

## 実践報告6

# パフォーマンス評価の実践

## —話すこと〔発表〕における指導と評価—

愛知県立杏和高等学校 教諭 山崎 綾子

### 1 はじめに

学習指導要領改訂に伴い、学習評価の観点は「知識・技能」「思考・判断・表現」「主体的に学習に取り組む態度」の三つの観点となり、外国語においてはこの3観点をもって五つの内容のまとめり（5領域）を評価することとなった。実際の評価の方法として、令和3年度英語教育改善プランでは、各学校においてスピーキングテスト及びライティングテストを年間3回以上実施することとなっており、今後ますますパフォーマンステストが必要となることが予想される。パフォーマンステストをより身近に、取り組みやすいものにするためにはどうしたらよいか。そして、パフォーマンステストとそこに向かうまでの指導を通じて、生徒がどのような力を付け、どのような姿であればその力がついたと判断するのか。ルーブリックを用いたパフォーマンステスト評価に関する研究を通じて、具体的に組み込んだ結果と、それに対する成果と課題を提案すると共に、今後の自身の指導改善につなげたい。

### 2 単元の目標と言語活動

#### (1) 教材

ア 教科書：Power On I Communication English I（東京書籍）

イ 単元：Lesson 3 “Nagatomo Yuto -A Long Hard Road to Success”

#### (2) 単元の目標

ア 長友選手の生い立ちについての英文を読み、概要や要点を捉える。

イ トーク番組という設定で、司会者と長友選手になりきり、インタビューを通じて長友選手の生い立ちを視聴者に伝えることで、自分の経験や願望、想いを伝える力を付ける。

### 3 関係する領域別目標（杏和高校第1学年のCAN-DO）

聞くこと	・短い対話や短い英文を聞いて、その概要を理解することができる。 ・教室内の英語のやり取りを正しく理解できる。
読むこと	・説明や物語を読んで、情報や考えの概要を捉えることができる。
話すこと 〔やり取り〕	・聞いたり読んだりしたことについて、簡単な意見交換をすることができる。 ・与えられた話題について、学んだ語句を活用して2分程度話し合うことができる。
話すこと 〔発表〕	・聞いたり読んだりしたこと、学んだことや経験したことに基づき、情報や考えなどをまとめ、3文程度で発表することができる。
書くこと	・自分の考えを、即興で、簡単な英語を用いながら、50語程度で書くことができる。

#### 4 単元の評価規準（五つの領域ごとの評価規準の設定）

評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
読むこと	<p>&lt;知識&gt; 英文の内容を理解するために必要な語彙・文法を理解している。</p> <p>&lt;技能&gt; 長友選手の生い立ちについて書かれた説明文を読み取る技能を身に付けている。</p>	長友選手に関する英文について正しく読み取り，概要や要点を理解している。	長友選手に関する英文について正しく読み取り，概要を理解しようとしている。
話すこと [発表]	<p>&lt;知識&gt; 経験や考えを伝えるために必要となる語句や文を理解している。</p> <p>&lt;技能&gt; 長友選手の経験や考えを想像し，話して伝える技能を身に付けている。</p>	長友選手が世界で活躍するまでの道のりについて，読んだ内容を活用しながら，長友選手の経験や想いを想像し，発表している。	長友選手が世界で活躍するまでの道のりについて，読んだ内容を活用しながら，長友選手の経験や想いを想像し，発表しようとしている。
書くこと	<p>&lt;知識&gt; 現在完了や受動態等の特徴やきまりを理解している。</p> <p>&lt;技能&gt; 現在完了や受動態を用いながら経験や想いを想像し，書く技能を身に付けている。</p>	長友選手が世界で活躍するまでの道のりについて，読んだ内容を活用しながら，長友選手の経験や想いを想像し，書いている。	長友選手が世界で活躍するまでの道のりについて，読んだ内容を活用しながら，長友選手の経験や想いを想像し，書くようとしている。

#### 5 言語活動を中心とした指導と評価の計画

時間	ねらい，学習活動	評価の観点			指導上の留意点 評価規準（評価方法）
		知	思	主	
1～6時間目	<p>①英文の内容理解・知識の定着</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・リスニングで概要把握</li> <li>・パラグラフチャートで概要把握</li> <li>・単語練習</li> <li>・本文の内容を日本語要約</li> <li>・音読練習</li> <li>・ディクテーションで仕上げ</li> <li>・リプロダクションで内容理解度チェック</li> </ul>	○	○	○	<p>Part1～Part3 各2時間</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パートごとにノート提出</li> <li>・いずれかのパートでストーリーリプロダクションをロイロノートで提出</li> </ul>

