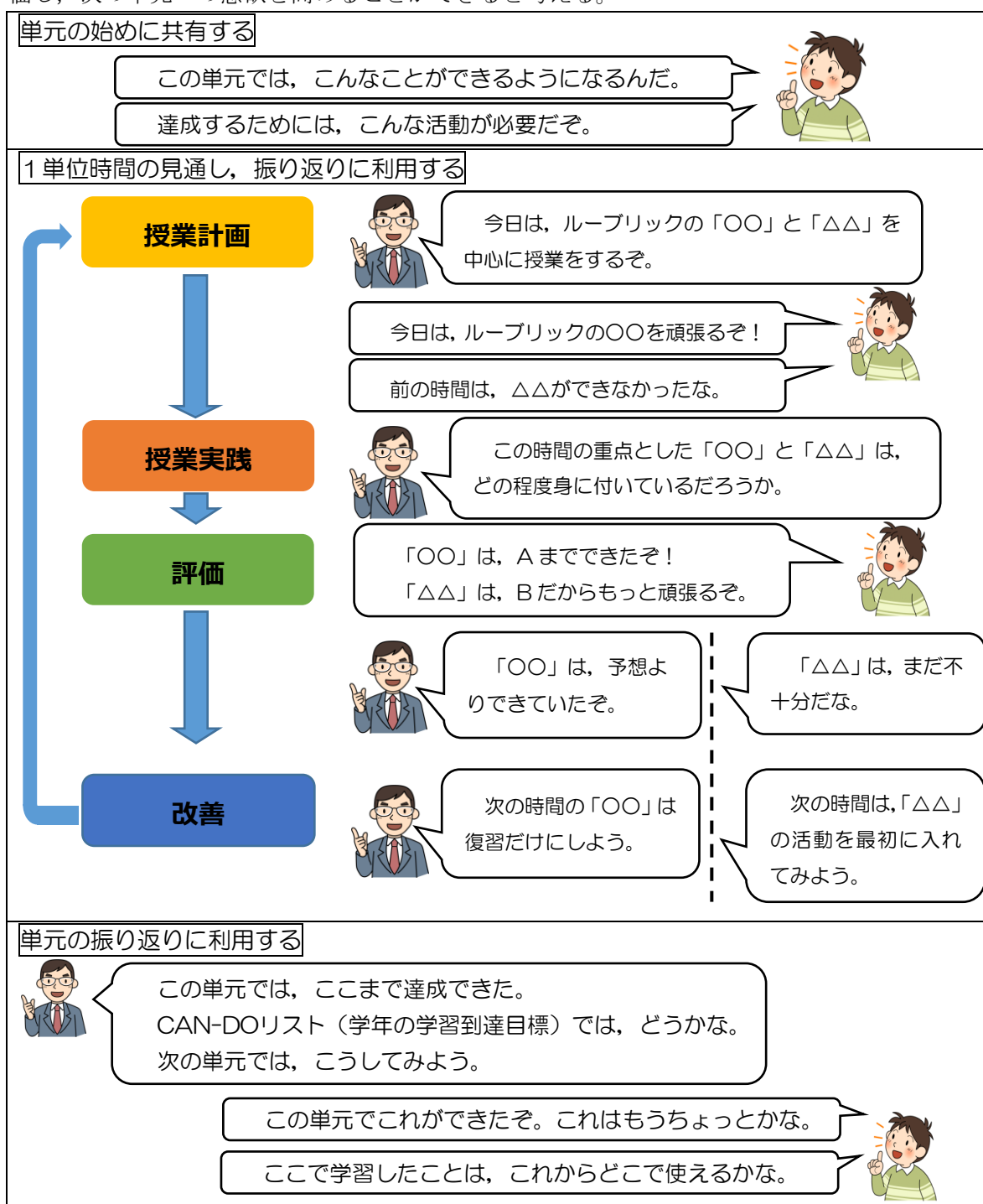


図4 単元の中でのルーブリックの活用

2 児童の実態

(1) 実態調査の概要

ア 対 象 日置市立妙円寺小学校第6学年58人

イ 実施日 平成30年5月30日

ウ 方 法 質問紙法

エ 内 容 外国語活動に対する関心・意欲

(2) 分析と考察

検証授業Ⅰ前の実態調査の結果は図5のようになった。本校の6年生は、約9割の児童が、外国語活動はわくわくすると感じている。日頃の授業でも、元気よくゲーム等で語句や表現の練習に取り組む様子が見られる。外国語活動はわくわくすると答えた理由には、ゲーム等の活動の楽しさや新しい言葉を知る楽しさが多く挙げられた。一方で、難しい、苦手だという児童もいることや、「学習した英語を使って、自分の考えや気持ちを話すことができる。」の項目について評価が低かったことから、十分な音声の慣れ親しみや段階を経た活動の工夫を行い、自分の考えや気持ちを、相手に理解してもらいたいという思いをもって伝え合えるようにすることが今後も必要である。

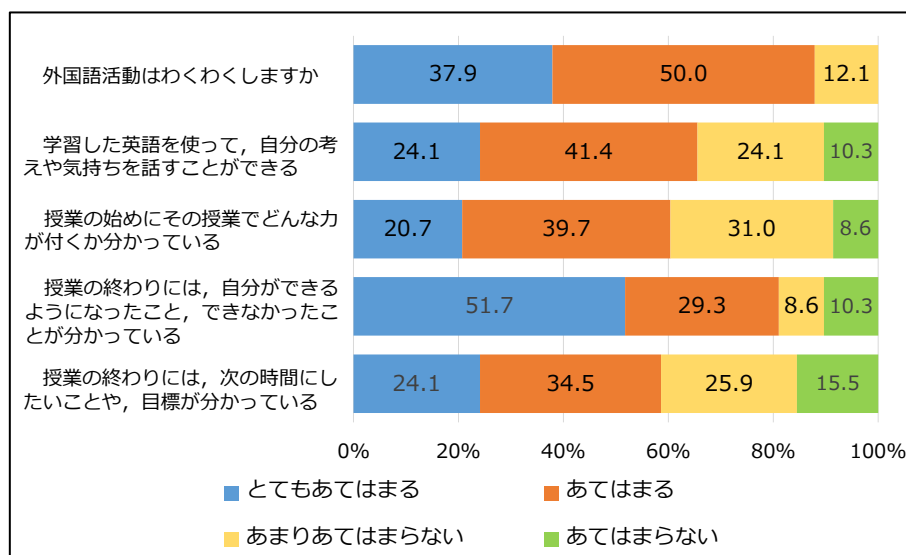


図5 実態調査（検証授業Ⅰ前）の主な結果

「授業のはじめにその授業でどんな力が付くか分かっている。」という見通しをもって学習しているかを問う項目や「授業の終わりには、自分ができるようになったこと、できなかったことが分かっている。」、「授業の終わりには、次の時間にしたいことや目標が分かっている。」という学習の振り返りについて問う項目は、他の項目と比較して評価が低かった。また、「英語は楽しい。」という項目と「授業の終わりには、自分ができるようになったこと、できなかったことが分かっている。」の項目において相関 ($r=.7$) が見られた（表3）。できるようになった実感があり、できないことを次への課題と捉えることができたときに、楽しさを感じられるのではないかと考えられる。これらのことから、単元を通して、その授業で自分にどのような力が付くか見通させたり、どのような力が付いたか振り返らせたりすることなど指導の工夫が必要であると考えた。

表3 楽しさと身に付いた実感との相関について

質問項目	肯定的回答の割合	相関の有無
英語は楽しい。	89.6%	相関あり ($r=.7$)
授業の終わりには、自分ができるようになったこと、できなかったことが分かっている。	81.0%	

(相関係数 r は、二つの変数の因果関係を表す。 r の値は「 $-1 \leq r \leq 1$ 」となり、「0.7 以上（-0.7 以下）」が強い相関となる。）

3 検証授業Ⅰの実際と考察

(1) 検証授業Ⅰのねらい

ア 指導計画の工夫

本単元「できること」は、自分や第三者についてできることやできないことなどを伝え合う単元である。移行措置期間である本年度は、Hi, friends! 2 Lesson 2 “I can swim.”とWe Can! 1 Unit 5 “She can run fast. He can jump high.”の2教材を使用して行う。5年生で児童は、Hi, friends! 1 Lesson 4 “I like apples.”で、一人称の“I like 〜.”という表現を使って自己紹介をしてきた。本単元では、自分だけではなく、第三者についてできることやできないことを紹介し合う活動を行う中で、SheやHeの三人称に出合い、他者を意識させ、認め合ったり共感し合ったりしながら、よりよい人間関係が築かれていくことをねらいとしている。また、動物の言い方に慣れ親しむ中で、文字には名称のほかに音があることに気付きを促すこともねらいとしている。

