

<教師側>

- ① 生きた英語表現のための場面設定が不十分である。
- ② AETとの事前の打ち合わせや事後の評価が不十分である。

2. 仮説

ティーム・ティーチングにおける「話すこと」の指導において、生きた英語表現のために、ゲーム的活動を行い、成就感を味わわせれば、進んで英語を話そうとする意欲が育つであろう。

3. 計画……………(略)

4. 概要と考察

(1) 研究の経過

① 検証までの準備……………(略)

② 検証授業計画

ア. 題材名 What do you want to be?

イ. 本時のねらい

○将来の希望の職業について、級友や先生と英語で問答することができる。

○ケン(マイク, エミ)が昨日行った場所及び行った理由について、級友や教師と英語で問答することができる。

ウ. 指導過程

b. 指導過程

段階	学習内容・活動	時間	○指導上の留意点 ◎仮説との関連
導入	1. あいさつ JTE, AET, STUDENTS 2. イングリッシュ・カルタ (1)AETが英語でやり方を説明する。 (2)AETが読み(英語)、生徒がカルタ(日本語)を取る。 (3)JTEが読み(日本語)、各班の代表の生徒がカルタ(英語)を取る。 (4)JTEが結果を確認する。	15	○あいさつの後、簡単な英問英答を行い、英語学習の雰囲気盛り上げる。 ○AETの説明が理解できないときはJTEが日本語で補足説明をする。 ○JTEは机間巡視をして、カルタ取りの様子をよく観察する。 ○AETにもカルタ取りの様子をよく観察してもらう。 ◎JTEとAETは、カルタ取りの結果を賞賛し、成就感を味わわせる。
展	3. インタビューゲーム(101) A: What do you want to be when you grow up? B: I want to be~. (1)JTAが日本語でやり方を説明する。 (2)インタビューをし、答えをカードに記入する。 (3)インタビューの結果を発	15	○JTEは、生徒に教室内を自由に移動して、インタビューをするように指示する。 ◎JTEとAETは、インタビューの合間に、生徒が誤りを恐れずに、進んでインタビューをしているか(進んで英語を話そうとしているか)どうかをよく観察する。

開	表する。 4. インタビューゲーム(102) A: Where did Mike go yesterday? B: He went to~. A: Why did he go there? B: To~. ※その1と同じやり方で、ゲームを行う。	15	◎AETにも必ずインタビューをするように指示し、自分の英語が外国人に通じたという喜びを味わわせる。 ◎JTEとAETは、インタビューの結果を賞賛し、生徒に成就感を味わわせる。
終末	5. 本時のまとめ (1)自己評価をする。 6. あいさつ JTE, AET, STUDENTS	5	◎自己評価をさせることにより、生徒に「分かった」「できた」という喜びを味わわせ、満足感を得させて、次の学習にも意欲的に取り組ませるようにする。

(2) 検証と考察

① 検証の観点……………(略)

② 授業の考察

ア. イングリッシュ・カルタ

○予想以上に好評で、どの生徒も歓声をあげながら、新出語句の定着をめざしたカルタ取りに積極的に取り組んでいた。特にふだんは消極的な下位生徒が楽しそうに眼を輝かせて英語の学習に取り組んでいる姿が印象的だった。

○全員数枚のカルタを取ることができ、成就感を味わわせることができた。

イ. インタビューゲーム(その1)

○生徒の表情から過度の緊張感がなくなり、かわって級友やJTEと英語で会話を楽しもうとする様子が見られた。

○今まで口を閉ざしていた生徒が、進んで英語でインタビューをする様子が見られた。

○AETに対しては、初めちゅうちょしていたが、ほとんどの生徒が、最後には英語でインタビューができた。

ウ. インタビューゲーム(その2)

○説明が不十分だったため、スムーズにインタビューができなかった。

○インタビューカードの中に、インタビューの内容と方法を明記しておくな