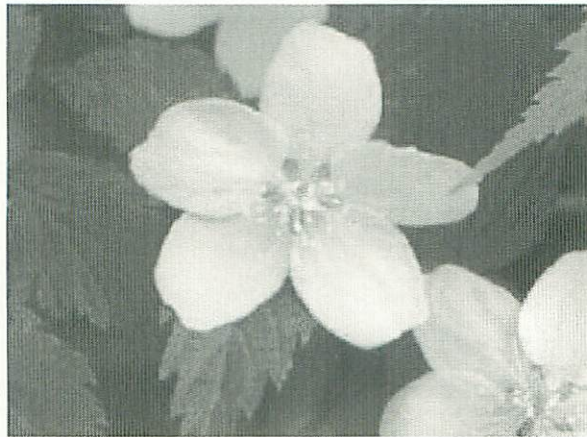


平成 1 7 年 度

研 究 紀 要

(通卷第 2 4 号)



川越市立教育研究所

目 次

コンピュータを活用した教育の推進		
1	はじめに	1
2	平成17年度 研究の概要	1
	公開授業（中学校） 学習指導案	2
	研究協議のまとめ	7
	公開授業（小学校） 学習指導案	8
	研究協議のまとめ	13
3	おわりに	14
学力分析と指導の手立て（抜粋）		
	研究の概要	15
1	目的	15
2	研究方法	15
	各教科の総括	
1	国語科	16
2	社会科	17
3	算数・数学科	18
4	理科	19
5	英語科	20
	学力検査を活用した学力向上への取組	21
	活用例	22
評価規準・評価方法の工夫改善に関する研究（概要）		
1	目的	23
2	作成方針	23
3	研究内容	23
4	研究経過	24
5	研究成果（概要）	25
国際理解教育推進委員会研究資料		
1	研究の概要	33
2	研究の取組	
	総合的な学習の時間における英語活動計画（小学校3学年）	34
	〃	
	（小学校4学年）	38
	英語活動展開例（小学校3学年）	42
	英語活動展開例（小学校4学年）	43
	英語活動展開例（小学校5学年）	44
	英語活動展開例（小学校6学年）	45
委員名簿		

あ い さ つ

川越市教育委員会教育長 山浦 秀男

川越市教育委員会では教育研究所において、平成17年度川越市教育行政の方針と重点に基づき、研究委員会の推進及び各種研修会等の業務をつつがなく終了することができました。市内各校の校長先生をはじめとする教職員の皆様の御理解と御協力に感謝申し上げます。

平成17年10月の中央教育審議会の答申「新しい時代の義務教育を創造する」では、「確かな学力・豊かな心・健やかな体」のバランスのとれた児童生徒の育成のため、義務教育の使命の明確化を図ることや、「強い情熱・確かな力量・総合的な人間力」を備えた信頼される教師の育成の必要性などが示されています。

このような中、川越市では、情報モラル教育の方法、「確かな学力」の定着を目指した指導方法の工夫改善、授業における具体的な評価方法、小学校における英語活動の在り方などの諸課題の解決に向けて各研究委員会を設置し、市内各校で直接指導にあたっている先生方の力をいただき、調査・研究を進めてまいりました。

「情報教育推進委員会」では、「情報モラル教育」に関する効果的な指導計画や指導案等の作成の上に、小・中学校での公開授業などの実践的な研究を行ってまいりました。「学力調査研究委員会」では、昨年度までの研究を踏まえ、学力向上に向けた、各学校での学力検査を活用した実践例、指導方法の工夫改善の具体的な手立て等をさらに検討してまいりました。また、「評価資料作成委員会」では、昨年度の算数・数学科に引き続き、今年度は国語科の授業における評価活動の具体的な場面や方法をおさめた評価CDを作成いたしました。さらに、「国際理解教育推進委員会」では、昨年度作成した小学校5・6年における英語活動指導計画に加えて、小学校3・4年生の英語活動年間指導計画のモデルプランを作成し、英語活動の充実に向けた取組みを進めてまいりました。

ここにこれらの研究成果の概要をまとめましたので、各学校で御活用いただき、次代を担いたくましく生きる児童生徒の育成を目指した、日々の教育活動の充実・改善に役立てていただければ幸いです。

最後になりましたが、川越市立教育研究所の諸事業にご協力いただきました皆様に心より感謝申し上げます、あいさつといたします。

1 はじめに

高度情報化社会の進展により、インターネットを通して大量の情報が自由にやりとりできるようになった。このような社会の情報化は、日常社会に大きな変化をもたらし、子どもたちにも様々な影響を与えている。中でも、いわゆる「情報の影の部分」に起因する問題では、子どもたちの痛ましい事件が多発するなど、憂慮すべき事態が見られる。

このような事態を未然に防ぐには、学校教育において情報モラル教育を一層推進し、ネットワークを介したコミュニケーションの在り方や間接体験、擬似体験に対する適切な指導を行うことが不可欠である。

情報教育推進委員会では、学校教育におけるインターネット利用の推進に伴い、情報モラル教育についての研究を続けてきている。今年度は授業研究を行い、情報モラルをテーマとした公開授業を小・中学校において実施し、それに伴う学習指導案の検討・研究協議などをおし、小・中学校の先生方が各学校において情報モラル教育を行う際に直接役に立つ研究を行った。

2 研究の概要

- ・ 第1回 平成17年6月14日(火) 川越市立教育研究所
委嘱書交付、川越市情報教育の現状と課題、今年度の方針、今後の予定
- ・ 第2回 平成17年7月5日(火) 川越市立教育研究所
授業テーマ「授業におけるコンピュータの活用について」、指導案検討
- ・ 第3回 平成17年9月2日(金) 川越市立教育研究所
公開授業授業者の決定、授業内容の検討
- ・ 第4回
【小学校部会】平成17年10月12日(水) 川越市立教育研究所
指導案検討、授業内容の検討
【中学校部会】平成17年10月19日(水) 川越市立教育研究所
指導案検討、授業内容の検討
- ・ 第5回
【公開授業・研究協議】平成17年12月6日(火) 川越市立福原中学校
教科名 技術・家庭科
題材名 「電子掲示板の使い方」
授業者 川越市立福原中学校 教諭
- ・ 第6回
【公開授業・研究協議】平成18年1月17日(火) 川越市立高階西小学校
教科名 特別活動
題材名 「電子メールから学ぶ情報モラル」
授業者 川越市立高階西小学校 教諭

平成17年12月6日(火) 第5校時

第3学年 31名

授業者 川越市立福原中学校

教 諭

- 1 題材名 「情報とコンピュータ」 【B(1)イ】
－電子掲示板の使い方－

2 題材設定の理由

(1) 生徒観

本校生徒は、比較的落ち着いており、授業態度もまじめで明るい生徒が多い。しかし一方では、生活体験が少なく作業上の様々な問題に対して、自ら課題を解決する場面に遭遇したときなど友人の発言や行動をみたりする場面もある。また、教師に頼りがちになり、自ら課題解決しようという点に弱さを感じることもある。本授業では、問題解決的な学習を通して学校教育目標を留意し「自ら考え学ぶ生徒」・「自主的行動する生徒」を図る観点から、実践的・体験的な学習活動を重視し、自ら進んで問題解決ができる能力や実践的な態度をはぐくみ、生徒のよさを引き出せればと考えている。

(2) 題材観

現在、コンピュータの普及はめざましい勢いで進化し、価格的にも購入しやすくなっている。福原中学校の3年生にコンピュータが家にあると答えた生徒は約70%である。しかし、学年が異なるとコンピュータの普及率は約80%程度まで高くなる。また、そのほとんどの家庭では、インターネットにも接続されており自宅で自由に検索等もできる。さらに、携帯電話の普及率は、どの学年も約70%の生徒が持っている。携帯電話利用者の全ての生徒がメールを経験したことがある。しかし、掲示板への書き込みやチャットに関しては2%の生徒が経験者と少ないが、コンピュータでの掲示板の書き込みやチャットの経験者は、約10%の生徒が経験者である。これらの判断から、将来的にも情報通信ネットワーク等の操作も含め、コミュニケーション的な面で多くの生徒が関わっていく生徒が増えることは確実である。そのため、この授業を通して、情報モラルについて基礎的な部分を理解させることをねらいとしている。なお、この授業では下記の要素を含んでおり、学校(小学校・中学校)及び学年の枠を持つわけでない。また、視点を変えてみると技術分野での授業だけでなく、道徳的な面があるので教科の枠を越えた授業展開も可能であると考えている。したがって、本授業、特に「情報モラル」に関しては、提案授業として捉えてもらいたいと考えている。

要素1・・・掲示板について、コミュニケーションを図る道具として理解させ、適切に活用する方法を習得させる。

要素2・・・掲示板の体験を通して、自分の名前とハンドルネームを使い分けることによって同じ質問事項での自己や他者のもっている意識や考え方のズレをみとる。

要素3・・・相手の顔が見えないため、文章の表現の違いなどを理解させる。

- 要素 4・・・グループでの話し合いを通して、同じ考え方や違う考え方を知ることにより、メタ認知的な自己評価を図る。
- 要素 5・・・プリントの同じ質問事項を初発と最後に取りることにより、自己の学習に対する高まりを理解する。
- 要素 6・・・学校で理解したことや気付いたことなど、今後、家庭や社会でのモラル的な面に生かす。

(3) 指導観

本校の学校教育目標は、「自ら考え学ぶ生徒」「自主的に行動する生徒」「思いやりのある生徒」「心身をきたえる生徒」の育成を目指している。

また、技術・家庭科での教科目標を「身近な生活の中から問題を発見できる生徒・自らの問題を解決できる生徒」、「学習成果が生活に役立てる生徒・生活の自立に必要な基礎・基本を確実に身に付ける生徒」、「進んで生活を工夫し創造できる生徒の育成」と設定した。

これらの目標の具現化するためには、実践的・体験的な学習活動を重視し、自ら課題を設定し、課題を解決していくという問題解決的な学習を取り入れることが望ましいと考えた。さらに、生活の自立を図る観点から、身近な生活との関連と将来につながるであろう情報教育の基本ともいえる「モラル」的な面に焦点をあて、その結果を自らの生活の向上へ反映させたい。

(4) 3つの達成目標との関連

3つの達成目標にある、「規律ある態度」「学力」に焦点をあてると、教師との関わり、生徒同士との関わりからお互いがコミュニケーションを図るための基礎的な態度及び、心の育成が前提であると考え。特に、3つの達成目標の「学力」との関わりもあるが、本授業では、「情報モラル」の学習を通して、言葉の「光と陰」の部分に重きを置いている。

「学力」の面では、教師が示す学習課題を明確に捉え、それに対して前向きに参加すると共に、現在、また将来につながる心の教育に焦点化できればと考える。

- 3 指導上の留意点 情報モラルの育成の観点から、次の事項に関して授業を通して理解させる。
 - (1) 文字によるコミュニケーションの特性
 - (2) 掲示板荒らし
 - (3) 匿名性
- 4 準備 匿名を許す設定なので、掲示板の参加者が6～8名程度になるように同じ項目内容を掲示板に設定する。
- 5 指導計画 第3学年 (本時 7 / 17)

(1) 情報モラル (電子掲示板の使い方)・・・・・・・・・・	1 (本時)
情報モラル (情報通信の落とし穴) ・・・・・・・・・・	1
(2) ペーパークラフトの製作 ・・・・・・・・・・	7
- 6 本時の指導
 - (1) 本時の目標
 - ・ 掲示板について、コミュニケーションを図る道具として理解させ、適切に活用す

る方法を習得させる。

・学校で理解したことや気付いたことなど、高次の視点でモラル的な面を今後、家庭や社会の中で生かす。

(2) 単位時間における具体の評価規準

ねらい・学習活動 【指導項目】	関心・意欲・態度	工夫し創造する能力	生活の技能	知識・理解
○情報化が社会や生活に及ぼす影響を知り、情報モラルの必要性について考える。 ①情報モラルの必要性について体験活動を通して考える。	情報化が社会や生活に及ぼす影響と情報モラルの必要性について考えようとしている。	情報化社会を意識し、安全かつ有効に利用している。		

(3) 展開

時間	学習内容	生徒の活動	指導上の留意点 ☆具体の評価規準(評価方法)【観点】 →努力を要する生徒への手だて
7分	コンピュータを利用してコミュニケーションを取るときは、どんな方法があるか。 本時間に使用するプリントを配る。 掲示板からイメージすることについてプリント記入をする。	パソコンや携帯電話などの情報通信機器を使った文字によるコミュニケーションには、どのようなものがあるか考え、発表する。 掲示板のイメージを記入する。	情報通信ネットワーク上でコミュニケーションの目的に応じた効果的な活用方法を考えさせる。 プリントについては、授業の最後集めることを伝える。 具体的に記入できない生徒は、簡条書きでもかまわないことを伝える。 ☆課題に対して記入してるか。 (観察)【関心・意欲・態度】
3分	ソフトウェア起動手順の説明 掲示板での作業準備について指示する。	教師の指示にしたがい、所定のソフトウェアを起動する。	ジャストジャンプを起動が分からない生徒は、周りの生徒からアドバイスをもらう。 →作業準備できない生徒を確認する。
テーマ 「福原のよいところを話し合おう」			
7分	福原のよいところを考えさせ、入力方法について指示を出す。(自分の名前も入力させる) 表示発言数について説明する。	入力後、どのような形式で画面に表示されるのか理解する。 掲示板の学習テーマを理解し、所定の場所書き込む。さらに、他者の内容を読み、	自分の名前は名字だけとし、文章については簡単な言葉にする。 また、名前の左側に表示発言番号が出ることを伝える。 掲示板の学習テーマを理解し、書き込みを行っているのかを机間指導を行いながら確認をする。

