

<小学校英語>

楽しく学び学習意欲を高める 英語活動の工夫

- 歌・ゲーム等の言語体験的活動を通して -



浦添市立沢岷小学校

古園 美香

目次

テーマ設定の理由	-----	1
目指す児童像	-----	1
研究の目標	-----	2
研究の仮説	-----	2
1 基本仮説	-----	2
2 作業仮説	-----	2
研究構想図	-----	2
研究内容	-----	3
1 小学校英語教育の意義	-----	3
2 英語活動の指導内容	-----	3
3 英語活動の指導方法	-----	5
4 英語活動（教材作成）	-----	9
授業実践	-----	12
1 単元名	-----	12
2 単元の目標	-----	12
3 単元について	-----	12
4 指導計画	-----	14
5 本時の指導	-----	14
研究実践の考察	-----	17
1 作業仮説1の検証	-----	17
2 作業仮説2の検証	-----	18
研究の成果と課題	-----	20
1 成果	-----	20
2 課題	-----	20
【おわりに】	-----	20
【主な参考・引用文献】	-----	20

楽しく学び学習意欲を高める英語活動の工夫

- 英語体験活動を通して -

浦添市立沢岨小学校 古 園 美 香

テーマ設定の理由

世界人口約 60 億の内 3 人に 1 人は、母国語・公用語・国際語として英語を使用しているという現状があるようだ。国際社会の中でコミュニケーションを図る場合に、更に英語が重要な位置を占めてきたことは否めない。これからの国際社会において豊かな表現力を備えた人材の育成に、教育の果たす役割、とりわけ英語教育の充実がもとめられていることから、国・県・市がそれぞれの施策を打ち出している。

国は、文部科学省研究協力校における実践をふまえて作成した「小学校における英語学習に関する研究」において、小学校で英語の指導を実施するための重要な 4 つの条件（環境整備の面）の 1 つとして「英語嫌いにさせることなく、楽しく活動できること（興味・意欲・関心の持続）」を示している。

沖縄県では、「学校教育における指導の努力点」の「国際理解教育・外国語教育の推進」の「小学校英語活動の充実を図る」項目においては、具体的に「英語活動の実施においては、小学校段階にふさわしい歌、ゲーム、簡単な挨拶やスキット、ごっこ遊びなど、音声を使った体験的な活動が行われるように努める。」と示している。

浦添市においては、平成 16 年 4 月から小学校における英語教育導入の教育特区を受け、英語が教科としてスタートした。国際社会の中で本市の目標である「世界で活躍できる浦添っ子」を目指し、自国や外国の文化等に対する理解を深め、異なる考えや意見を受け入れ、協調していく態度の育成や相手を思いやる心の育成、言語能力を含むコミュニケーション能力の育成に小学校の段階から具体的な教育活動として取り組むこととなった。今年度は、これまで 2 校に 1 人配置されていた AET (Assistant English Teacher) が各小学校に 1 人ずつ配置される

2 作業仮説

ことになり、英語教育への条件整備が整いつつある。

これまでの英語活動の指導を振り返ってみると、私自身 AET に任せっきりのきらいがあり、また、英語を教科として進めるには不安も大きい。そこで今回の教育研究所の長期研修の機会に、年間計画を作成し、教材研究を深めること、教材・教具を工夫すること、興味・関心の高い体験活動を多く取り入れるような授業実践を行っていきたいと考える。そうすることで、楽しく授業ができ、子ども達の英語に対する意欲も高まるだろうと考える。

子ども達の実態として、「英語は楽しい」とよく聞かれるが、実際には未だ発話に対して消極的な子どもも多く見受けられる。学級経営を行う学級担任だからこそ引き出せる子どもの意欲という点からも子どもと一緒に英語を学んでいきたいと考える。また、効果的な AET との連携の取り方等も実践しながら楽しい英語活動を考えていきたいと思い本テーマを設定した。

目指す児童像

- ・英語を使って話そうとする子

研究の目標

英語活動において子どもが楽しく学び、学習意欲を高めるための指導方法や指導内容について研究を深め、授業実践を行う。

研究の仮説

1 基本仮説

英語活動において子ども達の発達段階に応じた指導方法や指導内容を工夫する事によって、子ども達が楽しく学習し、英語活動への意欲を持つことができるであろう。

(1) 英語活動において子ども達の発達段階に応じた歌やゲーム等の言語体験活動を多く取り入れる事で英語に対する興味・関心が高まるであろう。

(2) AET との合同研究を深める等の連携を図っていくことで効果的な展開が期待され、子ども達は、より英語に慣れ親しみ、積極的に英語を使おうとする態度が育つだろう。

研究構想

< 目指す児童像 >

・ 英語を使って話そうとする子



< 研究テーマ >

楽しく学び学習意欲を高める英語活動の工夫
- いろいろな体験活動を通して -



< 研究の目標 >

英語活動において子どもが楽しく学び、学習意欲を高めるための指導方法や指導内容について研究を深め、授業実践を行う。



< 研究仮説 >

< 基本仮説 >

英語活動において子ども達の発達段階に応じた指導方法や指導内容を工夫する事によって、子ども達が楽しく学習し、英語活動への意欲を持つことができるであろう。



< 作業仮説 (1) >

英語活動において子ども達の発達段階に応じた歌やゲーム等の言語体験活動を多く取り入れる事で英語に対する興味・関心が高まるであろう。



< 作業仮説 (2) >

AET との合同研究を深める等の連携を図っていくことで効果的な展開が期待され、子ども達は、より英語に慣れ親しみ、積極的に英語を使おうとする態度が育つだろう。



< 研究内容 >

1 小学校英語活動の指導方法

1 小学校英語活動の指導方法



< 授業実践 >



< 研究成果と課題 >

研究内容

1 小学校英語教育の意義

英語の必要性の是非については、大きく意見の分かれるところである。安藤昭一氏は、「21世紀のなるべく早い時期において、小さくなった地球村のすべての住民が、母（国）語国際英語（人類意思疎通のための共通の言語としての英語）の両方を自分の言葉として身に付け、なおその他に、好みと必要に応じて民族語（英語を含む）の一つをも学んでいるべきだ」という。これは、「地球村のすべての住民」というように国際英語を子どもでも知っているようなものとして構想すべきことが理解される。将来の世界情勢がどのように変化しようとも、人類が共通の言語を持つことの意義は決して揺るがないと考える。

世界の三人に一人は、英語を使用しているという現状があり、多様な文化が共存していく上で英語が共通語として使われていることや実際の国際的な場において英語が機能している事実がある。

小学校英語に関する文部省指定研究開発校の研究成果からは、一番に「度胸が付き、外国人に対して臆さない子が増えた」と報告されている。その研究開発校において「国際理解教育」の中で小学校の早い時期から異文化に触れる体験や機会が多く持たれたからだと考える。「日本人は、外国人、特に西洋人とのコミュニケーションに対して消極的な傾向があり、それがこれからの時代を生き抜いていくための課題となっている。」（「小学校英会話指導のテクニックとプラン」渡邊寛治編集 教育開発研究所）また、文法中心・読み書き中心の英語教育の反省点をふまえて、早い時期からの音声中心・聞く話す中心の英語教育への転換期が来ているように感じる。「異文化に接することを、低年齢から始めると言語習得の面では早く覚えられ、対人的な面からや心理学的な面から他者への関わりとして柔軟に対応する」という。「個人差はあるが、異質な言語・文化・民族に対して特に九歳頃までがピーク（九歳の壁）で、柔軟な態度で接し、年齢が上がると共に異質なものへの対応は徐々に消極的になっていく」（箕浦

靖子説）と言われている。好奇心旺盛で精神的に柔軟な小学校の時期に英語活動を導入することは、コミュニケーション能力の育成からも有効であると期待されている。国際社会における英語の機能性や小学校においてこれからの時代を生き抜く「生きる力」の育成や小学校段階において異国の言語や文化にふれる重要性などを考えた場合、小学校で英語教育を進めていく意義は大きいと考える。「第22期国語審議会答申」においてはコミュニケーションのために外国語を習得する際の有効性及び母語の能力が基盤になることを示し、母語の重要性も強調している。その中で外国語を英語として限定してはいないし、英語が、他の言語に比べて優越するという考えは、そこには含まれていないと考える。英語も、多くの言語の中の一つなのだという考えや国際社会の信頼される一日本人の育成という理想も描きながら小学校英語について考えていきたい。

2 英語活動の指導内容

小学校で英語活動を授業として進めていく上で大事だと考える子どもの発達段階を考慮に入れて指導内容や指導方法について愛知県総合教育センターの「小学校における英語学習に関する研究」及び渡邊寛治氏の「はじめての小学校英語」（図書文化）を参考に英語活動内容をまとめた。

(1) 「英語嫌いにさせることなく、楽しく活動できること（興味・意欲・関心の持続）」

楽しく活動できるための英語活動

ア 体験学習：「料理を作ろう」「買い物しよう」などの体験を通して、その場で使用される言葉に触れる学習。

イ タスク学習： の体験学習に向けた学習。例えば、料理を作る事ができるように対話練習を含めたコミュニケーション活動をしたりする学習。

ウ 運動中心学習：動作を取り入れた学習。

例えば、Touch your eyes.と聞いて目をさわること。「体・顔の部位」や「色」等の言語内容の場合によく使われる学習。歌を歌う時にもよく取り入れられる。特に低学年に有効である学習。

