



＼ 中学校の先生にオススメ /

「話す力」を高める スピーキング活動

～新学習指導要領の実施に向けて～



新学習指導要領の実施にともない、生徒の「話すこと」に関する技能の向上が求められています。

本資料では、「話すこと」の技能を伸ばすコツと、話す力を伸ばすために授業で取り組める、効果的なスピーキング活動を紹介します！

執筆・監修

東京都千代田区立九段中等教育学校

本多 敏幸

「話すこと」の技能を高めるには

令和2年度から、小学校では新学習指導要領が完全実施となります。小学校の指導を受けて、中学校の学習指導要領で求められる「話すこと」に関する力は、次のように要約することができます。

- | | |
|---------------------------------|------------------------|
| 1 即興で話す | 4 会話を継続する |
| 2 読んだり聞いたりしたことに、自分の考えや気持ちなどを述べる | 5 質問したり答えたりする |
| 3 まとまりのある内容を話す（スピーチ） | 6 聞いたり読んだりしたことの内容を要約する |

本資料では、これらの力を確実に高め、また、総合的な英語力を身につけるための授業の組み立て方や、効果の高い言語活動を紹介しています。ぜひ授業に取り入れ、ご活用ください。

話す力を高めるコツ

「話すこと」の力を高める授業を実現するには、2つの「コツ」があります。

コツ① 帯活動を活用する！

英語は言語なので、練習の機会をたくさん与えることが肝心です。指導過程のところで、生徒が話す機会を設けることも大事ですが、授業の最初の帯活動で体系的かつ継続的に「話すこと」の練習を行うと、効果的に話す力を高めることができます。

コツ② 教科書本文を活用する！

一般に、話す力の向上のためには、「教師が模範となって、良質な英語を生徒に聞かせることが大切だ」と言われます。しかし、教科書の本文も「良質な英語」なのです。音読だけで終わりにせず、「教科書本文を活用してアウトプットまで活動させる」ことで、話す力を高めることができます。

いずれも、コツとしては当たり前すぎるように聞こえるかもしれませんが、この2つのコツを備えた授業の組み立てを行うことで、話す力をどんどん高めることができます！

コツ①とコツ②を備えた授業の組み立て

〈帯活動〉

授業の最初に行う帯活動で、5～10分間の「話すこと」の活動を取り入れます。本資料で紹介している「2文で応答するQ&A活動」「チャット」「Explanation Game(説明ゲーム)」「即興スピーチ」が有効です。年間の授業の帯活動のうち、半分以上でこれらの活動を行うことをおすすめします。

〈指導内容の時間配分〉

教科書の1つのパートの配当時間は、平均すると2時間です。研修会などで、参加した教師にこの2時間の指導内容の配分を尋ねてみると、最も多い回答は、「1時間を文法、1時間を教科書本文の指導にあてる」というものです。確かに、文法指導は大切です。しかし、文法は、1時間の授業で集中的に指導するよりも、複数の授業に分けて指導するほうが効果的なのです。場面設定や文脈のある教科書本文の指導時間を多くとり、本文を活用した「話すこと」や「書くこと」の活動を行うことで、かえって文法の定着が進み、語彙も習得しやすくなるのです。

次のページに紹介する指導過程を試してみてください。きっと生徒の英語力が向上するでしょう！



本多 敏幸 先生

生徒の英語力を伸ばすための指導や言語活動の工夫に長年取り組んできました。新しい方法を試してみても生徒に感想を聞いて授業の改善を続け、「話すこと」についても、たくさんの活動を開発してきました。この資料では、その中から生徒も認める有効な指導方法や言語活動をまとめています。ぜひ取り入れてみてください。

ほんだ・としゆき 東京都千代田区立九段中等教育学校指導教諭。中央教育審議会教育課程部会外国語ワーキンググループ委員。ELEC同友会英語教育学会会長、英語授業研究学会理事。