<p>コミュニケーションを図るために、友達の文章を読んで、質問したり、答えたりすることを伝える。</p> <p>掲示板の表示発言数を10単位を目安に確認するように指示する。</p> <p>また、平行してプリントの記入をする。 (ここが便利、ここが不便の欄)</p>	<p>互いに会話をしていく。</p> <p>それぞれ課題点などを記入し、話し合いを行い、プリントに記入する。</p>	<p>☆課題を明確に捉え、文字入力を通して会話をしているか。</p> <p>(観察)【関心・意欲・態度】</p> <p>→手順が分からない場合には、支援を行う。</p> <p>机間指導を行いながら記入しているか確認する。</p> <p>☆プリント記入を通して、課題点等を理解しているか。</p> <p>(観察)【関心・意欲・態度】</p>
<p>3 分</p> <p>グループごとの掲示板の表示発言を振り返り、内容を確認させる。</p>	<p>会話文を確認させ、テーマに沿っているか否かを確認する。</p> <p>会話文の内容のズレやルールに従わない不適切な文があった場合どのように対処すればいいか考える。</p>	<p>入力した会話で、内容のズレを理解し、ルールに従うことの良さを理解させる。</p> <p>例：会話という観点から、会話文が一方通行になっていないか。</p> <p>通常の友達との会話の中で、使用しない文があるか。 (ばかばかばかばか) (冷やかしの文など)</p> <p>☆表示発言を振り返り、問題点となる事柄があるか確認する。</p> <p>(観察)【関心・意欲・態度】</p> <p>(観察)【工夫し創造する能力】</p>
<p>7 分</p> <p>同じテーマで、今度はハンドルネームを使い会話を行う。</p> <p>平行してプリントに記入する。(ここが便利、ここが不便の欄)</p>	<p>会話文の内容のズレやルールに従わない不適切な文があった場合、どのように対処すればいいか考えながら再度入力する。</p> <p>平行してプリントに記入する。</p> <p>プリントした内容を共有する。</p>	<p>会話文の内容のズレやルールに従わない不適切な文があった場合どのように対処すればいいか考えさせる。</p> <p>まじめに取り組んでいるグループは、教師がハンドルネームを使って会話のじゃまをする。</p> <p>自分の名前を書いたときの掲示板の内容の違いを比較し記入させる。</p> <p>☆自分の記入した内容をもとに、話し合いを行っているか。</p> <p>(観察)【関心・意欲・態度】</p>
<p>5 分</p> <p>周りの人とグループを作り話し合いをさせる。</p> <p>8 分</p> <p>記入したことについて発表する。(挙手</p>	<p>共有した事柄について発表する。</p>	<p>授業を通しての掲示板の考えや価値観を考えさせる。</p>

分	がなければ指名) 一部のグループの掲 示板を全体に見せ、 会話の内容を確認し 問題点を示す。	掲示板のやり取りを確認し、 会話でのズレを理解する。 また、内容面で良いところは、 賞賛する。	
ま と め 10 分	プリントの裏面に、 再度、掲示板からイ メージすることにつ いて記入する。 初発の質問と授業後 の違いや感想などを 記入し、発表する。	プリントに記入する。	挙手がなければ、机間指導を通して生 徒を指名する。 ☆ 記入を行っている。 (観察)【関心・意欲・態度】 ☆ 内容面に関しての最終的なみとり は、授業後に教師が行う。 【工夫し創造する能力】

・ワークシート

掲示板で話し合ってみよう

3年 組 グループ： _____ 氏名 _____

掲示板とは？(簡易書きでもいいよ)

掲示板をやってみて感じたことをメモしておこう。

ここが便利・安心・いいところ	ここが不便・心配・困ったこと
----------------	----------------

再度掲示板をやってみて感じたことをメモしておこう。

ここが便利・安心・いいところ	ここが不便・心配・困ったこと
----------------	----------------

周りの友達で話し合って自分と考え方など違う点などがあればメモをしたり、話し合いの感想を記入しよう。

(表側)

*授業後の考えを記入しよう

*授業前の考えを記入しよう

(裏側)

*裏側に授業後の考えを書かせ、折り返すことで授業前の考えとの比較ができる工夫がされている。

研究協議のまとめ

①「ねらいに沿った学習活動がなされていたか」（成果と課題）

{成果}

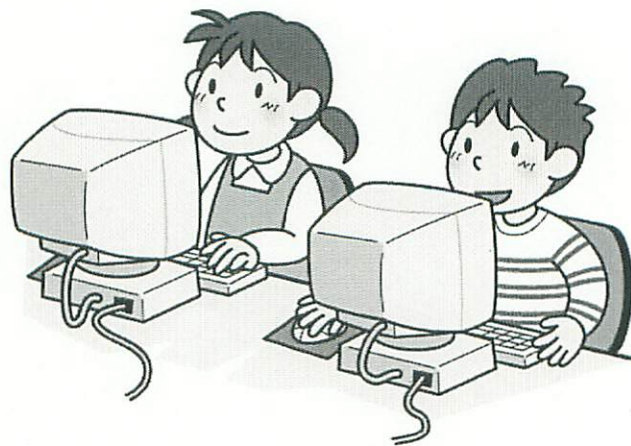
- ・テーマの設定が身近で良かった。
- ・子どもの発信する内容が真面目で良かった。
- ・掲示板の問題点について気付くことができた。
- ・掲示板を便利なコミュニケーションの道具として理解することができた。
- ・掲示板を実際に体験し、良い経験になった。
- ・掲示板の利用方法について理解できた。

{課題}

- ・情報モラルに関する事後指導が必要である。
- ・おもしろさが先行して適切な利用ができるか。
- ・子どもから問題点を出させる授業展開にしたらどうか。
- ・グループ分け・座席指定の意味づけをどのようにするか。
- ・グループでの話し合いをさせるとさらにねらいに迫ることができたのではないか。
- ・本当のいじめにならないよう、教師の見届けが必要である。
- ・掲示板の操作に時間を多くとられてしまった。

②「今後、情報モラル教育を推進していくための方策として、どのようなことが考えられるか。」

- ・学校を中心として、情報モラルについて家庭・地域への発信をする。
- ・指導する教師の側が「情報化」についての最新の知識を把握する必要がある。
- ・小学校から中学校での系統的な指導が大切である。
- ・教員に対する研修・集中指導・講演等を行うとよい。
- ・他教科との関連を図ることが重要である。
- ・小学校段階から情報モラルについて短時間でよいので毎時間指導をするとよい。
- ・保護者に対する指導も今後必要である。



平成18年1月17日(火) 第5校時
第6学年3組 30名
授業者 川越市立高階西小学校
教諭

- 1 題材 電子メールや掲示板から学ぶ情報モラル【A(2)】
ーディスプレイの向こうの側の人への心配りをしようー

2 題材設定の理由

(1) 児童観

本学級の児童は、素直で心が優しく、困っている人がいると気軽に声をかけて、いろいろ手助けをする児童が多い。また、決められた仕事や掃除などを、グループの仲間と協力して取り組むことができる。しかし、与えられた仕事以外のことになると、周りを意識しすぎて牽制してしまい、自分が何をすべきなのかを主張できず、他人の意見に流されてしまう場面がよく見られる。

希望や目標をもって生きる態度を養うためには、まず、自分の内面を見つめ直し、友達と意見を交わしながら、自分の考えを主張できる場をなるべく多く設けていかなければならない。

しかし、今回使用するコンピュータは、技能の個人差が大きく、活動範囲に制約が生じてしまうことも予想されるので、グループ編成に十分配慮し、一人一人が、自分の心の内面を少しでも深く掘り下げ、見つめ直し、行動できる機会を増やしていきたい。

(2) 題材観

高度情報化社会の到来により、パーソナルコンピュータや携帯電話などの情報端末に代表される情報ツールが急速に発展し、普及している。それは居ながらにして多くの情報の送受信を可能にする便利なものであり、授業や家庭生活で児童と深く関わっている。しかし、その便利さや手軽さゆえに、身の回りには膨大な情報があふれ、正しい情報か、誤った情報かの判断がつかず、様々な問題が生じていることも事実である。そのため、児童は情報モラルを意識して、それを使いこなす技能を身に付けることが求められている。

そこで、本題材では児童にとって身近になってきている情報ツールの一つである電子メールを通して、児童に情報モラルを踏まえた望ましい情報の送受信の仕方を身に付けさせたいと考える。

(3) 指導観

電子メールや掲示板は、自宅に居ながら、友達などと気軽に意見を交換でき、大変便利であるが、伝えたいことが相手にうまく伝わらず、誤解を与えてしまうことがある。また、ウィルスメールやチェーンメールなど、意図的に相手を誹謗・中傷しようとするものがなど、情報モラルの低下が問題になっている。

情報モラルを単なる知識として持つだけではなく、実際にツールを使いこなす際に

意識して正しく活用していく必要がある。情報モラルの内容は、著作権、肖像権、ネチケット(※)、セキュリティ意識など、多岐にわたる。また、迷惑メールや掲示板の書き込みによるトラブルが最近頻発していることや、長崎の事件のような相手の気持ちを傷つけてしまうメールの送受信から痛ましい事件が発生したことなどを踏まえ、ネチケットとセキュリティの意識に焦点をあてていきたい。本授業では、まず「〇〇してはならない」とされていることを行った場合にどのようなことが起こるのかを疑似体験させる。

次に、ウィルスメールやチェーンメールなど、いわゆる迷惑メールへの対処法を学び、電子メールを送受信する上で何が大切なのかについて、自分の考えをまとめさせる。室内ネットワークの中ではあるが、甘い判断がどのようなトラブルを呼び起こすのかを体験することで、より深く情報モラルの必要性を意識することができると考える。さらに、電子メールや掲示板という情報ツールをより深く理解するため、手紙や会話など、他のコミュニケーション手段との比較検討も行いたい。

これらの活動を通して、ディスプレイの向こう側にも人間がいるということを児童に再認識させる。そして、豊かな人権感覚を育みながら、人と人とのふれあいやコミュニケーションを大切に、マナーを守るとともに相手の立場に立った送受信の必要性を理解させ身につけさせていきたい。

(※)ネチケットとはネットワーク・エチケット (Network Etiquette) を一語にまとめた造語で、インターネットを利用する人が守るべき倫理的な基準を指す。他人に迷惑をかけないことが原則である。

(4) 教育に関する3つの達成目標との関連

教育に関する3つの達成目標の実現に向けて、「規律ある態度」に重点を置き、場に応じた態度や言葉遣いができるように指導していきたい。

電子メールや掲示板を使った授業では、顔が見えない相手との意見交換という、今まであまり経験したことがない状況の中で、児童一人一人がどのような考えを持ちながら、電子メールを送るか把握し、正しく判断を導き出せるように、きめ細かな配慮をしていく。また、電子メールの内容を児童全員に提示し、様々な意見の交換をし、情報モラルの大切さについても考えさせていく。

3 指導の内容

情報モラルの育成の観点から、次の事項を授業を通して理解させる。

- ① 文字によるコミュニケーションの特性
- ② 相手の立場に立った適切な言葉遣い
- ③ 匿名性による利点と欠点

4 事前指導

- ・匿名でメール交換を行うので、差出人や受取人がわからないようにする。
- ・掲示板を使った学習では、「よい返事派」と「悪い返事派」を決める。
- ・掲示板では共通の内容文を児童のコンピュータに送信し、それぞれの立場で返事を考える。

5 指導計画 第6学年 (本時 2 / 2)

時	題材	目標	学習活動
1	電子メールの使い方を身につけよう。	マナーを守って、友達と楽しくメール交換をすることができる。	電子メールの使い方を理解し、技能を身につける。
② 本時	ディスプレイの向こうの側の人への心配りをしよう。	「情報モラル」の大切さについて正しく理解することができる。	電子メールや掲示板の活動を通して「情報モラル」の大切さについて考える。

6 本時のねらい 「情報モラル」の大切さに気づき、正しく理解することができる。

7 展開

	学習活動	予想される児童の反応	指導上の留意点
導 入	<p>1. 前時の学習を振り返る。</p> <p>①電子メールのよいところを発表する。</p> <p>②電子メールをして気をつけたことを発表する。</p> <p>2. 本時の課題つかむ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しかった。 ・返事がきてうれしかった。 ・次にどんな返事がくるか楽しみでワクワクした。 ・言葉遣いに気をつけた。 ・相手の気持ちを考えた。 ・楽しんでもらえるようなメールにした。 	<p>※前時の学習を振り返り、電子メールのよいところについて発表させる。</p> <p>※電子メールを送る時に気をつけることやマナーなど、気持ちのよいメールのやり方について考えさせる。</p>
	<p>気持ちのよいメールをするには、どうしたらよいだろうか。</p>		
展 開	<p>3. 受信トレイに書かれている自己紹介文に返事を出す。</p> <p>*件名「相談したいのですが」</p> <p>*本文「最近、友達とけんかをしました。仲直りをしたいと思うのですが、なかなかきっかけが作れません。どうしたらいいでしょうか。」</p>	<p>・「正しい返事」(例)</p> <p>○先生や他の友達に相談してみてもはどうでしょうか。きっと仲直りができますよ。</p> <p>○勇気を出して、一緒に遊ぼうって誘ってみたらいいと思いますよ。</p> <p>○どんなことがあったのか、詳しく教えてくださいませんか。</p> <p>・「悪い返事」(例)</p> <p>●謝ることないよ。そんな人とは絶交すればいい!</p> <p>●どうせ君の方が悪口でも言ったんじゃないの?</p> <p>●無理だね。あきらめな。</p>	<p>※事前に「正しい返事」「悪い返事」役を決めて、返事の仕方を考えさせる。</p> <p>※自分たちが経験してきたことなどを参考にして返事にかせる。</p> <p>※「正しい返事」は、できるだけ仲直りをするための文を書かせる。</p> <p>※「悪い返事」は、けんかしていることを、楽しんでいるかのような文を書かせる。</p> <p>※返事を出した児童は、反対の立場で返事を書かせる。</p> <p>※返事は、複数書かせてもよい。</p>