オ 感覚学習：CD やビデオテープを用いた歌の練習など，子どもの視聴覚の鋭敏さを活用した学習で「5 Little monkeys」「Hokey Pokey」等の歌は動作も一緒に組み合わせながらできる。歌は，動作も一緒にして歌うとより覚えやすいようである。AET が仮にいない場合には感覚学習はとて有効になると考える。

発達段階に応じた英語活動

ア 低学年向け：運動中心学習・感覚学習（約9歳前の子どもは右脳が発達するため，理屈抜きに感覚や動きで何事にもすぐに溶け込むことができるから）

イ 中・高学年向け：体験学習・タスク学習（約9歳以降の子どもは左脳が発達するため，少し複雑な活動をこのむようになるから）

ウ 全学年向け：体験学習（英語の単語や文型の練習をするのではなく，「料理を作る」というような子どもの興味関心の高いテーマで料理体験をすることにより，その言葉に慣れ親しむ活動になるため）

研究開発校の研究成果から全学年に適していると報告された活動

ア 子どもの運動好きという特性を生かした活動：代表的なものがTPR (Total Physical Response) 体を動かしたり，動作をしたりして英語に慣れ親しむ活動。例えば，Stand up./Sit down./Jump.などの動作を歌やリズムにのせて行う。“Simon Says”ゲームはTPRの代表的なゲームである。

イ 言葉の使用場面や言葉の機能を重視した活動：言葉の使用場面とは，挨拶・自己紹介・買い物・道案内・食事の場面等のこと。言葉の機能とは，依頼する・礼を言う・発表するなどのこと。体験学習・タスク学習に適している活動である。

ウ 国際理解や異文化理解を重視した活動：イの活動はウの活動にもなり，例としては，依頼表現「Please」や感謝の表現「Thank you.」

・「How about you?」のような聞き返し・尋ねた後に相手の名前を入れる「How do you feel, Mika?」などの英語表現に慣れ親しむことは国際理解や異文化理解につながるからである。国際的なコミュニケーションの場においては，これらの表現は，人間関係を保つ上で，大切な言葉だからである。

エ 英語音の楽しさを重視した活動：リズムカルな歌やチャンツなど，日本語とは異なる英語の音をもたらす音の世界の楽しさを重視した活動で，全学年向きの代表的な言語活動である。英語の音の持つ独特のリズムの楽しさを子どもの頃から親しむことは，それだけでも貴重な異文化体験をしてくれるであろう。下記の表からもわかるように中学年が英語学習の言語活動的な観点から見てもとても学習が充実できて，英語音をいっぱい聞かせられる環境下にあることがわかる。

表1 言語活動と適した学年

	全学年	低学年	中学年	高学年
体験学習				
タスク学習				
運動中心学習				
感覚学習				
運動好きという特性を生かした活動		"TPR；" Simon Says "ゲーム動作を歌やリズムにのせて行う。		
言語の使用場面や機能を重視した活動		<使用場面> 挨拶・自己紹介 ・買い物・道案内 <機能> 依頼する・礼を言う ・発表する		
国際理解や異文化理解を重視した活動		礼を言う「Thank you」・依頼する「Please」等：英語圏においては，スムーズなコミュニケーションを成立させる言葉である。		
英語音の楽しさを重視した活動		リズムカルな歌やチャンツなどの英語独特のリズムの楽しさを体験できる。		

(2) 中学英語との連続性を意識したものであること

「現在，中学校で扱っている英語の言語材料は，日本語のレベルで考えると小学生で十分扱える

ものである。」だからこそ、中学校へ繋げていくには系統性や文字の導入等の面から連携が必要となってくる。文字の導入に関しては、「小学校の英語活動では文字の導入を最小限にとどめ、できるだけ音声中心の指導を展開すべきである。」と愛知県総合教育センターの「小学校における英語学習に関する研究」において示されているが、実際、中学校に入った時の英単語を覚える際のドリル的な練習へは、小学校の漢字を覚える状態となり、楽しい小学校英語とのギャップが大きすぎて中学英語への不満が生徒達から聞かれるという。そうであるならば、小学校高学年の段階で興味関心の高いゲーム活動と共にフォニックス等を組み合わせることで文字に対して徐々に慣れ親しむのではないだろうかと考える。そのような課題を解決するために小中の連携がこれからの英語に求められている。

(3) 日本語は必要最低限にとどめること

「ALT(Assistant Language Teacher；本市では(AET)などのネイティブスピーカ - 或いはJET(Japanese Teacher of English)及び視聴覚機器を活用し、正しい多くの英語音を聞かせ、慣れ親しませるということ。」「書く」というよりもできるだけ多く「聞く・話す」という音声中心の指導を行い、英語をなるべく日本語に訳さない方が英語に慣れ親しむという。子ども達は、言語に対してとても柔軟に吸収していく力があるからだと考える。

3 英語活動の指導方法

「英語活動の実施においては、小学校段階にふさわしい歌、ゲーム、簡単な挨拶やスキット、ごっこ遊びなど、音声を使った体験的な活動が行われるように努める。」(県の具体策より)

(1) 「英語の音の流れ」に慣れるための活動

歌

歌は、英語個有のストレス(強勢)とイントネーション(音調)によって生じる英語のリズムの習得を無意識のうちに可能にしてくれる。実際子ども達は歌うことが好きで何度も聞いて

いる内に覚えて口ずさんでいる。視聴覚教材をうまく活用し、繰り返し聞くことで英語が自然にインプットされるのは、有効な方法だと思う。歌の中でも特に軽快で明るく繰り返しの多い曲が子どもには好まれるようである。

(英語活動によく用いられる歌)

Hello Song / Goodbye Song / Skip to my Lou / Ten little Pumpkins / Head and Shoulders / Hokey Pokey / Finger Family / Happy Birthday to you / Shapes / BINGO / Seven Steps / Hot Cross Buns / Days of the week / Twelve Months / You Are My Sunshine / It's a small world

リズム・チャンツ

「チャンツ」は、英語音のリズムを習得するテクニックとして、今では多くの国々で親しまれている。使い過ぎや英語音の持つストレスやリズムと合わない場合があるため注意が必要である。「5 Little monkeys」「The Brown Bear」などの絵本はチャンツとして英語特有の音を聞かせるのにとっても有効である。

読み聞かせ

絵本を中心に読み聞かせすることで、英語の音やリズムに慣れ親しませることができる。言葉の繰り返しが多い絵本は理解が早いようである。日本語の絵本の英語版や日本語に訳された絵本の原本も子ども達に好まれる。

(2) コミュニケーション重視の表現に慣れ親しむための活動

ゲーム

英語活動の中のゲームは、楽しく活動するための重要な活動の一つになっている。ゲームを通して意欲が喚起され、自然に英語に慣れ親しむことができる。ゲームをする際に注意すべき点は、楽しむことを大切に、勝敗にこだわり過ぎさせないこと。ゲームの意図と取り入れ方を明確にしておくこと。どのようなゲームがあるのか、次の四つをゲームの分類に沿って、その中の代表的なゲームを紹介したい。その際のAETとHRT(HomeRoom Teacher：学級担任)の役割を明記する。表2を参照

(ア) インプット (input) 中心型

最初新しい英語の言語材料を取り扱う時やその音を多く聞かせたい時の方法。英語音に慣れさせたい導入時に有効である。

(ウ) 対話 (talk) 中心型

簡単な文が言えるようになると、簡単な会話「ask ~ answer」として全員が両方体験できるような、応答しながらのゲームの方法。

(イ) アウトプット (output) 中心型

聞き慣れてきたら子ども一人一人が発話できるような活動を取り入れていく。始めは、単語から導入して、発達段階を考慮に入れて文へとつなげていきたい。

(エ) 集団 (action) 中心型

一度にたくさん的人数で活動しながら、英語を学ぶゲーム。たくさん的人数が一度に楽しめて、活動量が多く、ふれあいを深め、自然に英語を覚えるのに効果的である。

表2 主なゲームと AET との連携

分類	ゲーム名	ゲームの説明	AET との連携例	
			AET の役割	HRT の役割
インプット中心	タッチ～カード タッチ	AET の話す英語を聞き取り、素早くその物にタッチする。物をカードに置き換えることで、導入時には、いろいろ使えるゲームである。	カードの英語を話す。	子ども達を整列させたり、グループ対抗時に点数を入れたりする。
	ピンゴ	9つピンゴから始めると低学年でも楽しくできる。いろいろな言語材料に使える。	英語を話す。ゲームの進行。	用紙の配布。机間指導。
	お絵かき	AET の話す英語を聞き取り、絵に表わしていく。(顔の部位と形容詞を使って描く。例えば、長い左目、小さい右目などおかしい顔を意図的に作っていく。)	英語を話す。ゲームの進行。	用紙の配布。机間指導。
アウトプット中心型	クラッシュ	グループに分かれ、両サイドからカードを見ながら英語を言って進をして負けると次の人が進む。勝ちの人はそのまま進み、最後まで到達すると勝ち。いろいろな言語材料でできるゲームである。	AET と HRT の片方ずつに分かれて、デモンストレーション 個々の英語音のチェック。	グループ決め。整列させて、ゲームを始める。個々の様子をチェックする。
	1 to 10 wow	少人数で輪になり、最初の人から順番に他を指し示しながら 1・2・3・・・と 10 (ten) まで英語で言う。10 の時、10 を指された場合 10 は言わずにその両隣の人が wow と言う。学年が上がるにつれて「10 to 20」「10 to 100 (10 ごと)」等に変化を付けてもいいと思う。	AET と HRT の片方ずつに分かれて、デモンストレーション 個々の英語音のチェック。	個々の支援。一緒に参加してもいいと思う。
	すごろく	止まったところで英語を言ったりジェスチャーで答えたりして、ゴールを目指す。ルールは自分たちで作ると一層楽しめると思う。(言	AET と HRT の片方ずつに分かれて、参加してもいい。 個々の英語音の	グループ決め。消極

