

在籍校名 筑紫野市立筑紫野南中学校
職・氏名 教諭 花田 恵子

研 修 報 告 書

このたび、長期派遣研修員として、下記のとおり研修をしましたので報告いたします。

記

1 研修種別

D 福岡県教育センター研修員

2 主題研修について

研究主題 伝えたいことを即興で発表する生徒を育てる中学校第1学年外国語科学習指導
—「アウトプット活動」を位置付けた活動構成を通して—

(1) 研究のねらい

ア 課題の背景

平成29年度文部科学省実施の英語力調査結果(中学3年生)では、生徒の学習経験について、「英語でスピーチやプレゼンテーションをしていた(63.3%)」「与えられた話題に対して即興で話す活動を行っていた(51.9%)」という結果が示されている。しかし「与えられた質問に対応した内容になっていない」「使える語彙や表現が限定的である」、そして「自分の言葉で話せた内容が十数語に満たない」という課題があると指摘されている。生徒たちの実態アンケートでは、「自分の興味や関心があることについて、どのくらい話すことができたか」という質問に対して、「英文で全く話すことができない、1文でしか話すことができない」と回答した生徒が33%いた。また事前に準備した原稿を覚えることに終始することや、伝えたいことを伝えるための語彙や表現の量の不足という課題がある。この課題を解決し、コミュニケーションを図る資質・能力を育成するためには、「アウトプット活動」を位置付けた活動を構成し、内容の適切さや、語彙や表現の産出量を増やしながら語彙や表現を取り出す速度を上げることで、伝えたいことを即興で発表する力を育成する必要があると考え、本主題を設定した。

イ 研究の目的

中学校第1学年外国語科学習指導において、伝えたいことを即興で発表する生徒を育てるために、「アウトプット活動」を位置付けた活動構成の有効性を究明する。

ウ 研究の仮説

中学校第1学年外国語科学習指導において、話すトピックを伝えやすいものから伝え方が難しいものへ段階的に位置付け、1単位時間で言語材料や教科書の語彙や表現を学習した後に、そのトピックについて話す「アウトプット活動」を設定すれば、生徒は伝えたい内容を産出しやすくなり、その場で説明したり紹介したりすることができ、即興で発表する生徒が育つであろう。

(2) 研究の構想

ア 主題の説明

(ア) 主題について

「伝えたいこと」とは、スポーツ、音楽、映画などといった興味・関心がある話題について相手が知りたいことに対応する内容のことである。「発表する」とは、物事や人物について、説明したり紹介

したりすることである。「即興で」とは、話し手が聞き手に話す際、話し手の伝えたいことが伝わるように、目的や場面、状況に応じて、その場で既習の語彙や表現を選択し対応することである。「即興で発表する」とは、メモやキーワードを基に、伝えたいことをその場で考え、聞き手に伝わるように既習の語彙や表現を選択して、説明したり紹介したりすることである。つまり「伝えたいことを即興で発表する生徒」とは、聞き手に伝わるように、メモやキーワードを基に伝えたいことをその場で考え、目的や場面、状況に応じ既習の語彙や表現を選択し、説明したり紹介したりする生徒である。本研究では、中学校外国語科の目標であるコミュニケーションを図る資質・能力を育成するために、第1学年において伝えたいことを簡単な語句や表現を用い、即興で発表する力を育むことを目指していく。そこで、本研究における目指す生徒を次の三つの姿で捉える。

- 目的や場面、状況に応じて、伝えたいことをその場で適切に考えることができる生徒 【対応力】
- 目的や場面、状況に応じて、その場で考えたことを基に、既習の語彙や表現を適切に判断し選択することができる生徒 【選択力】
- 目的や場面、状況に応じて、伝えたいことをメモやキーワードを基に、既習の語彙や表現を用いて、その場で説明したり紹介したりすることができる生徒 【即興力】