	<p>4. 電子メールを見て、「悪い返事」と、「正しい返事」について気がついたことを発表する。</p> <p>5. 上手なコミュニケーションの取り方を考えて返事を出す。 *件名「ありがとう！」</p> <p>*本文 「お返事、どうもありがとう！ 勇気を出して一緒に遊ぼうって誘ってみたいと思います。 大丈夫かな。」</p>	<p>●言葉遣いが悪い。 ●相手のことを考えていない。 ●返事になっていない。 ○言葉遣いが丁寧。 ○相手の人の顔が浮かんでくる。 ○相談にきちんと応えている。 ◎がんばって！きっと仲直りができますよ！ ◎その調子。友達も誘ってくれるのを待っているかもしれませんよ。 ◎仲直りができたら、またメールをくださいね。</p>	<p>※「悪い返事」、「正しい返事」を読んで気がついたことを発表させる。 ※どのような返事を書いたらよいか考えさせる。</p> <p>・発言した内容を参考にさせ、よりよい返事の仕方を考えさせる。</p> <p>・相手の気持ちをよく考えている返事を紹介し、情報モラルの大切を理解させる。</p>
<p>終末</p>	<p>6. これから自分が取り組むことをワークシートに記入し、発表する。</p>	<p>・言葉遣いに気を付けようと思った。 ・メールを出すことは楽しいけれど、相手のことをよく考えなくてはいけないと思った。</p>	<p>※今までに起こったニュース等を取り上げ、正しい知識と理解が持てるようにさせる。</p>

8 事後指導

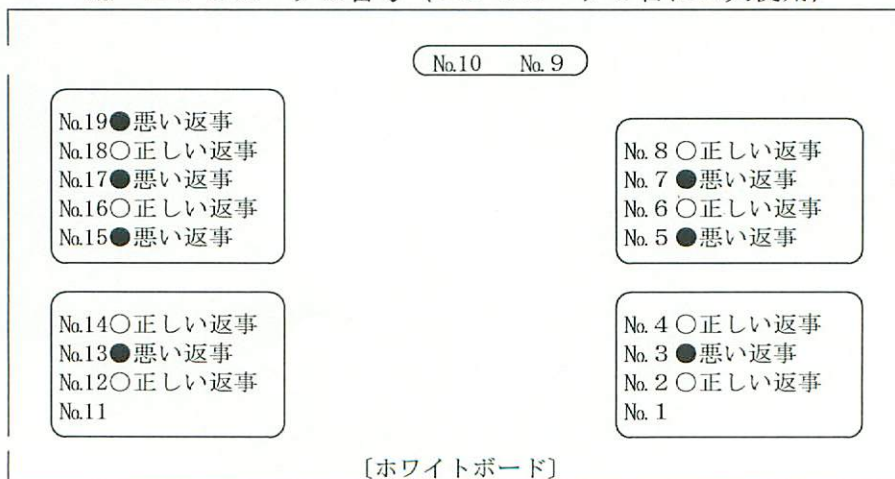
- ・「情報モラル」を意識、正しい情報や誤った情報の判断ができるようにする。
- ・人権を大切にし、卒業式に向けて友情を深めていけるようにする。

9 評価

- ・コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段に慣れ親しむことができる。
- ・「情報モラル」の大切に気付き、正しく理解することができる。

10 教室配置図

No.・・・コンピュータの番号（コンピュータ1台に2人使用）



11 使用ソフト 「ハイパーキューブねっとJr.」(スズキ教育ソフト)

12 資料

電子メールのやり方



STEP 1 電子メールを開こう!

- ① 「ハイパーキューブねっとJr.」を左クリックする。(左ボタンを1回押す)
- ② 「電子メール」を左クリックする。
- ③ 「メール(M)」を左クリックする。
- ④ 「新しく送る(N)」を左クリックする。

STEP 2 送る相手を決めよう!

- ① 「あて先」にカーソル(矢印)を置き、「選ぶ(S)」を左クリックする。
- ② 送る相手の番号を選ぶ(左クリック)。
・一度に複数送れます。
・取り消す場合は、もう一度左クリックする。
- ③ >> を左クリックすると、「あて先」に送りたい番号が表示されます。
- ④ 「選ぶ(S)」を左クリックする。

STEP 3 件名を打とう!

- ① 「件名」の横にカーソルを持っていき、左クリックする。
必ず入れてください。

STEP 4 手紙(本文)を打とう!

- ① 「本文」の横にカーソルを持っていき、左クリックをしてから打つ。

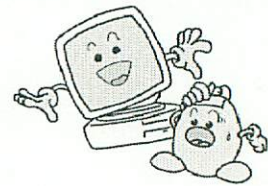
STEP 5 送信しよう!

- ① 「送る(O)」を左クリックする。

〇〇さんへ、
“△△”のメールを送ります。
よろしいですか?

と表示されたら、「OK」を左クリックして終了です。

返信のやり方



- ① 画面左側の「受信リスト」を左クリックすると、送られてきたメールが表示されます。

- ② 返信したいメールにカーソルを持っていき、右クリックをします。

- ③ 「返信する」を左クリックします。

- ④ 「本文」を [Back Space] キーで消してから文を打ちましょう。

- ① 「送る(O)」を左クリックします。

〇〇さんへ、
“RE. △△”のメールを送ります。
よろしいですか?

と表示されたら、「OK」を左クリックして終了です。



・ワークシート

ディスプレイの向こうの側の人への心配りをしよう



6年 組

名前 _____

【課題】 気持ちのよいメールをするには、どうしたらよいだろうか。

研究協議のまとめ

①「ねらいに沿った学習活動がなされていたか」（成果と課題）

{成果}

- ・題材が身近で良かった。
- ・意図的に書かせていたことが良かった。
- ・「見えない相手」を意識できた。
- ・子どもたちが真剣に心のこもった文章を作っていた。
- ・相手の気持ちを考えるというねらいに迫っていた。
- ・実際に「悪口」を目にすることで、気持ちを理解できた。
- ・体験を通してモラルの変容が見られた。
- ・「正しい」と「悪い」を比較することで「良さ」が際立った。
- ・良い返事を書くことの苦勞が良い経験になった。

{課題}

- ・もう少しやり取りをさせ、ディベートのようにしたらさらにねらいに迫ることができたのではないか。
- ・現実の「悪いメール」への対応を指導すると良い。
- ・中学校へのつながりを考える必要がある。
- ・掲示板的な使い方だったので、あまりエスカレートしなかった。
- ・子どもが「悪い返事」の文章を書いているときの気持ちを聞いてみたかった。
- ・子ども同士のやり取りをすると、もっと気持ちを感じることができた。
- ・メールだけではなく、日頃の言葉づかいとしての指導が必要である。
- ・いろいろなメールの善悪を判断できるような指導が必要である。
- ・大きなトラブルの擬似体験をすると良いのではないか。

②「今後、情報モラル教育を推進していくための方策として、どのようなことが考えられるか。」

- ・「情報モラル指導」を小・中学校の指導計画に位置付けることが必要である。
- ・「情報モラル」を体系化し発達段階に応じて指導が必要である。
- ・小・中学校の連携が必要である。
- ・「情報の影の部分」を教師が児童と共に経験していくことが必要である。
- ・情報教育の副読本を作成することも考えたい。
- ・教師が意図的な指導を心掛ける。
- ・心の教育を同時に行うことが必要である。
- ・新しい情報技術に対応し、教職員のスキルアップ・意識改革が必要である。
- ・保護者と共に考える場の設定が必要である。（家庭でのルール作り）

3 おわりに

情報化の進展とともに、教育活動の様々な場面を通して児童生徒に情報モラルを育成することは、学校教育における大きな課題である

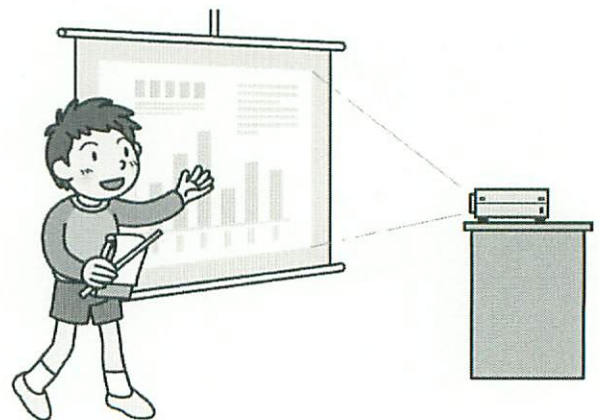
そのためには、直接の指導者となる教員が情報モラル教育の重要性を認識し、研修や研究をとおして十分な知識を身に付けることが必要である。

特に、情報の真偽に関わることや著作権やプライバシーの侵害などについては、具体的な場面が発生したときに見過ごすことなく繰り返し指導することが大切であり、全ての教員が正しい知識を持ち、適切な判断力を身に付けることが不可欠である。

また、子どもたちが情報通信ネットワークを介したコミュニケーションを行うとき、時として通信先の相手の存在を忘れて目の前の端末に対して応答している錯覚に陥ることがある。また、バーチャルな映像や音声を実際のもものと混同することも起こりうる。通信相手が「人」であるか「物」であるかを場面に応じて区別し、特にコミュニケーション活動に際しては、基本的には人と人とのコミュニケーションであることを常に意識できる力を育むことが必要である。そのため、学校教育の様々な教科・領域等の中で児童生徒の発達段階に応じて「想像力」を養うことが重要になっている。

さらに、家庭でのコンピュータ利用が増えるに従い、各家庭のコンピュータ環境や情報モラル教育の差により、児童生徒の認識や判断力の格差が大きくなることが考えられる。こうした中、学校教育では、家庭・地域と連携した情報モラル教育を系統的に行い、児童生徒に適切な情報モラルを身に付けさせることが必要である。

情報教育推進委員会では、今後も効果的な情報モラル教育についての研究を進めながら、さらに、各教科等における様々な場面での情報通信ネットワークの活用に関する実践的な研究を推進する予定である。



学力分析と指導の手立て（抜粋）

研究の概要

1 目的

川越市立小中学校の児童生徒（第4学年以上）を対象に実施した全国標準教研式標準学力検査（NRT）結果を基に、標準化された全国の数値と比較しながら川越市全体の学力の状況を分析・考察し、各学校での指導法の工夫改善に資する。

2 研究方法

（1）研究の対象と教科

学 校	対象学年	実施教科
小学校	第4学年～第6学年	国語、社会、算数、理科
中学校	全学年	国語、社会、数学、理科、英語

（2）調査資料名

全国標準教研式標準学力検査（NRT）（平成17年6月中に各校で実施）

（3）方法

川越市教育委員会が事務局となり、市内小・中学校の校長、教員からなる学力調査研究委員会を設置し、委員長1名、副委員長1名、各教科部長1名、各教科委員5名（英語科3名）の計25名で組織した。

各教科部会では、全国標準教研式標準学力検査の川越市全体の結果を分析し、全国との比較から川越市の課題を明らかにし、課題解決を図る手立てを示した。

国語科 総括

(1) 国語科における過去3年間の学力の傾向

国語科における本市の全体の学力について、小学校4年生から中学校3年生までの過去3年間の標準偏差値平均を比べてみると、

平成15年度	51.7	平成16年度	51.9	平成17年度	52.0
--------	------	--------	------	--------	------

のように全国偏差値を上回り、着実な学力の伸びを示している。

大領域及び中領域の比較においても、ほとんどの学年で全国正答率を上回る結果となっている。したがって、本市の国語の学力は全国水準を上回り、国語科指導の充実が図られていることがわかる。

(2) 過去3年間に見られる国語科の課題

過去3年間の中領域の比較をみると、「読むこと・聞くこと」や「書くこと」は、毎年ほとんどすべて全国平均を上回っているが、「言語事項」については小学校・中学校ともに下回る内容がいくつか見られる。特に小学校における「修飾・被修飾に関わる内容」や、中学校における「文の構造について理解する内容」については過去3年間、全国正答率を下回る結果であった。また、「読むこと」については、「文章の細部の読み取り」や「叙述に即して読む力」を身に付けることが課題となっている。

(3) 課題解決に向けた国語科授業の工夫改善

① 「話すこと・聞くこと」「書くこと」「読むこと」を支える「言語事項」の指導

言語事項の内容は、「A話すこと・聞くこと」、「B書くこと」及び「C読むこと」の各領域の内容の指導に必要とされる基礎的な言語に関する指導を取り上げて構成している。音声、文字、文法的事項などのうち繰り返して学習させることが必要なものについては、特にそれだけを取り上げて学習させるよう工夫したい。

本市で課題となっている「修飾・被修飾」及び「文章の構造」等の内容は、日常の言語活動を振り返り、そこに言葉の決まりを見いだして、国語の特質に気付くよう指導方法を工夫したい。その際、小学校・中学校の発達段階に応じた文法教育の体系の中で指導を位置付けることが必要であろう。さらに、言語能力や言語感覚の発達に考慮し、十歳の言語生活全体の中で取り上げ、生きて働く力として学習出来るよう指導の工夫をしていくことが特に重要であろう。

② 基礎・基本の確実な定着に向けた「読むこと」の指導

平成17年10月の中央教育審議会の答申の中に、「子どもたちの学力の現状については、昨年12月に公表された国際的な学力調査の結果から、成績中位層が減り、低位層が増加していることや、読解力、記述式問題に課題があることなど低下傾向が見られた。」また、「本年4月に公表された国立教育研究所の教育課程実施状況調査の結果からは、国語の記述式の問題についての正答率が低下するなどの課題が見られた。」と記されている。「国語力はすべての教科の基本となるものであり、その充実を図ることが重要である。」ことから「読むこと」について、次のような観点に留意して学習指導の改善を図る必要がある。

