

平成 18 年度（第 50 回）
岩手県教育研究発表会発表資料

生活/総合的な学習の時間

小学校英語活動における英語に慣れ親しませる 指導に関する研究

- 言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動の
工夫をとおして -

平成 19 年 1 月 10 日
長期研修生
所属校 一関市立一関小学校
氏名 松 島 俊 二

目 次

研究目的	1
研究仮説	1
研究の内容と方法	1
1 研究の内容と方法	1
2 授業実践の対象	2
研究結果の分析と考察	2
1 小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導に関する基本構想	2
(1) 英語に慣れ親しませる指導に関する基本的な考え方	2
(2) 言語を習得する流れを取り入れる意義と指導過程	3
(3) 自己表現活動を取り入れる意義	5
(4) 自己表現活動の位置付け	6
(5) 担任による英語活動の配慮	7
(6) 小学校英語活動において英語に慣れ親しませる指導に関する基本構想図	8
2 手だての試案にかかわる実態調査及び調査結果の分析と考察	9
(1) 実態調査の目的と内容	9
(2) 調査結果の分析と考察	9
(3) 配慮事項	11
3 言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた手だての試案	11
(1) 手だての試案作成の観点	11
(2) 手だての試案	11
(3) 検証計画	13
4 授業実践及び実践結果の分析と考察	14
(1) 言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた授業実践の概要	14
(2) 実践結果の分析と考察	17
5 小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導に関する研究のまとめ	22
(1) 成果	23
(2) 課題	23
研究のまとめと今後の課題	23
1 研究のまとめ	23
2 今後の課題	24

<おわりに>

【参考文献】

【補充資料】

研究目的

総合的な学習の時間における外国語会話等を行うに当たっての配慮事項から、小学校英語活動は、英語に慣れ親しませることが重要であると考えられる。また、学習活動においても、児童に興味・関心をもたせるようにするため、小学校段階にふさわしい音声を使った体験的な活動を行うよう配慮する必要がある。

しかし、児童の実態を見ると、英語活動の時間で行われる歌やゲーム等は楽しんでいるが、英語を使う意識が低いま活動する児童や本時でふれた英語を使おうと意識はしているものの表現にためらう児童が見られ、十分に慣れ親しんで活動しているとは言えない。これは、指導者が、その活動をとおして十分に英語にふれさせ慣れ親しませるという本来の目的から離れ、活動を成立させることだけを目的として授業を構成してきたためと考えられる。そのため、英語にふれる時間が十分に確保されていないことや、表現できる喜びや自分の思いが伝わる喜びをもてるような活動が十分行われていない状況にある。

このような状況を改善するためには、出会った言葉を耳になじませ十分に繰り返して発話するという言語を習得する流れに沿った指導過程と、日常生活に関する場を設定し、児童の興味・関心に基づいた思いを伝える活動の工夫が必要である。また、その活動においては音声言語を豊富に取り入れることが求められる。

そこで、この研究は、言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を工夫することをおして、英語に慣れ親しませる指導について明らかにし、小学校英語活動の改善に役立てようとするものである。

研究仮説

小学校英語活動において、単位時間における指導過程と表現活動に、以下のことを取り入れた指導を工夫して行えば、英語に慣れ親しませることができるであろう。

- ・ 出会った言葉を繰り返し聞いたり発話したりしながら自然に言語を習得していく流れに沿った指導過程
- ・ 日常生活において児童が興味・関心をもつ場を設定した表現活動

研究の内容と方法

1 研究の内容と方法

- (1) 小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導に関する基本構想の立案（文献法）
小学校英語活動における英語に慣れ親しませるための基本的な考え方をまとめ、育てたい力を明らかにするとともに、仮説に基づき、英語に慣れ親しませるための基本構想を立案する。
- (2) 手だての試案にかかわる実態調査及び調査結果の分析と考察（質問紙法）
基本構想に基づき、英語に慣れ親しませる指導の進め方にかかわる児童の実態について分析・考察し、手だての試案の作成に役立てる。
- (3) 言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた手だての試案の作成
(文献法)
基本構想及び実態調査の結果とその考察に基づき、言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた手だての試案を作成する。
- (4) 授業実践及び実践結果の分析と考察（授業実践、記録法、質問紙法）

手だての試案に基づいて、言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた英語活動の授業実践を行う。また、検証計画に基づいて授業実践の結果を分析し、英語に慣れ親しませる指導について考察する。

(5) 小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導に関する研究のまとめ

授業実践の分析と考察に基づいて、小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導に関する研究のまとめをする。

2 授業実践の対象

一関市立一関小学校 第6学年 3学級(男子54名 女子66名 計120名)

研究結果の分析と考察

1 小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導に関する基本構想

(1) 英語に慣れ親しませる指導に関する基本的な考え方

ア 英語に慣れ親しんでいる姿

児童は、歌やチャンツ・ゲームなどの活動をとおして、英語を聞き模倣して発話することを繰り返し行いながら、その英語の響きを耳になじませたり、発話することに慣れたりする。

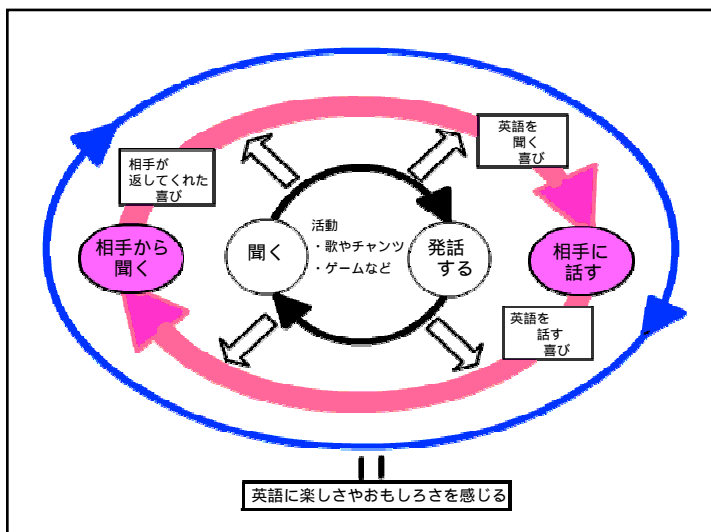
歌やチャンツには、リズムやイントネーションに慣れ親しませる働きがあり、ゲームには活動自体がもつおもしろさがある。そのため児童は自然にその活動に引き込まれ、注意深く聞こうとする意欲を高める。そして、耳になじんできた英語を相手に話すことができると、自分で言えた喜びを感じ、相手の反応によってさらに喜びは増していく。これらの喜びは、活動で得られた満足感であり、喜びを繰り返して体験していくことになると考える。

以上のことをふまえ、本研究においては、英語に慣れ親しんでいる姿を「英語を聞いたり話したりする喜びと相手が返してくれた喜びを繰り返し感じている状態」(【図1】)

と考え、英語に慣れ親しむための構成要素を「聞こうとする意欲」「話そうとする意欲」「満足感」とし、それぞれの内容を【表1】のようにとらえた。

イ 英語に慣れ親しませる指導とは

英語に慣れ親しませる指導とは、「児童を自然に英語の世界に引き入れ、英語で話す喜びを感じさせる指導」と考える。児童を自然に英語の世界に引き入れるとは、日常生活において英語を話すことも外国人と接することも少ないため、英語で話すことにためらいのみられる



【図1】英語に慣れ親しんでいる姿

【表1】英語に慣れ親しむための構成要素

構成要素	内容
聞こうとする意欲	注意深く英語を聞こうとする意欲
話そうとする意欲	模倣して発話しようとしたり、相手に話そうとしたりする意欲
満足感	相手と会話することによって得られる喜び

児童に、「楽しく英語を聞いたり発話したりする経験をさせていくこと」である。そして、英語で話す喜びを感じさせるとは、「英語を自分で言えたことや伝わったことの喜びを児童に感じさせること」である。このことを目指すために、言語を習得する流れに沿った指導過程と生活場面に基いた自己表現活動を取り入れ、その活動を工夫していく。

(2) 言語を習得する流れを取り入れる意義と指導過程

言語を習得する流れとは、「意識的に努力せず、自分の意思を会話で伝えられるようになってきた過程」と考える。児童は、母国語である日本語を周りから繰り返し聞いて耳になじませ、直感的に理解しながら模倣して発話することをとおして習得してきた。その習得の過程には、何かをしたいという自己の欲求を満たそうとする心情や、周りの人や環境に積極的にかかわろうとする興味・関心がある。また、言葉を模倣して話すこと自体を楽しんだり、言葉がもつリズムのおもしろさも感じたりしていると思われる。この言語を習得した流れは、児童にとっては自然な流れであり、児童の興味・関心に働きかけるものであると考える。このように耳になじませ十分に繰り返して発話する流れを英語活動に取り入れれば、児童は自己の欲求を満たしながら周りの人とかかわり、楽しく活動できるものになると考え、意義のあることととらえる。

この言語を習得する流れをさらに詳しくみると、【表2】で示すような過程になる。最初は周りのものに積極的にかかわりながら簡単な言葉を理解し、言葉にならない声を発して声を出すことを楽しんでいる。次に、短い言葉を発するようになると、もの名前や疑問に思ったことを聞く時期に入り、大量に語彙を習得していく。そして、友達と話してコミュニケーションをとる中で、相手と共通な言葉が話せるようになってくる。このように言語を習得する流れは、声を出すという手段を使って周りのものにかかわったり声を出すこと自体を楽しんだりする時期、興味・関心がある周りのものにかかわり語彙を大量に増やす時期、相手と言葉を交わすかかわりの中で言葉を覚えていく時期、という大きな三つの時期に分けられると考える。

これらの時期における言葉に対するかかわり方を生かして指導過程を組み立てると、【表3】に示したようにまとめられる。最初は、児童を英語の世界に引き入れ、意欲を高めていく。これは、「小学校英語活動実践の手引」(文部科学省, 2001)において、児童を英語の世界に引き入れる無理のない楽しい活動をウォームアップとしていることから、本研究にお

【表2】言語を習得する流れ

過程	時期
1 簡単な言葉を理解する	・周りのものに積極的にかかわりをもととする時期 ・声を出すこと自体が楽しいような時期
2 言葉にならない声を発する	
3 周りの声を模倣しようとする	
4 短い言葉を発する	・積極的にもの名前を聞いたり素朴な質問をしたりして、語彙を大量に習得していく時期
5 語彙を大量に習得しようとする	
6 長い文も話すようになる	
7 遊びの中で相手と話しながら、相手と共通な言葉が話せるようになる	・相手とのかかわりの中で言葉を覚えていく時期

【表3】言語を習得する流れに沿った指導過程

言語を習得する流れに沿った指導過程(基本形)	ねらい	活動の種類
ウォームアップ 1 児童にとって簡単な英語にかかわらせながら、英語を聞いたり話したりする意欲を高めていく	1 英語の世界に児童を引き入れ、興味や関心をもたせながら、英語を聞いたり話したりする意欲を高める	1と2 (次頁【表4】を参照)
言葉や会話のブラ 2 繰り返し聞いたり話したりさせながら、新しい表現に積極的にかかわらせて慣れさせる	2 楽しく新しい表現を聞いたり話したりすることに慣れさせる	1と2 (次頁【表4】を参照)
アクゲーム等のコミュニケーション 3 相手と共通の話題でコミュニケーションを図ることの楽しさを体験させる	3 新しい表現を互いに使ってコミュニケーションをさせる	3 (次頁【表4】を参照)

いてもこれを「ウォームアップ」とする。

次に、新しくふれる表現に慣れるために繰り返し聞いたり話したりする活動を行い、最後に、練習した新しい表現を互いに使ってコミュニケーションをさせるためにゲームなどの活動を行う。「これからの小学校英語教育」(樋口忠彦編, 2005)によれば、言語を習得する流れに沿った指導過程と同様なスムーズに発話できるように繰り返し口頭練習する活動と学習した表現を使って実際にコミュニケーションを体験させる活動を、それぞれ“Practice”、“Communication Activity”としている。本研究ではこれらの用語を参考とし、繰り返し練習する過程を「言葉や会話のプラクティス」、コミュニケーションをさせる過程を「ゲーム等のコミュニケーションアクティビティ」として位置付けることにする。

【表4】は、研究開発指定校で実際に行われてきた活動を整理・分類したものを参考に、活動の種類をまとめたものである。児童が活動しやすいようにこの表を活用して指導過程に合わせた活動を取り入れる。ウォームアップでは、児童にとって簡単な表現を用い、聞かせたり話させたりしてその表現にさらに慣れさせながら英語の世界に引き入れていくことから、【表4】の1と2の慣れる活動を行うのが適当であると考え。言葉や会話のプラクティスでは本時の新しい表現に慣れさせていくことから、【表4】の1と2の慣れる活動を、ゲーム等のコミュニケーションアクティビティでは相手と共通の話題でコミュニケーションをさせていくことから、【表4】の3の実際に英語を使ってみる活動を行うのが適当であると考え。

【表4】活動の種類



	種類	活動の内容
1	慣れる活動	歌やチャンツなどで英語の音やリズムなどにふれ、英語の音やリズムに慣れる活動
2		ゲーム(バスケット、リレーゲームなど)で英語の単語や表現にふれ、英語の表現を聞いたり話したりすることに慣れる活動
3	て実際に活動	買い物ごっこ、道案内、電話で話すなどの英語の使用場面に重点を置いた中で、英語の使用場面を見たり、実際に英語を使ってみたりする活動
4	るの新活動をしようも	料理を作る、交流会をするなどの体験を行いながら、実際に英語を使ってみる活動
5		劇、カード作りなどのような、考え、新しいものをつくっていく創作・表現活動

この指導過程に、児童が日常生活で興味・関心をもつような場面の中から本時で目指す姿を選んで提示する工夫を加えることにより、児童は見通しをもち意欲的に活動すると考え、「本時で目指す会話場面の提示(プレゼンテーション)」を取り入れ、プラクティスに入る前に位置付けた。また、達成感や充実感をもたせるために、活動の終わりに本時で新しくふれた表現を復習したり本時の活動で感じたことを表現させたりする中で、児童ができたことや感じたこと、努力したことなどを学級全体や個人で確認する。そして、学習活動をとおして目指す姿に向かって努力したことやそれが達成できた喜び(達成感)、楽しさ(充実感)など、本時で児童が感じたことや思ったことを明確にさせ、活動の意味付けを行う。この活動を本研究では「振り返り」として位置付けた。児童が活動の最後に喜びを感じ、楽しかったことや努力したことを自覚し、活動の意味付けをすることができれば、それは次時への意欲につながると考える。

よって、本研究における言語を習得する流れに沿った指導過程は、「本時で目指す会話場面の提示(プレゼンテーション)」をウォームアップと言葉や会話のプラクティスの間に入れ、ゲーム等のコミュニケーションアクティビティの後に「振り返り」を入れた五つの過程ととらえる。以上述べてきたことと留意点をまとめたものが次頁【図2】である。この表の留意点に沿って、指導方法を工夫していく。なお、本時で目指す会話場面の提示(プレゼンテーション)は、【表4】の3の英語の使用場面を見る活動に適合する。また、振り返りを本研究では「本時の活動を振り返る活動」として位置付けた。

言語を習得する流れ		言語を習得する流れに沿った指導過程 (基本形)	ねらい	活動の種類	本研究における言語を習得する流れに沿った指導過程	活動の種類	留意点
過程	時期						
1 簡単な言葉を理解する 2 言葉にならない声を発する 3 周りの声を模倣しようとする	・周りのものに積極的に かかわりをもとうとする時期 ・声を出すこと自体が楽しいような時期 声を出すという手段を使って周りのものに かかわったり声を出すこと自体を楽しんだりする	1 児童にとって簡単な英語にかかわらせながら、英語を聞いたり話したりする意欲を高め ていく (ウォームアップ)	1 英語の世界に児童を引き入れ、興味や関心を もたせながら、英語を聞いたり話したりする意欲を 高める	・歌やチャントなどで英語の音やリズムに慣れる活動 ・ゲームで英語の表現を聞いたり話したりする ことに慣れる活動	1 ウォームアップ 2 本時で目指す会話場面の提示 (プレゼンテーション)	・歌やチャントなどで英語の音やリズムに慣れる活動 ・ゲームで英語の表現を聞いたり話したりする ことに慣れる活動 ・英語の使用場面に重点を置いた中で、英語の 使用場面を見る活動	・児童の意欲を高めるために、できるだけ児童にと って簡単な表現やなじみのある活動を行う ・本時で目指す大体を理解させ、見通しをもた せることで、児童が意欲をもって活動がで きるようになさせる
4 短い言葉を発する 5 語彙を大量に習得する時期に入る 6 長い文も話すようになってくる	・積極的にものの名前を聞いたり素朴な質問を したりして、語彙を大量に習得していく時期 興味・関心がある周りのものにかかわり語彙を 大量に増やす	2 繰り返し聞かせたり話させたりしながら、 新しい表現にかかわらせて慣れさせる (言葉や会話のプラクティス)	2 楽しく新しい表現を聞いたり話したりする ことに慣れさせる	・歌やチャントなどで英語の音やリズムに慣れる活動 ・ゲームで英語の表現を聞いたり話したりする ことに慣れる活動	3 言葉や会話のプラクティス	・歌やチャントなどで英語の音やリズムに慣れる活動 ・ゲームで英語の表現を聞いたり話したりする ことに慣れる活動	・新しい表現に積極的に かかわらせるために、楽しく繰り返すことが できる工夫をする
7 遊びの中で相手と話しながら、相手と共通な言葉が話せるようになってくる	・相手とのかかわりの中で言葉を覚えていく 時期 相手と言葉を交わすかかわりの中で言葉を 覚えていく	3 相手と共通の話題でコミュニケーションを 図ることの楽しさを体験させる (ゲーム等のコミュニケーションアクティビティ)	3 新しい表現を互いに使ってコミュニケーションを させる	・英語の使用場面に重点を置いた中で、実際に 英語を使ってみる活動	4 ゲーム等のコミュニケーションアクティビティ	・英語の使用場面に重点を置いた中で、実際に 英語を使ってみる活動	・相手とコミュニケーションをする視点 で活動を組み立て、英語で会話する喜びを 感じる工夫をする
					5 振り返り	・本時の活動を振り返る活動	・本時で行ったことを再確認し、達成感や 充実感をもたせるようにする