話す力を高める授業

～1つのパート（2時間配当）の指導過程の例～

〈1日目〉

- ①帯活動
- ②新出文法事項の指導
 - (1)導入（口頭での導入が望ましい）
 - (2)説明（「形」「意味」などの説明を簡単に行う）
 - (3)練習（慣れさせるための練習。原則として口頭練習に留める）
- ③教科書本文の指導
 - (1)本文の導入（口頭導入や、黙読をしての内容理解）
 - (2)説明（生徒がつまづきそうなところの説明や、内容理解に役立つ質問を行う）
- ④本文の音読（コーラル・リーディングやバズ・リーディングを中心に行う）

宿題

- ・新出文法事項の練習（書くことを中心に行わせる）
- ・教科書本文の音読（生徒用リスニングCDやウェブサイトの音声を活用させるとよい）
- ・教科書本文を覚えながら書く、ディクテーションなど

〈2日目〉

- ①帯活動
- ②新出文法事項の復習（簡単に）
- ③教科書本文の復習（本文内容のQ&Aや音読）
- ④教科書本文を活用した言語活動 **POINT!**
（本資料の活動1などが活用できます！）

Advice

学校の授業のメリットは、「教師がいること」「他の生徒がいること」です。したがって、授業では、「教師がいるからこそ指導できること」「他の生徒がいるからこそできること（やり取りや教え合いなど）」を行います。反対に、教師の指導がなくてもできることや、一人でもできることは家庭学習で行わせます。

1日目の授業で音読まで進めることができれば、宿題として音読の練習を課すことができます。また、家庭で音読練習を行えば、2日目の授業では、本文を活用した言語活動を円滑に行うことができ、よいサイクルが生まれるのです。



教科書本文にオリジナル表現を加える

高められる力

- 2 読んだり聞いたりしたことに、自分の考えや気持ちなどを述べる
- 3 まとまりのある内容を話す(スピーチ)
- 6 聞いたり読んだりしたことの内容を要約する

教科書のLesson内の1つのパートについて、本文の全部または一部に自分で考えた英文を加え、発表ややり取りを行わせる活動です。生徒は、教科書本文を暗記し、そこに自分で自由に考えたオリジナルの英文を追加して発話します。

この活動では教科書本文を活用するため、生徒に良質な英語を覚えさせることができます。1・2学年では原則として、教科書本文がDialogue(対話文)であればスキットを、Monologue(説明文)であればスピーチを行わせます。登場人物や筆者になりきって話させることで、場面や心情をふまえた発話を行わせることができます。2・3学年では、本文を要約する・自分の感想や意見を加えるなどの言語活動に発展させます。

Advice

一般的に、生徒が比較的短時間で覚えられる語数は35語程度までです。この語数に合わせて、教科書本文の一部や、教師が編集したパッセージを生徒に覚えさせて活動を行います。

指導例 1

平成28年度版『ONE WORLD』1年生
～ Lesson 5「中華街に行こう」 Hop Part 1の教科書本文～

Aya: I often see that woman. She sings here every Saturday.
Mei: She plays the guitar very well. Is she popular?
Aya: I don't know, but her voice is beautiful.
Mei: I think so, too.

この対話文では、Ayaが18語、Meiが13語を話しています。これをもとに、生徒同士をペアにし、一方をAya役、他方をMei役にしてスキットを演じさせます。ジェスチャー・動き・感情表現などについても、生徒同士で話し合えます。例えば、that womanと言うときに顔を向けて示す、beautifulと言うときに感情を込めて言う、などが考えられます。この対話文に、1文以上のオリジナルの英文をブ

ラスさせます。例えば、最後のMeiのセリフのあとに、She is a good singer.や、Let's listen to her songs.などが追加できます。さらに、そのあとにもAyaのセリフとして、Do you like music, Mei?や、前のLessonで学習した表現を使って、She is pretty[cool].などを追加することもできそうです。教師は、事前に教材研究を行う際に、付加できそうな文の案を必ずいくつか考えておきましょう。

