

# 児童の興味・関心が高まる言語活動を位置づけた 外国語科の授業づくり

## —パフォーマンス課題を取り入れた単元設計を通して—

田辺市立新庄第二小学校  
教諭 玉田 圭

### 【要旨】

本研究では、児童の興味・関心が高まる言語活動を位置づけた外国語科の授業づくりを行った。単元のゴールを明確にして逆向き設計で単元計画を作成し、児童が課題を現実的な場面と感じられるように設定し、単元終末のパフォーマンス課題に向けて興味・関心を高めて学んでいけるように授業を構成した。さらに、ルーブリックを用いて目指す目標を児童と共有し、児童が学習状況について把握できるよう具体的な振り返りを行いながら授業を進めた。これらの取組から、単元終末の言語活動に向けて積極的に取り組む児童の姿が見られた。

### 【キーワード】

逆向き設計、パフォーマンス課題、ルーブリック、振り返り

## 1 研究のねらい

小学校学習指導要領解説外国語活動・外国語編（以下、学習指導要領と略記）では、「単元など内容や時間のまとまりを見通して、その中で育む資質・能力の育成に向けて、児童の主体的・対話的で深い学びの実現を図るようにすること。その際、具体的な課題等を設定し、（中略）英語の音声や語彙、表現などの知識を、五つの領域における実際のコミュニケーションにおいて活用する学習の充実を図ること。」（※1）と明記されている。

しかし、筆者のこれまでの授業では、単元のゴールを意識できずに単元を最初から順番に進めるような授業を行っていたため、児童が授業と授業のつながりを感じにくく、見通しをもって学習を進めていくことに課題があった。また、児童が授業で既習の単語や表現を使って自ら考えてやり取りする場面や自分の考え・気持ちを表現し合う場面が少なく、活動自体が目的になっており、児童が自らの学習状況を把握しにくくなっていた。

こうした実践の省察で明らかになった課題を解決するために、単元の終末に児童の興味・関心が高まる言語活動を位置づけ、単元のゴールを明確にした単元計画を作成し、振り返りと評価を工夫することで、単元のゴールを意識した学習が進められると考えた。そこで、以下に示す3つについて研究することとした。

## 2 研究の方法

### （1）単元計画作成の工夫

単元を計画する際には、児童に身に付けさせたい資質・能力（単元終末での児童の姿）をまず明確にし、そこから遡って逆向きに単元を計画する。単元構想については単元導入から徐々に単語や表現が身に付くように学習活動の内容を組み入れてい

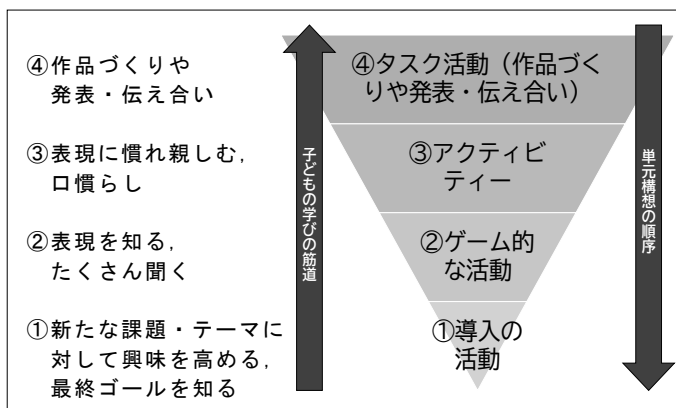


図1 赤沢の示す単元構想モデル

く赤沢（2021）の示す単元構想モデル（図1）を参考に、授業と授業のつながりを意識したものとする。この単元構想は、教科書の構造とも重なるため単元計画作成の参考とする。

