

〈小学校 総合的な学習の時間〉

進んでコミュニケーションを楽しむ英語活動の試み

—学習材の作成と体験的な活動の工夫を通して（4年「英語で遊ぶ」）—

糸満市立西崎小学校教諭 渡名喜 留美子

内容要約

総合的な学習の一環として、小学校中学年における英語活動の在り方を試みた。

児童に、「英語活動が楽しい」「英語でもっと話したい」という意欲を育てる英語活動の展開にあたって、児童にとって身近な学習材を作成し、歌やゲームを通して、英語表現に楽しく慣れ親しませる体験的な活動の工夫を行った。

こうした工夫に基づく英語活動の実践を通して、英語に対する興味・関心が高まり、進んでコミュニケーションを楽しむ児童の姿が見られた。

【キーワード】 総合的な学習の時間 英語活動 身近な学習材の作成 体験的な活動の工夫
コミュニケーションを楽しむ 異文化・異言語との触れ合い

目 次

I	テーマ設定の理由	51
II	研究仮説	51
III	研究内容	52
1	小学校における英語活動	52
(1)	英語活動の位置づけ及び内容	52
(2)	英語活動のねらい	52
2	英語活動の展開にあたって	52
(1)	「聞く・話す」などの音声を中心とした活動	52
(2)	学習材の作成	52
(3)	コミュニケーションを楽しむための体験的な活動	54
(4)	ALTとのチームティーチング	55
(5)	英語活動の評価	55
IV	授業実践	56
1	単元名	56
2	単元設定の理由	56
3	単元の指導目標	56
4	本単元で育てたい資質	56
5	単元指導計画	57
6	本時の指導計画	58
7	授業仮説の検証	59
V	研究全体の考察	60
VI	研究の成果と今後の課題	60

〈小学校 総合的な学習の時間〉

進んでコミュニケーションを楽しむ英語活動の試み

—学習材の作成と体験的な活動の工夫を通して（4年「英語で遊ぶ」）—

糸満市立西崎小学校教諭 渡名喜 留美子

I テーマ設定の理由

今日、交通手段の発達や、インターネットの普及などにより、国際化が急速に進み、国際社会を主体的に生きていくために必要な資質や能力の育成が求められている。学校教育においても、児童に、外国語によるコミュニケーション能力を身につけさせることや、異文化に対する正しい理解と、これを尊重する態度を育てることが重要視されている。その中の外国語会話について、『小学校学習指導要領』では、第1章総則第3「総合的な学習の時間の取扱い」の中で「国際理解に関する学習の一環としての外国語会話等を行うときは、学校の実態等に応じ、児童が外国語会話に触れたり、外国の生活や文化などに慣れ親しんだりするなど小学校段階にふさわしい体験的な学習が行われるようにすること。」と示されている。また、本県の平成14年度教育主要施策においても、「国際理解教育を推進する中で、小学校における英会話学習を積極的に導入するとともに（中略）実践的コミュニケーション能力の育成をめざした本県の外国語教育の改善・充実に努める。」と掲げられた。これまでにも、小学校で英語活動が展開されてきたが、まだ、試行錯誤の段階であり、指導方法の開発や確立が課題となっている。

ところで、これまで英語クラブ担当として英語学習に関わってきた。しかし、アルファベットを覚えさせようしたり、英単語を読ませようしたりする文字中心の指導が多く、児童が「英語で話せるって楽しい」と感じたり、英語によるコミュニケーションを楽しみ、進んで聞いたり、話したりする意欲や能力を十分育てることはできなかった。それは、児童の英会話への興味・関心を十分把握していなかったことや、英語によるコミュニケーションを「楽しい」と感じるような学習内容の検討や活動の工夫、教具の作成などが不十分であったことなどが挙げられる。

児童が進んでコミュニケーションを楽しむ英語活動を展開するためには、興味・関心をもって英語活動に取り組めるような学習材の作成を行い、それを展開するためのテクニックの習得が大切である。例えば、児童にとって、身近で、簡単な英語の語句や表現を検討し、それらをフラッシュカードや掛図にしたり、CDやVTRなどの視聴覚機器と組み合わせたりすることが考えられる。それによって、児童の英語活動に対する興味・関心が高まり、異文化に触れる楽しさを味わわせることができるのでないかと考えた。また、ALT（外国語指導助手）の協力を求め、ALTと触れ合い、生きた英語を、聞いたり話したりする活動を取り入れることによって、英語に対する興味・関心を高めていきたい。

さらに、英語活動において、実際に、歌を歌ったり、体を動かしたりするなどの体験的な活動を取り入れることも大切である。その際、単に英語の歌やゲームを体験させるだけでなく、それらの活動の中で、簡単な英語を聞いたり、話したりできる工夫をし、英語に慣れ親しませるようにする。それによって、児童は英語によるコミュニケーションを楽しみ、英語に対する興味・関心を高めることができると考えた。

このようなことから、英語活動において、児童にとって身近で簡単な英語の語句や表現を基にした学習材を作成し、体験的な活動を工夫することによって、児童は英語によるコミュニケーションを楽しむことができるのではないかと考え、本テーマを設定した。

II 研究仮説

- 児童にとって、身近で、簡単な英語の語句や表現を基にした学習材を作成し、効果的に活用することによって、児童は、興味・関心をもって英語活動に取り組むことができるであろう。
- 英語活動において、歌やゲームなどの体験的な活動の展開を工夫することによって、児童は進んで英語によるコミュニケーションを楽しむことができるであろう。

III 研究内容

1 小学校における英語活動

(1) 英語活動の位置づけ及び内容

小学校において、英語活動を行う際は、総合的な学習の国際理解教育の一環として扱うことになる。そこで、英語活動の位置づけや内容について、『小学校学習指導要領解説総則編』及び『小学校英語活動の手引き』を参考に図示した（図1）。国際理解に関する学習として「国際交流活動」「外国語会話」「調べ学習」などがある。「外国語会話」の中でも、世界中で広く使われている英語を取り上げることが、実際的であるといえる。