Advice

この活動では、原稿を書かせてから発表させるのではなく、頭で考えたことをそのまま話させます。教科書本文を話すときには文法的な誤りはないはずなので、発表の際には、教師は生徒が考えた部分に集中し、大きな誤りがあれば正しい文を示すなどして指導しましょう。

〈スキット発表までの手順〉

1 音読

2 Read and Look up

1文ずつ、またはAyaやMeiのセリフごとに本文を黙読させたあと、顔を上げて発話させる。

3 教師との対話練習 (Ayaのセリフ)

Ayaのセリフを生徒に覚えさせ、教師(Mei役)と生徒(Aya役)で対話する。このとき、教師はジェスチャーを交えたり、表情豊かに演じたりすることで、生徒にモデルを示す。

4 教師との対話練習 (Meiのセリフ)

今度はMeiのセリフを生徒に覚えさせ、教師

と生徒で対話する。

5 オリジナルの英文を考えさせる

生徒同士をペアにし、役割分担をさせ、プラスするオリジナルの英文を考えさせる。

6 発表

練習時間を与えたあとで、発表を行う。生徒がセリフを忘れたら、教師が単語を示すなどして想起させる。なお、1組あたりの所要時間は30秒程度なので、20組でも20分程度で完了できる。

指導例 2

平成28年度版『ONE WORLD』2年生
～ Lesson 8「Water Problems」 Step Part 3の教科書本文～

Aya: I'm going to talk about water problems in Bangladesh. People often get sick because the rivers and groundwater are polluted. The rainwater is very clean, but the people didn't have a system to make use of it. Now they collect rainwater in special tanks. The water in the tank is used during the dry season. This system of collecting water was introduced by a Japanese scientist, Murase Makoto. Life in Bangladesh is improving because of this system.

このスピーチ文は77語で、すべてを覚えさせることは困難です。そこで、教師が準備した次の①または②のパッセージを暗記させ、それに感想や意見を付け加えさせます。

① People in Bangladesh often get sick because the rivers and groundwater are polluted. (13語)

② In Bangladesh, rainwater is collected in special tanks. The water is used during the dry season. This system was introduced by a

Japanese scientist, Murase Makoto. (26語)

①では水問題について、②では日本人の活躍についての感想・意見が多くなるでしょう。

①の追加例: People need clean water, so we should think of water problems.

②の追加例: I hear many Japanese people are trying to help people in trouble all over the world. I'm proud of them.

Advice

全員が発表を終えたら、自分が言ったことをノート等にも書かせてもよいでしょう。また、他の生徒が言ったことで、印象に残った英文を書かせるのもよい学習になります。

指導例2では、教師が示したパッセージに感想などを追加させましたが、学習段階が進めば、生徒自身に引用させたり要約させたりしてもよいでしょう。

2文で応答するQ&A活動

高められる力 1 即興で話す 5 質問したり答えたりする

話すこと [やり取り] に関する活動では、生徒に次のア～オに意識的に取り組ませることが重要です。

- ア 相手の質問に対し、情報を加えて応答する。
- イ 相手の言ったことに関連して、積極的に質問する。
- ウ 身につけている会話技術や、基本的な会話表現を積極的に用いる。
- エ 普段から、どんな話題に関しても（または、少なくとも身近な話題に関しては）何かしら発言できる「ネタ」をもつよう心がけておく。
- オ 相手の立場や状況（話題や伝える内容、英語の難易度など）を考えて発話する。

今回の「2文で応答するQ&A活動」は、生徒同士のペアをつくり、一方が質問し、他方が関連する情報を加えて（1文を加えて）応答する活動です。この活動を通して、おもにアとエの力を育むことができます。

活動の手順

〈事前準備〉

- 20～40文の質問文を載せたワークシートを作成しておく（次ページ参照）。

Advice

情報を加えて応答する活動なので、応答する側がもう1文を加えやすい質問文にしましょう。質問文の内容は、中学1・2年生では身近な話題を、3年生では社会的な話題を加えるなどして、さまざまな話題を載せるよう工夫しましょう。