- (ア) 重点化を図った「読むこと」の指導を意図的・計画的に行い目的に応じて的確に読み取る力や読書に親しむ態度を育てる。
- (イ) 既習内容や方法を意図的・計画的に活用し、繰り返し学習することにより読む力を螺旋的に向上させる。
- (ウ) 学習・情報センターとしての学校図書館の活用を図る。

社会科総括

(1) 平成17年度及び過去3年間の学力傾向

全国と比較した平成17年度の社会科標準学力検査の偏差値は、小学校3年生から小学校5年生までの学習内容では50を上回り、小学校6年生から中学校2年生までの学習内容では50を下回るという結果が出た。つまり、学年が上がるにつれて正答率が下がる傾向にある。

また、過去3年間、連続して正答率が全国よりも下回る問題の領域としては、小学校3年生では「新旧の道具」「読図」「安全施設」、4年生では「地図記号」、5年生では「県名や主な地名」、6年生では「西南戦争」「内閣の働き」、中学校1年生では「年表」、2年生では「天下の台所」「西南戦争」が挙げられる。

川越の児童・生徒が毎年不得手とする学習箇所は、はっきりしている。次の段階として必要なことは、これらの課題に対する教える側の教師の意識化を図り、各学校が創意工夫をこらして、課題解決に取り組むことである。

(2) 課題解決の手だて

① 指導のポイントとなる単元や学習場面を明確にし、指導の重点化を図る。

課題となる小単元について、社会科を担当する教師が共通して認識するための工夫の一方法として、年間指導計画や教科書に印を付けるなどして重点的に指導する箇所を明確にする。また、効果的な指導法についても学校・学年・教科部等で、研修をとおり確認しておく必要がある。

② 掲示等の見直しを通して、学習環境の改善を図る。

標準学力検査の結果を分析すると、地図記号・地名（県名を含む）・年号など学習の基礎となる事柄についての理解度が低い。この課題を解決する一方法として、これらの記号や地名を意味もなく丸暗記させるのではなく、重点となる部分を明確化した地図や年表を教室内をはじめ学年の廊下や社会科コーナーに掲示し、児童・生徒が日常的に目に触れることにより意識化し、関心を高め、社会科学習に活かせるように工夫する必要がある。

また、小学校の「昔の道具」学習の関連として、どの学校でも昔の生活道具や農具を収集し、「郷土資料室」や「社会科資料室」に保存してあるが、ややもすると入り口に鍵をかけて児童が自由に見られない現状がある。安全面での問題もあろうが、それらを学校側の努力で解決し、是非、開かれた資料室にして欲しい。

③ 学習支援ボランティア等を活用し、体験的学習の機会確保を図る。

ここ数年、市内のどの学校でも学習支援ボランティアの協力による「生活科」や「総合的な学習の時間」における学習が計画的に進められ、定着しつつある。社会科の学習と結びつけた活動として、A校の取組を紹介する。

A校では、地域の高齢者と3学年の保護者の中から有志を学習支援ボランティアとして学校にお呼びし、数グループごとに「洗濯板」「火鉢」「七輪」等を実際に使った体験的学習を実施している。この際、学習の目標を明確にし、学校側の意図をはっきりとボランティアの方々に伝えた上で学習を進めることが大事である。

各学校に於いても、学校の実態に応じて児童にとって魅力ある活動を企画・実践して欲しい。



【洗濯板を使った学習】

算数・数学総括

小学4年生から中学3年生までを大領域別に見ると下の表になる。(全国値を100とする)

		小4(3)	小5(4)	小6(5)	中1(6)	中2(1)	中3(2)
数量関係(数と式)	16年度	98	107	98	104	104	110
	17年度	100	108	100	101	101	104
量と測定	16年度	101	96	100	/	/	/
	17年度	102	96	103			
図形	16年度	103	99	98	112	98	99
	17年度	103	99	102	107	97	96
数量関係	16年度	101	103	103	103	96	100
	17年度	101	105	105	101	91	98

この表からすると、中学校の「図形」では1年生の平面図形の学習の定着の度合いがそのまま2年生の図形の証明に影響しているように思われる。また、中2の「数量関係」が全国値との差が々に大きくなり、今年度は特に大きく下回っているのは大きな問題である。中3の数量関係の「場合の数、確率」の通過率が上回ったのは授業時数の確保の表れであろうか。機械的に課題解決できることが多い「数と式」に比べて、子どもたちが苦手とし、じっくり取り組まなくてはならない「図形」「関数」はどうしても定着の度合いが悪くなる。中学になって悪くなっているのは表から明らかである。中学校の数学の授業は週3時間であることから、授業時数の確保が重要な課題の一つである。

具体的な課題と指導の手立てはこれまで述べてきたので、ここでは普段の授業で心がけたいことをいくつか述べたい。

① 小学1年生から中学3年生まで、算数・数学を体系化した指導

どの教科もそうであろうが、特に算数・数学の学習は積み重ねの学習である。既習事項を基にして新しく算数・数学を創っていく作業ともいえる。小・中の算数・数学教師それぞれが、その時間に指導しようとしていることが既習事項のどの部分と関連し、今後学習するどの部分に関わっていくのかを明確にして、指導を展開していく必要がある。

小中の連携の強化が叫ばれている今日、小中が互いに授業を見合ったり、互いに出前授業をするなど、小中間の授業交流を図りたい。

② 基礎・基本の定着を図るドリル・小テストの実施

基礎・基本が定着していない児童・生徒に無理に考えさせても考えることはできない。単元の中に、あるいは毎時間指導計画や単位時間の展開の工夫をしドリルや小テストを実施し、基礎・基本の定着を図りたい。

③ 児童・生徒の学習意欲の喚起、学習意欲の継続を図る指導

教師は対40人の児童・生徒であっても、児童・生徒にとっては教師と1対1である。児童・生徒ひとりひとり授業の目標が違って良い。児童・生徒ひとりひとりが毎時間それぞれの目標を持って授業に臨み、達成できるような授業を心がけたい。そのためには、児童・生徒ひとりひとりが自分の課題を明確にし自分の目標を設定できるような具体的な手立てが必要となる。例えば、自己評価カードを作成し記入させ、自己の課題を確認し、次時の目標や当面の目標を設定させる取り組みが考えられる。児童・生徒と教師が共通理解し一体となって目標達成を図ることが大切である。それが児童・生徒の学習意欲の喚起し、学習意欲の継続を図ることにつながると思われる。

④ 一人一人を理解し、個に応じた「よくわかる授業」の実践

教師が最も心がけなければならないことは、児童・生徒にとって「よくわかる授業」である。小学校低学年ほど具体物や図を提示したり実際に使わせたりして、調べさせたり考えさせたりしている。それが学年が上がるにつれ少なくなっていく。発達段階に応じた指導ということでは当然のことであり、最終的には具体物がなくても問題解決を図らなくてはならない。しかし、個に応じた指導となると中学3年生でも具体物に変わるものや図や表・グラフ等がないとわかり辛い生徒はいる。手間をかけ個に応じた教材づくりや指導の工夫改善を図りたい。

理科総括

(1) 過去3年間の現状分析から

過去3年間の本市理科の標準学力検査の偏差値平均並びに、通過率が下回る項目数をまとめると以下の表のようになる。実施学年中1（内容小6）の検査が全国平均に達している

実施学年(内容はその前年度)	小4	小5	小6	中1	中2	中3
過去3年間の偏差値平均	48.7	47.7	48.5	50.3	47.6	48.9
通過率が下回る項目数	8	11	7	6	17	7

【表：平成15年度～17年度までの偏差値平均並びに、通過率が5ポイント以上低い項目数】

ものの、他の学年での検査結果はいずれも全国平均に達していない状況が見られる。また、通過率が例年大きく下回る項目は、小5（内容小4）11項目と、中2（内容中1）17項目となっているのがわかる。これらの結果は、児童・生徒の実態を的確に把握するための有効な資料となり、日々の授業を見直すと同時に、指導方法の工夫改善を進める重要な視点となる。特に、教科書の記述内容は、既習事項の理解が前提となっている。教師は、ともすると児童・生徒が当然知っている、わかっているはずと、無意識に思い込んでしまうことがある。こうした思い込みに基づく上でも、本誌を活用した適切な児童・生徒の実態把握が指導方法の工夫改善に欠かすことができない重要事項となる。

(2) 指導方法の工夫改善の視点

これまでの「学力分析と指導の手立て」において様々な指導方法の工夫について明示されているので、それらと若干重なる部分もあるが、指導方法の工夫改善の視点を述べる。

① 理科学習の必要性を持たせる授業を進める

理科に対する興味・関心を高めるためには、学習指導要領にも規定されているように、学習内容と日常生活や最先端技術などとの関連を示し、児童生徒が理科学習の必要性を実感できるように授業改善を進めることにある。また、知識や技能の伝達ばかりを理科学習の目的とするのではなく、事物現象の探求とそのプロセスを大切にす授業を進め、問題解決能力の育成、科学的態度の形成にも目を向け「生きる力」を身につけさせたい。

② はじめに現象を見せ、問題解決的な学習を進める

鉄の棒をアルニコ磁石などで磁化させ、画鋲などを付着させて見せる。次に、この棒を金づちなどにたたきつけ、再び画鋲を付着しようとする画鋲は着かなくなる現象がある。子ども達が意外に思う現象をはじめに観察させ、得られた現象を元に議論を興し、仮説を導き出しながら問題解決的な学習を進める。このような学習方法は児童・生徒の知的好奇心を喚起し、主体的な探求活動を促し、学習意欲を向上させる。特に、単元の導入などで取り入れると効果的であるので、事例を開発し、提示方法なども含めた情報交換を進めながら問題解決的な学習を多く取り入れたい。

③ 児童・生徒の学習状況を的確に捉え、指導と評価の一体化を進める

ノート、ワークシートやその他の資料を可能な限り頻繁にそれぞれの評価観点をシラバスなどであらかじめ示しながら評価することが大切である。児童・生徒の学習のつまずきや優れた点、指導上の課題など生徒の実態把握を進める上でも評価は重要である。指導と評価の一体化を目指した評価活動は児童・生徒の事態に即した授業を構築する上で重要な鍵を握る。さらに、単元のまとめテストや定期テストのような総括的な評価においても知識・理解にとどまらず、知識活用能力や思考力、判断力等の評価方法について、新たな方法（オーセンティックタスク等の評価方法）が工夫されているので個々に研究を重ね、教科部会等での情報交換を深める必要がある。

以上、いくつかの視点について述べたが、この他にもマルチメディア教材や視聴覚教材の効果的な活用。知識のネットワークを形成し、基礎・基本の徹底を図る授業の推進等、様々な指導方法の工夫改善を図る必要がある。いずれにしても限られた時間を有効に活用するための年間指導計画、評価計画の工夫・改善が最も重要であることは言うまでもない。

英語科総括

英語科の目標を達成するためには、言語の使用場面やその働きに配慮し、実践的コミュニケーション能力を育成する授業を創造することが重要である。本市の15～17年度の結果は、全国の平均偏差値を上回っている。3年間の標準学力検査を踏まえ、「確かな学力」向上のための英語授業の充実・改善を図る視点を述べる。

(1) 個性・創造性を引き出す授業の工夫・改善

個性・創造性を引き出す活動は、50分間の授業過程の中の一つの活動として、またそのことを目的とした特別な時間を積極的に年間指導計画の中に位置付けたい。少人数指導や習熟度別授業を取り入れ、こうした活動に生き生きと取り組ませ、個性・創造性を引き出し育てていくために、以下の点に留意して授業を進めることが大切である。

① 自発的に英語を使用する雰囲気をつくる

教師はできるだけ英語を使用し、生徒からもできるだけ英語で発話を引き出すように努める。英語の授業では、日頃から生徒が自発的に英語を使用しようとする雰囲気作りに努めるとともに、生徒が英語でコミュニケーションを図る活動を充実させていくことが大切である。

② 生徒一人一人の理解を深める

個性・創造性を引き出す授業を展開するためには、生徒一人一人の能力や適性、興味・関心、考え方、友人関係等を的確に把握しておくことが大切である。確かな生徒理解を通して、教師と生徒の信頼関係が深まり、より豊かな授業や、個性・創造性を引き出す活動を展開することができる。

③ 自由な発想、創造的な発想を大切にする

生徒が英語を話したり、書いたりする自己表現活動に取り組む際、言葉掛けをしたり、ほめたりする等、生徒の進歩状況などを積極的に認め、生徒の主体的な活動を支援する必要がある。生徒のオリジナリティに富んだ発話や持ち味や長所を生かした発話については、その工夫を大いに認め、賞賛することによって、自由な発想、創造的な発想を大切にする雰囲気作りに努めることが大切である。

④ LL教室、AETの積極的な活用を図る

実践的コミュニケーション能力の育成が求められている中、川越市には全ての中学校にLL教室が設置され、AETが配置されている。こうした環境を活かし、授業を通してこれまで身に付けた知識と技能を生かし、自分なりに工夫して取り組み、自ら解決できる能力を身に付けさせたい。

⑤ 英語科教師自身の自己研修を進める

平成14年度『英語が使える日本人』の育成のための戦略構想』が示され、平成15年度には、そのための「行動計画」が示された。その中で生徒を指導する英語科教師の英語力の向上が強く求められている。「英語が使える日本人」の育成を目指すため、英語教員集中研修をはじめ、TOEICやTOEFL、英検などの試験の活用を通して、常に自己の研鑽に努めることが大切である。

