

小 学 校

平成 2 3 年度

教育研究員研究報告書

外国語活動

東京都教育委員会

目次

I	研究主題について	1
1	主題設定の理由	1
2	研究主題についての基本的な考え方	2
II	研究の構想	
1	研究構想図	3
2	研究の方法	4
III	研究の内容	
1	児童が自信をもてる授業の要素について	5
2	児童の実態把握のための枠組み作成	6
3	児童の実態と外国語活動の授業に対する意識	6
4	自信をもてる授業についての検証	7
IV	研究の成果と課題	
1	成果	19
2	課題	20
V	資料	
1	ステージに応じた児童が安心して活動し自信がもてる協力ゲーム	21
2	振り返りカード	23

研究主題

児童も教師も自信をもてる授業づくり

I 研究主題について

1 主題設定の理由

平成20年3月に改定された小学校学習指導要領外国語活動編には、「社会や経済のグローバル化が急速に進展し、異なる文化の共存や持続可能な発展に向けて国際協力が求められるとともに、人材育成面での国際競争も加速していることから、学校教育において外国語活動を充実することが重要な課題の一つとなっている。」との記述がある。そして、今年度から完全実施された小学校外国語活動では、外国語に触れたり、体験したりする機会を設けることで、中学・高等学校におけるコミュニケーション能力の素地を育成することが重要だと示されている。

この「コミュニケーション能力の素地」とは、「小学校段階で外国語活動を通して養われる、言語や文化に対する体験的な理解、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度、外国語の音声や基本的な表現への慣れ親しみを指したものである。」と学習指導要領にある。

平成23年7月に、各研究員の所属校にて児童対象のアンケート調査を行った。その結果、児童は外国語活動が好きであり、将来英語は自分に必要であると捉えているのだが、「何を言っているのか分からない。」「話したいことをうまく話せない。」といった不安を抱えていることも明確になった。【表1参照】教師対象のアンケートでは、教師自身が外国語を指導するための十分な知識と指導法を身に付けていないため、「流ちょうに話せない、指示ができない。」といった外国語活動の指導に対する苦手意識がある。学習指導要領では英語を流ちょうに話すことは求められていないが、児童と同様に教師も不安を抱えていることが分かった。そして、先行授業の分析から、児童が安心して楽しく活動する大きな要因として、学級の雰囲気、言い換えれば学級経営が大きく作用していることも分かった【表2参照】。

この調査から、児童の「コミュニケーション能力の素地」を育成するためには、児童が自信をもって活動することと同時に、それを支える教師自身も自信をもって外国語活動の指導に取り組むことが必要であると考えた。そこで本部会では、こうした実態を踏まえ、児童が意欲的に自信をもって活動するために必要な要素を研究することとした。その要素を取り入れた授業を展開することが、教師も自信をもって指導するための方法に結び付くと考え、研究主題を「児童も教師も自信をもてる授業づくり」と設定した。

【表1】

児童の英語に対する意識調査（一部抜粋）

外国語活動の授業が好き	80%
英語を聞くのが好き	90%
英語を話すのが好き	65%
英語を使いたい	85%
英語は大切である	95%
英語を使うことに自信がある	30%

研究員各校の5・6年生の平均値

【表2】

教師の外国語活動に対する意識調査（一部抜粋）

児童は英語が好きだと思う	90%
外国語活動に自信がある	25%
指導で困っていること（一部）	
・ 苦手意識がある。型どおりにできる方が良い。	
・ 児童の興味関心を高める活動の効果的な方法を知らない。	
・ 活動の組立てが難しい。 他	

研究員校の教師対象

2 研究主題についての基本的な考え方

(1) 児童も教師も自信をもてる活動とは

研究主題に迫るために、先行授業から見いだした、「児童が自信をもって臨める授業の要素」として、次の三つを抽出し、これらを軸として授業研究を中心に進めることとした。

① 安心感のある環境づくり

- ア 児童や教師が間違えても大丈夫という雰囲気醸成
- イ 児童同士が協力、認め合いができる人間関係の構築
- ウ 児童の1時間の活動や教師が行う単語指導を毎回似たような流れで行うパターン化
- エ 教師の日本語や英語にとらわれない肯定的な表現やほめる言葉の多用
- オ 児童がコミュニケーションを取りたいと思う場面の設定

② コミュニケーションの必然性のある活動の工夫

- ア 「英語を使って友達と関わってみたい」と思える活動
- イ 言語のアウトプットだけでなく、ジェスチャー等も使いながら行う双方向のコミュニケーションが自然に生まれる活動
- ウ 各教科との関連付け等による知的好奇心を刺激する活動
- エ クイズや課題に対して友達と協力して行う活動

③ 児童の実態に応じた指導

外国語活動を行うに当たって、担任が児童の実態を的確に把握することで児童が自信をもてる活動作りにつながると考え、担任の学級全体を見取る枠組みを設定した。学級の状態を二つのステージに分類し、それぞれ次のように定義した。

ステージ1

外国語活動の経験が浅く戸惑いが見られるが、興味をもち始めると積極的に活動できる。

ステージ2

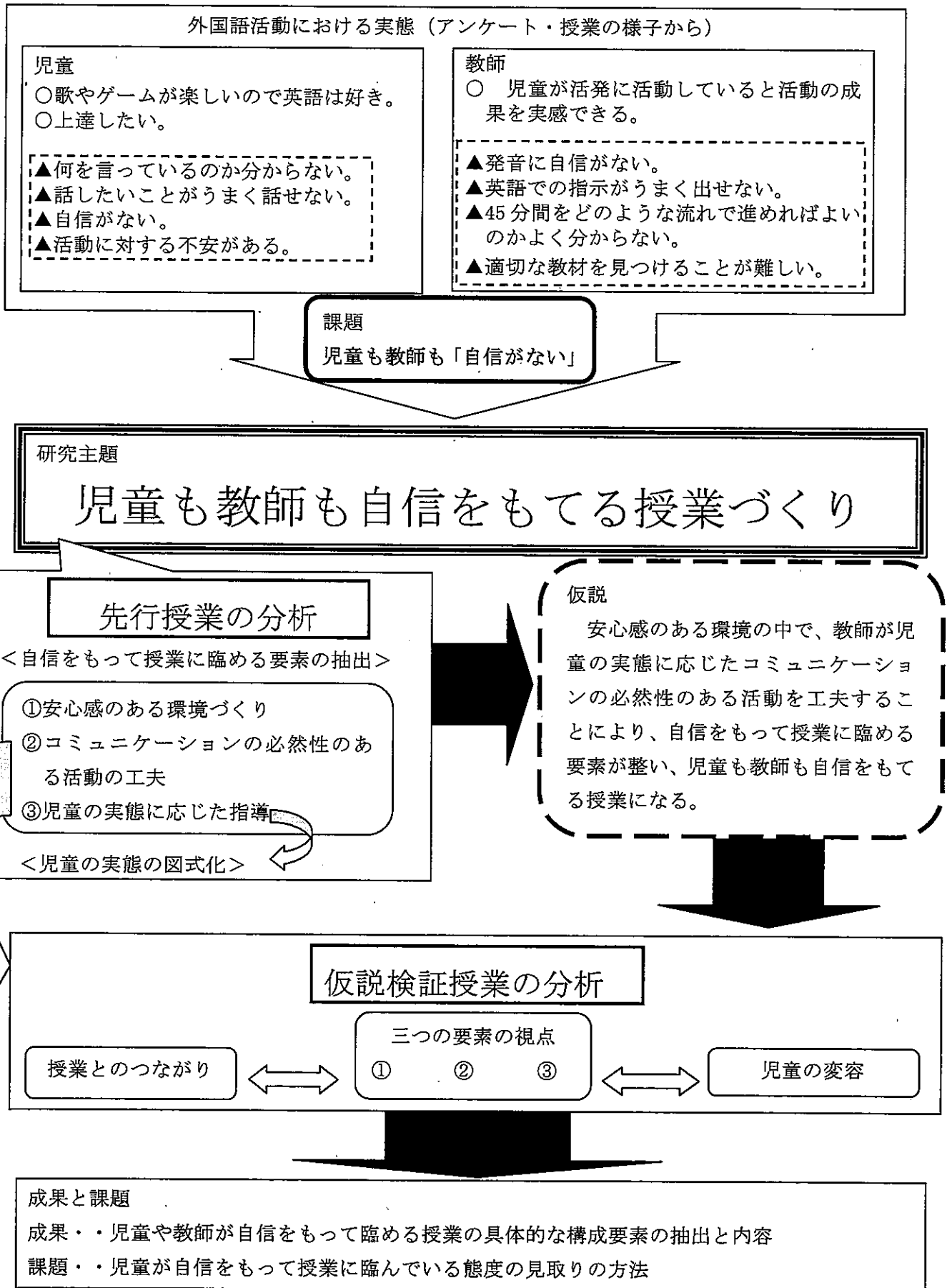
ある程度の外国語活動の経験があり、意欲的に取り組むことができ、分からないことがあってもあきらめず、解決する手段をもっている。

