

パフォーマンステスト「レストランで注文しよう」(第8時)

測る力	話すこと [やり取り] : 注文の表現を使ってやり取りができ、値段のたずね方・答え方に応じられるか (知識・技能／思考・判断・表現)
形式・時間	先生が店員、児童がお客で1対1、約1分×全員。教室前方の「先生のお店」で(待機イス1つ・黒板用のメニュー表を1枚置く＝値段はここから読む)。自分のグループのメニュー表も持って来てよい。
ことばの条件	黒板の「注文の型」(What would you like? / I'd like ..., please. / How much is it? / It's ... yen.) は掲示したままでよい。値段は100～900円の100円たんいだけ。絵カード(提示用1部)はテスト席に置いておく。

35人を回す テスト中、ほかの子は何をしているか(これが崩壊しない鍵)

グループ	やること	用意する物
A (テスト中の班)	順に呼ばれてテスト席へ。呼ばれる前と終わったあとは、席でBと同じことをする	グループのメニュー表
B	自分たちのお店でロールプレイ・延長戦(小声中)	活動シート2
C	お店ごっこビンゴ(小声中)——1人ずつ交代で注文役。絵カードを1枚引いて I'd like ..., please. と言い、あった人は△をつける	活動シート1(第2・4時のもの)・絵カード(班用)
D	振り返りカードの「単元のまとめ」を書く(書けたら席でBと同じことをする)	振り返りカード(学校のもの)

1班終わるごと(9～10分)に役割がA→B→C→D→Aと1つずれる(テストを終えた班がBへ、Dの班が次のテスト班へ)。1班8～9人・約1分×35人で35～40分。呼ぶ順は名簿順でなく班ごと(待機イスに座るのは呼ばれる直前の1人だけ)。終わった子は、聞かれたことを話さない——後の子が思い出しテストになる。緊張の強い子は、先生がお客・児童が店員で1往復してから役を交代し、お客として1品だけ注文する(店員役だけで終わると I'd like ..., please. と How much is it? が出ないので、知識・技能は見取れない)。



先生の質問カードと、評価しないこと

先生の質問カード この順に聞く（子どもによって2～3問でよい）

1 Hello! Welcome to my restaurant.

（あいさつ。お店の場面を先生から渡してあげる）

2 What would you like?

（I'd like ..., please. が言えるか。メニューを指さしながらでOK）

3 OK. Anything else?

（2品目にいけるか。1品でも十分。首をふって No, thank you. でも◎）

4 (児童) How much is it? — It's ... yen.

（値段をたずねられるか。答える値段はテスト席のメニュー表から。たずねなければ先生から It's ... yen. と言い、反応を見る）

5 Here you are. — Thank you! See you!

（受け取ってお礼を言うところまでがテスト）

評価しないこと a / an のつけ忘れや複数形は減点しない（I'd like hamburger. でも◎）。値段の聞き取りの正確さも評価しない（聞き返せたらむしろ加点）。好き嫌いやアレルギーで選ぶ品がちがっても評価には関係しない。

ルーブリック（3観点）と記録シート

観点	a（十分満足）	b（おおむね満足）	c（支援が必要）→その場で する支援
知識・技能	I'd like ..., please. と How much is it? を場面 に合わせて使い、値段のやり取りから Here you are. の受けわたしまで注文をやり切れる	支えの質問を 受けながら、 I'd like で 注文できる	メニューを指さして単語 （pizza! / juice!）で伝えら れる→型の掲示を一緒に指さ し、1文だけ再挑戦させる
思考・判断・表現	相手に伝わるように品数や言い方を選び、店員 の答えを受けて用意しておいた質問（How much is it? / もう1品の注文）を自分から加 え、聞き返しやお礼をはさみながらやり取りを 3～4往復続けられる	注文したい内 容に合う語 句・表現を選 んで伝えられ る	やり取りがとぎれる→絵カー ドを2枚見せて選ばせ、選ん だ品で1往復だけ行う
主体的に学習に取り 組む態度（単元 全体で）	メニューづくりに工夫を重ね、ロールプレイで も Here you are. や One more time, please. に加えて自分からの質問を使い、やり取りを続 けようとしていた	活動に参加 し、振り返り に手ごたえが 書かれている	→振り返りの視点を一緒に選 ぶ（「どのお店の注文が楽し かった？」から）

迷ったらb。cは「できない子」ではなく「次の一手がわかる子」として記録する。

記録シート 名簿順に○を1つ（テスト中はこれ以上書かない）

番号	名前	知技	思判表	メモ（1語だけ）
1		a b c	a b c	
2		a b c	a b c	
3		a b c	a b c	
4		a b c	a b c	
5		a b c	a b c	
6		a b c	a b c	
7		a b c	a b c	
8		a b c	a b c	
9		a b c	a b c	
10		a b c	a b c	
11		a b c	a b c	
12		a b c	a b c	

この用紙は12行。名簿の人数ぶん印刷して使う（3枚で36人）。態度（主体性）はテスト当日でなく、単元全体の振り返りカードと帯の様子で見る。

この単元の所見文例（通知表・指導要録に）

テストと振り返りカードの記録から、そのまま使える形で。名前・活動名を入れ替えて使ってください。

【知技・a】What would you like? に I'd like ..., please. と答え、How much is it? と値段までたずねられます。「At a restaurant.」の注文のやり取りを、Here you are. まで正しく続けることができました。

【知技・b】注文の型を掲示した黒板を見ながら、I'd like ..., please. と How much is it? を場面に合わせて使い分けられるようになりました。オーダー・ビンゴでは、聞こえた品と値段を自分のメニュー表に書き取っています。

【思判表・a】Welcome. What would you like? と自分から声をかけ、Here you are. の受けわたしまでやり取りを続けました。お店屋さんロールプレイでは、聞き返しをはさんで会話を立て直す姿も見られました。

【思判表・b】グループの4品のうちどれをすすめるかを考え、品物の名前に It's ... yen. の値段を添えて伝えました。お客さんに満足してもらうという目的に向かって、伝える中身を選ぶことができています。

【態度】グループのオリジナルメニューづくりでは、品ぞろえや値段の付け方を何度も考え直し、店員としての言い方を進んで練習しました。

【態度】オーダー・ビンゴでは、聞き取れなかったときに One more time, please. と聞き返すなど、最後まで注文を聞き取ろうと粘り強く取り組みました。

【はげまし型】オリジナルメニューづくりに時間をかけ、店員のことばを声に出して練習しました。メニュー表を指さしながらであれば、I'd like ..., please. と注文を伝えることができます。値段のやり取りもあと一歩です。

【接続型】ていねいな言い方 I'd like を、お店という場面の中でたっぷり使いました。中学校で学ぶ「相手や場面に応じた表現の使い分け」に、実感を伴ってつながる経験になっています。

【発展・★3】お客役に回ったときは、よその班のオリジナルメニューを自分の目で読み、食べたいものとその値段という二つのことを、絵に頼らずに見つけて注文していました。

書き方の型 ①活動名（具体）②できるようになったこと（評価規準のことば）③子どもの姿（1つだけ）の3点で書く。順番は入れ替えてよい——②や③から書き出すと、同じ子に同じ文型が続かない。注文した品物の好みや食生活には触れない（家庭の食事への言及になり得るため。「伝え方」の成長だけを書く）。★3は「教科書を超えて届いた子」の記録。この★は成績そのものではありません（評価は先生の観点に沿って行います）。