学力検査を活用した学力向上への取組

研修等の実施計画例

実施時期	実施内容	実施後の活動
4月（年度当初） 教科部会、学年会	<ul style="list-style-type: none"> ・学力向上に視点を充てた研修プランの説明 ・前年度の課題点の共通理解 	<ul style="list-style-type: none"> ・課題に対応し、重点的に学習する内容を各学年会を利用して、年間指導計画にチェックする。
5月	<ul style="list-style-type: none"> ・本年度学力標準検査実施 	
7月下旬 各教科主任・部	<ul style="list-style-type: none"> ・学力調査実施結果をまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・8月の全体研修で、課題点とその手立てを関係主任から提案してもらい準備を進める。
8月 校内研修会	<ul style="list-style-type: none"> ・本校の前年度との比較や課題となる事項についての指導方法の提示、学習環境改善のための取組を提案する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教科経営案、学年・学級経営案に、課題解決の取組を追加記入する。
12月下旬 教科部会、学年会	<ul style="list-style-type: none"> ・課題に対する取組について、進捗状況と効果を確認し、3学期の取組を計画する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・2学期の取組を評価し、3学期の取組について、教科経営案、学年・学級経営案に、追加記入する。
1月 取組報告会	<ul style="list-style-type: none"> ・関係主任による取組とその成果を職員に報告する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・成果と課題をまとめる。
2月 発表会の開催	<ul style="list-style-type: none"> ・各研究部を中心とし、学校評議員、PTA 役員等の参加を得て、これまでの学力向上における取組とその結果について報告する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・多方面から意見をいただき、次年度の計画を策定する。

活用例

(1) 年度当初の学年・教科部会での活用（4月実施）

①年間指導計画の作成

- ・前年度の学年の教師が朱書きした部分等に留意しながら年間指導計画を作成し、新たな年間指導計画を作成する。

②個人成績の活用

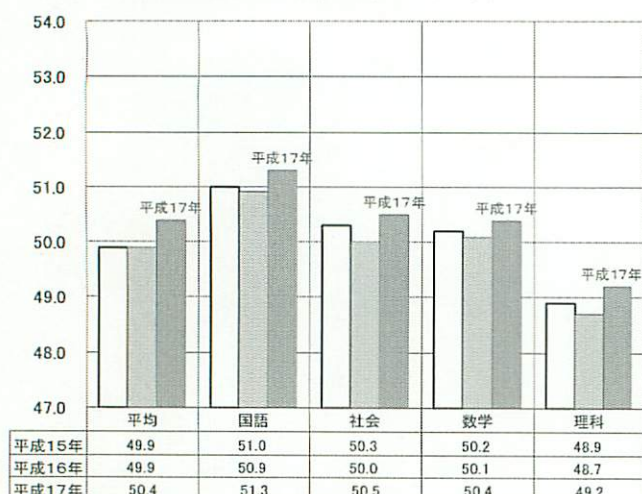
- ・児童生徒の教科ごとのレディネスを把握する手立てとして個人成績一覧を活用する。
- ・オーバーアチーバー・アンダーアチーバーの状況、教科ごとに特に理解が遅れている点等を記入した個人カルテを作成する。

(2) 新年度の結果を基にした校内研修会の例（8月実施）

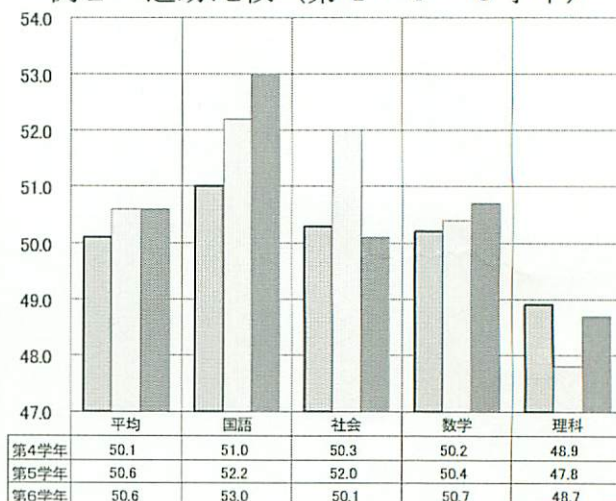
①児童生徒の学力の現状と推移の把握（配布された『簡単・便利ガイドCD』利用）

- ・各学年の課題を共有し、指導方針及び具体的な指導の手立ての提案をする。

例1 教科別の成績（第4学年）



例2 追跡比較（第4・5・6学年）



②年間指導計画の改善

- ・小問分析表を基に、通過率が全国を下回っているもの（例10ポイント以上下回っている小問）を洗い出す。
- ・全学年の年間指導計画書に朱書きで指導方法の改善のポイントを記入する。
- ・2・3学期に指導の補充ができる項目に関して、年間指導計画に朱書きをし、指導に生かす。

(3) 1年間の成果を共有化するための校内研修会の例（1月及び2月実施）

①各教科等の主任による校内発表会

- ・指導方法及び学習環境について ア実践した内容 イ具体的な成果 ウ次年度に向けての改善点を発表する。

②拡大発表会（3つの達成目標と関連させた取組）

- ・研究部長による校内の取組の紹介、学校評議員による提案（地域は何ができるか）PTA役員による提案（家庭は何ができるか）を行い、話し合う。

評価規準・評価方法の工夫改善に関する研究

川越市評価資料作成委員会

1 目的

評価規準、評価方法について調査研究を行い、その成果を普及することにより、各学校の指導方法の充実に資する。

2 作成方針

平成12年12月に、教育課程審議会から答申（「児童生徒の学習と教育課程の実施状況の評価の在り方について」（以下「答申」という。））が出された。この答申においては、学習指導要領に示す目標に照らしてその実現状況を見る評価（いわゆる絶対評価）を一層重視し、観点別学習状況の評価を基本として、児童生徒の学習の到達度を適切に評価していくこととなった。また、自ら学ぶ意欲や問題解決の能力、個性の伸長などに資するよう、個人内評価を工夫することが求められている。

目標に準拠した評価は、児童生徒にとっては明確な学習課題が示されることで、自らの学習状況を確認する手がかりとなり、教師にとっては指導方法の工夫改善のための資料となる。川越市においても、平成15年3月に川越市小学校教育課程評価資料、川越市中学校教育課程評価資料が出され、その活用が図られているところである。

その一方で各学校においては、評価規準の不断の見直しや評価と指導の一体化並びに評価の客観性や信頼性の向上等、より一層評価の工夫改善に努めることが望まれる。

このような流れの中で、本年度、国語科において児童生徒の学習における評価規準の生かし方や評価方法などについて具体的な授業場面を通して研究を深め、その結果を基に1単位時間の授業を映像におさめ、解説を付け、各学校が評価方法の工夫改善等に取り組む際の参考となる資料（評価CD）を作成した。

3 研究内容

児童生徒の学習場面における評価活動の様子を映像におさめ、具体的な解説を加えた評価CDを作成する。

- (1) 目標に準拠した評価規準の生かし方や判断の仕方について明らかにする。
- (2) 評価方法（児童生徒の学習状況の見取り方、指導・支援の仕方等）について研究する。
- (3) 評価の一連の流れについて、具体的な授業場面を通して研究する。
- (4) 「おおむね満足できる」と判断される状況を実現するための指導の手立てを検討する。

4 研究経過

第1回 評価資料作成委員会の内容【7月5日(火)】

- 1 目標に準拠した評価の判断の仕方やしかし方について明らかにする。
- 2 評価方法(児童生徒の学習状況の見取り方や、指導・支援の仕方等)について研究する。
- 3 「おおむね満足できる」と判断される状況を実現するための指導の手立てを考える。

第2回 評価資料作成委員会の内容【8月29日(月)】

- 1 各自がまとめてきた具体的な評価方法について発表し合い、委員会としての方向性をまとめていく。
- 2 どのようにして授業をビデオ撮影し、どのように解説を加えていくか話し合う。
- 3 各部会(小学校、中学校)ごとに具体的な評価方法について研究し、研究授業の方向性を確認する。
- 4 1時間の授業の中での具体的な評価場面をどのように設定し、VTRとして撮っていくか、どのような場面で解説を入れるか学習過程に沿って話し合う。
- 5 授業者、授業場面を決定する。

第3回 評価資料作成委員会(小学校部会)の内容【9月30日(金)】

- 1 各部会ごとにまとめた結果から指導案を提案していく。
- 2 VTRにどのような解説を入れるか指導案をもとに話し合う。
- 3 授業研究に向けての仕事分担を決める。

第4回 評価資料作成委員会(中学校部会)の内容【10月11日(火)】

- 1 各部会ごとにまとめた結果から指導案を提案していく。
- 2 VTRにどのような解説を入れるか指導案をもとに話し合う。
- 3 授業研究に向けての仕事分担を決める。

第5回 評価資料作成委員会の内容【11月8日(火)】

- 1 中学校部会の授業研究会(城南中学校)とその結果からの考察をする。
- 2 CD作成にとりかかる。

第6回 評価資料作成委員会の内容【11月9日(水)】

- 1 小学校部会の授業研究会(高階小学校)とその結果からの考察をする。
- 2 CD作成にとりかかる。

第7回 評価資料作成委員会(中学校部会)の内容【11月29日(火)】

- 1 VTRを見ながら、まとめ方について話し合う。
- 2 国語科のCD作成のまとめをする。

第8回 評価資料作成委員会(小学校部会)の内容【12月7日(水)】

- 1 VTRを見ながら、まとめ方について話し合う。
- 2 国語科のCD作成のまとめをする。

第9回 評価資料作成委員会の内容【1月25日(水)】

- 1 編集したVTRを見ながら、解説について話し合う。
- 2 国語科のCD作成のまとめをする。

第10回 評価資料作成委員会の内容【2月22日(水)】

- 1 完成したCDをみる。
- 2 委員会のまとめをする。

平成17年度
川越市評価資料作成委員会

国語科

川越市教育委員会

平成17年度
川越市評価資料

国語科

CD



学習指導要領の目指す方向

目標に準拠した評価への転換
評価規準の作成
指導と評価の一体化を目指す授業実践
その総括の仕方



評価の信頼性を確保するための研究

本CDの目的
目標に準拠した評価の在り方について
明らかにすること



どこでどのように評価したらよ
いのか。
評価の仕方は適切であったか。
児童生徒の学習状況の見取り
方、指導・支援の仕方はどうあ
つたらよいか。

川越市教育課程評価資料



授業の実際

小学校4年生

「ごんぎつね」 新美南吉



単元の目標

- (1) 場面や登場人物の様子を想像しながら読もうとしている。(関心・意欲・態度)
- (2) 登場人物の気持ちの変化や場面についての描写を、叙述をもとに想像しながら読むことができる。(読むこと)
- (3) 言葉の使い方に気を付けて読み、語彙を増やすことができる。(言語事項)



本時の学習指導 7/11時

「目標」

- 1 兵十の会話やごんの心内語、行動描写に関心を持って読もうとしている。(ア 関心・意欲・態度)
- 2 「いわし」から「くり」へとつぐなう品物が変わっていくごんの態度や気持ちの変化を読み取ることができる。(エ 読むこと)

※言語事項の目標については省略

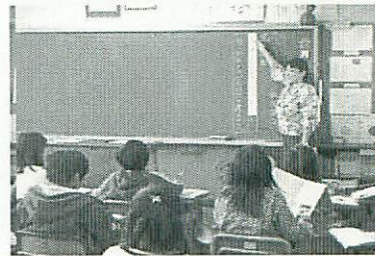
授業の実践

小学校4年生 「ごんぎつね」 新美南吉

	ア 関心・意欲・態度	エ 読むこと	オ 言語についての知識・理解・技能
単元の評価規準	場面や登場人物の様子を想像しながら読もうとしている。	登場人物の気持ちの変化や場面についての描写を、叙述をもとに想像しながら読むことができる。	言葉の使い方に関心を持ち、語彙を増やしている。
学習活動における具体の評価	①会話や情景描写、行動描写に関心を持って読んでいる。 ②想像しよことを受言し、言い分している。 ③読み取ったことが、よく分かるように出て読もうとしている。	①ごんの行動や行動と、他の登場人物の様子などを的確に即して読み取っている。 ②ごんの心内語・行動に着目して、ごんの態度や気持ちの变化を読み取ることが出来る。 ③場面と場面をつなぐ内容を考えながら、登場人物にかかわる大事な言葉に気を付けて、話し合っている。 ④登場人物の心内語や情景描写のまじりに注目し、同じことや考えたことを読み合う。	①描写や登場場面、会話など複数の描写や人物をとらえながら読んでいる。 ②自分の考えの整理となる語句や文の構造、段落相互の関係を意識している。

平成17年11月 川越市立高階小学校にて

目標に準拠した評価の在り方 読みの場面の評価と支援



学習指導計画(読む11時間扱い)

次	主な学習活動・学習内容	評価規準・評価方法
1	1 教師による読み聞かせを聞き、初巻の感想を発表し合う。(1) 2 読み方を確認し、音読練習をする。 登場人物・あらすじ・場面などを確認する。(2・3)	ア-①、ウ-①
2	3 場面ごとの読みを深める。 1の場面「ごんのいたずらの様子とその気持ち」 (4・5) 2の場面「ごんがいたずら後悔し始める様子」 (6) 3の場面「ごんのつぐないの様子とその気持ちの変化」(7)(本時) 4・5の場面「理解されたいと願うごんの気持ち」 (8) 6の場面「兵十にわかってもらえたごんの気持ち」(9) 「ごんを撃った後、くりを見つけた兵十の気持ち」	ア-①②③ イ-①②③④ ウ-②
3	4 物語全体を通して、ごんと兵十の思いのすれ違いについて考える。(10)	ア-③、イ-④
4	5 学習後の感想を発表し合う。(11)	ア-①