(2) 実践的な手だて

抽出された「自信が意欲的に自信をもって活動するために必要な要素」をどのように実際の授業に取り入れるか。また、それらの要素は、本当に児童や教師に自信をもたらすのかを授業により検証する。

II 研究の構想

1 研究構想図



2 研究の方法

(1) 基礎研究

次の方法により、児童の実態、教師の現状を把握した。

- ・ 学習指導要領解説及び小学校外国語活動研修ガイドブック等の分析
- ・ 児童用のアンケート実施 結果の分析 児童の変容の調査
- ・ 教師用のアンケート実施 現状の分析 チェックシートを作成・活用 指導者の変容の調査

(2) 実践研究

先行授業

基礎研究を踏まえ、自信がもてる授業の要素について、実施した授業のビデオの分析

〈ビデオ分析〉

- ① 文京区立昭和小学校 指導者 薬袋英子（第6学年-6月）
- ② 西東京市立柳沢小学校 指導者 松下薫（第5学年-7月）

検証授業

先行授業から見出した三つの要素をポイントに検証授業を行い、具体的な活動内容の検討と検証

- ① 世田谷区立船橋小学校 指導者 河合英恵（第6学年-9月）
 - ・ コミュニケーションの必然性のある活動について検証
- ② 千代田区立富士見小学校 指導者 杉浦栄美（第5学年-10月）
 - ・ 児童の実態に応じた指導（ステージ2）の定義について検証
 - ・ 児童の変容の検証
- ③ あきる野市立屋城小学校 指導者 坪内健一（第6学年-11月）
 - ・ ①と同じ単元を指導することでコミュニケーションの必然性のある活動について比較検証
 - ・ 三つの要素の定義の検証

事例調査

自己評価が「外国語活動の授業に自信がない」という教師1名についての調査

事前授業を研究員が行い、改善した授業の流れで該当の教師に授業をしてもらい、その様子や変容を調査

(3) 研究のまとめ

5回の授業及び各研究員所属校における授業での児童の活動状況を基に、「児童も教師も自信がもてる授業」への具体的な手立て等のまとめ

Ⅲ 研究の内容

1 児童が自信をもてる授業の要素について

先行授業①②から、児童が自信をもてる授業の要素についてビデオ分析をするとともに、研究員の在籍校にいる外国語活動の授業を苦手とする教師のクラスの活動の事例をまとめた。

<授業の分析> 【表3】

授業	先行授業① 6学年	先行授業② 5学年	教師授業 6学年
児童の経験	4年生まで年間6から10時間・5年生週1時間	1年生年間5時間・2年生10時間・中学年25時間	5年生で初めて
教師の様子	授業のパターンが分かっている。 児童の動きを指示できる。 教師が楽しみながら取り組んでいる。		とまどいを感じている。 児童への対応の仕方が分からない。
授業の流れ	歌→基本フレーズ（聴く）→クイズ→基本フレーズ→個人でゲーム→振り返り 【英語ノートを基本にオリジナルの活動】 ・テンポがよい。	歌→基本フレーズ→グループでインタビュー活動→振り返り 【オリジナルの活動】 ・テンポがよい。	歌→基本フレーズ→ゲーム→振り返り 【英語ノートを基本に研究員が立てた活動】 ・活動と活動の間で児童が私語等をする。
児童の様子	・英語を聞いて動く。 ・個人でも取り組もうとする。 ・安心して取り組んでいる。 ・集中して聞いている。 ・聞こえた言葉をつぶやいている。 ・発表した人に対して英語で声かけを行う。	・グループで協力できる。 ・キーフレーズ以外の知っている単語を活用しようとする。 ・安心して取り組んでいる。 ・初めてのことにも意欲的に挑戦しようとしている。 ・分からない英文も単語を拾いながら理解しようとしている。	・聞き取れていても自信がなく、なかなか発話や挙手がない。 ・覚えたフレーズを楽しそうに活用する。 ・自分からコミュニケーションを取ることにちゅうちょしている。
児童の感想	・1、2、3日の言い方は野球と同じだと知った。 ・ムンクの名前が英語では全然違った言い方で驚いた。 ・8月は好きじゃないのに、Augustという音は好き。 ・歴史が好きだから今日のクイズは面白かった。 ・人物の説明ができてうれしかった。	・外国に行くこんな感じなんだと思った。 ・全部英語で分からないところもあったけれどそれが面白かった。 ・相手が話していることが分かったときはうれしかった。 ・知らない外国の人と話ができてとても楽しかった。またこういう機会があればいいなと思った。	・歌が楽しかった。 ・歌で盛り上がった。 ・どこの国旗かを当てるのが楽しかった。 ・あまり聞き取れなかった。 ・発音が難しかった。

<先行授業・事例調査の検証>

- ・リズムとテンポのある授業で全体を巻き込み、児童が意欲的に英語を発話していた。
- ・ルールを確立することによって整然と授業が流れるとともに、児童の活動が明確になっていた。
- ・安定した学級経営と児童同士の自然な励まし合いで、児童が活発に取り組んでいた。
- ・英語で伝える必然性のある活動を取り入れることにより、児童がより達成感を味わうことができていた。
- ・教師が児童のつぶやきを的確に捉え、柔軟に対応ができると、児童は安心して外国語活動に取り組むことができていた。

以上のことから、児童が自信をもって授業に臨める要素を次の3点とした。

- | | |
|---------------|-------------------------|
| ① 安心感のある環境づくり | ② コミュニケーションの必然性のある活動の工夫 |
| ③ 児童の実態に応じた指導 | |

2 児童の実態把握のための枠組み作成

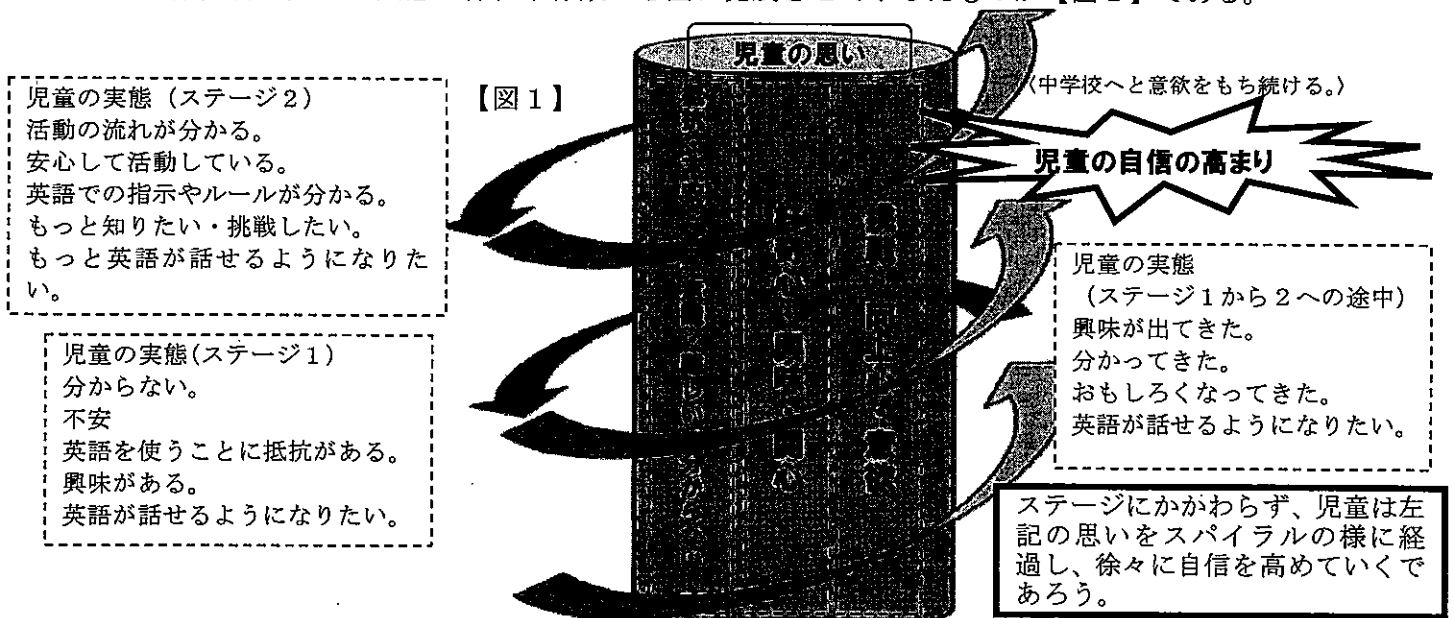
1の授業分析を基に、児童の外国語活動における実態を把握する基準となる枠組みを作成した【表4】。それにより、児童の実態に応じた授業作りがよりの確になると考えた。実態は、2種類に分けてそれぞれ「ステージ1」「ステージ2」とした。

