



POINT 1

推敲の過程が見えるWordによるコメント機能の活用

態度

作文などの長い文章を書く際に1人1台の端末を活用することで、構成を推敲することや、よりよい表現を模索しながら自らの「書く力」を高めようとする態度を育てることができる。

「書く力」を高めるためには、よりよい表現を模索して推敲する過程が重要であると考えられる。作文などの長い文章を書く際に、Wordなどのワープロソフトを活用することで文章構成の推敲作業が手書きと比べて容易になり、様々な表現方法を試行錯誤することが可能となるだろう。

「資料から得た根拠をもとに意見文を書く」という単元では、1人1台の端末を活用して、推敲の過程が見える学習の流れを計画した。

1	<ul style="list-style-type: none"> ・単元で身に付けたい力や学習の計画について知る。 ・インターネットで複数の資料を読み、共通点と相違点を見付ける。
2	<ul style="list-style-type: none"> ・意見文のテーマについて資料やインターネットを活用し、調べ学習を進める。 ・文章の骨子を考える。
3	<ul style="list-style-type: none"> ・調べた情報から、意見文を書くために必要な情報を選択する。 ・Wordを用いて構成を工夫し、意見文の下書きを書く。
4	<ul style="list-style-type: none"> ・下書きを班の中で交流し、相互評価する。 ・Wordを用いて下書きの推敲をする。
5	<ul style="list-style-type: none"> ・下書きを参考にWordを用いて清書する。 ・単元の学習を振り返る。

【単元計画】

4時間目の相互評価や推敲の際には、Wordのコメント機能を活用した。これによって、学習者の思考の過程が残るため、「主体的に学習に取り組む態度」の、「自らの学習を調整しようとする側面」も見取ることが可能となるだろう。そのため、指導と評価の一体化を目指す上でも有効な手段となるのではないだろうか。

私はよく母とけんかをする。一人っ子なので家で話す人が親しかいない。そして腹を立てるのも親しかいない。



「皆さんは～」など、読者に呼びかける文で興味を引く書き出しにしたい。

【コメント機能を活用した例】

コメント機能の活用として、相互評価する際に、学習者同士で互いの文章にコメントをする活動を取り入れれば、よい表現を可視化して共有することや、学び合うことができるだろう。また、推敲の過程を明らかにする方法としては、「校閲」から「変更履歴の記録」を利用する方法も有効であると考えられる。友達のコメントも基にしながら自分の文章を客観的に見直し、推敲のポイントや表現のねらいを明確にすることができるのではないだろうか。

このようにWordを活用した文章作成と、そのコメント機能の活用をすることで、書きっぱなしで終わることなく、活動を通して「書く力」の高まりを学習者自身がしっかりと感じられる授業づくりができるのではないだろうか。



【子どもの様子】

本別町立本別中学校 教諭 加地 曜



POINT 2

思・判・表

効果的に課題提示とフィードバックをする Teams の活用

Microsoft の Teams を活用することで、課題の提示や条件の確認が容易になる。また、提出された作文に対するフィードバックも簡単に返すことができる。

「書く力」を高めるためには、自由に書く体験だけでなく、指定された条件に基づいて文章を書く学習も必要だと考える。様々な生活場面においても、文字数の制限や使用語句の指定など文章作成に様々な条件が付くことが多い。

そこで Teams の課題機能を活用し、文章作成の条件を示すことで子どもに伝わりやすくなると考えた。例えば、「随筆を書く」の単元のまとめの作文では、Teams で以下のように課題を提示した。

【課題】

身近に起きたことや経験したことをまとめて、叙述の仕方を考えよう。

【条件】

- ・自分にしか書けない表現の工夫をする。
- ・四百字以内で書くこと。

【課題提示の例】

また、Teams の課題作成では評価基準を提示し、身に付ける力を明確にすることができる。

【たいへん良い】

自分の経験したことが伝わる文章になるように、よりよい叙述の仕方を考えたり、資料（類語辞典や季語辞典等）を活用したりしながら、工夫して書くことができる。

【良い】

自分の経験したことが伝わる文章になるように叙述の仕方について工夫して書くことができる。

【評価基準の例】

さらに、提出された作文に対して、よい部分に下線を引くことや、コメントを付けて返却することができる。

【子どもの作文の一部】

結果に固執するクラスの風潮に私ははじめなかった。でも、その理由は自分の中でも曖昧なものだった。そんな時だ。彼の文章に出会ったのは。「……。」その言葉は、雷のように私の心を打ち、…