		えたら 1 つ進めるとか、言えなければ 1 つもどる等)	チェック。	的なグループや個々の支援。
	ウイスペー	AET から受けた英(単)語を次の人へ耳元で言い、速く正しく最後へつなげられたチームの勝ち。	英語を耳元で他には聞こえないように話す。	グループ決め。静かに対応できるように全体的に指導する。
対話型	カード取り	AET と子どもの 1 対 1 対話型。AET の言った英語に答え、その答どもが取る。グループに分かれて速くカードの無くなった方の勝ち。	人数が多い場合は AET と HRT の 2 グループずつに分かれて英語を話す。 英語音のチェックをする。	子どもの様子をチェックする。
	トークピンゴ	子ども同士対話形式をふまえながらピンゴゲームの方法をとる。(What color do you like? I like red.と言われて、red があればその箇所にチェックしていき、ラインが揃ったら、ピンゴ。)	個々の英語音をチェックし、支援する。	用紙の配布。個々の様子をチェックし、消極的なグループや個々の支援をする。
	ショッピング	買い物ごっことカード取りゲームを組み合わせたゲーム。速くカードの無くなったチームの勝ち。	人数が多い場合は AET と HRT の 2 グループずつに分かれて英語を話す。 英語音のチェックをする。	子どもの様子をチェックする。
	数当て	「おはじき何個何個いくつ？」の英語版。ジャンケンの後に「How many?」と聞いて数を答える。	個々の英語音をチェックし、支援する。	おはじきの用意。個々の様子をチェックし、消極的なグループや個々の支援をする。
	仲間探し	一つの題材で、自分の好きなもの(カードを使用しても良い)を決めていて「Do you have (like) ~ ?」で聞いて同じ仲間を探していき、多い或いは速い方が勝ち。	個々の英語音をチェックし、支援する。	個々の様子をチェックし、消極的なグループや個々の支援をする。
	人間神経衰弱	5 ~ 11 人くらいのグループで設定し、それぞれカードを持ち一人が仲間探しゲームの要領で同じカードの人同士を見つける。カードを持つ人はペアになる偶数人数にして、速くペアを見つけたグループの勝ち。	個々やグループの英語音のチェックし、支援する。	カードの用意。個々の様子をチェックし、消極的なグループや個々の支援をする。
集団型	~バスケット	「フルーツバスケット」ゲーム。いろいろな言語材料で楽しめるし、子ども達は、ゲームのルールを知っているのですぐに活動に移せる利点がある。	英語を話す。おにになる子の偏りがないようにゲームを進行する。	全体的に様子を見て、消極的な子の支援をする。積極的な働きかけの促進。
	Simon Says	何かを命令する時に「Simon Says」をつけて言うとその命令を聞き、つけない場合に命令に従うと負け。TPR の代表的なゲームである。	英語を話す。速くしたり、子どもの様子を見ながら進行する。	全体的に様子を見て、消極的な子の支援をする。

上記のどの場合でも以下の役割分担をする。

AET は、ゲームの説明・質問への対応を（英語で）
HRT は、AET への関わりの促進・雰囲気作り・学習モデルとしての参加・ゲームの説明の補足（ゲームの進行上で子ども達が英語を理解しづらい時に日本語に訳し、それ以外はできるだけ日本語に訳さない）

AET & HRT

常に両者共に行いたいこと

- ・自身の活動参加への積極性
- ・賞賛の言葉をいっぱい与えること

簡単な挨拶(会話や表現)

低学年は一つの会話表現を一つの題材として扱える。徐々に挨拶に慣れてくる中・高学年では授業の導入時や終了時に毎時間繰り返し取り上げると良い。常に意識して使える会話や表現は使いたい。

ア 初対面

How do you do? My name is Mika. Nice to meet you.

イ 出会うやさようなら

Hello! 歌あり;(Hello Song) How are you? I'm fine, thank you. And you? Bye-bye. See you!

ウ 日常のあいさつ

Good-morning
(afternoon, evening, evening, night) Thank you.
You're welcome. Excuse me, ...

エ 季節・月日・曜日

What day of the week is it today? It's Wednesday. 歌あり:(Days of the Week)
What's the date? It's September 1st.

歌あり:(Twelve Months)

What season do you like best? I like summer best.

What do you do in winter? I ski in winter.

オ 天候

How is the weather today? It's (hot) today.
(cold, warm, cool, fine, rainy, windy, cloudy, sunny, stormy)

カ 気持ちや状態を表す語

I'm (happy) .
(bad, hungry, tired, angry, sad, sorry, nice,
good, strong, weak, silent, big, tall, short, pretty)

キ ほめるときに使う簡単な表現

Good(job)! Good for you! Great! Nice!

Very good! Well done! Wonderful! You're doing alright.(fine.) That's very good (interesting). Petty good. Excellent!

スキット~創作スキット(寸劇)

簡単な会話のやり取りの場面をあらかじめ決めて練習していくが、高学年になると自分達の考えでせりふを創作していくと子ども達も意欲的楽しむことができる。英語表現については、AET と共に柔軟に対応していき、その中で子ども達の主体的な創作活動とその活動を楽しむ姿勢を大切にすることが臨まれる。

ごっこ遊び(ロールプレイ)

ある役割になって演じる(ロールプレイ)遊びで会話がパターン化されている。単純な繰り返し練習を多く必要としている。柔軟に対応できて真似することを好む低・中学年に向いている。「買い物ごっこ」はごっこ遊びの中でも人気の高い言語活動である。

クイズ

文字通りクイズで英語でのやり取りを楽しみながら英語の雰囲気に慣れ、コミュニケーションに慣れる素地作りとして活用できる。連想ゲーム等や3ヒントゲーム・読み聞かせの後の読み取りにおいて有効である。

以上が小学校英語における主な指導方法である。なぜそのような方法が取られ、なぜ有効なのか考えてみると、母語ではない言語を習得していくということで、初めは、伝える手段を言語以外に求める必要が生じ、言語以外だとすると、非言語的な「ジェスチャー(身振り手振り)や豊かな表情」がある。他に言語以外の手段を考えてみると、歌 音楽、チャンツ リズム、

ゲーム 運動（体を使ったり，動作をしたり）
・読み聞かせ 絵（芸術）と主となる体験的活動が言葉に頼らない世界共通の通じ合う手段である。つまり，言語を習得させていこうとする基盤に音楽やリズム・運動や芸術などの言葉を超えて通じ合うことができる伝達手段がある。子ども達は，歌を歌ったり，ゲームをしたり，絵本を読んだりすることが大好きである。豊かな表情やジェスチャーがとても重要な伝達手段であるように非言語的な導入や言葉を越えて通じ合う部分を基盤に授業を構成していくことが小

学校英語の大切な視点となり得ると考える。また，子ども達の特性である運動好きな点や遊びの中から学ぶという感覚が重要で，上記の言語体験的活動は，ゲーム等で遊んでいるという感覚のうちに英語を身につけられるということである。それが自然で尚且つ習得が速いと考える。遊び感覚で学び，できるだけ多くほめることを繰り返し行えば，子ども達は英語に対して自信がつき，積極的になれると考える。以上の点から体験的活動である歌やゲーム等が小学校英語で有効だと考える。

4 英語活動例（教材作成）

英語活動で扱う内容を発達段階及び目標を表し，ゲームの分類等について次の表3 ゲーム活用表に表わした。尚，発達段階については，「小学校英会話指導のテクニックとプラン」渡邊寛治編集 教育開発研究所）を参考にした。

発達段階		浦添市の小学校英語プランより	
	左脳 右脳	英語活動の目標	内容
低学年	右脳優位	低学年 英語に 触れる	<u>全学年にわたって</u> ・語句レベル～文レベル 季節・月日・曜日・天候， 気分や状態・感情を表す語句，人間関係，色，数字（数・年齢・時間・値段等），行事，場所（場所・建物・国名・出身等）
↓			
中学年		中学年 英語に 慣れる	<u>低・中学年</u> ・語句レベル～簡単な文レベル 食べ物（果物・野菜・お菓子・飲み物），体の部位，動植物，動作
↓			
高学年	左脳優位	高学年 英語に 親しむ	<u>中・高学年</u> ・語句レベル～文レベル 趣味，方向，日常生活（買い物・電話），職業，よく使う表現（提案・許可・願望・つなぎ言葉）