＜児童の実態の枠組み＞【表4】

	定義	○児童の様子 ●授業の様相
ステージ1	外国語活動の経験が浅く戸惑いが見られるが、興味をもち始めると積極的に活動できる。	<ul style="list-style-type: none"> ○活動に対する不安感がある。 ○活動内容や教師の指示が理解できず、戸惑ったり、つまらないと感じたりしている。 ○外国語活動の経験が浅い。 ○双方向のコミュニケーションが見られにくい。 ○分からないことがあってもそのままにしてしまう。 ○楽しいと感じると意欲が高まっていく。 ●ゲームや歌などの活動ありきで授業が進められている。 ●学習を進める上でのルールが確立されていない。
ステージ2	ある程度の外国語活動の経験があり、意欲的に取り組むことができ、分からないことがあってもあきらめず解決する手段をもっている。	<ul style="list-style-type: none"> ○活動の大体の流れが分かり、特に不安はない。 ○英語での指示が分かる。 ○ある程度の外国語活動の経験がある。 ○子供同士で主体的に関わることができる。 ○学習した内容から、活動内容を推測するなどの解決手段をもっている。 ○活動を楽しみつつも飽きも見られ、より知的好奇心を刺激する内容を求めている。 ●ゲームや歌の他にも、児童同士のコミュニケーションを重視した活動が展開されている。 ●学習を進める上での細かなルールが決まっている。

3 児童の実態と外国語活動の授業に対する意識

授業分析と児童の実態の枠組み作成から図に発展させて示したものが【図1】である。



4 自信をもてる授業についての検証

(1) 児童の実態把握

児童が自信をもって授業に臨める要素と、児童の実態を把握する枠組みを定めたところで、実際の授業でどのように要素を取り入れて授業を展開すればよいのか、また、どのような結果が得られるのかを、検証した。

まず、各クラスの児童の実態を「児童の実態把握のための枠組み」に照らして、検証授業を行うステージを以下のように定めた。

<検証授業1の児童>

- ・一、二度の説明で何をするか理解できる。
- ・第1学年から、外国語活動に親しんでいる。
- ・分からないときは、“Hint, please.”と言うことができる。
- ・児童の振り返りの感想では、「ゲームや歌が楽しかった」ということにとどまらず、友達とコミュニケーションを図り、相手が伝えた内容について知ることができたという満足感や達成感が複数の児童に見受けられる。

→**ステージ2**

<検証授業2の児童>

- ・ALTの指示で活動することができる。
- ・第1学年から年間17時間、ALTと外国語活動に親しんでいる。
- ・教科の内容（既習事項）、算数の計算や家庭科の調理等を英語で行う活動を取り入れている。
- ・様々な活動の経験や、分かる単語から、英語での指示や質問を推測することができる。
- ・単調な活動では飽きてしまい、知的好奇心を刺激できる内容を盛り込むと集中する。

→**ステージ2**

<検証授業3の児童>

- ・教師が発する初めて聞く単語や、新しい活動について抵抗を感じる。
- ・第5学年から週1時間、ALTが年30時間一緒に外国語活動に取り組んでいる。
- ・自信がなく、自分の力で聞こうとしない。理解していると思われる他の児童に頼り日本語で確認する。
- ・ゲーム的な活動では盛り上がるが、内容についての関心は高くない児童が多い。

→**ステージI**



(2) 三つの要素の授業での有効性について

三つの要素授業に取り入れ、行ったことと児童の変容をまとめたものが【表5】【表6】である。これらの表の分析から、三つの要素が授業に有効であるかを検証した。さらに、自己分析で「自信がない」とした教師が三つの要素を授業に取り入れた時の変容を調査した。

三つの要素の授業とのつながり【表5】

	検証授業① 第6学年 「行ってみたい国を紹介しよう」 〈ステージ2〉	検証授業② 第5学年 「孀恋自然体験交流教室に向けて『Let's go 孀恋』」 〈ステージ2〉	検証授業③ 第6学年 「行ってみたい国を紹介しよう」 〈ステージ1〉
安心感のある環境づくり	<ol style="list-style-type: none"> 「間違えてもいいんだ」「全部話せなくても大丈夫」ということを子供たちが実感できるような言葉かけや学級の雰囲気づくりを行う。 外国語活動のみならず、他教科においても児童が互いに声をかけ合ったり、励まし合ったりできるように働きかけをする。 「～に積極的に取り組めた」「～しようと頑張った」などの肯定的な表現を積極的に用いて子供たちを認めていくことで、外国語活動に対する自信につなげていく。 	<ol style="list-style-type: none"> 使う単語を今まで習ったものと新しいものに分け、確認する。 新しい単語5から7語は決まったパターンの下と、練習する。 担任自らが学び手の見本となることで、「間違えてもいいから、聞いてみる・言ってみる・やってみる」という雰囲気づくりをする。 友達と協力して活動（グループで考える）することで、孀恋自然体験交流教室の持ち物確かめようとする。 友達との活動の中で、ほめ言葉等を外国語で声かけてみようとする。 	<ol style="list-style-type: none"> 授業の流れを決めることで、安心感を高める。 フラッシュカードで単語の導入を図ることで、単語に親しみ言語活動に安心して取り組めるようになる。 状況設定や会話練習を取り入れることで、安心して取り組めるようになる。 <p>指導案において担任の工夫をこの形の吹き出しで提示</p>
コミュニケーションの必然性のある活動	<ol style="list-style-type: none"> 子供たちが興味のある国を互いに伝え合った後クイズをすることを活動前に伝えておくことで、友達の発表に関心をもって聞けるようにする。 各国の世界遺産や代表的な食べ物などの子供たちの知的好奇心を刺激するような内容を提示し、活動に対する子供たちの意欲を高め、達成感を味わえるようにする。 	<ol style="list-style-type: none"> フラッシュカードを使用した単語の発話をリズムよく繰り返すことで、外国語の音やリズムに親しみをもち、発話してみようとする。 実際に行う孀恋自然体験交流教室を題材にすることで、英語表現を真剣に聞こうとする。 友達と協力して活動することで、回答に結び付けようとする。 友達との活動の中で、ほめ言葉等を外国語で声かけてみようとする。 	<ol style="list-style-type: none"> 世界の様々な国の食べ物や音楽などを知り、異文化への興味を高めた上で、クイズ大会を行うことを伝える。 勝敗で終始するゲームではなく、疑問点を質問したり新しい発見が生まれたりするような活動を行う。 <p>指導案において担任の工夫をこの形の吹き出しで提示</p>
児童の実態に応じた授業	<ol style="list-style-type: none"> チャンツ、ターゲットセンテンスの練習、言語活動、振り返りという流れで授業を行う。 子供同士でコミュニケーションをとることが必要となる活動を設定する。 <p>指導案において担任の工夫をこの形の吹き出しで提示</p>	<ol style="list-style-type: none"> 外国語活動の経験値が高く、より複雑な英語での指示やルールが分かるので、一日の行程を英語表現で確認するという、児童にとっては難易度の高いと想定される活動を入れる。 実感を伴ったり、知的に高いレベルの内容を扱ったりすることで、必然的に英語に触れる場面づくりをする。 	<ol style="list-style-type: none"> ステージ1の実態を考えて、グループを6組作り、個人が全体で発表するのではなく、グループ対グループの発表を行う。