単元の指導計画を立てるに当たっては、まずゴールの設定を行った。その際は、以下の三つの点に留意した。

- ① 身近な課題であること
- ② 既習事項と本単元で学習することでできること
- ③ 具体的なコミュニケーション活動であること

本単元では、「新しく妙円寺小学校へいらっしゃった先生方を、マット先生（ALT）は知らないから、マット先生が今度来るときに、英語で紹介して覚えてもらおう。」という最終的なゴールを示すことで、コミュニケーションの目的や場面、状況等を明確にし、学習の見通しをもてるようにする。また、そのゴールに到達するためには、どんなことができるようになればよいか、どんな表現や語句を知りたいかを教師との対話から出させ、単元の学習計画を逆向きに設計していった。

イ CAN-DOリストについて

本単元では、単元の目標とCAN-DOリストの学習到達目標を以下のように関連付けた。本年度は新学習指導要領の移行期間であるため、第6学年の単元ではあるが、CAN-DOリストの到達目標には、第5学年の目標が含まれる。

単元の目標	CAN-DOリスト
(1) 自分や第三者について、 できることやできないことを、聞いたり言ったりすることができる。また、文字には音があることに気付く。 （知識及び技能）	「聞くこと」 ア ゆっくりはっきりと話されれば、自分のことや学校生活など、簡単な語句や表現を聞き取ることができる。 「読むこと」 イ 活字体で書かれた文字を見て、適切に発音することができる。
(2) 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伝え合う。 （思考力、判断力、表現力等）	「話すこと[やり取り]」 ア 日常生活に関する身近で簡単な事柄について、自分の考えや気持ちなどを、簡単な語句や基本的な表現を用いて伝えたり、簡単な質問をしたり質問に答えたりできる。
(3) 他者に配慮しながら、自分や第三者についてできることやできないことなどを紹介し合おうとする。 （学びに向かう力、人間性等）	「話すこと[発表]」 ア 簡単な語句や基本的な表現を用いて、自分が好きなことやできることなどを含めた自己紹介をすることができる。 「書くこと」 ア 文字の読み方が発音されているのを聞いて、活字体の大文字、小文字を書くことができる。

ウ ループブリックについて

検証授業Ⅰ「できること」におけるループブリックは表4のように設定した。

表4 検証授業Ⅰ「できること」におけるループブリック

	S	A	B	C
聞くこと	はっきりと話されれば、できることやできないことを聞き取ることができる。	友達や先生が、ゆっくりはっきりと話す英語を聞いて、何ができて、何ができないかを聞き取ることができる。	友達や先生が、ゆっくりはっきりと話す英語を聞いて、動作を表す語句を聞き取れている。	動作を表す語句も聞き取ることができない。
読むこと	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。	文字には、名称だけではなく、音があることに気がつき、読むことができる。	文字には、名称があることが分かり、言うことができる。	文字の名称を言うことができない。
話すこと【発表】	これまでに学習したことを使って、できるできない以外の表現も付け加えられる。	新しい先生について、できることやできないことを、言うことができる。	自分ができることやできないことを言うことができる。	できることやできないことを言うことができない。
話すこと【対話】	相手の答えを聞いて、感じたことを伝えられる。	自分や友達、先生と、できることやできないことを考えや気持ちを含めて伝え合うことができる。	質問すること、または、答えることどちらか一方だけができる。	質問することも答えることもできない。
書くこと	大文字、小文字を正しく書くことができる。	大文字、小文字を使って、自分や他者の名前を活字体で書くことができる。	大文字、小文字を使って、自分の名前を書くことができる。	大文字、小文字を使って、自分の名前を書くことができない。

ループブリックは全員に配布し、振り返りカードのファイルに貼付させた。振り返りカード（図6）にもその時間の評価の重点となる領域のループブリックを印刷し、授業の始めに配布することで、自分がこの時間にできるようになることを目指し、どこまで達成できたのか感じられるようにした。

1 今日は、「話す【やり取り】」のループブリックで振り返ります。
話す【やり取り】 今の自分はどの辺りですか？自分の今の位置に丸をしましょう。

授業の終わりの状態 (Red box)
授業の始めの状態 (Blue box)
伸びの可視化 (Red text)

S	A	B	C
相手の答えを聞いて、感じたことを伝えられる。	自分や友達、先生と、できることやできないことを考えや気持ちを含めて伝え合うことができている。	質問すること、または、答えることどちらか一方だけができる。	質問することも答えることもできない。

3 感想や気付いたことなど自由に書きましょう。
あまりリアクティブに答えなかつたので、この気持ちがgood!!

図6 検証授業Ⅰ「できること」（第3時）の振り返りカード

(2) 検証授業Ⅰの実際

ア 単元の展開

単元全体は、逆向き設計で計画した。第1時に、ゴールを提示し、単元を見通した計画を立てる。ゴールを達成するためにどんな活動が必要か、児童と一緒に考え、一つ一つの活動の意義を感じさせる。

ルーブリック活用の視点としては、第1時に教師と児童でルーブリックを共有し、児童がこの単元で付ける力を見通せるようにした。第2時から第5時までは、各時間の重点となる領域について、教師による観察と児童による自己評価を行った。そして、これらの評価を参考にし、次時の計画を変更しながら進めた。第6時には、全ての領域で振り返らせ、児童が自分の伸びを感じられるようにした。

時	学習活動	単元構造モデルとの対応	ルーブリック活用の視点 (☐ はルーブリック評価を行う領域)
1	単元の見通しをもち、学習計画を立てよう。 1 Small Talk 内容を推測する。 2 学習計画の確認 どんな学習が必要かを考える。 3 ルーブリックの共有 単元を通して、どんな力を付けたいかを把握する。 マット先生に新しい先生たちを紹介しよう。 4 【Let's Play 1】 ポインティング・ゲーム	導入の活動 ○ ゴールの提示 ○ 学習計画立案 ○ 各自の目標設定	ルーブリックの共有 この単元では、こんなことが出来るようになるんだ。 達成するためには、こんな活動が必要だぞ。 この単元では、こんな力を付けていこう。
2	語句や表現を聞いたり、言ったりしてみよう。 1 【Let's Play 2】 Key-Word Game 2 【Let's Play 1】 音声聞いて、どの動物か当てる。 3 【Let's Chant】 Can you swim? (Hi, friends!2)	ゲーム的な活動 ○ ゲーム的な要素の濃い活動中心 (表現を知り、たくさん聞く。)	「聞くこと」、「話すこと[やり取り]」 →インプットが不十分であった。 話すには少し自信がないなあ。 なかなか発話できていない児童がいるなあ。
3	できるかどうかを尋ねたり答えたりしよう。 1 【Let's Chant】 Can you sing well? 2 【Activity 2】 友達にインタビューしてサインをもらう。 計画の変更 【Activity 2】の前に、絵カードで語句や表現の練習をする。	ゲーム的な活動からコミュニケーション活動へ	「話すこと[やり取り]」 アクティビティの前にもう一度、語句や表現を確かめさせて自信をもたせよう。 今日は「話すこと[やり取り]」で「A」を目指すぞ！
4	他者を紹介する方法を知ろう。 1 【Let's Watch and Think 1】 He/Sheを主語に教師が人物紹介をし、誰か当てる。Who is he? Who is she? 2 【Let's Watch and Think 2】 第三者の紹介の仕方を知る。 3 インタビューの計画	ゲーム的な活動からコミュニケーション活動へ	「聞くこと」、「話すこと[やり取り]」 →十分達成されている。 自信をもって話せるようになってきたし、自己評価も上がってきたな。 だいふ聞いたり、話したりできるようになってきたぞ。
5	紹介するときどんなことに気を付けたいだろうか。 1 【Let's Listen 3】 音声聞いてどの人物か考える。 2 【Activity 5】 紹介することを確かめる。 3 発表練習 計画の変更 【Let's Listen 3】にかける時間を短くし、練習の時間を多くする。	○ これまでの学習を基にした発表練習や見直し ○ 児童同士の発表	「聞くこと」、「話すこと[発表]」 練習の時間を増やし、もっと自信をもって発表できるようにしよう。 次の発表に向けて自信が付いてきたぞ！
6	マット先生に新しい先生たちを紹介しよう。 1 発表練習 2 発表	タスク活動 ○ ゴールとなるALTへの発表	「聞くこと」、「読むこと」、「話すこと[やり取り]」、「話すこと[発表]」、「書くこと」 この単元で、達成できたことを基に、次の単元では、こうしてみよう。 この単元で○○ができたぞ。これからどこで使えるかな。

