

会話の展開を考える活動を通して、 相手の発話に応じて即興で伝え合う力を高める授業

源田 洋平

1 単元名

Lesson 7 USE Speak 日本のアニメを紹介しよう (1年)

2 目標

- 留学生に日本のアニメについての会話の展開を考える活動を通して、既習表現を活用して、留学生の興味・関心、既有知識に応じて、相手に質問したり、相手からの質問に答えたりしながら、即興で話題を深めていくことができる。

3 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
<ul style="list-style-type: none"> ○ 疑問詞等を用いて相手の興味・関心、既有知識を質問することができる。 ○ 助動詞 can を用いて、アニメについて説明できる。 ○ 会話を継続・発展させるための有効な表現の意味と用法を理解している。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 留学生の興味・関心、既有知識に応じて、情報や自分の考えを表現したり、相手の質問に対して、補足説明を加えたりしながら即興で答えたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 相手への配慮を意識しながら、アニメや新潟のアニメスポットについて、やり取りしながら留学生に伝えようとする。

4 本単元を学習する意義

本単元では、留学生とのアニメについて即興で会話することを通して、前単元までに学習している疑問詞 (What, When, Where, Who, Why, Which, How) や助動詞 can を統合的に活用しながら習熟させていく。疑問詞を用いることで、相手の情報や考えについて質問することができる (What anime do you like?, Who is your favorite anime character?)。また、can を用いることで、相手の発話に応じて、おすすを提案することができる (I can recommend Anime Manga Information Center.)。一方的に事実や自分の考えを伝えるだけでなく、上記の言語材料を用いて、相手のアニメについての興味・関心、既有知識について質問したり、そこから得られた相手の発話に応じて説明したり、さらに関連する新たな質問をしたりすることで、会話の内容を一層深めることができる。一回だけのやり取りでは、会話の内容を深めることは難しい。これらの言語材料を駆使しながら、複数回相手とやり取りをしていく中で、即興で会話を継続・発展させて話題を深めることができる。

このようにして、生徒は日本のアニメについて相手の興味・関心、既有知識を質問しながら、相手の発話に応じて即興で会話を継続・発展させることで、「相手のことをより深く知ることができた」、「事実や自分の考えをより深く相手に説明できた」という実感を得ることが

でき、英語を通してコミュニケーションをとることの喜びを実感する。そのことが今後の英語の学習の動機付けにもなる。

学習指導要領の「内容」の「イ話すこと（やり取り）」には、「日常的な話題について、事実や自分の考え、気持ちなどを整理し、簡単な語句や文を用いて伝えたり、相手からの質問に答えたりすることができるようにする」ことが目標として示されている。これは本単元で生徒に身に付けさせたい力と合致する。

5 本単元における手だて

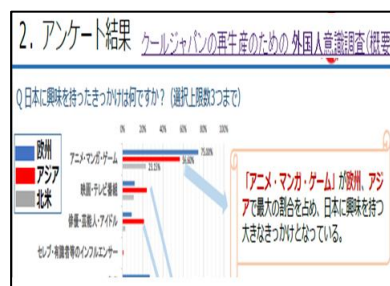
<手だてア>

留学生交流会で留学生に日本のアニメを紹介するという状況設定を行う。

即興で相手に事実や自分の考えを伝えたり、相手の考えを深めるための質問をしたりするためにはどうすればよいのだろうかという課題を見だし、相手の興味・関心、既有知識に応じて会話しながら、外国人に伝えようとする資質・能力を発揮させるために行う。

○ 世界で日本のアニメが人気であるという事実を提示する。

新潟の外国人旅行者が年々増加傾向にあること、外国人が日本に興味をもった一番の理由が日本のアニメであることを提示し、日本のアニメが世界中で人気であることを確認する。



○ 新潟大学の留学生から「日本のアニメについて知りたい」という依頼を受ける状況を設定する。

日本に来て間もない新潟大学の留学生からのメールを提示する。「自国でドラゴンボールやスラムダンクなどの若者向けの日本のアニメが大人気であること」「日本のアニメに興味をもっていたことが日本を留学先に選んだことの一つであること」「日本人の若者とアニメについて話して、自分の知らない情報（新しいアニメ、既知のアニメに関する新たな情報）についてもっと深く知りたい」という旨のメールを生徒に提示する。そして、留学生交流会で、留学生にアニメについて紹介してあげる機会を設定することを伝える。