(2) 三つの要素を取り入れた授業について児童の様子を検証する

三つの要素と児童の様子【表6】

	検証授業① 第6学年 「行ってみたい国を紹介しよう」<ステージ2>	検証授業② 第5学年 「孀恋自然体験交流教室に向けて『Let's go 孀恋』<ステージ2>	検証授業③ 第6学年 「行ってみたい国を紹介しよう」<ステージ1>
安心感のある環境づくり	<p>①Activity をする前に担任とALTの英語でのやり取り(場面設定)を見せることで、本時の活動内容を児童が理解し、安心して活動に取り組むことができた。</p> <p>②Activity をする時に必要なターゲットセンテンスを活動前に声に出して練習しておくことで、自信をもって発話することができた。</p> <p>③振り返りの時に、英語が聞き取れたか、答えが合っていたかということだけではなく、活動に対する積極性や取り組む姿勢なども評価することで、児童の外国語活動に対する自信につながることができた。</p>	<p>①児童の実態に合った安定したテンポにより、児童の活動がスムーズだった。</p> <p>②カードを使った単語練習で、1巡目で言えなかった児童が、2巡目には発話したり、口を動かしたりできた。</p> <p>③HRTとALTのやりとりから、類推する方法のヒントを得て、英文の質問の意味を子供たちは理解することができた。</p> <p>④個人作業の時に分からなかった児童も、グループの教え合いで理解することができた。</p>	<p>①学級経営がうまくいっているので、児童は落ち着いて取り組んでいた。</p> <p>②担任が児童に安心感をもたせることを意識し、穏やかな態度で授業を行うことで、児童も穏やかに取り組んでいた。</p> <p>③毎回の授業の流れを歌、ターゲットセンテンス、主な活動というパターンにすることによって、児童が見通しをもって安心して取り組んでいた。</p> <p>④担任が、英語が苦手でも、焦らずにALTと協力しながら授業を行っていたので、児童も焦らずに取り組んでいた。</p> <p>⑤グループ同士の状況を設定することで、児童は活動に安心して取り組んでいた。</p>
コミュニケーションの必然性のある活動	<p>①調べた国についての友達との会話の内容が、その後のクイズ「What country is this?」で必要となるということを経験した児童には伝えてあったが、友達との会話をする中で「知りたい」という知的好奇心が満たされてしまった児童が多かった。</p> <p>②全体でのクイズの出題の仕方が単調になったため、児童の興味・関心を高める工夫をすることが必要だった。</p>	<p>①英語を聞かないと宿泊の持ち物が分からなくなることから、子供たちは真剣に聞いた。聞いていた英語表現から、風呂の時間が家の時と比べて早いということに気付くことができた。</p> <p>②簡単にゲームポイントが取れないことから、後半になるにつれ、友達と必死に相談し、ゲームに参加した。</p>	<p>①グループ同士でクイズを出し合うという場面の設定を工夫することで、児童は自ら外国語の表現を知ろうとする姿が見られた。</p> <p>②クラス内にはステージ1の児童とステージ2の児童が混在しているので、分かる児童が分からない児童に教えてあげる姿が随所に見られた。</p>
児童の実態に応じた授業	<p>①毎回の授業の流れを歌、ターゲットセンテンス、主な活動というパターンにしておくことで、児童が次の展開を予測することができ、スムーズに進行できた。</p> <p>②国語の授業に慣れており、何度かターゲットセンテンスや言葉を聞けば話せる児童が多いので、Activityではクイズをし、自ら発話するような活動を盛り込んだ。児童は楽しみながら活動に取り組む姿が見られた。</p>	<p>①宿泊行事に向けて意欲的に取り組んでいたため、外国語活動の題材とすることで、意欲的に参加する児童が多く見受けられた。</p> <p>②児童に類推の習慣ができていたので、友達とヒントを出し合いながら、分からない単語の類推ができた。例 school hat→school yellow hat</p> <p>③②のような児童が活躍できる場があったので、教師からGood job!のほめ言葉が自然に出た。</p>	<p>①クイズ大会をグループ同士で何度も行ったため、英語でのコミュニケーションに自信がなかった児童も、友達の協力があり自信をもってクイズを出せるようになった。</p> <p>②ステージ1の児童は、外国語活動の経験が乏しいことから、ターゲットセンテンスを発話できないことがあった。</p> <p>③クイズ大会用チェックシートがあれば、児童は他の児童の発表も集中して聴けたのではないかと考えられた。</p> <p>④クイズ大会の準備を行う中で、「行きたいのではなく、その場所を『見たい』けどその場合はどのように言えばいいのですか」との質問があり、I want to go to see～が児童の中でターゲットセンテンスとなって、自然に覚えることができていた。</p>

検証

<安心感のある環境づくり>

●授業の流れのパターン化

「挨拶→歌→ターゲットセンテンス→主な活動」等の流れを決めて毎回活動を行うと、次に何を
 するのか児童が分かるので、安心して取り組むことができる。

●カードを使った単語練習のパターン化

学級全体で声をそろえて発話することにより、心地よいリズムとテンポが生まれ、自然に発
 話するようになる。

●場面設定の提示

担任とALTのやり取りを通してコミュニケーション場面の設定をすることで、質問の仕方
 や活動の内容を理解することができる。

<コミュニケーションの必然性のある活動>

●児童が友達に伝えたいことを調べ、調べたことを発表したいという思いから、児童が積極的
 にコミュニケーション活動に取り組んだ。

●移動教室に関するような児童にとって大事な情報を英語で伝えることにより、真剣に聞き取
 るようとしていた。

<児童の実態に応じた授業>

●ステージ1では、グループでの活動を取り入れることで、自信のない児童も意欲的に取り組
 むことができた。

●ステージ1では、単語練習についてはフラッシュカードのテンポをゆっくりから始めたり、
 繰り返し会話する場面を取り入れたりすることで、自信をもってコミュニケーション活動が
 できた。

以上のことから、三つの要素を取り入れた授業は、児童が自信をもって授業に臨める要素の
 一部と言えるだろう。

(3) ステージIの授業における教師の変容

自己評価で「自信がない」と評価した教師が、研究員の助言を受けながら三つの要素
 を取り入れた授業を行った。全4時間の教師と児童の変容を追った。

- 授業内容→英語ノート2 Lesson.6「行ってみたい国を紹介しよう」
- 流れ→歌、フラッシュカード、「自分が調べた国について友達に紹介しながらクイズを
 出し合う。

外国語活動の授業に「自信がない」教師の授業の変容【表7】

第1時様子	第2・3時様子	第4時様子	児童・教師の感想
<p>★授業の流れを確認しながら行うことが多かったため、間が空くことがあった。</p> <p>★教師が意識的にgreat! Good job!等のほめる言葉を多用していた。</p>	<p>☆声を出す児童が増えた。</p> <p>★フラッシュカードがリズムよく扱っていた。</p>	<p>☆声がよく出ていた。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>☆・・・児童 ★・・・教師</p> </div>	<p>☆前よりもしゃべれるようになった気がする。もっと話したい。</p> <p>☆友達と関わって楽しかった。</p> <p>★児童が英語の歌に関心を示したので、もっと紹介したいと思った。</p> <p>★児童が楽しそうだったので、自分も楽しむことができた。</p>

検証

- ・児童も担任も徐々に活動に慣れ親しんでいく様子が見られた。
- ・担任がパターンに沿った授業をリズムよく行うことで、児童が意欲的に参加する姿が見られた。

(4) 実際の授業展開

① 検証授業1 (ステージ2)

1) 単元名 「行ってみたい国を紹介しよう」英語ノート Lesson 6

2) 単元の目標と評価規準

- 目標 (7) 世界には多くの国があることを知り、それぞれの国の言語や文化に興味をもつ。
- (イ) 様々な活動を通じ、英語の音声やリズムに慣れ親しむ。
- (ウ) 自分の行きたい国を相手に伝えたり、相手の行きたい国について関心をもって聞いたりしようとする。

評価規準

	ア. コミュニケーションへの関心・意欲・態度	イ. 外国語への慣れ親しみ	ウ. 言語や文化に関する気付き
評価規準	① 自分が行きたい国について、友達に自ら進んで伝えている。 ② 友達が行きたい国について、集中して聞いている。	担任やALTの発音をよく聞き、積極的に発音している。	世界には多くの国や文化があることに気付き、興味をもつ。