イ 第1時

(ア) 目標

- ・ 単元全体の見通しをもち、学習計画を立てる。
- ・ 動作を表す語句や「できる」「できない」という表現を知る。

(イ) 本時におけるルーブリックの活用について

単元の導入であるので、単元全体の見通しをしっかりとらせるようにする。まず、Small Talkで単元のゴールをイメージさせる。次に、「ALTからのお願い」であるということを伝え、新しい先生たちを紹介したいという気持ちを高めさせる。また、ゴールを達成するためにはどんな活動が必要か考えさせ、学習計画を立てていく。さらに、この単元の学習でどんなことができるようになるかをルーブリックで確かめさせ、明確な見通しをもたせる。

(ウ) 実際

過程	活動内容	教師の働き掛け	ルーブリック活用 の視点
ふれる	1 あいさつ 2 Small Talk (1) 教師の話を聞いて、おおよその内容を推測する。 (2) 教師の質問に答えたり他の児童が答えるのを聞いたりして意味を推測する。	○ 学習のゴールをイメージできるように、教師が友達の紹介をし、興味をもたせる。 ○ 教師ができることやできないことを、ジェスチャーを付けたり、実物を見せたりしながら紹介したり、児童に質問したりする。	どんなことができるようになるのかな？ 
見通す	3 学習計画 (1) この単元でどんなことができるようになればよいか分かる。 (2) できるようになるために、どんな活動をすればよいのか話し合い、学習計画を立てる。 (3) どの活動の中で、自分がどのようにステップアップしていけばよいか考え、ルーブリックで確かめる。	○ 聞き取れた語句や表現を発表させ、内容を推測させる。 ○ ALTに新しい先生方を紹介するというゴールを伝え、そのためには、どんな力が必要か、どんな活動をしていけばよいか考えさせる。	○ 単元を通して、どんな力が付いていけばよいか、ルーブリックで共有する。 これができるようにするためにこの活動をするんだな。
慣れる	4 動作についての語句の練習 5 【Let's Play 1】 ポインティング・ゲームをする。	○ 練習やゲームを通して、語句に十分に慣れ親しませる。	○ 「聞くこと」がどの程度できているか観察する。
振り返る	6 Animal Jingle (1) 繰り返し聞く。 (2) 言えるところは一緒に言ってみる。 7 振り返り ・ 振り返りをする。 8 あいさつ	○ Animal Jingleを聞き、児童と一緒に言ってみる。(デジタル教材) ○ 児童の慣れ親しんでいる様子を見ながら少しずつ言わせてみる。 ○ 本時のねらいに沿って児童を称賛する。 ○ 学習計画表で次時の学習を確かめさせる。	「聞くこと」が、どのくらいできているかな？ 

ウ 第2時

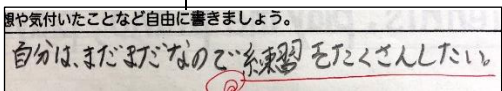
(ア) 目標

動作を表す語や「できる」「できない」という表現を聞いたり言ったりできる。

(イ) 本時におけるルーブリックの活用について

本時から重点となる領域のルーブリックを記載した振り返りカードを使用する。最初に振り返りカードを配布し、「見通す」段階では、ルーブリックで自分の今の状態を確かめさせ、「振り返る」段階では、どこまでできるようになったかを確かめさせることで、児童が伸びを感じられるようにする。キーワードゲームで語句や表現を十分に聞かせた上で、少しずつ発話できるようにしていく。また、前時の練習やゲームの様子から、既習の語句は慣れ親しんでいるが、複数形なども出てくるので十分慣れ親しませたり、表現も少しずつアウトプットできるようにさせたりするため、計画どおり行うことにした。

(ウ) 実際

過程	活動内容	教師の働き掛け	ルーブリック活用 の視点
ふれる 見通す 慣れる	1 あいさつ		
	2 Small Talk		
	3 本時の確認 (1) めあてを確認する。 語句や表現を聞いたり、言ったりしてみよう。 (2) 自分の学習状況を確認める。 (3) 活動を確認める。	○ できること,できないことについてALTに話してもらい,前時までの学習を想起させる。 ○ 学習計画表で活動を確かめさせる。	○ 今の自分の学習状況を確認めさせる。 今私はこのくらいの力だから,今日はここまで頑張ろう! 
慣れる	4 【Let's Play 2】 Key-Word Game ペアになり,教師が語句や表現を言う。あらかじめ決めておいたキーワードを言ったら消しゴムを取り合う。	○ 語句を繰り返し聞いたり,言ったりさせたり,少しずつ表現を取り入れる中で慣れ親しませる。	○ 「聞くこと」がどの程度できているか観察する。 「聞くこと」が,どのくらいできているかな? 
	5 【Let's Play 1】 映像を見て,どの動物かを当てる。	○ デジタル教材で映像を見せ,答えを予想させる。 ○ デジタル教材の音声に合わせて少しずつ慣れ親しませる。	○ 「話すこと[やり取り]」がどの程度できているか観察する。 なかなか発話できていない児童がいるなあ。 
	6 【Let's Chant】 Can you swim? (Hi, friends! 2) 音声にのせて何度も聞いたり言ったりして,表現を使えるようになる。	○ 絵を見ながら,ペアで交代にジングルを言わせる。 ○ 文字の音に着目させる。 ○ 友達の良かったところを発表させる。 ○ 学習計画表で次時の活動を確認め,意欲をもたせる。	○ 「聞くこと」,「話すこと[やり取り]」のルーブリックで振り返らせる。 話すにはまだ自信がないなあ。 
振り返る	7 Animal Jingle (1) 繰り返し聞く。 (2) 言えるところは一緒に言ってみる (3) 気付いたことを発表し合う。 8 振り返り (1) ルーブリックに沿って振り返りをする。 (2) 次時の目標をもつ。 		
	9 あいさつ		

エ 第3時

(7) 目標

できることやできないことを含む短い話を聞いて、具体的な情報を聞き取ったり、できるかどうかを尋ねたり答えたりすることができる。

(イ) 本時におけるルーブリックの活用について

前時のルーブリックでは、「聞くこと」と「話すこと[やり取り]」を中心に振り返らせたが、教師の予想よりも伸びが小さかった。インプットが十分ではないのではないかと考えられる。そこで、十分なインプットを与え、自信をもってアウトプットできるように、語句や表現を練習する活動を取り入れた。

(ウ) 実際

過程	活動内容	教師の働き掛け	ルーブリック活用 の視点
ふれる 見通す	1 あいさつ		
	2 本時の確認 (1) めあてを確認する。 できるかどうかを尋ねたり答えたりしよう。 (2) 自分の学習状況を確認める。 (3) 活動を確認める。	○ 学習計画表で活動を確かめさせる。	今回は、インプットを十分にしてから、次の活動に移ろう。  ○ 今の自分の学習状況を確認めさせる。 ○ 前時の評価を基に、聞く活動や練習の時間を十分にとる。 ○ 「聞くこと」がどの程度できているか観察する。
慣れる	3 【Let's Chant】 Can you sing well? 前時のチャンツとの違いに気を付けながら、音声に合わせて何度も聞いたり言ったりして、表現を使えるようになる。	○ 聞こえたことを確かめたり、どんなことを言っているか考えさせたりしながら、十分に聞かせる。	
	4 練習 カードで確認しながら言う。	○ 自信をもって話せるように繰り返し練習させる。	自信が付いてきたぞ。早く話したいなあ。 
振り返る	5 【Activity 2】 (1) good, nice, cool等の共感的な反応を入れながら友達とやり取りをする。 (2) 友達にインタビューして “Yes, I can.”と答えた相手からサインをもらう。	○ インタビューをするとき、大切なことを話し合い、相手の言ったことに共感的な反応を付け足させる。 ○ ゴールを意識させ、コミュニケーションに大切なことを考えさせる。	○ 「話すこと[やり取り]」がどの程度できているか観察する。 自信をもって話すことができています。 
	6 Animal Jingle (A~M) (1) 繰り返し聞く。 (2) アルファベットを見ながら、ジングルを言う。	○ 文字の名称と音に着目させる。	
振り返る	7 振り返り (1) ルーブリックに沿って振り返りをする。 (2) 次時の目標をもつ。	○ 友達の良かったところを発表させる。 ○ 学習計画表で次時の活動を確認め、意欲をもたせる。	○ 「話すこと[やり取り]」のルーブリックで振り返らせる。 話すこともできるようになってきたよ。 
	8 あいさつ		

オ 第4時

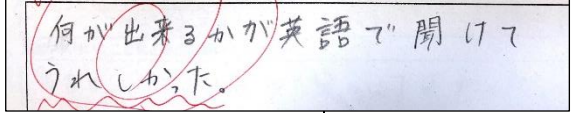
(ア) 目標

- ・ 第三者についてできることやできないことを聞き取ることができる。
- ・ インタビューの準備をする。

(イ) 本時におけるルーブリックの活用について

前時は、変更した計画でおおむね目標を達成できたため、本時は計画どおり進める。ここでは、三人称を扱う。デジタル教材を使用し、He/Sheを使った表現を聞かせることで、第三者を紹介するためにHe/Sheが必要であることを意識させる。