1年生用のワークシートには応答例(Answers)を載せますが、2・3年生用には原則として載せません（ただし、生徒の状況によっては載せても構いません）。

1 ワークシートを配布し、質問文（Questions）を復唱させる。

- 生徒の状況によっては、さらに教師が応答(Answers)のモデル文（2文）を生徒に聞かせ、発話する際のヒントを与える。

2 No.1～No.6のQ&Aを行わせる。

3 パートナーを替え、2回目のQ&Aを行わせる。

1回目にNo.1～No.6に取り組ませた場合、2回目はNo.4～No.9に取り組ませるなど、前回行った範囲の半分程度に新しい範囲を加えるといい。前回と同じ質問に回答することで、より上手に答えられるようになる。

4 パートナーを替え、3回目のQ&Aを行わせる。

パートナーを毎回替えることで、新鮮な気持ちで活動を行うことができる。また、多くのパートナーからよい表現を学ぶなどの効果が生じる。以降もパートナーを替えて、すべてのQ&Aが終わるまで繰り返す。

5 時間を設定したQ&A、アトラダムなQ&Aなどに取り組ませる。

2分間程度の時間設定をして、できるところまで順番に進めたり、アトラダムに質問文を選んで質問させたりするなど、応答文を流暢に言えるようになるまで活動を続ける。

ワークシート例

（1年生用）

Enjoy English — Questions and Answers 1 —

答える側はこのプリントを見てはいけません。

No.	Questions	Answers
01	Are you from Hokkaido?	Yes, I am . I'm from Sapporo.
02	Do you like baseball?	Yes, I do . My favorite team is the Tigers.
03	What's your favorite subject?	My favorite subject is English . It's a lot of fun.
04	Do you come to school by bus?	No, I don't . I walk to school.
05	Do you read a book every day?	No, I don't . But I like reading.
06	Are you on the tennis team?	No, I'm not . I'm in the music club.
07	Do you listen to music every day?	Yes, I do . I like Japanese pop music.
08	What's your favorite color?	It's blue . I like the color of the sky.
09	Are you a good swimmer?	Yes, I am . I can swim fast.
10	What's your favorite food?	It's sushi . I want to eat sushi every day.
11	Do you have any brothers?	Yes, I do . His name is Makoto.
12	Do you have any pets?	Yes, I do . I have a dog.

Advice

次のことを指導し、生徒の学びを増やしていきましょう。

- 友だちが言ったことで自分にもあてはまることがあれば、取り入れる。
 - 毎回同じ応答をするのではなく、2文目はできるだけ前回と違うことを言う。
- また、3年生では社会的な話題を取り上げ、どんな話題にも自分の意見がもてるようにしましょう。

ワークシート例

（3年生用）

Enjoy English — Questions and Answers for Telling Reasons —

No.	Questions
01	Do you think it's important for us to study foreign languages at school?
02	Do you think many people will live with robots in the future?
03	Do you think Tokyo is a good city?
04	Do you think Japanese culture will become more popular outside Japan?
05	Which is better, eating school lunch or bringing a boxed lunch from home?

活動 3 チャット

高められる力

1 即興で話す

4 会話を継続する

5 質問したり答えたりする

チャットは教師が提供した話題について、生徒同士が会話を継続する活動です。チャットを行うことで、これまでにも習った言語材料を総合的に使用し、運用能力を高めることができます。また、会話技術や会話表現を習得する機会にもなり、コミュニケーション能力を高めることができます。

活動の手順

1 ワークシート（次ページ参照）を配布する。

2 チャットの話題を提示し、その話題の切り出しとなる質問文を考えさせる。

例えば、Moviesを話題とする場合、次のような質問文を考えさせる。

What kind of movies do you like?

Are you interested in movies?

Do you like movies?