7時間目	<p>②ロールプレイ（インタビュー）の内容づくり</p> <p><b>【ねらい】</b></p> <p>事前に評価の基準を提示し、その基準に基づき、ペアでインタビューの原稿を考える。またその活動から英文についての内容理解を深め、繰り返しアウトプットを行うことで語彙や表現等の知識を定着させる。</p> <p><b>【学習活動】</b></p> <p>ペアで原稿をつくる。</p> <p>読んだ内容や表現を活用することを基本とし、応用として、読んだ内容や表現を自分なりにアレンジして発表することで主体的な活動へとつなげる。</p>		○	<p>・原稿はロイロノートで提出原稿を回収しないことで、生徒が自宅でも十分に練習することができる。また、原稿はパフォーマンステスト評価の参考にする。</p> <p>※生徒はこの時点で、どちらの役を行うかは知らない。</p>
8時間目	<p>③ロールプレイ（インタビュー）発表</p> <p><b>パフォーマンス評価</b></p> <p><b>【ねらい】</b></p> <p>聞き手を意識して発表し、相手が言ったことに対し適確な反応をすることができる。また、質問と応答の練習を繰り返すことによって、表現を定着させる。</p> <p><b>【学習活動】</b></p> <p>原稿を元に練習をし、発表を行う。</p> <p>Audienceに長友選手の情報を理解してもらえるように、声量やアイコンタクトに注意をし、必要に応じてジェスチャー等を使いながら発表する。また、相手の言ったことに対し、“Really?”などの反応をしたり、rejoindersを用いたりする。</p>		○	<p>○</p> <p>・ペアでロールプレイを動画撮影し提出（ロイロノート）</p> <p>※時間内であれば何度でも挑戦できる。タブレットを使用することで、十分な活動時間を確保することができる。</p>
9時間目	<p>④パフォーマンステストの振り返り</p> <p><b>相互評価・フィードバック</b></p> <p><b>【ねらい】</b></p> <p>他グループの発表を見て評価をすることで、自分達のグループにはない表現やアイデアを学ぶ。また、他者の英語による発表を評価することでリスニング力の向上につなげる。</p> <p><b>【学習活動】</b></p> <p>各ペアの提出した動画を見て、ルーブリックに従い相互評価をし、アドバイスをし合う。</p>			<p>・生徒による評価：他者の発表を評価⇒本人に伝え、次回以降に生かす。</p> <p>※生徒による評価は成績には加えない。</p>

## 6 パフォーマンステスト

### (1) 実施方法

トーク番組に出演する長友選手と番組司会者という設定で、インタビューのロールプレイを行い、視聴者に長友選手についての情報を伝える。教員と残りの生徒は動画を見てルーブリックに従い、評価をする。

#### 【手順】

- 7時間目：パフォーマンステスト準備  
 ペアで原稿作成⇒提出  
 原稿が完成したペアから練習
- 8時間目：パフォーマンステスト本番  
 動画撮影⇒提出
- 9時間目：パフォーマンステスト評価  
 提出動画を全体で流し、相互評価

### (2) 指導上の留意点

- ・始めにパフォーマンステストの流れとルーブリックを生徒に配付・説明する。
- ・生徒の評価は成績には加えず、お互いのフィードバックにのみ使う。

## 7 パフォーマンステスト評価

### (1) 評価方法

録画した動画を放映し、教員と生徒で視聴する。基準に沿って評価を行う。

※間違いを恐れず、積極的に英語をたくさん「話す」ということを目標にしたいので、accuracy に関しては最低限「伝わる英語」という点でのみ評価する。

### (2) ルーブリック

学年 目標	話すこと【発表】：聞いたり読んだりしたこと、学んだこと経験したことに基づき、情報や考えなどをまとめ、3文程度で発表することができる。		
単元 目標	●長友選手の生い立ちについての英文を読み、概要や要点を捉える。 ●トーク番組という設定で、司会者と長友選手になりきり、長友選手の生い立ちを視聴者につたえることで経験や願望、想いを英語で伝える力をつける。		
評価	知識・技能	思考・判断・表現	態度
規 準 評 価	英語を適切に使用できている。 (語彙や表現を評価)	長友選手について、異なる情報を3つ以上含んでいる。 (内容を評価)	相手にわかりやすく伝えることを意識している。(発表を評価) ①原稿を見ない ②感情をこめている ③聞き手に配慮している(声量等)
a 5 点	教科書の表現に加え、 <b>自分で工夫した英語の表現を使って</b> 発表している。	教科書の内容に加え、そこから <b>自然と想像できる内容を加えて</b> 3つ以上の情報を含んでいる。	上の①～③が <b>3つともできている。</b>
b 3 点	<b>教科書の抜き出しに頼りながら</b> 発表している。	<b>教科書にある情報に基づいて、</b> 3つ以上の情報を含んでいる。	上の①～③が <b>2つできている。</b>
c 1 点	英語の表現や発音に誤りが多くあり、内容が伝わりにくい。	長友選手についての情報が2つ以下。	上の①～③が <b>1つできている。</b>