【図2】言語を習得する流れに沿った指導過程と留意点

 ... 指導過程に生かす要素
 ... 新たに位置付けた過程

(3) 自己表現活動を取り入れる意義

自己表現活動とは、「自分の思いや考えを伝える言語活動」と考える。自分の思いや考えを伝えるとは、「自分の知っていることや意見、自分の気持ちを考え、相手に伝えること」である。しか

し、児童がそれを英語で行うのは非常に困難であり、楽しんで行うことも難しい。そこで、児童にとって身近な生活場面を設定し、児童にとって興味・関心のある英語の会話を選ぶことが大切であるとする。また、そのような会話をするのは児童にとって楽しいことであり、喜びを感じることである。よって、本研究で目指す自己表現活動を「日常生活の中で児童が興味・関心をもっていることを表現し、そのことで喜びを感じる言語活動」ととらえる。

この自己表現活動を行うことにより、児童は相手とコミュニケーションをする楽しさや喜びを感じ、会話を意欲的に続けていくことになるものとする。また、喜びを繰り返し感じながら会話を続けている状態は、本研究でねらう英語に慣れ親しんでいる姿である。

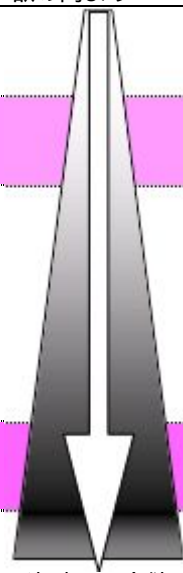
以上のことから、自己表現活動を取り入れることに意義があるものとする。

(4) 自己表現活動の位置付け

自己表現にかかわる活動は、指導過程全体をとおして行うが、特に「ゲーム等のコミュニケーションアクティビティ」の中で重点を置いて行う。児童はそこで行う活動の大体が一単位時間の最初の方で分かれば、見通しをもち、安心して活動に向かうことができるものとする。また、アクティビティにいたるまでの活動に意欲的に取り組んでいくものとする。

そこで、言語を習得する流れに沿った指導過程のプレゼンテーションにおいて、自己表現活動で目指す身近な生活場面の会話を提示する。また、児童が自己表現活動をできるだけスムーズに行えるように「自己表現活動にかかわる児童の活動」を「言語を習得する流れに沿った指導過程」に合わせ、【図3】で示した言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動の関係のようにとらえた。「1 ウォームアップ」では、大勢の中でどの児童にもできるだけ大きな声で安心して表現させることで、声を出すこと自体に満足させ、楽しませる。「2 プレゼンテーション」では、本時で目指す身近な生活場面の会話を提示して理解させ、見通しと活動に向かう意欲をもたせる。

「3 プラクティス」では、楽しく自己表現活動ができるよう、本時で目指す会話に慣れる活動をする。「4 コミュニケーションアクティビティ」では、自己表現活動を行い、相手とコミュニケーションをする楽しさを味わわせる。「5 振り返り」では、アクティビティまでの自分の活動を振り返らせ、自己表現した喜びや楽しさを明確にし意味付けをさせる。このような活動をとおして、児童はアクティビティに向け意欲を高めていき、振り返りでは次時への意欲ももつことができるものとする。そして、一単位時間をとおして音声言語が豊富になるようにして活動を進める。

本研究における言語を習得する流れに沿った指導過程	自己表現活動にかかわる児童の活動	自己表現活動に対する児童の意欲の高まり	留意点
1 ウォームアップ	大勢の中で自分も声を出して表現することで満足する活動		教師対児童全員のやりとりを中心に行い、児童が安心して話せるようにする
2 本時で目指す会話場面の提示(プレゼンテーション)	新しい自己表現の内容の大体を理解する活動		本時で目指す身近な生活場面の会話は、できるだけ多く繰り返し聞かせる工夫をし、その後の活動に児童が入りやすくなるようにさせる
3 言葉や会話のプラクティス	自己表現活動をするための準備の活動		できるだけ楽しく自己表現活動を実現させるために、リズムに乗る楽しさやゲームのおもしろさ、変化のある繰り返しを取り入れる。また、短い言葉から練習することや、練習する人数の単位を大人数から少人数に減らしていくこと、教師対児童の受け答えから児童同士の受け答えで行う練習に移行させていくことなど、活動の組み立てを工夫する
4 ゲーム等のコミュニケーションアクティビティ	自己表現活動		一対一の会話でコミュニケーションを図るような活動を工夫する
5 振り返り	自己表現を振り返る活動		自己表現活動で感じた表現できた喜びや伝わった喜びを振り返ったり、もう一度会話することでその喜びを確認したりする

【図3】言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動の関係

(5) 担任による英語活動の配慮

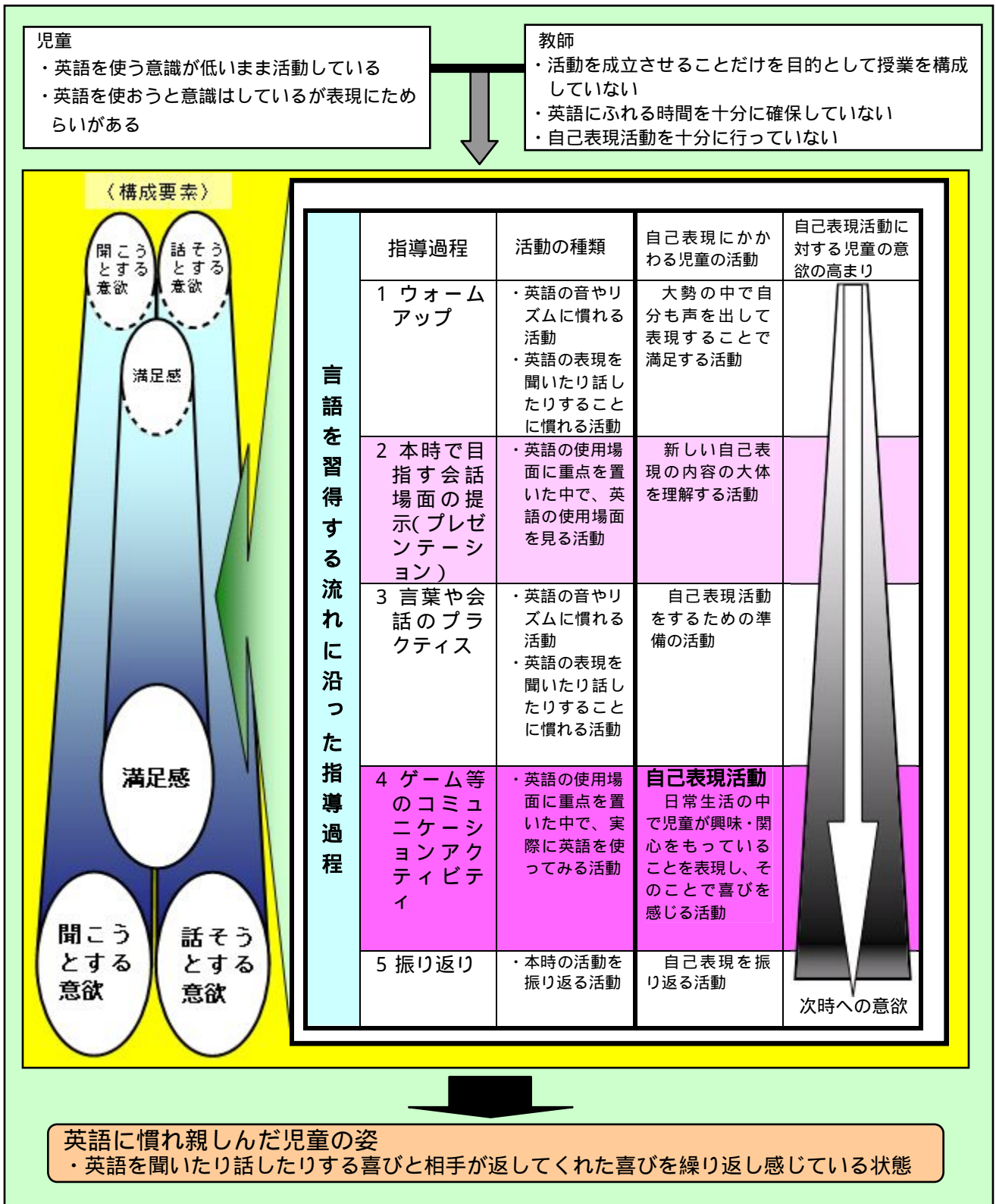
本研究では言語を習得する流れに沿った指導過程を取り入れることで児童が楽しく活動するととらえていることから、指導者が学級担任のみであっても、ALTやJTE等とのチームティーチングの指導であっても、指導過程は大きく変わることはないと考える。ただし学級担任のみの指導になった場合、「児童にネイティブな発音を聞かせることが難しい」「ALTやJTE等がない分、英語を聞かせる量が減りやすい」「会話場面の提示方法をより工夫しなければならない」などの課題が残る。これらの課題を解決するために、【表5】に示すように、視聴覚機器を利用してネイティブな発音を聞かせることやクラスルームイングリッシュと呼ばれる教室で使う短い英語の表現を使って学習を進めること、縫いぐるみや視聴覚機器などを使って場面を提示することなどの対応が考えられる。また、ALTが来校したときに会話等を録音（または録画）し、それを生かす工夫をすれば、ALTが来校する回数以上にALTのネイティブな発音を聞かせる機会を増やすことができる。さらに、学級担任が行う利点である「児童の実態を把握しているため、個に応じた対応をしながら、活動を進めることができること」「児童の実態に合わせた知的好奇心に訴えるような活動を組み立てやすいこと」「担任の授業のリズムをつくりやすいこと」などを十分に生かすことによって、学級担任のみの指導であっても児童は英語に慣れ親しむことができると考える。

【表5】担任による英語活動の工夫例

指導過程	クラスルームイングリッシュのカテゴリー （【補充資料7】を参照）	視聴覚機器の利用	その他の利用
1 ウォームアップ	<ul style="list-style-type: none"> 授業の始まり 歌 ほめる など 	<ul style="list-style-type: none"> テープやCDで英語の歌を聞かせることでネイティブな発音を聞かせる 	
2 本時で目指す会話場面の提示 （プレゼンテーション）	<ul style="list-style-type: none"> 会話場面を見せる ビデオを見る など 	<ul style="list-style-type: none"> 事前にALTと担任による会話のビデオを撮影し、提示 市販のビデオやDVDから場面提示に関する部分だけを提示 コンピュータで作成した絵を利用した提示 場面提示の動画の入ったCD-ROMを利用した提示 	<ul style="list-style-type: none"> パペットと担任の会話に見せかけた提示 縫いぐるみを2つ使い、縫いぐるみ同士の会話に見せかけた提示 紙芝居のような絵を利用した提示 その他場面提示に必要な小道具を利用
3 言葉や会話のプラクティス	<ul style="list-style-type: none"> プラクティス かるた取り デモンストレーション ゲームの開始と終わり ほめる など 	<ul style="list-style-type: none"> リズムの入ったテープやCDなどを利用した言葉の練習 コンピュータで作成した絵を利用した会話の練習 インターネット上にある無料で使えるサイトの利用 CD-ROMの利用 	<ul style="list-style-type: none"> フラッシュカードを利用した言葉や会話の練習 キーボードでリズムを刻みながらの言葉の練習 ジェスチャーを付けた会話
4 ゲーム等のコミュニケーションアクティビティ	<ul style="list-style-type: none"> デモンストレーション ゲームの開始と終わり など 	<ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーションソフト（パワーポイント等）を利用したゲーム等のやり方の提示 	<ul style="list-style-type: none"> 児童と教師でゲームのやり方を提示 ゲーム等に必要なシートや小道具などを利用
5 振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ほめる 授業の終わり など 	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータで作成した絵を利用した会話をする振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> 挙手による簡単な振り返り シートを利用した簡単な振り返り

(6) 小学校英語活動において英語に慣れ親しませる指導に関する基本構想図

基本的な考えに基づいて、英語に慣れ親しませる指導に関する基本構想図を【図4】のようにまとめた。



【図4】小学校英語活動において英語に慣れ親しませる指導に関する基本構想図

2 手だての試案にかかわる実態調査及び調査結果の分析と考察

(1) 実態調査の目的と内容

次のような目的と内容で質問用紙を作成し、7月19日に実態調査を行った。

ア 調査の目的

この調査の目的は、研究対象となる6年生児童の活動に向かう意欲や英語を話すことの意識、話したい話題を把握し、それに基づいて、手だての試案と指導案の作成に役立てることである。

イ 調査の内容

(ア) 英語活動の具体的な活動に対する意欲の実態に関する内容

(イ) 英語を話すことの意識の実態に関する内容

(ウ) 英語で話してみたい話題の実態に関する内容

ウ 調査の対象

一関市立一関小学校 6学年 3学級(男子54名 女子66名 計120名)

エ 実態調査の具体的な観点と設問内容

実態調査の具体的な観点と設問内容は、次の【表6】のとおりである。

【表6】実態調査の具体的な観点と設問内容(実態調査用紙は【補充資料1】を参照)

調査の観点	設問番号	設問内容	生かし方
英語活動の具体的な活動に対する意欲の実態	1(1)	英語活動の授業の中でやってみたくと思う活動は何か	・活動内容の工夫をする
	(2)	英語活動の授業の中であまりやりたくないと思う活動とその理由	
英語活動の中で、一対一で英語で話すことの意識に関する実態	2(1)	友達と二人で英語で話すことは楽しいか。	・活動内容や活動の組み立て方を工夫する ・英語で話すことに抵抗感がある児童への支援の仕方を工夫する
	(2)	楽しいと答えた理由	
	(3)	楽しくないと答えた理由	
英語活動で話してみたい話題の実態	3	実際の英語活動の授業で、どのような話題で会話をしたいか	・どのような場面を取り上げて活動するか考える際の参考にする

(2) 調査結果の分析と考察

ア 英語活動の具体的な活動に対する意欲の実態

次頁の【表7】【表8】【表9】は、英語活動の具体的な活動に対する意欲について、調査した結果をまとめたものである。

【表7】から、児童は、「集団で行う活動」「視聴覚機器を利用した活動」「テキストを利用した活動」に意欲的であることがわかる。

【表8】から、やりたくない活動をあげなかった児童の割合が66.1%であることから、半数以上の児童は英語活動で行う活動に抵抗感がないことがわかる。しかし、【表9】から、全体の一割に満たないが、「一対一で会話をして進めるゲーム活動」「英語の歌を歌う動」「英語で指示されたとおりに体を動かす活動」は、やりたいと思わない割合がやや高い傾向にある。それらの主な理由として、「一対一で会話をして進めるゲーム活動」は「英語が言えない」「自

信がない」こと、「英語の歌を歌う活動」は「よく分からない」「うまく歌えない」こと、「英語で指示されたとおりに体を動かす活動」は「楽しいと思わない」「恥ずかしい」ことをあげている。これらの理由は、教師が十分に英語にふれさせずに活動を進めてきたことや、そのことから生じる不安感や抵抗感が英語を話すときに児童にあったことが要因であると思われる。

以上のことから、楽しく何度も繰り返し、どのように話したらよいか分かるように活動を工夫すれば、より多くの児童が活動を楽しめると考える。

イ 英語活動の中で、英語で誰かと一対一で話すことの意識に関する実態

【図5】は、英語活動の中で、英語で誰かと一対一で話すことの意識に関する実態について、調査した結果をまとめたものである。

この図から、約70%の児童が英語で誰かと一対一で話すことを楽しいと感じており、多くの児童が英語で話すことにあまり抵抗がないことがうかがわれる。約30%のつまらないと感じている児童の理由は、「分からない・覚えられない」が50%を占め、その他は「恥ずかしい・話すのが嫌い」「みんなと話すほうがよい」などをあげている。これらの理由の要因になっていることは、上記アと同様に、教師が十分に英語にふれさせずに活動を進めてきたことや、そのことから生じる不安感や抵抗感があるのではないと思われる。

以上のことから、上記アと同様に楽しく繰り返してどのように話したらよいか分かるように活動を工夫し、教師が個別に児童の支援を行えば、一対一で話すことも楽しいと感じる児童が増えると考えられる。

ウ 英語活動で話してみたい話題の実態

【表10】は、英語活動で話してみたい話題の実態について、調査した結果をまとめたものである。

この表に示したように、多くの児童が「好みや趣味のこと」を話題として話したいと感じている。また、「スポーツのこと」「休みの日にやったこと」

【表7】 やってみたいと思う活動の実態 N=120

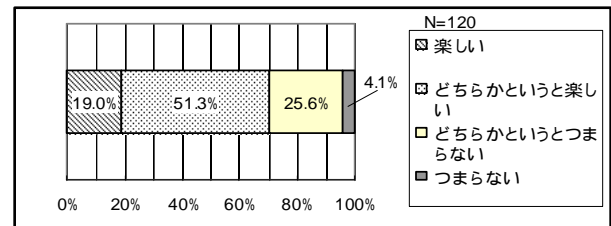
活動内容	児童全体からみた選択した割合(%) (複数回答)
フルーツバスケットのようなみんなで一緒に動くゲーム活動	83.5
コンピュータを利用した活動	77.7
ビデオを見る活動	73.6
テキストを使った活動	72.7
英語で指示されたとおりに体を動かす活動	51.2
リズムに乗って英語を話す活動	43.8
英語の歌を歌う活動	39.7
インタビューゲームのような一対一で会話をして進めるゲーム活動	38.0
買い物ごっこのようなごっこ遊びの活動	19.8