(イ) 副題について

本研究における「アウトプット活動」とは、1単位時間の終末に学習した言語材料や語彙、表現を用いて伝えたい内容を修正・改善し、その場で発表する言語活動である。「伝えたい内容を修正・改善する」とは、聞き手により伝わる内容にするために、ルーブリックを用いて伝えたい内容の適切さを確かめたり、振り返りシートを用いて伝えた内容を自己評価または他者評価したりしながら、より良くすることである。「アウトプット活動を位置付けた活動構成」とは、単元を通して「アウトプット活動」を繰り返し位置付けることである。その際伝えたい内容を産出しやすくするために、トピックの内容を伝えやすいものから伝え方が難しいものへと段階的に位置付ける。「アウトプット活動」を段階的に位置付けた活動構成によって、必要な語彙や表現を増やして、伝えたいことを即興で発表する力を育むことができると考える。

イ 研究の内容

(ア) 振り返りシートとルーブリックの活用

「アウトプット活動」の中で、振り返りシート(資料1)とルーブリック(表2)を活用する(表1)。振り返りシートとは、伝えたいことをメモしたり、その場で伝えたい内容を自己評価または他者評価したりするためのシートである。生徒は、表1に示す1～8の手順を繰り返しながら「アウトプット活動」を進めることができる。資料1のように、I トピックに対する伝えたい内容についてマッピングをする場(①②③)、メモやキーワードを基に発話をした後、II 他者評価や自己評価を基に発表内容を適切に修正・改善する場(④⑤⑥⑦)、III 発話した語数を記録し発表に対する動機付けを行う場(⑧)からなる。より適切な内容や語彙、表現をその場で選択したり判断したりすることができるように、伝えた内容を修正・改善していく。ルーブリックは、教師と生徒が共有すべき具体的な目標であり、生徒が伝えたい内容や伝える態度を適切に判断し選択することができる尺度である。「アウトプット活動」の中で、振り返りシートやルーブリックを活用しながら

表1 「アウトプット活動」の手順

アウトプット活動の手順	振り返りシートの活用	ルーブリックの活用
1 My Goalを設定(1分)	シート①Today's My Goal	生徒が必要に応じて活用する。
2 トピックに出会う	シート②トピック	
3 伝えたいことをメモにする(2分)	シート③マッピング	
4 動画撮影(30秒)		
5 動画を確認(1分)		
6 ペアからアドバイスをもらう(1分)	シート④アドバイス	
7 成果・課題を記入(1分)	シート⑤成果・課題	
8 次の目標を記入(1分)	シートの目標設定	

Story 1: P. 58-59		Today's My Goal	
月	日	<input type="checkbox"/> マッピング(トピック) ① I <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> ③	もらったアドバイス
発話内容	評価内容	<input type="checkbox"/> ④ II <input type="checkbox"/> ⑤ <input type="checkbox"/> ⑥	My Goalを振り返って、次の目標を設定しよう
発話回数	発話時間	<input type="checkbox"/> ⑦ <input type="checkbox"/> ⑧ III	

資料1 振り返りシート

表2 ルーブリック

	伝えたい内容	伝える態度
A	<input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することについて話して伝えている。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することを具体的に説明している。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物について、聞き手に聞いかけやおすそめをしたり、理由を述べたりしている。	<input type="checkbox"/> 聞き手に伝わるように、アイコンタクトや必要に応じてジェスチャー等を使って、声の大きさやイントネーションに気を付けながら話して伝えようとしている。
B	<input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することについて話して伝えている。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することを具体的に説明している。	<input type="checkbox"/> 聞き手に伝わるように、声の大きさやイントネーションに気を付けながら話して伝えようとしている。
C	<input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することをつながりのない内容を話して、伝えている。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することを具体的に説明していない。	<input type="checkbox"/> 聞き手に伝わるような声の大きさやイントネーションではない。

ら、与えられたトピックについて話す「アウトプット活動」を行うことで、目指す生徒の姿が現れるのではないかと考える。

(イ) 段階的なトピックの位置付け

「アウトプット活動」の中で、1 単位時間に学習した言語材料や語彙、表現を用い、トピックに応じて伝えたいことをその場で考え、適切に判断したり選択したりして、その場で説明したり紹介したりする場を毎時間位置付ける。その際、伝えたい内容を産出しやすくするために、トピックを自分のことや身近な話題といった易しいものから興味・関心のある伝えることが難しい話題へと、スモールステップで位置付ける(表3)。各レベルのトピックは、生徒の実態に応じ、単元の学習内容に関連付けたものである。伝えたい内容の量や質を高めるために、単元を通して学習した言語材料や語彙、表現を使い、表3のトピックを繰り返し発話することで、主題に掲げる生徒に迫ることができるのではないかと考える。