3) 単元の内容

ア 主としてコミュニケーションに関すること

- ・自分の思いを発表したり、友達の発表を聞いたりして発表する楽しさを体験すること。
- ・発表する際には自分の思いを明確にして相手に伝わるように発表し、友達の発表は積極的に聞いて、その概要を理解することの大切さを知ること。

イ 主として言語や文化に関すること

- ・行ってみたい国について調べ、発表する活動を通して、英語の音声やリズムに慣れ親しむこと。
- ・世界には様々な国があり、様々な英語(言語)が話されていることに気付くこと。
- ・ALTなどの異なる文化をもつ人々で行ってみたい国について話し合う体験を通して、文化に対する理解を深めること。

4) 学習指導計画 (4時間扱い)

時間	学習内容	評価規準
1	世界には様々な国や国旗があることを知る。 (担任・ALTの話聞く。国旗クイズをする。)	ウ イ
2	自分が行きたい国を友達に伝えたり、友達に行きたい国を尋ねたりする。	アー① アー②
3	興味のある国について調べ、カードにまとめる。	ウ
4 (本時)	調べたことをまとめたカードを使い、ターゲットセンテンスを使って発表したり、友達の発表を聞いたりする。	アー① アー② ウ

5) 本時の学習 (4 / 4 時)

ア 目標

- ・自分が行きたい国について調べたことを「I want to go to...」や「I like...」を使い発表する。
- ・友達の発表を集中して聞いたり、教師の質問に対して積極的に答えようとしたりする。

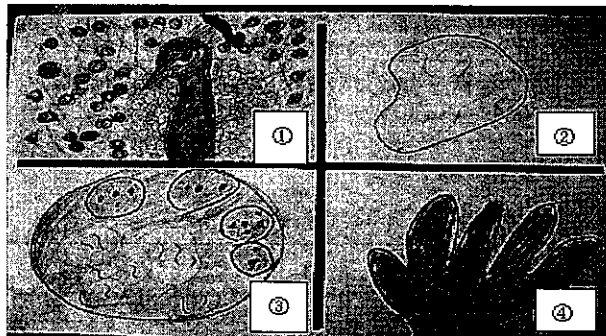
イ 展開

(※吹き出しは研究主題に迫るためのポイント)

過程	児童の活動	担任	ALT	☆研究主題に迫るための三つの視点 ◎評価・教材
導入	1 挨拶をする。 「Good afternoon, Ms _____」 「I' m fine(sleepy, good).」 「It' s Thursday.」 「It' s September 29 th .」	曜日や月日を探ねる。 「What day is it today?」 「What is the date today?」	「Good afternoon, everyone!」 「How are you?」 一人一人に声をかける。	
展開	2 Let' s chant. “I want to go to Italy” ジェスチャーを付けながら元気よく歌う。	児童と一緒に表情豊かに歌う。	児童と一緒に表情豊かに歌う。	・絵カード ・CD
	3 Target sentences の練習 ・「I like _____」 「_____が好きです」 ・「I want to go to _____」 「_____に行きたい。」		担任と状況設定をして復習する。	
	必要な話型を聞いたり、話したりする活動を本日の主な活動の前に行うことで児童に自信が付く。		担任とALTのやり取りを見ることで、活動内容を理解し、安心して活動に取り組める。	
	4 Activity 「What country is this?」 (この国はどこでしょう?) ① 自分が調べた国の紙を持って友達と会話を する。 ② できるだけ多くの友達と会話を 交わし、誰がどこの国に行きたいのかを覚えておく ようにする。	担任とALTでActivityの状況設定をする。		◎アの① ◎アの② ☆コミュニケーションの必然性のある活動の工夫
		活動後にクイズを行うことをあらかじめ児童に伝えておくことで、目的意識をもって活動に取り組めるようにする。		
		C1&C2: 「Hello」 C1: 「I like ① _____」 「I like ② _____」 「I like ③ _____」 「I like ④ _____」 } ※ 「I want to go to (行きたい国名).」 「And you?」 C2 : ※同様に話す。 C1&C2: 「Thank you. See you!」 C:児童の会話(やり取り)		
		後で誰がどこの国に行きたいか質問することを伝えておく。		☆児童の実態に応じた指導(ステージ2)

<p>③ 何人分かの児童が描いた絵を、一つずつヒントとして出題し、「What country is this?」クイズをする。</p>	<p>「自分の国は答えないこと」というルールを伝える。</p>	<p>◎ウ</p>
<p>ヒントの出し方を工夫するとクイズが盛り上がる。 (例) ・教師が中心になって出題するよりも、児童が中心となって相互に指名をしながら出題した方が集中して取り組める。 ・出題する時の英語でのターゲットセンテンスを、クイズを始める前にあらかじめ練習しておくことで、安心して英語を使って出題できる。 ・一人の児童の画用紙を取り上げて四つのヒントを出すよりも、何人かの児童のものを一つずつ組み合わせて出題する方が、クイズの難易度が増し、児童の知的好奇心を刺激する(難易度を徐々に上げていくことで、子供の興味を引くことができる。)</p>	<p>本時の活動の中心は「What country is this?」のクイズだということを児童に伝えておき、クイズの前に行く友達とのやり取りの内容が最大限にクイズで活用されるように構成を工夫する(覚えておいた内容がそのまま問題として出題されることで、友達との活動が生かされる等)。</p> <p>○活動に積極的に取り組めたかどうか振り返らせる。</p> <p>○よくできたことを評価する。</p> <p>You listened very well. ○一緒に Good bye song を歌う。</p> <p>Your performance is nice! ○一緒に Good bye song を歌う。</p>	<p>自分たちの作った画用紙を手元に置いて置き、安心感をもってクイズに取り組めるようにする。</p> <p>振り返りカード ☆安心感のある環境づくり</p> <p>良かったことを具体的に挙げ、認めることで児童の自信につなげていく。</p>
<p>まとめ</p>	<p>5 振り返りをする。 6 Good bye song を歌う。</p>	

● Activity 「What country is this?」①、②で使用した画用紙(表)
(児童が自分で調べた一つの国について四つの事柄を絵で表している。)
・「I like ①.」「I like ②.」「I like ③.」「I like ④.」という話型で発表する。



● Activity 「What country is this?」①、②で使用した画用紙(裏)
・「I like ①~④」を伝えた後、裏にして I want to go to (国名) . 」と伝える。



② 検証授業2 (ステージ2)

1) 単元名 「孀恋自然体験交流教室に向けて『Let's go! 孀恋♡』

2) 単元の目標と評価基準

目標

ア 英語を通して、自国の文化のよさに気付き、興味をもつ。

イ 日常生活における所作や孀恋自然体験交流教室の行程に関する英語表現に慣れ親しむ。

ウ 「自立」につながる「自分で考えながら準備する大切さ」に気付き、英語を真剣に聞くことによって、友達と協力しながら持ち物の確認をする。

評価規準

	ア. コミュニケーションへの関心・意欲・態度	イ. 外国語への慣れ親しみ	ウ. 言語や文化に関する気付き
評価規準	①英語の単語を聞いて、漢字の動物を並び変えようとする。 ②学校という身近で具体的な題材を使うことにより、位置に関する英語の表現を体感し、理解を深めようとする。 ③グループの友達と協力しながら、持ち物の確認をするとともに、ALTの英語を聞いて、答え合わせをしようとする。	①えとの動物の英語表現に親しもうとする。 ②毎日の動作の英語表現に慣れ親しもうとする。 ③孀恋自然体験交流教室の一日目の行程の英語表現に慣れ親しもうとする。	英語を通して、自国の文化のよさに気付いている。

3) 単元の内容

ア 主としてコミュニケーションに関すること

- ・ 担任とALTとのやり取りで、積極的に英語を聞き、スケジュールや道具の確認をすること。
- ・ 活動の中で、友達と力を合わせて正しい答えに結び付けようとする。
- ・ 持ち物の英語表現を知り、興味をもつこと。

イ 主として言語や文化に関すること

- ・ 物の名前を知る活動を通して、英語の音声やリズムに慣れ親しむこと。
- ・ スケジュールにおける時間と行動の英語表現に親しむこと。
- ・ ALTにアメリカでの宿泊行事における体験を話してもらうことにより、日本との文化の違いを知ること。