（2）児童の興味・関心が高まるパフォーマンス課題の設定

単元終末には、児童の興味・関心が高まるパフォーマンス課題を位置づけ、児童が身に付けた資質・能力を確認できるようにする。パフォーマンス課題を考える際に西岡（2008）の示す単元へのパフォーマンス課題の位置づけ方、①パーツ組立型、②繰り返し型、③折衷型の3パターンのうち図2に示す①パーツ組立型を取り入れる。パーツ組立型は、単元終末に向けて必要となる単語や表現を身に付けていき、それらを使ってパフォーマンス課題に取り組みせる型であるため、赤沢（2021）の単元構想モデルとも重なる。単元終末に向けて、単語や表現が身に付き課題達成していく流れになっており、児童は興味・関心を維持して学習が進められると考える。

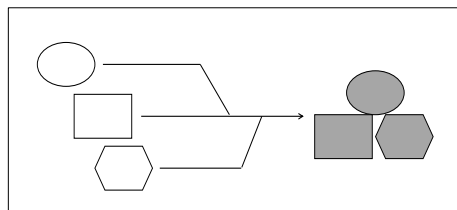


図2 西岡の示すパーツ組立型のパフォーマンス課題

学習指導要領には、コミュニケーションを行う際に必要な3つの要素として、目的・場面・状況が示されており、これらはパフォーマンス課題の設定には欠かせない。また、G. ウィギンズと J. マクタイは、課題を身近なこととして考えられるようにパフォーマンス課題を設定する上で大事にする6つの要素を示し（表1）、特に⑤と⑥の要素があることで課題への意欲が高まると述べている。筆者はこれを、目的・場面・状況を基本としながら、パフォーマンス課題を設定する上で大事にする要素の内容を明確にし、児童に何を伝えたらよいか分かるように5つの要素に整理した（表2）。そして、言語活動を考える際、表2に示す5要素を具体的に示したパフォーマンス課題を設定する。そうすることで、目的・場面・状況がより明確になり、児童は課題に対して興味・関心を高め単元終末に向かって単元のゴールを意識して学習していく。さらに5要素を明確に示すことで、児童は課題をより現実的な場面と感じ、相手意識をもって学習していくこともできると考える。

学習指導要領には、コミュニケーションを行う際に必要な3つの要素として、目的・場面・状況が示されており、これらはパフォーマンス課題の設定には欠かせない。また、G. ウィギンズと J. マクタイは、課題を身近なこととして考えられるようにパフォーマンス課題を設定する上で大事にする6つの要素を示し（表1）、特に⑤と⑥の要素があることで課題への意欲が高まると述べている。筆者はこれを、目的・場面・状況を基本としながら、パフォーマンス課題を設定する上で大事にする要素の内容を明確にし、児童に何を伝えたらよいか分かるように5つの要素に整理した（表2）。そして、言語活動を考える際、表2に示す5要素を具体的に示したパフォーマンス課題を設定する。そうすることで、目的・場面・状況がより明確になり、児童は課題に対して興味・関心を高め単元終末に向かって単元のゴールを意識して学習していく。さらに5要素を明確に示すことで、児童は課題をより現実的な場面と感じ、相手意識をもって学習していくこともできると考える。

表1 G. ウィギンズらが示すパフォーマンス課題のシナリオに織り込む6要素

①	GOAL（目的があるか）
②	ROLE（役割があるか）
③	AUDIENCE（相手があるか）
④	SITUATION（状況の設定があるか）
⑤	PERFORMANCE（完成作品は何か）
⑥	STANDARDS（観点を設定しているか）

表2 筆者による単元末の言語活動のシナリオに織り込む5要素

①	PURPOSE（目的：何のためにその活動をするのか）
②	SCENE（場面：物事が行われているのは、どのような場面なのか） *どのような役割で、相手は誰か
③	SITUATION（状況：その物事は、どのような状況で行われているのか）
④	PERFORMANCE（完成作品は何か）
⑤	STANDARDS（観点を設定しているか）