表3 トピックの段階と支援

レベル	トピック	伝える内容	支援
1	自分のこと	好きなこと(人) 得意なこと	・小学校の既習表現を思い出させる ・これまでに学んだ語句や文を使う
2	身近な人物(話題)	特徴やよさ、事実、 自分の考えや気持ち	・何を紹介するかを例示する ・伝えたい情報の収集方法を例示する
3	興味・関心のある人物(話題)	特徴やよさ、事実、 自分の考えや気持ち、 興味・関心がある理由	・何を紹介するかを例示する ・伝えたい情報の収集方法を例示する ・興味・関心をもったきっかけを想起させる

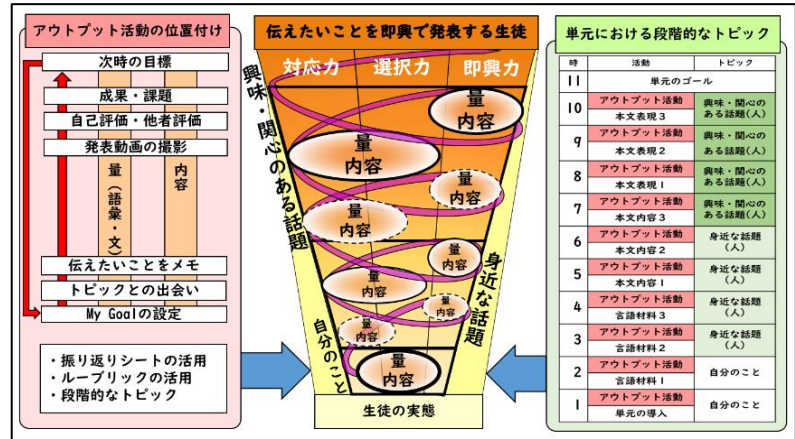


図1 研究構想図

(3) 研究の実際

ア 実証授業の学年及び単元計画(全11時間) A市立B中学校第1学年C組37名
 単元名「ALTの先生に、好きな有名人を紹介しよう」
 (教科書単元名: Unit6 A Speech about My Brother)

目標			
自分と相手以外の人について、伝えたいことをメモやキーワードでその場で考えて、既習の言語材料や表現、単語を適切に選択し、即興で発表することができる。			
段階	学習活動	トピックの内容	配時
導入	1 本単元で取り組む課題の目的・場面・状況を知り、学習の見通しをもつ。	自己紹介	1
展開	2 三人称単数現在形の肯定文を用いた文の形・意味・用法について理解する。	家族、友達 先生	9
	3 三人称単数現在形の否定文を用いた文の形・意味・用法について理解する。		
	4 三人称単数現在形の疑問文を用いた文の形・意味・用法について理解する。		
	5 Story①を読み、朝美の兄の卓也が、セブ島でしていることや好きなことなどを 知り、内容を確認しあう。		
	6 Story②を読み、卓也が欲しいものとその理由を確認しあう。		
7 Story③を読み、卓也が好きな食べ物がどんなものかを確認しあう。	YouTuber、芸人 ミュージシャン アスリート、俳優、 アニメキャラクターなど		
8-10 Story①-③を読み、人物紹介に活用できる表現を探し、言語活動に使う。			
終末	11 ALTの先生に、お気に入りの有名人について紹介する動画を撮影する。 単元を振り返り、自己の変容を自覚し、次の学習に向けて目標を設定する。	好きな有名人	1

イ 実証授業の実際と考察

(7) 導入(第1時)

導入では、単元のゴールをつかみ、自分の目標を立てることをねらいとした。そのために、ALTのメッセージビデオを視聴する場の設定とトピックレベル1の自己紹介をする「アウトプット活動」を行った。まずALTの「日本の中学生が知っている有名人を教えてください」というビデオメッセージを視聴した。生徒Aは動画視聴後「ALTの先生は日本に来たばかりなので、日本の中学生の好きな有名人を知ることができたら、共通の話題ができてすぐに仲良くなれる。」と目的や場面、状況を理解した。そこで生徒Aは、振り返りシートのマッピングを基に自分のことと好きな有名人について紹介し