【表8】 やりたいと思わない活動についての実態 N=120

	割合(%)
ないと答えた児童	66.1
1つ記入した児童	21.5
2つ記入した児童	9.1
3つ記入した児童	3.3

【表9】 やりたいと思わない活動内容についての実態 N=120

活動内容	児童全体からみた選択した割合(%) (複数回答)
インタビューゲームのような一対一で会話をして進めるゲーム活動	9.9
英語の歌を歌う活動	9.1
英語で指示されたとおりに体を動かす活動	9.1
ビデオを見る活動	7.4
リズムに乗って英語を話す活動	5.8
買い物ごっこのようなごっこ遊びの活動	5.0
テキストを使った活動	1.7
フルーツバスケットのようなみんなで一緒に動くゲーム活動	0.8
コンピュータを利用した活動	0.8



【図5】 英語活動の中で、英語で誰かと一対一で話すことの意識に関する実態

【表10】 英語活動で話してみたい話題の実態 N=120

	児童全体からみた選択した割合(%) (複数回答)	時間
好みや趣味のこと	66.9	現在
スポーツのこと	51.2	現在
休みの日にやったこと	47.9	過去
昨日見たテレビのこと	47.1	過去
友達を何かに誘ってみること	46.3	現在
思い出や経験のこと	39.7	過去
今後の予定のこと	28.9	未来
食べ物や食事のこと	28.9	現在
電話の受け答えのこと	23.1	現在
お店でのやりとり(買い物のこと)	21.5	現在
勉強のこと	17.4	現在
その他	7.4	

「昨日見たテレビのこと」「友達を何かに誘ってみること」についても約 50%の児童が選択しており、これらの話題を取り上げて活動した場合も、多くの児童が引き付けられると考える。

さらに話題の時間を現在・過去・未来と分けてみると、児童が英語で話したことの無い過去の話が上位に入っており、児童は普段話するような身近な話題で話したい傾向が強いと考える。以上ア～ウから、「集団で行う活動」「視聴覚機器の利用」「楽しく繰り返す活動」「個別の支援」「児童が普段話するような身近な話題を取り入れる」というような手だてが必要であると考えられる。

(3) 配慮事項

実態調査の結果から次のような配慮事項が明らかになった。

ア できるだけ集団で行う活動を多く取り入れるよう考慮する。

イ 視聴覚機器を使い、児童を引き付けるように工夫する。

ウ どのように話したらよいか分かり、楽しみながらその表現に十分に慣れるような楽しく繰り返す活動を工夫する。

エ 英語で誰かと一対一で話すことに抵抗のある児童を支援する。

オ 取り上げる話題は、児童の実態を考慮し、普段話するような身近な話題を選び、児童が想像しやすいようにする。

また、高学年を対象とすることから、以下のことにも配慮する。

カ 児童の知的好奇心に訴えるような活動や相手の話をよく聞かなければ続けられないような活動を取り入れる。

3 言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた手だての試案

(1) 手だての試案作成の観点

実態調査の分析結果から明らかになったことを基にし、以下の観点で手だての試案を作成していくこととする。

ア コミュニケーションアクティビティ（自己表現活動）以外は集団で行う活動を中心に行う。

イ プレゼンテーションやプラクティスなどで視聴覚機器を利用し、児童の関心を引き付ける。

ウ プラクティスで、楽しく繰り返すことができる活動になるよう工夫し、英語の表現を聞いた話したりすることに十分慣れさせ、コミュニケーションアクティビティ（自己表現活動）を行わせる。

エ 英語で誰かと一対一で話すことに抵抗のある児童には、自己表現活動の場面でその子と教師が会話するようにしたり、励ましの言葉を多くかけたりし、活動を楽しめるように支援する。

オ ウォームアップやプレゼンテーションで取り上げる話題は、児童の実態を考慮し、身近な生活の経験から児童が想像しやすいものにする。

カ ウォームアップでは、教師の話をよく聞いて反応しなければならない活動を取り入れる。コミュニケーションアクティビティ（自己表現活動）では、児童の知的好奇心に訴え、相手の話をよく聞くことで先に進めるような活動を仕組む。

(2) 手だての試案

基本構想と手だてにかかわる実態調査を受け、言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた英語活動の手だての試案を次頁【図 6】のように作成した。

指導過程とねらい	活動の種類	学習活動	自己表現にかかわる児童の活動	指導上の留意点	
言語を習得する流れ	1 ウォームアップ 英語の世界に児童を引き入れ、興味や関心をもたせながら、英語を聞いたり話したりする意欲を高める	・英語の音やリズムに慣れる活動 ・英語の表現を聞いたり話したりすることに慣れる活動	・あいさつをする ・既習の会話をしたたり、既習の歌を歌ったりする ・既習の会話でチャットをしたり、ゲームをしたたりする	・大勢の中で自分も声を出して表現することで満足する活動	・児童にとって簡単な表現やなじみのある活動で、児童の意欲を高める工夫をする ・児童が声を出す場面をできるだけ多くする ・児童が大きな声を出す活動を工夫する ・ <u>児童の実態を考慮した話題を取り入れる</u> ・ <u>集団で行う活動を中心に行う</u> ・ <u>教師の話をよく聞いて反応しなければならぬ活動を取り入れる</u>
	2 本時で目指す会話場面の提示(プレゼンテーション) 本時で目指す姿を見せ、意欲をもたせる	・英語の使用場面に重点を置いた中で英語の使用場面を見る活動	・本時で新しくふれる表現の使用場面を見て、自分の経験と照らし合わせながらどのような場面の会話を理解する	・新しい自己表現の内容の大体を理解する活動	・ <u>児童の実態を考慮し、身近な生活の経験から想像しやすい話題を選ぶ</u> ・どのような場面で誰と誰が話している場面かを児童に理解させる ・本時で新しくふれる表現をできるだけ多く繰り返し聞かせる工夫をする ・ <u>視聴覚機器を利用する</u>
	3 言葉や会話のプラクティス 楽しく新しい表現を聞いたり話したりすることに慣れさせる	・英語の音やリズムに慣れる活動 ・英語の表現を聞いたり話したりすることに慣れる活動	・楽しく繰り返ししながら、英語を聞くことと話すことを練習する	・自己表現をするための準備の活動	・新しい表現を聞くことと話すことをバランスよく行う ・ <u>視聴覚機器を利用する</u> ・ <u>集団で行う活動を中心に行う</u> ・ <u>児童が楽しく繰り返す活動ができるように、以下のことに気を付ける</u> ・本時の会話にかかわりのある短い言葉から練習をする ・変化のある繰り返しやゲームなどを取り入れ、楽しく繰り返すことができるようにする ・練習する人数の単位を、大人数から少人数にしていく ・教師対児童から児童同士の受け答えで行う練習に移行させていく
	4 ゲーム等のコミュニケーションアクティビティ 新しい表現を互いに使ってコミュニケーションをさせる	・英語の使用場面に重点を置いた中で、実際に英語を使ってみる活動	・本時で新しくふれた表現を使ってコミュニケーションを図る活動をする	・日常生活の中で児童が興味・関心をもっていることを表現し、喜びを感じる活動	・相手とコミュニケーションをする視点で活動を組み立て、できるだけ自然な会話のやり取りに近づける ・ <u>抵抗感のある児童と教師が会話をしたり、励ましの言葉をかけたりする</u> ・ <u>知的好奇心に訴え、相手の話をよく聞くことで先に進めるような活動をする</u>
	5 振り返り 達成感や充実感をもたせる	・本時の活動を振り返る活動	・本時で新しくふれた表現で、もう一度会話をする ・本時の学習活動を簡単に振り返り、次時への意欲をもつ	・自己表現を振り返る活動	・教師対児童の形でもう一度会話を ・積極的に活動していた児童を取り上げ、ほめる ・児童にとって負担にならないような振り返り方を工夫する

(下線の記されている事項は、実態調査の結果から新たに手だての試案に生かした内容である)

【図6】言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた手だての試案

(3) 検証計画

指導実践をとおして英語に慣れ親しんでいる状況をとらえ、その結果により、手だての試案の有効性、仮説の妥当性について分析し、考察するため、【表 11】の検証計画を作成した。【表 12】は三つの構成要素の分析基準を示したもので、これをもとに抽出児の検証を行う。また、振り返りにおいて児童がどのように本時の活動を意味付けたかを見取るために、【表 12】をもとに検証を行う。

【表 11】検証計画

検証項目	検証内容	検証方法	処理・解釈の方法
英語に慣れ親しんでいる状況 (全体)	・聞こうとする意欲 ・話そうとする意欲 ・満足感	・指導実践の事前と事後に質問紙(評定尺度法)による調査を行う	・変容の状況を ² 検定(変化の検定)を用いて、考察する
自分の活動を振り返ることに関する状況 (全体)	・聞こうとする意欲 ・話そうとする意欲 ・満足感	・振り返りシートへの記述により、検証を行う	・記述内容について【表 12】の分析基準を基に分析し考察する
英語に慣れ親しんでいる状況 (抽出児)	・聞こうとする意欲 ・話そうとする意欲 ・満足感	・検証内容に関する事項について活動中の行動を記録する(ビデオ撮影)	・活動中の行動について【表 12】の分析基準を基に分析し考察する

【表 12】分析基準(児童を見取る視点)

	具 体 的 な 児 童 の 姿		
	聞こうとする意欲 英語をよく聞きながら、活動を楽しむ	話そうとする意欲 既習の表現や新しくふれた表現を使って、話すことを楽しむ	満足感 すすんで会話をすることを楽しむ
指導過程	行動例	行動例	行動例
ウォームアップ	・話している人の顔をよく見て聞いている	・口をよく動かして大きな声で話している	・ためらわずに話し、教師とのあいさつを楽しんでいる
プレゼンテーション	・プレゼンテーションの画面をよく見て、教師の話を聞いている		・どんな会話場面かが分かり、うなずいたりつぶやいたりしている。
言葉や会話のプラクティス	・教師の表情や口をよく見て聞き、模倣するように努力している	・口をよく動かして、大きな声で模倣している ・間違えることを恐れずに、積極的に声を出している	・活動のルールを守り、協力的に活動している
ゲーム等のコミュニケーションアクティビティ	・相手をよく見て聞き、分からないときは、言葉や身振りなどでもう一度話すように相手に頼み、話の内容を分かるうとしている	・間違えることを恐れずに相手と会話をし、分からなくなっても自分で努力をして相手に話そうとしている	・話す相手を自分から探して声をかけ、時間いっぱい相手を変えて何回も会話をしている ・微笑んだりうなずいたりするなど、相手の話に反応しながら会話をしている
振り返り	・話している人の顔をよく見て聞いている	・大きな声で話している	・ためらわずに話している
振り返りシート	記述例 [設問 6]	記述例 [設問 6]	記述例 [設問 7 (1)]
	<ul style="list-style-type: none"> ・話している人の顔(目)をよく見るように気付けた ・何て話しているか考えながら聞いた ・集中して最後まで聞くように気付けた 	<ul style="list-style-type: none"> ・大きな声を出すように気付けた ・口をよく動かすように気付けた ・間違えても最後まで言うようにがんばった ・相手に伝わるようにがんばった ・楽しい気持ちで相手に話そうとした 	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しい気持ち ・うれしい気持ち ・わくわくする気持ち ・もっと話してみたい ・英語で話すのはおもしろい
	<p>本研究は言語を習得することを目的としていないが、次のような記述も積極的に活動に取り組んでいるとし、意欲があるとする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発音をよく聞いて、覚えようとした ・相手が正しく話しているか気を付けて聞いた 	<ul style="list-style-type: none"> ・発音に気を付けて話そうとした ・正しく話すように気付けた 	<p>次のような記述は会話を楽しんだが確定はできないが、意欲が感じられることから、すすんで会話をしていると、満足感があるとする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最後まで聞こうと思った ・がんばって伝えようと思った ・もっと英語でいろいろと話してみたいと思った

4 授業実践及び実践結果の分析と考察


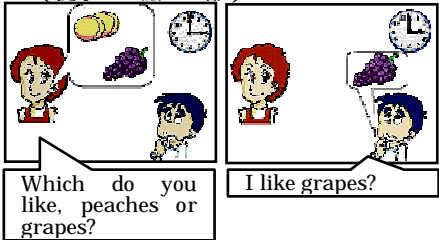

(1) 言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた授業実践の概要

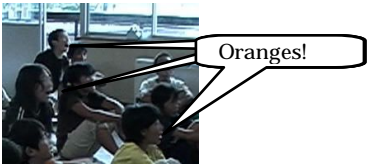
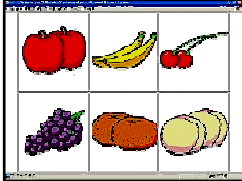


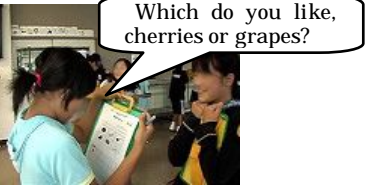
授業実践は、一関市立一関小学校第6学年3学級（男子54名 女子66名 計120名）を対象として、平成18年9月5日から19日まで行った。なお、指導計画は【資料1】に、授業実践の概要は【資料2】に示したとおりである。（指導案は、【補充資料3】）

【資料1】指導計画

月/日 (曜日)	活動内容の概要	主に取り上げる場面とその会話
8 / 30 (水)	事前調査	
9 / 4 (火)	ねらい 相手の都合を聞き、相手を誘う表現に慣れ親しむ。	1 友達を誘う A; Are you free today? B; Yes, I am. A; Let's go to ~. ("Let's ~"は既習) B; O.K.
	ブムウ アッ ツ 1 あいさつをする 2 Stretch Janken game をする 3 落ちた落ちたゲームをする	
	シンブ ヨテレ ン ーゼ 4 教師が提示する場面を見る	
	イの言 スブ業 ラクや ク会話 テ 5 場所の名前を練習する 6 場所のカードでカルタ取りをする 7 連続した会話に慣れる 8 Time Bomb game をする	
	ビク等ゲ テの イ イ アム 9 Let's go game をする	
	返振 り り 10 本時の会話をふり返る 11 振り返りカードに記入する	
9 / 12 (火)	ねらい どちらが好きか尋ねる表現に慣れ親しむ。	2 どちらの食べ物が好きか尋ねる A; Which do you like, C or D? B; I like D.
	ブムウ アッ ツ 1 あいさつをする 2 Stretch Janken game をする 3 チャンツで前時の復習をする	
	シンブ ヨテレ ン ーゼ 4 教師が提示する場面を見る	
	イの言 スブ業 ラクや ク会話 テ 5 果物の名前を練習する 6 今の声は何点ゲームをする 7 連続した会話に慣れる 8 Time Bomb game をする	
	ビク等ゲ テの イ イ アム 9 仲間探しゲームをする	
	返振 り り 10 本時の会話をふり返る 11 振り返りカードに記入する	
9 / 19 (火)	ねらい 第1時と第2時で学習した会話を合わせた友達を祭りに誘う 場面の表現に慣れ親しむ。	3 友達を誘い、どちらの食べ物が好きか尋ねる 1と2を合わせた連続した会話 A; Are you free today? B; Yes, I am. A; Let's go to ~. B; O.K. A; Which do you like, C or D? B; I like D. A; O.K. Let's go. B; Yes.
	ブムウ アッ ツ 1 あいさつをする 2 Stretch Janken game 2 をする 3 Big voice game をする	
	シンブ ヨテレ ン ーゼ 4 教師が提示する場面を見る	
	イの言 スブ業 ラクや ク会話 テ 5 食べ物の名前を練習する 6 食べ物のカードでカルタ取りをする 7 連続した会話に慣れる 8 Talk and Sit down game をする	
	ビク等ゲ テの イ イ アム 9 Let's go game2 をする	
	返振 り り 10 本時の会話をふり返る 11 振り返りカードに記入する	
9 / 20 (水)	事後調査	

【資料2】授業実践の概要

授業実践 (2 / 3 時間) 本時のねらい		どちらが好きか尋ねる表現に慣れ親しむ。 “Which do you like, C or D? I like ~.”			
指導過程と ねらい	自己表現に かかわる 児童の活動	学 習 活 動	児 童 の 様 子	留意した点	
ウォームアップ	英語の世界に児童を引き入れ、興味や関心をもたせながら、英語を聞いたり話したりする意欲を高める	1 あいさつをする 	教師の声がけに児童はすぐに反応し、大きな声を出していた。また、前時より笑顔で話す児童が多かった。	大きな声を出す意欲を高めるために、最初の“Hello.”では、児童の声の大きさに “ points.” と声をかけ、さらに“More big voice!”と声をかけることで、大きな声を出すように促した。	
		2 Stretch Janken game をする	なかなか勝てない児童が喚声を上げていた。ゲームを進めるうちに、笑顔の児童が増えてきた。	テンポよくじゃんけんを行うことで、そのリズムに乗って声が出しやすくなるようにした。	
		3 チャンツで前時に学習した“Are you free today?”を復習する	最初からよく声が出ており、リズムにも乗っていた。第1時で休んだ児童も周りに合わせて口を動かし、真似しようとしていた。	安心して声を出せるように、前時で使用した絵を見せながらチャンツを行って前時の内容をすぐに思い出させるようにした。最初は会話を区切って、簡単に復唱できるようにした。	
プレゼンテーション	本時で目指す姿を見せ、意欲をもたせる	新しい自己表現の内容の 大体を理解する活動	4 教師が提示する場面を見る (提示した絵の一部) 	スクリーンから目を離さず、画面に合わせて話す教師の英会話をよく聞いていた。途中で、笑顔になったり、「ハハ」「フフ」という小さな笑いが起こったり、「俺も」というつぶやきが聞こえた。	コンピュータで作成した絵を映し出して児童の注意を引き、その絵に合わせて教師が英会話を話すことで、その場面を理解させるようにした。また、会話の場面は四つ用意し、四つの場面を続けて見せながら英語を聞かせ、“Which do you like, ~ or ~?”を使うのはどのような場面であるかを理解させた。
言葉や会話の プラクティス	楽しく新しい表現を聞いたり話したりすることに慣れさせる	自己表現するための 準備の活動	5 果物の名前の練習をする (apples, peaches, bananas, grapes, cherries, oranges) 	全体的に大きな声が出ており、教師が言った後にすぐ真似するように反応して復唱していた。穴の開いた紙を重ねると、周りの児童より早く答えようとする男子がいた。“cherries”でわずかしか絵が見えなかったとき、「えっ」とつぶやいたり、ニコニコと微笑んだりする児童があり、楽しそうに答えていた。	フラッシュカードによる復唱の練習の後に、穴の開いた紙をフラッシュカードに重ねて、それが何か問う簡単なゲームを行い、楽しく続けられるようにした。