## 8 実践報告

### (1) 実施の内容

#### ア 事前準備

(ア) 生徒にルーブリック及び、Interview Preparation Sheet (別紙1)を配付。パフォーマンステスト実施手順と評価基準を説明し、この活動を通して「何ができるようになりたいのか」、またそこへ向けて「何を」「どれくらい」頑張ればよいのかを把握させる。

※インタビューの始め方、Rejoindersについては例及び用法を提示する。

(イ) トークショーという場面設定を想像しやすくするために、インタビュー形式のトーク番組の動画を見る。(例「徹子の部屋」「The Ellen DeGeneres Show」)

(ウ) Preparation Sheetに基づいて、ペアで原稿の作成をする。役割によって文量が異なることが予想されるため、この段階では役割は伝えない。

(エ) ペアで練習をする。

#### イ パフォーマンステスト本番

(ア) タブレットをペアに1台配付→起動・準備

※準備ができたペアは練習をしてよい。

(イ) 役割を発表

(ウ) トークショー撮影 (25分)

この時間内であれば、何度でも撮り直し可能

(エ) 撮影した動画を確認→ロイロノートで提出 (5分)

(オ) 自己評価、アンケート記入 (別紙2) (5分)

#### ウ パフォーマンス評価

教員による評価：動画を見て、ルーブリックに従い評価する。コメントを付けて返却する。

生徒によるフィードバック：動画を見て、他者の発表の「よかったところ」を用紙に記入し発表者に渡す。次回以降の活動につなげる(成績には加えない)。

#### 【教員用評価シート】

a 5点	教科書で使われていた英語に加え、自分で工夫した英語の表現を使って、3つ以上のやり取りをしている。	教科書の内容に加え、そこから自然と想像できる内容(感情や相槌など)を加えて3つ以上の情報でやり取りをしている。	る声量、発音である 上の①~③が3つともできている。
b 3点	教科書の抜き出しに頼りながら、3つ以上のやり取りをしている。	教科書にある情報に基づいて3つ以上の情報でやり取りをしている。	上の①~③が2つできている。
c 1点	やりとりが2つ以下、または分かりにくい。	やりとりの中に、質問・答え・反応が含まれていない	上の①~③が1つできている。
小計	3	3	3

合計 9点

Comments: 英語の表現, 内容, 女に工夫しました!  
「おこなった時どう思, たか」「負けた時どう思, たか」について2人は固からなにも答えが電脳に想像できずしれん。3つ目の0429(1分)に「子どもの頃からの夢」という情報が加わ, 2人2 Good あり。次回も期待してます!