*Subject:
*About Japanese anime!
*Message:
*Hello! I'm Li.
*Now I'm interested in Japanese anime. Japanese anime is very popular, for example, Dragonball and Slam Dunk. So, I came to Japan. I want to know more about Japanese anime. So, please recommend a good anime. Thank you!
*Sincerely,
*Li

○ ALTに「日本のアニメ」について説明をする活動

日本のアニメについて知りたいというALTに対して、会話をしながら、アニメを紹介するように指示する。生徒たちはALTとやり取りしながら、既有知識を基に自分たちなりに説明するであろう。その後、ALTから「アニメのことについて理解を深めることができ興味深かった」と感想とお礼を述べてもらう。そして、授業者から「どのような会話の展開が留学生のアニメについて知りたいという相手の興味や思いに応えることができるか」と問う。これによって、生徒たちは、相手の興味・関心や既有知識を質問し、会話を進めていく

ことで、相手のアニメについて知りたいという思いに応え、会話を発展させることができることに気づく。そして、生徒は、留学生交流会本番では、うまく留学生と会話をしながらトピックの内容を深めていきたいという意欲を醸成させていく。(Developing the context) ※
 こうすることで、相手の興味・関心、既有知識に応じて、相手にとって興味深い日本のアニメの一面を伝えたり、相手の質問に答えたりすることができるようになりたいという目的意識をもち、以下のような課題を見いだす。

<本單元における課題>

新潟大学の留学生に、相手の興味・関心、既有知識に応じて、相手の知らないアニメの一面について即興で会話するにはどうしたらよいか。

<手だてイ>

留学生交流会を想定して、相手の興味・関心、既有知識に応じた会話の展開を考える活動を組織する。

相手の考えを深めるための質問をして、相手の興味・関心、既有知識を引き出しながら、相手に事実や自分の考えを伝えるための資質・能力を発揮させるために行う。

○ Explanation Game —どんな日本のアニメについて説明しているかを推測させる活動

留学生の興味・関心に応じて、様々なアニメを説明できるようになりたいという目的意識をもった生徒に対し

て、自分が紹介したいアニメとそのアニメについて伝えたい内容を考えさせる。この内容を授業者が集約し、語句レベルで一覧表としてまとめる。この一覧

アニメ一覧表の一例	
Title: Dragonball	Genre: a battle anime
Characters・Son Goku, Gohan, Krillin, Vegeta, Freeza, ・Goku, can fly, can move quickly	
Story: Goku, fight against, many strong enemies	
Interesting point: can enjoy exciting pictures and stories	

表を基に、アニメの特徴を説明する活動を行い、アニメに関する語彙を増やしていく。この活動を毎回授業のウォームアップで行う。

○ 2人1組のペアでのチャット（ミニ会話）の活動

「好きなアニメ」というトピックの下でペアになってチャットを行う。チャットを行う際、会話を継続・発展させるための5つのポイント（①アイコンタクト・スマイル、②反応、③確認、④説明（2文以上で答える）、⑤質問）を押さえる。チャットの中で生徒は5W1Hの疑問詞等を用いて、相手に質問したり、質問に対して適切に応答したりする練習を行う。活動を行った後、話題を深めていくために、相手の発話に応じてどのように追加質問（例：なぜそのアニメが好きか、一番好きなアニメキャラクターは誰か など）したのかを振り返らせ、全体で共有する。これを繰り返していくことで、疑問詞等の既習言語材料の有効性を会話の中で実感しながら、習熟を図っていくことができる。

○ 会話の展開を考える活動

授業者からどのように留学生と会話を展開していけばよいかを発問する。これによって、生徒は既習表現や日本語で考えた会話の展開を関連付けて、会話の展開を考える。そして、学級で合意形成し以下のような会話の型の作成を行う。その際に、構成、内容、言語の視点から、会話の型をとらえさせる。(Modeling & Deconstruction)※

構成： 始め (あいさつ・話題提示), 中 (アニメについての会話), 終わり (会話の終わらせ方)