（3）振り返り・評価の工夫

振り返りシートに振り返りの観点を具体的に示し、児童が分かったことやできるようになったこと、次の授業で改善したいことなどを書くことで、児童が自身の学習状況を可視化できるようにする。そうすることで、成果と課題を把握でき、次の授業へのつながりをもつことができると考える。単元終末の振り返りでは、パフォーマンス課題への取組に関する振り返りから学習の成果と課題を把握させ、何ができるようになったかを確認させる。また、単元を通した振り返りをし、自己評価させることで自身の学習状況のメタ認知を促す。

次に、パフォーマンス課題の評価を行うためにルーブリックを作成する。このルーブリックは、授業者が活用するだけでなく、同じ内容で児童にとって分かりやすい表現にしたものを作成して具体的に示し目標を共有する。そうすることで、児童にとっても単元の

目標が明確になり、目指す姿を意識し学習を進めることができるようになる。

### 3 所属校における提案授業について


所属校の第6学年1学級19人を対象に「Unit 5 We all live on the Earth.」の単元において全8時間の提案授業を実施した。なお、研究の成果と課題を明らかにするために児童対象の事前・事後アンケート調査を実施した。

#### (1) 単元計画作成の工夫

授業の単元計画は、2(1)単元計画作成の工夫で示した視点を意識して逆向きに単元を計画し、単元終末に向けて授業と授業のつながりが意識できる単元計画とした(表3)。作成の手順は□で示す。まず単元終末での児童の姿を明確にした後、目指す資質・能力を明確にした上でパフォーマンス課題を設定する。そして、課題を評価するためのルーブリックを作成し、最後に赤沢(2021)の示す単元構想モデルを参考にしながら、毎時の目標を立てた。また、それらの目標を達成させていくことで、徐々に単語や表現が身に付いていくように、教科書の構造と照らし合わせながら学習活動を組み入れ、単元終末に向けて課題達成ができるようにした。

表3 逆向き設計による単元設計

1. 使用する教科書		NEW HORIZON Elementary 6 (東京書籍)	
2. 単元		Unit 5 We all live on the Earth. (全8時間)	
3. Our Goal (単元の目標)		地球に暮らす生き物について考え、そのつながりを発表しよう	
4. Enjoy Communication (単元末に設定されている言語活動)		食物連鎖(フードチェーン)について発表しよう	
5. 単元設計			
本単元で目指す児童の姿 <b>1</b>	地球に暮らす生き物について、短い話を聞いてその概要を捉えることができる。また、友達に自分が選んだ生き物についてよく知ってもらうために、クイズを入れたやり取りで、暮らす場所や何を食べるか等を相手に伝えるように工夫して尋ねたり、例文を参考に、音声で十分に慣れ親しんだ語句や表現を用いて書いたりすることができる。	育成を 話すこと 目指す 資質・能力 で <b>2</b>	知識及び技能 《知識》[Where do ~ live?, ~ live in ..., What do ~ eat?, ~ eat .... 及びその関連語句など]について、理解している。 《技能》地球に暮らす生き物どうしのつながりなどについて、[同上]を用いて、やり取りし、伝え合ったり、話したりする技能を身に付けている。
		思考力、判断力、表現力等	《地球に暮らす生き物について考えるために、それら生き物どうしのつながりなどについて、簡単な語句や基本的な表現を用いて、やり取りし、伝え合ったり、話したり》している。
		学びに向かう力、人間性等	《同上》しようとしている。
<b>単元計画</b>			
	活動の段階	時	<b>5</b> 目標(◆)と学習活動(○)
	①新たな課題に対して興味を高める、最終ゴールを知る段階	1	◆地球に暮らす生き物のつながりについて学ぶ見通しをもち、単元のゴールを知ることができる。 ○ゴールの言語活動を提示する。 ○教科書の写真の中にどんな生き物が見えるかなど話し合う。
	②表現を知る、たくさん聞く段階	2	◆地球に暮らす生き物の暮らしについてのやり取りのおおよその内容を理解することができる。 ○音声や映像を見て生き物の暮らしに関するクイズをする。
		3	◆地球に暮らす生き物の食物連鎖について考え、何が何を食べるかの表現を知ることができる。 ○音声を聞いて生き物たちがどこで暮らし、何を食べているかの表現を練習する。
	③表現に慣れ親しむ、口慣らし段階	4	◆地球に暮らす生き物が暮らす場所や、何を食べているか尋ねたり答えたりすることができる。 ○生き物がどこで暮らし、何を食べているかを友達とペアで尋ね合う。
		5	◆地球に暮らす生き物が暮らす場所や、食べる、食べられるというつながり等の内容を整理し、話することができる。 ○モデル文を聞いて生き物が食べるものを尋ねたり答えたりする文を書く。
		6	◆地球に暮らす生き物が暮らす場所や、食べる、食べられるというつながり等の内容を整理し、尋ねたり答えたりすることができる。 ○自分が選んだ生き物の暮らす場所や何を食べるかについて尋ねたり答えたりする練習をする。