【生徒用フィードバックシート】

良かったところ

【内容】  
長友がサッカーを始めた理由などを分かりやすく話していたのでいいと思いました。

【発表】  
声量が良く聞きとりやすかったです。

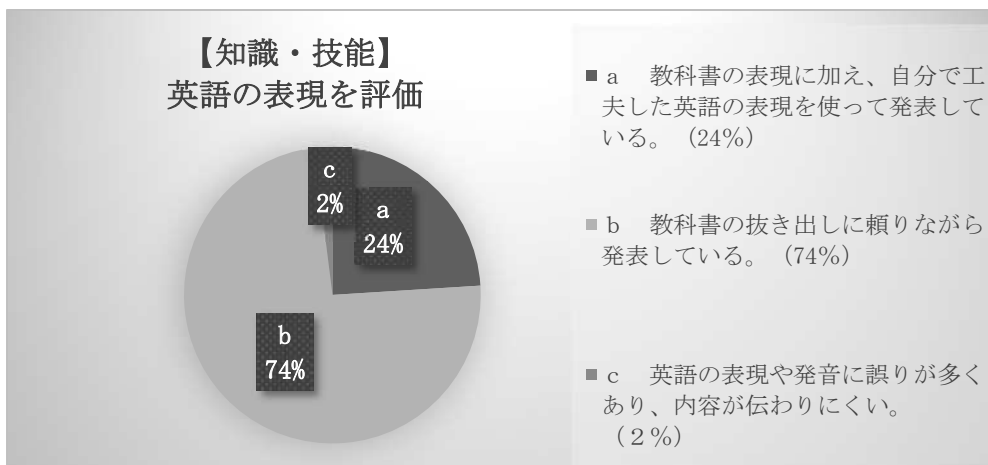
良かったところ

【内容】  
長英語の文で質問するんじゃなくて短い英語の文で質問していたので聞きとりやすかった。文と文の間に間が空いていて聞きやすかった。

【発表】  
明るく喋っていて、インタビューの人と長友役の人が仲良さそうだった。

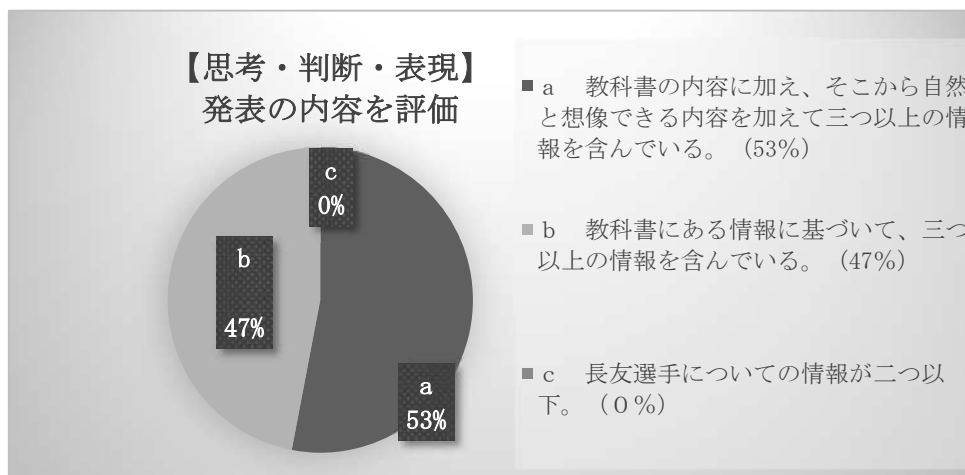
(2) 実践の結果と考察

ア 知識・技能…英語を適切に使用できている。



- ・ a 評価の生徒は教科書の語彙や表現を基に、自分で英文をつくりながら発表をしていた。この観点で a 評価の生徒の多くが【思考・判断・表現】でも a 評価であり、考えた質問が教科書の内容を超えたものであれば、必然的にその答えも自分で工夫した英語の表現をつくらざるを得ないといった状況があった。
- ・ c 評価の生徒は、発話に詰まる場面が多く、script に書いた英語の発音が分からないといった場面もあった。準備段階で気付くことができればよかった。