(2) 英語活動のねらい

児童は新しい事象に対する興味・関心が高く、外国語や異文化との出会いにも高い関心を示す。

英語活動は、活動そのものが英語という異言語へ触れる体験である。しかし、単に英語を聞いたり、話したりするだけでなく、英語活動を通して、異言語や異文化への興味・関心を目覚めさせ、自分たちとは違う言葉や文化があることを、肌で感じさせることが大切になる。また、英語活動を通して、英語に慣れ親しませ、「英語で話すのは楽しいな。」「英語で相手に通じてうれしかった。」という経験を、存分に味わわせることが大切である。それによって、英語に対する興味・関心や、積極的にコミュニケーションを図ろうとする意欲の高まりにつなげたい。

2 英語活動の展開にあたって

(1) 「聞く・話す」などの音声を中心とした活動

コミュニケーションは主に、文字と音声を通じて行われる。しかし、英語活動において、文字と音声を同時に使って意思の伝達を図ろうとしたり、書けるようになることを求めたりすることは、児童にとって負担が大きく、英語嫌いを生み出しかねない。学習指導要領においても「外国語会話」と明記されており、「会話」とは音声言語によるコミュニケーションを意味すると解される。

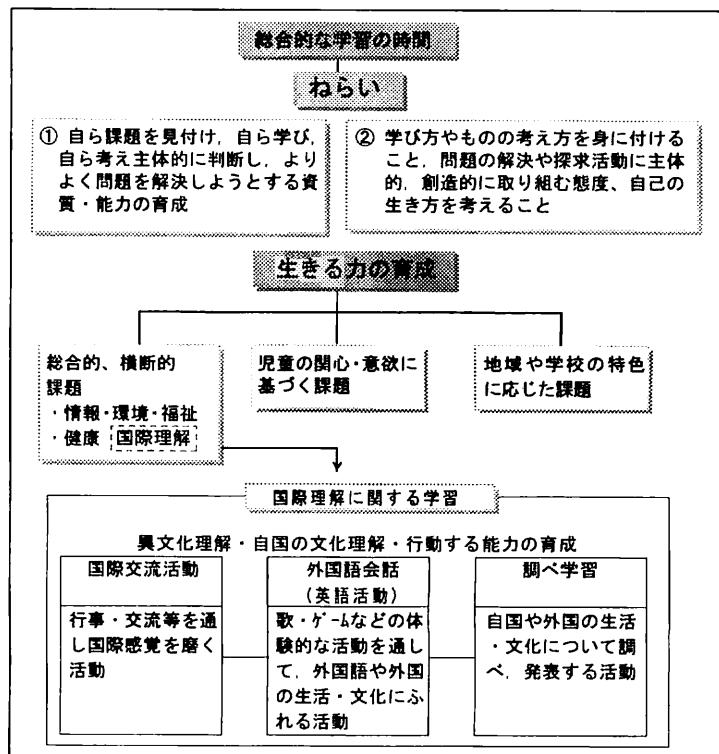
そこで、まず、英語をたっぷりと聞き、日本語と異なる音や発音に気付き、英語の音声に慣れることがから始めることが大切である。児童は、英語の音声を聞きながら、話し手の表情・ジェスチャー等も、意思伝達の1つとして捉え、コミュニケーションへ生かしていくものと考える。

(2) 学習材の作成

① 学習材の捉え方

英語活動で取り扱う内容については、特に定められていない。どんな内容を取り入れ、どういう活動を開拓していくか、教師の創意工夫が求められる。そこで、まず、取り入れたい素材（語句や表現、歌など）を選び出す必要がある。また、音声中心の活動においても、児童が不安や負担感がなく楽しく取り組めるように、音声を「視覚」や「聴覚」で確認し、英語を体感・イメージ化できるような、フラッシュカードやテープなどの資料の作成を行う事が大切である。

この様な、学習内容として選択された素材と、それに基づいて作成した資料を学習材と捉える。

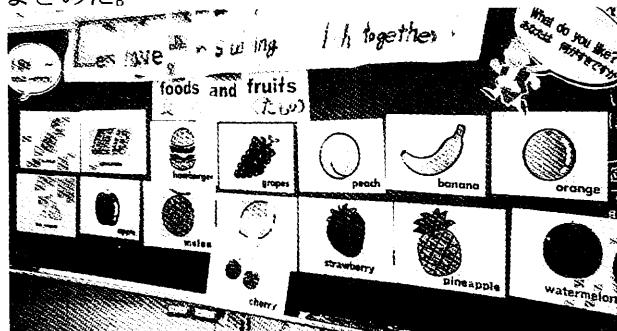


② 児童の興味・関心を大切にした学習材

英語活動は、ほとんどの児童にとって、初めて英語に触れる時間であり、心をワクワクさせていく。こうした英語に対する期待や好奇心を英語活動への積極的な参加につなげたい。そのためには、児童が英語で「言いたいこと、聞きたいこと、したいこと」などを把握すること、それを生かした素材を選択することなどを基に、学習材の作成を行なうことが大切である。そこで、児童へのアンケートから、英語活動の素材への興味・関心を把握し(表1)、それを基に学習材を作成した(表2)。

英語活動で取り上げる歌は、曲が覚えやすく、児童に親しみやすいものを選んだ。また、歌詞に繰り返しが多く、同じ言葉が何回も出てくるもので、歌いながら英語に慣れ親しみやすい点も考慮した。さらに、リズミカルで動作化しやすく、体全体を使って表現しながら、楽しめるようなものを取り上げた。