(ウ) 実際

過程	活動内容	教師の働き掛け	ルーブリック活用の視点
ふれる 見通す	1 あいさつ		
	2 本時の確認 (1) めあてを確認する。 他者を紹介する方法を知り、インタビューの計画をしよう。	○ 学習計画表で活動を確認かめさせる。	だいふできてきたぞ。今日は“A”までいけそうぞ。 
慣れる	(2) 自分の学習状況を確認める。 (3) 活動を確認める。		○ 今の自分の学習状況を確認かめさせる。
	3 【Let's Watch and Think 1】 ・ 映像を見て、どの人物かを考える。	○ デジタル教材の音声を聞かせ、考えさせる。	○ 「聞くこと」がどの程度できているか観察する。
	4 【Let's Watch and Think 2】 ・ 第三者の紹介の仕方を知る。	○ デジタル教材で、He/Sheを使って紹介し合う。	ほとんどの児童が、“A”に達することができているぞ。 
	5 インタビューの計画 (1) 班ごとにインタビューに行く先生を決め、その先生のできること、できないことを予想して、誰がどんな質問をするかを決める。 (2) 先生の名前や He / She を4線に書く。	○ 音声を聞かせ、第三者の紹介の仕方について考えさせる。 ○ インタビューの際の注意点などを確認させる。 ○ 書かせる際には、見本を掲示する。	○ 「書くこと」がどの程度できているか観察する。
振り返る	6 Animal Jingle (N~Z) (1) 繰り返し聞く。 (2) アルファベットを見ながら、ジングルを言う。	○ デジタル教材で十分に聞かせ、音声に続けて言わせる。	○ 「聞くこと」, 「話す[やり取り]」のルーブリックで振り返らせる。
	7 振り返り (1) ルーブリックに沿って振り返りをする。 (2) 次時の目標をもつ。	○ 友達の良かったところを発表させる。 ○ 学習計画表で次時の活動を確認かめ、意欲をもたせる。	自信が付いてきたよ。 
	8 あいさつ		何か出来るかが英語で聞けてうれしかった。 

カ 第5時

(ア) 目標

第三者を紹介するときに気を付けることを考え、自分の考えや気持ちを含めて伝えようとすることができる。

(イ) 本時におけるルーブリックの活用について

前時のルーブリックでは、「聞くこと」、「話すこと[やり取り]」について、おおむね“A”になってきているため、本時は、【Let's Listen 3】の時間を短くし、発表に向けた練習の時間を多くすることにした。練習では、自己評価が低かった児童を中心に個別に指導し、自信をもって発表できるようにする。

(ウ) 実際

過程	活動内容	教師の働き掛け	ルーブリック活用の視点
ふれる 見通す	1 あいさつ 2 本時の確認 (1) めあてを確認する。 紹介するときどんなことに気を付ければよいだろうか。 (2) 自分の学習状況を確認める。 (3) 活動を確認める。	○ 学習計画表で活動を確認めさせる。	○ 今の自分の学習状況を確認めさせる。 話せているから、練習の方に時間をかけよう。
慣れる	3 【Let's Listen 3】 音声聞いてどの人物か考える。 4 【Activity 5】 発表の参考になりそうなところを出し合う。 5 発表の練習 (1) グループで紹介するときどんなことに気を付ければよいか話し合う。 	○ デジタル教材の音声を聞かせる。 ○ グループ内で、自分が紹介する部分を互いに見せ合い、何に気を付ければよいかを考えさせる。 ○ グループ内で気付いたことを全体で共有し、もう一度練習するというサイクルを繰り返させる。 ○ 児童に内容と関連した質問をし、理解を図るようにする。	○ 前時の評価を基に、問題数を減らし、時間を調節する。 ○ 「話すこと[発表]」がどの程度できているか観察する。 ○ 前時の評価を基に、個別指導を行う。 まだ自信がもてない児童に自信をもたせられるようにしよう。
振り返る	(2) 話し合ったことに気を付けながら、練習する。  (3) 振り返り、改善しながら練習を繰り返す。 6 振り返り (1) ルーブリックに沿って振り返りをする。 (2) 次時の目標をもつ。 7 あいさつ	○ タブレットで発表練習を撮影し、振り返りに使えるよう、何台か準備しておく。 ○ 友達の良かったところを発表させる。 ○ 学習計画表で次時の活動を確認め、意欲をもたせる。	○ 「聞くこと」、「話すこと[発表]」のルーブリックで振り返らせる。 次の発表は、自信をもってできそうぞ。

キ 第6時

(ア) 目標

他者に配慮しながら、新しい先生のできることやできないことを紹介しようとする。

(イ) 本時におけるルーブリックの活用について

単元の最後となる、ALTに伝える活動を行う。英語を使って児童が伝えることができたという充実感をもって単元を終わることができるようにする。そのために、事前に最終確認の時間を設定し自信をもって発表できるようにしたり、事後にALTから称賛をもらって達成感を味わわせたりできるようにする。また、最後の振り返りは5領域全てのルーブリックで評価し、自分の伸びを感じさせたい。

(ウ) 実際

過程	活動内容	教師の働き掛け	ルーブリック活用の視点
ふれる 見通す	1 あいさつ 2 本時の確認 (1) めあてを確認する。 新しい先生たちをマット先生に紹介しよう。 (2) 自分の学習状況を確認める。 (3) 活動を確認める。 3 発表の練習 これまでの学習を振り返り、伝えるときに大切だと思ったところがしっかりできているか、最後の確認をする。 4 発表 (1) グループごとに ALTに向けて発表する。	○ 学習計画表で活動を確かめさせる。 ○ 掲示物などを見ながら、発表で大切だと思ったことをもう一度見て、できているか確認する。 ○ ALTに向けて、新しい先生たちを紹介させる。	○ 今の自分の学習状況を確認めさせる。 今日は、全員“A”を達成させるぞ。  ○ 「話すこと[発表]」がどの程度できているか観察する。
慣れる	 (2) ALTにコメントをもらう。 	○ ALTからは、良かったことを中心にコメントをしてもらう。 ○ 友達の良かったところを発表させる。	できることやできないことをマット先生に伝えることができた！  ○ 5領域のルーブリックで単元全体を振り返らせる。 この単元でいろいろできるようになったよ。次の単元は、どんなことをするのか？ 
振り返る	5 振り返り (1) ルーブリックに沿って振り返りをする。 (2) 次時の目標をもつ。 マット先生に伝えるときに、急にあらたらしい動作をくわえたから、失敗してしまった。くやしかった。でも楽しかったからまたやりたい。 みんなとかがやっている時のみんなの反応を見て、反応が良かったので、実物を見せると、やはり効果的で分かりやすいのかな？と思った。これからもこれを活用して思ったことを伝えようと思った。		
	6 あいさつ		

(3) 検証授業Ⅰ後の考察

検証授業Ⅰ後の実態調査では、特に「授業前にどんな力が付くか分かっている」という見通しについての項目では27.6ポイント、「授業の終わりには次の時間の目標が分かっている」という振り返りについての項目においては23.1ポイントの肯定的な回答の増加が見られた。また、「語句や文をもっと知りたい」など関心・意欲を問う項目でも18.9ポイントの増加が見られた（図7）。

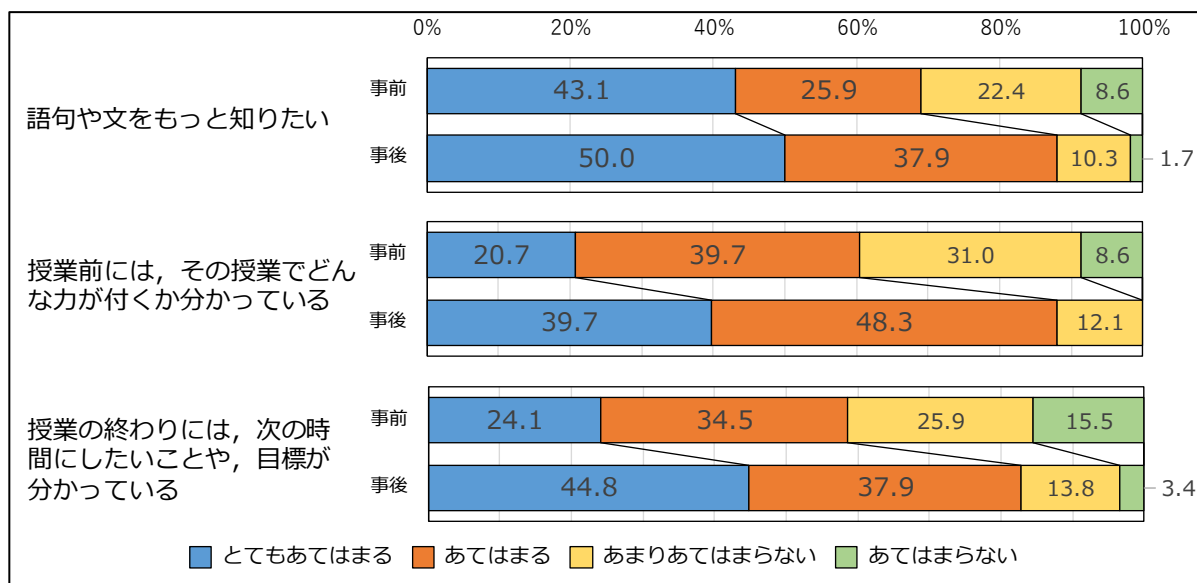


図7 検証授業Ⅰ後の実態調査の主な結果

成果としては、児童が学ぶ意義を意識し始めていることが挙げられる。これは、ゴールを明確に理解し、ループリックで学習活動と達成すべきことを結び付けることにより、見通しをもち学習を進められたからだと考えられる。また、学習を振り返る際にも、同じループリックを使うことで、達成できたこととできなかったことが分かり、次の時間へ意欲をつなげられたからだと考えられる。