表3 ゲーム活用表

学習内容	ゲーム名	型/語句・文	形態	学年	言語材料	歌()・チャンツ(CH)・絵本()・その他	
家族 family	カードタッチゲーム ピンゴゲーム ウィスパークゲーム クラッシュゲーム カード取りゲーム ファミリーバスケット What's on me?ゲーム	input input input output 対話 集団 output	語句 語句 語句 語・文 語・文 語・文 語・文	全員・グループ対抗可 全員(個別対抗) グループ対抗可 グループ対抗可 グループ対抗可 全員 グループ	低・中 低・中 低・中 低・中・高 中・高 低・中・高 中・高	(語句) father mother sister brother grandfather(grandpa) grandmother(grandma) baby pet he she it friend friends teacher uncle aunt son daughter (文) Q: Who is this (he, she, it) ? ⇒ { Who is (he, she, it) ? A: This is my father. { He (She, It) is my father (babysister, pet). ↓ Q: Do you have ~ ? { Q: How many brothers do you have? A: Yes, I do. / No, I don't. { A: I have one (no) brothers. (数とあわせて)	・英語では、「 he ・ she ・ it 」を区別して言うので、高学年辺りで児童の実態に合わせて取り入れる場合が多い。 Family song Finger Family Where is father?
動物 animal	カードタッチゲーム ピンゴゲーム ジェスチャー ウィスパークゲーム クラッシュゲーム カード取りゲーム トークピンゴゲーム 人間(神経衰弱) アニマルバスケット すごろくゲーム	input input output output output 対話 対話 対話 集団 output	語句 語句 語句 語句 語・文 語・文 語・文 語・文 語・文 語・文	全員・グループ対抗可 全員(個別対抗) グループ対抗可 グループ対抗 グループ対抗 グループ対抗 全員(個別対抗) グループ対抗可 全員 グループ・小グループ良	低・中 低・中 低・中・高 低・中 低・中 中・高 中・高 中・高 低・中・高 中・高	(語句) animal dog cat tiger horse lion monkey giraffe elephant bird pig rabbit goat gorilla sheep frog duck bear wolf kangaroo cow chicken mouse snake koala turtle hamster (文) Q: What (animal) is this? ⇒ { What animal do you like? A: It's a bear. { I like ~ . Q: Do you like ~ ? A: Yes, I do. / No, I don't. butterfly grasshopper cicada beetle bee cricket dragonfly ladybird mantis firefly <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">低学年において各教科との関連の中から可能であれば「昆虫」についても取り上げられると思う。</div>	5 little monkeys (TPR) Ai! Ai! CH ; Brown Bear, What do you see? CH ; Polar Bear What do you hear? 1 hunter / Gobble Gowl Grunt / Olivia The Bad-Tempered Ladybird / The very hungry caterpillar / Have you seen my cat? / Mr. Gumpy's outing / Good-Night, Owl! / Frederick / The Animal / 1, 2, 3 to the zoo
数 number	タッチ~カードタッチ 1to10wow ゲーム ミッシング ポーリング カード集め(ジャンケン) すごろくゲーム トランプ(神経衰弱) 玉入れ Mr. Wolf ゲーム	input output output 集団 対話 output output 集団 集団	語句 語句 語句 語・文 語・文 語・文 語句 語句 語・文	全員 グループ・小グループ良 全員・グループ可 グループ 全員 グループ・小グループ良 グループ・小グループ良 全員・グループ対抗可 全員(2グループ対抗)	低・中 低・中 低・中 低・中・高 低・中 低・中・高 低・中 中・高	(語句) 1 ~ 10, 0 ~ 20, 0 ~ 30, 30 ~ 100, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100 13と30 14と40 15と50 16と60 17と70 18と80 19と90 first second third 4th (th のついた数字) ~ 30th let's count (文) { Q: How many? ⇒ { How many do you (have, want) ~ ? { Q: How much (is it) ? ⇒ { I (have, want) ~ . Q: How old are you? (年齢の聞き方) } Q: When is your birthday? (誕生日の聞き方と答え方) } A: It's ~ . Q: What time is it (now) ? (時間の聞き方と答え方) } Q: What's your phone number? (電話番号の聞き方と答え方) }	高学年においては、簡単なたし算や引き算・かけ算・割り算をクイズ形式・買い物ごっこ(お金)のスキット等での言い方としても取り上げられると思う。 The ten little Indians The number song 7 steps CH ; 10 fat sausages / 5 little monkeys 1 hunter / Numbers of Things The Bad-Tempered Ladybird / The very hungry caterpillar
色・形 color shape	タッチ~カードタッチ ミッシング~メモリー ピンゴゲーム お絵かきゲーム クラッシュゲーム カード取りゲーム カラーバスケット トークピンゴゲーム BOX ゲーム カルタ取りゲーム 3ヒントゲーム	input output input input output 対話 集団 対話 output output 対話	語句 語句 語句 語句 語・文 語・文 語・文 語・文 語句 語・文 語・文	全員・グループ対抗可 全員・グループ可 全員(個別対抗) 全員 グループ対抗 グループ対抗 全員 全員(個別対抗) 全員 グループ・小グループ良 全員・ペア可・グループ	低・中 低・中・高 低・中 低・中・高 低・中・高 中・高 低・中・高 中・高 低・中 低・中・高 中・高	(語句) color red yellow blue green black white pink orange purple brown gray gold silver beige (文) { Q: What color (is this) ? ⇒ { What color do you like (want) ? { Q: What is this color? ⇒ { What's your favorite color? A: It's yellow { I like (want) blue (文) Touch somethig red. (タッチゲームのときによく使う表現) (語句) circle square triangle rectangle oval pentagon hexagon (文) Q: What shape (is this) ? A: It's circle. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">低学年は、色・形別々に取り扱い、徐々に組み合わせてゲーム等で扱える。高学年においては、連想ゲームとしても発展できる。</div>	Rainbow Shapes Color and shape CH ; Who is wearing green? / Jelly in a bowl / Brown Bear, What do you see? The very hungry caterpillar / Blue and yellow 連想ゲームは、クイズ形式の3ヒントゲームに似ていて、2ヒントでも可能である。高学年では、色・形から食べ物等と組み合わせることができる。
食べ物 fruits drinks, vegetables food	カードタッチゲーム ピンゴゲーム ウィスパークゲーム クラッシュゲーム カード取りゲーム トークピンゴゲーム	input input output output 対話 対話	語句 語句 語句 語・文 語・文 文	全員・グループ対抗可 全員(個別対抗) グループ対抗 グループ対抗 グループ対抗 全員(個別対抗)	低・中 低・中 低・中 低・中・高 中・高 中・高	(語句) fruits drinks vegetables food apple orange banana strawberry pineapple grapes pear melon watermelon peach juice tea milk coffee carrot pumpkin cucumber onion green pepper tomato potato cabbage corn cake candy gum ice cream cookies potato chips chocolate rice crackers rice cake pudding spaghetti pizza curry & rice miso soup fried chicken rice bread Chinese noodle row fish	The ten little pumpkins CH ; Who is wearing green? Jelly in a bowl The very hungry caterpillar 「買い物」「レストランごっこ」は、よく取り上げられる題材で、品物の種類、店