3 生徒の学習状況に応じて時間を設定し、ペアでチャットを行わせる。

例えば、1分間でチャットを行わせる。

4 ワークシートに記入させる。

「EVALUATION」欄に自己評価を記入させる。また、「こんな表現が言えたら」欄に、「言いたかったが、英語表現がわからないために言えなかったこと」を書かせる。

Advice

話題を提示する際に、教師がその話題について少し話したり、生徒とやり取りを行ったりする中でその話題特有の表現を示すと、生徒がチャットを行ううえでのヒントになります。

チャットの設定時間は、長過ぎず短過ぎずとなるようにしましょう。生徒に「もう少し話せた」と思わせるところで終了するのが、よい時間設定です。沈黙の時間が長くなると、生徒に「できない」と思わせてしまいます。

また、会話技術や会話表現の指導の際には、1回のチャットにつき1つの技術・表現を示します（次ページ「指導項目例」参照）。指導した技術・表現を、次のチャットの中で意識的に使うよう指示しましょう。

→教師は机間支援を行う際に、生徒の記述から1～2つを取り上げ、その英語表現を生徒全員に示す。

5 会話技術や会話表現を指導する。

例えば、Let me see.など、会話をつなげるための表現（fillers）を紹介する。

6 パートナーを替えて、2回目のチャットを行わせる。

終わったら、1回目同様にワークシートに記入させ、表現や会話技術を指導する。

7 パートナーを替えて、3回目のチャットを行わせる。

8 3回終えたら、ワークシートの「今回の反省と感想」欄に記入させる。

ワークシート例

参考資料：ELEC 同友会英語教育学会実践研究部会編著（2008）「中学校・高校英語 段階的スピーキング活動 42」（三省堂）、本多敏幸（2009）「英語力がぐんぐん伸びる！コミュニケーション・タイム 13の帯活動&ワークシート」（明治図書）

One Minute Chat

年 組 番 氏名

Lesson-

最初の文：

①	DATE:	PARTNER	EVALUATION			
	相手の情報：		eye contact	A	B	C D
			Well 等を使った	A	B	C D
			〇〇〇〇	A	B	C D
			TOTAL	A	B	C D

こんな表現が言えたら：

②	DATE:	PARTNER	
	相手の情報：		

こんな表現が言えたら：

今回の反省と感想：

EVALUATION項目の例

- ・2文以上で答えた
- ・相手を助けた
- ・話の内容
- ・1分間続いた など

指導項目例

p.15の「便利なフレーズ集」もご参照ください。

〈基本的な会話技術〉

- ①フィラー（fillers）を使って間を埋める
（例）Um. / Well. / Let me see.
- ②相づち（rejoinders）を打つ
（例）Uh-huh. / Right. / I agree. / Really?
- ③質問をする
（例）Why do you think so? / What is it like?
- ④自分のことを述べてから相手に質問する
（例）I have a dog. How about you?
- ⑤相手の言ったことを確認する
（例）Oh, you want a dog.
- ⑥自分の感情や感想を述べる
（例）I think it is very important.
- ⑦説明する
（例）It's a kind of bird.
- ⑧発話内容が相手に理解されているか確認する
（例）Do you understand what I said?

⑨話す順番を得る

（例）Me, too. I ~ .

⑩話す順番を相手に渡す

（例）How about you, B?

〈態度に関わる項目〉

- ①相手と視線を合わせる
- ②会話時間を考え、会話を共有する（一方的に話さず、相手にターンを渡す）
- ③質疑応答になるのを避ける（一方が質問し、他方が答えるだけにしない）
- ④情報を加えて応答する
- ⑤相手と協力する（協力して会話を継続させる）
- ⑥話題をすぐに変えない

〈その他〉

- ①ジェスチャー
- ②表情

Explanation Game (説明ゲーム)

高められる力

1 即興で話す

4 会話を継続する

Explanation Gameは、ある単語を、別の単語を使って説明する言語活動です。

英語でやり取りを行っているとき、単語が思い出せなかったり、どう言えばよいかわからなかったりすることがあります。Explanation Gameを行うことで、こうしたときに別の単語で代用したり、それについて説明したりして相手にわかってもらうスキルを身につけることができ、知らない単語があっても会話を続けられるようになります。