課題は、児童がループリックの評価に時折、戸惑う場面が見られたことである。この原因は、1時間ごとに振り返らせることで伸びを感じにくいものであったことがある。振り返りの更なる工夫が必要であった。また、単元の終末の活動であった発表に対する意欲が、他と比べて伸びが小さかった。発表への意欲がより高まるよう、発表で伝える楽しさを感じられる方法を考える必要がある。

4 検証授業Ⅱの実際と考察

(1) 検証授業Ⅱのねらい

検証授業Ⅰでは、ループリックの効果は一定の効果が見られる一方で、より効果的にするための課題も残った。そこで、検証授業Ⅱでは振り返りカードを二つの視点で作成し、児童がより自分の学習の意義を感じられたり、自分に付いた力を実感したりしながら学習に取り組めるようにしたいと考えた。

第一の視点は、児童が自分自身の伸びをより感じられるように、一枚ポートフォリオの考え方を取り入れた振り返りカードの改善を図った。これまでの「1単位時間で1枚」から、「単元で1枚」にまとめることで、単元を通しての変容を感じられる振り返りカードになると考えた。一枚ポートフォリオについて堀^{*3)}（平成18年）は「教師のねらいとする学習の成果を、学習者が1枚のシートの中に学習前・中・後の学習履歴として記録」するものであるとしている。また、その効果について児童、教師のそれぞれの側から、表5のように挙げている。

*3) 堀哲夫 著『一枚ポートフォリオ評価 小学校編』平成18年 日本標準

表5 一枚ポートフォリオの効果（堀哲夫 著『一枚ポートフォリオ評価 小学校編』平成18年 日本標準 から転載）

児童の側
① 学習の前提としての既有的知識や考えが明確になるので、学習による変容を確認しやすい。
② 常に学習前と後が確認できるので、学習の目標を意識化し、見通しをもって学習を進めることができる。また、自分の予想、考え、履歴などを振り返り、知識や考えを深めることができる。
③ 学習前・中・後の学習履歴を記録するので、自分がどのように学習を進めてきたのか、分かりやすい。
④ 具体的内容を通して1枚のシートの中で、自分の学習による変容が可視的に確認できるので、学習の意味を自覚したり、学習の効力感を味わうことができる。
教師の側
① 診断的評価として、児童の既有的知識や考えを把握することができる。
② 学習内容の理解状態を把握するのみならず、教師の育てたい資質・能力、例えば課題意識を明確にする力、自ら学び自ら考える力などを、記録することを通して育成することができる。
③ 学習履歴の記録内容をもとにして、次の時間の指導を改善すること、すなわち形成的評価が可能になる。
④ 学習履歴に表れた記述内容を通して、児童の学習評価および教師の授業評価に役立てることができる。つまり総括評価としても有効である。

第二の視点は、より分かりやすいループリックにすることである。記述文を見直し、児童の振り返りカードには、5領域全てを記載せず、この単元で特に目指す重点を「聞くこと」、「話すこと[発表]」、「書くこと」の三つに絞って記載することにした。また、毎時間ループリックで振り返るのではなく、単元の最初で今の自分の状況を確認、単元途中でも意識はさせるが、振り返りは単元の最後とした。ただし、教師は三つに重点を置きながらも、5領域について広く観察し、児童の変容を見取り、授業改善や称賛に生かせるよう、ループリックを毎時間意識するようにした。検証授業Ⅱ「あこがれの人物紹介」のループリックは表6のように設定した。

表6 検証授業Ⅱ「あこがれの人物紹介」のループリック

	S	A	B	C
聞くこと	友達の発表を聞いて、完ぺきに理解できる。	友達の発表を聞いて、どんなことを言っているか、ほとんど理解することができる。	友達の発表を聞いて、どんなことを言っているか、半分ぐらい理解できる。	友達の発表を聞いても、全く何を言っているか分からない。
読むこと	友達や先生が示した文の意味を理解することができる。	友達や先生が並べた絵カードや文を読んでだいたいの意味を理解することができる。	友達や先生が並べた絵カードや文を読んで半分ぐらい意味を理解することができる。	友達や先生が並べた絵カードや文が全く理解できない。
話すこと[交流]	自分のクイズに、友達が答えたことに対して、応答したり、質問したりできる。	自分のクイズに、友達が答えたことに対して、応答することができる。	自分のクイズに、友達が答えたことに対して、応答することができたりできなかったりする。	自分のクイズに、友達が答えたことに対して、どうやって応答したらいいのかわからない。
話すこと[発表]	これまで使ったことのある英語の表現以外にも調べて話すことができる。	あこがれの人が好きなものや得意なこと、持っているものなどをクイズとして発表できる。	あこがれの人が好きなものや得意なこと、持っているものなどを友達や先生に助けてもらいながら発表できる。	あこがれの人が好きなものや得意なこと、持っているものなどを発表できない。
書くこと	間違えることなく正確に書くことができる。	日本語と外国語の語順の違いに気付き、例文を参考に語と語の間にスペースを空けて4線に書くことがだいたいできる。	日本語と外国語の語順の違いに気付き、絵カードで表すことができる。	日本語と外国語の語順の違いが分からない。

これらを踏まえ、次のように振り返りカードを両面に一枚で作成した（図8）。

He is famous. She is great. (We can!2 Unit 3)

Name _____

単元のゴール

友達やうちのの人に自分のあこがれの人をクイズで紹介しよう。

1 今できること・この単元でできるようになりたいこと

今、あるていどの単語は言えるけれど、しっかりと文章で伝えられるようになりたいです。

今できること
できるようになりたいこと

2 ルーブリック（単元の始めはえんぴつで、最後は赤ペンで○を付けよう！）

	S (スーパー！)	A (やった！)	B (その調子！)	C (がんばって！)
あこがれの人や好きなものや得意なこと、持っているものなどについて・・・				
友達の発表を聞いて、内容を全部理解できる。				
友達の発表を聞いて、どんなことを言っているか、ほとんど理解することができ。				
友達の発表を聞いて、どんなことを言っているか、半分くらい理解できた。				
友達の発表を聞いても、全く何を言っているか理解できない。				
5スターに気を付けて、間ちがえすに全部話することができる。				
5スターに気を付けて、自分の力で、クイズとして発表できる。				
友達や先生に助けてもらいながら、発表できる。				
友達や先生の助けてもらっても、発表できない。				
間ちがえることなく、全部書くことができる。				
日本語と外国語の語順のちがいに気が付き、例文をよく見てまねしながら4線に書くことが大体できる。				
日本語と外国語の語順のちがいに気が付き、絵カードで表すことができる。				
日本語と外国語の語順のちがいが分らない。				