【フィードバック】

倒置法を使ったり、比喻表現を使ったりしながら、自分の心情の変化について文章にまとめることができています。語彙力も豊かで、書き手の意図が明確に伝わる文章です。

【作文の一部とフィードバックの例】

「書く力」を高めるためには、こうしたフィードバックを積み重ねることが重要であると考え。また、書きっぱなしにしないことが何より大切だと考える。

フィードバックをするのは教師または子ども同士であり、作文の種類や読み手の設定によって変更できるだろう。自分の言葉がどのように相手に伝わったのかをフィードバックから知ることによって「書く力」の向上につながると考える。このように、Teams の活用によって「書く力」を高める指導の工夫ができるのではないだろうか。

社会

社会科の「見方・考え方」を育む授業



POINT 1

知・技

子ども自身が知識を獲得する授業へ

振り返りシートと解き直しプリントを活用し、知識を獲得する。

社会科は暗記科目という思い込みにより苦手意識をもつ子どもが多い。その原因の1つとして、教師が一方向的に説明する授業が展開されていることが考えられる。

新しく改訂された学習指導要領や評価の観点の整理により、「教師が一方向的に教える入力型授業」から、「子ども自身が考え、発言する出力型授業」の展開に発展させる必要があると考える。学んだことを基に「何ができるようになったか」「さらに知りたいことは何か」「何が分からなかったか」を考えることを大切にしたい。

そこで、単元を見通した振り返りシートを活用することにした。毎回の授業の目標と課題について子どもが考察し、文章化していくものとなっている。これにより、授業の中で何を理解し、何を理解できなかったか、理解するには何をすればよいかを把握することができる。

もう1つは、解き直しプリントである。主に、定期テストや学力テストの後に実施している。ただ、正しい答えを確認するだけではなく、なぜ間違えたのかを考え、理由を記入することで、自分自身の思考プロセスを把握することを目的にしている。

言葉を覚えることを主たる目的としているのではなく、自分で調べ、新しい知識を獲得する中で、社会的な見方・考え方を育成する取組になると考えられる。

正しい答えを記入するだけでなく、必ず、「調べて」「考えて」「分析する」ことを意識させる。

1年 組 番 氏名: _____			
例)	(自分の答え)	(正しい答え)	(解説、解き直し※詳しく書く)
1(1)	×紫式部	○清少納言	紫式部は源氏物語、清少納言は枕草子。
②問1	空	柳田玄白	柳田玄白は『浮城物語』
問3	国学	蘭学	国学は日本の、蘭学は西洋のことを学ぶ。
③問1	国際連盟	国際連合	国際連盟は国際連合の前。

【解き直しプリントの例】

第2章 古代までの日本

時数	タイトル	お題	種類	ワーク	チェック
第1節	1 1. 人類の出現と進化	打製石器と磨製石器の違いを書きなさい。	知	6,7	
	1 2. 古代文明のおこりと発展	文明はどのあたりで発展したか。また、それはなぜか。	思	6,7	
	1 3. 中国文明の発展	中国では国はどのように発展したか。	思	8,9	

事前に子どもに「お題」を渡しておくことで、単元を見通して学習することができる。

「お題」の答えを授業の終わりに記入させる。なるべく自分の言葉で書くように指示している。

日付	タイトル	自分の振り返り	お題の答え
9/13	3. 大王の時代	○△×	天智天皇の王
9/14 (休)	2. 東アジアの緊張と 倭寇の活躍	○△×	中国は唐と呼ばれ、日本は天智天皇の遣唐使と呼ばれる使節を送った。また、唐と倭(百濟)は対立するようになり、...
9/15 (祝)	3. 律令国家の成立と 早期成長	○△×	律令に基づいて政治が行われた国のこと。