	④作品づくり や発表・伝え 合う段階	7	◆自分が選んだ生き物の住んでいる場所や食べ物などについて、食べる、食べられるというつながり等の内容を整理し、尋ねたり答えたりすることができる。			
		8	◆絶滅危惧種など環境について考え、世界と日本の環境について理解を深めることができる。 ○自分が作ったクイズを使って生き物の住んでいる場所や、何を食べているかクイズを使ってやり取りする。(※パフォーマンス課題)			
パフォーマンス課題		ルーブリック				
<b>3</b> 自分が選んだ生き物についてよく知ってもらうために①、生き物がどこで暮らし、何を食べているかなどについて伝え方を工夫しながら友達とたずねたり答えたりする②③やり取り④をしよう。  <b>5要素</b> ①目的：友達によく知ってもらうために ②場面：友達とたずねたり答えたりする ③状況：クイズを使ってやり取りする ④完成作品：生き物についてのやり取り ⑤観点：(ルーブリック)	尺度	<b>4</b>	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	
	A	生き物がどこで暮らし、何を食べているかを相手に伝えるために、学習した語句や表現を正しく使いながらやり取りしている。	生き物がどこで暮らし、何を食べているかを相手に伝えるために、学習した語句や表現を使って生き物の様子などを加えてやり取りしている。	生き物がどこで暮らし、何を食べているかを相手に伝えるために、学習した語句や表現を使って生き物の様子などを加えてやり取りしようとしている。		
	B	生き物がどこで暮らし、何を食べているかを相手に伝えるために、学習した語句や表現をほぼ正しく使ってやり取りしている。	生き物がどこで暮らし、何を食べているかを相手に伝えるために、学習した語句や表現を使ってやり取りしている。	生き物がどこで暮らし、何を食べているかを相手に伝えるために、学習した語句や表現を使ってやり取りしようとしている。		
	C	B基準を満たしていない。	B基準を満たしていない。	B基準を満たしていない。		

活動の段階については、赤沢（2021）の示す単元構想モデルを参考にした。また、本単元におけるルーブリックは、筆者の所属校がある本県田辺市が作成している「学習達成目標（CAN-DO リスト形式）」を基に作成した。

**（2）児童の興味・関心が高まるパフォーマンス課題の設定**

パフォーマンス課題を設定する際には、表2に示した5要素を具体的にし、児童が課題をより現実的な場面と感じ、相手意識をもって取り組めるような内容を考えた。単元の初めに授業者が、実際に児童とやり取りを行うことで、本単元で身に付けてほしい単語や表現を児童に示し（図3）、パフォーマンス課題で取り組む内容を児童がイメージできるようにした。

T: What's this?
S: クワガタ。
T: Very good. English please.
S: Stag 何とか。
T: Stag?
S: Stag beetles.
T: Yes. Very good.
T: Where do stag beetles live?
S: 森。Forest. Forest.
T: Stag beetles live in the forest.
S: Stag beetles live in the forest.
⋮