3 各時間のふり振り返り 線の上に○を付けよう。

(1) 10月30日（火）

ア これから学習することのゴールが分かりましたか？

よく分かった 分かった あまり分からなかった 分からなかった

イ これからどんな活動をしていくか分かりましたか？

よく分かった 分かった あまり分からなかった 分からなかった

ウ これからどんな力がついていくか、イメージできましたか？

よくできた できた あまりできなかった できなかった

新しく知ったことやできるようになったこと 加齢に匹敵（かなた）さん
理由は・・・

スポーツのラケットなどの単語を積極的に
語をおぼえることができた 元気に発表できました。
すばらしい！ いました。

(2) 10月31日（水）

ア 積極的に語切や表現を聞いたり、言ったりできましたか？

よくできた できた 練習でできた できなかった

イ 日本語と外国語の文の語順の違いが分かりましたか？

よく分かった 分かった あまり分からなかった 分からなかった

ウ 問題を解いて絵カードを並べかえることができましたか？

よくできた できた 練習でできた できなかった

新しく知ったことやできるようになったこと 加齢に匹敵（せい）さん
理由は・・・

中国語の文のなりだが 手を元気にたくさん
英語に似ているとはひ 挙げていたから
くりました。 です。

日本に似ていそうだよ、
なぜでしょう！

(3) 11月5日（月）

ア 相手に伝わるように気を付けながら、しょうかい文を書えることができましたか？

よくできた できた 練習でできた できなかった

イ 相手に伝わるように気を付けながら、できた文を話す練習ができましたか？

よくできた できた 練習でできた できなかった

ウ 例を見ながら、文を書き写すことができましたか？

よくできた できた 練習でできた できなかった

新しく知ったことやできるようになったこと 加齢に匹敵（ ）さん
理由は・・・

あこがれの人を、しっかりと
伝えることができた。
た。

(4) 11月7日（水）

ア 「クイズ」を準備して発表しよう（きょうぎをやる）

単元全部を通して、知ったことできるようになったこと、感想などを書こう。

新しく知ったことやできるようになったこと 加齢に匹敵（ひかり）さん
理由は・・・

自分のあこがれの人を覚えて クイズを出す時に、
て言うことができた。 1. マーフィ マーゴ
ほかにももっとクイズをイ
発表して言えるようになって
たり、問題に答えたりした
た。

単元を通して
知ったことでき
るようになった
こと

5スター

☆Smile（笑顔） ☆Eye contact（目線） ☆Listen carefully（よく聞く）
☆Clear voice（はっきりと） ☆Reaction（反応）

I like apples.

I study English.

I have a computer.

I want a soccer ball.

【文の例】点線の四角の中は、カードを見て書き写そう。

I can skate well.

I have a gold medal.

I am skate player.

Who am I ?

図8 検証授業Ⅱの振り返りカード

(2) 検証授業Ⅱの実際

ア 単元の展開

検証授業Ⅱにおいても、検証授業Ⅰと同様に逆向きで計画し、そのためにどんな活動が必要か考えていった。また、授業中の様子やルーブリックの自己評価を参考にして、計画を変更しながら進めることにした。

時	学習活動	単元構造モデルとの対応	ルーブリック活用の視点	
			教師	児童
1	単元の見通しをもち、学習計画を立てよう。 1 Small Talk 内容を推測する。 2 学習計画の確認 どんな学習が必要かを考える。 3 ルーブリックの共有 単元を通して、どんな力を付けたかを共有する。 友達やおうちの人に、自分のあこがれの人をクイズで紹介しよう。 4 ゲーム 【Let's Play 3】 Missing Game	導入の活動 ○ ゴールの提示 ○ 学習計画立案 ○ 各自の目標設定	 ルーブリックの共有 「聞くこと」	 「聞くこと」
2	語句や表現を聞いたり、言ったりしてみよう。 1 ゲーム 【Let's Play 2】 Key-Word Game 2 アクティビティ 【Let's Watch and Think 2】 映像を見て、当てはまる絵カードを置く。 3 アクティビティ 【Let's Watch and Think 3】 映像を見て、内容を考え、書き写す。	ゲーム的な活動 ○ ゲーム的な要素の濃い活動中心（表現を知り、たくさん聞く。）	「聞くこと」 「書くこと」	・ 自由記述による自己評価
3	紹介クイズを作って、練習をしよう。 1 アクティビティ 【Activity】 Who's this? Quiz を作ろう。 2 発表練習 練習グループやペアで練習する。	アクティビティ ○ コミュニケーション活動	「聞くこと」 「話すこと」 [発表]	・ 自由記述による自己評価
4	友達やおうちの人に、自分のあこがれの人をクイズで紹介しよう。 1 発表練習 2 発表 発表グループのメンバーを入れ替えながら3回クイズを出し合う。 3 単元全体の振り返り	タスク活動 ○ ゴールとなるクイズ発表	「聞くこと」 「話すこと」 [発表]	・ 単元を通した自己評価 「聞くこと」 「話すこと」 [発表] 「書くこと」

イ 第1時

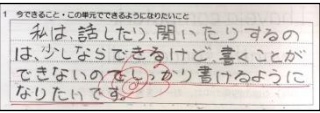
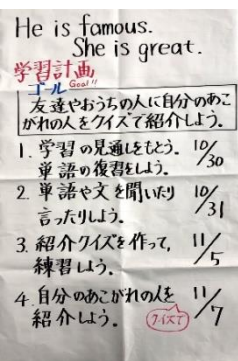
(ア) 目標

単元のゴールを理解し、学習計画を確かめることで全体の見通しをもつことができる。また、単元で使用する既習の語句を聞いたり言ったりすることができる。

(イ) 本時におけるルーブリックの活用について

本時では、単元の見通しをもち、ゴールを意識することで、単元を通して行われる活動の意義を児童に理解させ、意欲を持続させられるようにしたい。そのために、まず初めに、Small Talkを行い、単元のどのような英語を話せばよいのか感じ取らせる。その後、ゴールを提示したり、ルーブリックで付けたい力を確かめたりして、学習計画の活動と結び付けることで活動の意義を感じさせる。あわせて、単元の終わりに自分がどんな姿になっていて、どんなことができるようになっていくかをイメージできるようにする。

(ウ) 実際

過程	活動内容	教師の働き掛け	ルーブリック活用 の視点
ふれる 見通す	1 あいさつ 2 本時の確認 ・ めあての確認 単元の見通しをもち、学習計画を立てよう。	○ 本時のめあてや活動などを学習計画表で確かめさせる。 	どんなことができるようになるのかな？ 今、どのくらいできているかな？ 
	3 Small Talk 教師の話聞いて、おおよその内容を推測する。また、教師の質問に答えたり、他の児童が答えるのを聞いたりして意味を推測する。 4 学習計画を立てる。 自分の今の状態を確かめ、この単元でどんなことができるようになればよいか分かる。また、できるようにするために、どんな活動をすればよいか考え、学習計画を立てる。 	○ 学習のゴールをイメージできるように、教師が友達の紹介をし、興味をもたせる。 ○ 教師ができることやできないことを、ジェスチャーを付けたり、実物を見せたりしながら紹介したり、児童に質問したりする。 ○ 友達やおうちの人に自分のあこがれの人をクイズで紹介するというゴールを伝え、そのためには、どんな活動をしていけばよいか考えさせる。 ○ 紙面にある語句は数が多いので、3回に分けて行う。 ○ 単数、複数への気付きは大切にしながらも、ここでは深入りしない。 ○ 練習やゲームを通して、語句に十分に慣れ親しませる。	これができるようになるためにこの活動をするんだな。  ○ 単元を通して、どんな力が付いていけばよいか、ルーブリックで確かめさせ、今の自分の力に鉛筆で丸を付けさせる。 ○ 「聞くこと」がどの程度できているか観察する。
慣れる 振り返る	5 語句の練習 果物や食べ物、動物などの語句を練習する。 6 【Let's Play 2】 Missing Game ミッシングゲームをする。 	○ 練習やゲームを通して、語句に十分に慣れ親しませる。 ○ 本時のねらいに沿って児童を称賛する。 ○ 学習計画表で次時の学習を確かめさせる。	「聞くこと」が、どのくらいできているかな？  よくできているから、次時は計画どおりでよさそうだ。 

ウ 第2時

(ア) 目標

「主語＋動詞＋目的語」の文の語順に気付き、既習の語句や表現を聞いたり言ったりすることができる。また、語順を意識しながら、文を絵カードを使って再現することができる。

(イ) 本時におけるルーブリックの活用について

本時は、語順に気付かせることが目標となる。教師は、「書くこと」のルーブリックで児童の評価を行うが、実際に書くことは第3時になる。十分に慣れ親しんだ表現で絵カードを並べさせたり、間違った語順のものを発音して違和感を感じさせたりして児童に語順への気付きを促す。また、デジタル教材を視聴して聞こえた表現をカードを並べて再現し、気付きをより確かなものにする。