英語活動においては、音声を中心とした活動が展開される。しかし、ほとんどの児童にとっては初めて触れる異言語であり、不安も大きい。そこで楽しく取り組ませ、積極的にコミュニケーションをさせるために、「視覚」や「聴覚」に訴え、効果的に活用できるような学習材について、表3にまとめた。



果物などのフラッシュカード

表1 英語活動の素材への興味・関心

ア どんな英語を話せるようになりますか。	・食べ物、動物などの名前 25人(83%) ・謝り方やお願いの仕方 18人(60%) ・色や数の言い方 15人(50%) ・あいさつの仕方 10人(33%)
イ どんな活動をしたいですか。	・英語のゲーム 26人(86%) ・英語で質問・応答 23人(76%) ・英語の歌 23人(76%) ・英語の劇 10人(33%)

(調査人員 30人、複数回答)

表2 児童の興味・関心を生かした学習材

① 簡単なあいさつや質問・応答の表現	
ア あいさつ	Hello, Nice to meet you,
イ お願いいやお礼	Please ~, Thank you.
ウ 質問や応答の表現	Do you like ~? Yes, I do. / No, I don't What do you like? / I like ~
② 児童の生活に身近な言葉	
ア スポーツ	swimming, soccer, baseball...
イ 果物	apple, orange, strawberry...
ウ 食べ物	fried chicken, hamburger...
エ 体の部位	head, eye, nose, ear, ...
オ 動物	dog, cat, hamster, panda ...
カ 数	one, two, ..., twenty, ...
キ 色・形	red, yellow, circle, triangle...
③ 英語の歌	
「Hello」「Head Shoulders knees and toes」「Bingo」「Ten bats」「The Hokey-Pokey」「Seven steps」など	

表3 学習材と活用例

学習材	活用例	学習材	活用例
世界地図	・ALTの国名や位置などの確認 ・英語を公用語としている国の確認など	CD・ビデオ テープなどの 視聴覚機器	・歌や発音やイントネーションの練習 ・ビデオレターによるALTの紹介 ・ALTの母国の風景、学校などの紹介など
フラッシュ カード	・イラストを見ながら、食べ物、動物、スポーツなどの言葉の練習 ・質問・応答の際の支援カードとしての活用等	模型 お金・食品 動物の人形等	・「買い物ごっこ」や「サンドウィッチを作ろう」などの擬似体験的な活動での活用 ・動物の鳴き声クイズなどで活用
カルタ	・ペアやグループ練習、ゲームでの活用など	ゲームカード ワークシート	・bingoゲーム、インタビューゲームでの活用など

(3) コミュニケーションを楽しむための体験的な活動

① 体験的な活動の捉え方

前述のアンケートの結果（表1）から分かるように、児童は英語活動において、実際に体を動かしたり、歌を歌ったり、ゲームをしたりするなどの活動に関心をもっている。こうした児童の願いを生かした活動を取り入れ、英語によるコミュニケーションを楽しませることが大切である。そのためには、じっと座ったままの活動や、単調な繰り返し練習ではなく、実際の体験や疑似体験を取り入れる必要がある。その際、単なる歌やゲームとして行うのではなく、学習材が生きて使え、コミュニケーションを楽しむことができる活動として取り入れることが大切である。例えば、歌うことを通して英語音声に慣れ親しむことや、英語表現を、実際に教師や友達とやりとりしたり、ゲームを通して練習したりすること、さらに、「～ごっこ」などの生活の場を想定して会話をすることなどが挙げられる。このような、コミュニケーションを図るために工夫をし、英語表現に慣れ親しめるねらいをもって行われる活動を、体験的な活動として捉える。

② 体験的な活動の工夫

体験的な活動が、英語表現に慣れ親しみ、コミュニケーションを楽しむものになるためには、まず、児童が喜びそうな体験的な活動を考え、そこへ負担にならない英語表現を少しだけ入れていくことがポイントになる。児童は、一見、夢中になって歌やゲームをしているようだが、実は、知らず知らずのうちに英語の音声に浸り、慣れ親しむことができる。

また、次の点にも留意して、体験的な活動を取り入れるようにする。

- ア 聞くこと、話すことに重点を置き、細やかな日本語訳や文法的な説明はしない。
 - イ 口まねや歌を歌うこと、チャンツ、ゲーム、動作等を通して英語の音声やリズムを学び、また、質問と応答を繰り返し練習することによって、英語に触れるようにする。
 - ウ 質問と応答のパターンに、楽しく慣れ親しむことができるようにするため、クラス全体で一斉に繰り返すことから始め、次第に、小さなグループにして練習をする。
 - エ 英語表現を色々なゲームなどで、繰り返し聞いたり、話したりできるような展開を工夫する。
- 本研究においては、体験的な活動としてゲームを多く取り入れる。そこで、進んで英語によるコミュニケーションを楽しむために、ゲームの中にどの様な英語表現を取り入れるかについて、表4にまとめた。

表4 コミュニケーションを楽しむ体験的な活動

体験的な活動（ゲーム名）	ルール	コミュニケーションの要素
bingoゲーム	色々な単語（果物、食べ物、動物など）を使ってbingoゲームをする。	What do you like? I like ~と質問・応答しながら進めることができる。
カラーズ&シェイプスゲーム	色々な形（正方形・長方形・三角形・円など）の色板を示し、それと同じものを探しチップを置く。	示された色や形を聞き取りながらゲームを進める中で、お互いの英語表現が通じ合えたことを楽しむことができる。
○×ゲーム	示された絵カードに対して、Yesなら○へ、Noなら×へ移動する。	Do you like ~? Yes, I do. / No, I don't. と、質問・応答をしながら進めることができる。
メイキング サンドウィッチゲーム	ペアやグループで模型のサンドイッチの材料を使い、何をいくつはさむか発話し、それを聞いてサンドイッチを仕上げていく。	Double cheeses please. 等と発話したり、それを聞き取ったりしながら、サンドウィッチを仕上げていくのを楽しむことができる。
サイモンセッズゲーム	Simon says と言われたら次に続く動作をする。Simon says が付かないときはやらない。	Stand up 等の、動作の指示を聞き取り、その動作を行うことを楽しむことができる。
スピードタッチゲーム	ペアやグループで、質問・応答し、カードをとる。	Do you like ○○? What do you like? 等の、質問・応答ができる。
バスケットゲーム	○○（食べ物、色など）と呼ばれたら、自分の席以外の席を探して座る。	Do you like ○○? What do you like? 等の質問・応答ができる。