図3 授業者と児童の発話の一部

授業の導入では毎時間、本時の活動目的をパフォーマンス課題とつなげて確認し、各活動が単元終末の言語活動につながるよう意識して学習を進めた。児童同士でやり取りを行う際にも、単元の目標を再度確認させてから活動に移るようにした。単元終末では、児童はタブレットを使って生き物の写真を提示し、パフォーマンス課題の5要素を意識しながら友達とのやり取りに取り組んだ。

**（3）振り返り・評価の工夫**

毎時間の振り返りシートには成果と課題を具体的に書かせ、授業者からは毎時間コメントを返し、単元終末まで学習を進め、児童が自身の学習状況を可視化できるように意図した。また、振り返りシートを1枚にまとめることで単元導入から終末までの学習状況や授業のつながりが見えるようにした。振り返りシートには、「友達とたずねたり答えたりすることができた。」など目標に沿った振り返りや、「やり取りができるように上達した。」と自身の変容が分かる振り返りなどがあり、これらは次時に紹介して、児童の意欲につな

げた。第5時と第6時には、お互いに生き物を紹介し合うやり取りをタブレットで録画し、相手に伝わる声の大きさを考えたり、やり取りにジェスチャーを加えたりして、友達により分かりやすく伝えるにはどうすればいいかについて振り返った。動画や振り返りシートで分かった課題を改善しながら、友達と自分の選んだ生き物を紹介する練習をすることで、単元終末のやり取りにつなげた。

目標を共有するために、ループリックを児童に分かりやすい言葉に変えて「目標シート」(図4)として配付し、児童各自が目標を意識できるよう活用した。目指す姿を明確に示し、その目標に向かって自らの学びを調整できるように取り組ませた。

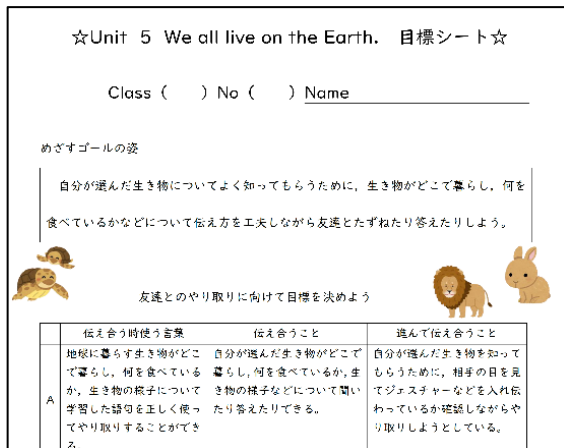


図4 目標シートの一部

パフォーマンス課題の評価については、表3に示したループリックを使用した。評価については授業者が行うだけでなく、単元終末に目標シートを使って児童も自己評価をし、自分に何ができるようになったかを確認した。

#### 4 成果と課題

研究の成果と課題を明らかにするために児童対象の事前・事後アンケート調査を実施するとともに、毎授業での児童の振り返り及び授業内容の分析を行った。アンケートについては4件法(注1)で行い、肯定的な回答と否定的な回答に分けて割合で示した。

##### (1) 単元計画作成の工夫

事前アンケートの単元のゴールに関する質問、問1「単元のゴールを意識し、見通しをもって学習することができている。」では、肯定的回答が42%と低かった(図5)。理由の欄には、「単元のゴールをあまり意識していない。」等の記述が見られた。そこで、単元のゴールを意識し、見通しをもって学習できるように、本単元では、単元の初めに授業者がパフォーマンス課題で取り組む内容を示した。また、毎時間パフォーマンス課題で取り組む内容を確認し、各活動の意図を児童に説明しながら授業を進めた結果、事後アンケート問1の肯定的回答が94%と高くなった(図5)。理由としては、「単元のゴールを意識してそのために練習することができたから。」や「ゴールに向けてがんばることができた。」など単元のゴールを意識した表現が見られた。