イ 思考・判断・表現…長友選手について、異なる情報を三つ以上含んでいる。

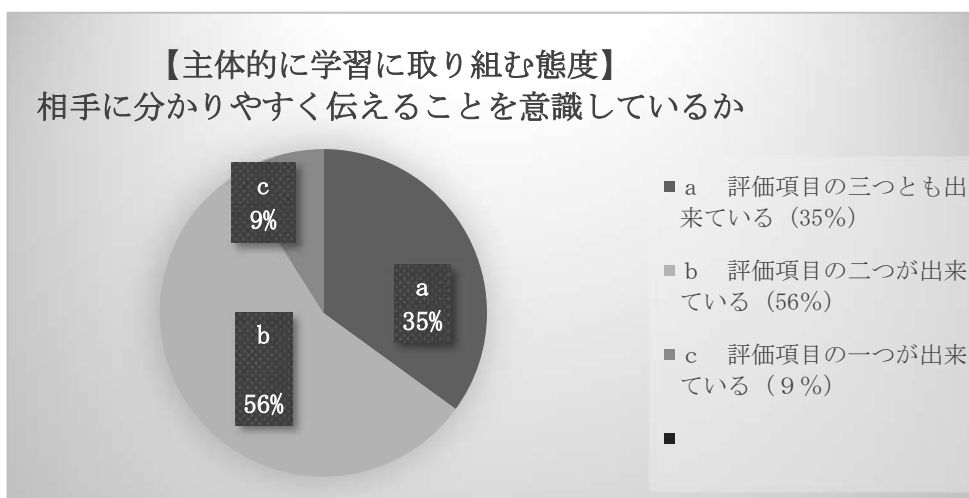


- ・ルーブリックを事前に提示していたことで、多くの生徒が a 評価を目指し、工夫した質問を考えていた。a 評価の発表には「Do you have a message to High school students?」「Who do you want to say "Thank you" to?」といった質問があり、答え方にも工夫がされていた。また「How do you feel when ~?」といった質問が多かった。
- ・「When did you start soccer?」「Where were you born?」等の質問に対し、教科書からの抜き出しで答えているものに関しては b 評価とした。
- ・発音が正しくできなかつたり、発表に詰まったりしてしまった生徒に関しては、この項目のみ script を参考にして評価をした。

ウ 主体的学習に取り組む態度…相手に分かりやすく伝えようとしているか。

条件：

- ① 原稿を見ない（相手・視聴者に視線を配る）
- ② 感情を込めている（棒読みでない）
- ③ 声量等に気を付けながら伝えようとしている



- ・想像以上に多くの生徒が原稿を見ずに発表ができていた。その分、話す相手を見る、視聴者を意識する等もできていた生徒が多かった。
- ・b 評価のうち、ほとんどの生徒は項目②「感情を込めている」で躓いており、棒読み（アクセント、イントネーション、意味のまとまり間のポーズ等がない）が目立った。音読でも音声のシャドウィングやオーバーラッピングを通じて、脱棒読みを目指しているが、まだまだ

工夫が必要であると感じた。

- ・項目③「はっきりと聞き取れる声量である」は全員がクリア。マスク着用、大きな声が出せない中での発表だったが、タブレットに録画という方法はこの点でもよかったと思う。

### (3) 成果と課題

#### ア 成果について

(ア) パフォーマンステストを行ったことで、生徒は自主的に言語活動を繰り返し、教科書の内容理解は確実に深まった。また、パフォーマンステスト実施後に行った自己評価では発表について、「英語で情報を伝えることができた」と感じた生徒が多く、「話すこと」に関して自信をもつことができたと感じた。また、アンケートにおいては、「ルーブリックを事前に提示されることで目標をもって活動に取り組むことができた」と答えた生徒が多くおり、今後も生徒のモチベーションを上げることができると感じたいと感じた。

(イ) さまざまな言語活動を行い、最終タスクとしてパフォーマンステストがあり、その評価が生徒にフィードバックされ、次の活動につながる。これがルーティン化すれば、生徒が主体的に学ぶ大きな動機になると思う。またパフォーマンステストに向けて生徒が自主的にアウトプット活動を繰り返すことで、英語の基礎や表現が定着することも期待できると感じた。

#### イ 課題について

(ア) 実施上の課題

#### 【即興性について】

今回、生徒は準備した原稿を覚え、そこに「相手に分かりやすく伝える」ということを加えて発表を行った。しかし、実際のコミュニケーションを想定すると、ある程度の即興性をもたせる必要があると感じた（例えば、今回行ったロールプレイを準備活動とし、「ALT に対し、①自分の生い立ち ②自分の強み ③自分のモットーの3点について自己紹介を行う」という設定で、10分間準備をし、1分程度の発表を行う等）。

今後は、準備された材料から行う言語活動を経て、最終的には即興で英語を使って発表をすることを目標に活動を計画していきたい。

#### 【ルーブリックの改定】

シンプルに、誰でも短時間でできる評価基準を目標にルーブリックを作ったが、実際に評価をしてみると、評価のために確認しなければならない項目が多く、何度も動画を見返す必要があり、時間を要した。実際のパフォーマンステスト評価は以前のルーブリックで実施済ではあるが、反省点を考慮し、以下のようにルーブリックを改良した。

#### 「思考・判断・表現」についての3つの条件

- 条件① 長友選手の生い立ちについて述べている。
- 条件② 質問に対し、適切な答え、反応ができています。
- 条件③ 3つ以上の情報を伝えている。



	知識・技能	思考・判断・表現	態度
a	語彙や表現が適切に使用されている。 聞き手にわかりやすい音声等で伝えている。	三つの条件を満たした上で、関連した情報や自分の考えを詳しく述べて伝えている。	三つの条件をみたした上で、関連した情報や自分の考えを詳しく述べて伝えようとしている。
b	多少の誤りはあるが、理解できる程度の語彙や表現を使っている。 理解に支障のない程度の音声等で話している。	三つの条件を満たして話して伝えている。	三つの条件を満たして話して伝えようとしている。
c	「b」を満たしていない。	「b」を満たしていない。	「b」を満たしていない。