	フードバスケット 3 ヒントゲーム トランプ・人間(神経衰弱) BOX ゲーム	集団 対話 対話 output	文 語・文 語・文 語・文	全員 全員・ペア可・グループ グループ・小グループ良 全員	低・中・高 中・高 低・中・高 低・中	(文)Q;What's this? Q;What's りんご in English? ⇔ A;It's an apple. Q;Do you like (have) ~ ? A;Yes, I do./ No, I don't. What fruit do you like(want)? What's your favorite fruit? I like(want)apple. 買い物ごっこ遊びで「Man I help you?」 「Please give me ~ .」等も使える表現である。	の種類・注文の仕方・お金の使用などでバリエーションも多様に広げることが可能である。スキットやごっこ遊び・実際料理を作る等のタスク学習を通して低学年から高学年まで楽しく学習できる。コミュニケーションを図るための学習として有効である。
スポーツ 動作 sports	ジェスチャー ピンゴゲーム ウィスパークゲーム クラッシュゲーム カード取りゲーム トークピンゴゲーム 人間神経衰弱 仲間さがしゲーム 命令ゲーム(TPR)	集団 input output output 対話 対話 対話 対話 input	語・文 語句 語句 語・文 語・文 文 語句 文 文	グループ対抗 全員(個別対抗) グループ対抗 グループ対抗 グループ対抗 全員(個別対抗) グループ対抗可 全員・グループ対抗可 全員	低・中・高 低・中 低・中 低・中・高 中・高 中・高 中・高 中・高 低・中・高	(語句) Walk run skip jump play ~ dance read play study baseball soccer handball basketball volleyball swimming tennis ski badminton (文) Q;What sports do you like? ⇔ A; I like baseball A;My favorite sport is ~ . Can you ~ ? Can you play baseball? Yes, I can. No, I can't. 動作については実際に命令ゲームの中で TPR として行くと効果的だと思う。	Head and shoulders (TPR) Hoky Pokey (TPR) CH ;Polar Bear What do you hear? CH ;Can you ~ ? 「動作」については、運動感覚学習などのように「Simon says ゲーム」で活動できると楽しく学習できる。
教室の中 In the classroom stationery	タッチ~カードタッチ クラッシュゲーム カード取りゲーム 命令 ゲーム 人間神経衰弱	input output 対話 output 対話	語句 語・文 語・文 語・文 語・文	全員・グループ対抗可 グループ対抗 グループ対抗 グループ・小グループ良 グループ対抗可	低・中 低・中・高 中・高 中・高 中・高	(語句) Stationery desk chair clock TV blackboard CD player glue ruler scissors stapler window pencil pen pencil case book textbook notebook eraser (文)Q;Do you have ~ ? A;Yes, I do./ No, I don't. Touch ~ . May (Can)I borrow your ~ ? Yes, please.	中・高学年では、「好きな教科」や「学校生活」に関する英語や教室で使われる英語(Classroom English)・スキットを取り上げて良いと思う。 例) A;I'm tired. B;Me,too. and I'm hungry. A;Let's have a break. B;Yes,let's.
ハロウィーン Halloween クリスマス Christmas	カードタッチゲーム カードタッチゲーム ピンゴゲーム クリスマスバスケット	input input input 集団	語句 語句 語句 語・文	全員・グループ対抗可 全員・グループ対抗可 全員(個別対抗) 全員	低・中 低・中 低・中 低・中・高	(語句) Halloween ghost Indians black cat skeleton vampire bat candy (文) Let's make Jack O' Lantern. Trick or treat Thank you (語句) Santa Clause Christmas tree star present bell reindeer candle Merry Christmas sleigh stocking snow snowman turkey (文)Q;What's this? { What do you want for Christmas? Let's make a X'mas card. A;It's ~ . { I want ~ . ゲーム以外の活動(絵本・ごっこ遊び・お話を聞く等)でも楽しめる。	The ten little witches We wish a Merry Christmas Silent Night Jingle Bells Madeline's Christmas / The Snowman ALT から行事についてインタビュー形式等で話を聞くのも良いと思う。
正月・遊び 体・顔 body parts, face,	タッチ~カードタッチ ピンゴゲーム お絵かき すごろくゲーム カード取りゲーム Simon says ゲーム(TPR) カルタ取り(アルファベット) トランプ(神経衰弱)	input input input output 対話 集団 output output	語句 語句 語句 語・文 語・文 文 語・文 語・文 語句	全員・グループ対抗可 全員(個別対抗) 全員 グループ グループ対抗 全員 グループ グループ・小グループ良	低・中 低・中 低・中・高 低・中・高 中・高 低・中 低・中・高 中・高 中・高	(語句) Happy New Year happy face eye eyebrow nose ear mouth neck head shoulders hand arm foot finger elbow knee toe hair tongue right left small big long short up down in out go stop OK good up-side-down in-side-out (文) Let's play SUGOROKU. Go go! Oops! I'm sorry. It's O.K. Q; Who's turn(next)? A;It's my turn! 正月遊びを英語で楽しむことにより、普通に英会話の中で使う表現が学べる。	Head and shoulders (TPR) Hokey Pokey(TPR) One little finger CH ; From head to toe Would you rather... 「Body parts」については、導入として、実際に自分の体にタッチさせるような Simon says ゲームを低学年から取り入れている場合が多い。
場所・建物 国・国旗 place country 職業 job	タッチ~カードタッチ ピンゴゲーム ウィスパーク クラッシュゲーム カルタ取り カード取りゲーム トランプ(神経衰弱) 道案内ゲーム	input input output output output 対話 output 対話	語句 語句 語句 語・文 語・文 語・文 語句 文	全員・グループ対抗可 全員(個別対抗) グループ対抗 グループ対抗 グループ グループ対抗 グループ・小グループ良 グループ・小グループ良	低・中 低・中・高 低・中 低・中・高 低・中・高 中・高 低・中・高 中・高	(語句) gym playground music room science room library health room teachers'room principal room office room supermarket police station post office drugstore fire station gas station school department store movie theater hospital cityhall Japan Asia America U.S.A. Canada England Germany Australia France Italy Spain China Korea teacher doctor policeman firefighter fisherman carpenter dentist nurse (文)Let's go to ~ ! Here you are. Excuse me. Where are(do) you(come)from? Q;What do you want to be? A;I want to be ~ . Q; Where is ~ ? Where would you like to go? Q;Where is a supermarket? A;You go straight. Turn right.	単語の扱いは、低学年でも良いが、上記の疑問文はタスク学習やスキットをとおしての練習等で高学年での学習が良いと思う。低学年においては「場所」と学校探検を合わせて単元構成しても良いと思う。 国際理解教育や1年間のまとめとして自分ができる英語を使って自己紹介するなど単元を計画すると良いと思う。 You are my sunshine It's a small world

授業実践

英語科学習指導案

1 単元名 「すきなどうぶつはなに？」

2 単元目標

- (1) 歌やチャンツ・ゲームなどの活動を通して、動物の名前や簡単な英語表現（「What's this?」「It's ~.」「Do you like cats?Yes,I do./No,I do't.」「What animal do you like?」「I like ~.」）に慣れ親しむ。
（興味・関心・態度）
- (2) 簡単な英語表現を使って、好きな動物名を進んでたずねたり答えたりすることができる。
（コミュニケーションを図ろうとする態度）

3 単元について

(1) 教材観

本校における英語活動の実践は、平成 15 年度からのスタートであり、子ども達の知っている英語の量はそれほど多くはない。3 年生は、昨年から 2 週間に 1 度の割合で AET の先生と年間約 20 時間程度学習しており、「簡単な単語やあいさつ」について学んでいる。

今年度は教科として位置づけ、週に 1 時間程度で、低学年の「英語に触れる」から中学年の「英語に慣れる」という段階へのつなぎとして英語の聞き取りに重点を置き、徐々に簡単な会話へと内容を構成した。

本単元は、「動物」を扱った初めての英語活動の内容である。特に低学年においては他教科で動物を扱う単元が豊富にあり、子ども達はとても動物好きなので、興味を持って動物名を言ったり、好きな動物を答えたりするであろうと考える。日本語においても個々の好きな動物については容易に言えるだろうと考える。また、「lion」「gorilla」「dog」「cat」「tiger」等音声的になじみ深いものがある。本単元は、発達段階や子どもの興味関心から考えると適した教材であると考え。主な動物の名称は約 17 種類で、よく使われる簡単な英語表現の「Do you like ~?」「What animal do you like?」は、応用の利く表現の一つであり、「animal」の部分「color」「sport」「food」「subject」などに置き換えることにより、言語内容に幅を持たせられる。「Yes,I do./No,I don't.」と意思表示をしたり、「I like ~.」と自分の好き嫌いを答えることから、自分の考えや思いを表現するために適した言語材料だと考える。考えや思いを表現する活動の積み重ねによってコミュニケーションを図ろうとする態度の育成につながるだろうと考えた。

(2) 児童観

3 年 3 組は、男子 15 名女子 18 名計 33 名で、比較的男女の仲がよく、明るいクラスである。英語活動については、楽しく活動しているが、発話に関しては、個人差が大きい。

(アンケート結果より)

Q1.英語の時間は楽しいですか・・・

YES
96.7%

(ほとんどの子が楽しいと答えている。)

Q2.なぜ、楽しいですか？
<理由> (複数回答)

・ ゲームや歌があるから ----- 23 人

- ・ 英語が習えておぼえられるから ----- 18人
- ・ 英語で話しができるから ----- 10人
- ・ ビデオなどがみられるから ----- 10人

Q4.大きな声で元気よく歌ったり、**83.8%**、小さい声でならできると、**3.0%**
 発音できますか？ あまりうまくできないと、**3.2%**

Q6.AET や HRT が話している英語の意味はわかりますか？

よくわかる・・・54.8% だいたい・・・35.5% 半分くらい・・・6.5%	}	90%以上	・・・ほとんどの子が意味を理解している
---	---	--------------	---------------------

ほとんどの子が、英語活動を楽しんでいると感じている。それは、英語活動が歌・ゲームなどの遊び感覚の中で行われてきたためであろう。実際に「ゲームや歌があるから」と答えた子が74.2%とその理由の一番目の要因であった。

意味理解については AET が身振り手振りを入れたり、表情豊かに話したりすることやカードや具体物などを使うことで英語の意味を理解しているのだと思う。これまでの英語活動で英語は楽しいという土台を作ってきているのだとも考えられる。また、意味はわかっているが、大きな声で歌ったり、発話したりする点で課題が残る。発話に関しては、ほめることを多くすることで自信につなげ、少しでも積極さを引き出していきたい。歌やゲーム等の遊び感覚の中から身に付く知識や知恵の豊富なことは、経験を通して理解できる。英語学習が英語練習となるように興味関心を引き出し、意欲を高め、子ども達の発達段階に沿った飽きのこない授業を目指したい。