内容： あいさつ, 自己紹介, 日本の生活, 話題提示, 興味・関心, 既有知識 (タイトル, 登場人物, ストーリー, 面白ポイント), おすすめの言葉等

言語： can を用いた表現, 5W1H, 興味・関心, 既有知識を尋ねる表現

生徒	留学生
<p>始め Hello. How are you? あいさつ</p> <p>My name is Yohei. I'm a Fuzoku Junior High School Student. Nice to meet you. 自己紹介</p> <p>Sure.</p>	<p>Hello. How are you? あいさつ</p> <p>My name is John. I'm from America. Nice to meet you, too. 自己紹介 I like Japanese anime. 話題提示 Can you recommend a good one, please? 依頼</p>
<p>中 What kind of anime do you like? ジャンル (興味・関心)</p> <p>So, do you know Dragonball? タイトル</p> <p>Do you know the character? 登場人物</p> <p>Yes. He can fly and move quickly and he is strong and cool. Other characters are Gohan, Vegeta, Freeza, Kurillin and so on. 登場人物</p> <p>Do you know the story? ストーリー</p> <p>Goku fights against a lot of strong enemies and he matures little by little. ストーリー</p> <p>Do you know the interesting point? 面白ポイント</p> <p>You can enjoy exciting pictures and stories. 面白ポイント</p>	<p>I like a battle anime. ジャンル (興味・関心)</p> <p>Well, I only know the name. タイトル</p> <p>Well, I know the main character, Goku. 登場人物</p> <p>Not really. ストーリー</p> <p>No, I don't. 面白ポイント</p>
<p>終わり I can strongly recommend Dragonball. おすすめ</p>	<p>Wow, that sounds interesting. 感想 Thank you. お礼</p>

【生徒と合意形成して作成した会話の型】

その後、作成した会話の型を基に、共通のアニメの話題について学級全員で会話を組み立て、練習を行う(Joint Construction)※。そして、その後、個別に練習する際に、自分たちの会話を評価するための評価シートを提示し、生徒と共有する。これにより、生徒は自らの発話の課題を自ら見つけ、改善することができるようになる。

○ 型を基に、ペアで会話の練習をする活動

ペアで留学生役、生徒役になり、会話の型を基に、会話をする練習（ロールプレイ）を行う(Independent Construction)※。様々な日本のアニメについて型を基に説明したり、質問し合ったりしながら会話を行う。実際の会話の場面で表現の意味や有用性を実感することで、自分の考えを表現できるようになるだけでなく、相手の考えを聞きとる練習にもなる。また、自分たちの会話をボイスレコーダーで録音し、後で聞き直させる。振り返りの際に、「このとき、何と言えばよかったのだろう」「他にも、もっとよい表現があるのではないか」などと、会話を広げていくためにはどうすればよいのかを考え、辞書を活用して表現を調べ、メモをしておくことで新たな表現を身に付けていく。

これらの働き掛けによって、生徒は既習表現を用いながら、相手の興味・関心、既有知識を引き出しながら、相手の知りたい日本のアニメの情報について、会話を継続・発展させることができるようになる。

<手だてウ>

新たな会話の展開をせざるを得ない状況を設定する。

相手の考えを深めるための質問をして、相手の興味・関心、既有知識に応じて、即興で相手に事実や自分の考えを伝えるための資質・能力を発揮させるために行う。

生徒が、ある程度、型に沿って会話ができるようになったところで、新たな留学生の状況を提示し、会話練習を行う。具体的には、右のようなカードを生徒役・留学生役にそれぞれ渡し、「紹介しようと思っていたアニメの情報について、すでに留学生がよく知っている」という、予期せぬ状況の下で、会話練習をさせる。生徒は、この状況の中で、留学生の状況、自己の既有知識・経験、アニメ一覧表とを関連付けて、新たな会話の展開を考えようとする。練習後、うまくいっていたペアを全体で取り上げ、相手の状況に応じてどのように会話を展開していったかを全体で共有する。この活動を複数回行っていき習熟を図る。

この働き掛けによって、生徒は相手の興味・関心、既有知識に応じて、日本のアニメについて即興で会話することができるようになる。この姿こそ、相手の興味・関心、既有知識を引き出しながら、即興で相手に事実や自分の考えを伝えるという資質・能力の高まりを実感した姿である。

タスク①

状況カードA (中学生役用)

あなたは、中学生役です。これから留学生役に質問をしながら会話をし、相手がアニメについてもっと興味をもてるような紹介や提案をしてあげましょう。
(Anime List①の追加情報を参考にすること)

状況カードB (留学生役用)

あなたは、留学生役です。これから日本のアニメについて会話をしながら、中学生がアニメについて紹介や提案をしてくれます。あなたの状況は以下の通りです。

- 名前: Emma
- 出身: Australia
- ジャンル: ジブリアニメが好き。
- タイトル: すでに知っている。
- 登場人物: すでに知っている。
- ストーリー: すでに知っている。
- 面白ポイント: すでに知っている。
- その他: ・特にトトロが好き。
・ジブリグッズが欲しい。(I want Ghibli goods.)
・どんぐり共和国のことについては知らない。