4) 学習指導計画 (3時間扱い)

時間	学習内容	評価規準
1	日本文化における方角の表示に使った干支に触れるとともに、方角について日本地図を使って考える。	ア-①イ-② ウ
2	児童にとって身近な場所である学校を中心にした方角と、1日の生活を表す英語表現に触れる。	ア-②イ-②
3 本時	孀恋自然体験交流教室に向けて、英語で行程の確認をする。また、鬼押し出し園や池の平湿原を訪問する際に必要なものをグループで考えて、まとめる。	ア-③ イ-③

5) 本時の学習 (3 / 3時)

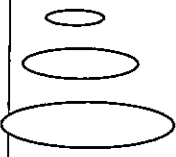
ア 目標

- ・ 英語を通して、孀恋自然体験交流教室のスケジュールや持ち物を友達と協力しながら確認する。
- ・ 日常生活における所作や孀恋自然体験交流教室の行程に関する英語表現に慣れ親しむ。

イ 展開

(※吹き出しは研究主題に迫るためのポイント)

過程	児童の活動	担任	A L T	☆主題に迫るための三つの視点 ◎評価教材
導入	1 日直 (English Leader) が先に挨拶をする。	・児童と挨拶をする。 ・気分を素直に表す雰囲気づくりを大切にする。	・児童と挨拶をする。 Hello, everyone. I' m great. ・児童の返答に対応する。 How are you?	☆安心感のある環境づくり
		「Me, too.」「どう?」と個人に声かけをする。		授業全体の進め方を担任が児童の反応に合わせて心地よいテンポを
展開	2 嬭恋の地図上の位置の確認をする。	・テンポよく進める。 ・嬭恋が何県にあるのか。 ・富士見小学校から見て、嬭恋がどこにあるか。	・Which way is 嬭恋? ・What prefecture is 嬭恋? ・Which way is north? ・Where is 嬭恋 群馬?	・社会の地図帳・拡大図 (パワーポイントで作成した地図) カードを使った単語の練習の繰り返しを一巡目は一回、二巡目は二回とする。
		担任が学び手の見本として、ALTとのやり取りを児童に見せる。		
	3 新単語と Lesson5 で習った単語をフラッシュカードで練習する。		・繰り返しのパターンを守る。 Lesson5 words T-shirt/pants/socks /shoes/cap New words backpack/raincoat/ coat/handkerchief/ waterbottle/box/ lunch	☆安心感のある環境づくり ・もち物の絵の表と絵カード ◎英語の音声に親しんでいる。 ・1日目の行程を確認するワークシート ☆コミュニケーションの必然性のある活動 ◎嬭恋自然体験教室の1日目の行程の英語表現に慣れ親しもうとする。 ・群馬の地図・湿原の写真 ◎グループで協力しながら持ち物の確認をするとともに、ALTの英語を聞いて、答え合わせをしようとする。
	4 グループで、時間と行動からスケジュールの確認をする。	・時間と行動について英語で確認することを伝える。 ・教師やALTが動きを入れて、英語表現を言う。	・I get on a bus and leave school at ~ ・I eat lunch at ~ ・I go to bed at ~	
		実際に宿泊に必要な情報を活動に入れることで、より英語を聞かせる必然性を作る。		
		活動内容を個人からグループにすることで、児童が協力できるようにする。		
	5 ALTのヒントを聞き、パターンで練習した単語を思い出しながら、池の平湿原に必要な持ち物をグループで考えるクイズをする。	・湿原に行くときに必要な持ち物について、オリエンテーリング表を見ながらグループで協力して考えることを伝える。	・In 池の平 the temperature is low. ・The answers are ~. ・Good job!	
		持ち物の準備を考えられたら「しおり」をもらえるというクイズ形式とすることで、児童の意欲喚起とともに聞く必然性を設定する。		
		ゲームポイントを簡単にとられないようにすることで、協力への必然性を高める。		
		類推して答えを導き出す喜びを大切にする。		

振り返り	6 活動の振り返りと感想を言う。 7 日直 (English leader) が先に挨拶をする。	・ねらいを再確認する。 ・よかった点をほめる。		☆児童の実態に応じた指導(ステージ2)
------	---	----------------------------	--	---------------------

・具体的で実感できる内容を選ぶことで、英語を通して体感する喜びを味わうことができる。
・ALTが発話する英語と日本語のバランスについて、本単元では担任の日本語を増やすことにより、担任の苦手意識が減り、得意分野を題材に授業を展開できると考えた。

ウ 本時を基にした新展開例

本検証授業で検証されたことは、本時の指導案の展開を1時間で行うには活動が多く、じっくり考える時間の確保が難しくなったことである。ステージ2の展開として難易度が高い活動を行った結果、児童の達成感があったが、時間が不足した。そのため、この内容を2時間扱いにすることで、より一層児童の自信につながる授業になると考えた。そこで、2時間扱いの内容も示した。

- ・ 本時を時間確認中心の1時間と持ち物確認を中心とした1時間の計2時間構成にするべきであった。
- ・ 上記を2時間構成にすることで“What do you need?”などの表現を取り入れることができる。

<p>1時限目：時間と行動から、スケジュールの確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 孺恋の地図上の位置を確認する。 ・ 新単語と Lesson 5 で習った単語の練習をする。 ・ 時間と行動のスケジュール確認をする。→情報を取捨選択することにより、難しくする。 →基本的に個人作業なので、難しくつまづいているポイントには、立ち止まり、英語表現を繰り返して聞かせるように工夫する。
<p>2時限目：池の平湿原に必要な物をグループで考えながら、まとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 孺恋の中で活動する場所の確認をする。 ・ キャンプに必要な物と、今回の活動に必要な物を合わせて単語の練習をする。 ・ 池の平湿原に必要な物をグループで考えながら、まとめる。→ノルマを決めて、これだけは分らなければいけないという緊張感をもたせることにより、集中させる。 →“What do you need?”の英語表現を入れ、英語で答える必然性をもたせる。

参考文献：JUNIOR COLUMBUS21② 光村図書

③ 検証授業3 (ステージ1)

1) 単元名 「行ってみたい国を紹介しよう」英語ノート lesson6

2) 単元の目標と評価基準

- 目標 ア 世界には多くの国があることを知り、それぞれの国の文化に興味をもつ。
 イ 様々な活動を通じ、英語の音声やリズムに慣れ親しむ。
 ウ 自分の行きたい国を相手に伝えたり、相手の行きたい国について関心をもって聞いたりしようとする。

評価規準

	ア. コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	イ. 外国語への慣れ親しみ	ウ. 言語や文化に関する 気付き
評価 規準	①アクティビティーに意欲的に取 り組んでいる。 ②自分の行きたい国を進んで伝え ている。 ③友達が行きたい国について、集 中して聞いている。	ALTの発音をよく聞き、積極的 に発話している。	世界には多くの国や文化が あることに気付き、興味をも つ。

3) 単元の内容

ア 主としてコミュニケーションに関すること

- ・積極的に英語を聞き、世界の国、食べ物などの言い方に慣れること。
- ・活動の中で、友達と協力して正しい答えに結び付けようとする。

イ 主として言語や文化に関すること

- ・世界には様々な国、食べ物、歌があることを知ること。
- ・行ってみたい国について調べ、発表する活動を通して、英語の音声やリズムに慣れ親しむこと。

時間	学習内容	評価規準
1	世界には様々な国や国旗、食べ物があることを知る。日本でよく見かける食べ物がどこの国の食べ物か知る。	ウ ア-①イ
2	世界には様々な音楽や建物があることを知る。その音楽や建物がどこの国の物か知る。自分の行きたい国を決める。	ウ イ ア-②
3	興味のある国について調べ、カードにまとめ、グループに分かれる。表現の仕方が分からないことを、ALTに聞く。	ウ
4 (本時)	調べたことについて、クイズ大会を開き、発表したり友達の発表を聞いたりする。	ア-② ア-③

4) 本時の学習 (4 / 4 時)

ア 目標

- ・自分が行きたい国について調べたことを、進んで発表する。
- ・友達の発表を集中して聞き、質問に対して進んで答えようとする。

イ 展開

(※吹き出しは研究主題に迫るためのポイント)