【振り返りシートの例】

～社会科への関心を高めながら～

士幌町立士幌町中央中学校 教諭 鈴木日向子



POINT 2

社会的な探究心を引き出す授業

態度

さまざまな資料（史料）やICTを活用し、社会科への興味・関心を高める。

社会的な見方・考え方を働かせ、資質・能力の基礎を育成することが社会科の目標であり、そのためには、子どもの興味・関心を高めることが大切である。少しでも子どもが社会科の授業に興味・関心をもてるように、心掛けている授業の導入や展開を紹介する。

3 ICTの活用

学習の冒頭で「裁判といえば」というテーマでアンケートを取り、AIテキストマイニングで可視化し、提示した。ICTを使えばアンケートから集計することも簡単で、子どもも興味をもちやすい。

1 実物の活用

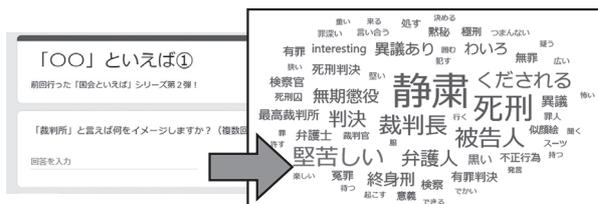


奈良県にある黒一色のローソン（左）と沖縄県にある朱一色の屋根瓦があるローソン（右）

個人で撮った写真を提示したり、江戸時代に使われていたもののレプリカなどを使用したりすることがある。気を付けていることは、提示するタイミングである。子どもたちの興味を引き付けるために、授業冒頭で提示したり、学習内容を確認するために提示したりと、子どもからなるべく多くの疑問が出るように工夫をしている。

2 資料（史料）の活用

教科書や資料集には、貴重な資料（史料）がある。一読では十分理解できない言葉を調べておいて、教師と一緒に読み解く中で内容を深めたり、注釈が書かれていないグラフを子どもたちに検証させることで内容を深めたりしている。



【AIテキストマイニング】

ICTを使ったスライド作りも効果的である。まず、キーワードから子どもの興味・関心に合わせグループのテーマを決める。次に、グループの中で手分けしながら資料を調べ、課題と今後の取組についてまとめ、その後クラスで発表し、交流する。

新しい戦争の種類																					
<p>・地域戦争 > 国内や、周辺国を巻き込んだ形で起こる戦争。</p> <p>・民族戦争 > 異なる民族や宗教を弾圧したり排撃したりすること。</p> <p>・テロリズム（テロ） > 政治的な目的を達成するために、武器などを持った集団が、敵対する勢力を攻撃し、一般の人々を無差別に死傷させたり、建造物を破壊させること。</p> <p>・核拡散防止条約(NPT) > 加入国を核保有国と非核保有国に分け、非核保有国の核兵器開発禁止を定めている。2021年5月現在、191カ国・地域が加入。1995年に、条件の無期限延長が決まった。</p>	<p>核・軍縮関連年表（教科書 抜粋）</p> <table border="1"> <tr><td>1945</td><td>広島と長崎に原爆 Byアメリカ</td></tr> <tr><td>1968</td><td>核拡散防止条約(NPT) 採択</td></tr> <tr><td>1972</td><td>生物兵器禁止条約 採択</td></tr> <tr><td>1978</td><td>第1回国連軍縮特別総会 開催</td></tr> <tr><td>1993</td><td>化学兵器禁止条約 採択</td></tr> <tr><td>1996</td><td>包括的核実験禁止条約(CTBT) 採択</td></tr> <tr><td>1997</td><td>対人地雷全面禁止条約 採択</td></tr> <tr><td>2009</td><td>「核なき世界」決議 採択 By安保理</td></tr> <tr><td>2013</td><td>武器貿易条約 採択</td></tr> <tr><td>2017</td><td>核兵器禁止条約 採択</td></tr> </table>	1945	広島と長崎に原爆 Byアメリカ	1968	核拡散防止条約(NPT) 採択	1972	生物兵器禁止条約 採択	1978	第1回国連軍縮特別総会 開催	1993	化学兵器禁止条約 採択	1996	包括的核実験禁止条約(CTBT) 採択	1997	対人地雷全面禁止条約 採択	2009	「核なき世界」決議 採択 By安保理	2013	武器貿易条約 採択	2017	核兵器禁止条約 採択
1945	広島と長崎に原爆 Byアメリカ																				
1968	核拡散防止条約(NPT) 採択																				
1972	生物兵器禁止条約 採択																				
1978	第1回国連軍縮特別総会 開催																				
1993	化学兵器禁止条約 採択																				
1996	包括的核実験禁止条約(CTBT) 採択																				
1997	対人地雷全面禁止条約 採択																				
2009	「核なき世界」決議 採択 By安保理																				
2013	武器貿易条約 採択																				
2017	核兵器禁止条約 採択																				