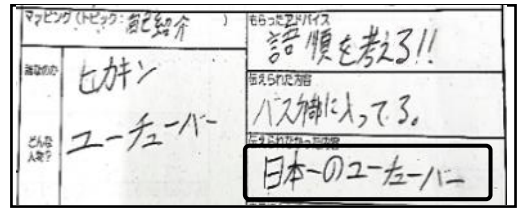
た(資料2)。しかし、生徒Aは、バスケットボール部に所属しているという自分のことは伝えられたが、好きな有名人について“*He is YouTuber.*”としか伝えられず、振り返りシートに「日本一のユーチューバー」と伝えなかったと記入した(資料3)。これは、目的や場面、状況は理解したが、伝えられない現在の自分の姿や表現内容の不十分さを実感し「もっと詳しく伝えたい。」という目標をもった姿だと言える。このことから、ALTのメッセージビデオを視聴しトピックレベル1の自己紹介をする「アウトプット活動」を設定したことは、単元のゴールをつかみ、自分の目標を立てる上で有効であったと考える。

(イ) 展開①(第2時～第4時)

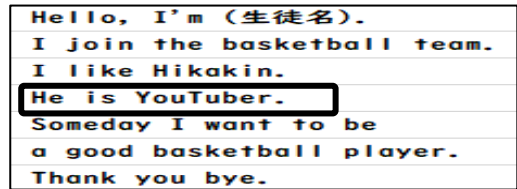
展開①では、伝えたい内容についてその場で考え、考えたことを基に新出言語材料を適切に選択し、その場で紹介することをねらいとした。そのために、トピックレベル2の身近な人物について新出言語材料を使って紹介する「アウトプット活動」を設定した。まず、生徒Aは教師の発話を聞き、既習の言語材料“*I don't like~*”と新出言語材料“*He (She) doesn't like~*”の違いに気付いた。次に、生徒Aは、振り返りシートに兄は納豆とナメクジが好きではないことをメモした(資料4)。そこで生徒Aは、新出言語材料の“*doesn't*”を使って“*He doesn't like natto and slugs.*”と兄を紹介した。これは、新出言語材料を学習した後に、「アウトプット活動」を設定したことで、新出言語材料を使って伝えたい内容を出ることができたと言える。また、兄という身近な人物をトピックにしたことで、生徒Aは「兄のことはよく知っているので伝えやすかった。」と発言した。このことから、トピックレベル2の身近な人物について「アウトプット活動」をしたことは、伝えたい内容についてその場で考え、考えたことを基に新出言語材料を適切に選択し、その場で紹介する上で有効であったと考える。

(ウ) 展開②(第5時～第10時)

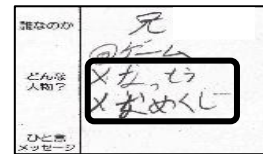
展開②では、伝えたい内容についてその場で考え、考えたことを基に教科書の語彙や表現を適切に選択し、その場で紹介することをねらいとした。そのために、教科書の語彙や表現を学習した後にトピックレベル3の自分の興味・関心のある人物について紹介する「アウトプット活動」を設定した。まず、第6時で生徒Aは、教科書の語彙や表現を学習した際に、自分が紹介したい人物を伝えるときに使える表現があると気付いた。次に、ルブリックを見て本時の自分の目標を