(3) 指導観

興味関心・楽しく学べる・発達段階・言語材料の4点を念頭において英語活動の組み合わせを考えた。授業を構成する上で大事にしたいのは、遊び感覚になれる歌やチャンツ・ゲームをできる限り多く取り入れることである。子ども相互や教師と子どもが英語活動の中からコミュニケーションを図れるように消極的な子には寄り添い、積極的な子にはどんどん表現する場を与えたい。教師としては、英語活動においては常に「言えなくてもいい。言えたらすごいね。」という姿勢をもち、少しでも話せたり、頑張っている子や努力した子は教師自ら表情豊かにほめたい。

英語活動の流れは慣れるまでは、「1 あいさつをする (Greeting) (英語への意欲付けのために Password を復習としてあいさつの前に取り入れた。), 2 ウォームアップをする (復習; Warm up), 3 今日の新しい言語事項の確認 (Main), 4 繰り返し練習をする (Repeat), 5 活動をする (Activity), 6 まとめをする (Conclusion), 7 あいさつをする (Greeting)」のパターンに沿って学習を進めていきたい。また Password や「How are you?」「I like ~.」と1対1で言う場面などを意図して設定することで個の実態把握にもなり、ほめる場面を多く作り、まちがいを訂正する場面になると考える。

仮に、子どもが英語の意味をすぐに理解し得なくても、子ども達がそれぞれに助け合ってゲームなどの活動を繰り返し行えば、自然に意味を理解して言語は徐々に身に付いていくものと考えられる。そのため、AET との連携を密に取り、子ども達にとって楽しい活動を展開にしたい。

教師自ら英語を楽しみ、がんばるという姿を見せていけば、子ども達ももっと英語に対して意欲的になり、表現するようになるであろうし、コミュニケーションを図ろうとする態度が育つと考える。

4 指導計画・言語材料・ゲームなど

時	言語表現	ゲームなど
1	What's this? It's ~ 「～」; animal dog cat tiger horse lion monkey giraffe elephant bird pig rabbit goat gollira sheep frog duck bear wolf kangaroo など 動物の名前を知り, その表現に親しむ。	・チャンツ(絵本) (“Brown Bear, what do you see?”) ・クラッシュゲーム ・歌(5 Little monkeys)
2	Do you like cats? Yes,I do./No,I do't. Do you like ~ ? の表現に慣れ, Yes/No で答えることができる。	・チャンツ(絵本) ・ Yes/No ゲーム ・ ×ゲーム
3	What animal do you like? I like ~. 「What animal do you like?」・「I like ~.」の表現に慣れ親しむ。	・チャンツ(絵本) ・クラッシュゲーム
4 本 時	「What animal do you like?」・「I like ~.」の表現に慣れ, 好きな動物について進んでたずねたり, 答えたりすることができる。	・歌(5 Little monkeys) ・トークピングゲーム ・カード取りゲーム
5	Review 他のゲームを通して, 繰り返して学習することができる。	・チャンツ(絵本) ・歌(5 Little monkeys) ・アニマルバスケットゲーム

5 本時の指導

(1) 本時の目標

歌やチャンツ・ゲームなどの楽しい活動を通して, 動物の名前や簡単な英語表現(「What animal do you like?」・「I like ~.」)に慣れ親しむことができる。(興味・関心・態度)

カード取りゲームを通して, 好きな動物について進んでたずねたり, 答えたりすることができる。

(コミュニケーションを図ろうとする態度)

(2) 本時の仮説

歌やチャンツ・ゲームの中で楽しみながら何度も英語を話すような場を設定すれば, 英語への興味関心が高まり, 進んで英語を話そうとする態度が育つだろう。

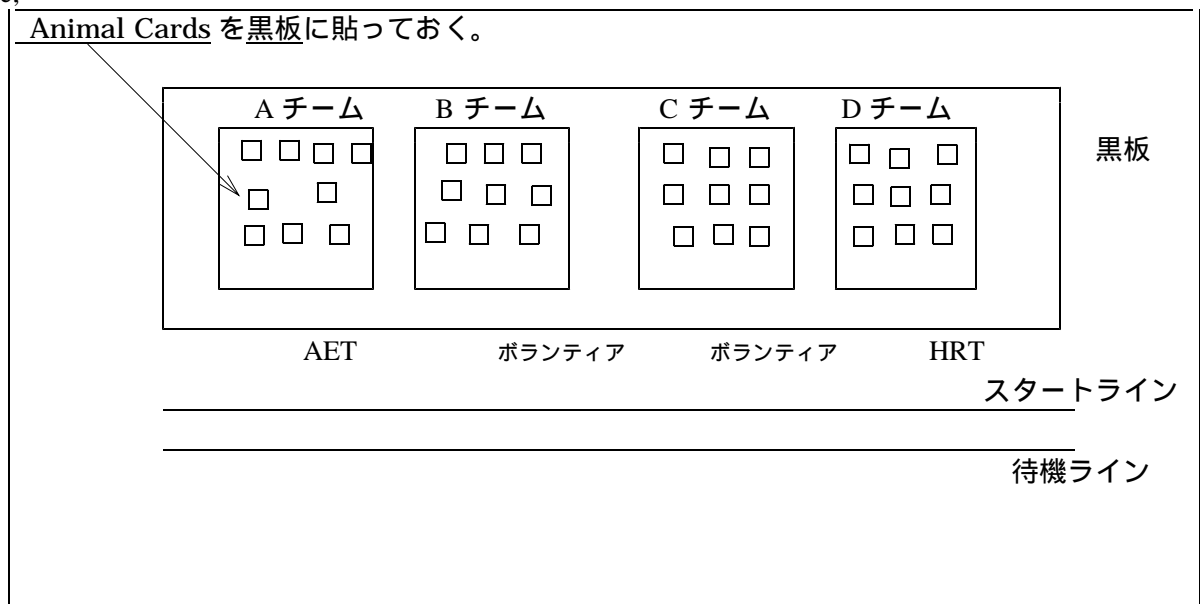
(3) 本時の展開

学習内容と児童の活動 Procedure and Activity	教師の支援		留意点(NOTES): 準備: 評価:
	学級担任(HRT)	英語指導助手(AET)	
1 パスワードを言う; Password A:Do you like cats? S:Yes,I do./No,I do't. (A:AET H:HRT S:Students)	教室に入ってきた子ども達と Animal Cards を使って, 練習する。	Animal Cards を使って, Password を言わせる。	Password を進んで言おうとしているか。
2 あいさつをする; Greeting A・H: Good morning!	Good morning! 今日の学習内容を確認する。	Good morning!	気持ちよく始められるように気をつける。
A:How is the weather? S:It's sunny. A:What day is it? S:It's Wednesday.	一緒に答えながら, カードを貼っていく。	天気・曜日・月日についてたずねる。	たずねた事に元気よく答えているか。 CD(2 曲)

<p>Sunday Monday ~ A:What s the date? S:It's June 30th 12月の歌 A・H: How are you? S:I'm fine.など</p> 	<p>動作を入れながら，一緒に歌う。</p> <p>一緒に歌う。 2列に並ばせる。</p> <p>"How are you?" のデモンストレーション HRTとAETが "How are you?" と聞いて子ども達は自分に合う言葉で答える。</p> <p>終わった子は席に戻させる。</p>	 	<p>自分に合う言葉で答えているか。 上手く言えない子には，掲示板に貼っているカードを見て，答えさせるようにする。</p>
<p>3 ウォームアップ (復習); Warm Up (1) 歌を歌う Song 5 Little Monkeys</p> <p>(2) チャンツをする Chants (Book) "Brown Bear, what do you see?"</p>	<p>並んで座らせる。 一緒に歌う。</p> <p>全体の様子を見ながら，一緒に行く。</p>	<p>5 Little Monkeysを動作を付けて歌う。</p> <p>子ども達を二(AとB)チームに分けて行く。</p>	<p>元気よく歌っているか。 Tape</p> <p>声をあわせて一緒に行っているか。 絵本</p>
<p>4 今日の言語事項 ; Main</p> <p>A:What animal do you like? S:I like ~.</p> <p>5 繰り返し練習する ; Repeat</p> <p>6 活動 ; Activity (1) ゲーム ; Game カード取りゲーム (対話型・グループ対抗)</p> 	<p>What animal do you like? I like ~. HRTとAETがデモンストレーション</p> <p>数名を指名する。</p> <p>口形に留意して大きく言えるように促す。</p> <p><ルール> ルールの説明をしっかりと聞かせてからゲームを始める。</p> <p>4チームに分かれる。HRTとAETも2チーム左右に分かれる。 Ready Go!でスタートし，HRTとAETは，「What animal do you like?」と聞く。 子どもは「I like ~.」と答えて，黒板に貼ってある Animal Card を何か一つ言えたら，そのカードを取り，後ろに回ってすわる。 次々に交替し，黒板のカードが無くなったチームの勝ち！</p>	<p>数名の中から数名に答えさせる。</p> <p>フラッシュカードを使って練習する。</p> <p>ルールの説明をする。</p>	<p>Animal Cardsを黒板に貼っておく。</p> <p>チャンツ用リズムボックス</p> <p>ゲームに意欲的に参加しているか。 「I like ~.」が言えたか。</p>