言葉や会話のプラクティス	楽しく新しい表現を聞いたり話したりすることに慣れさせる	自己表現するための準備の活動	6 今の声は何点?ゲームをする 	一回目が低い点数だったことから、大きな声を出さなければならないことを理解した。高得点を出そうとする意欲で、回を増すごとに大きな声になっていった。「先生、もう一回」と話す男子がいたり、高得点が出ると拍手をしたりする児童がいた。	マイクを利用し、児童がマイクに向かって声を出すようにした。そして、ゲーム感覚で大きな声で果物の名前をさらに繰り返し言わせることで、楽しみながら言い慣れるようにした。 
			7 “Which do you like, ~ or ~?” “I like ~.”の言い方を練習し、会話することに慣れる 	最初から大きな声が出ており、口もよく動いていた。直前のゲームで出した大きな声の勢いで進んでいった。一組の授業の反省を基に、以後の組では“Which do you ~”の会話をさらに短く区切って復唱させたところ、一組よりスムーズに言えるようになっていった。	文章として短い“I like ~.”の答え方から練習を始め、次に質問の“Which do you like, ~ or ~?”を練習していった。チャンツに入る前に、リズムを鳴らさないで話す練習や教師の例示を聞かせることで、チャンツにスムーズに入れるようにした。
			8 Time Bomb game をする 	前時で同様のゲームをしたところ、タイマーがスタートすると、会話をごまかす児童がいたが、本時ではタイマーがスタートしても最後まで話すように努力していた。	児童から見えるようにタイマーをスクリーンに映し出し、意欲的に話させるようにした。ただし、列の最後の児童が会話をするまでタイマーを動かさないようにし、全ての児童が話す時間を確保することで、最初は児童があせらずに会話ができるように(自己表現の練習ができるように)した。
ゲーム等のコミュニケーションをさせる	新しい表現を互いに使ってコミュニケーションをさせる	日常生活の中で児童が興味・関心をもっていることを表現し、そのことで喜びを感じる活動	9 仲間探しゲームをする 	全体的に相手を探すように動き、声をかけていた。見つけた相手とすぐ離れないで、口を動かしており、相手に話そうと努力していた。相手と同じ好みだったとき、笑顔で喜び、シールを取りに行っていた。時間いっぱい活動を続け、終わりの合図を出しても続けようとしていた。	一対一で話すのを好まない児童や、話す相手をすぐに見つけれない児童と明るく笑顔で話し、会話を終えたら褒めるようにした。また、自信がなさそうに話す児童とは、その児童がシールをもらえるように同じ好みにして会話をし、楽しんでゲームに取り組めるようにした。
振り返り	達成感や意欲をもたせる	自己表現を振り返る活動	10 本時の会話を振り返る	ためらわずに、教師との会話をすることができた。	スムーズに会話ができるように、練習のときと同様にフラッシュカードを使いながら会話をした。
			11 振り返りカードに記入する	どの児童も静かに振り返りシートに記入し、本時の活動を振り返ることができた。	記入する時間を確保するために、振り返りシートはあらかじめ渡しておいた。

活動展開案は、【補充資料3】(資料8頁)を参照

(2) 実践結果の分析と考察

授業実践をとおして手だての試案の有効性をみるために、英語に慣れ親しむための構成要素「聞こうとする意欲」「話そうとする意欲」「満足感」について、分析し、考察を行った。

ア 「聞こうとする意欲」の変容状況

【表 13】は、構成要素の「聞こうとする意欲」の事前と事後の変容状況をまとめたものである。この結果から、有意差が認められた。

【図 7】は、構成要素の「聞こうとする意欲」の事前と事後の反応を割合で表し、まとめたものである。この結果から、「どちらかというそうしている」という+反応から、より強い+反応の「そうしている」に変容した児童が増加していることが認められた。

これらは、以下のことが要因であると考える。

- ・児童を英語の世界に引き入れ、活動への意欲を高めるウォームアップにおいて、教師の話す言葉をよく聞かなければできないゲームを取り入れたこと
- ・英語で会話する喜びを感じさせるための自己表現活動は、相手の話を聞くことで先に進める活動だったこと

次の【図 8】は、振り返りシートの設問 1 に対する反応の変容をまとめたものであり、プレゼンテーションを見て本時の会話の場面が想像でき、楽しく活動しようとしたかを聞いている。この結果から、どの授業も「楽しく活動しようと思った」という+の反応を示した児童の割合が非常に高いことが認められた。これは、意欲的に活動させるためのプレゼンテーションにおいて、次の工夫が有効であったためと考える。

- ・視聴覚機器を利用して、会話場面の絵を大きくして提示したこと

【表 13】聞こうとする意欲の変容状況

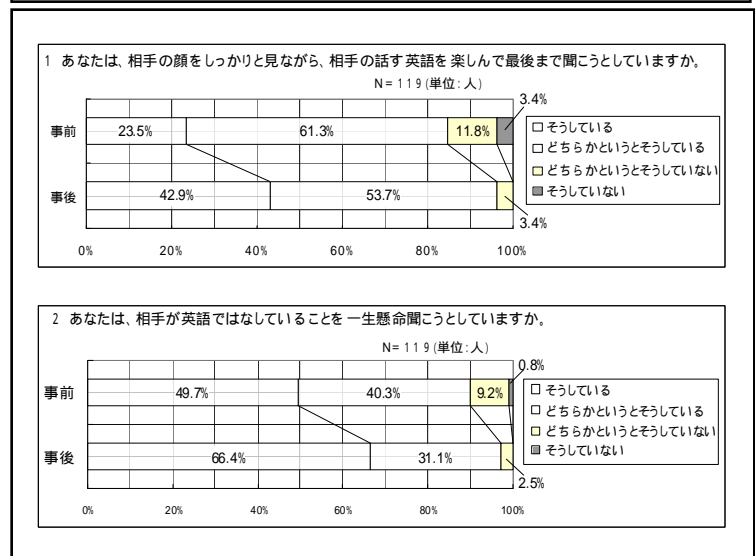
		N=119 (単位:人)						
番号	構成要素	設問内容	事後		合計	2 の値	有意差	
			事前					
1	聞こうとする意欲	あなたは、相手の顔をしっかりと見ながら、相手の話す英語を楽しんで最後まで聞こうとしていますか	+	100	1	101	12.25	*
			-	15	3	18		
			合計	115	4	119		
2	聞こうとする意欲	あなたは、相手が英語で話していることを一生懸命聞こうしていますか	+	107	0	107	6.40	*
			-	9	3	12		
			合計	116	3	119		

- 「注」 1 事前調査は 8 月 30 日、事後調査は 9 月 20 日に実施したものである
 2 調査内容の意識をアイウエの四肢選択で行ったものである(調査用紙は【補充資料 2】を参照)
 ア・イは+反応であり、アはイより強い反応である
 また、ウ・エは-反応であり、エはウより強い反応である
 3 *は有意水準 5%で有意差が認められたことを示す
 4 2 検定に用いた公式は次に示すとおりである
 なお、b は - 反応から + 反応へ、c は + 反応から - 反応へ変わった数を示す

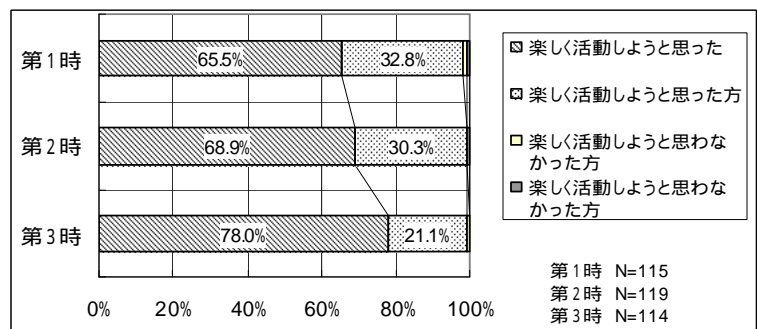
$$b+c>10 \text{ のとき、 } 2 = \frac{(b-c)^2}{b+c}$$

$$b+c<10 \text{ のとき、 } 2 = \frac{(|b-c|-1)^2}{b+c}$$

(イエーツの修正式)



【図 7】設問 1・2 に対する反応の変容



【図 8】振り返りシートの設問 1 に対する反応の変容

- ・ 会話場面の絵に合わせて教師が英語を話したこと
- ・ 数種類の場面を提示したこと
- ・ 内容は身近な生活の経験から児童が想像しやすいものにしたこと

これらの工夫により、児童は場面が容易に想像でき、プレゼンテーションの教師の話をよく聞こうとしたり、その後の活動でも話を聞こうとしたりする意欲が高まったと思われる。

以上のことから「聞こうとする意欲」の高まりがあったと考える。

イ 「話そうとする意欲」の変容状況

【表 14】は、構成要素の「話そうとする意欲」の事前と事後の変容状況をまとめたものである。この結果から、有意差が認められた。

【図 9】は、設問 3 と設問 4 における事前と事後を比べた変容の内訳であり、「話そうとする意欲」がどのように変容したかをまとめたものである。この結果から、練習時における話そうとする意欲がより + 方向へ変容する傾向が強いことが認められた。

これらは、意欲を高めながら表現することに慣れさせるプラクティスの過程において次のことが有効に働いたためと考える。

- ・ フラッシュカードを使用した練習方法では児童の関心を引き付けるよう数種類の変化を付けたこと
- ・ 児童がチャンツによる反復練習を楽しむことができるよう、速さの変化や話す長さを変える変化を付けたこと
- ・ 短い言葉から練習したり、長い会話は区切ったりする工夫をしたこと
- ・ 視聴覚機器を利用したゲームで児童の関心を引き、活動する意欲を高めたこと

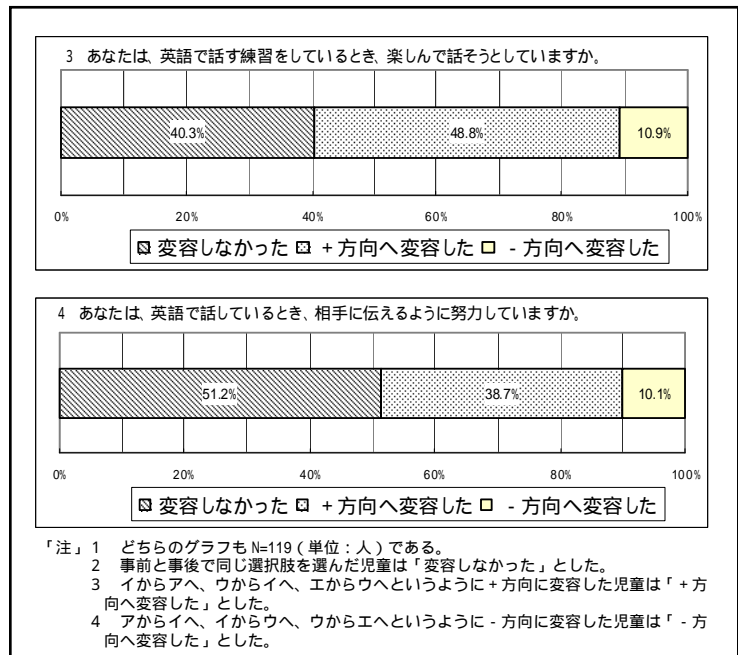
設問 4 では設問 3 ほど + 方向へ変容した児童は多くないが、【図 10】が示すように、「そうしている」というより強い + 反応を示した児童が事後で 26%

増加していることから、練習時以外の場面も含めて話す意欲が高まったことが認められる。これは、自己表現活動は相手の話を聞くだけでなく、自分から話さなければ成立しない活動であるため、相手に伝えようとする意識が働いたことで + 方向に変容したものと思われる。

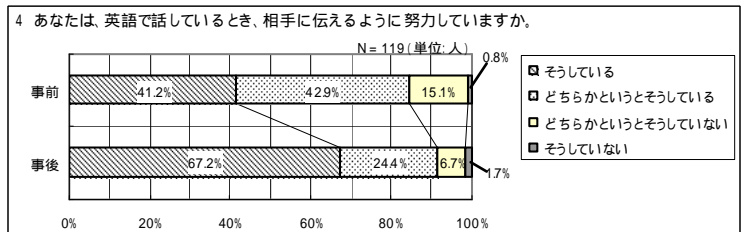
【表 14】話そうとする意欲の変容状況

N=119 (単位:人)								
番号	構成要素	設問内容	事後		合計	X ² の値	有意差	
			+	-				
3	話そうとする意欲	あなたは、英語で話す練習をしているとき、楽しんで話そうとしていますか	+	90	4	94	12.89	*
			-	23	2	25		
			合計	113	6	119		
4	話そうとする意欲	あなたは、英語で話しているとき、相手に伝えるように努力していますか	+	97	3	100	5.40	*
			-	12	7	19		
			合計	109	3	119		

「注」・【表 13】と同様のため省略



【図 9】設問 3 ・ 設問 4 の変容の内訳



【図 10】設問 4 に対する反応の変容

以上のことから、「話そうとする意欲」の高まりがあったと考える。ただし、チャンツの時間が他より長かった学級は次第に声が小さくなっていく傾向があったため、どのような方法をどの程度行うかという活動の組み立て方をさらに工夫する必要があると考える。

ウ 「満足感」の変容状況

【表 15】は、構成要素の「満足感」の事前と事後の変容状況をまとめたものである。この結果から、有意差が認められた。

【図 11】は、構成要素の「満足感」の事前と事後の反応を割合で表し、まとめたものである。この結果から、どちらの設問においても、「そうしている」「楽しい」というより強い+ 反応を事後で示した児童の割合が事前の約 2 倍であることが認められた。

【図 12】は、振り返りシートの設問 7 (1)に記述したことをまとめたものであり、友達と英語で話しているときにどんな気持ちになったかを聞いている。この結果から、「満足感」を感じ、それを振り返りで意味付けた児童はどの授業においても 85%以上であることが認められた。

【図 13】は、振り返りシートの設問 7 (1)において「満足感」を感じたと意味付けた児童がどの場で「満足感」を感じたかをまとめたものである。この結果から、ゲームを行っている場面で多くの児童が「満足感」を感じているのが認められた。

次頁【図 14】は、振り返りシートの設問 7 においてゲームの場面で「満足感」を感じたと意味付けた児童が、「満足感」について聞いている設問 4 ではどのように回答しているかをまとめたものである。この結果から、児童はゲーム自体のおもしろさから生じる満足感だけでなく、英語で友達と会話をする中で生じる満足感も感じていたと考えられる。

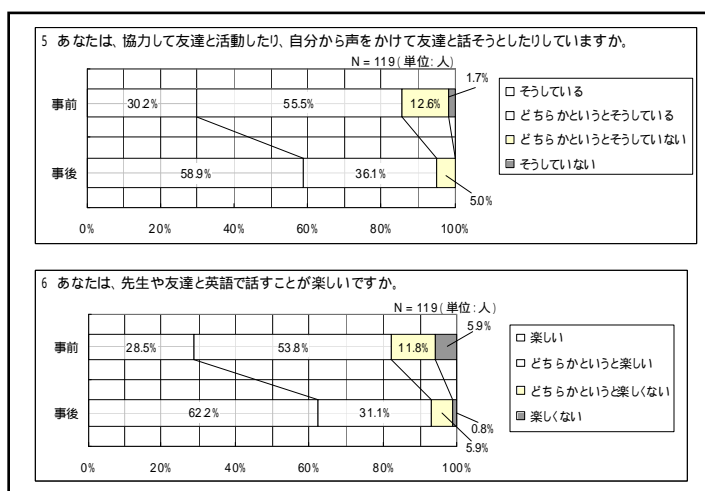
これらは、英語で会話をする喜びを感じさせるコミュニケーションアクティビティにおいて、次のことが有効に働いたためと考える。

- ・プラクティスで新しい表現に十分に慣れることができ、コミュニケーション

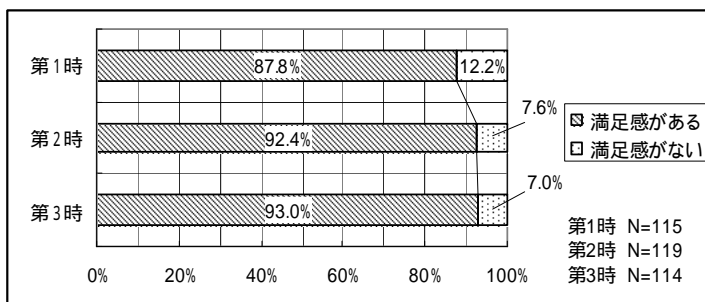
【表 15】満足感の変容状況

		N=119 (単位:人)					X ² の値	有意差
番号	構成要素	設問内容	事前	事後	+	-		
5	満足感	あなたは、協力して友達と活動したり、自分から声をかけて友達と話そうとしたりしていますか	+	98	4	102	6.37	*
			-	15	2	17		
			合計	113	6	119		
6	満足感	あなたは、先生や友達と英語で話すことがたのしいですか	+	96	2	98	9.94	*
			-	15	6	21		
			合計	111	8	119		

