

1 昨年度の授業改善推進プランの検証

(1) 成果

- ・アルファベットを使ったゲームやチャンツなどを通して、楽しみながら外国語を話すことができた。
- ・毎回、授業の初めに挨拶や天気などを答える活動を行ったため、外国語でのコミュニケーションに慣れることができた。
- ・アルファベットが書けるようになった。

(2) 課題

- ・外国語を話したり書いたりしたいという思いがあっても、身に付いている語彙の量が少ないため、表現することができない。
- ・外国語の発音に自信がもてず、英文を読んだり手本の発音を聞いたりすることはできても、すすんで活動に取り組めない児童がいる。
- ・簡単な語句で会話をする事が多く、基本的な表現を用いて指示や依頼をしたり、それらに応じたりすることがあまりできない。

2 大田区学習効果測定の結果分析

(1) 達成率（経年比較）

	令和6年度結果	令和5年度結果	令和4年度結果
第4学年			
第5学年			
第6学年	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「知識・技能」は、2ポイント目標値を上回った。「思考・判断・表現」は、3.5ポイント、「主体的に学習に取り組む態度」は、11.6ポイント目標値を下回った。</li> </ul>		

(2) 分析（観点別）

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"> <li>・目標値を2ポイント上回っている。</li> <li>・単語や表現の意味理解は、目標値を大きく上回っている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目標値を3.5ポイント下回っている。</li> <li>・例文を参考にしながら、簡単な語句や基本的な表現を用いて英作文を書く活動は、大きく下回っている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目標値を11.6ポイント下回っている。</li> </ul>

3 授業改善のポイント（観点別）

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"> <li>・ネイティブ・スピーカーと外国語教育指導員のチームティーチングにより、ネイティブな英語に親しんだり日本語で英単語の正しい意味を理解したりできる機会を充実させ、語彙の量を増やしていく。</li> <li>・英単語の定着のため、ビンゴゲームやチャンツなどを通して、楽しみながら単語に触れる時間を増やしていく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・英語カフェの時間を設けることによって、ネイティブ・スピーカーの英語に触れる機会を増やし、実践的コミュニケーション能力を培っていく。</li> <li>・会話力の向上を図るために、授業の初めや終わりの挨拶、天気、曜日を答える活動を通して、英語のコミュニケーションに慣れさせていく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・単元で行う言語活動において、児童の思いを組み入れたゴールを設定することで、学習意欲を高める。</li> <li>・ネイティブ・スピーカーとの関わりに自信がもてない児童のために、児童同士でコミュニケーションをとる機会を多く取り入れることによって、すすんで英語で会話をしたいという気持ちをもたせる。</li> </ul>