本時の評価規準 (一人一人の読みの場面)

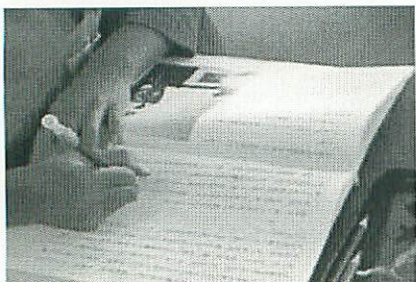
ごんの心内語・行動に着目して、ごんの態度や気持ちの変化を読み取ることができる。
(エ 読むこと)



「ごんの行動や心の中の言葉に線を引きましょう。」

「いわしからくりへとつぐないが変わっていくごんについて、わかったこと、考えたことを書きこみましょう。」 ※1関心・意欲・態度の評価については、割愛

おおむね満足 (B) と判断できる児童



本時の評価規準

ごんの心内語・行動に着目し、ごんの態度や気持ちの変化を読むことができる。



・幾つかの会話や心内語、行動描写を関係付けて、兵十やごんの気持ちを読み取っている。



十分満足 (A) と判断できる児童

本時の評価規準

ごんの心内語・行動に着目して、ごんの態度や気持ちの変化を読むことができる。



- ・ごんの心内語、行動に線を引いている。
- ・線を引いた部分について書き込みをしている。



おおむね満足 (B) と判断できる児童

努力を要する (C) と判断される児童への働きかけ



努力を要する (C) と判断される児童への働きかけ

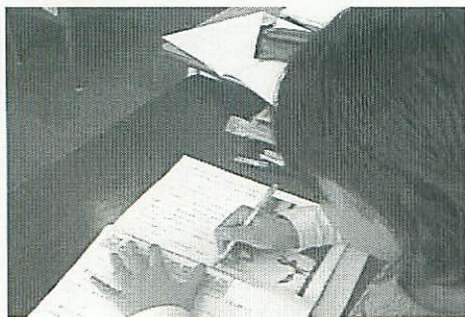
個別指導を通して教師が積極的に働きかけ、意欲付けを行っていく。



手立て

- ①ごんのしたことに線を引こう。
- ②ごんが心の中で思った言葉に線を引こう。

十分満足 (A) と判断できる児童



読みを深める学習の評価と支援



ごんが届けたものと気持ちの深まりを関係付けて読み取った発表

一人一人の読みを深める場面



読みの視点
を定める
発問の例

「ごんは、あんないたづらをしなけりやよかったと思いましたが、兵十の家にいわしをほうりこみましたね。そのために兵十はひどいめにあってしまいました。ごんは、いたづらぎつねのまま変わっていないのでしょうか。」

まとめの学習の様子



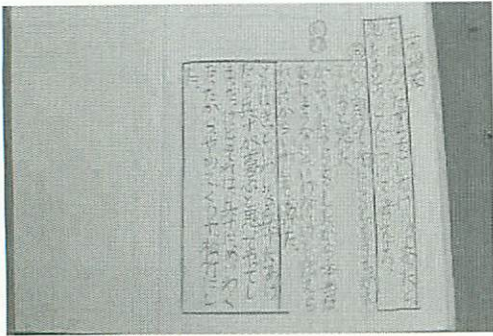
時間・行動・心内語等を関連付けて読み取っている例



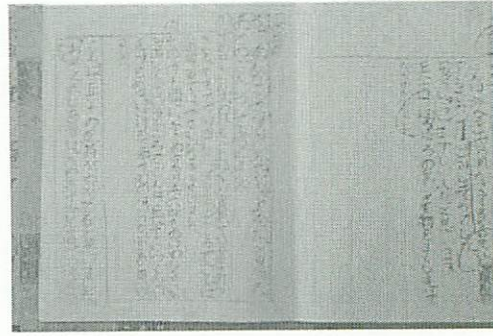
「ごんも兵十もひとりぼっち」という重要語句に触れている発表



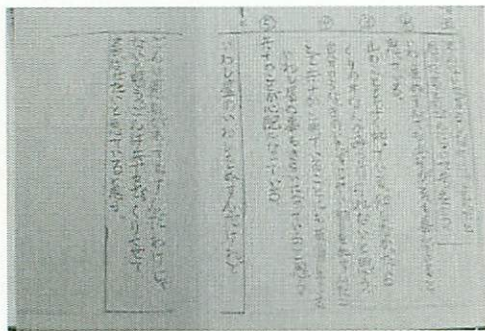
つくないのものの変化とごんの気持ちの深まりに触れている発表



つぐなうものの変化に触れているノート



ごんのお気持ちの一部分についての記述



ごんのお気持ちに触れているノート

評価活動のまとめ

※意図的・計画的に取り組む。---「評価は毎時間の積み重ね」

※たえず意識し、検証する。---「何を評価するのか」

「どう考えたいのか」

「効果的な方法は」

評価の在り方

①現状(観点別学習状況)を把握するための評価活動

②指導の改善のための評価活動

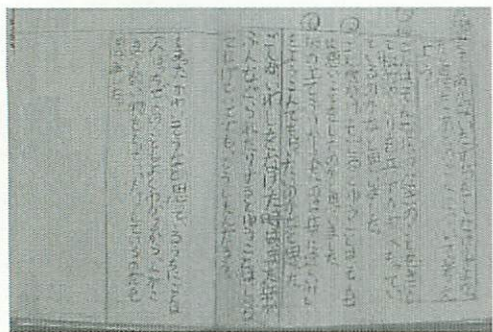
③子どもの学習活動の促進と改善のための評価活動

*留意点

-初発の感想から前時までの感想の活用

-児童の学習の把握(ノート、発表、音読、ワークシート等)

-座席表の活用



いわしから兵十が困らないものへと、つぐないの品物が変化したことを
気持ちの変化と関連付けて読み取っている例

児童の学びを支えるために

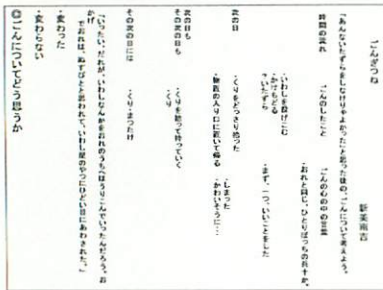
①構造的な板書をするために事前に計画する

②つまづいている児童への具体的な支援

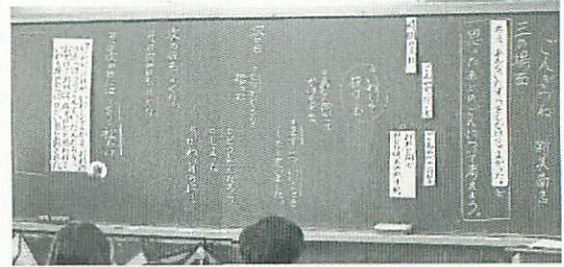
③児童への適切な関わり方

④読み取りを深めるための働きかけ

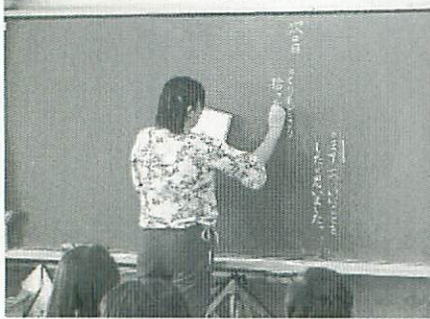
児童の学びを支えるために
①事前に準備された構造的な板書



児童の反応をもとにした板書の実際
(学習の終わり)



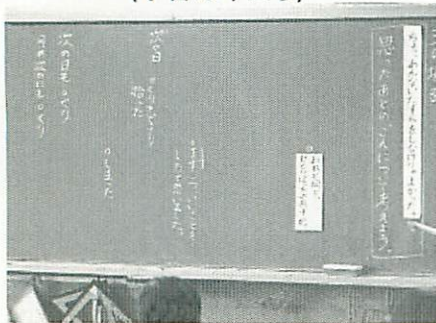
児童の反応をもとにした板書の実際
(学習のはじめ)



②つまづいている児童への
具体的な支援



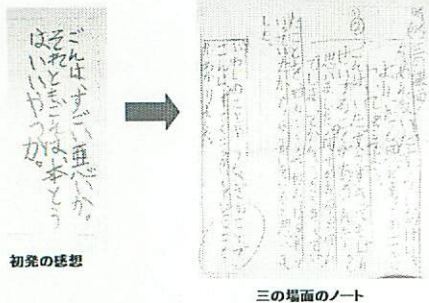
児童の反応をもとにした板書の実際
(学習の中ごろ)



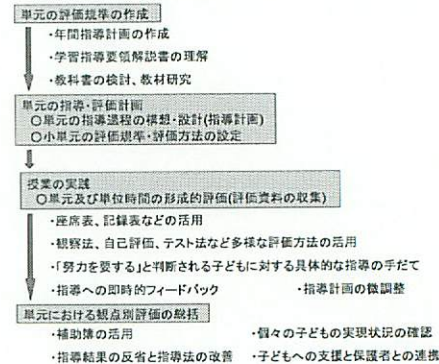
③児童への適切な関わり方



④読み取りを深めるための働きかけ



観点別評価の一般的手順(川崎市小学校教育課程評価資料総説6 平成15年)



観点別評価の一般的手順

目標に準拠した評価を支えるもの



身に付けさせたい国語の力

確かな教材研究

- ① 作品そのものの価値をつかむ
- ② 作品の持つ価値と児童の実態を結び付ける

<p>評価規準</p> <p>① 国語への関心・意欲・態度</p> <p>② 読むこと</p> <p>③ 書くこと</p> <p>④ 話すこと・聴くこと</p> <p>⑤ 国語の活用</p>	<p>川崎市小学校教育課程評価資料</p> <p>平成15年3月</p> <p>川崎市教育委員会</p> <p>大田区立・中野区立教育研究所編纂委員会</p>
--	---

(2)指導計画に即し具体的に明確な学習指導目標・評価規準を定める。

「ごんぎつね」の例

目標

- (1) 場面や登場人物の様子を想像しながら読もうとしている。(関心・意欲・態度)
- (2) 登場人物の気持ちの変化や場面についての描写を、黙読をもとに想像しながら読み取ることができる。(読むこと)
- (3) 言葉の使い方に気を付けて読み、語彙を増やすことができる。(言語事項)

評価規準

	ア 国語への関心・意欲・態度	エ 読むこと	オ 言語についての知識・理解・技能
単元の評価規準	・場面や登場人物の様子を想像しながら読もうとしている。	・場面や登場人物の様子を想像しながら読もうとしている。登場人物の気持ちの変化や場面について、黙読をもとに想像しながら読み取ることができる。	・言葉の使い方に気を付けて読み、語彙を増やしている。
学習活動における具体的評価規準	① 国語や国語書、有聲録音機を聴きながら読んでいる。② 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。③ 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。④ 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。⑤ 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。	① 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。② 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。③ 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。④ 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。⑤ 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。	① 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。② 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。③ 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。④ 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。⑤ 場面や登場人物の様子を想像しながら読んでいる。

おわりに



ここでどのように評価
したらいいのか、詳細の
判断の仕方は適切であっ
たか、児童の学習状況の
見取り方、指導・支援の
仕方はどうあったらよい
のか、参考にしてください。
い。

平成17年度 国際理解教育推進委員会

1 研究の概要

(1) 研究の目的

国際化の進展に対応するため、各学校における総合的な学習の時間等における国際理解教育の取組の一層の充実と推進を図る。

(2) 研究の方針

国際化が進展する中で、広い視野と共に、異文化に対する理解や、異なる文化を持つ人々と共に協調していく態度などを育成することは、児童生徒にとって極めて重要なことである。国際理解教育は、これまで各学校の全教育活動を通して、様々な形で取り組まれてきたところである。これからの学校教育においては、児童生徒の発達段階や、各教科、道徳、特別活動、総合的な学習の時間等との関連を踏まえ、自校の実態にあった指導計画を作成し、計画的・系統的に指導する必要がある。

そこで、本年度も小学校における英語活動を中心に、本市の国際理解教育のより一層の充実と推進に向けた具体的な研究を進める。

(3) 研究の内容

- ①総合的な学習の時間における小学校3、4、5、6年生の英語活動の展開例〈45分授業〉(モデルプラン)を作成する。
- ②総合的な学習の時間における小学校3年生及び4年生の英語活動の年間計画(モデルプラン)を作成する。

2 研究の取組

本推進委員会では、学習指導要領に基づき、小学校の総合的な学習の時間における英語活動年間計画及び小学校の英語活動の展開例をモデルプランとして作成した。

(1) 総合的な学習の時間における英語活動年間計画について

- ①ねらい、題材、言語材料、内容、評価を時系列で示す。
- ②身近な題材、表現を取り扱う。
- ③「教え、定着させる」ということよりも「慣れ親しむ」活動を計画する。
- ④「慣れ親しむ」という観点から、「楽しさ」を重視した活動とする。

(2) 英語活動の展開例について

- ①児童の発達段階及び英語の学習経験年数に応じた展開例(45分授業)を作成する。
- ②共通題材について、学年ごとに単語や表現等を変え、学習内容の系統性を工夫し、学年間のバランスを取る。
- ③児童が知っている語句を活用して表現活動を豊かにし、繰り返し発展的に練習を重ねられる活動を位置付ける。
- ④活動内容は、児童が自然に英語で話せるよう、「遊びの要素」を取り入れた体験的な活動とする。(あいさつ、歌、表現の練習、ゲーム)