 <p>(2) 絵本の読み聞かせ；</p>	<p>次は，子どもが「What animal do you like?」と聞き，HRTとAETが「I like ~.」と言う。その言ったカードを子どもは速く取り，カードが無くなったチームの勝ち！</p>	<p>Book"Mr.Gumpy's Outing"の読み聞かせをする。</p>	<p>「What animal do you like?」が言えたか。</p> <p>絵本</p>
<p>7 まとめをする； Conclusion</p> <p>(1) ふりかえり</p> <p>(2) Checksheet に今日のまとめを記入する。</p> <p>(3) Password を聞く。</p> <p>8 あいさつをする； Greeting</p> <p>A:It's time to finish . (It's all for today.)</p> <p>S:Thank you very much. See you next time.Good-by.</p>	<p>静かに座らせる。</p> <p>感想やがんばったお友達を発表させる。</p> <p>しっかり聞かせ，次時へつなげる。カードを見ないで言えるようにと予告する。</p> <p>一緒に言う。</p>	 <p>次の Password を予告する。「What animal do you like?」「I like ~.(動物)」</p> 	<p>Checksheet</p> <p>リズムカルに言えるように拍子を打つ。</p>

Game;



(4) 評価

歌やチャンツ・ゲームなどの活動を通して，動物の名前や簡単な英語表現に慣れ親しむことができたか。

簡単な英語表現を使って，好きな動物を進んでたずねたり，答えたりすることができたか。

研究実践の考察

<作業仮説 (1)>

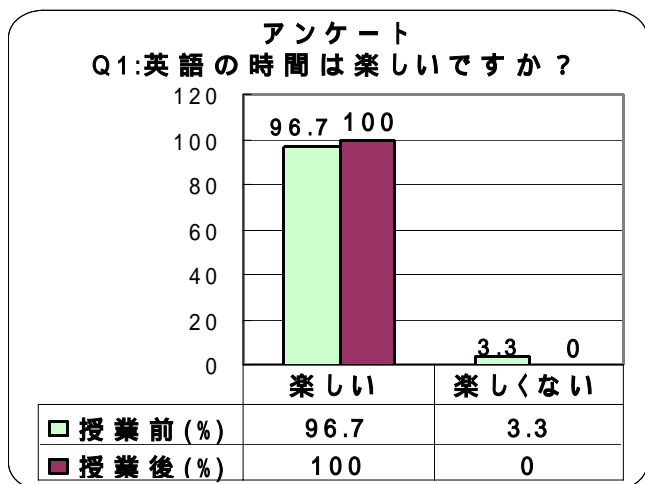
英語活動において子ども達の発達段階に応じた歌やゲーム等の言語体験的活動を多く取り入れることで英語に対する興味・関心が高まるであろう。

1 指導の工夫

子ども達の興味関心を持続させ、高めるために発達段階にあわせて多くの言語体験的活動を取り入れるような場の設定をした。子ども達の実態に合わせてゲーム・パスワード・あいさつの仕方・チャンツ・絵本の読み聞かせ等である。特に子どもには一対一で多く話す場面を設定した。今まで歌ってきた歌3曲（ Sunday Monday ~ 12月の歌 5 Little Monkeys ）に動作を入れながら歌った。チャンツは、絵本「Brown Bear, what do you see?」や新しい言語事項の「 What animal do you like?」「I like ~.」の繰り返しによる英語の定着。ゲームでは、自分が言えた英語のカードを取り、充実感を味わわせるような工夫をした。絵本の読み聞かせは、題材に合った動物がたくさん登場する話を選択した。また、中学年は繰り返し学習に対して柔軟な態度で臨めるため時間を多めに設定した。授業の中では、賞賛の言葉を多く与えるように留意した。

2 結果

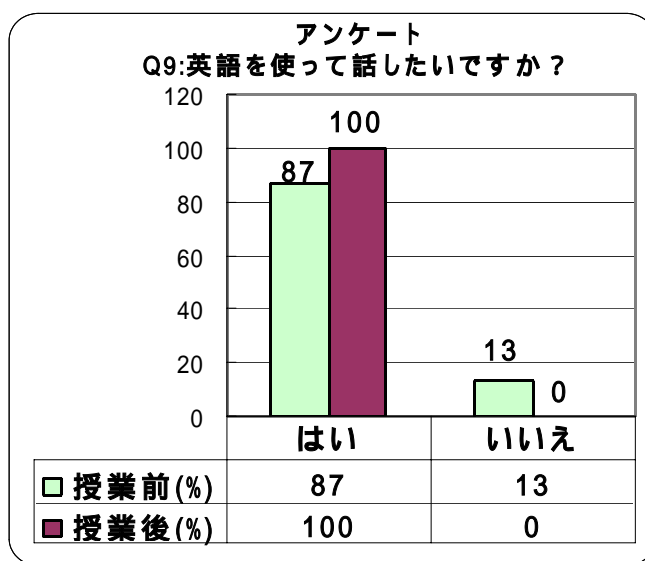
グラフ1



グラフ1からもわかるように子ども達の英語に対する楽しいという気持ちは高い。それでも、授業後

のアンケートでは、全員が楽しいと感じることができた。

グラフ2



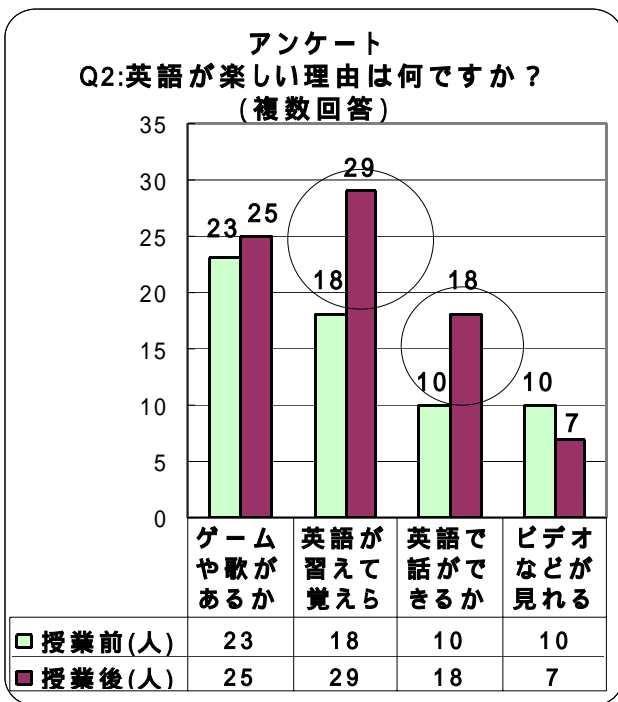
グラフ2からは、英語を話したいと全員が感じる事ができた。

授業後は、ほとんどの子が「楽しかった。」「また、やりたい。」「ほめられてうれしかった。」と感想に書いていた。
(子どもの日記より)

きのう、英語の時間にカードとりゲームをしました。ぼくは、ゴリラとライオンをとりました。あと、おきゃくさんがいっぱいきていたので、ドキドキしました。とっても楽しかったです。
また、やりたいなあーと思いました。
Yさん

今日、二校時に、英語がありました。そして、英語のときに、パスワードをしました。本読みも、カードとりゲームもやりました。わたしは、うしと、うまのカードをとりました。わたしが一ばんおもしろかったのは、英語の先生が英語の本を読んだ絵本です。たのしかったです。
Tさん

グラフ 3



英語が楽しい理由として「英語が習えて覚えら
れるから」が 18 人から 29 人へ 9 人、「英語で話が
できるから」が 10 人から 18 人へと 8 人増加した。

3 考察

グラフ 1 と 2 ・子どもの日記等から子ども達の大
好きな歌・ゲーム等の言語体験的活動を飽きのこ
ないようによく授業の中に取り入れること
で子ども達は楽しいと感じ、授業自体集中するこ
とができたと考える。また、一つ一つの活動に熱心
に取り組み、AET や HRT の一対一対応には全員がた
ずねたり答えたりすることができたことから、歌や
ゲーム等の言語体験的活動を繰り返し繰り返しパ
ターン化して上手く取り入れることで発話に関しても
有効であると考え。

グラフ 3 から上昇した二カ所については、英語を
楽しいと感じている理由として、英語に多く触れた
結果から、英語をゲームや歌を通して楽しむとい
う状況から一歩進んで英語そのものを自分で覚え
て、それを表現することに楽しみを感じたのでは
ないだろうか考える。グラフ 2 から子ども達全
員が英語を話したいと思うことから興味関心は
高まったのではと考える。

< 作業仮説 (2) >

AET との役割分担を明確にする等の連携を図
っていくことで個々の子どもに対応することが
でき、子ども達が授業に積極的に参加し、英語
を使おうとする態度が育つだろう。