【Google Slides の活用】

このように授業の導入や展開を工夫することによって、社会科への興味・関心を高め、社会的な探究心を引き出すことができるだろうと考える。

POINT 1
態度

「指導の個別化」の工夫

子ども一人一人の学習進度、学習到達度等に応じて、指導方法・教材や学習時間等の柔軟な設定を行うことで「指導の個別化」を図る。

1人1台端末環境の実現によって、子ども一人一人の習熟度に応じた課題配布や、学習状況の分析・把握が容易になった。

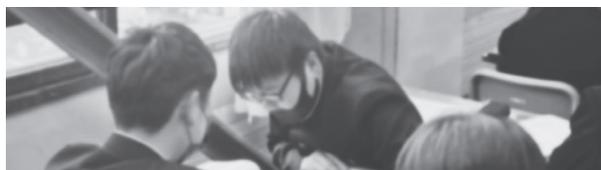
新しい観点となった「主体的に学習に取り組む態度」は、知識及び技能を獲得したり、思考力、判断力、表現力等を身に付けたりするために、自らの学習状況を把握し、学習の進め方について試行錯誤するなど自らの学習を調整しながら、学ぼうとしているかどうかという意味的な側面が重要であるとされている。そこで次のような展開が効果的だと考えられる。

1 本時の課題と学習事項の明確化

授業の冒頭で、本時の課題と学習事項の説明を教師用のデジタル教科書を使って短時間で行う。子どもが学習の計画段階で、目標を考え、見通しをもてるようにする。

2 学習の進め方の選択

子どもは与えられた時間の中で、本時の課題と向き合う。理解が進まない時は、解答・解説の確認、子ども同士の学び合い、教師への質問の3つから自分に適した方法を選択する。子どもは学習の進行場面で、自らの学習自体を調整する。



【子どもの活動の様子】

3 本時の学習状況の把握

子どもは2の学習の結果としての課題の達成状況を自己評価し、Google Classroomの課題配布機能を利用した確認テストに取り組む。確認テストは難易度を3段階に分け、自己評価によって、テストの到達目標を設定し、易→中→難の順に解答する。

自	単項式と多項式の乗除 易
自	単項式と多項式の乗除 中
自	単項式と多項式の乗除 難

【確認テストの難易度3段階】

4 長期的な学習状況の把握

1～3の展開を毎時間繰り返し、子どものこれまでの総合成績（達成率）を子ども自身が毎時間確認できるようにGoogle Classroomの採点機能を利用し開示を行う。子どもは、長期的な学習状況を把握することで、学習の進め方について試行錯誤する機会が生まれるのではないだろうか。

		71.67%
		89.45%

【子どもの総合成績（達成率）の開示】

このように授業の中に学習を自己調整する機会を設けることによって主体的に学習に取り組む態度を身に付けることができるようになる。

と「学習の個性化」

音更町立緑南中学校 教諭 柴田 悠二



POINT 2

知・技

「学習の個性化」の工夫

教師が子ども一人一人の興味・関心に応じた学習活動や課題に取り組む機会を提供することで、子ども自身の学習が最適となるよう調整する「学習の個性化」につなげることができる。

学校の授業だけでは子どもたちの知識や理解は一律に深まるものではなく、乗り越えるべき課題も一人一人違っていると考えられる。そこで、子どもたちが持ち帰る端末を活用し、自発的な学びや家庭学習をサポートすることで、知識及び技能の定着を図ることができると考え、次のような取組を行った。

1 Google Sites を活用した既習事項の確認

Google Sites で数学科のホームページを作成し、単元ごとに学習内容のスライド（資料1、2）を公開した。子どもたちが授業や自宅で自由に既習事項の振り返りを行うことによって、学びが深まるのではないだろうか。

ex)

$$\begin{array}{r} (1) 3x - 2y = 4 \cdots \textcircled{1} \\ +) 5x + 2y = 12 \cdots \textcircled{2} \\ \hline 8x = 16 \\ x = 2 \end{array}$$