また、単語の説明や定義をするには、さまざまな表現を使う必要があります。既習の文法や語彙を駆使して話すことになるので、言語材料のよい復習にもなるのです。

活動の手順

はじめからゲームを行うのではなく、数時間かけて説明のしかたの指導や練習を行い、慣れてきたらゲームを行います。

〈事前準備〉

- 単語およびそのイラストを描いたカードを用意しておく (p.14のカード参照)。



1 説明のしかたの指導

1枚のカードのイラストを示し、クラス全員で説明のしかたを考えさせる。

次のようなT (教師) とS (生徒) のやり取りを通して、生徒から説明するための英文を引き出す。

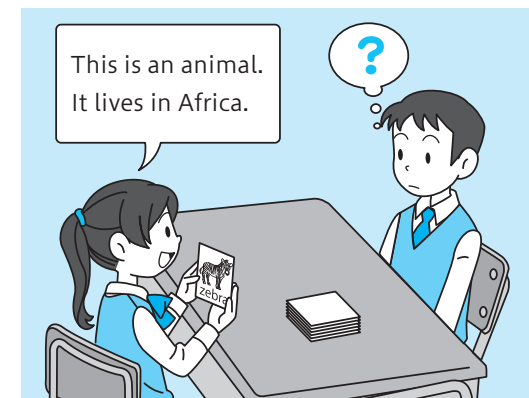
T: What's this?
S: It's a zebra.
T: Yes. You don't use the word "zebra." What will you do?
Use a gesture? That's a good way. But let's explain it in English. A zebra is an...?
S: Animal.
T: Right. It's an animal. Where does this animal live?
S: It lives in Africa.
T: What color is it?
S: It's black and white.

他にも、次のようなやり取りが考えられる。

- T: It looks like a...? — S: It looks like a horse.
- T: What can it do? — S: It can run fast.
- T: What does it eat? — S: It eats grass.

2 説明の練習

生徒同士をペアにし、カードを裏返しの状態で山 (パイル) にして、2人の中央に置かせる。カードを交互に1枚ずつめくり、そこに描かれているものや動物の説明を行って、描かれている単語をパートナーに当ててもらおう。説明は1文で終えず、できるだけ詳しく行うよう指示するとよい。説明しづらいものについては、2人で協力して説明のしかたを考えさせる。



Advice

学習段階に応じて、難しい表現に挑戦させましょう。例えば、zebraの説明は、次のように高度化させていくことができます。

1年生: This is an animal. It lives in Africa. It can run fast.

2年生: This is an animal in Africa. It can run fast like a horse.

3年生: This is an animal which lives in Africa. It runs away fast when lions attack it.

! 説明のコツ

(1) 最初にカテゴリーを示す

(例) It's a country [an animal, a sport, a color, a fruit, a person]. / It's one of the seasons. / It's a kind of sport [food]. など

(2) どんなときに使うのかを説明する

(例) umbrellaの説明: We use it when it rains.

smartphoneの説明: It is used when we send a message.

(3) どんなところで見かけるかを説明する

(例) doctorの説明: We see this person in a hospital.

theaterの説明: It is seen in towns and cities.

(4) 形状・材質・色を説明する

(例) dictionaryの説明: It's made of paper.

toastの説明: It's square.

→ square, round, triangle, cube, coneなど、形状を表す語を導入するとよい。

(5) 説明に役立つ表現を利用する

(例) baseballの説明: We use bats, balls, and gloves. There are nine players.

smartphoneの説明: We can get a lot of information with it.

gymの説明: We play sports in this building.