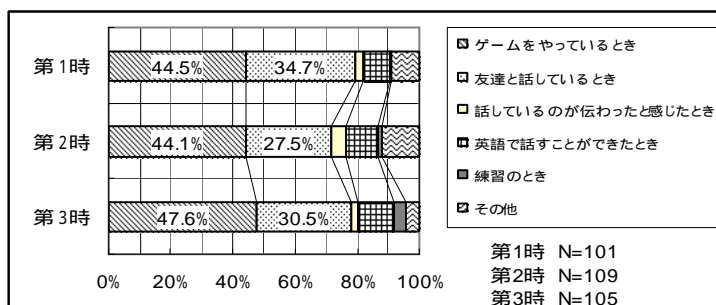
「注」・【表 13】と同様のため省略



【図 11】設問 5・6 に対する反応の変容



【図 12】振り返りシート設問 7 (1)に対する反応



【図 13】満足感を感じたと意味付けた児童が満足感を感じた場面

ンアクティビティでどのように話したらよいか分からない児童がほとんどいなかったこと

- ・自己表現活動は、身近な生活場面を設定し、その中で行ったものだったため、児童にとって理解しやすく、活動しやすかったこと
- ・自己表現活動で行った活動は、相手と会話することで成立するので、意欲的に活動することが自然にできたこと

以上のことから、「満足感」の高まりがあったと考える。ただし、抽出児のビデオ分析の際に、自分から積極的に相手に話しかけられなかった児童が数名見られた。自分から声をかけられないような児童をその場で見つけ、自分から活動に参加できるような支援をする教師の支援の仕方をさらに工夫する必要があると考える。

エ 振り返りについて

【図 15】は、振り返りシートの設問 6 に記述したことをまとめたものであり、英語を聞いたり話したりするときどんなことに気を付けたかを聞いている。この結果から、分析基準に照らし合わせて「聞こうとする意欲」と「話そうとする意欲」をもって活動していたことが認められる児童がどの授業においても 90% 以上であった。このことより、多くの児童が英語を聞くことや話すことに意欲的に取り組んだと活動に意味付けをしたと考える。

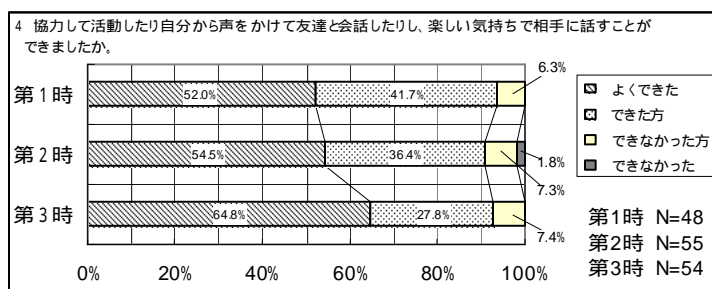
前述の【図 13】をさらに詳しくみると、「友達と話しているとき」「話しているのが伝わったと感じたとき」「英語で話すことができたとき」という相手と英語で話しているような場面で満足感を感じている児童がどの授業においても 40% 以上である。この児童と【図 14】の「よくできた」「できた方」と回答した児童と合わせると、どの授業においても全体の約 80% の児童が会話場面で「満足感」を感じている。これらの児童は会話場面で「満足感」を味わうことができると理解し本時の活動を意味付けたと考えられる。

以上のことから、多くの児童が「聞こうとする意欲」「話そうとする意欲」「満足感」の構成要素に関することを意味付け、活動をしたと考える。また、振り返りにより本時の活動に意味付けをして活動できたことが構成要素を高める一つの要因になったと考える。

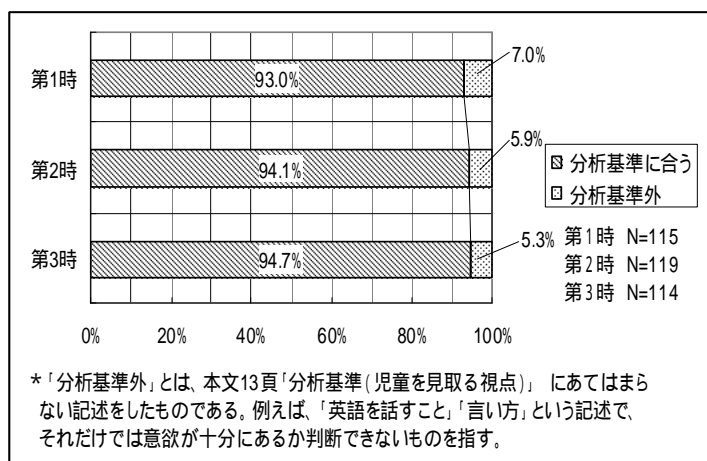
オ 抽出児の変容状況

実態調査、事前調査の結果から英語活動に対し消極的な児童を三名抽出し、検証計画に従い、活動中の行動、ふり返しカードの記述内容から変容状況を分析した。

抽出した児童は次頁【表 16】のとおりである。



【図 14】ゲームの場面で満足感を感じている児童の設問 4 の回答状況



【図 15】振り返りシート設問 6 に対する反応

【表 16】抽出児の実態調査及び事前調査の記述内容

抽出児 A	実態調査で「英語で誰かと一対一で話す」ことについて「どちらかというつまらない」を選択。理由は、「間違ったり忘れてしまったりするから」。事前調査で、練習時はどちらかという楽しんで話そうとしていないを選択。また、自分から声をかけて話そうとしているかについても「どちらかというそうしてない」を選択。
抽出児 B	実態調査で「英語で誰かと一対一で話す」ことについて「つまらない」を選択。理由は、「よく分からないし、何を言ったらよいか分からないから」。事前調査で、先生や友達と英語で話すことについて「楽しくない」を選択。
抽出児 C	実態調査で「英語で誰かと一対一で話す」ことについて「どちらかというつまらない」を選択。理由は、「英語で話しているとき、疑問が出てくるし、つまらないから」。事前調査で、六つの設問中四つで「どちらかというそうしてない」を選択（「聞こうとする意欲」で二つ、「話そうとする意欲」で二つ）、先生や友達と英語で話すことについて「楽しくない」を選択。

ここでは、抽出児 A の例を検証する。実態調査、事前・事後調査、ふり返しカードでみる変容状況は【資料 3】に示すとおりである。

【資料 3】抽出児 A の変容状況

<p>【実態調査から】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・やってみよう活動は、「英語の歌を歌う活動」「リズムに乗って英語を話す活動」「ビデオを見る活動」「テキストを使った活動」「コンピュータを利用した活動」 ・あまりやりたいと思わない活動は、「一対一で会話をして進めるゲーム活動」 ・「英語で誰かと一対一で話す」ことについて「どちらかというつまらない」を選択。理由は、間違ったり忘れてしまったりするから。 																																											
<p>【事前調査】(設問は【補充資料 2】を参照) ++は+より強い+反応、--は-より強い-反応</p> <table border="1"> <tr> <td>聞こうとする意欲</td> <td>話そうとする意欲</td> <td>満足感</td> </tr> <tr> <td>1 +</td> <td>3 -</td> <td>5 -</td> </tr> <tr> <td>2 +</td> <td>4 ++</td> <td>6 +</td> </tr> </table>				聞こうとする意欲	話そうとする意欲	満足感	1 +	3 -	5 -	2 +	4 ++	6 +																															
聞こうとする意欲	話そうとする意欲	満足感																																									
1 +	3 -	5 -																																									
2 +	4 ++	6 +																																									
<p>↓</p>																																											
<p>【振り返しシート】</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>設問内容</th> <th>第1時(9月4日)</th> <th>第2時(9月12日)</th> <th>第3時(9月19日)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 今日の会話の場面が想像でき、楽しく活動しようと思いましたか。</td> <td>++ + - --</td> <td>-----</td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>2 相手が話す英語を最後まで聞き、相手がどんなことを話しているか一生懸命聞こうとすることができましたか。</td> <td>++ + - --</td> <td>-----</td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>3 練習で楽しんで話したり、相手に伝えようと努力したりすることができましたか。</td> <td>++ + - --</td> <td>-----</td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>4 協力して活動したり自分から声をかけて友達と会話したりし、楽しい気持ちで相手に話すことができましたか。</td> <td>++ + - --</td> <td>-----</td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>5 今日の英語活動は、楽しかったですか。</td> <td>++ + - --</td> <td>-----</td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>6 英語を話したり聞いたりするとき、今日はどんなことに気を付けましたか。</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・大きな声で話そうとした。 ・ちゃんと相手に伝わるようにがんばった。 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・はっきり話すように気をつけた。 ・相手が話しているとき、ちゃんと聞いた。 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・大きな声で話すことを気をつけた。 ・相手の話をきちんと聞くことを気をつけた。 </td> </tr> <tr> <td>7 (1) 友達と英語で話しているとき、どんな気持ちになりましたか。</td> <td>この英語を使って、いろんなことを話してみたいと思った。</td> <td>楽しくやっていたら、早く覚えそうだなあと思った。</td> <td>たくさんの人と英語で話してみたいと思った。</td> </tr> <tr> <td>(2) そのような場面になったのは、どんな場面でしたか。</td> <td>リズムをとりながら話しているとき</td> <td>ボンバーマンゲームをやっていたとき</td> <td>友だちとゲームをしているとき</td> </tr> <tr> <td>記述部分(設問6・7)についての分析</td> <td>下線部から、「話そうとする意欲」があると考えられる。</td> <td>下線部から、「話そうとする意欲」と「聞こうとする意欲」があると考えられる。</td> <td>下線部から、「話そうとする意欲」と「聞こうとする意欲」があると考えられる。 波線部から、「満足感」があると考えられる。</td> </tr> </tbody> </table>				設問内容	第1時(9月4日)	第2時(9月12日)	第3時(9月19日)	1 今日の会話の場面が想像でき、楽しく活動しようと思いましたか。	++ + - --	-----	-----	2 相手が話す英語を最後まで聞き、相手がどんなことを話しているか一生懸命聞こうとすることができましたか。	++ + - --	-----	-----	3 練習で楽しんで話したり、相手に伝えようと努力したりすることができましたか。	++ + - --	-----	-----	4 協力して活動したり自分から声をかけて友達と会話したりし、楽しい気持ちで相手に話すことができましたか。	++ + - --	-----	-----	5 今日の英語活動は、楽しかったですか。	++ + - --	-----	-----	6 英語を話したり聞いたりするとき、今日はどんなことに気を付けましたか。	<ul style="list-style-type: none"> ・大きな声で話そうとした。 ・ちゃんと相手に伝わるようにがんばった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・はっきり話すように気をつけた。 ・相手が話しているとき、ちゃんと聞いた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・大きな声で話すことを気をつけた。 ・相手の話をきちんと聞くことを気をつけた。 	7 (1) 友達と英語で話しているとき、どんな気持ちになりましたか。	この英語を使って、いろんなことを話してみたいと思った。	楽しくやっていたら、早く覚えそうだなあと思った。	たくさんの人と英語で話してみたいと思った。	(2) そのような場面になったのは、どんな場面でしたか。	リズムをとりながら話しているとき	ボンバーマンゲームをやっていたとき	友だちとゲームをしているとき	記述部分(設問6・7)についての分析	下線部から、「話そうとする意欲」があると考えられる。	下線部から、「話そうとする意欲」と「聞こうとする意欲」があると考えられる。	下線部から、「話そうとする意欲」と「聞こうとする意欲」があると考えられる。 波線部から、「満足感」があると考えられる。
設問内容	第1時(9月4日)	第2時(9月12日)	第3時(9月19日)																																								
1 今日の会話の場面が想像でき、楽しく活動しようと思いましたか。	++ + - --	-----	-----																																								
2 相手が話す英語を最後まで聞き、相手がどんなことを話しているか一生懸命聞こうとすることができましたか。	++ + - --	-----	-----																																								
3 練習で楽しんで話したり、相手に伝えようと努力したりすることができましたか。	++ + - --	-----	-----																																								
4 協力して活動したり自分から声をかけて友達と会話したりし、楽しい気持ちで相手に話すことができましたか。	++ + - --	-----	-----																																								
5 今日の英語活動は、楽しかったですか。	++ + - --	-----	-----																																								
6 英語を話したり聞いたりするとき、今日はどんなことに気を付けましたか。	<ul style="list-style-type: none"> ・大きな声で話そうとした。 ・ちゃんと相手に伝わるようにがんばった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・はっきり話すように気をつけた。 ・相手が話しているとき、ちゃんと聞いた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・大きな声で話すことを気をつけた。 ・相手の話をきちんと聞くことを気をつけた。 																																								
7 (1) 友達と英語で話しているとき、どんな気持ちになりましたか。	この英語を使って、いろんなことを話してみたいと思った。	楽しくやっていたら、早く覚えそうだなあと思った。	たくさんの人と英語で話してみたいと思った。																																								
(2) そのような場面になったのは、どんな場面でしたか。	リズムをとりながら話しているとき	ボンバーマンゲームをやっていたとき	友だちとゲームをしているとき																																								
記述部分(設問6・7)についての分析	下線部から、「話そうとする意欲」があると考えられる。	下線部から、「話そうとする意欲」と「聞こうとする意欲」があると考えられる。	下線部から、「話そうとする意欲」と「聞こうとする意欲」があると考えられる。 波線部から、「満足感」があると考えられる。																																								
<p>↓</p>																																											
<p>【事後調査】(: プラス方向へ変容 : マイナス方向へ変容 : 変容なし)</p> <table border="1"> <tr> <td>聞こうとする意欲</td> <td>話そうとする意欲</td> <td>満足感</td> </tr> <tr> <td>1 ++</td> <td>3 +</td> <td>5 +</td> </tr> <tr> <td>2 ++</td> <td>4 ++</td> <td>6 ++</td> </tr> </table>				聞こうとする意欲	話そうとする意欲	満足感	1 ++	3 +	5 +	2 ++	4 ++	6 ++																															
聞こうとする意欲	話そうとする意欲	満足感																																									
1 ++	3 +	5 +																																									
2 ++	4 ++	6 ++																																									

第1時のウォームアップでは、話している人をよく見て聞いており、「聞こうとする意欲」はあったと思われる。「話そうとする意欲」は、口の動きが小さかったり、かるた取りで読み手になったときに相手に伝わるようはっきりと言わなかったりしたことから、低い状況であった。プラクティスのチャンツによる会話練習でリズムに乗って言えるようになってきたところから、口の動きが少しずつよくなり、ゲームでは相手に何とか話そうとする姿が見られた。このことから、途中から「話そうとする意欲」が高まったと思われる。ただし、振り返りで教師と会話する場面では、周りの児童よりわずかに遅れて話す姿が見られ、少しのためらいがあったことから、「満足感」は周りの児童より低かったと考えられる。

第2時のウォームアップで行ったチャンツでは、最初からリズムに乗って口が動いていた。授業全体をとおして見ても、口の動きがよくなっており、第1時より「話そうとする意欲」が高まったと考えられる。また、コミュニケーションアクティビティでは笑顔で会話する姿が見られたことや、振り返りの教師と会話する場面ではためらわずに話す姿が確認できたことから、「満足感」も第1時よりも高まったと考えられる。「聞こうとする意欲」は、相手をよく見て聞いていたり、話を聞いて微笑む姿も見られたりしたことから、意欲があったと考えられる。

第3時は、三回の授業の中で最も口が開いていて動きがよかった。また、かるた取りで読み手になったとき、スムーズに進めることができていることから、「話そうとする意欲」がさらに高まったと考えられる。「聞こうとする意欲」と「満足感」については、第2時と同様の姿が見られたことから、マイナス方向へ変容することはなかったと考えられる。

このようにA児が変容した要因として、次のことが考えられる。

- ・ 楽しく繰り返し練習する手だてとして取り入れたチャンツが話そうとする意欲を高めるよう有効に働いたこと。
- ・ 楽しく繰り返し練習する手だてとして取り入れたゲームが話そうとする意欲を高めるよう有効に働いたこと。
- ・ 自己表現活動として行った活動が「満足感」を高めるよう有効に働いたこと。

これらのことから、A児が英語に慣れ親しむために、言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた学習活動が有効に働いたと考える。

なお、抽出児B、Cにおいても、事後調査から「聞こうとする意欲」「話そうとする意欲」「満足感」の高まりが認められた。また、実態調査、事前・事後調査、ふり返しカードでみる変容状況は【補充資料5】に示す。

以上、英語に慣れ親しませる構成要素である、「聞こうとする意欲」「話そうとする意欲」「満足感」の変容状況について検証してきた。その結果、どの構成要素においても高まりがみられた。よって、言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた手だての試案に基づく学習活動は、英語に慣れ親しませる上で効果があったと考える。