①の式に $x=2$ を代入

$$\begin{array}{r} 3 \times 2 - 2y = 4 \\ 6 - 2y = 4 \\ -2y = -2 \\ y = 1 \end{array}$$

<ポイント>
yの係数が2で揃っていて、さらに-2と+2なので①の式と②の式を足す。

<ポイント>
 $x=2$ がわかったので①か②の式に代入してyの値を求める。今回は①の式に代入する。

【資料1 既習事項のスライド】

ある美術館に入るとき、中学生5人と大人3人では1400円。中学生3人と大人2人では900円かかります。中学生1人、大人1人の入館料はそれぞれ何円ですか。

	中学生	大人	合計
人数	5	3	
入館料	x	y	
代金	5x	3y	1400

	中学生	大人	合計
人数	3	2	
入館料	x	y	
代金	3x	2y	900

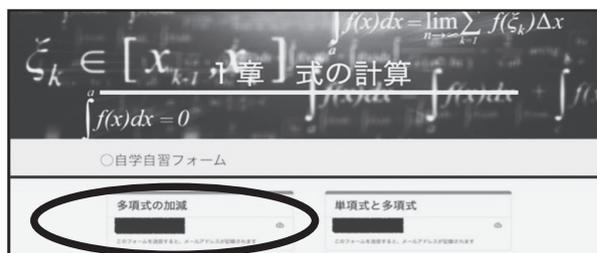
$5x + 3y = 1400$
 $3x + 2y = 900$

【資料2 既習事項のスライド】

2 Google Forms を活用した問題演習

ホームページに Google Forms で繰り返し解くことができる各単元の問題を公開している。自動採点の機能を使い、子どもたちは授業の中間や自宅にて興味・関心に合わせた問題演習に取り組んでいる。一人一人に応じた学習活動に取り組む機会を繰り返し提供することで知識及び技能の定着を図り、深い学びへとつなげたい。

(1) ホームページで興味・関心に合わせた問題を選択する。



(2) Google Forms で問題演習を行う。

多項式の加減

1 次の計算をしなさい。

(1) $2x - 3y + 4x + 5y$

(2) $4ab - 2a - 7ab + 6a$

(3) $3x^2 - x + 3x - 2x^2$

(3) 自動採点結果を基に誤答を分析する。

多項式の加減

合計点 14/20点 ?

このフォームの送信時に回答者のメールアドレス [redacted] が記録されました。

(4) 再び(1)で問題演習に繰り返し取り組み、知識及び技能の定着を図る。

理科

1人1台のタブレット端末を生かし、



POINT 1

実験映像を振り返りで活用し、知識を定着させる指導の工夫

知・技

実験を映像として残すことで、次時の振り返りのときに使用することができ、レポートをまとめる際にも活用することができる。

これまでの授業で振り返る時間を満足に取るができなかったと感じることが多かった。しかし、子どもが知識及び技能を身に付けるベースとして振り返りというものは欠かせないものになると考えられる。今回は振り返りの方法を工夫した取組を提案したい。

そこで、注目したのがGIGAスクール構想の下、急速に広がったタブレット端末である。カメラ機能を活用し、今までは記憶でしか残せなかった実験を何度でも見返すことのできる記録として映像に残すことで、振り返りの際に使用できると考えた。

そのうえ、つくられた教材の映像ではなく、実際に自分が経験した映像への興味・関心は高いものになると考えられる。



実験の様子を自分たちで撮影することで、学習内容の振り返りがしやすくなる

【タブレットで実験を撮影する様子】



自分が行った実験なので、自分事として捉え、前向きに学習に取り組むことができる

【実際に撮影した画面】

また、1単位時間の中で実験と振り返りまで進めることが難しい内容の課題もある。これまでは、実験したときの様子を想起させながら説明することしかできなかった。しかし、映像として記録しておけば、鮮明な記憶として思い返すことができる。