(4) ALTとのチームティーチング

小学校における英語活動は、音声中心の活動なので、ネイティブスピーカーである ALT とのチームティーチングを、可能な限り取り入れるようにし、児童に生の英語を十分に聞かせ、英語の音声に慣れ親しませることが大切である。また、外国人が教室にいることで、国際的な雰囲気を作り出すことができ、児童の英語に対する興味・関心を高めることができる。また、ALT と触れあうことは、日本人が、外国人に対して臆しがちな一面を取り除く上でも、貴重な経験である。本研究においても、できるだけ ALT との連携を図り、チームティーチングを取り入れるようにする。その際、ALT のよさを生かし、効果的なチームティーチングを行うために、HRT と ALT の役割を明確にして、授業実践に臨む（表 5）。

表5 HRTとALTの役割分担

学級担任 (HRT) の役割	外国語指導助手 (ALT) の役割
<ul style="list-style-type: none"> 指導計画や授業の具体的なプランの立案、教具及び資料などの準備をする。 ALT の指導がスムーズに行えるように手助けをする。 授業全体の流れを把握し、活動の指示や切り替えを行う。 学習者のモデルとして、児童と共に活動に参加する。 積極的に参加している児童をほめて意欲付けをする。 学習に消極的な児童への支援をする。 ALT と児童の間に立って理解の手助けをし、楽しい雰囲気作りに配慮する。 授業の評価及び改善を図る。 	<ul style="list-style-type: none"> 指導計画についてのアドバイスを行う。 HRT と共に、教具や資料などの準備を行う。 自国の文化や生活の様子を紹介する。 生の英語のモデルを示す。 (発音、リズム、イントネーション等) 練習の場面（ペア・グループ・全体）やゲームなどの活動場面での個別指導をする。 積極的に参加している児童をほめて意欲付けをする。 学習に消極的な児童への支援をする。 授業の評価及び改善を図る。

(5) 英語活動の評価

英語活動は、国際理解教育の一環として行われることや、先に述べた英語活動のねらいから、児童の活動への参加の度合いや、発表などに見られる関心・意欲・態度の評価が大切である。また、教科とは違い、活動目標は必要だが、ある言語事項を習得できたかどうかという数値的な評価を行うことはそぐわないと考える。こうした視点に立ち、英語活動の評価について表 6 にまとめた。

表6 英語活動の評価

評価観点	評価規準	評価方法
学習に対する興味・関心	進んで、英語のあいさつや歌ができる。	<ul style="list-style-type: none"> 行動観察 歌やあいさつの様子、表情、ゲームへの参加態度など 振り返りカード（自己評価）
	ゲームなどに、積極的に参加できる。	
コミュニケーションしようとする態度	教師のデモンストレーションを聞き、練習できる。	<ul style="list-style-type: none"> 行動観察 表情、聞く態度、発表の様子など 振り返りカード（自己評価）
	質問と応答に、進んで取り組んでいる。	
学習に対する満足度	英語活動に、楽しく取り組むことができる。	<ul style="list-style-type: none"> 行動観察（参加態度） 振り返りカード（自己評価）
学習の広がり	普段の生活でも、英語に興味を示し、進んで触れたり、使おうとしたりしている。	<ul style="list-style-type: none"> 行動観察（英会話への興味） 日記 家庭からの感想など

IV 授業実践

1 単元名 「英語で遊ぶ」

2 単元設定の理由

(1) 教材観（省略）

(2) 児童観

本学級の児童の英語の既習経験や、興味・関心などについて把握するためにアンケートを実施し、図2、及び図3にまとめた。（平成14年5月15日実施 西崎小4年4組 30人）

「英語を習ったことがありますか。」という問い合わせに対し、80%(24人)の児童が「ない」と答えている。本学級児童のほとんどは、英会話の経験がなく、英会話については、慣れ親しんでいないことが分かる。

また、「英語についてどう思いますか。」という質問に対して、「すき」60%(18人)、「きらい」13%(4人)、「どちらでもない」27%(8人)である。「すき」と答えた児童は、その理由として、「いろいろな国の人と話したい。」「楽しい。」と答えており、英語に対する期待感が伺える。一方「きらい、どちらでもない。」と答えた児童は、その理由として、「しゃべれない。」「難しそう。」「英語が読めない。」「やったことがない。」「意味が分からぬ。」などがあり、英語に対する不安感も大きいといえる。

(3) 指導観

本単元は、ほとんどの児童にとって、英語との初めての出会いである。アンケートにみられるよう、英語に対する不安や、学習上の負担感を軽減するために、児童の興味・関心を生かした学習材を作成する。そこで、児童にとって、身近で、なじみのある言葉を取り上げる。例えば、果物の lemon, orange、食べ物の fried chicken、またスポーツの baseball, soccer、などは、日本語においても、ほとんどそのままの音声で使われており、児童もよく慣れ親しんでいる。また、英語活動における歌として、「Head shoulders knees and toes」や「Hello!」「Bingo」「Ten bats」などを取り上げたい。これらの曲は歌詞の繰り返しがあるので児童にとっても覚えやすいものである。手遊び（手振り）を加えて歌ったり、スピードに変化をつけたりしやすい曲なので、児童が、楽しく興味をもって歌える曲である。歌はCDを活用し、英語が自然と耳になじみ、慣れ親しむことができるようになる。また、使用する単語やスキットは、フラッシュカードに作成したり、児童に、手作りのカルタカードに作成させたりして、活動への興味をもたせると共に、視覚でも言葉や活動が確認できるようにする。