5 小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導に関する研究のまとめ

これまで、手だての試案に基づく授業実践を行い、実践結果の分析と考察をとおして、その有効性を考えてきた。その結果から、成果と課題を以下に示す。

(1) 成果

- ア ウォームアップにおいて、教師の話をよく聞いて反応しなければならない活動を取り入れたことにより、相手が話す英語を児童が楽しんで聞くようになり、「聞こうとする意欲」が高まったこと。
- イ プレゼンテーションにおいて、身近な生活の経験から児童が想像しやすい話題を取り入れ、提示の仕方を工夫したことにより、児童は会話場面を容易に想像し、「聞こうとする意欲」が高まったこと。
- ウ プラクティスにおいて、繰り返し聞いたり話したりすることを楽しく行えるように、リズムに乗る楽しさやゲームのおもしろさ、変化のある繰り返しを取り入れたことにより、「話そうとする意欲」が高まったこと。
- エ プラクティスにおいて、新しい表現に十分に慣れさせることができ、どのように話せばよいか分かった上でアクティビティを行わせたことで児童は意欲的に活動に取り組み、「満足感」が高まったこと。
- オ コミュニケーションアクティビティにおいて行った自己表現活動では、身近な生活場面を設定したことで児童にとって理解しやすく活動しやすいものになり、「満足感」が高まったこと。
- カ コミュニケーションアクティビティにおいて行った自己表現活動が、相手と会話をしなければ成立しない活動であったことにより、「聞こうとする意欲」と「話そうとする意欲」が高まり、そのことで自然に意欲的に活動することができ、「満足感」も高まったこと。
- キ 振り返りにおいて、児童が本時の活動に意味付けをしたことにより、「聞こうとする意欲」「話そうとする意欲」「満足感」が高まったこと。

(2) 課題

- ア プラクティスで楽しく繰り返しながら練習できる工夫をしたが、最後まで大きく声を出させながら繰り返すことができる活動の組み立ての工夫が不十分であった。フラッシュカードを使った練習やチャンツによる練習、ゲームを取り入れた練習など、多様な練習方法のどれを選択し、どのような順番でどの程度行うかという活動の組み立てをさらに検討し工夫する必要がある。
- イ 事前に一对一で話すことに抵抗があると把握できている児童については、教師と会話をしたり褒めたりするなどの支援が入るようにすることができたが、その他の児童に対する配慮が不十分であった。どの児童も活動することができているかを把握し、できていない場合は支援できるような指示の出し方や確認の仕方、活動の組み立て方などを工夫する必要がある。

以上のことから、課題はあるものの、言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた手だての試案は有効であり、英語に慣れ親しませることに効果があったと考える。

研究のまとめと今後の課題

1 研究のまとめ

この研究は、言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れ工夫したことにより、小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導について明らかにし、小学校英語活動の学習活動の改善に役立てようとするものであった。その結果、仮説が妥当であったことが確か

められた。なお、成果として次のようなことが得られた。

(1) 小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導に関する基本構想

小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導に関する基本的な考え方や、言語を習得する流れを取り入れる意義とそれに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れる意義について明らかにし、基本構想としてまとめることができた。

(2) 手だての試案にかかわる実態調査及び調査結果の分析と考察

児童の活動に向かう意欲や英語を話すことの意識、話したい話題を把握するために実態調査を行った。調査結果から明らかになったことから手だての試案作成上の留意点をまとめることができた。

(3) 言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた手だての試案の作成

基本構想及び実態調査から明らかになった手だての試案作成上の留意点を基にして、手だての試案を作成した。言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた一単位時間の流れを示すことができた。

(4) 授業実践及び実践結果の分析と考察

言語を習得する流れに沿った指導過程と自己表現活動を取り入れた手だての試案に基づいた授業実践を行った。授業実践の分析と考察により、手だての試案が児童を英語に慣れ親しませる上で有効であることを確かめることができた。

(5) 小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導に関する研究のまとめ

小学校英語活動における英語に慣れ親しませる指導について、成果と課題を明らかにすることができた。

2 今後の課題

本研究を今後さらに生かすための課題として、次のようなことが考えられる。

各学年の児童の発達段階に合わせたより細かい自己表現活動の在り方と、それらを系統立てた年間計画やねらいについて検討すること。

<おわりに>

長期研修の機会を与えてくださいました関係諸機関の各位並びに所属校の諸先生方と児童のみなさんに心から感謝を申し上げ、結びのことばといたします。


【参考文献】

- 阿部フォード恵子 (2001), 『教室ふれあい英語表現集』, ピアソン・エデュケーション
- 新井邦二郎編著 (1997), 『図でわかる発達心理』, 福村出版
- 岡本真砂夫 (2004), 「必ず笑いが起きるテクニック! マペットとフラッシュカードを使いこなそう!」 『TOSS 英会話の授業づくり6号』, 明治図書
- 影浦攻 (2006), 「英語活動充実の具体策を提案する」 『小学校英語セミナーNo.20』, 明治図書
- 金森強編著 (2003), 『小学校の英語教育 指導者に求められる理論と実践』, 教育出版
- 小池生夫編集主幹 (2004), 『第二言語習得研究の現在』, 大修館書店
- 田中武夫・田中知聡著 (2003), 『「自己表現活動」を取り入れた英語授業』, 大修館書店
- 富永裕久著・茂木健一郎監修 (2006), 『目からウロコの脳科学』, PHP 研究所
- 中島誠・岡本夏木・村井潤一著 (1999), 『ことばの認知の発達』, 東京大学出版
- 樋口忠彦・金森強・國方太司編者 (2005), 『これからの小学校英語教育 - 理論と実践 - 』, 研究社
- J.ブルースター・G.エリス著・佐藤久美子編訳 (2005), 『小学校英語 指導法ハンドブック』, 玉川大学出版
- 堀合りか (2005), 「国際理解教育において積極的にコミュニケーションを図ろうとする児童を育てる指導の進め方に関する研究 - 交流活動を位置付けた英語活動をとおして - 」, 平成 16 年度(第 48 回) 岩手県教育研究発表会発表資料
- 松川禮子 (1997), 『小学校に英語がやってきた』, アプリコット
- (2003), 『小学校英語活動を創る』, 高陵社書店
- (2004), 『明日の小学校英語教育を拓く』, アプリコット
- 向山浩子 (2003), 『TOSS 型英会話指導の基本』, 東京教育技術研究所
- (2006), 『子どもが話せる TOSS 型英会話指導』, 東京教育技術研究所
- ロッド・エリス・牧野高吉訳 (2003), 『第 2 言語習得のメカニズム』, 筑摩書房

～ 補 充 資 料 ～

目 次

【補充資料 1】	
実態調査用紙	資 1
【補充資料 2】	
事前・事後調査紙	資 3
【補充資料 3】	
学習活動案	資 5
【補充資料 4】	
振り返りシート用紙.....	資 12
【補充資料 5】	
抽出児の変容	資 13
【補充資料 6】	
第 6 学年 年間活動計画案	資 15
【補充資料 7】	
クラスルームイングリッシュ	資 16
【補充資料 8】	
フラッシュカードについて	資 27
【補充資料 9】	
授業で使用了視聴覚機器及びソフトについて	資 29



アンケートのお願い

6年 組 番 名前

これは、担任の先生と英語活動を行う場合についてのアンケートです。テストではありませんから、質問をよく読んで思っているとおりに答えてください。

1 次の英語活動で行う活動について答えてください。

- ア 英語の歌を歌う活動
- イ リズムにのって英語を話す活動
- ウ 英語で指示されたとおりに体を動かす活動
- エ ビデオを見る活動
- オ 買い物ごっこのようなごっこ遊びの活動
- カ テキストを使った活動
- キ フルーツバスケットのようなみんなで一斉に動くゲーム活動
- ク インタビューゲームのように一対一で会話をして進めるゲーム活動
- ケ コンピュータを利用した活動

(1) 上の□の活動の中で、やってみたいと思う活動は何ですか。5つ選んで、その記号を下の□の中に書いてください。

□ □ □ □ □

(2) 上の□の活動の中で、あまりやりたいとは思わない活動は何ありますか。あれば、3つまで選んで、その理由を簡単に書いてください。やりたくない活動がない場合は、「ない」のところに を付けてください。

ない

□ ----理由 □

□ ----理由 □

□ ----理由 □

2 (1) あなたは、英語活動の中で、英語で誰かと一対一で話すとき、どんな気持ちになりますか。
自分の気持ちに一番近いもの1つを選び、その記号に を付けてください。

- ア 楽しい
- イ どちらかという楽しい
- ウ どちらかというつまらない
- エ つまらない

(2) (1)でア、イと答えた人は、その理由を下の の中に書いてください。

(3) (1)でウ、エと答えた人は、その理由を下の の中に書いてください。

3 あなたが友達と英語で会話するとしたら、どのようなことについて話をしたいですか。会話してみたいと思う話題の記号に を付けてください。(はいくつでもかまいません。)その他を選んだ場合は、()の中に話題を具体的に書いてください。

ア ^{この} 好みや ^{しゅみ} 趣味や特技のこと	イ 昨日見たテレビのこと
ウ お店でやりとり(買い物のこと)	エ 友達を何かにさそってみること
オ 思い出や経験のこと	カ 今後の予定のこと
キ 電話の受け答えのこと	ク 休みの日にやったこと
ケ 食べ物や食事のこと	コ スポーツのこと
サ 勉強のこと	
シ その他())

ご協力ありがとうございました。

アンケートのお願い

6年 組 番 名前

これは、英語活動を行っているときについてのアンケートです。テストではありませんから、質問をよく読んで思っているとおりに答えてください。

1 あなたは、相手の顔をしっかりと見ながら、相手の話す英語を楽しんで最後まで聞こうとしていますか。あてはまるものを一つ選んで に記号を入れてください。

- ア そうしている
- イ どちらかというと そうしている
- ウ どちらかというと そうしていない
- エ そうしていない

2 あなたは、相手が英語で話していることを一生懸命聞こうとしていますか。あてはまるものを一つ選んで に記号を入れてください。

- ア そうしている
- イ どちらかというと そうしている
- ウ どちらかというと そうしていない
- エ そうしていない

3 あなたは、英語で話す練習をしているとき、楽しんで話そうとしていますか。あてはまるものを一つ選んで に記号を入れてください。

- ア そうしている
- イ どちらかというと そうしている
- ウ どちらかというと そうしていない
- エ そうしていない

4 あなたは、英語で話しているとき、相手に伝えるように努力していますか。あてはまるものを一つ選んで に記号を入れてください。

- ア そうしている
- イ どちらかというと そうしている
- ウ どちらかというと そうしていない
- エ そうしていない

5 あなたは、協力して友達と活動をしたり、自分から声をかけて友達と話そうとしたりしていますか。あてはまるものを一つ選んで に記号を入れてください。

ア そうしている

イ どちらかという と そうしている

ウ どちらかという と そうしていない

エ そうしていない

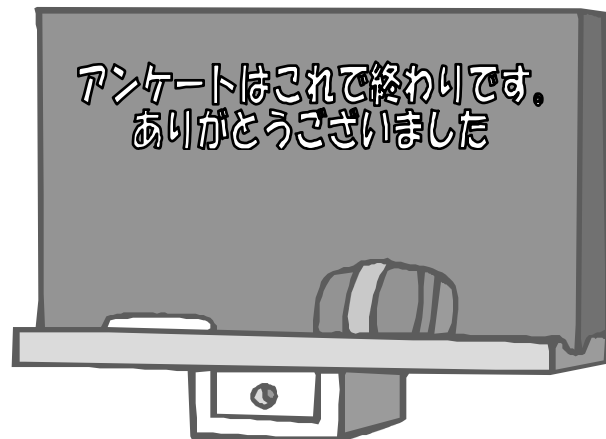
6 あなたは、先生や友達と英語で話すことが楽しいですか。あてはまるものを一つ選んで に記号を入れてください。

ア 楽しい

イ どちらかという と 楽しい

ウ どちらかという と 楽しくない

エ 楽しくない



【補充資料3】学習活動案

第6学年 英語活動学習活動案

期 間 平成 18 年 9 月 5 日 ~ 9 月 19 日
対 象 一 関 市 立 一 関 小 学 校
6 年 男子 54 名 女子 66 名 計 120 名
指 導 者 松 島 俊 二 (長 期 研 修 生)

1 目指す児童像

楽しみながら相手が伝えたいことを聞いたり相手と話したりする児童

【聞こうとする意欲】

・英語をよく聞きながら、活動を楽しむ

【話そうとする意欲】

・既習の表現や新しくふれた表現を使って、話すことを楽しむ

【満足感】

・すすんで会話をすることを楽しむ

2 単元名 友達をさそおう

3 ねらい

場面提示を工夫し、対象を児童に引き寄せ、友達を誘ったり、友達の好みを聞いたりする言い方を知らせる。そして、楽しみながら繰り返し聞いたり話したりすることや、日常生活に基づいた自己表現活動を設定することをとおして英語に慣れ親しませる

4 単元について

(1) 単元について

本単元では、「友達を誘う」場面を取り上げた。「～しよう」という誰かを誘う言い方は、家族の間だけでなく、友達同士でもよく用いられる表現である。同様に、友達の都合を聞くことも児童にとって身近な話題であり、自分の経験に基づいて想像できる会話と考える。このように、児童が身近に感じることを取り上げることで、児童は興味・関心をもち、単位時間をとおして意欲的に活動するものと思われる。

さらに、実態調査から明らかになった話したい話題の一つである「友達の好み」についても第2時であつかう。そして、最終的にお祭りに誘う場面を取り上げ、友達を誘い、友達の好みも聞き、それを一緒に食べに行くという場面設定をすることにより、単元をとおして児童が意欲的に英語にかかわり、英語に慣れ親しむように構成した。

(2) 児童について

児童は、3年生から5年生まで、総合的な学習の一環として1単位時間30分の英語活動を年30回行ってきた。そこでは、歌やゲームなどで英語にふれながら、活動を楽しんできた。

実践に先駆けて行ったアンケートによる実態調査では、「あまりやりたいと思わない活動はありますか」という問いに対して、「ない」または一つだけ書いた児童が87.6%であった。また、英語で誰かと一対一で話すときの気持ちとして楽しい方を選択している児童は70.2%おり、学年全体として英語活動を楽しんでいる傾向にあると考えられる。一方、英語で誰かと一対一で話すときの気持ちとしてつまらない方を選択した理由として、「分からない、覚えられない、言えない」という内容を書いている児童が半数以上いる。それらの児童の理由を詳しく見ると、学習した表現が会話の場面になるとあまり言えないために苦労している様子が見え、十分に慣れ親しまないまま活動を続けている児童も多いと考えられる。

(3) 指導にあたって

指導にあたって次のことを大切にしていきたい。

- (ア) 言語を習得する流れに沿った指導過程で、特に場面提示の仕方は、児童にとってできるだけ理解しやすいように工夫し、児童ができるだけ楽しく英語にふれられるようにする。
- (イ) 自己表現活動をすることに向け、児童の心的負担を考慮し、短い言葉から練習すること、練習する人数単位を大人数から始めて減らしていくこと、教師対児童の受け答えから児童同士の受け答えに変化させることに気を付ける。
- (ウ) リズムに乗る楽しさやゲームのおもしろさ、変化のあるくり返しを取り入れて英語にふれられるようにし、児童が十分に英語の表現に慣れ親しめるようにする。

5 第1時活動展開案

(1) ねらい

相手の都合を聞き、相手を誘う表現に慣れ親しむ。
 “Are you free today? Yes, I am. Let's go to ~. O.K.”

(2) 展開

指導過程と活動の種類	学 習 活 動	自己表現にかかわる児童の活動	指導上の留意点 (は使用するもの)	見取りの視点
ウォームアップ 7分	1 あいさつをする 2 Stretch Janken game (1) をする 3 落ちた落ちたゲーム (2) をする	大勢の中で自分も声を出して表現することで満足する活動	・教師対児童全員であいさつをする。褒め言葉を入れながら、明るく大きな声で対応し、児童の話す意欲を高める ・ゲームは、児童全員が一齐に声を出すことを基本にすることでリラックスさせながら声を出す意欲を高める	口を動かし、声を出そうとしているか
プレゼンター 3分	4 教師が提示する場面を見る	新しい自己表現の内容の大体を理解する活動	・対話場面は数種類提示し、児童が生活場面に基ついて想像しながら意欲的に聞けるようにする パソコン・プロジェクター	よく見て聞いているか。うなずいたりつぶやいたりしながら聞いているか。
言葉や対話のプラクティス 20分	5 場所の名前の練習をする (park, festival, library, pool, river) 6 場所のカードでカルタ取りをする 7 “Let's go to~.” の言い方を練習し、“Are you free today?” からの連続した対話に慣れる 8 Time Bomb game (3) をする	自己表現をするための準備の活動	・児童が意欲的に話すようバリエーションを工夫して練習をする 場所のフラッシュカード ・最初は2人組で行い、次に3人組で行う。3人組で行う際は、一人は読み手をするようにし、短い言葉での自己表現の練習ができるようにする。また、そうすることで聞いたり話したりする意欲も高める。 場所のカルタ ・“Are you ~ ” の対話は比較的言いやすい答え方から練習し、聞いたり話したりする意欲が持続するようにする ・児童が話す人数単位を減らしながら、対話形式でも練習し、話す意欲が持続するようにする CD ラジカセ・リズムを入れた CD ゲーム用カード・爆弾音・CD ラジカセ	口を動かして、真似しようとしているか 相手に話そうと努力しているか
ゲーム等のコミュニケーション 10分	9 Let's go game (4) をする	日常生活の中で児童が興味・関心をもっていることを表現し、喜びを感じる活動	・ゲームのデモンストレーションをすることで、活動に向かう意欲を高める ・2回行う。2回目は自分が行きたい場所を書き込めるようにし、聞いたり話したりする意欲をさらに高める。	話す相手を自分から探し、何回も繰り返し会話をしているか
振り返り 5分	10 本時の対話を振り返る 11 振り返りカードに記入する	自己表現を振り返る活動	・教師対児童全員の形でもう一度対話をし、本時で自分ができるようになったことについて満足感を味わわせる 振り返りシート	ためらわないで話しているか