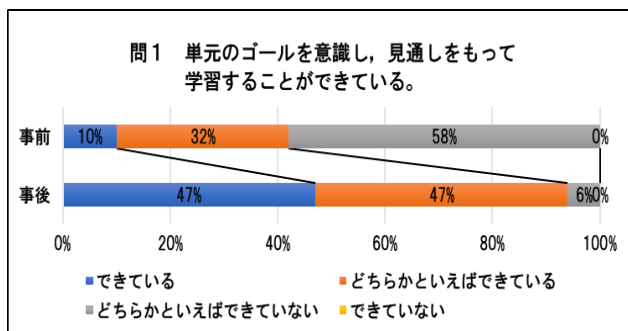


図5 アンケート調査結果の一部 (n=19)

授業と授業のつながりについても、第2時の振り返りで「生き物についてたずねたり答えたりする言い方が難しかったです。」(図6)と記述していたA児が、第3時の振り返りでは、「生き物の住んでいる所や食べ物が分かるようになってきました。」(図6)と変容が分かる記述になっていた。これは、前時で学習した単語や表現を使って歌やチャ

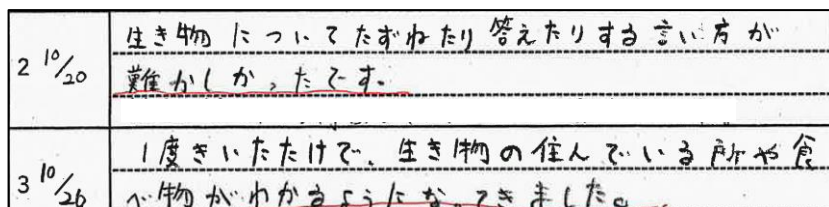


図6 A児の振り返りシートの一部

ンツなどに親しませ、生き物の様子などを繰り返し聞いたり話したりする練習を取り入れ



て授業を行ったからだと考える。

また、授業と授業のつながりについてたずねた事前アンケート問2「前の授業に学習したことを、次の授業に役立てることができている。」の肯定的回答は58%で(図7)、「授業の内容をあまり覚えていないから。」等の消極的な理由であった。しかし、授業と授業のつながりを意識しながら学習を進めたことで、事後アンケートでは100%となった(図7)。

理由としては、「前の時間でやった歌をペアで話すことに役立てられた。」や「単語や歌、スモールトークを役立てることができた。」などの記述があり、児童は単元のゴールを意識し、授業と授業のつながりを感じて学習を進めていくことができたと考えられる。

一方で、単元のゴールは意識できたものの学習した表現が使えなかったり、うまくやり取りができなかったりする児童もいた。授業と授業のつながりをより意識できるように各活動の意図を示し、授業の中で児童の目標に沿ったやり取りや発話を拾って評価することで、児童が自信をもってやり取りができるようにする必要があると考える。

(2) 児童の興味・関心が高まるパフォーマンス課題の設定

自分が選んだ生き物について友達とクイズを用いたやり取りをするという場面を設定し、児童が課題を身近に考えられるよう5要素を具体的にすることで、生き物の住んでいる場所や食べ物などについて意欲的に調べたり、やり取りの練習をしたりする姿が見られた。多くの児童が単元終末には、「相手の顔を見てやり取りする。」、「ジェスチャーを入れてやり取りする。」や「反応しながら友達のやり取りを聞く。」など練習時に課題であった部分を意識して、生き物を紹介していた。また、友達に自分が選んだ生き物をよく知ってもらうために様々な追加の文を加え(図8)、タブレットの写真を見せながら意欲的に友達とのやり取りに取り組んでいる児童が多かった。