また、本単元では、児童が、英語表現に楽しく慣れ親しむ、進んでコミュニケーションできるように、体験的な活動としてチャンツやゲームなどを取り入れる。チャンツは、英語らしいリズムやイントネーションが自然と身に付き、繰り返し練習しながら、児童が楽しく英語表現に慣れ親しむことができる。また、「○×ゲーム」「○○バスケット」「スピードタッチゲーム」などのゲームも取り入れる。あいさつや自己紹介、簡単な質問などの表現を、これらのゲームなどを通して発話・応答させることによって、児童に、楽しく英語に触れさせ、慣れ親しませるようにする。

3 単元の指導目標

- 歌、リズム遊び、ゲームなどの活動を通して、英語のリズムやイントネーションに触れさせ、英語に対する興味・関心を高める。

- 英語でのあいさつや、簡単な英語によるコミュニケーションに楽しく取り組ませるようにする。

4 本単元で育てたい資質

- 英語に対する興味・関心を高め、英語によるコミュニケーションを楽しもうとする態度

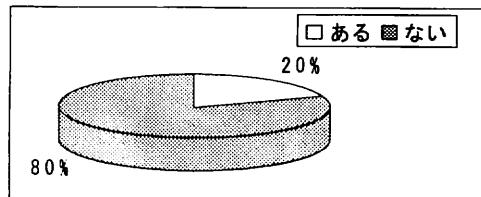


図2 英語の既習経験

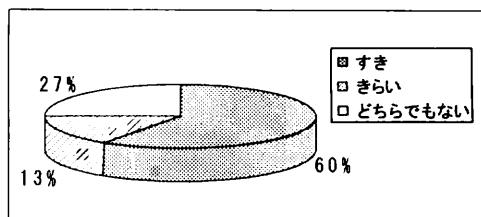


図3 英語に対する興味・関心

5 単元指導計画 (7時間)

次 時	ねらい	学習活動(☆体験的な活動)	◎学習材(♪は歌)	相 当	次 時	ねらい	学習活動(☆体験的な活動)	◎学習材(♪は歌)	相 当
1	<ul style="list-style-type: none"> ・英語活動が始まるに対する興味・関心・意欲を高める。 ・英語の歌やゲームを通して英語のリズムやintonationに親しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ALTからのビデオレターを見る。 〔名前、子どもたちへのメッセージ〕 〔出身国についてのクイズ等〕 ☆簡単なあいさつの仕方を練習する。 〔教師対児童 児童対児童(ペア練習)〕 ☆「Hello!」「Head Shoulders knees and Toes」を楽しく歌う。 ☆「フルーツbingoゲーム」をする。 ・授業最後のあいさつを英語で練習する。 ・ふり返りカードを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎VTRテープ(ALTの自己紹介) ◎世界地図 ◎Hello, My name is ~ Nice to meet you. Nice to meet you, too. ◎絵フラッシュカード(あいさつ) ◎♪「Hello!」 ◎CD・歌詞 ♪「Head shoulders knees and toes」 ◎ピンゴカード・絵フラッシュカード ◎終わりのあいさつ T: Attention! English class is finished. S: Finished! T: Thank you very much, see you. S: Thank you very much, see you. 	H R T	4	<ul style="list-style-type: none"> ・Do you like ~ ? の言い方を知り、友達や先生に聞いたら、答えたりして、簡単な会話を楽しむことができる。 	<p>☆“Do you like ~? Yes, I do./ No, I don't.”を使い「○×ゲーム」をする。</p> <p>・ふり返りカードを書く</p> <p>・授業終了のあいさつをする。 Do you like melons?</p>	H R T + A L T	
2	<ul style="list-style-type: none"> ・ALTを温かく迎え、楽しく学習しようとする気持ちや、英語学習への意欲をもたせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆「Bingo」「Hello!」「Head shoulders knees and toes」を楽しぐ歌う。 ・ALTを迎えるための話し合いや準備をする。 (歓迎の表示・飾り付け・迎えるあいさつや歌の練習など) ・ふり返りカードを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎♪「Hello!」 ♪「Head shoulders knees and toes」 ◎CD・歌詞 ◎あいさつ ・Ms. Vanessa, please come in ・Nice to meet you, Ms. Vanessa ・My name is ~. 	H R T	2	<ul style="list-style-type: none"> ・ALTとあいさつを交わす。 ・授業開始のあいさつをする。 	<p>☆♪「Bingo」「Head shoulders knees and toes」を歌う。</p> <p>・1から20までの数え方を知り、練習する。</p>	H R T + A L T	