...聞こうとする意欲

...話そうとする意欲

...満足感

1 Stretch Janken game

- (1) 二人組になって向かい合い、児童は足をそろえて立つ。
- (2) 英語のじゃんけんを行う。(Rock, scissors, paper, go)
- (3) 勝った児童はそのままの姿勢で立ち、負けとあいこの児童は、自分のゲンコツ三つ分くらい足を広げる。
- (4) (2)(3)を繰り返し、お尻が床に付いた児童が負け、最後までお尻を床に付けなかった児童が勝ち。
- (5) 一回目は、ルールを理解させるために、教師対児童全員で行うようにする。

2 落ちた落ちたゲーム

- (1) “Let’s play baseball.”と聞いたら、バットを構えるポーズ。“Let’s play volleyball.”と聞いたら、レシーブのポーズ。“Let’s play basketball.”と聞いたらドリブルのポーズをすると約束する。

- (2)

は手拍子	Let’s play Let’s play 教師	Let’s play Let’s play 児童	Let’s play 教師	.
------	-----------------------------	-----------------------------	------------------	---

上記のような手拍子に合わせて、声を出す。最後に教師が話す“Let’s play .”のとおり児童はポーズをとる。

- (3) 教師が話したとおりのポーズをとれなかった児童は、その場に座る。最後まで立っていた児童が勝ち。
- (4) だんだんスピードを上げたり、わざとスポーツの名前とポーズを変えたりする。

3 Time Bomb game

- (1) 列ごとに行う。場所が描かれたカードを一枚ずつめくれるものをバトン代わりにする。
- (2) 先頭の子はカードに描かれた絵に合わせて、後ろの子と対話をし、カードを渡す。
先 Are you free today? 後 Yes, I am. 先 Let’s go to ~. 後 O.K.
- (3) 後ろの児童も、自分の後ろの児童と会話をし、カードを渡す。同様に次々と繰り返す。
- (4) 爆弾音が鳴ったときに、カードを持っていた児童が負けとなる。
(タイマーは、<http://tanbo.main.jp/ENGLISH/anibomb2.swf>を利用。)

4 Let’s go game

【一回目】

- (1) 各自ゲーム用のシートを持つ。シートに印がついている場所が自分が行きたい場所とする。
また、シートは他の人には見せないことにする。(全員「今は暇である」という状況)
- (2) 教室を自由に歩き回り、相手を見つける。
- (3) 相手を見つけたら、自分が行きたい場所に誘う会話をする。
自 Are you free today? 相 Yes, I am. 自 Let’s go to ~.
- (4) 相手は行きたい場所が同じであれば、“O.K.”と言って、一緒に教室の壁にかかっているその場所の絵が描かれているところに行き、その場所のシールを貼る。
- (5) 相手は行きたい場所が違った場合は、“See you.”と答えて、別れる。
- (6) 時間いっぱい会話を続け、シールを集める。

【二回目】

- (1) 各自ゲーム用のシートを持つ。シートには自分が行きたい場所にチェックを入れる。
また、シートは他の人には見せないことにする。(全員「今は暇である」という状況)
- (2) 以下、1回目と同様に進める。
- (3) 自分が行きたい場所のシールがいっぱいになったら、教師のところにくる。教師は、チェックのない四つの中からさらにもう一つ選んで活動を続けるように話す。

6 第2時活動展開案

(1) ねらい

どちらが好きか尋ねる表現に慣れ親しむ。

“ Which do you like, C or D? I like ~. ”

(2) 展開

指導過程と活動の種類	学 習 活 動	自己表現にかかわる児童の活動	指導上の留意点 (は使用するもの)	見取りの視点
ウォームアップ 7分	1 あいさつをする 2 Stretch Janken game (1) をする 3 チャンツで前時に学習した “ Are you free today? ” を復習する	大勢の中で自分も声を出して表現することで満足する活動	・教師対児童全員であいさつをする。褒め言葉を入れながら、明るく大きな声で対応し、児童の話す意欲を高める ・児童全員が一斉に声を出すことでリラックスさせながら声を出す意欲を高める CD ラジカセ・リズムの入った CD・チャンツで使う提示用カード	口を動かし、声を出そうとしているか
プレゼンテーション 3分	4 教師が提示する場面を見る	新しい自己表現の内容の大体を理解する活動	・対話場面は数種類提示し、児童が生活場面に基いて想像しながら意欲的に聞けるようにする パソコン・プロジェクター	よく見て聞いているか。うなずいたりつぶやいたりしながら聞いているか。
言葉や対話のプラクティス 20分	5 果物の名前の練習をする (apples, peaches, bananas, grapes, cherries, oranges) 6 今の声は何点? ゲーム (2) をする 7 “ Which do you like, ~ or ~? ” “ I like ~. ” の言い方を練習し、対話することに慣れる 8 Time Bomb game (3) をする	自己表現をするための準備の活動	・児童が意欲的に話すようバリエーションを工夫して練習をする 果物のフラッシュカード パソコン・プロジェクター ・リズムを鳴らして、そのリズムに乗って話す練習をする ・比較的言いやすい “ I like ~. ” という答え方から練習し、聞いたり話したりする意欲が持続するようにする ・児童が話す人数単位を減らしながら、対話形式でも練習し、話す意欲が持続するようにする CD ラジカセ・リズムの入った CD ゲーム用カード・爆弾音・CD ラジカセ	口を動かして、真似しようとしているか 相手に話そうと努力しているか
ゲーム等のコミュニケーションアクティビティ 10分	9 仲間探しゲーム (4) をする	日常生活の中で児童が興味・関心をもっていることを表現し、喜びを感じる活動	・ゲームのデモンストレーションをすることで、活動に向かう意欲を高める ・二回行う。二回目は自分が食べたいものに印を書けるようにし、聞いたり話したりする意欲をさらに高める	話す相手を自分から探し、何回も繰り返し会話をしているか
振り返り 5分	10 本時の対話を振り返る 11 振り返りカードに記入する	自己表現を振り返る活動	・教師対児童全員の形でもう一度対話をし、本時で自分ができるようになったことで満足感を味わわせる 振り返りシート	ためらわないで話しているか

...聞こうとする意欲

...話そうとする意欲

...満足感

1 Stretch Janken game

- (1) 児童は足をそろえて立つ。
- (2) 王様じゃんけんのように、教師対児童で英語のじゃんけんを行う。(Rock, scissors, paper, go)
- (3) 勝った児童はそのままの姿勢で立ち、負けとあいこの児童は、自分のゲンコツ三つ分ぐらい足を広げる。
- (4) (2)(3)を繰り返し、お尻が床に付いた児童が負け、最後までお尻を床に付けなかった児童が勝ち。

2 今の声は何点?ゲーム

- (1) 「ALT と使うスマートボード教材集」の「くだもの個別評価教材」(<http://tanbo.main.jp/2005tokyo/fruits/top.swf>)を利用する。
- (2) 画面のボタンをクリックし、大きく果物の絵が表示されたら、教師は“What?”を尋ねる。
- (3) 児童はその絵の名前を“～s”と答える。
- (4) 教師は、児童の声の大きさを考慮し、声が大きければ大きいほど画面の右側の上の方をクリックする。逆に小さければ小さいほど下の方をクリックする。すると、画面には点数が表示される。
- (5) 声が大きいつきはほめ、小さいときは大きく出すように促す。

3 Time Bomb game

- (1) 列ごとに行く。果物が描かれたカードを一枚ずつめくれるものをボタン代わりにする。
- (2) 先頭の児童はカードに描かれた絵に合わせて、後ろの児童と対話をし、カードを渡す。
後 I'm hungry. 先 Which do you like, ~ or ~? 後 I like ~.
- (3) 後ろの児童も、自分の後ろの児童と対話をし、カードを渡す。同様に次々と繰り返す。
- (4) 爆弾音が鳴ったときに、カードを持っていた児童が負けとなる。
(タイマーは、<http://tanbo.main.jp/ENGLISH/anibomb2.swf>を利用。)

4 仲間探しゲーム

【一回目】

- (1) ゲーム用シートに描かれている二つの果物の中で、自分が好きな方に印を付ける。(シートNo. 1)
- (2) 教室内を歩き回って相手を探し、じゃんけんをする。
- (3) 対話をする。
負 I'm hungry. 勝 Which do you like, ~ or ~? 負 I like ~.
- (4) 勝った人は、負けた人が話した果物と同じものに印を付けていた場合、“Me too”と話して、負けた人と一緒にポイントシールを取りに行き、1ポイントのシールをシートに貼る。
- (5) 逆に負けた人が話した果物と違った場合は、勝った人は“Sorry. See you.”と言って別れる。
- (6) (2)～(5)を何度も繰り返し、シールをたくさん貼れるようにする。

【二回目】

- (1) ゲーム用シートに描かれている果物で、自分が好きなもの二つに印をつける。(シートNo. 2)
- (2) 教室内を歩き回って相手を探し、じゃんけんをする。
- (3) 勝った人は、印を付けた果物で、対話をする。
負 I'm hungry. 勝 Which do you like, ~ or ~? (負 I like ~.)
- (4) 勝った人は、負けた人が“I like ~.”と答えた場合、“Me too”と話して、負けた人と一緒にポイントシールを取りに行き、1ポイントのシールをシートに貼る。
- (5) 負けた人は、勝った人が話した果物が両方とも印を付けていないものであった場合、“Sorry.”と話し、お互い“See you.”と言って別れる。
- (6) (2)～(5)を何度も繰り返し、シールをたくさん貼れるようにする。

7 第3時活動展開案

(1) ねらい

第1時と第2時で学習した対話を合わせた友達を祭りに誘う場面の表現に慣れ親しむ。

“Are you free today? Yes, I am. Let's go to the festival. O.K. Which do you like ~ or ~? I like ~”

(2) 展開

指導過程と活動の種類	学 習 活 動	自己表現にかかわる児童の活動	指導上の留意点 (は使用するもの)	見取りの視点
ウォームアップ 7分	1 あいさつをする 2 Stretch Janken game2 (1) をする 3 Big voice game (2)で前時に学習した“ Which do you like.~?”を復習する	大勢の中で自分も声を出して表現することで満足する活動	・教師対児童全員であいさつをする。褒め言葉を入れながら、明るく大きな声で対応し、児童の話す意欲を高める ・CDラジカセでリズムを鳴らしながらリズムに乗ってじゃんけんすることで、声を出す意欲を高める CDラジカセ・リズムの入ったCD ・児童全員が一斉に声を出すことでリラックスさせながら声を出す意欲を高める パソコン・プロジェクター	口を動かし、できるだけ大きな声を出そうとしているか
プレゼンター 3分	4 教師が提示する場面を見る	新しい自己表現の内容の大体を理解する活動	・対話場面は数種類提示し、児童が生活場面に基ついて想像しながら意欲的に聞けるようにする パソコン・プロジェクター	よく見て聞いているか。うなずいたりつぶやいたりしながら聞いているか。
言葉や対話のプラクティス 17分	5 食べ物の名前の練習をする (shaved ice, crepes, frankfurters, yakitori, takoyaki, okonomiyaki) 6 食べ物のカードでカルタ取りをする 7 第1時と第2時の対話を続けて話すことに慣れる 8 Talk and Sit down game (3) をする	自己表現をするための準備の活動	・児童が意欲的に話すようバリエーションを工夫して練習をする 食べ物のフラッシュカード ・最初は二人組で行い、次に三人組で行う。三人組で行う際は、一人は読み手をするようにし、短い言葉での自己表現の練習ができるようにする。また、そうすることで聞いたり話したりする意欲も高める。 食べ物のカルタ ・リズムに乗って話すことや、児童が話す人数単位を減らしながら、対話形式で練習することで、話す意欲が持続するようにする CDラジカセ・リズムの入ったCD	口を動かして、真似しようとしているか 相手に話そうと努力しているか リズムに乗って話そうとしているか
ゲーム等のコミュニケーションアクティビティ 13分	9 Let's go game 2 (4)をする	日常生活の中で児童が興味・関心をもっていることを表現し、喜びを感じる活動	・ゲームのデモンストレーションをすることで、活動に向かう意欲を高める ・二回行う。二回目は自分が食べたいものに印を書けるようにし、聞いたり話したりする意欲をさらに高める	話す相手を自分から探し、何回も繰り返し会話をしているか
振り返り 5分	10 本時の対話を振り返る 11 振り返りカードに記入する	自己表現を振り返る活動	・教師対児童全員の形でもう一度対話をし、本時で自分ができるようになったことで満足感を味わわせる 振り返りシート	ためらわないで話しているか

...聞こうとする意欲

...話そうとする意欲

...満足感

1 Stretch Janken game2

- (1) 16ビートのリズムに乗って、以下のように進める。
- (2) 王様じゃんけんのように、教師対児童で向かい合う。
- (3) 教師の“ One, two, three, four.”の後に続いて、英語のじゃんけんを行う。(Rock, scissors, paper, go)
- (4) 勝った児童はそのままの姿勢で立ち、負けとあいこの児童は、自分のゲンコツ三つ分ぐらい足を広げる。
- (5) (3)(4)を繰り返し、お尻が床に付いた児童が負け、最後までお尻を床に付けなかった児童が勝ち。

2 Big voice game

- (1) 「授業で使えるゲーム」の「Bigvoice ゲーム2」(<http://tanbo.main.jp/bigvoice2.html>)を利用する。
- (2) 児童を縦に半分に分け、片方は左側の絵()について、もう片方は右側の絵()について答えることにする。
- (3) 画面の絵に合わせて教師は“ Which do you like, ~ or ~?”と尋ねる。
- (4) 児童は、絵に合わせて“ I like ~.”と大きな声で答える。
- (5) 教師は、の方が大きい声だと思ったらクリックをし、の方が大きい声だと思ったらダブルクリックをする。すると画面に判定が出る。教師は、児童に分からないようにクリックすることで、コンピュータが声の大きさを判定しているように思わせる。
- (6) ひとつおわり終えたら、二回目は自分が好きな方の食べ物を大きな声で答えさせる。

3 Talk and Sit down game

- (1) 二人組になって立ち、じゃんけんをする。
- (2) 勝った方から会話を始め、決められた会話を終えたら座る。
- (3) 教師は、座った順に“ One, two, three,...”と数えていく。

4 Let's go game 2

【一回目】

- (1) 各自ゲーム用のシートを持つ。シートに印がついている食べ物が自分が食べたいものとする。また、シートは他の人には見せないことにする。(全員「今は暇である」という状況設定)
- (2) 教室を自由に歩き回り、相手を見つける。
- (3) 相手を見つけたらじゃんけんをし、勝った人からお祭りに誘う会話をする。
勝 Are you free today? 負 Yes, I am. 勝 Let's go to the festival. 相 OK.
- (4) 続けてシートに合わせて好みをきく対話をする
勝 Which do you like, ~ or ~? 負 I like ~.
- (5) お互いの好みが同じだった場合は、勝った人は“ O.K. Let's go.”と言って、一緒に教室の壁にかかっているその食べ物の絵が描かれているところに行き、その食べ物のシールを貼る。(違った場合は“ See you.”と言って別れる)
- (6) (5)で好みが同じだった場合は、同じ相手と質問と答えの役割を交代して、続けて対話をする。
負 Which do you like, ~ or ~? 勝 I like ~.
- (7) 再びお互いの好みが同じだった場合は、負けた人は“ O.K. Let's go.”と言って一緒に教室の壁にかかっているその食べ物の絵が描かれているところに行き、その食べ物のシールを貼る。(違った場合は“ See you.”と言って別れる)
- (8) 二回連続して同じ好みだった場合は、さらに同様に役割を交代して対話を続け、同じだったらシールを貼り、違ったら“ See you.”と言って別れる。三回連続で同じ好みだった場合は、三枚目のシールを貼った後に“ See you.”と言って別れる。
- (9) 時間いっぱい会話を続け、シールを集める。

【二回目】

- (1) 各自ゲーム用のシートを持つ。自分の本当の好みに合わせて印を付ける。また、シートは他の人には見せないことにする。
- (2) 以下、一回目と同様に進める。

今日の英語活動の振り返り

6年 組 番 名前 _____

今日の英語活動を振り返って、あてはまるところに 書きましょう。

1 今日の会話の場面が想像でき、楽しく活動をしようと思いましたか

A 思った B 思った方 C 思わなかった方 D 思わなかった
|-----|-----|-----|-----|

2 相手が話す英語を最後まで聞き、相手がどんなことを話しているか一生懸命聞こうとすることができましたか

A よくできた B できた方 C できなかった方 D できなかった
|-----|-----|-----|-----|

3 練習で楽しんで話したり、相手に伝えようと努力したりすることができましたか

A よくできた B できた方 C できなかった方 D できなかった
|-----|-----|-----|-----|

4 協力して活動したり自分から声をかけて友達と会話したりし、楽しい気持ちで相手に話すことができましたか

A よくできた B できた方 C できなかった方 D できなかった
|-----|-----|-----|-----|

5 今日の英語活動は、楽しかったですか

A とても楽しかった B 楽しかった方 C つまらなかった方 D つまらなかった
|-----|-----|-----|-----|

6 英語を聞いたり話したりするとき、今日はどんなことに気を付けましたか。簡単に書いてください。

・ ----- ・

7 (1) 友達と英語で話しているとき、どんな気持ちになりましたか。簡単に書いてください。

--

(2) そのような気持ちになったのは、どんな場面でしたか。

--

【補充資料5】抽出児Bの変容状況

【実態調査から】

- ・やってみたい活動は、「コンピュータを利用した活動」「ごっこ遊びの活動」「テキストを使った活動」「ビデオを見る活動」「英語で指示されたとおりに体を動かす活動」
- ・あまりやりたいと思わない活動は、「英語の歌を歌う活動」「一対一で会話をして進めるゲーム」
- ・「英語で誰かと一対一で話す」ことについて「つまらない」を選択。理由は、よく分からないし、何と言ったらいいか分からないから。

【事前調査】(設問は【補充資料2】を参照)