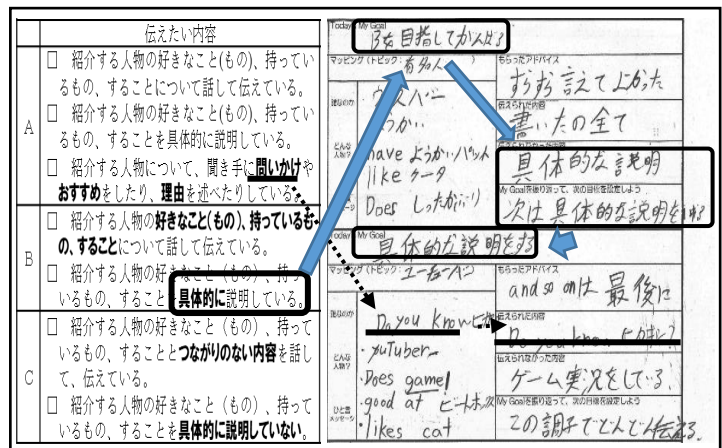
資料2 生徒Aの振り返りシート



資料3 生徒Aの導入の紹介文



資料4 生徒Aのメモ



資料5 生徒Aのルブリックを活用した振り返りシート

「Bを目指して頑張る」と振り返りシートに設定した(資料5)。生徒Aは、「アウトプット活動」の中で、教科書の語彙や表現を使って、“*Whisper has a youkai pad.*”と紹介する人物が「持っているもの」について伝えることができた。しかし、ルブリックのBを再確認したところ「具体的な説明」として伝えられていないことに気付いた。そこで生徒Aは、次時に向けて紹介する人物について「次は具体的な説明をする」ことを目標に掲げた。第7時では、具体的な説明をすることを目標に掲げたが、教師の人物紹介のモデルを聞いて“*Do you know~?*”という表現がルブリックのAにある「聞き手に問かける表現」いうことに気付いた。そこで生徒Aは“*Do you know~?*”を使って人物を紹介

介した(資料5)。さらに、自分の目標を達成するために、資料6に示すメモを基に教科書にある表現“like(～のような)”を使って“A youkai is like a ghost.”や“It’s like a tablet.”と具体的な説明を加えた(資料7)。また展開で学習した表現“He(She) doesn’t ~”を思い出し、紹介する人物に当てはめて“He doesn’t talk about youkai.”と説明した(資料7)。これは、生徒Aが教科書の語彙や表現を学習した際、自身の紹介したい人物に使うことができるかどうかを判断したり選択したりすることができたからだとと言える。

これらのことから、教科書の語彙や表現を学習した後に、トピックレベル3の自分の興味・関心のある人物について紹介する「アウトプット活動」を設定したことは、伝えたい内容についてその場で考え、考えたことを基に教科書の語彙や表現を適切に選択してその場で紹介する上で有効であったと考える。

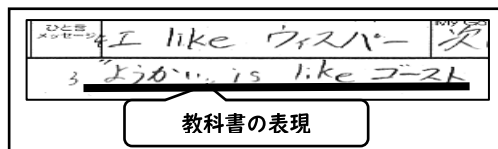
(I) 終末(第11時)

終末では、トピックレベル1～3で積み上げた既習の言語材料や語彙、表現を使って、伝えたい内容をその場で考え、説明したり紹介したりすることをねらいとした。そのために、ALTのビデオメッセージを聞き、自分の好きな有名人をその場で紹介する場を設定した。生徒Aは、ALTのビデオメッセージを視聴し、その場で伝えたい人物を決めた。その際、振り返りシートを見返して、その人物について伝わる内容かどうかを判断したり、単元で学習した言語材料“He(She) doesn’t~”や“like(～のような)”といった表現を選択したりしながらその場で伝えた(資料8)。これは、自分の好きな有名人を紹介する「アウトプット活動」を位置付けた活動構成を行ったことで、即興で発表する生徒の姿が現れたと言える。

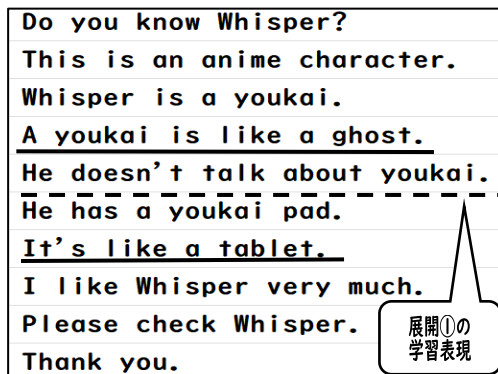
このように、ALTのビデオメッセージを聞き、自分の好きな有名人をその場で紹介する活動を設定したことは、トピックレベル1～3で積み上げた既習の言語材料や語彙、表現を使って、伝えたい内容をその場で考え、説明したり紹介したりする上で有効であった。