事後アンケートの問4「自分が選んだ生き物の紹介に、進んで取り組むことができています。」の肯定的回答も90%と高かった(図9)。理由の欄には、「自分の好きな動物なので自分から色々調べ、その動物についてもよく分かった。」など前向きに取り組んでいる記述が見られた。このような記述からも、児童は今回のパフォーマンス課題に興味・関心をもって取り組めたと考える。しかし、同じ問いに対して否定的な回答をした児童が2人いた。加えて事後アンケートの問3「授業で先生や友達に自分の考えや気持ちを伝え合うことができています。」の問いに否定的な回答をした児童も3人おり、この児童のうち1人が、「やり取りで質問に答えられないことが多かった。」と書いていた。今回は決まったペア1人とのみ練習をさせたので、ペア以外の何人かとも練習する機会を作り複数パターンの答え方を経験させる必要があったと考える。

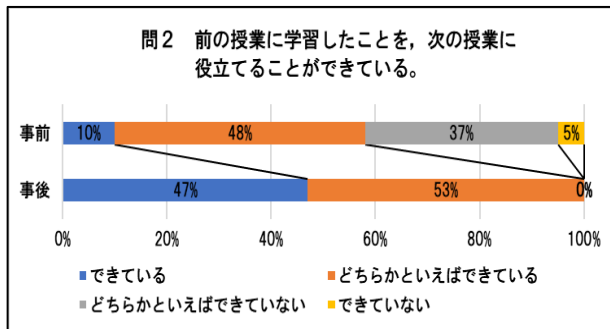


図7 アンケート調査結果の一部 (n=19)

- S1: Cats can run fast.
- S2: Bees are very small.
- S3: Penguins are cute.
- S4: I like lizard.
- S5: Ressapandas are very cute.

図8 児童が考えた追加文の一部

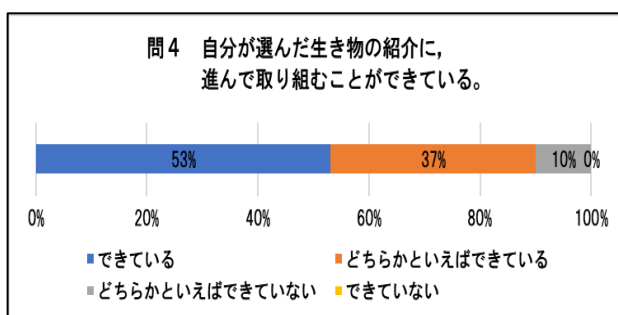


図9 アンケート調査結果の一部 (n=19)

### (3) 振り返り・評価の工夫

児童は振り返りシートにその時間の成果と課題を具体的に書くことで、使うことができた表現については次時からも自信をもって発話することができ、使うことができなかった表現などは何度も練習したり、違う表現に変えたりして次時からの学びを調整することに役立てることができていた。「友達と交流できたのでうれしかった。間違った所もあったけど、練習していたからすらすらと言えた。」や「実際にペア以外の友達とやり取りすることができた。」など単元終末に向けて単語や表現を徐々に身に付けブラッシュアップしていていることが分かる振り返りシートも多数見られた。各時間の児童の振り返りからは、「声を大きくできました。人の顔を見たり、笑顔でやり取りしたり、しぐさなども入れてみたいです。」とできていたことに加えてこれから取り組みたい点の記述が見られた。また、「この前より上手くしゃべれた。」と前時の自分と比較することができている記述も見られた。さらに、単元後半の振り返りでは多くの児童が、「友達とやり取りができてうれしかった。」等の達成感が感じられる記述をしていた。このような記述からも、児童は学習状況を把握し、本単元の学習に興味・関心を高めて学んでいくことができたと判断した。

評価については、目標を確認させる手立てとして目標シートを配付したことで、児童各自は授業の目標をよく把握することができた。単元後の自己評価では、19人中15人の児童がB以上の評価をつけており、本単元の学習で達成感を感じている様子がうかがえた。実際にやり取りを行う前に目指す姿や目標について確認したことで、事後アンケートの間6「『目標シート』によって、どのような