1 指導の工夫

授業の前には AET との話し合いの時間を常に持
つようにした。4 月～5 月中旬の授業実践を行うま
での子ども達の実態及び授業の進捗については
AET からの話をもとに授業作りを考えていった。
作業仮説との関わりから AET との役割分担の視点
として、英語を繰り返し多く聞かせるために AET
は全て英語で話し、特に消極的な子には肯定的な言
葉かけを英語でもらうよう要望した。そして、
AET の英語の音や流れに慣れさせようと考えた。
学級担任としては、授業の際に発話に関してとて
も消極的な子は、担任の方で引き取り、支援をし
た。まず、その子の観察をする。無理強いせず
できた時にオーバーにほめる。時間外にこちら
から話しかける等である。その他に子ども達
が授業に積極的に参加するように学級担任とし
ても積極的に関わり、活動の形態を工夫して
集中力を持続させるように配慮した。AET も
HRT 両者共にどの子にも賞賛の言葉を多く
与えるように留意した。

2 結果

AET との役割分担を明確にすることで、個々
に対応することができ (子どもの日記より)

るようになり、子ども達は少
ずつ発話に対して抵抗感が
なくなってきた。そして、
より大きな声が出てきて
いる。チャンツを何回も
繰り返しているうちにど

きのう、英語をしました。先生たちが
いっぱいきていてきんちようしまし
た。でも、いつものように英語をし
ました。
わたしは大きな声でうたったり、し
やべったりしました。何だかとてもた
のしかったです。また、つぎもやり
いな。 Nさん

の子も覚えて言えるようになった。特に「Brown Bear What do you see?」「I see a red bird looking at me.」はそのイントネーションに慣れ、他の場面でもよく口ずさんでいる。チャンツでの挨拶も拍子を取るとすぐに言えるようになった。機会を捉えて子どもに「What animal do you like?」と聞いた時、「I like purple cat.」と「Brown Bear」で覚えたことがすぐに返ってきた。「Brown Bear」は全員が言えるようになっている。

授業の際には、全員が支援なしで答えていた。当初、支援なしでは答えられない子が、5名(その内2人は発話に時間がかかった)いて、いつも表情が暗かったが、授業後は、安堵のようなさわやかな表情をしていた。その中のMさんは、いつも話すことに消極的なのだがその時は、明るい顔で、「先生、英語、楽しかったぁ!」と話しかけてきた。

検証授業後は、授業において積極的にデモンストレーション等のボランティアを引き受ける子が多くなった。特に、男子は積極的になっている。男子7人、女子5人は、英語の応答にしっかり答え、クラスをリードしてくれている。

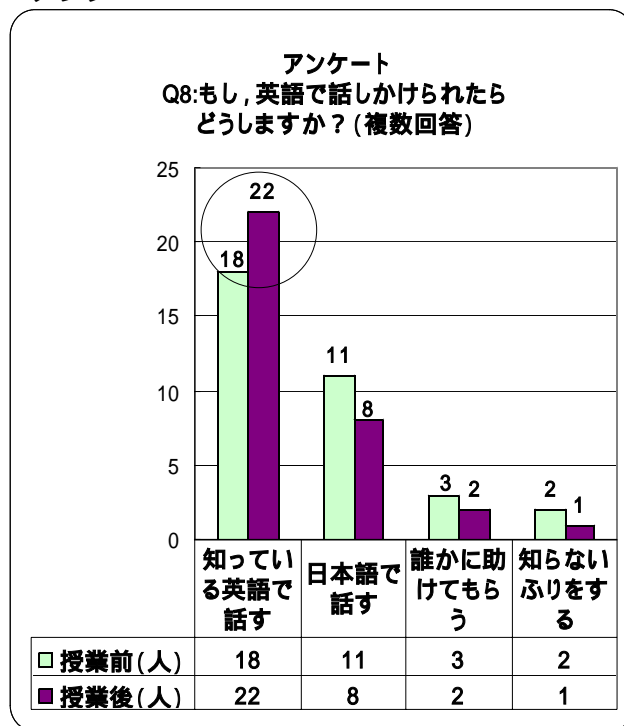
3 考察

AET との話し合いを密にとることで授業作りの段階からアイデアも豊富に出てきた。それぞれの役割を明確化し協力して行えたため授業がスムーズに運んだと考える。英語活動は、AET とのチームティーチングで授業を進めるので、担任の関わり方で子ども達の積極性は左右されるものとする。AET との役割を分担することで学級担任として消極的な子へ配慮することができたと考える。特にMさんには個々へのきめ細な対応ができたため英語を話すことができたと考える。担任ができる限り積極的に子ども達に関われば、英語活動において子ども達は意欲的になると思われる。検証授業後に積極的になった子は、賞賛の言葉を多く受けた子達である。授業で英語が言えた、話せたという喜びやほめられたことが自信につながっているのではないだろうか考える。

グラフ4に見られる一番左側の「知っている英語で話す」の伸びについては、「英語で話しかけられ

た時」の対応として「知っている英語で話す」と答えた子が4人増えている。「日本語で話す」「誰かに助けてもらう」「知らないふりをする」等は全て減少している。「英語で話す」ということは前向きな対応として授業の成果と考えていいのではないだろうか。英語に対して少しは話せるという自信が授業を進めていくうちに育まれたのではと考える。

グラフ4



AET との密な連携により、子ども達は楽しく集中して学習し、「Brown Bear」等からもわかるように完全に自分の中にインプットされた言語はアウトプットすることができる。それだけ英語に慣れ親しむことができれば、英語を使おうとする態度は育まれたのではと考える。



← チャンツ

「Purple cat Purple cat, What do you see?」



Thank you very much.
See you next time.
Good-by.

研究の成果と課題

1 成果

AET との役割分担を明確にすることで授業がスムーズに運び、子ども達は集中して言語体験的活動に取り組むことができた。

授業の中で、子ども達との1対1対話をできる限り多く設定することで、英語に慣れ親しむことができた。

学級担任の指導案作りから学習形態及び言語体験活動の選定等積極的な関わりにより子ども達の英語活動において意欲が高まった。

学級担任として英語学習における言語活動について深く調べていくことで、授業に積極的に関わることができ、自信へとつながった。

主なゲームを分類して言語材料等と共に活用表を作成することができた。

2 課題

ゲームやごっこ遊び等の言語体験的活動の開発
高学年の言語体験的活動の取り組み

新しい英語教授法の発掘と評価の在り方

【おわりに】

本市は今年度4月より「英語」が教科としてスタートしました。「英語の授業作りは?」「指導法は?」「指導内容は?」「英語が堪能でない学級担任はどうすればいい?」「子ども達を英語好きにさせるには?」等々たくさんの不安を感じながら、6か月前研究所に入所しました。研究を始めるとたくさんの資料や情報が溢れていました。全国英語ブームの中から研究テーマに沿って取捨選択していくのは大変でしたが、それだけ多くの先生方が英語について模索しながらがばっているのだと気づき、新たなやる気も湧いてきました。英語活動における指導内容や指導方法の研究を模索する内に英語活動に対するねらいや指導のあり方・姿勢は確かなものとなりました。

実践授業では子ども達の英語に対する興味関心は割りと高く、学級担任として英語について話せなくても積極的にやればやるほど子ども達の意欲は高まっていったように感じています。その中で、「どの子もみんな英語で話せた!」という自分なりの研究テーマに沿った成果を上げられたかなと感じています。しかし、これから一人一人が次のステップへと進められるよう子どもに寄り添い、英語練習を作っていきたいと思います。

研究期間中、たくさんの指導助言を頂きました浦添市教育委員会の上原周子先生・宮城妙子先生に心から感謝申し上げます。また、いつも温かく指導して下さいました比嘉信勝研究所所長、當間正和係長・山里昌樹指導主事をはじめ研究所の職員の皆様、いつも一緒に子ども達に視線を合わせながら英語談議をして支えてもらった AET の安里祥子先生、そして研究所へと後押しして機会を与えて下さいました沢岷小学校外間徳子校長先生と沢岷小の先生方、授業参観など浦添市の各小学校の AET 及び先生方にはお世話になりました。同じく研究員の片平雅明先生、平良裕樹先生には、困った時にいつも相談に乗って頂きました。たくさんの人々に支えられてきました。本当にありがとうございました。

【参考文献・引用文献・資料】

- ・文科省
「小学校英語活動実践の手引」 2001
- ・愛知県総合教育センター
「小学校における英語学習に関する研究」 2002
- ・沖縄県教育庁義務教育課
「小学校英語活動資料 レインボープログラム」 2004
- ・影浦攻
「小学校英語教育の手引」 明治図書 1997
- ・渡邊寛治編書
「はじめての小学校英語」 図書文化 1999
- ・渡邊寛治編書
「小学校英会話指導のテクニックとプラン」 教育開発研究所 2000
- ・小学校英語「東書プラン」作成委員会編著
「『英語活動』のカリキュラム・プランニング」 東京書籍 2001
- ・影浦攻・小学校英語セミナー委員会編
「小学校英語セミナー No.11」 明治図書 2001
- ・大津由紀雄・鳥飼久美子
「小学校でなぜ英語?」 岩波書店 2002
- ・沖縄県立教育センター
「研修報告収録(第24集)」 1998
- ・沖縄市立教育研究所
「研究報告書(第33集)」 2002
- ・京都市教育委員会
「研究紀要 Vol.2」 1997