3 ゲームに挑戦する

説明に慣れてきたら、ゲームに挑戦します。カードをペアのうちの片方がすべて持ち、制限時間内 (2分程度) にいくつ相手に説明できるかなどを競わせます。最初は10枚ぐらいのカードで活動させ、徐々にカードを増やします。

Advice

活動のたびにパートナーを替えて、生徒同士で表現を学び合えるようにします。教師は机間支援を行って、よい表現を使っている生徒がいたら、活動のあとでその表現を全員に紹介するようにしましょう。

即興スピーチ

高められる力

1 即興で話す

3 まとまりのある内容を話す（スピーチ）

「2文で応答するQ&A活動」（p.6）を頻繁に行うと、少なくとも2文で話す力が身につきます。さらに3文、4文とまとまった発話ができるようにするために効果的なのが、この「即興スピーチ」です。この言語活動を行うことで、新学習指導要領の「話すこと〔発表〕」の目標である「関心のある事柄について、簡単な語句や文を用いて即興で話すことができるようにする。」を達成させることができます。

たとえ3文であっても、即興で話すことはかなり難しい活動です。継続的に言い、「話せること」のペースを増やしていくことが大切です。また、社会的な話題も取り入れれば、話すことのできる話題が広がります。

さらに、話す活動を書く活動にもつなげて、まとまりのある文章を書く力を養うこともできます。

活動の手順

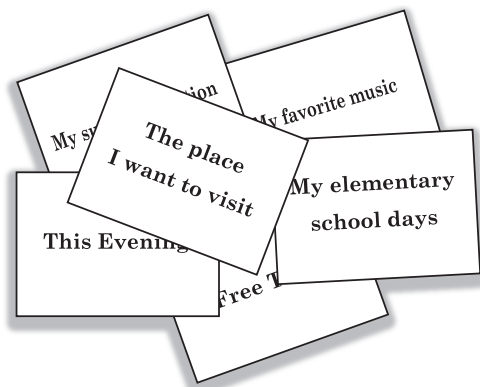
〈事前準備〉

- 4～6つ程度的话题を提示するものを用意する。紙に書いたり、スクリーンに映したりする方法（方法A）と、話題を書いたカードを使う方法（方法B）のどちらでもよい。

・方法Aの例

1	The place I want to visit
2	My elementary school days
3	Free Time
4	My summer vacation
5	My favorite music
6	This Evening

・方法Bの例



1 スピーチの手順や注意事項を説明する。

生徒を3～4人のグループにし、次の(1)～(4)の手順や注意事項を説明する。

- (1) 順番にサイコロを振る（方法A）、または裏返したカードを引く（方法B）。
- (2) 話題をメンバーに示し、その話題について3文以上で、立ってスピーチを行う。
- (3) スピーチが終わったら、「相互評価カード」（次ページ参照）に評価を書く。
- (4) 次のメンバーも同様にスピーチを行い、終わったら相互評価カードを書く。1周したら、同じ手順で2周目（Round 2）、3周目（Round 3）…と続ける。方法Aで、同じ人が同じサイコロの目を出した場合は振り直す。また、方法Bでは、カードがなくなったら集めてシャッフルして置く。

※注意事項

- ・話せなくて困っているメンバーがいたら、グループ内で助け合うこと。
- ・話し手は聞き手（メンバー）を見ながらスピーチし、聞き手は話し手を見ながらスピーチを聞くこと。

2 各グループで活動を行わせる。

1の手順や注意事項に沿って活動を進めさせる。活動時間は7分間ほどが適当。各トピックでどのようなことが言えるか、教師が次のようにヒントを出しておくと、生徒の発話量を増やすことができる。

（例）The place I want to visitの場合

First, you should say the place you want to visit.
For example, I want to visit my grandparents in Niigata.
Next, you can say the reason.
For example, I love my grandparents because they are very kind to me.
And you can say what you want to do or you can do there.
For example, I want to go fishing with my grandfather.