過程	児童の活動	担任	ALT	☆主題に迫るための三つの視点 ◎評価 ・教材
導入	1 ALTと英語であいさつをする。 2 月日、曜日、天気を答える。 <i>挨拶、歌、月日、曜日、天気、活動、読み聞かせ、振り返りと流れが決まっているので安心して取り組める。</i>	・児童と挨拶をする。 ・月日、曜日、天気を尋ねる。 What's the date today? How's the weather today ・ALTに発音をしてもらう。	・児童と挨拶をする。 Good afternoon. ・月日、天気を言う。 It's November second. It's sunny and hot.	☆主題に迫るための三つの視点 ◎評価 ・教材 ☆安心感のある環境づくり ◎ア① ◎ウ ☆安心感のある環境づくり
	3 その月の歌を歌う。 4 フラッシュカードを使用し国名の復習をする。 5 「マッチングゲーム」を行い、I like ~、I want go to ~の表現に慣れる。 6 担任とALTの状況設定を見る。	・児童と共に歌う。 ・4か国ずつリズムよく行う。 Italy, France... ・カードを配布 マッチングしないときは Oh No~、マッチングしたときは I like~, I want go to ~と言うように伝える。 ・HRTとALTで状況設定を行う。	・児童と共に歌う。 ・言い方を確認する。 Repeat after me. ・カードを配る Here you are. ・I like~, I want go to~. 言えていないグループに助言する。 ・担任とALTで状況設定を行う。	・CD ・フラッシュカード ☆安心感のある環境づくり ◎ウ ・食べ物カード ・国旗カード ◎ア①
展開	7 発表するグループ、答えるグループに分かれ、それぞれのグループで発表を行う。 I like ~. I want to go to~. 答えるグループは、手元にある国旗カードを基に答える。 <i>ステージIの児童はルールを理解を十分に行うことで、スムーズに取り組める。</i>	チームで協力して行うように伝える。 A:Hi! B:Hi! A:Question Ok? B:Ok! A:I like~/I like~/I like~. I want to go to... B (Korea!) A:Yes, (Korea!)	・状況設定を児童に見せることで、見通しがもて、安心して発表に取り組める。	☆児童の実態に応じた指導 グループで協力することで、英語に自信がない児童も安心して取り組める。 ☆児童の実態に応じた指導 ・チェックシート
	8 チェックシートを使用し、友達を選んだ国旗を記録する。	・チェックシートに記入できていない児童を補助する。	・チェックシートに記入できていない児童を補助する。	
まとめ	9 読み聞かせをする。 10 振り返りカードに記入する。 11 ALTと挨拶をする。	・世界の国々を本で紹介する。 ・児童の良かったところを具体的にほめる。 ・終わりを告げる。 That's all for today	・世界の国々を本で紹介する。 ・終わりの挨拶をする。 Good bye. See you.	・本 ◎ウ

IV 研究の成果と課題

1 成果

(1) 仮説の妥当性

「安心感のある環境の中で、教師が児童の実態に応じたコミュニケーションの必然性のある活動を工夫することにより、自信をもって授業に臨める要素が整い、児童も教師も自信をもてる授業になる」という仮説を立て、「安心感のある環境」「コミュニケーションの必然性」「児童の実態に応じた授業」の三つの要素を取り入れた授業を組み立てて検証授業を行ったことにより、三つの要素が児童の意欲的な活動に結び付くことが明らかになった。また、「外国語活動に自信がない。」と自己評価する教師の変容の様子から、児童が意欲的に取り組むことで、教師がより一層自信をもって授業を展開できることも分かった。

これらのことから、仮説の妥当性が検証されたと考えられた。

(2) 三つの要素の具体的な内容

それぞれの要素の具体的な内容が明らかになった。

<安心感のある環境>

- ① 授業の流れを決める。
- ② 児童も教師も認め合う言葉を意識して使用する。
- ③ ゲーム等のルールを明確にすることと、それらを守る学級経営をしておく。

<コミュニケーションの必然性のある活動>

- ① 児童の関わりを重視した活動を組み立てる。
- ② 会話を活用する場面をイメージしやすく提示をし、活用したい状況をつくり出す。

<児童の実態に応じた指導>

- ① ステージ1の児童には、毎時間の授業の流れをある程度同じものとし、発話をリズムよく繰り返させたり、グループで活動させたりする。
- ② ステージ2の児童には、児童の興味関心に合わせ、活動の内容を教科と関連させたり、難易度の高いと思われる内容を盛り込む。

(3) 児童の意識について図の作成

授業の様子や振り返りカードの記入等から、児童が授業に臨んでいるときの気持ちを具体的に図に表すことができた（【図1】参照）。それにより、児童は外国語活動の中で、数種類の気持ちの過程を経て徐々に自信を付けていくことを可視化することができた。

(4) 児童の実態について枠組の作成

授業の児童の様子から、児童の実態を二つの「ステージ」という枠組みで捉えることができた（【表4】参照）。それにより、児童の実態に応じた活動の組立てのポイントが明確になったり、児童を見取る視点についてポイントを絞って考えたりすることができた。次ページの【表8】はステージに応じた児童の感想である。

【表8】

単元名 「行ってみたい国を紹介しよう」英語ノート Lesson 6

時間	ステージ1の児童の感想 ○児童の記録 ◎教師のコメント	ステージ2の児童の感想 ○児童の記録 ◎教師のコメント
1	○今日は、世界の国と食べ物の勉強をしました。なじみがある言葉が多くて覚えやすかったです。 ◎外国から入ってきた物がたくさんあることが分かりましたね。	○国旗の模様にそれぞれ意味があり、興味がわきました。 ◎他の国の国旗の模様の意味も調べてみましょう。
2	○歌を聞きました。どこの国の歌か当てるのが難しかった。 ◎世界にはいろいろな音楽があることが分かりましたね。	○友達が行きたい国がみんな違いました。国名の発音も上手でした。 ◎世界にはいろいろな国があることが分かりましたね。
3	○国や有名なものを選んで、英語で言う練習をしました。上手く言えました。 ◎英語で表現することは、難しいですが、友達と協力して取り組めると更に良いですね。	○一つの国について、様々な情報があり、四つにまとめるのが大変でした。 ◎友達はその国に興味をもてるような情報を載せたらよいですね。
4	○いつも英語のことを習っているが、今日は他の国のことも学んだような気がする。ゲームも楽しかった。 ◎友達の発表が聞いて、色々なことが学びましたね。	○友達の発表している国の有名な物が、自分の知らない物ばかりでした。友達が日本語で国名を言っていると思ったけど、英語で有名な物を紹介していたので、びっくりしました。 ◎世界にはまだまだ知らない有名なものがたくさんあるのですね。

感想の特徴は、ステージ1の児童が「覚えやすかった」「難しかった」「楽しかった」などの感覚的なものが主であるのに対して、ステージ2の児童は「国旗に興味をわいた」「情報をまとめるのが大変」などの活動の内容を深めようとする感想や、友達はどうかだったかという相互評価の視点も入っている。これらのことから、ステージに応じた活動内容の組立てが重要であることが分かった。

2 課題

児童が自信を付けているか、どのように英語に親しんでいるかなどの態度を見取るために、振り返りカードを使用した。それらの見取り方については更に研究が必要である。また、各ステージに応じた活動内容の工夫についても、更に深める必要があると考えている。

V 資料

1 ステージに応じた、児童が安心して活動し自信がもてる協力ゲーム

外国語活動で多用される様々なゲームは、児童が意欲的に活動するきっかけになるが、ともすると児童が勝敗を過剰に気にして、ゲーム本来の目的を達成できないこともある。また、結果が各児童の英語力に左右されるゲームは、高学年児童に敗北感や無力感をもたらしやすい。ただでさえ英語に苦手意識をもっている児童が、ゲームによって更にその傾向を強めてしまいかねない。勝敗より、ゲームや活動そのものの楽しさを味わわせるという視点が必要であると考え。そこで、児童同士で協力する要素を盛り込み、自然にコミュニケーションをとりながら英語への苦手意識を軽減するゲームの例を取り上げる。いずれも、よく使われるゲームを少し工夫するだけで、実施できる手軽なものである。

(1) ジェスチャーリレーゲーム (ステージ1 目的: 言葉以外のコミュニケーション、文化の違いへの気付き)