さらに、一瞬のことで気が付かないささいな変化であっても、繰り返して何度も確認できるなどのメリットもあると考えられる。

こうした工夫をすることで、子どもたちはレポートづくりなどの振り返りの時間を前向きに取り組み、知識及び技能を確実に身に付けるようになるのではないだろうか。

1年理科実験レポート

単元名「物質」1章「身の回りの物質とその性質」

芽室中学校1年C組 番 名前

2022年4月26日

目的

謎の物質X(砂糖・食塩・片栗粉内のどれか)の正体を明らかにすること

仮説

もし、水に入れた時の様子は、

砂糖であれば「溶けて、透明」になるだろう

食塩であれば「溶けて、白→透明」になるだろう

片栗粉であれば「白くにごる」だろう

もし、加熱した時の様子は、

砂糖であれば「溶けて、燃えたあと火がつく」だろう

片栗粉であれば「焦げたあと、火がつく」だろう

食塩であれば「燃えない」だろう

【子どもが作成した実験レポート例】

振り返りを充実させる授業づくり

芽室町立芽室中学校 教諭 中村 達也



小学校3学年

小学校5学年

中学校1学年

POINT 2

態度

Google Slides を活用した振り返りシートの工夫

その時間の学びを自分の言葉でまとめることで、学習内容の振り返りをする機会を増やすことができる。また、映像があることで時間がたった後でも振り返りがしやすくなる。

振り返りの工夫として POINT 1 で紹介したタブレット端末で撮影した映像を生かし、子ども自らがポートフォリオをつくる活動を紹介したい。

1 Google Slides を Classroom で配布する

ある程度の枠組みをつくったスライドを章ごと、もしくは単元ごとに用意し、子どものタブレット端末に配布することで、子ども一人一人が編集作業を行うことが可能になる。

2 実験後にその授業で学んだことを打ち込む

その時間の授業で学んだことを自分の言葉でまとめる。その際には、既習事項を確認することになるため、ワークシートや理科ノートを見直す機会が生まれる。

板書した内容をそっくりそのまま書き写す子どももいるが、できる限り自分の言葉でそのときに感じたことを交えながら記載するように指導していく。すると、少しずつではあるが学んだことを自分なりに表現することができるようになってくる。この取組は「表現」する力を養う場にもなるのではないだろうか。

学んだこと

- ・マッチを、下に向けると火が強くなって、上に向けると火が弱くなるのが、わかった。
- ・マッチに火を付けるときは、灰皿の上でやると安全だということが、わかった。
- ・マッチを消すのを失敗してしまったから、次やるときは消すところまで失敗せずにできるように、頑張る。

【子どものレポート例】

また、実験直後にスライドを作成する時間を取ることができなくても、学習内容を見返すための映像や理科ノートがあるため、別の機会にスライドを作成することも可能である。

3 撮影した映像をスライド内に貼り付ける

撮影した映像は子どものタブレット端末上に保存されているため、一度 Google ドライブ上に移し替える必要がある。しかし、その作業の方法さえ分かれば、簡単に動画をスライド上に貼り付けることができる。

課題：正しく安全にガスバーナーを使おう

- 学んだこと
- ・火は赤いのが温度が一番高いと思ってたけど青のほうは温度高かった
 - ・空気調節ネジは反時計回りに回すということ(ボールペンが動く方)
 - ・危ないときは、コックを締めたら安全ということ
 - ・ガス調節ネジを調節するのが難しかった



【実験映像を貼り付けたスライド例】

教師は、作成したスライドをいつでも閲覧することが可能になる。そのため、うまく記載できていない子どもには適宜アドバイスを行い、学習内容を振り返ることができるように指導することで、主体的に学習に取り組む態度の素地を養うことができるのではないだろうか。



POINT 1

身近なトピック、簡単な対話から育てる即興性

知・技

毎時の導入で、復習を兼ねた言語知識を蓄える時間を設ける。交流する子どもによって会話は常に変化するため、対話を楽しみながら即興性のある言語活動を行うことができる。

学習指導要領には、「話すこと [やり取り]」と「話すこと [発表]」の2つの領域において、簡単な語句や文を用いて即興で話すことが求められている。

教科書では、それぞれの単元で学習した文や表現を使いながら自由に活用できる巻末資料が設けられている。それらを活用し、授業冒頭の10分間で継続して行う帯活動の実践を紹介したい。