(4) 全体考察

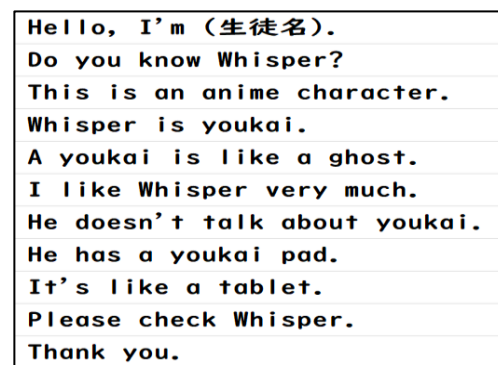
伝えたいことを相手に即興で伝えるための対応力、選択力、即興力を身に付けることができるか、生徒の動画や振り返りシート、実証授業後のアンケートを分析・評価し、実証授業前と実証授業後との結果を比較したものを、資料9～11に示す。対応力については、実証授業前はB以上の評価が40%であったが実証授業後は94.2%となった(資料9)。また、実証授業後の生徒は「もらったアドバイスから次に話すときに、今までよりも詳しくわかりやすく伝えられるように考えて言えた。」と発言した。これは、単元を通して、既習の語彙や表現を使って、伝えたいことをその場で適切に考えることができた



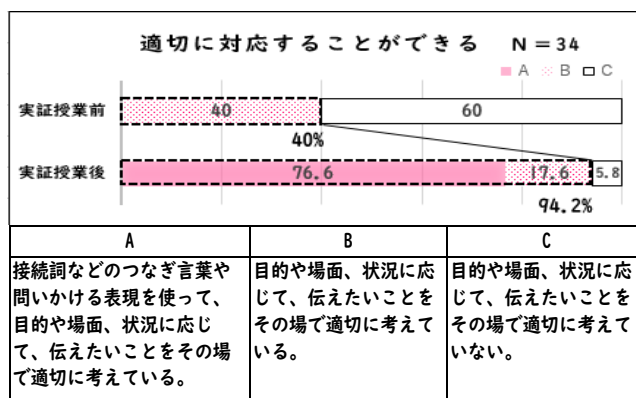
資料6 生徒Aの展開②のメモ



資料7 生徒Aの展開②の紹介



資料8 生徒Aの終末の紹介内容



資料9 対応力についての評価

からだと言える。選択力については、実証授業前はB以上の評価が 33.2%であったが、実証授業後は94.2%となった(資料10)。実証授業後に行ったアンケートでは、「アドバイスをもらって言いたかった単語を学習した内容から選んで言えるようになった。」という記述があった。これは、トピックを変えながら「アウトプット活動」を繰り返し、その場で考えた内容を基に既習の語彙や表現を適切に判断し選択できたからだと考える。即興力については、実証授業前はB以上の評価が 20%であったが、実証授業後は91.3%となった(資料11)。資料12は、34名の生徒が、1分間で伝えた内容の単語数を平均したものである。発話語数が高まったことは、「アウトプット活動」を繰り返すことで、伝えたい内容に関する既習の語彙や表現を増やししながら、取り出す速度を上げることができたからだと言える。また実証授業後のアンケートによると生徒Bは「発話語数の増加」「すらすら表現が出てくること」「伝える内容を詳しく伝えられたこと」を学習の成果として記述した(資料13)。生徒Bに「すらすら」とはどういう状態かと尋ねると「メモを見ると次々と単語や表現が頭の中に浮かぶ。」と答えた。「アウトプット活動」を通して、その場で説明したり、紹介したりできるようになったことを実感していると考えられる。これは単元を通してトピックを変えながら、伝えたい人物をメモやキーワードを基に、その場で考え、説明したり紹介したりすることを繰り返したからだと言える。