(ウ) 実際

過程	活動内容	教師の働き掛け	ルーブリック活用の視点
ふれる 見通す	1 あいさつ		
	2 本時の確認 (1) めあてを確認する。 語句や表現を聞いたり、言ったりしてみよう。	○ 本時のめあてや活動などを学習計画表で確かめさせる。	○ ルーブリックで自分の学習状況を確認める。 今これくらいの力だから、これを頑張ろう。
慣れる	(2) 活動の流れを確認める。		
	3 【Let's Play 3】 Key-word Game (1) 語句だけでゲームをする。 (2) 表現を入れてゲームをする。	○ 児童が慣れてきたら、教師はI like / want / study / have ～.の文で言う。 ○ ペアで答えを共有した後、もう一度視聴し、全体で答え合わせをする。	○ 「聞くこと」がどの程度できているか観察する。 今日は、「聞くこと」、「書くこと」を中心に観察しよう。
振り返る	4 【Let's Watch and Think 2】 自分のことについて紙面に絵カードを置き直し、気付いたことを発表する。	○ ペアで絵カードを自由に並べさせ、意味が通るか確認させる。	○ 「聞くこと」がどの程度できているか観察する。
	5 【Let's Watch and Think 3】 (1) デジタル教材を視聴し、分かったことを発表する。 (2) ワークシートにカードを置いて、文を再現する。	○ デジタル教材「Q前半」、「Q後半」を視聴させて、その内容に合うように紙面に絵カードを置かせる。	○ 「書くこと」がどの程度できているか観察する。
振り返る	6 振り返り 振り返りカードに記入する。	○ 友達の良かったところを発表させる。 ○ 学習計画表で次時の活動を確認め、意欲をもたせる。	よくできているから、次時は計画どおりでよさそう。
	7 あいさつ		

エ 第3時

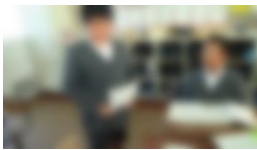
(ア) 目標

憧れの人物についての紹介文をクイズの形で作り、友達とアドバイスし合いながら練習することができる。また、紹介文を、語と語の区切りに注意しながら、例を参考に4線に書くことができる。

(イ) 本時におけるルーブリックの活用について

本時では、教師は、「話すこと[発表]」や「書くこと」のルーブリックで評価する。まず、紹介文を考えカードを並べさせ、それを参考に文を4線上に書かせる。次に、どんな発表が良いか意見交換をさせる。さらに、それを基に練習させ、友達とアドバイスしながら改善させる。

(ウ) 実際

過程	活動内容	教師の働き掛け	ルーブリック活用の視点
ふれる 見通す	1 あいさつ 2 本時の確認 (1) めあてを確認する。 <u>紹介クイズを作って練習しよう。</u> (2) 活動の流れを確かめる。 3 【Activity】Who's this? Quizを作ろう。 (1) ある人物になりきって、Who's this? Quizを作る。 (2) 発表が自然に行われるには、どんなことが必要か考える。 「あいさつをいれたほうがいいんじゃない。」 「相手が答えたら、何か言った方がいいよね。」 「今から何を話すか言ってからがいいかな。」 など	○ 学習計画表で活動を確認めさせる。 ○ これまでに聞いたり行ったりしてきた文やワークシートに書いた文を参考に、ある人物について、その人になりきってクイズを作らせる。 ○ カードを並べてから、語と語の区切りや語順を意識して、4線に書かせる。 ○ これまでの学習を振り返らせ、伝え合うときの留意点や返す言葉などを確認めさせる。	○ ルーブリックで自分の学習状況を確認める。 今これくらいの力だから、これを頑張ろう。 ○ 「書くこと」がどの程度できているか観察する。 今日、「話すこと[発表]」、「書くこと」を中心に観察しよう。 ○ 「話すこと[発表]」がどの程度できているか観察する。 発表に向けて、自信が付いてきたよ。
慣れる	4 話すとき、聞くときの留意点などの振り返り <u>留意点</u> Smile, Eye contact, Listen carefully, Clear voice, Reaction <u>返す言葉</u> “That's right!” “Close.” “Good try!” など 5 グループやペアでの練習 (1) 一人で練習した後、グループで発表し合い、留意点を観点にアドバイスし合う。 (2) アドバイスを基に、再度、文を直したり、練習をしたりする。	  ○ 留意点や返す言葉を黒板に掲示しておき、確認しながら練習させる。 ○ 友達の良かったところを発表させる。 ○ 学習計画表で次時の活動を確認め、意欲をもたせる。	発表に向けて、自信が付いてきたよ。 よくできているから、次時も計画どおりでよさそうだ。
振り返る	6 振り返り 振り返りカードに記入する。 7 あいさつ		

オ 第4時

(ア) 目標

話すとき、聞くときの留意点を意識しながら、憧れの人物になりきって、第三者に伝え合うことができる。また、友達の発表を聞いて、大まかな内容を理解することができる。

(イ) 本時におけるルーブリックの活用について

本時はクイズを発表する。発表の留意点を確かめながら、聞く側もクイズに答えられるように必要な情報を得るためにしっかり聞かせるようにしたい。また単元の最後であるため、何ができるようになったかを重点とした「聞くこと」、「話すこと[発表]」、「書くこと」の3領域のルーブリックでしっかり振り返らせ、自分の成長を実感できるようにさせる。

(ウ) 実際

過程	活動内容	教師の働き掛け	ルーブリック活用 の視点
ふれる	1 あいさつ 2 本時の確認 (1) めあてを確認する。 友達やおうちの人に自分のあこがれの人をクイズで紹介しよう。	○ 学習計画表で活動を確かめさせる。	○ ルーブリックで自分の学習状況を確認める。 今日は、「話すこと[発表]」を頑張るぞ。
見通す	(2) 活動を確認める。 3 話すとき、聞くときの留意点の振り返り 留意点 Smile, Eye contact, Listen carefully, Clear voice, Reaction 返す言葉 “That’s right!” “Close.” “Good try!” など	○ これまでの学習を振り返らせ伝えるときに大切なことを確かめさせる。	○ 「書くこと」がどの程度できているか観察する。
慣れる	4 練習する 個人で練習する。 5 発表する (1) 発表グループをつくり、クイズをする。 (2) まだ自分のクイズを出したことがない友達とペアをつくり、クイズを出し合わせる。	○ 練習グループや個人で練習をさせる。 ○ お互いが答えを知らない発表グループをつくらせ、クイズを出させたり、答えさせたりする。 ○ 留意点や返す言葉が意識できている児童を称賛する。	今日は、「話すこと[発表]」を中心に観察しよう。
振り返る	6 単元の振り返り (1) 単元ルーブリックに沿って振り返りをする。 (2) 単元全体を振り返り、どんなことができたか確認する。	○ 友達の良かったところを発表させる。 伊 単元全部を通して、知ったことできるようにな新しく知ったことやできるようになったこと みんな、いろいろな言い方でクイズを出してくれたので、他の言い方も知ることができた。 友達の発表から気付いたこと!	○ 「話すこと[発表]」がどの程度できているか観察する。
	7 あいさつ	伊 単元全部を通して、知ったことできるようにな新しく知ったことやできるようになったこと あてはつたえととのいりや、表現のかわがわりとてそ楽し勉強になった授業だった。おれさかいがあれはもう一度授業を受けたい。とてもよくがんばり	○ 振り返りカードのルーブリックで単元全体を振り返らせ、今の自分の力に赤で丸を付けさせる。授業始めの鉛筆の丸と比較させる。 単元の始めとすると、こんなことができるようになったよ。

(3) 検証授業Ⅱ後の考察

「書くこと」を取り入れたことで、事後の実態調査では検証授業Ⅰ後と比べて「書きたい」の項目で5.5ポイント、「学習した英語であれば、見て書き写すことができる。」の項目では9.3ポイントの肯定的な回答の増加が見られた。書き写すことができるようになったと実感し、書きたいという意欲を高めることができたと考えられる。

検証授業Ⅰ後の実態調査からの変化は小さかったが、検証授業Ⅰ前から検証授業Ⅱ後では、肯定的な回答の増加が多く見られた（図9）。

「もっと友達や先生と英語で話したい」	8.9ポイント増
「相手の言っている英語が分かるとうれしくなる」	10.5ポイント増
「自分が言いたいことが何とか相手に伝わるとうれしくなる」	7.0ポイント増
「授業の始めに、その授業でどんな力が付くか分かっている」	21.3ポイント増
「授業の終わりにには、次の時間にしたいことや目標が分かっている」	21.4ポイント増

また、「授業中、進んで英語を話していますか。」という質問に対して、昨年度のアンケートでは、肯定的な回答が58.0%だったのに対し、今回は、85.0%が肯定的な回答をした。

一方で、「英語は簡単だ」の項目では肯定的な回答は60.0%と少なく、検証授業Ⅰ前よりは増加しているものの、検証授業Ⅱよりも減少していた。児童は英語を難しいとも感じていることが分かった。また発表への意欲を問う項目でも、検証授業Ⅰの前が63.8%，検証授業Ⅰの後が70.7%と増加していたものの、検証授業Ⅱの後は66.7%と減少した。これは、どんな力を身に付ければよいかにより明確になったことで、児童が自分自身を客観的に振り返ることができるようになってきたからではないかと考える。

