

即興1分トーク(お題ガチャ)【生徒用・課題カード】

Class _____ No. _____ Name _____

 **ゴール:** その場で引いたお題について、準備なしで1分話し続けられる

場面 英語の「即興力」最終試験。お題ガチャを回して出た話題を、構成メモなしで1分。沈黙よりつなぎ言葉！

お題例: my favorite place / a memory of school lunch / rainy days / my hero(20種から当日抽選)
使える技: Well... / Let me see... / You know... / 話が尽きたら For example や When I was ~ で具体化

準備 テストまでにすること(帯活動でしゃべり体力づくり)

帯「しゃべりつづけマラソン」を3週間。話を伸ばす3公式(例を出す・昔話にする・気持ちを足す)を練習。

本番 時間: 1人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	今回の言語材料(下の「使う形」)が正しく使えたか
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	聞き手を見て・声がとどいたか・あいさつと締めがあったか

✓ 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	予告なしの話題に、持てる英語を総動員して対応する力(即興運用の総合力)
なぜ必要か	3年間の学習の最終目標は「準備した英語」でなく「出てくる英語」。お題ガチャの即興性が、知識の量ではなく検索速度と代替表現力(言い換え)を測る。入試面接・英検二次・その先の実用場面すべての基礎体力測定。

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) 1分間、内容のあるトークが続き構成も感じられた	B(2点)＝評価規準 つなぎ言葉を使いながら1分近く話した	C(1点) 30秒未満・沈黙が大半
正確さ	A(3点) 既習文法を幅広く正しく運用	B(2点)＝評価規準 誤りはあるが話は通じる	C(1点) 文が成立しない
流暢さ	A(3点) 沈黙ほぼゼロ・自然な速度	B(2点)＝評価規準 間をつなぎ言葉で埋めて続けた	C(1点) 停止
態度	A(3点) 聞き手の反応を見て話し方を調整	B(2点)＝評価規準 前を向いて話す	C(1点) 下を向く

✓ C→Bの手立て: お題を2択から選べる形にして再挑戦

運用

当日の流れ(1コマで20人)

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(1人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

評価前に「沈黙0秒で内容が薄い」より「Well...を挟んで内容がある」方が上、と明示すると、生徒はつなぎ言葉を恐れず使えます。入試面接の直前対策としても機能する看板テストです。

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。