以上のことから、「アウトプット活動」のトピックを段階的に位置付けた活動構成は、伝えたいことを即興で発表する生徒を育成する上で有効であったと判断する。

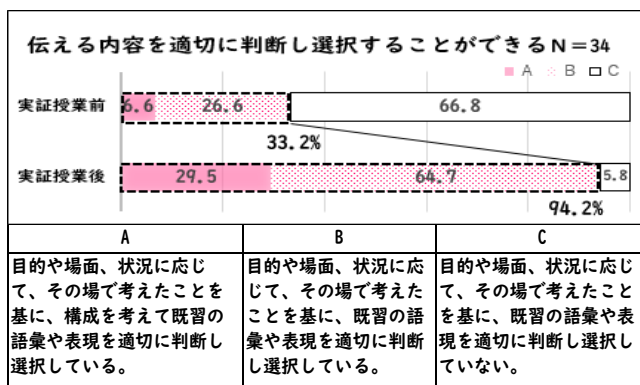
(5) 研究の成果と今後の課題

ア 研究の成果

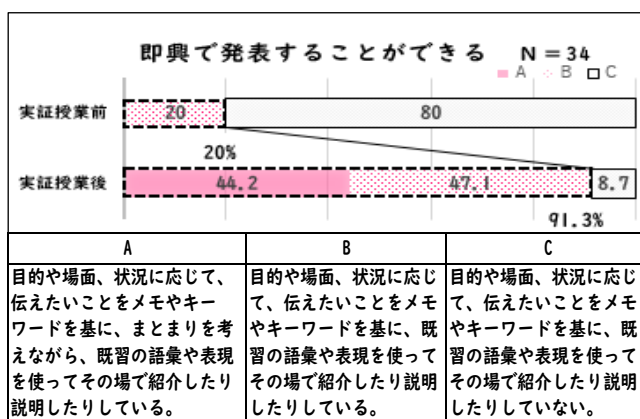
- 言語材料や語彙、表現の学習後に、トピックを段階的に位置付けた「アウトプット活動」を設定したことは、伝えたい内容を即興で発表する生徒を育成する上で有効であった。
- 教科書の語彙や表現を使って「アウトプット活動」を行ったことは、伝えるために必要な語彙や表現を増やすことにつながった。

イ 今後の課題

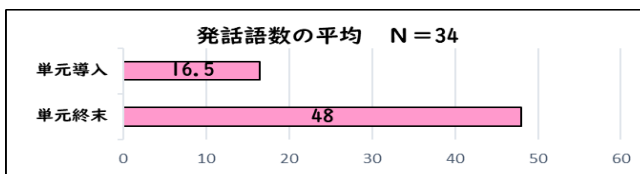
- より主体的な「アウトプット活動」にするためには、相手に伝える話題について生徒の考えを取り入れ検討する必要がある。



資料10 選択力についての評価



資料11 即興力についての評価



資料12 発話語数の平均

発話語数かめら増えたし、すらすら言えるようになった。よかった、詳しく言えてよかったと思う。

資料13 生徒Bの実証授業後のアンケート

<参考文献>

- ・ 福岡教育大学附属小倉中学校(平 28) 『自ら創造的に学ぶ力の育成』 研究紀要
- ・ 瀧口 均(2003) 『日本人 EFL 中学生のスピーキング能力の発達研究』 先行研究

【添付資料】

○ 導入の振り返りシートと紹介内容

単元を見直す	単元の ALT の先生	に中学生の好きな有名人を伝えよう。
10月1日	マッピング (トピック: 自己紹介)	もらったアドバイス 語順を考えよう!!
	誰なのか	ヒカキン
13	どんな人物?	ユーチューバー
	発話語数	伝えられなかった内容 日本のユーチューバー
13	ひと言メッセージ	自己紹介を振り返って、次の目標を設定しよう いつか良いバスケットボール選手になりたい 次は語順もきちんと考えよう

Hello, I'm (生徒名).
I join the basketball team.
I like Hikakin.
He is YouTuber.
Someday I want to be a good basketball player.
Thank you bye.

○ 展開①の振り返りシートと紹介内容

Story② P 60~61	Today's My Goal	語順を考えて文をつくる。
10月13日	マッピング (トピック: 友達の紹介)	もらったアドバイス ジェスチャーをいれる
	誰なのか	兄
16	どんな人物?	お兄さんの嫌いな食べ物 勉強をがんばっている
	発話語数	My Goalを振り返って、次の目標を設定しよう もっとジェスチャーをする
16	ひと言メッセージ	

Hello everyone I'm (生徒名).
(兄弟の名前) is my brother.
He is good at game.
He doesn't like natto and slugs.
Thank you.

