

POINT |
態度

LMS（学習管理システム）を活用し、主体的な学びにつなげる工夫

Google Classroom や Teams などの LMS を活用して、子どもの主体的な学びにつなげるために以下のような授業の工夫を行っている。

まず、子どもが主体的に学習に取り組むためには、自らの学習状況を把握し、学び方に関して見通しをもつことが重要だと考える。「英語をこのように学ぶのだ」という見通しをもっている子どもは、自分が現在どの段階にいて、どの程度達成していて、次に何をすべきかをイメージすることができよう。

その1つ目の工夫として、下のスプレッドシートのように進捗状況を各自で記入する方法が考えられる。

	2-1 単語練習	2-1 単語テスト	2-2 会話練習	2-2 会話テスト	2-2 スピーチ練習	2-2 スピーチテスト
Aさん	全部できた	全部できた	半分以上できた	半分以上できた	半分以上できた	半分以上できた
Bさん	半分以上できた	半分以上できた	全部できた	半分以上できた	全部できた	全部できた
Cさん	全部できた	全部できた	全部できた	全部できた	全部できた	全部できた
Dさん	全部できた	半分未満できた	全部できた	全部できた	全部できた	全部できた

【進捗状況を確認するスプレッドシート例】

授業の途中に子どもが自身の学習状況を振り返って記録することで、子どもはできた部分に自信をもち、次回努力すべき箇所がわかる。また、互いの学習状況がスプレッドシート上で共有・可視化されるため、子ども同士の刺激や意欲にもつながるだろう。

2つ目の工夫として、ルーブリックを使う方法がある。

課題名: スピーチ 欲しい物スピーチ 1年1組 00番 十勝 太郎		名前:		得点:
※ 素点を4倍します。100点満点のテストです。※ 制限時間は30秒です。				
	1点	2点	3点	
① 好き・嫌い	1個	2個	3個	
② 所有・非所有	1個	2個	3個	
③ 欲しい	1個	2個	3個	
④ 接続詞	1個	2個	3個	
⑤ 文法の正確さ	ミス 3~4 個	ミス 1~2 個	ミス 0個	
⑥ 発音の正確さ	ミス 3~4 個	ミス 1~2 個	ミス 0個	
⑦ 仲良くなる 1	相手に質問 1 個	相手に質問 2 個	相手に質問 3 個	
⑧ 仲良くなる 2	笑顔 15 秒	笑顔 30 秒		
⑨ 仲良くなる 3	止まらない 15 秒	止まらない 30 秒		

【ルーブリック評価シート例】

自分の「欲しい物」についてスピーチをするパフォーマンス課題では、上のようなルーブリック評価シートをLMSで子どもと共有し、各自の目標や、練習で意識することを確認した。スピーチまでの見通しが明確だからこそ、子どもは学習の進め方を試行錯誤し、自分の苦手な箇所や重点的に取り組みたい箇所を自己調整しながら、主体的に学びを進めることにつながったと考える。

3つ目の工夫として、教師が非同期型の学習の場を提供することも有効だと考えられる。

その日の授業を十分に消化できない子ども、不登校や災害時、感染症による出席停止、病気による欠席などの理由で授業を受けられない子どもが多い現代において、家庭での学びをサポートする意義は大きいだろう。例えばその日の授業を5分程度の動画にまとめ、LMSにアップすることで、子どもたちはいつでもどこでも何度でも自分の都合に合わせて学びを進めることができるだろう。

このような学習管理のシステムの確立が、ICTによって可能な時代になったと考える。

表現力等」の育成に向けて

士幌町立士幌町中央中学校 教諭 加藤 心



POINT 2 思・判・表

言葉を操作するスキルを身に付ける工夫

英語の授業において重要なことは、具体的な英語表現と、それらを操作するスキルを身に付けることだと考える。「英語で思考する」＝「言葉を操作する」と定義すれば、イメージしやすく、指導もしやすいのではないだろうか。

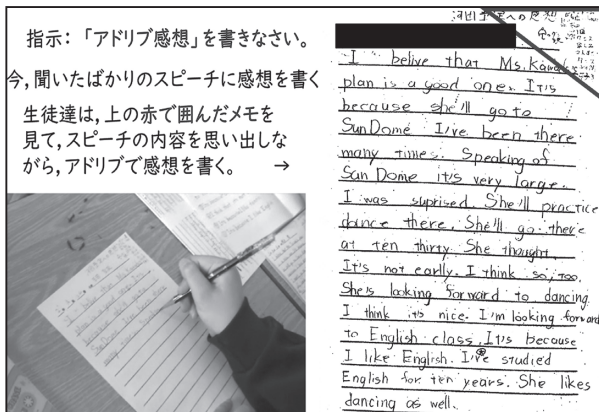
具体的には、まず

I think that ~ / Because ~

For example, ~ / It means that ~

といった自分の考えを述べたり情報を加えたりする英語表現を教える。これを基に、使う目的・場面・状況を設定することで、子どもの思考力や判断力が働き、言語をどのように操作するかというスキルを身に付けていくことができるだろう。

例えば、「人について紹介（説明）するスピーチ」という言語活動、パフォーマンス課題を教師が設定する。子どもたちは原稿を準備し、1人ずつスピーチをする。他の子どもたちは、下の例のように、聞いたスピーチに対してアドリブで感想や意見を言ったり書いたりしている。



【アドリブ感想を書く様子及び実際の例】

このスピーチでは、先生のことを他の人に紹介するという目的を設定し、その中で自分自身のことを説明したり相手に質問したりする場面・状況をつくっている。そのため、子どもたちは like や favorite, can (can't), I think that ~, because ~、3単現の s(es)、過去形、疑問詞など多くの英語表現を操作することになる。目的を達成するために、どの表現をどこでどう使うか考え、間違えながらも操作してみることが、スキルを身に付けることにつながるだろう。最初は言語操作がしやすいように、フォーマットを教師が提示し、徐々に自由度を上げていけばよいと考える。また、操作できるようにしたい英語表現を色分けして区別することで、自分はどの表現が得意なのか、よく使うのか、使えていないのかに気付くことができる。

下の例は中学校 | 学年の記述であるが、小学校や高校生でも実践するとより効果的だろう。

11	①お気に入り ②可能 ③行った ④見た ⑤買った ⑥何 ⑦いつ ⑧どこ ⑨数
His name is Shin Kato. Call him Mr. Kato.	
I think that it is a good name.	
He likes eating, and he likes toro because it's juicy. My favorite food is udon.	
I (also) think that toro is juicy, too. He can eat oysters. I can't eat oysters.	
He sometimes plays baseball. I can't play baseball. Can you play baseball?	
He likes studying, and he likes English because it's fun, but he doesn't like math because it's difficult.	
My favorite subject is math.	
He has a math textbook, and he has two math notebooks. He wants a science notebook.	
He is good at English, but I'm not good at English.	
I studied English. What subject did you study?	
I went to cram school yesterday.	
Did you go to cram school yesterday?	
I saw my friend and Mr. Sato cram school teacher.	
When did you go to cram school?	

【聞く・話す活動の子どもの記述例】