○基本型 児童が1列に並び、前からジェスチャーを送る。そのとき、次の児童だけが前を向き、それより後ろの児童は見ないように後ろを向いている。肩をたたかれたら前を向くようにする。終わったら、最後の児童が答えを言いに行く。問題は、教師が出してもいいし、質問の答えとして1番前の児童が好きに決めてもいい。

例 What sport do you like? と聞かれて、base ball のジェスチャーを送る。

1 グループずつ発表させる。他のグループはそれを見て、一緒に考える。

●期待される効果 ジェスチャーのよさ、面白さ、違いを見たり、言葉によらないコミュニケーションのよさを味わったりすることができる。文化によるジェスチャーの違いを学ぶこともできる。互いの間違いを受容する温かい雰囲気作りにも役立ち、その後発言しやすくなる。



(2) リレーゲーム (ステージ1 目的: 表現への慣れ親しみ 送る言葉を対話型にするとステージ2となる)

○基本型 児童が1列に並び、単語や表現を前から順に送っていく。終わった列は座る。

例 A: I like sushi. → B: I like sushi. → C: I like sushi. (ステージ1)

例 A: How's the weather today? B: It's sunny. → B: How's the weather today? C: It's sunny. → 同様に続ける (ステージ2)

① 送るのは、二人ずつにする。

●期待される効果 自信のない児童でも、二人なら比較的安心できる。

② グループごとの目標タイムで競わせる。

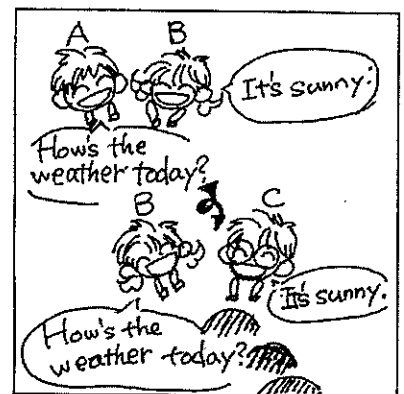
◆留意点 あらかじめタイムを図り、目標を決めると連帯感も生まれる。

●期待される効果 グループの実態に応じたがんばりが期待できる。必ずしも早いグループが勝ちではないので、苦手な子も安心して参加できる。

③ 指定したタイムで競わせる。

◆留意点 速く言うだけでなく、遅めのタイムを設定するなど工夫する。

●期待される効果 みんなで作戦を話し合い、チャレンジする楽しさを味わうことができる。



(3) みんなでインタビュー (ステージ1 目的: 実際のコミュニケーション)

○基本型 質問して、答えをインタビューシートに書く。制限時間内になるべく多くの人に聞く。

① ALTやゲストティーチャー、外国語ボランティア、校内の先生方などにグループでインタビューをする。

◆留意点 児童の自信の度合いに応じて、グループの人数を決めるとよい。結果をクラスで発表する。

例 Q What subject do you like? / What sport do you like?

●期待される効果 相手意識をもちながら、実際に英語を使うことができる。相談しながらインタビュー

もできるので、慣れていない児童でも楽しめる。クラスで結果を発表するという目的も、活動意欲を高める。

② グループインタビューのとき、相手になった人にヒントをいくつか出してもらい、答えを皆で考える。また、ゲストに何人か外国の方（又はそういう設定で日本語をいっさい話さない方）を招く。

●期待される効果 友達の考えを知り、連帯感が増す。日本語が通じないので、真剣度も増す。

(4) みんなでビンゴ (ステージ1 目的: 表現への慣れ親しみ)

○基本型 ビンゴシートに決められた中から単語を選んで書き、それが出たら○で囲んでいく。1列に並んだら、「ビンゴ!」と叫ぶ。

① 画用紙大のビンゴシートをグループで1枚作る。決められたテーマの中で、どこに何を書き込むか相談する。

●期待される効果 外れても当たっても一緒に反応できる。ビンゴ!と叫ぶのも大勢なので盛り上がる。言われた言葉が分かりにくくても、グループなら安心できる。

② 少し慣れてきた段階では、グループのビンゴシートに書き込む言葉をインタビューして集めてくるのもよい。例えば、授業参観日に、「保護者の好きなスポーツや食べ物」などの題を与えて、児童がその場で聞きに行き、シートを完成させる。その後 ALT 又は HRT が保護者に聞きながら答えを発表していく。

●期待される効果 実際のコミュニケーションをしながら、表現に慣れ親しむことができる。

(5) ペアクラッシュゲーム (ステージ2 目的: 表現への慣れ親しみ 対話練習)

○基本型 Season, Color などテーマ別に1列に並べたカードを、ペアで Q&A をしながらめくっていく。

例 What season? / It's Spring. → What color? / It's blue. と続けていく。

① カードの数や難易度でコーナーを作り、ペアで好きなコーナーに挑戦する。

例 5枚コース、10枚コース、シンプルコース、チャレンジコースなど

●期待される効果 自分たちで決めて練習できる。相手意識をもちながら対話練習をすることができる。

② 時々何も書いてないカードを混ぜ、それが出たときはテーマに関する Q & A を実際にする。

例 What season? / It's spring. の列で、空白カードが出たら、What season do you like? / I like summer. などと答える。

●期待される効果 テーマに関する会話を考えさせることができる。挑戦しがいのある課題を与えることで、児童の意欲を高めることができる。



(6) ゲッシングゲーム (ステージ2 目的: 表現への慣れ親しみ)

○基本型 ALT/HRT が持っているカードを当てる。例 ALT(12の月のカードを持っていたら)What month? と尋ねる。児童はどの月かを考えて言う。当たったら1ポイント。「○ポイント抜け」(目標ポイントに達したら上がり)などとルールを決めておき、最後まで残ったら負けとなる。

① 代表グループを一つ決める。テーマのカードを引いて、グループ全員で質問する。他のグループは相談して当てる。決めた回数の中に一つでも当たらないグループがあったら、代表グループの勝ちなどとルールを決める。

●期待される効果 相談する楽しさ、わくわく感、当たった時の喜びを共有する。

② テーマを組み合わせて当てさせる。例 1回目 Season のカードで四季のどれかを当てる。What season? と代表グループが聞いたら、各グループが自分たちの答えを言う。次に 2回目 Weather のカードで How's the weather? と聞き、天気のをどれかを当てる。

◆留意点 配点を工夫して盛り上げる。

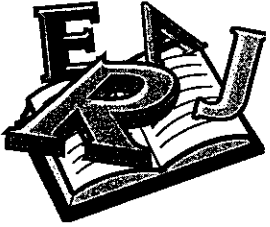
／ () []

外国語活動振り返りカード

1. 外国語活動をもっとやってみたいと思っただかな？
☺ ☹ ☺ ☹
2. 友達とほめ合うことができたかな？
☺ ☹ ☺ ☹
3. 自分から進んで友達と会話をしたかな？
☺ ☹ ☺ ☹

1・2・3を振り返って印象に残ったことを書きましょう。

Name ()



名前

外国語活動記録カード

月/日	がんばったこと(○で囲む)	学んだこと・知りたいこと・感想など
	聞く 発音 発言 活動 協力	
	聞く 発音 発言 活動 協力	
	聞く 発音 発言 活動 協力	
	聞く 発音 発言 活動 協力	
	聞く 発音 発言 活動 協力	
	聞く 発音 発言 活動 協力	
	聞く 発音 発言 活動 協力	
	聞く 発音 発言 活動 協力	

平成 23 年度 教育研究員名簿

小学校・外国語活動

地区	学校名	職名	氏名
港区	赤坂小学校	主任教諭	○間宮 多恵
千代田区	富士見小学校	主任教諭	杉浦 栄美
文京区	昭和小学校	教諭	薬袋 英子
足立区	伊興小学校	教諭	平山 恭子
世田谷区	船橋小学校	教諭	河合 英恵
府中市	府中第一小学校	主任教諭	○加藤 真弓
あきる野市	屋城小学校	主任教諭	坪内 健一
西東京市	柳沢小学校	主幹教諭	松下 薫

○世話人

【担当】 東京都教職員研修センター研修部教育経営課
指導主事 深尾 絵美子

平成23年度
教育研究員研究報告書

小学校 外国語活動

東京都教育委員会印刷物登録

〔平成23年度第181号〕
平成24年 3月

編集・発行 東京都教育庁指導部指導企画課
所在地 東京都新宿区西新宿二丁目8番1号
電話番号 (03) 5320-6836
印刷会社 有限会社 シーダー企画