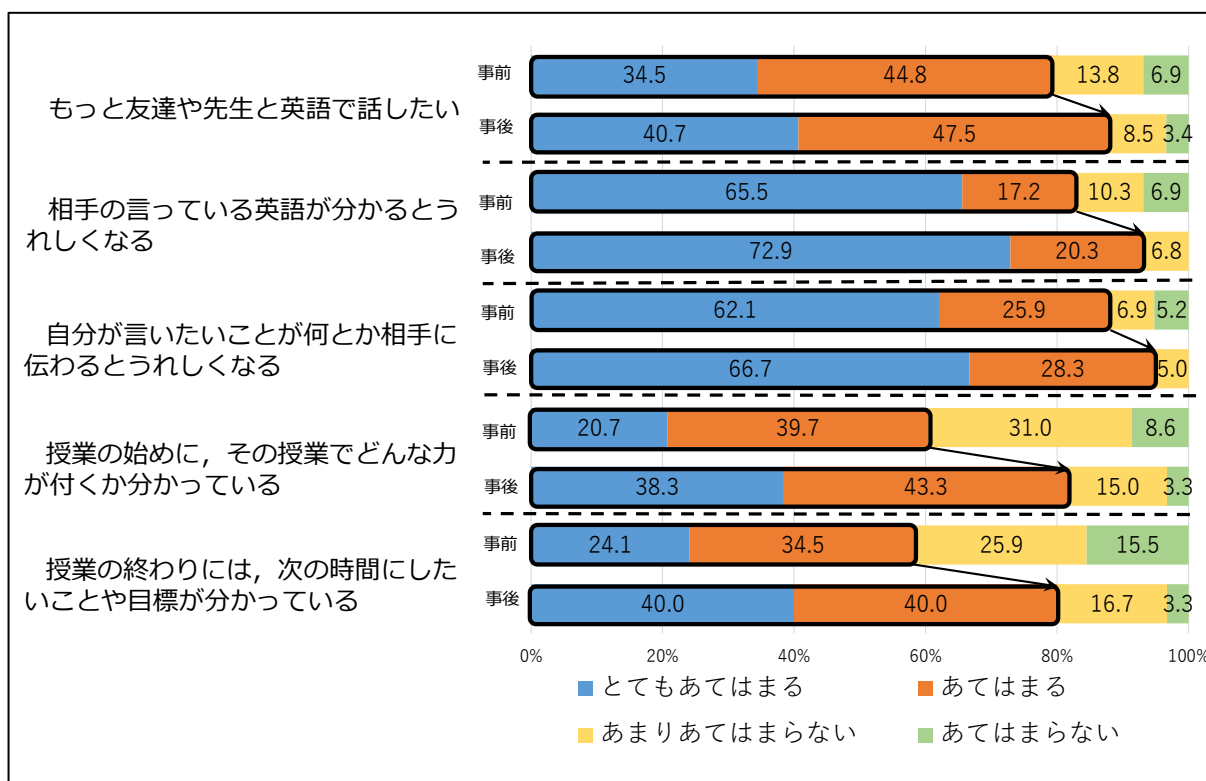


図9 検証授業前（5月）と検証授業Ⅱ後（11月）の変化

IV 研究のまとめ

1 研究の成果

(1) CAN-DOリストとルーブリックについて

- ・ CAN-DOリストとルーブリックの意義を整理するとともに、その作成及び活用方法を示すことができた。
- ・ 単元や1単位時間で児童に身に付けさせたいことが明確になり、授業改善に生かすことができた。
- ・ 児童がその授業で、自分にどんな力が付くのかイメージでき、明確な見通しをもって授業に臨むことができた。
- ・ 児童が授業の終わりに、自分ができたことやできなかったことをより正確に把握できるようになり、次の目標につなぐことで、意欲を高める児童の姿が見られた。
- ・ 振り返りカードを改善したことにより、児童が単元を通して自分自身の変容を自覚し、意欲を高めることができた。

(2) 指導計画の工夫について

- ・ 単元のゴールを、身近で具体的な話題になるよう設定し、最初に伝えることで、児童は明確なイメージをもちながら学習に取り組むことができた。
- ・ 逆向き設計で単元を計画し、単元計画表を提示したことで、児童が単元を通してゴールを意識し続けることができ、途中の活動を何のためにに行い、どんな力が付くかを確かめながら、必要感をもって取り組むことができた。また、前時の学習を振り返ることで、もっと言いたい、できるようになりたいという気持ちを高め、本時のねらいとつなげることができた。

(3) 主体的にコミュニケーションを図る児童の育成について

- ・ 「もっと英語を話したい」という声が多く聞かれるようになった。また、相手を理解することや相手に伝えることの喜びも感じられるようになっている。このことから、他者とのコミュニケーションを積極的に行っていこうという意欲が高まっているといえる。
- ・ 児童は、英語の難しさを感じながらも進んで英語を話そうとしたり、コミュニケーション活動を楽しんだりする姿が見られた。

2 研究の課題

(1) CAN-DOリストとルーブリックについて

- ・ CAN-DOリストやルーブリックは、今後、実践を積み重ね、組織的に改善していくことも大切であると考え。校内の体制を整え、本校により適したものにしていく必要がある。
- ・ CAN-DOリストは、学校内だけではなく、保護者や地域などにも公開し理解を得ることで、より効果が高まると考える。

(2) 指導計画の工夫について

- ・ 「できる」という自信をもって活動させるためには、インプットを十分に行ってから活動をより意識する必要があった。特に英語を書く活動は、音声に十分慣れ親しんだ上で行う必要がある。
- ・ 扱う語句や表現については、ある程度限定する必要があった。児童が話したいことを発表させたことにより、発表の段階で、発表する側も聞く側も難しさを感じる場面があった。児童が無理をせずに使える英語で伝え合わせることが大切だと感じた。そのようなポイントもルーブリックの中に表現できているとよりよいものができるのではないかと考える。

引用・参考文献

〈引用文献〉

- 1) 金森 強・本多敏幸・泉恵美子 編著

『主体的な学びをめざす小学校英語教育』 平成29年 教育出版

- 2) 寺嶋浩介・林 朋美 著

『ループリックの構築により自己評価を促す

問題解決学習の開発』 平成18年 京都大学

- 3) 堀 哲夫 著 『一枚ポートフォリオ評価 小学校編』 平成18年 日本標準

〈参考文献〉

- 文部科学省 『小学校学習指導要領解説外国語活動・外国語編』 平成29年 開隆堂

- 文部科学省 『中学校学習指導要領解説外国語編』 平成29年 開隆堂

- 文部科学省 『小学校外国語活動・外国語 研修ガイドブック』 平成29年

- 文部科学省 『初等教育資料 2月号』 平成29年 東洋館出版社

- 文部科学省 『各中・高等学校の外国語教育における

「CAN-DOリスト」の形での

学習到達目標設定のための手引き』 平成25年

- 投野由紀夫 編 『英語到達度指標 CEF R-J ガイドブック』 平成25年 大修館書店

- 吉田研作 編 『小学校英語教科化への対応と実践プラン』 平成29年 教育開発研究所

- 根岸雅史 著 『テストが導く英語教育改革』 平成29年 三省堂

長期研修者　〔三宅　徹哉〕
担　当　所　員　〔別枝　昌仁〕

【研究の概要】

本研究は、教師が学習到達目標や評価基準を児童と共有したり、単元のゴールを意識した学習計画を工夫したりすることで、主体的にコミュニケーションを図る児童の育成を目指した研究である。

主体的にコミュニケーションを図る児童を育成するためには、児童が学ぶ意義を感じながら学習に取り組めるようにすることが大切であると考えた。そこで、CAN-DOリストとループリックを作成・活用することや指導計画を工夫することを中心に研究を行った。

その結果、授業の始めには見通しを明確にもち、終わりには自分に付いた力を実感したり、次への目標をもち、学ぶ意義を感じながら主体的に学習に取り組んだりする児童の姿が見られた。

【担当所員の所見】

本研究は、学習指導と学習評価の在り方について明らかにすることにより、新教科である小学校外国語科において目指す児童の姿に迫ろうとするものである。研究を通して、「聞くこと」、「読むこと」、「話すこと[やり取り]」、「話すこと[発表]」、「書くこと」の5領域における学習到達目標達成のための、CAN-DOリストとループリックの基本的な考え方やその意義、作成方法を整理するとともに、作成例並びに活用の具体例を示した。特に、主体的・対話的で深い学びにつながる学習過程の実現を図る授業設計の中に、CAN-DOリストとループリックを位置付けて実践研究を進めた点に価値がある。本研究の内容は、これから実践を始める小学校だけでなく、CAN-DOリストの効果的な活用に課題を抱える中・高等学校の教員にとっても示唆を与えるものである。

今後は、CAN-DOリストとループリックを他の担当者や児童と共有しながら実践を積み重ねることにより、自校の児童の実態に即した研究として更に深まっていくことが期待される。