【生徒に提示する留学生の状況カード】

※ 本実践は、ジャンル準拠ライティング指導の過程を話す（やり取り）力を育成する指導の過程に当てはめている。ジャンル準拠ライティング指導とは、Developing the context（状況設定）、Modeling & Deconstruction（モデル分析）、Joint construction（協同組立）、Independent construction（個人組立）の流れで、どの種類の文章を、誰に、何の目的で、どんな内容と構成で、どんな言葉で、どの product として書くか、明示的に指導・評価。(Hyland, 2003)

目的意識	生徒の意識	学習活動・学習内容	教師の支援・指導	評価の方法・評価の観点
留学生に日本のアニメを伝えよう	日本のアニメは世界から注目されているんだな 日本のアニメを ALT に紹介してあげたい	<p>① 留学生からのメールの内容を確認する活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 日本のアニメは世界で人気ことを確認する。 ○ 留学生からのメールの内容を確認する。 <p>② ALT に日本のアニメを紹介する活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ALT と会話しながら、自分の既有知識や経験を基に日本のアニメについて紹介する。 ○ 興味・関心や既有知識を質問した上で、会話を進めることで相手の興味や思いに応えることができることに気付く。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><本単元の課題></p> <p>新潟大学の留学生に、相手の興味・関心、既有知識に基づいて、相手の知らないアニメの一面について即興で会話するにはどうしたらよいか。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 日本のアニメを紹介して欲しいという留学生からの依頼メールを生徒に提示する。 (手だてア) ○ 留学生交流会を想定して、日本のアニメを ALT に説明させる。 ○ 活動後、「どのような会話の展開をすれば、相手の興味・関心に応じた説明ができるか」を考えさせる。 	【知技】見取り WS
	どのアニメをおすすめしよう	<p>③ おすすめしたいアニメを考える活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 留学生におすすめしたいアニメを挙げる。 ○ アニメを説明するための語彙を練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 留学生におすすめしたいアニメを考えさせ、ジャンルごとに分類する。語彙を確認する。 (手だてイ) 	【知技】見取り WS
	アニメを説明することができたぞ	<p>④ アニメを説明する活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ペアになり、与えられたキーワードを基にアニメを相手に英語で説明する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ おすすめしたいアニメとして挙げられたものを一覧表としてまとめ、生徒に配布する。 	【知技】見取り WS
	臨機応変に質問したり、応答したりしよう。	<p>⑤ ペアでチャット (ミニ会話) する活動</p> <p>※この活動を複数回行い、即興で相手に質問したり、相手の質問に応える能力の習熟を図る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「好きなアニメ」というトピックで、ペアでチャットを行う。 ○ 相手に質問したり、質問に答えたりする練習を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ チャットを継続・発展させるための 5 つのポイント (①アイコンタクト・スマイル, ②反応, ③確認, ④説明, ⑤質問) を押さえる。 	【知技】見取り
	会話をどのように展開したら、アニメをうまく説明できるだろう	<p>⑥ 留学生との会話の展開を考える活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 留学生交流会を想定し、あいさつ・自己紹介から始まりどのような展開で会話がなされるかを学級全体で考えていく。(テーマ: ドラゴンボール) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ どのように留学生との会話を展開したらよいかを考えさせる。 ○ 会話を行う上で構成・内容・言語について分析をさせる。 	【思判表】見取り
	型をもとに練習していこう	<p>⑦ 会話の型を基に、学級全体で会話を練習する活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 会話の型を基に、別な状況設定 (留学生はアクション系が好き) で会話を練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 別の状況 (留学生はアクション系が好き) を提示し、会話の展開を考えさせる。 	【思判表】見取り ボイスレコーダー
	型をもとに自力で会話ができたぞ	<p>⑧ 会話の型を基に、ペアで会話を練習する活動</p> <p>※この活動を複数回行い、会話の習熟を図る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 会話の型を基に、別な状況設定 (ジブリアニメが好き) で会話を練習する。 ○ ボイスレコーダーで自分の発話を録音し、振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 別の状況 (留学生はジブリアニメが好き) を提示し、ペアで会話をさせる。 ○ ボイスレコーダーを配布し、自分達の発話を録音させる。 	【思判表】見取り ボイスレコーダー
	アニメについてよく知らない人に対してどのように伝えよう	<p>⑨ 相手の新しい状況設定の下で会話を練習する活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 会話の型と既習表現を用いて、相手の予期せぬ会話に臨機応変に対応して会話を展開していく。 ○ ボイスレコーダーで自分の発話を確認する。 ○ 学級全体でどのように会話を展開していったかを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 相手の予期せぬ発話に応じて留学生との会話をどのように展開したらよいかを考えさせる。 (手だてウ) ○ 新たな状況を提示し、ペアで会話をするように指示する。 ○ 振り返りの観点 (内容・言語) を与え、ボイスレコーダーで振り返らせる。 	【思判表】見取り ボイスレコーダー
	留学生にアニメについて伝えよう	<p>⑩ 留学生交流会</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 留学生に相手の興味・関心・既有知識を引き出しながら、日本のアニメについて紹介する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 振り返りの観点 (内容・言語) を与え、ボイスレコーダーで振り返らせる。 ○ 時間を計りながら交流会をコーディネートする。 	【思判表】見取り ボイスレコーダー
	単元を振り返ろう	<p>⑪ 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「何を、どのように、学んだか」を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ どのように思考したことがこの単元で学習する際に有効であったかを振り返らせる。 	【主態】WS