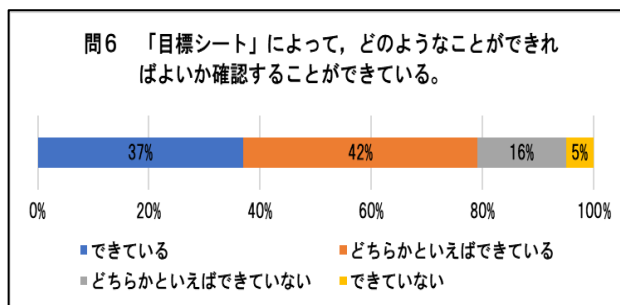


図10 アンケート調査結果の一部 (n=19)

ことができればよいか確認することができている。」の肯定的な回答が79%と高かった(図10)。理由の欄には、「どんなことができればいいか分かりやすかったから。」や「できていなかったこと、できていた所が分かった。」など目標を理解していると判断できる記述が見られた。しかし一方で同じ問いに対して「目標シートが分かりにくかった。」と回答した児童が4人いた。この児童のうち2人は、「目標シートをあまり読まなかったから。」と記述していたことから、「目標シート」について丁寧な説明をすることと、取り上げて確認する機会を増やすことが必要だったと考える。

## 5 今後に向けて

本研究では、児童の興味・関心が高まる言語活動を位置づけた外国語科の授業づくりを目指した。単元のゴールを明確にした単元計画を行い、児童がパフォーマンス課題をより現実的な場面と感じられるように設定し、振り返りと評価を工夫することで、単元終末の言語活動に向けて興味・関心を高めて学習を進めることに一定の効果が見られた。しかし、児童の活動時間とやり取りの機会を増やすこと、児童との目標共有の仕方などに課題も見られ改善の余地があることも分かった。

今後は、改めて小学校外国語科の目標や内容を把握した上で、やり取りの中身が目標に沿ったものになるよう指導し、児童とのよりよい目標共有のために、児童が理解しやすい表現を取り入れていくなど工夫を考えたい。

そして、外国語の授業をより充実させるためには、児童の考えや気持ちを表現できる言語活動を中心とした授業を構成する必要がある。今回の成果を踏まえ、更に児童が興味・関心を高めて学習を進められるように、児童にとってより身近で必然性のあるパフォーマンス課題を設定したり、内容を児童と一緒に考えたりすることを通して、言語活動を豊かなものにしていきたい。

<注釈>

注1 選択肢は、「できている」、「どちらかといえばできている」、「どちらかといえばできていない」、「できていない」とし、「できている」、「どちらかといえばできている」の回答を肯定的、「どちらかといえばできていない」、「できていない」の回答を否定的とした。

<引用文献>

※1 文部科学省『小学校学習指導要領解説外国語活動・外国語編』開隆堂p.121 (2017)

<参考文献>

- ・赤沢真世『小学校外国語教科書におけるパフォーマンス課題の検討と求められる評価の工夫』  
佛光大学教育学部学会紀要 第20号p.14 (2021)
- ・金森強・本多敏幸・泉恵美子『主体的な学びをめざす小学校英語教育』教育出版 (2017)
- ・G. ウィギンズ・J. マクタイ『理解をもたらすカリキュラム設計—「逆向き設計」の理論と方法』  
日本標準 (2012)
- ・直山木綿子・大田亜紀『伝わる喜びを味わう子どもが育つ小学校英語教育』東京書籍 (2021)
- ・西岡加名恵『逆向き設計で確かな学力を保障する』明治図書 p.12 (2008)
- ・西岡加名恵『「資質・能力」を育てるパフォーマンス評価』明治図書 (2016)
- ・西岡加名恵 石井英真『教科の「深い学び」を実現するパフォーマンス評価 「見方・考え方」をどう育てるか』日本標準 (2019)
- ・文部科学省『小学校学習指導要領解説外国語活動・外国語編』開隆堂 (2017)
- ・和歌山県教育委員会『英語教育改善プラン推進事業の取組』  
<https://www.pref.wakayama.lg.jp/prefg/501100/d00209715.html>