3	<ul style="list-style-type: none"> ・ALTとあいさつを交わしたり、簡単な質問をしたりすることによって英語が通じる楽しさを感じ取る。 ・ALTを「Hello!」を歌いながら拍手で迎える。 ・学級担任とALTがあいさつを交わす。 ・ALTの自己紹介を聞く。 ☆列ごとに一人ずつ簡単な自己紹介をし、ALTと握手を交わす。 ・ALTからNew Zealandの話を聞く。 ☆ALTと「Colors and shapes bingo ゲーム」をし、楽しく交流する。 ・ALTにインタビューをする。 ・ふり返りカードを書く。 ・授業終了のあいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎♪「Hello! Hello!」 ◎CD・歌詞 ◎あいさつの言葉 ・Hello, nice to meet you. Ms. Vanessa. My name is Rumiko Tonaki, the homeroom teacher. And this is my class. Everybody, this is Ms. Vanessa. ◎ALT及び児童のあいさつ ・Hello, everyone. Nice to meet you. ・My name is Vanessa Hill Robyn Kudken. ・Hello, Ms. Vanessa. ・My name is ~. Nice to meet you. ◎世界地図、New Zealandの国旗、写真 CD等 ◎Colors and shapes bingo ゲームカード ◎colors red, yellow, blue, orange, green, ... ◎shapes triangle, circle, square, rectangle ... ◎終わりのあいさつ T: Attention! English class is finished. S: Finished! T: Thank you very much, see you. S: Thank you very much, see you. 	H R T + A L T	5	<ul style="list-style-type: none"> ・1から20までの数え方や、色、動物の言い方に慣れ親しむ。 ・ALTとあいさつを交わす。 ・授業開始のあいさつをする。 	<p>☆「Ten bats」を歌う。</p> <p>☆「Making sandwich game」をする。</p> <p>・色や動物の言い方を知り、練習する。</p>	H R T + A L T		
4	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを通して、簡単なあいさつの仕方に慣れ、英語のあいさつによるコミュニケーションを楽しむ。 ・朝のあいさつや、授業開始のあいさつの練習をする。 ☆「Hello!」「Head shoulders knees and toes」を楽しぐ歌う。 ☆あいさつの練習をする。 ・絵カードを使って、食べ物やスポーツを練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎始めのあいさつ T: Good morning. S: Good morning. T: Attention! English class will start. S: Start! ◎♪「Hello!」 ♪「Head shoulders knees and toes」 ◎CD・歌詞 ◎挨拶の練習で使う言葉 Hello, My name is ~ Nice to meet you. Nice to meet you, too. Good by. See you. ◎フラッシュカード(あいさつ) 	H R T + A L T	6	<ul style="list-style-type: none"> ・身近な果物や野菜、食べ物などの言い方を知り、好きな物を聞いたり、答えたりする会話を慣れ親しむ。 ・身近な果物や野菜、食べ物などの言い方を知り、好きな物を聞いたり、答えたりする会話を慣れ親しむ。 	<p>☆「Hello!」を歌う。</p> <p>☆ALTとHRTのデモンストレーションを聞き、会話練習をする。(全体・グループなど)</p> <p>☆「スピードタッチゲーム」「バスケットゲーム」をする。</p> <p>☆「Head, shoulders knees and toes」を歌う。</p> <p>・ふり返りカードを書く</p> <p>・感想を発表する。</p> <p>・授業終了のあいさつをする。</p>	H R T + A L T		
5	<ul style="list-style-type: none"> ・英語活動のまとめをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでの英語活動をふり返り、感想を書いたり、発表したりする。 〔楽しかったこと・すきになったこと・嬉しいと思ったこと・もっとやってみたいことなど〕 	H R T	7	<ul style="list-style-type: none"> ・ALTへのお礼の手紙を書く。 	<p>◎感想カード</p> <p>◎手紙の用紙</p>	H R T		