7 本時の詳細

(1) 前時までの学習を終えた生徒の実態

- 新潟大学の留学生からメールをもらい、日本のアニメについて教えてもらいたいという依頼を受けている。(学習活動①)
- ALT に向けて、自分の既有知識や経験を基に日本のアニメについて紹介し、興味・関心や既有知識を質問した上で、会話を進めることで相手の思いに沿って紹介することができることに気付いている。(学習活動②)
- Explanation Game を帯活動として行い、アニメについて即興で相手に説明することができる。(学習活動④)
- 学級全体で、会話の型を作成し、会話の継続・発展のために有効な表現を確認している。(学習活動⑥)
- 学級全体で作成した会話の型を基に、日本のアニメについて、全体練習、ペアでのロールプレイ練習を通して会話する練習を複数回行っている。(学習活動⑦～⑧)

(2) 本時のねらい

留学生交流会を想定し、自分が伝えようとしていているアニメについての内容を留学生が既に知っているという予期せぬ状況設定の下で、ペアでのロールプレイを行うことを通して、相手の興味・関心、既有知識に応じて会話を進めることができる。

(3) 評価基準

○ 評価の観点 — 思考・判断・表現

A	B
相手の興味・関心、既有知識に応じて、相手が知りたいアニメについて、自分の感想を述べたり、相手をもっと興味をもてるような具体的な提案をしたりすることができる。	相手の興味・関心、既有知識に応じて、相手が知りたいアニメについて、自分の感想を述べるができる。

(4) 本時の展開

学習活動・予想される生徒の反応	教師の支援・指導 ■ 評価の観点・方法
<p>① ペアでチャット（ミニ会話）する活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2人1組でペアを作り、「好きなアニメ」というトピック，チャットを2分間行う。 <p>② 予期せぬ相手の状況にどのように応答したらよいか見通しを持つ活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 代表生徒と授業者（留学生役）の会話を聞きとる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 活動の説明・指示 <div data-bbox="778 353 1444 517" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>指示: Get into pairs. Let's chat with your partner. The topic is "What's your favorite anime?"</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ タイマーで残り時間を示す。 ○ 机間指導しながら，チャットの5つのポイントができているかを確認する。 ○ 会話につまずいているペアを支援する。 ○ 紹介しようとしているアニメについて，すでに留学生が知っているという状況の下で，代表生徒と授業者（留学生役）でロールプレイを行う。 (手だてウ)
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">生徒</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">留学生</div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>中</p> <p>What kind of anime do you like? So, do you know Spirited Away? Do you know the characters? Oh, OK. Do you know the story? Then, do you know the interesting point? That's right.</p> <p style="color: red; font-weight: bold;">I like a Ghibuli anime very much. Yes, I do! I like it. Yes, I do. I like Haku. He is cool. Yes. I often watch it. It's very interesting. Yes. We can enjoy Chihiro's change.</p> </div> <p style="text-align: center;">【予想される会話】</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 紹介しようとしていたアニメについて相手がすでによく知っているという状況で，さらに会話を発展させるための表現方法を考える。 ・ 相手の興味・関心と関連させて新たな質問を行う。 <p>Why do you like the character?</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 相手の好きなアニメに関わって，新潟のアニメ関連スポットを紹介する。 <p>You can go to Ghibuli goods store.</p>	<div data-bbox="778 1491 1444 1599" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>発問： この後，どのように会話を展開していきますか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 留学生と会話をする際，型通りに会話を展開できるとは限らないことを確認する。 ○ 会話を新たに展開する方法について，生徒の発言を板書し全体共有する。

