

ジェスチャー実況テスト(ペア)【生徒用・課題カード】

Class _____ No. _____ Name _____

🎯 **ゴール:** ペアの動きを、進行形で3文以上実況できる

場面 1人がジェスチャー、1人がスポーツ実況アナウンサー。「今まさに」を英語で伝えよう。

①ジェスチャー役がカードの動作(例: テニス・料理・ねこ)を演じる ②実況役が He/She is ~ing! を3文以上(動作が変わったら実況も変える) ③30秒で交代

実況の型: Look! He is ~ing. / Now she is ~ing! / Wow, he is ~ing very fast!

準備 テストまでにすること(授業1回)

動作カード12枚で練習(本番は別カード)。be動詞を強く言う練習(He IS running!)を全体で。

本番 時間: ペアで2分(各役1分) / 評価: 4観点×3段階(12点)

達成	相手に伝わったか・目的をはたせたか(いちばん大事!)
正確さ	be動詞+ingのセットが守れたか
流暢さ	止まらずに続けられたか(完ぺきでなくてOK、リカバリーも実力)
態度・やり取り	実況らしい声・ペアへの反応

✓ 聞き返し(Pardon? / One more time, please.)は減点ではなく加点。本物の会話の技だから、遠りよく使おう。

ねらい

このテストは何を・なぜ測るのか

測る力	目の前の動作を即時に文にする力(進行形の自動化)
なぜ必要か	進行形は「作れるが使えない」の代表格。ジェスチャーという消えない場面を使い、be動詞+ingのセットが反射になっているかを測る。笑いが起きる形式のため、実技評価への苦手意識を作らずに2回目以降のテストへの助走になる。

評価

ルーブリック(B列=評価規準「おおむね満足の姿」。採点前に一読してから始める)

達成	A(3点) 動きの変化に実況が追いつき、見ている側が笑顔になった	B(2点)=評価規準 3文以上の実況で動作が伝わった	C(1点) 1文以下・実況にならない
正確さ	A(3点) be+ingがすべて正しい	B(2点)=評価規準 be動詞が時々落ちるが言い直せる	C(1点) ingのみ・文にならない
流暢さ	A(3点) 実況が途切れない	B(2点)=評価規準 間はあるが続けた	C(1点) 止まる
態度	A(3点) 声に抑揚・ペアと息が合う	B(2点)=評価規準 聞こえる声で実況	C(1点) やり取りが成立しない

✓ C→Bの手立て: 条件を1つ減らして再挑戦の機会を(例: メモを見てよい・時間を短く)。再テストはB上限にせず、できた姿をそのまま評価する

運用

当日の流れ(1コマで15ペア)

1	ルーブリック(このページ)のB列を一読してから開始——「おおむね満足の姿」を採点の物差しとして頭に置く
2	課題カード(1ページ目)の場面と評価観点を全体で確認(2分)。聞き返しは加点、と必ず伝える
3	順番票にしたがって実施(ペアで2分(各役1分))。採点はその場で記録シートに○をつけるだけ
4	待ち時間の生徒には観察メモ(よかった表現を1つ書く)または自習課題を指定
5	全員終了後、よかった例を2〜3、名前を挙げてほめて締める(次回への空気づくり)

☆運用のコツ

評価と娯楽が両立する鉄板テスト。動作カードに1枚だけ「先生の日常」(コーヒーを飲む等)を混ぜると教室が沸きます。実況役の言い直し(自己修正)はむしろ加点対象と事前に伝えて。

記録

その場で○をつけるだけ(A=3 B=2 C=1)

名前	達成	正確さ	流暢さ	態度	計	メモ(次への一言)
_____					/12	
_____					/12	
_____					/12	
_____					/12	
_____					/12	
_____					/12	
_____					/12	
_____					/12	

✓ 印刷して名簿順に並べておくと、テスト中の記入が3秒で済みます。「メモ」は返却時のフィードバックの種——1語でOK。