「主体的に取り組む態度」の評価は「思考・判断・表現」と一体的に行うことで、評価も簡単になった。「思考・判断・表現」についての条件を、単元の目標と評価基準に合わせて変えていけば、さまざまなパフォーマンステストのルーブリックに応用できるのではないかと感じた。

(イ) 今後に向けての課題

#### 【CAN-DOリストの見直し】

実際にパフォーマンステストを計画する中で、学年として最終的にどのような姿を目指したいのか、そのためにどのような活動をどの段階でしていくのかを改めて考える必要があった。3観点5領域評価において、どの活動でどの領域をどのように評価するのか、また最終的にどのような姿を目指すのかが一目で分かるようなCAN-DOリストを目指し、現在改訂中である。

## 9 参考文献

- ・文部科学省（2018）『高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 外国語編 英語編』
- ・文部科学省 国立教育政策研究所（2019）『学習評価の在り方 ハンドブック 高等学校編』
- ・国立教育政策研究所（2021）『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 高等学校外国語』
- ・金谷憲・堤孝（2017）『レッスンごとに教科書の扱いを変える TANABU Model とは』アルク

# Lesson 3 Interview Preparation Sheet

[I: Interviewer N: Nagatomo]

I: Today, I'd like to welcome Mr. Nagatomo. Nice to meet you, Mr. Nagatomo!  
 N: Nice to meet you, too.  
 I: Now I'd like to ask you three questions.

**1つ目のやり取り**

I: (日) \_\_\_\_\_  
 (英) \_\_\_\_\_  
 N: (日) \_\_\_\_\_  
 (英) \_\_\_\_\_  
 I: \_\_\_\_\_

**2つ目のやり取り**

I: (日) \_\_\_\_\_  
 (英) \_\_\_\_\_  
 N: (日) \_\_\_\_\_  
 (英) \_\_\_\_\_  
 I: \_\_\_\_\_

**3つ目のやり取り**

I: (日) \_\_\_\_\_  
 (英) \_\_\_\_\_  
 N: (日) \_\_\_\_\_  
 (英) \_\_\_\_\_  
 I: \_\_\_\_\_  
 I: Thank you very much for coming today.

Memo:

☆ **インタビュアーの反応 (例)** ☆  
 That makes sense. (なるほど) That's true. (確かに)  
 Really?/No way! (本当ですか?信じられない!)  
 It's good to know./I didn't know that. (それは知りませんでした)  
 I see. (なるほどあ) That's true. (たしかに)  
 I agree. (たしかに) Right. (たしかに)  
 ★相手の言ったことを繰り返すのも効果的!

【別紙 1】

Class No. Name

## Lesson 3 Role play “Interview to Nagatomo” 振り返り sheet

組 番 名前： \_\_\_\_\_

① Self evaluation (自己評価) :

- (1) 長友選手の生い立ちについて、3つ以上の情報を英語で伝えられたか。  
3つできた ・ 2つできた ・ 1つできた ・ できなかった
- (2) 長友選手について、適切に内容を伝えられたか。  
自分で表現を工夫して伝えた ・ 教科書の英文を使って伝えた ・ うまく伝えられなかった
- (3) 相手にわかりやすく伝えるため、努力したことは何ですか。


② アンケート :

- (1) ロールプレイの方法はわかりやすいものでしたか。  
①Yes                      ②No  
(Noの場合どのあたりがわかりにくかったか： \_\_\_\_\_ )
- (2) ロールプレイの評価基準(ルーブリック)はわかりやすいものでしたか。  
①Yes                      ②No  
(Noの場合どのあたりがわかりにくかったか： \_\_\_\_\_ )
- (3) ルーブリックを事前に提示されることで目標を持つことができたか。  
①Yes                      ②No
- (4) ロールプレイの準備本番を含め、あたえられた時間はどうでしたか。  
①短かった    ②長かった    ③ちょうどよかった
- (5) 発表の方法について、どの形がよいと思いますか。  
①前へでて発表                      ②グループ内で発表                      ③タブレットに録画  
(理由： \_\_\_\_\_ )
- (6) 今回のパフォーマンステストは英語のどんな力がつくと思いますか。【複数回答可】  
①聞く力    ②読む力    ③書く力    ④話す力  
⑤その他 ( \_\_\_\_\_ )
- (7) 今後、パフォーマンステストは必要だとおもいますか。  
①Yes                      ②No
- (8) 感想 :

---

---

---

---