<p>② 紹介しようとしていたものを相手が全て知っているという予期せぬ状況設定の基での会話練習①</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ペアを作り，与えられた状況カードに沿って仲間と会話をする。 ○ ボイスレコーダーで会話を記録する。 ○ 役割を変えて，2回行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 状況カード（資料参照）を提示する。 ○ 活動の説明・指示 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>指示： Let's play a role play. Get into pairs. One student plays a role of an International student. The other student plays a role of a Japanese student. Japanese students, introduce Japanese anime to your partner.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ ボイスレコーダーを配布し，自分の発話を記録するように指示を出す。 ○ 4分間時間を計り，タイムキープする。 ○ うまく会話を進められない生徒のために，会話の型を掲示しておく。 ○ 予期せぬ状況でうまく会話を展開している生徒を机間巡視しながら見とる。（活動後，全体で共有するため） ○ 役割を交代させる。 ○ 会話を発展させるための方法を学級全体で共有する。
<p>中</p> <p>What kind of anime do you like? I like a Ghibuli anime very much. So, do you know Spirited Away? Yes, I do! I like it. Do you know the characters? Yes, I do. The main character is Chihiro. Oh, OK. Do you know the story? Yes. I often watch it. It's very interesting. That's right. I like it, too. So, who is your favorite character? Let me see. I like Haku. He is cool. Yeah. He is Kind too. Do you know the interesting point? Yes. We can enjoy Chihiro's change. Yes, that's a good point. She meets many people and matures in the story. Do you know Donguri-Kyowakoku? No, I don't. What is that? It is a Ghibuli goods store. You can buy many Ghibuli goods. You can get Haku's goods, too. Wow. I want Haku's goods. That's right. _____ 【予想される会話】 _____</p>	
<p>③ ボイスレコーダーによる振り返り①</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 振り返りの観点を基に，自らの発話を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ボイスレコーダーを用いて自己評価を行い，振り返り改善点を見いださせる。 ○ 振り返りカードを配布し，観点を提示する。

- 自己評価の際、英語で表現できなかったものを辞書で調べて、メモしておく。

④ 紹介しようとしていたものを相手が全て知っているという予期せぬ状況設定の基での会話練習②

- ペアを作り、与えられたトピックについて仲間と会話をする。
- ボイスレコーダーで会話を記録する。
- 役割を変えて、2回行う。

⑤ ボイスレコーダーによる振り返り②

- 評価シートを基に、自らの発話を振り返る。
- 自己評価の際、英語で表現できなかったものを辞書で調べて、メモしておく。

⑥ プロGRESSカードに授業の振り返りを記録する活動

- PROGRESSカードの「単元を通じた学習の取り組みの変化・成長」を記入する。

<振り返りの観点>

- ・内容（反応・確認・質問・説明）、言語

- 評価の観点： 思考・判断・表現
- 評価方法： ボイスレコーダーの発話記録

- 状況カード（資料参照）を提示する。
- 活動の説明・指示

指示： Let's play a role play. Get into pairs. One student plays a role of an International student. The other student plays a role of a Japanese student. Japanese students, introduce Japanese anime to your partner.

- ボイスレコーダーを配布し、自分の発話を記録するように指示を出す。
- 4分間時間を計り、タイムキープする。
- うまく会話を進められない生徒のために、会話の型を掲示しておく。
- 机間指導しながら見とる。
- 役割を交代させる。
- ボイスレコーダーを用いて自己評価を行い、振り返り改善点を見いださせる。
- 振り返りカードを配布し、観点を提示する。

<振り返りの観点>

- ・内容（反応・確認・質問・説明）、言語

- 評価の観点： 思考・判断・表現
- 評価方法： ボイスレコーダーの発話記録

- PROGRESSカードに以下の観点を、今日の授業の振り返りを書かせる。

- ① 授業に臨む姿勢
- ② 活動の取り組み
- ③ 自分なりの目標に対する振り返り