また、2周、3周と進めていくうちに、同じ話題を複数のメンバーで話すことになるが、それによって生徒同士で表現や話の組み立てなどを学び合うことができる。

3 感想を記入させる。

活動時間が終わったら、相互評価カードの最後にある「感想」欄に記入させる。その際に、他のメンバーが使ったよい表現や、今度同じ話題について話すことがあったら言ってみよう、英語または日本語で書かせる。

Advice

活動が終了したら、話題の中から1つを選び、相互評価カードの裏に自分のことについて書かせてもよいでしょう。「話すこと」を「書くこと」に効果的につなげることができます。

相互評価カード例

Evaluation Card for Impromptu Short Speech (Date:)

Name:

No.	Name	Evaluation			
		Round 1	Round 2	Round 3	Round 4
1					
2					
3					
4					

〈評価〉

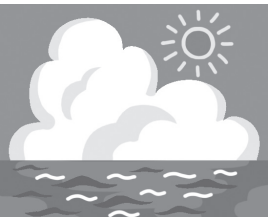
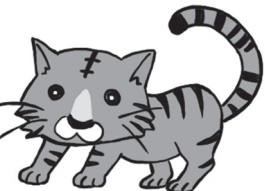
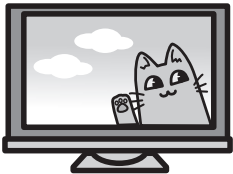
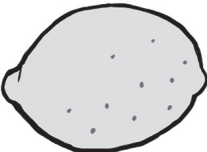
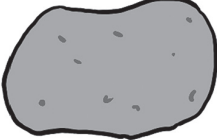
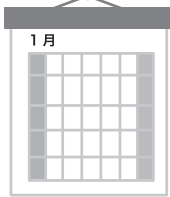
- A：3文以上でとてもわかりやすい B：3文以上でまあまあわかりやすい
C：2文は話すことができた D：次回はがんばろう

感想（メンバーのよい表現や、自分が今度は何を話すかなど）

活動素材集

本資料で紹介した活動で使える素材を集めました。ぜひご活用ください。

● Explanation Game（説明ゲーム）用カード（p.10-11） 必要に応じて拡大コピーした上で、切り取ってご使用ください。

 zebra	 umbrella	 summer	 nurse
 tiger	 piano	 TV	 tennis
 station	 manga	 hanami	 ice cream
 scientist	 lemon	 potato	 snow
 computer	 octopus	 hospital	 calendar

● 即興スピーチ用話題集（p.12-13）

My favorite movie	An animal I like	My hobby
My future plan	My favorite subject	My plans for the weekend
A book I recommend	A person I respect	How to study English
My best friend	What I want for my birthday	My favorite sport
The place I love	My good points	What I do every day
The dream I had yesterday	My best memory	My school

● 便利なフレーズ集 さまざまな活動で使えるフレーズ集です。p.9の「指導項目例」もご参照ください。

〈あいづち・理解を伝える〉

Yeah. / Uh-huh. うん。
I see. なるほど。
I get it. / I understand. わかるよ。

〈賛成・同意する〉

That's right. / That's true. その通りだね。
I think so, too. 私もそう思う。
Me, too. 私もそうだよ。
I agree (with you). (あなたに) 賛成です。

〈反対する〉

I don't think so. そうは思わないな。
I disagree. 反対です。
Not really. そうでもないね。

〈同意を求める・確認する〉

~, you know. ~だよな。
~, isn't it? ~じゃない?
~, right? ~でしょう?
Am I making sense? 伝わったかな?

〈感動する・驚く〉

Wow! わあ!
Really? 本当?
Sounds good. / Sounds nice. いいね。
That's good! / That's nice! いいね!
That's wonderful!
/ That's beautiful! すばらしい!
Great! / Amazing!すごい!
Well done! よくやったね!
Perfect! 完璧だね!
Oh, no! え~, そんな!
No way! とんでもない!

〈同情する・励ます〉

That's too bad. 残念だったね。
It's OK. 大丈夫だよ。
Come on! / Cheer up! 元気を出して!
You are doing well. よくやっているよ。
Good luck. うまくいくといいね。

〈聞き返す〉

Pardon? / Sorry? もう1度言って。
Could you say it again? もう1度言ってもらえますか。