6 本時の指導計画(6/7)

(1) 活動名 「英語で遊ぶ」

(2) 本時の指導目標

・身近な食べ物、動物、スポーツなどから好きな物について友だちや先生に質問したり、それに答えたりして簡単な英会話を楽しむことを通して英語活動への興味・関心をもつことができるようとする。

(3) 本時の学習材

歌のテープ、食べ物・果物・動物・スポーツなどの言葉とフラッシュカード、スキットカード(会話を吹き出しにしたもの) 児童用絵カード、移動黒板、裏白ボール紙(B4サイズ 人数分)

(4) 授業の仮説

① 動作化しやすい歌や、普段の生活で聞き慣れている身近な英語の言葉などを学習材として取り上げる事によって、児童が興味・関心をもつて英語活動に取り組むことができるであろう。

② チャンツや「スピードタッチゲーム」「バスケットゲーム」などの体験的な活動を取り入れることにより、児童が、簡単な英会話によるコミュニケーションに進んで取り組むことができるであろう。

(5) 展開

時 Time	児童の活動 Activities	学級担任 HRT	外国語指導助手 ALT	S's=Students	評価★・支援○ Evaluation & Assist		学習材 Materia
					T=Teacher	S=Student	
3分	1 歌「Hello！」を歌う。 2 あいさつを交わす。 (greetings)	・元気よく児童と共に歌う	♪「Hello！」を歌う。 (T sings together.)	★楽しそうに歌うことができたか。			テープ 歌詞
5分	3 食べ物や果物、動物、色、スポーツなどの言い方を練習する。	ALT : Good morning, everyone. HRT&S's : Good morning, Ms. Vanessa. ALT : Attention! English class will start! HRT&S's : Start!		○言いにくい単語は、ALTに発音を示してもらう。			フラッシュカード
15分	4 HRTとALTのやりとりを開く。	ALT& HRT : Hello! ALT : what do you like ? HRT : I like (hamburgers.)		★ALTとHRTのやりとりを興味深く聞いているか。 ★スキットの意味を理解しているか。	○何度かゆっくりと言ったりして全員がスキットを理解できるようにする。 ○必要なところは説明を加える。		スキットカード
	5 スキットをチャンツや応答で練習する。 ・ALTと共に全員で行う。 ・ALTと数名の児童が行う。	・やりとりの意味が分かったか・確認する。 ・今日のスキット(英語表現)を確認する。 what do you like ? I like ().	・ウッドロックでリズムをとりALTをサポートする。 ・スキットを何度も繰り返し練習させる。 T demonstrates sample skit several times. S's repeat after T. T then continues to ask some S.	★チャンツのリズムにのり、楽しく応答しているか。 ○まとっている子には一緒に答えたりして支援する。 ○発表した子へは拍手などで賞賛し、自信をもたせる。	・S's exercise skit in group, then HRT&ALT check and assist.	★グループで練習がスムーズに行われているか。 ○練習がうまくいかないペアには、HRT, ALTが手助けする。	ウッドブロック
10分	6 グループで「スピードタッチゲーム」をする。	・「スピードタッチゲーム」のやり方を説明する。 ・カードを取るときのルールやスキットを使ってゲームを進めることを確認する。	S's play "speed touch game". HRT&ALT play the game together. Then check and assist.	★スキットを使って会話しているか。 ○ゲームのうまくいかないグループには、HRTやALTが手助けをする。 ○うまく応答できなかったり、英語の言い方を忘れたりした子には、側に行き、一緒に考え方をいうなどの支援をする。			児童用絵カード
10分	7 バスケットゲームをする。 ・フルーツバスケット ・カラーバスケットなど	・「バスケットゲーム」の説明をする。 ・時間を見ながら、果物や色などに替えて行う。	S's play "basket game". HRT&ALT play the game together. Then check and assist.	★スキットを使ってゲームを進めているか。	○自信のなさそうな子やうまくいかない児童はHRT, ALTが言い方を示すなどの支援をする。		児童用カード 椅子の代わりの敷物など
5分	8 「Head shoulders knees and toes」を、楽しく歌う。	・児童と共に楽しく歌う。	♪「Head Shoulders Knees and Toes」 T sings together.	★動作を加えて楽しそうに歌うことができたか。			テープ
10分	9 ふり返りカードに記入する。 10 感想を発表する。 11 ALT,HRTからの感想を聞く。	・ふり返りカードを記入させる。		★本時の学習について、楽しかったことや進んでコミュニケーションを楽しめたかななどについて感想を述べることができたか。 ○発表できた子は賞賛し、自信をもたせる。			ふり返りカード
2分	12 終わりのあいさつをする。(farewell)	ALT:Attention! English class is finished. S's:Finished! ALT:Thank you very much , see you! S's:Thank you very much , see you!					

7 授業仮説の検証

(1) 授業仮説① 学習材（歌や身近な言葉・カードなど）が興味・関心を高めたかについて

本時では、歌「Hello」「Head shoulders knees and toes」や、果物や食べ物、動物、スポーツなど、児童が普段よくなじんでいる言葉を学習材として取り入れた。また、それらをフラッシュカードにして活用した。実際の授業では、ALTに合わせて真似をし、元気よく歌い、曲が速くなると、全員が夢中になって動作をしながら歌う姿が見られた。また、発音練習やゲームでは、フラッシュカードの活用によって、児童は、視覚と聴覚両方で言葉を確認し、集中がとぎれることなく、楽しく活動していた。授業後のアンケートでは、「歌やカードで楽しく活動できたか」という質問に対して、「とても楽しかった」93%、「楽しかった」7%で、全員が肯定的な感想をもつことができた（図4）。また、資料1の児童の感想にもあるように、英語のカルタカードを、児童に作成させたことも、英語活動への興味・関心を高めることにつながったことが分かる。こうしたことから、本時における学習材は、英語活動に対する興味・関心を高める上で有効であったと捉えることができる。

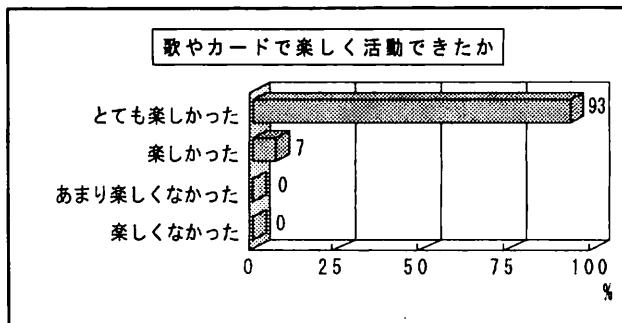


図4 学習材についてのアンケート

わたしは、「スピードタッチゲーム」
初めてやりました。ぐだものたべものご
わたしと、やうかが1番。たけ石ヒモリふ
みく人が2番でした。3番と4番は、チーキくんで
さくはっからやまと、あと5ま(19)こてしま
ました。1番は、だれをかめかてなん、ひどい
自分たちでつくったカードめひとつも、たのしかったんだ。

資料1 児童の感想

(2) 授業仮説②体験的な活動（チャンツやゲームなど）によって、進んでコミュニケーションを楽しめたかについて

本時においては、体験的な活動の工夫の1つとして、「What do you like?」「I like ~.」の会話にチャンツを取り入れた。児童は初めて触れる英語表現にも関わらず、チャンツのリズムに乗って体を揺すりながら質問や応答をしていた。授業後のアンケートでは「チャンツで、質問や答えが進んで言えたか」の問い合わせに対して、「進んでできた」87%、「できた」13%で（図5），ほとんどの児童が、チャンツによって、進んでコミュニケーションができたことが分かる。さらに、体験的な活動の工夫として「スピードタッチゲーム」や「バスケットゲーム」も行った。児童は、「What do you like?」「I like ~.」と質問・応答しながら、生き生きと楽しそうにゲームに取り組んでいた。チャンツを生かし、リズムをとりながら質問・応答するグループも見られた。授業後のアンケートでは、「スピードタッチゲームやバスケットゲームで、進んでできなきなものを聞いたり、答えたりできたか」という質問に対して、「よくできた」84%、「できた」16%となっており（図5），チャンツやゲームなどの体験的な活動の工夫は、進んでコミュニケーションを楽しむ上で有効であったといえる。