各学校においては、英語活動年間計画の作成及び英語活動の展開に際し、自校及び地域の実態等を踏まえ、本推進委員会のモデルプランを活用していただきたい。

総合的な学習の時間における英語活動計画（第3学年）

学期	題材名	時間	ねらい	活動内容	評価	教材教具
一 学 期	あいさつ 「自己紹介をしよう」	1	<ul style="list-style-type: none"> ゲームや歌を通して英語に親しむ。 英語を使って AET や友達と仲良く活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 英語で自分の名前を紹介する。 A/B: Hello! My name is ～. A/B: rock-scissors-paper! ゲーム「じゃんけんチャンピオン」をする。 * AET 対児童全員でじゃんけんをして、最後まで勝ち残った児童がチャンピオン。 ゲーム「あいさつ陣取りじゃんけん」をする。 * 2チームに分かれて、陣地と通り道を作る。それぞれの先頭が同時にスタートして出会った所で A と B の会話をしてじゃんけんに勝った方が進み、陣地を取り合う。 歌「Hello!」を歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> 進んで AET や友達に自分の名前を紹介することができる。 じゃんけんあいさつゲームを通して英語に親しむことができる。 	絵カード C D
	数 「数で遊ぼう」	1	<ul style="list-style-type: none"> ゲームや歌を通して数の英語に親しむ。 数を使ったゲームを通して友達と楽しく活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌「Hello!」を歌う。 数の言い方を練習する。one, two, three,...twelve,thirteen ゲーム「Chips champion」をする。 * 一人2こずつおはじきを配り、相手を探し、あいさつとじゃんけんをする。“Hello ! rock-scissors-paper !” 勝った人は、おはじきを1こもらう。もしも、おはじきがなくなったら、AET の所へ行き、“Two chips. please.” と言って2こもらう。終わりの合図でおはじきの数を数えて、一番多く持っていた人がチャンピオン。 歌「Seven Steps」を歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌やゲームを通して、数の英語に親しむことができる。 数を使ったゲームを通して楽しく活動できる。 	数カード C D おはじき
	色 「色を見つけよう」	1	<ul style="list-style-type: none"> 絵本やぬりえを通して色の英語に親しむ。 色を使ったゲームを通して友達と楽しく活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌「Seven Steps」を歌う。 色の言い方を練習する。blue, red, yellow, green, … ゲーム「色当て伝言ゲーム」をする。 * 4～5列を作り、列ごとに色の伝言をしていく。最後の人が伝えられた色と同じ色のカードを見つけてゴール。全員で”What color is this ?”と聞き、見つけた色を答え、正解なら1ポイント。 絵本「Beautiful Butterfly」を読み聞かせする。 「Beautiful Butterfly」のぬりえをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 色を使ったゲームをして楽しく活動できる。 絵本やぬりえを通して色の英語に親しむことができる。 	色カード 色グッズ 絵本 ぬりえ C D

学期	題材名	時間	ねらい	活動内容	評価	教材教具
二 学 期	くだもの 「くだもの大好き」	1	<ul style="list-style-type: none"> くだものを表す英語に親しむ。 くだものを使ったゲームを通して仲良く活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> くだものの言い方を練習する。 apple, banana, lemon, peach, strawberry, grapes..... ゲーム「Fruits クイズ」をする。 * A: This is a red fruit. What's this? B: It's an apple. 出題者を決めて、Aのような質問をして、色からくだものを当てるゲーム ゲーム「Fruits リズム」をする。 * 丸くなって座り、一人ずつフルーツの名前を決める。全員で2度手拍子を打った後、最初の人 が "apple-peach" と言うように、右手を横に振って自分のフルーツ、左手で他のフルーツを言う。2度手拍子の後にリズムよく言いながら続けていく。テンポがずれたり、言えなかったら、抜けていき、最後まで残った3人を勝者とする。 歌「Open Shut Them」を歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> くだものを表す英語に親しむことができる。 くだものを使ったゲームを通して仲良く活動できる。 	絵カード おもちゃの くだもの CD
	方向 「上?下?右?左?」	1	<ul style="list-style-type: none"> 方向を表す英語に親しむ。 歌やゲームを通して楽しく活動する。 外国の行事に触れる。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌「Open Shut Them」を歌う。 アメリカのお祭り Halloween の話を聞く。 * Halloween に関係するものを用意しておくといよい。 歌「Let's Go Trick-or-Treating」を歌う。 方向を表す英語を練習する。 up ⇔ down, left ⇔ right ゲーム「パンプキン福笑い」をする。 * 黒板に大きなパンプキンの福笑いを貼る。1人の児童が前に出て目隠しをして、顔のパーツを貼っていく。その時に、他の児童は全員で"Up! Up!..." とか"Left! Left!..." などと大きな声で指示を出してあげる。おもしろい顔を作って楽しむ。 * パーツごとにリレー形式にして、チーム対抗戦にしても楽しい。 	<ul style="list-style-type: none"> 方向を表す英語に親しむことができる。 歌やゲームを通して楽しく活動することができる。 Halloween の話を聞いて、外国の文化に興味を持つことができる。 	Halloween グッズ パンプキン福笑い CD

学期	題材名	時間	ねらい	活動内容	評価	教材教具
二 学 期	体の部分 「体にタッチ！」	1	<ul style="list-style-type: none"> 歌やゲームを通して体の部分を表す英語に親しむ。 歌やゲームを通して楽しく活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌「Open Shut Them」を歌う。 体の部分の言い方を練習する。 head, shoulders, hands, knees, toes, eyes, ears,..... ゲーム「Simon Says」をする。 <p>*AETや担任の指示に従って動く。はじめに"Simon says ~"と言ったときだけ動く。動作の指示だけでは動いてはいけない。</p> <ul style="list-style-type: none"> 歌「Head, Shoulders, Knees and Toes」を歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> 体の部分を表す英語に親しむことができる。 ゲームや歌を通して楽しく活動できる。 	絵カード CD
	動作 「体を動かそう」	1	<ul style="list-style-type: none"> 体を動かしながら、動作を表す英語に親しむ ゲームを通して楽しく活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌「Head, Shoulders, Knees and Toes」を歌う。 体を動かしながら、動作を表す言い方を練習する。 walk, dance, swim, sleep, run, jump, turn around.... ゲーム「Shark Attack」をする。 <p>*教室をサメの住む海に見立てて、床に置いたフラフープは島とする。AETが"Swim swim..."と言っている間は、児童も"Swim swim..."と言いながら泳ぐまねをして自由に動き回る。AETが"Shark attack"と言ったら、島に逃げる。フラフープを減らしながら、ゲームを繰り返し、最後まで残った人がチャンピオン。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 体を動かしながら、動作を表す英語に親しむことができる。 ゲームを通して楽しく体を動かすことができる。 	フラフープ CD
三 学 期	動物 「何の鳴き声？」	1	<ul style="list-style-type: none"> 動物を表す英語に親しむ。 クイズやゲームを通して楽しく活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌「Good Morning」を歌う。 動物の言い方を練習する。 mouse, pig, sheep, cow, horse, dog, cat,..... 「動物の鳴き声当て」クイズをする。 <p>* AET が "What animal is this sound?"と質問して、動物の鳴き声を出す。(meow meow, oink oink, moo moo, neigh neigh.....) 児童は、その鳴き声の動物の絵を見つける。日本の鳴き声との違いを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム「Animalビンゴ」をする。 <p>*ビンゴカードに動物の絵を印刷しておく。友達に"What animal do you like?"と質問し "I like ~"と答えた友達の好きな動物の絵があったら○をつける。縦か横か斜めに○が並べば、「ビンゴ！」ビンゴになった児童には、シールか AET のサインを与えると盛り上がる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 動物を表す英語に親しむことができる。 ゲームを通して楽しく活動することができる。 	絵カード ビンゴ カード CD

学期	題材名	時間	ねらい	活動内容	評価	教材教具
三 学 期	朝・昼・晩のあいさつ 「元気に あいさつしよう」	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームや歌を通して英語に親しむ。 ・自ら進んで、友達と英語のあいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・朝・昼・晩のあいさつの言い方を練習する。 Good morning, Good afternoon, Good evening How are you? / I 'm fine, thank you. Hello. Nice to meet you. / Nice to meet you, too. ・「あいさつすごろく」をする。 * A と B の2つのチームに分け、A の子たちは各自カードを持ち、最初のマスの絵と同じ絵を名札につけた B の子を探す。その絵に合ったあいさつを交わし、じゃんけんをする。A の子が勝てば2マス進む。負けたら1マスだけ進む。進んだマスの絵を見て、相手を探し、同じようにゲームを進める。ゴールした子は、AET にサインもらう。 ・歌「Good Morning」を歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームや歌を通して英語のあいさつに親しむことができる。 ・自ら進んで、英語のあいさつでコミュニケーションを図ろうとしている。 	絵カード すごろく カード 名札カード CD
	天気 「今日の天気は なんだろう」	1	<ul style="list-style-type: none"> ・天気を表す英語に親しむ。 ・歌やゲームを通して仲良く活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・天気の言い方を練習する。 How's the weather? It's sunny.(cloudy, rainy, snowy, typhoon) ・「電話伝言ゲーム」をする。 * 3～4列のグループを作り、おもちゃの携帯電話を2個ずつ用意する。AET が先頭の児童にそれぞれ別の天気カードを渡す。2番目の児童が先頭の児童に” How's the weather?” と聞き、先頭の児童は、天気カードの天気を” It's sunny.” ように伝える。列の最後まで同じような会話を続ける。最後の児童は、伝えられた天気と同じ絵カードを見つけてゴールする。全員で” How's the weather?” と聞き、最後の児童が列ごとに答えていき、正解したら、ポイントを与える。(一番速くゴールしたチームにプラスポイントを与えても良い。) ・歌「Weather Song」を歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・天気を表す英語に親しむことができる。 ・歌やゲームを通して楽しく活動することができる。 	絵カード CD おもちゃ の携帯電 話

総合的な学習の時間における英語活動計画（第4学年）

学期	題材名	時間	ねらい	活動内容	評価	教材教具
一 学 期	あいさつ 「自己紹介をしよう」	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームや歌を通して英語に親しむ。 ・英語を使って AET や友達と仲良く活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・英語であいさつする。 A: Hello! What's your name? B: My name is ~. ・歌「BINGO」を歌う。 ・ゲーム「Hello Friends」をする。 *自分の名前を記入したカードを5枚ずつ持つ。ペアをつくり、2人でじゃんけんをする。勝った方は、相手のカードをもらい、"Hello! What's your name?"の質問をする。その後、相手も同じ質問をする。相手を変えて、カードがなくなるまでゲームを続ける。カードを多く集めた児童がチャンピオン。 ※自分のカードしか渡せない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・進んでAETや友達と英語であいさつを交わすことができる。 ・ゲーム「Hello Friends」を通して、英語に親しむことができる。 	CD カード
	数字 「1～31を 言ってみよう」	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームや歌を通して英語に親しむ。 ・数字を使って友達と楽しく活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・歌「BINGO」を歌う。 ・1～31の数の言い方を練習する。 One, two, three …… thirty one. ・ゲーム「ビンゴ」をする。 *好きな数字を16個選び、カードに記入する。AET または担任の言う数字が書いてあれば丸を付けていく。縦、横、斜めのいずれかに○が並べば「ビンゴ」。 	<ul style="list-style-type: none"> ・数字を使った会話やゲームを楽しむことができる。 ・ゲーム「ビンゴ」を通して、英語に親しむことができる。 	数字カード CD ビンゴカード(縦、横4ますずつの用紙)
	体の動き 「やってみよう」	1	<ul style="list-style-type: none"> ・動作を表す会話に親しむ。 ・ゲーム「Simon says」を楽しむことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・歌「BINGO」を歌う。 ・動作の言い方を練習する。 Sit down. Stand up. Hands up. Hands down. Clap your hands. Tap your feet… ・ゲーム「Simon says」をする。 * AET や担任の指示に従って動く。はじめに、"Simon says ~."と言ったときだけ動く。動作の指示だけでは動いてはいけない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・体を動かしながら、進んで表現できる。 ・体を動かすゲームを楽しむことができる。 	絵カード CD

学期	題材名	時間	ねらい	活動内容	評価	教材教具
二期	おもちゃ 「持っていますか1」	1	<ul style="list-style-type: none"> ゲームや歌を通して英語に親しむ。 会話のゲームを通して楽しく活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌「Seven Steps」を歌う。 おもちゃの言い方を練習する。 soccer ball, football, baseball, doll, cards, robot, game, car, train, teddy bear, building blocks … Do you have a ~?の言い方を練習する。 Do you have a ball? Yes. / No. ゲーム「Do you have」ビンゴをする。 *ビンゴカードにおもちゃや、今まで学習したものの絵を印刷しておく。友達に、"Do you have ~?"の質問をし相手が"Yes."の時には○をつける。"No."の時には×をつける。 ○か×が縦か横か斜めに3個並べば「ビンゴ！」 	<ul style="list-style-type: none"> おもちゃに関する会話やゲームを楽しむことができる。 ゲーム「Do you like ~?」を通して、英語に親しむことができる。 	絵カード おもちゃ CD ビンゴカード
	学用品 「持っていますか2」	1	<ul style="list-style-type: none"> ゲームや歌を通して英語に親しむ。 会話のゲームを通して楽しく活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌「Seven Steps」を歌う。 学用品の言い方を練習する。 eraser, notebook, crayon, marker, ruler, pencil, glue, pen, scissors, stapler Do you have a ~?の言い方を練習する。 Do you have a glue? Yes. / No. ゲーム「Do you have」をする。 *カードにおもちゃや、学用品の絵を印刷しておく。友達に、"Do you have ~?"の質問をし相手が"Yes."の時にはもらえる。"No."の時にはもらえない。時間内に何枚集められるか競うゲーム。はじめにカードを持つ枚数を決めておく。なくなったら、教師のところでもらうようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 学用品に関する会話やゲームを楽しむことができる。 ゲーム「Do you like ~?」を通して、英語に親しむことができる。 	絵カード 学用品 CD ビンゴカード