1 ゲーム要素を入れた言語活動

教師と子どもが1対1の形で話し、教師が出題する問題に子どもが答えられたら座するというゲーム形式の活動を以下の順序で行う。

- (1) 教師がトピックに基づいた質問をする。
- (2) 子どもの応答に基づいて、教師は次の質問を考える。
- (3) 教師は前の回答者の答えを次の回答者の質問に応用する。
- (4) 子ども同士で関連する質問をするよう促す。

多様なやり取りを積み重ねることで、言語知識が蓄積され、次の対話に生かすことができる。教師は子どもの答えをいくつか黒板に板書し、全体で共有する。子どもは今まで知らなかった表現をノートに記録することで、言語知識を増やし、対話で使える表現を定着させることができる。また、今までの対話を振り返り、間違いに気付き修正するなど、自分の言語知識を常に更新することができる。

2 トピックを選ぶペア活動

ペアで興味・関心のあるトピックを選び、決められた時間内で対話をする。10分間に、ペアを変え、複数回行う。夏休みや文化祭といった行事など身近なトピックを選択肢に入れると、子どもが生き生きと対話をする姿が見られる。たとえ同じトピックを選んだとしても、交流する相手が異なるため、常に即興性が求められる活動になる。また、回数を重ねるうちに、友達との表現を活用するなど工夫が生まれていく。



【ペア活動の様子】

言語活動に即興性を求めるとき、子どもの言語知識がある程度蓄えられていないと即興性のある対話やスピーチは難しいだろう。他の子どもの答えを聞きつつ、新しい知識も蓄えることができる1の活動と、子ども同士の対話で自己表現する場を多く設けることができる2の活動を交互に組み合わせることで、対話の即興性を養うことができると考えられる。これらの活動を日々継続することで、子どもは言語知識が増え、他の言語活動に生かすことができるのではないだろうか。

育てる授業づくり

芽室町立芽室中学校 教諭 横田 史稀



POINT 2

思・判・表

即興性を求めたパフォーマンス課題

既習の知識や技能を生かしてその場で話す活動を継続的に取り組むことで、即興で話す力を高めていく。

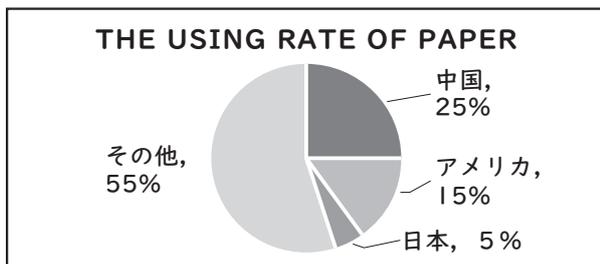
考えや気持ちを正しく伝えることや、テーマに沿ってスピーチをしたりすることに苦手意識を感じる子どもが多いように見受けられる。そこで、頭の中で情報を整理しながら筋道を立てて即興で話す力を育てるために、Lesson 9の単元のまとめとして、ゴミ問題などの環境問題をテーマにしたスピーチをするというパフォーマンス課題を以下の流れで実践した。

1 ルーブリックの確認

教師がパフォーマンスを実際に行い、モデルを示した。それぞれの観点でどんな力が求められているのかをルーブリックを活用しながら説明し、子どもと共有する。

2 スピーチテーマの確認

スピーチのテーマと資料が書かれたカードは発表の1分前に子どもに渡される。子どもはテーマを確認し、資料から読み取った事実や、自分の意見を整理し、既習事項を使ってどのように伝えるかを考え、発表の準備をする。カードは3種類用意し、前の発表者とスピーチの内容が重複しないように配慮する。



【カードの例】

3 1分間の即興スピーチ

相手に自分の考えを知ってもらうために、資料を示しながら、資料から読み取った事実や自分の考えを簡単に述べる。

Look at this graph.
It shows the using rate of paper in the world. China uses 25% of paper.
America uses 15% of paper.
China and America should reuse more.

【子どもの発表例】



【パフォーマンステストの様子】

4 自己評価と振り返り

発表後は、ルーブリックを活用しながら、自己評価をする。また、発表したことを英文で書くという活動を取り入れた。即興性のある発表は、緊張のあまり焦ってしまい伝えたいことが思い通りに伝えられない場合がある。落ち着いた環境で自分の考えを振り返る時間を設け、英文で再度表現することで、より思考を高められるのではないかと考えた。