○ 展開②の第6時と第7時の振り返りシートとルーブリックの活用

	伝えたい内容
A	<input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することについて話して伝えている。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することを具体的に説明している。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物について、聞き手に <u>問いかけ</u> や <u>おすすめ</u> をしたり、 <u>理由</u> を述べたりしている。
B	<input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することについて話して伝えている。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、ことを <u>具体的に説明している</u> 。
C	<input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することと <u>つながりのない内容</u> を話して、伝えている。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、ことを <u>具体的に説明していない</u> 。

Today's My Goal	3名目指してがんばる
マッピング (トピック: 有名人)	もらったアドバイス ずらお言えてよかった
誰なのか	スハハハ うか...
どんな人物?	have ようかい/ハット like ケーキ Does したか(!!!)
発話語数	書いたの全て 具体的な言説明 My Goalを振り返って、次の目標を設定しよう 次は具体的な説明を
Today's My Goal	具体的な説明を
マッピング (トピック: ユーチューバー)	もらったアドバイス and so onは最後は
誰なのか	Do you know ヒカキン
どんな人物?	Do you know ヒカキン? ゲーム実況をしている!
ひと言メッセージ	likes cat My Goalを振り返って、次の目標を設定しよう この調子でどんどん伝える。

○ 展開②の振り返りシートと紹介内容

Story② P.60~61	Today's My Goal 7. 好きなことでも具体的に言う。	
11月1日	マッピング(トピック: 好きなもの)	もらったアドバイス 知らない人でも分かるように具体的に言う。
	誰なのか どんな人物?	伝えられた内容 like (よか) をうまく使えた。
発話語数 38 話	どんな人物? I have よかいハート	伝えられなかった内容 doesn't が分からなかった。
	ひと言メッセージ I like ウィスパー	My Goalを振り返って、次の目標を設定しよう 次はもっと調べて、知識い単語
3. よかいは is like ゴースト の もえるようにする。		

Do you know Whisper?
This is an anime character.
Whisper is a youkai.
A youkai is like a ghost.
He doesn't talk about youkai.
He has a youkai pad.
It's like a tablet.
I like Whisper very much.
Please check Whisper.
Thank you.

○ 終末の振り返りシートと紹介内容

I like ウィスパー (単元の課題) (Aがとれる)		
Today's My Goal 最後で、いまだに一番分かりやすいスピーチが		
11月4日	マッピング(トピック: favorite)	伝えられた内容 いまだに使った言葉を全て言えた。 like (よか) をたくさん活用できた。 好きなものを言えた。
	誰なのか どんな人物?	伝えられなかった内容 Do you know ウィスパー This is アニメキャラクタ ウィスパー is よか よか is like a ゴースト I like ウィスパー very much
発話語数 40 話	ひと言メッセージ He does talk about youkai. He has よかいハート It's like a タブレット	元の課題を振り返ろう 課題はほとんどなく、 ルールブックを使って定べかに
	I have a good time 言えた。 アリス フェア ウィスパー	

Hello, I'm (生徒名).
Do you know Whisper?
This is an anime character.
Whisper is youkai.
A youkai is like a ghost.
I like Whisper very much.
He doesn't talk about youkai.
He has a youkai pad.
It's like a tablet.
Please check Whisper.
Thank you.

○ 単元で活用したルーブリック

	伝えたい内容	伝える態度
A	<input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することについて話して伝えている。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することを具体的に説明している。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物について、聞き手に問いかけや おすすめ をしたり、 理由 を述べたりしている。	<input type="checkbox"/> 聞き手に伝わるように、 アイコンタクト や 必要に応じてジェスチャー 等を使って、声の大きさやイントネーションに気を付けながら話して伝えようとしている。
B	<input type="checkbox"/> 紹介する人物の 好きなこと(もの)、持っているもの、すること について話して伝えている。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することを 具体的に 説明している。	<input type="checkbox"/> 聞き手に伝わるように、 声の大きさ や イントネーション に気を付けながら話して伝えようとしている。
C	<input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することと つながりのない内容 を話して、伝えている。 <input type="checkbox"/> 紹介する人物の好きなこと(もの)、持っているもの、することを 具体的に 説明していない。	<input type="checkbox"/> 聞き手に 伝わるような声の大きさ や イントネーション ではない。