学期	題材名	時間	ねらい	活動内容	評価	教材教具
二 学 期	時間 「今、何時？」	1	<ul style="list-style-type: none"> 時刻を表す英語に親しむ。 会話のゲームを通して、楽しく活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌「Seven Steps」を歌う。 時刻の言い方を練習する。 one o'clock, two o'clock … twelve o'clock 時刻を聞く言い方を練習する。 What time is it now? ゲーム「Pardon」をする。 * 4～5人ずつが椅子に座り、黒板に向かって列を作る。一番後ろの児童がA E Tまたは担任に時間を聞く。"7 o'clock."などの答えを聞く。それを、自分の前の児童に耳打ちする。聞いた方は、"Pardon?"と聞き返す。もう一度後ろの児童が前の児童に同じことを耳打ちする。一番前の児童は、指示に合った時計を黒板の前から持ってくる。後ろの児童に、"7 o'clock."と言いながら渡す。渡された方は、"Pardon?"と聞き返す。同じ繰り返して、時計が一番後ろの児童に渡る。時刻が合っていればゴール。 	<ul style="list-style-type: none"> 時刻に関する会話やゲームを楽しむことができる。 ゲーム「Pardon」を通して、英語に親しむことができる。 	時計 CD
	スポーツ 「何が好き？」	1	<ul style="list-style-type: none"> ゲームや歌を通して英語に親しむ。 ゲーム「Bingo」を楽しむことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌「Seven Steps」を歌う。 スポーツの種目の言い方を練習する。 baseball, soccer, tennis, basketball, judo, swimming, ski, ice skate, snow board, kendo I like ～. の言い方を練習する。 What sport do you like ～?の言い方を練習する。 ゲーム「スポーツ Bingo」をする。 * 友達に、"What's sport do you like?"の質問をし、相手が、"I like ."と答えたスポーツに○をつける。○が縦か横か斜めに3個並んだらゴール。 	<ul style="list-style-type: none"> スポーツに関する会話やゲームを楽しむことができる。 ビンゴゲームを通して英語に親しむことができる。 	絵カード CD ビンゴカード

学期	題材名	時間	ねらい	活動内容	評価	教材教具
三 学 期	道案内① 「どっちへ？」	1	<ul style="list-style-type: none"> 道案内に関する英語に親しむ。 会話のゲームを通して、楽しく活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 「The Horkey-Pokey」を歌う。 道案内の仕方を練習する。 Go straight. Turn left. Turn right. ゲーム「Turn game」をする。 *床に縦横5ますずつのマス目をテープなどで2つ作る。 スタート位置からゴール位置までを教師が考えた道順で進む。①が②の指示で1こま進む。正しければ、③が指示をする。間違えたら、②が立って進む。早くゴールしたチームの勝ち。 	<ul style="list-style-type: none"> 道案内に関する会話やゲームを楽しむことができる。 ゲームを通して、英語に親しむことができる。 	地図 CD 地図のプリント
	季節 「どの季節が好き？」	1	<ul style="list-style-type: none"> 季節を表す英語に親しむ。 会話を通して楽しく活動することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 「The Horkey-Pokey」を歌う。 季節の言い方を練習する。 What season do you like? I like ～.の言い方を練習する。 季節に関する言葉を練習する。 horsetail, dandelion, beetle, sunflower, dragonfly, red leaves, snowman, 季節の単語を使い、神経衰弱を行う。 *絵カードを使い、神経衰弱を行う。カードをめくったら、声を出して言わせるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 季節に関する会話を楽しむことができる。 	絵カード CD
	動作 「やってみよう」	1	<ul style="list-style-type: none"> 動作を表す英語に親しむ。 会話のゲームを通して楽しく活動することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌「Make a circle」を歌う。 「The Horkey-Pokey」を歌う。 動作を表す言い方を練習する。 Make a circle. Line up. Make two lines. Face each other. グループアクションをする。 *児童一人一人の指示に従い、全員が同じ動作をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 動作を表す会話を楽しむことができる。 ゲームを通して、英語に親しむことができる。 	絵カード CD

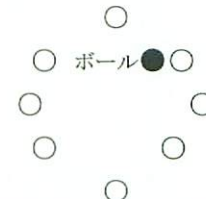
英語活動展開例（3年）

3 年（あるこう！ おどろう！）

活動	時間	学習内容と活動	担任の支援	準備
あいさつ	3分	①担任とのあいさつ T: Good morning. T: How are you? C: I'm fine, thank you. And you? T: I'm fine, thank you.	・担任と全員であいさつをしたあと、英語活動を始める意欲を喚起する。 ・アイコンタクトをしながらあいさつをする。	
歌	5分	②英語の歌を歌う。 ♪ Head and Shoulders, Knees and Toes を歌う。	・動作を付けて元気に歌う。 ・英語のリズムに慣れさせることに重点をおく。	CDラジカセ MD
表現の練習	15分	③今日の表現の言い方を知る。 walk, dance, swim, sleep, run, jump, turn around, sit down, stand up ④チャンツのリズムにのって動く。 T: Are you ready? Walk! T: Are you ready? Run! T: Are you ready? Stand up!	・絵カードを見せながら、言い方の練習をさせる。 ・慣れてきたら、ランダムに指して言わせてもよい。 ・黒板にカードをはり、早あて競争をしてもよい。 ・英語のリズムに慣れさせる。 ・♪ The Ready Chant のCDにのってリズムよく動かせる。	指示棒など CD
ゲーム①	20分	⑤ゲームを行う。 「Simon Says Game」をする。 ・担任が始めに"Simon Says"と付けた場合は、児童はその指示に従う。付けない場合はその指示に従ってはいけない。 T: Simon Says, "Walk" T: Simon Says, "Run" T: Stand up. ・間違っ て指示どおりに動けなかった児童は座る。最後まで残った児童の勝ちとなる。	・最初はゆっくりと、少しずつ速くしていく。 ・動作を入れて動かしてもよい。 ・慣れてきたら、児童が指示するようにしてもよい。 児童は、教室内を歩く。 教室内を静かに走りまわる。 指示に従ってはいけない。 ・負けた子は教師の近くに寄せて聞きやすくするなど配慮をして意欲を喚起する。	
あいさつ	2分	⑥終わりのあいさつをする。 See you again. See you.	・気持ちが表れるようにあいさつをする。 ・ハイタッチをして別れたり、次回の英語活動への意欲付けを行う。	

英語活動展開例（４年）

４年（わを作ろう！）

活動	時間	学習内容と活動	担任の支援	準備
あいさつ	3分	①担任とのあいさつ T: Hello! T: How are you? C: I'm good [fine/so-so/ not so good].	・担任と全員であいさつをしたあと、英語活動を始める意欲を喚起する。 ・アイコンタクトをしながらあいさつをする。	
歌	3分	②歌を歌う。 ♪ Make a circle の歌を歌う。	・表情豊かに歌えるようにする。	CD ラジカセ CD
手遊び	10分	③英語の歌で手遊びをする。 ♪ Open, Shut Them の手遊びをする。 ・歌を聞く。 ・歌を歌う。 ・手遊びしながら歌う。	・歌詞に合わせて手を開いたり、閉じたり、拍手をしたりする。また、手を頭にのせたりする。 Open, shut them, Open shut them, Give a little clap, clap, clap, Open, shut them, Open shut them, Put them on your head.	CD
表現の練習	7分	④今日の表現の言い方を知る。 Make a circle. Line up. Make two lines. Face each other.	・絵カードを見せながら、言い方の練習をさせる。 ・慣れてきたら、ランダムに指して言わせてもよい。	絵カード
ゲーム①	20分	⑤ゲームを行う。 「Passing Ball Game」をする。 ・いすに座って大きな円を作り、音楽を流しながら隣にボールを回していく。 ・音楽が止まったら、ボールを持っている児童がみんなに"Make a circle!"などと命令を出す。他の児童はそれに従って動く。	・全員がわかるようにていねいに説明する。特に、英語の表現は自分がわかるものでよいこととする。 ・教室のスペースによっては2グループに分けてもよい。 	音楽用CD ソフトバレーボールなどのボール
あいさつ	2分	⑥終わりのあいさつをする。 See you again. See you.	・今日の活動を賞賛し、次回への意欲を喚起する。 ・特別教室などの場合は、一人ずつ名前を呼んでハイタッチして教室から出してあげてもよい。	

英語活動展開例（5年）

5年（何してるの？）

活動	時間	学習内容と活動	担任の支援	準備
あいさつ	3分	①担任とのあいさつ T: Hello! T: How do you feel today? C: I feel good [Ok/sick/sleepy].	<ul style="list-style-type: none"> 担任と全員であいさつをしたあと、英語活動を始める意欲を喚起する。 アイコンタクトをしながらあいさつをする。 	
歌	3分	②歌を歌う。 ♪ This is the Way の歌を歌う。	<ul style="list-style-type: none"> 表情豊かに歌えるようにする。 ♪ What are you doing? の歌を使用してもよい。 	CDラジカセ MD
表現の練習	7分	③今日の表現を知る。 What are you doing? Are you singing? Yes, I'm singing. singing, dancing, walking, swimming, running, skiing, playing baseball, playing soccer.	<ul style="list-style-type: none"> 絵カードを見せながら、言い方の練習をさせる。 慣れてきたら、児童1人を指名し、その児童が質問して絵カードを指し、全員に答えさせてもよい。 	絵カード
ゲーム①	15分	④「ジェスチャーゲーム」をする。 ・2つのグループに分かれる。 ・絵カードの中から言葉を選び、一方のグループがジェスチャーをする。 ・もう一方のグループは "What are you doing?" とたずね、動作を想像して、"Are you singing?" と聞く。 ・一方のグループは、"Yes, I'm singing." などと言って答える。当たったら1ポイントとして競争していく。 A: (ジェスチャーをする) B: "What are you doing?" "Are you singing?" とたずねる。 A: "Yes, I'm singing." と答える。	<ul style="list-style-type: none"> 全員がわかるようにていねいに説明する。 慣れてきたら、スピード速くしたり、一部だけを動作化させてもよい。 	
ゲーム②	15分	⑤「Shark Attack Game」をする。 ・担任が "Singing, singing..." と言っている間、児童も "Singing, singing..." と言って、歌う動作をしながら自由に動く。 ・担任が "Shark attack!" と言って追いかけていき、つかまらないようにフラフープの中に逃げる。	<ul style="list-style-type: none"> 島などに見立てて、児童が入れる数のフラフープを用意する。 "Reading!" "Walking!" など習った表現を入れていく。 shark のほかに、bear, crocodile などを attack 動物にしてもよい。 	フラフープ
あいさつ	2分	⑥終わりのあいさつをする。 See you next class. See you.	<ul style="list-style-type: none"> 今日の活動を賞賛し、次回への意欲を喚起する。 気持ちが表れるようにあいさつをする。 	

英語活動展開例（6年）

6年（お部屋はどこ？）

活動	時間	学習内容と活動	担任の支援	準備
あいさつ	3分	①担任とのあいさつ T: Good morning. T: How do you feel today? C: I feel good[Ok / happy / sick / tired / hungry].	<ul style="list-style-type: none"> 担任と全員であいさつをしたあと、英語活動を始める意欲を喚起する。 アイコンタクトをしながらあいさつをする。 	
歌	5分	②チャンツをする。 ♪ Walk, Walk, Walk のチャンツをする。	<ul style="list-style-type: none"> リズムに合わせて表情するようにする。 	CDラジカセ CD
表現の練習	7分	③今日の表現を知る。 Where is ~? Go straight. Turn left. Turn right. Stop! gym, principal's office, library, music room, teacher's room, computer room, nurse's room	<ul style="list-style-type: none"> 絵カードを見せながら、言い方の練習をさせる。 1人の児童を指名し、その児童がランダムに指して全員に言わせてもよい。 部屋の名前は教えるが、部屋にあるものの名前は、教えないようにする。従って部屋にあるものはなるべく簡単なものを選ぶ。 	絵カード
ゲーム①	15分	④「Direction ゲーム」をする。 <ul style="list-style-type: none"> 床にビニールテープを貼り、道を（ます目になるように）つくる。ゴールにカラーコーンを置き、それぞれに色カードを貼る。 児童は2人組になる。1人がカードを引く。もし、赤のカードを引けば、カラーコーンがゴールになる。 ゴールまで行く道をペアの相手に伝える、もう1人の児童はその指示に従って動く。 C1: Go straight. C2: OK. (角に来たら、必ず止まる。) C1: Turn left. 正しいゴールに行き着くとポイントになる。 	<ul style="list-style-type: none"> 全員がわかるようにていねいに説明する。 カラーコーンの代わりにいろいろな店の看板を作って道案内ゲームにしてもよい。 	カラーコーン ビニールテープ 店名を書いた画用紙
ゲーム②	15分	⑤場所当てゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> 4～5人のグループをつくる。 部屋にあるもののカードは伏せて、部屋や施設のカードは表にしておく。 グループの一人が伏せてあるカードから1枚を引き、「Where is ~?」と尋ねる。「It's in ~.」と答えられたらポイントとなる。 C1: Where is a piano? C2: It's in the music room. 	<ul style="list-style-type: none"> 部屋にあるものの表現がわからない時は、ヒントコーナーをつくり教えるようにする。 答えは、「The music room.」でもよいこととする。 	場所とものの絵カード
あいさつ	2分	⑥終わりのあいさつをする。 See you next class. See you.	<ul style="list-style-type: none"> 今日の活動を賞賛し、次回への意欲を喚起する。 気持ちが表れるようにあいさつをする。 	