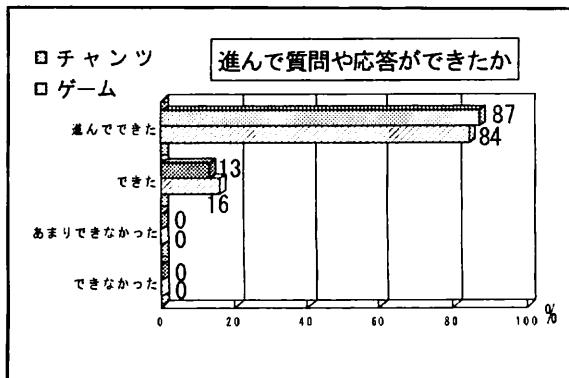


図5 体験的な活動についてのアンケート

授業前後に、児童全員（調査人員30人）に英語活動についてアンケートを実施し、表7にまとめた。「英語活動は楽しかったか。」「英語活動をもっとやりたいか。」の質問に対して、それぞれ「とても楽しかった」28人（93%）、「もっとやりたい」30人（100%）と回答しており、英語活動への興味・関心がかなり高まったことが分かる。

表7 英語活動についてのアンケート（調査人員30人）

質問事項	とても	だいたい	あまり	ぜんぜん
楽しかったか	93%	7	0	0
もっとやりたいか	100	0	0	0

V 研究全体の考察

1 研究仮説の検証

- (1) 「学習材」により、「英語活動への興味・関心を高める」ことができたか。(振り返りカードから 図6)
 いずれも「とても楽しかった」「楽しかった」両方で 100%となっている。その理由として、学習材として動作化しやすい歌、児童が普段の生活でよく使っている言葉や表現、視覚や聴覚に訴えるカードやテープなどを活用したことなどが挙げられる。学習材は、英語活動への興味・関心を高める上で、有効であった。
- (2) 「体験的な活動」により「進んでコミュニケーションを楽しむこと」ができたか。(振り返りカードから 図7)
 いずれのゲームなどにおいても「よくできた」「できた」の両方で 100%であった。ゲームなどの内で、知らず知らずの内に英語表現に慣れ親しめたことが分かる。体験的な活動の中に簡単な英語表現を取り入れる工夫は、進んでコミュニケーションを楽しめる上で、有効であった。

- 2 児童の英語に対する意識の変容(児童へのアンケートから)
 「英語が好き」と答えた児童は、授業後 100%で、全員が英語に対して、「好き」という肯定的な気持ちをもつことことができた(表8)。また、「英語を話せるようになりたいか」について、「はい」と答えた児童は、授業前 93%，授業後 97%となっており、英語によるコミュニケーションへの意欲がさらに高まった。

表8 授業前後の英語に対する意識の変容(調査人員30人)

	好き	きらい	どちらでもない
授業前	18人	4	8
授業後	30	0	0

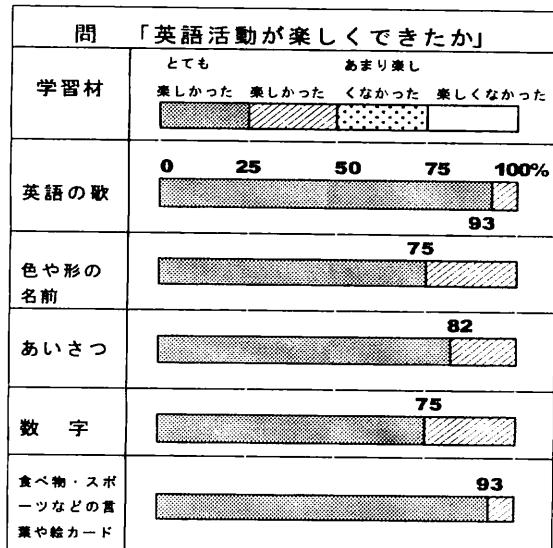


図6 学習材と興味・関心について

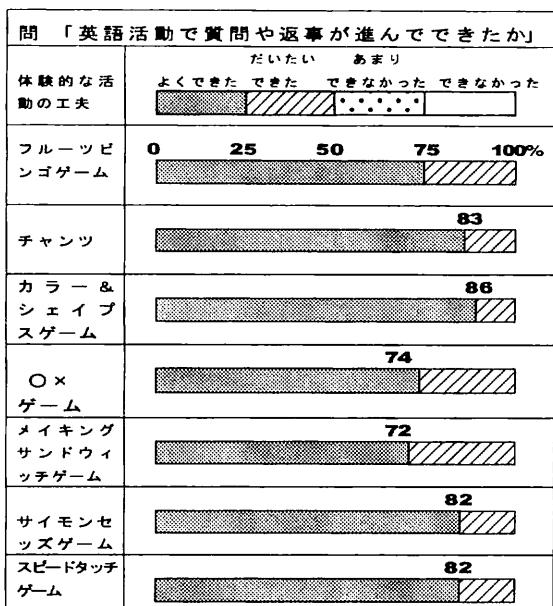


図7 体験的な活動とコミュニケーションについて

VI 研究の成果と今後の課題

1 成果

- 児童の興味・関心を生かした学習材を作成したことによって、児童が英語活動に楽しく取り組むことができ、英語に対する意識の変容につながった。
- 簡単な英語表現を、チャンツやゲームと組み合わせるなどの体験的な活動を工夫したことによって、進んでコミュニケーションを楽しむ英語活動が展開できた。
- ALT のよさを生かした役割分担を工夫することにより、効果的なチームティーチングができた。

2 今後の課題

- 児童の実態や発達段階に応じた多様な英語活動の工夫
- 英語活動と国際交流活動や調べ学習が効果的に包含された「国際理解教育」単元の開発
 (主な参考文献)

渡辺 寛治編著
 千葉県成田市立成田小学校編

『はじめての小学校英語』
 『英会話を楽しむ 実践ゲーム集』

教育開発研究所
 開隆堂

2001 年

2001 年