++は+より強い+反応、
--は-より強い-反応

聞こうとする意欲	話そうとする意欲	満足感
1 +	3 +	5 +
2 +	4 +	6 -

【振り返りシート】

設問内容		9月4日	9月12日	9月19日
1 今日の会話の場面が想像でき、楽しく活動しようとおもいましたか。	++			
	+			
	-			
	--			
2 相手が話す英語を最後まで聞き、相手がどんなことを話しているか一生懸命聞こうとすることができましたか。	++			
	+			
	-			
	--			
3 練習で楽しんで話したり、相手に伝えようと努力したりすることができましたか。	++			
	+			
	-			
	--			
4 協力して活動したり自分から声をかけて友達と会話したりし、楽しい気持ちで相手に話すことができましたか。	++			
	+			
	-			
	--			
5 今日の英語活動は、楽しかったですか。	++			
	+			
	-			
	--			
6 英語を話したり聞いたりするとき、今日はどんなことに気をつけましたか。		・正しく言えてるかどうか	・最後まで言えるように	・ちゃんと言えるように
7 (1) 友達と英語で話しているとき、どんな気持ちになりましたか。		楽しかった	楽しい	楽しかった
(2) そのような場面になったのは、どんな場面でしたか。		ゲームのとき	ゲームのとき	友達と同じだったとき
記述部分(設問6・7)についての分析		・下線部から、正しい表現で話したいという意欲があると考えられる。	・下線部から、「話そうとする意欲」があると考えられる。	・下線部から、正しい表現で話したいという意欲があると考えられる。

【事後調査】(: プラス方向へ変容 : マイナス方向へ変容 : 変容なし)

聞こうとする意欲	話そうとする意欲	満足感
1 +	3 +	5 ++
2 ++	4 ++	6 +

抽出児 C の変容状況

【実態調査から】

- ・ やってみたい活動は、「英語の歌を歌う活動」「リズムに乗って英語を話す活動」「テキストを使った活動」「みんなで一斉に動くゲーム活動」「コンピュータを利用した活動」
- ・ あまりやりたいたと思わない活動は、「英語で指示されたとおりに体を動かす活動」「ごっこ遊びの活動」「一対一で会話をして進めるゲーム活動」
- ・ 「英語で誰かと一対一で話す」ことについて「どちらかというつまらない」を選択。理由は、英語で話しているとき、疑問が出てくるし、つまらないから。

【事前調査】(設問は【補充資料2】を参照) ++は+より強い+反応、--は-より強い-反応

聞こうとする意欲	話そうとする意欲	満足感
1 -	3 -	5 +
2 -	4 -	6 --



【振り返りシート】

設問内容	第1次(9月4日)	第2時(9月12日)	第3時9月19日
1 今日の会話の場面が想像でき、楽しく活動しようとおもいましたか。	++		
	+		
	-		
	--		
2 相手が話す英語を最後まで聞き、相手がどんなことを話しているか一生懸命聞こうとすることができましたか。	++		
	+		
	-		
	--		
3 練習で楽しんで話したり、相手に伝えようと努力したりすることができましたか。	++		
	+		
	-		
	--		
4 協力して活動したり自分から声をかけて友達と会話したりし、楽しい気持ちで相手に話すことができましたか。	++		
	+		
	-		
	--		
5 今日の英語活動は、楽しかったですか。	++		
	+		
	-		
	--		
6 英語を話したり聞いたりするとき、今日はどんなことに気がつけましたか。	・その場に合った話し方。	・自分の話し方	・話し方 ・聞き方
7 (1) 友達と英語で話しているとき、どんな気持ちになりましたか。	とても楽しかった	楽しかった。	とても楽しい
(2) そのような場面になったのは、どんな場面でしたか。	話しているとき	相手と話しているとき	みんなと会話をしているとき
記述部分(設問6・7)についての分析	・波線部より、話しているときに楽しさを感じていることから「満足感」があると考えられる。	・波線部より、相手と話しているときに楽しさを感じていることから「満足感」があると考えられる。	・第2時の「相手」から波線部の「みんな」へと表記が変わったことから、より多くの人と話し、話すことで満足感があつたと考えられる。



【事後調査】(: プラス方向へ変容 : マイナス方向へ変容 : 変容なし)

聞こうとする意欲	話そうとする意欲	満足感
1 +	3 +	5 +
2 +	4 +	6 +

【補充資料6】第6学年 英語活動年間活動計画案

月	時数	テーマ	トピック	ダイアログ
4	1	あいさつ	調子はどうですか	How are you? I'm fine. Thank you. And you? I'm(sleepy/hungry/happy/hot/cold/tired/so-so)
	2		自己紹介をしよう	My name is ~. I like ~. I live in ~. I want to be a ~.
5	3	数	自己紹介をしよう	My name is ~. I like ~. I live in ~. I want to be a ~. Do you have a brother(sister)? Yes, I do. I have ~. No, I don't. I don't have a ~.
	4		何番目?	Who is the first? It's me. (first~tenth)
	5		で遊ぼう	Let's play ~. Yes, let's. Who is the first? It's me. (first~tenth)
6	6	場所	今日は何日?	What's the date today? It's May 27th. (eleventh~thirtyth)
	7		はいつ?	When is ~? It's ~.
	8		どこに行くの?	教室 Where are you going? I'm going to the ~. classroom/library/music room/teacher's room/science room/gym
7	9	場所	どこに行くの?	町の中 Where are you going? I'm going to the ~. station/hospital/supermarket/community center/park/post office
	10		はどこですか?	Where is ~? Turn left(right) at the ~.
	11		はどこですか?	Excuse me, but where is ~? Turn left(right) at the ~. Thank you very much. You are welcome.
8	12	街	友達を誘おう	Are you free today? Yes, I am.(No, I'm not.) Let's go to ~. O.K.
9	13		どちらが好き?	Which do you like, ~ or ~? I like ~.
	14		祭りに行こう	Are you free today? Yes, I am. Let's go to the festival. O.K. Which do you like, ~ or ~? I like ~.
9	15	好み・趣味	彼(彼女)が好きなもの	He likes ~. She likes ~.
	16		趣味は何ですか	What's your hobbies? My hobby is ~.
10	17	ハロウィン パーティ	パーティはいつ?	Why don't we have a Halloween party? Sure. When? It's October ~. O.K.
	18		パーティは何時から	Why don't we have a Halloween party? Sure. When? It's October 31. O.K. What time? From ~ o'clock. O.K.
	20	電話	もしもし、いますか?	Hello. This is ~ speaking. May I speak to ~? Speaking. (He/She is out.)
			いっしょに遊ぼう	Hello. This is ~. May I speak to ~? Speaking. Let's play together? All right. (I'm sorry. I'm studying./ cooking/cleaning/ I have a cold.)
11	21	街	店で注文する(料理)	May I take your order? One ~, one ~. (hamburger/sandwich/ spaghetti/pizza/curry and rice/salad)
	22		店で注文する(料理と飲み物)	May I take your order? One ~, one ~. (hamburger/sandwich/spaghetti/pizza/curry and rice/salad / orange juice/coffee/milk/tea) O.K. Just a moment, please. Here you are. Thank you.
	23		買い物をする(食材)	Excuse me. May I help you? One ~, two ~.(onion[s], tomato[s], carrot[s], corn[s], egg[s])
	24		買い物をする(文房具)	Excuse me. May I help you? One ~, two ~. (notebook[s], pencil[s], red pen[s], eraser[s], ruler[s])
12	25	クリスマス パーティ	クリスマスプレゼント	This is a present for you. Thank you. May I open it? Sure. Oh, I like it. / Oh, it's wonderful.
	26		何を飲みたい?	What would you like to drink? ~, please.
	27	正月	カルタ取りをしよう	A happy new year. How many cards did you get?
1	28	未来	次の日曜日に何をしますの?	What are you going to do next Sunday? I'm going to ~. (play soccer/go shopping/go skiing/read a book/watch TV)
	29		何になりたい?	What do you want to be? I want to be a ~. (teacher/doctor/nurse/soccer player/cook/artist/singer)
2	30	過去の経験	今朝は何時に起きた?	What time did you get up this morning? I got up at ~ o'clock.
	31		昨日は何時にねた?	What time did you get up this morning? I got up at ~ o'clock. What time did you go to bed last night? I went to bed at ~ o'clock.
	32		先週の日曜日に何をしました?	What did you do last Sunday? I went ~ last Sunday. (shopping/fishing/skiing/skating)
	33		だれと行ったの?	What did you do last Sunday? I went shopping last Sunday. Who did you go with? I went shopping with my ~. (family/father/mother/grandfather/grandmother/friend)
3	34		昨日見たテレビ番組は?	What did you do yesterday? I watched T.V. What did you watch? I watched ~.
	35		その番組はどうでした?	What did you do yesterday? I watched T.V. What did you watch? I watched ~. What was it like? It was ~. (fun/very fun/not fun/so-so)

* この年間計画は、平成17年度の一関小学校の英語活動年間計画、ベネッセコーポレーションの「Super step4」、及び授業実践をするにあたり行った実態調査の結果を参考に作成した。

【補充資料7】クラスルームイングリッシュ

カテゴリー	英語とその意味（[]内は言い換え）	適用・応用
授業の始まり	<p>・始めましょう Let's start! [Here we go!] [Let's go!] [Now let's begin.]</p> <p>・こんにちは Hello. →</p> <p>・おはようございます Good morning.</p> <p>・こんにちは Good afternoon.</p> <p>・お元気ですか How are you? →</p> <p>元気です あなたはどうですか I'm fine, thank you. And you? 私も元気です I'm fine too, thank you.</p> <p>・今日の天気は何ですか How is the weather today? ～です It's ~.</p> <p>・今日は何曜日ですか What day is it today? ～です It's ~.</p> <p>・今日は何月ですか What month is it today? ～です It's ~.</p> <p>・今日の日付は何ですか What date is it today? ～です It's ~.</p> <p>・今何時ですか What time is it now? ～です It's ~.</p>	<p>みなさん、こんにちは T: Hello, everyone. 先生、こんにちは C: Hello, Mr. .</p> <p>元気です I'm good. 風邪をひいています I have a cold. お腹がすいています I'm hungry.</p> <p>晴れです It's fine(sunny). 曇りです It's cloudy. 雨です It's rainy. 雪です It's snowy.</p> <p>日曜日です It's <u>Sunday</u>. (月曜日 Monday, 火曜日 Tuesday, 水曜日 Wednesday, 木曜日 Thursday, 金曜日 Friday, 土曜日 Saturday)</p> <p>1月です It's <u>January</u>. (2月 February 3月 March 4月 April 5月 May 6月 June 7月 July 8月 August 9月 September 10月 October 11月 November 12月 December)</p> <p>9時です It's 9 o'clock. 9時10分です It's 9:10. (nine ten)</p>
授業の終わり	<p>・今日はここまで That's all for today.</p> <p>・今日は楽しかった? Did you have fun?</p> <p>・今日はとても楽しかったね We had a good time. [We had fun.]</p> <p>・それではまた～まで See you ~.</p>	<p>→ それではまた明日まで See you tomorrow.</p>

カテゴリー	英語とその意味 ([]内は言い換え)	適用・応用
授業の終わり (続き)	<ul style="list-style-type: none"> ・ さようなら Good-bye. ・ 楽しい(すてきな) ~ を Have a good(nice) ~ . ・ みんな片付けなさい Put everything away. [Clean up everything.] ・ 忘れ物をしないように Don't forget anything. 	<p>それではまた次回まで See you next time. それではまた来週まで See you next week. またこの次ね See you next class. また後で See you later.</p> <p>→ 楽しい日を Have a good day. 楽しい時間を Have a nice time. 楽しい週末を Have a good weekend.</p>
歌	<ul style="list-style-type: none"> ・ ~ を歌いましょう Let's sing ~ . → ・ 今日歌う歌は ~ です We'll sing ~ today. ・ ~ を聞きましょう Listen to the ~ . → ・ もう一度聞きましょう Listen again. ・ この歌を知っていますか Do you know this song? 知っています(知りません) Yes, I do. (No, I don't.) 	<p>歌を歌いましょう Let's sing a song. を歌いましょう Let's sing ○○.</p> <p>→ この歌を(もう一度)聞きましょう Listen to the song (once). CD(カセット)を聞きましょう Listen to the CD(cassette).</p>
振りを付ける・真似させる	<ul style="list-style-type: none"> ・ 身振りを付けなさい Use gestures. → ・ 身振りを付けてください Please gesture. [Gesture, please] ・ 一緒にやってみましょう Let's do it together. ・ 私の真似をしなさい Copy me. → 	<p>私が振りを付けて歌います I'll sing it using gestures. 振りを付けて歌いましょう Let's Sing it using gestures.</p> <p>身振りを付けて言ってください Please say with gesture.</p> <p>→ 私を見ながら真似をしなさい Watch me and copy me.</p>
会話場面を見せる (プレゼンテーション)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 今日の会話を見せます I show you today's conversation. 	

カテゴリー	英語とその意味（[]内は言い換え）	適用・応用
会話場面を見せる （続き）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 先生のお手本を聞きなさい Listen to Mr. 's demonstration. ・ 見て聞いて Watch and listen. 	
ビデオを見る	<ul style="list-style-type: none"> ・ ビデオを見なさい Watch the video. ・ 見えますか Can you see? ・ もし見えなかったら手を上げなさい Put up your hand if you can't see. ・ もう一度見なさい Watch again. ・ もう一度再生します I'll play it again. 	<p>→もし聞こえなかったら手を上げなさい Put up your hand if you can't hear.</p>
プラクティス	<ul style="list-style-type: none"> ・ 練習をしましょう Let's practice. ・ 繰り返しなさい Repeat. ・ 私が尋ねます。教えてください。 I ask you. Please answer. ・ 私に尋ねてください Ask me, please. ・ こちら側、質問。こちら側、答え This side, question. This side, answer. ・ 交代して Change. [Switch.] [Change role.] ・ 言うよ。さん、はい Let's say, one, two. ・ 男子（女子）だけ言いましょう Boys(Girls), let's say. ・ 3人の友達と練習したら座りなさい Practice with 3 friends, and sit down. 	<p>→ 私の後に続いて繰り返しなさい Repeat after me.</p> <p>→ さん、はい One, two.</p>
じゃんけんをする	<ul style="list-style-type: none"> ・ じゃん けん ぽん Rock, scissors, paper, go! （グー、チョキ、パー） “ Rock, scissors, paper ” に合わせて「グー チョキ パー」を出して“ go! ”で勝負。 ・ じゃんけんをしなさい Please do Janken. [Please play rock, scissors, paper.] 	<p>→ じゃん、けん、ぽん。あいこでしょ Rock, scissors, paper, go! <u>Go!</u> (Rock, scissors, paper, go!をもう一度繰り返すことで「あいこでしょ」にする方法もある) One two three.でじゃんけんをすることもできる。いろいろな方法があるが、テンポよくできるものを選択した方がよいと思われる。</p>

カテゴリー	英語とその意味（[]内は言い換え）	適用・応用
じゃんけんをする （続き）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 王様じゃんけんをしましょう Let's play the Janken King. ・ あなたの勝ち（負け）です You won(lost) ・ あいこ Draw. 	
グループをつくる	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2人組になりなさい Make pairs. [Get into pairs.] [Get a partner.] ・ 3人組になりなさい Make groups of 3. [Get into groups of 3.] ・ こちら側が A チーム、こちら側が B チームです This side is A team, this side is B team. ・ この列は C チームです This line is a C team....縦の列 [This row is a C team.]...横の列 	A チーム team A
かるた取り カードゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・ 箱からカルタを出しなさい → Take out cards from the box. ・ カルタを箱の上に置いてください Put cards on the box. ・ カードを切りなさい Shuffle the cards. ・ カルタを広げなさい → Spread the cards. ・ カードを裏にして置きなさい Put the cards face down. ・ カードを配りなさい Deal the cards. ・ カードを山にしなさい Pile up the cards. ・ 5枚のカードを選びなさい Choose five cards. ・ 勝って人、手をあげて Winners, raise your hand. 次は、勝った人が読み手です Next, winner is a reader. ・ カードを置きなさい → Put the cards. ・ カードを返しなさい Bring me the cards. 	<p>箱から青色カルタを出しなさい Take out blue cards from the box.</p> <p>机にカードを広げなさい Spread the cards on the desk.</p> <p>箱にカードを入れなさい Put the cards in the box.</p>

カテゴリー	英語とその意味（[]内は言い換え）	適用・応用
デモンストレーション	<ul style="list-style-type: none"> ・デモンストレーションです Demonstration. ・誰かやってくれる人？ Any volunteers? ・誰か？ Anyone? → ・歩き回りなさい Walk around. → ・相手を見つけなさい Find your partner. ・～と言いなさい Say “～”. ・勝った人(負けた人)は～と言います The winner(loser) says “～”. ・カードを秘密にきなさい Make the card secret. → ・予想します You guess. ・向こうに行って戻りなさい Go there and go back. ・～で行いなさい Work in ~. → ・分かりましたか Do you understand? 	<p>他に誰か？ Anyone else?</p> <p>歩き回って相手を見つけなさい Walk around and find your partner.</p> <p>“Secret.”と言ってカードを見せない素振りを見せても伝わる</p> <p>3人で行いなさい Work in three. ペアで行いなさい Work in pairs. グループで行いなさい Work in groups.</p>

カテゴリー	英語とその意味（[]内は言い換え）	適用・応用
ゲームの開始と終わり	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームをしましょう Let's play a game. ・準備はいいですか Are you ready? ・まだ始めないでください Don't start yet. ・用意、ドン！ Ready, go! ・さあ、始めて Start now! ・止めてください Stop, please. ・終わりましたか Are you finished? [Have you finished?] ・終わりましょう Let's finish. ・ゲームはおしまいです The game is finished. ・時間です Time is up. 	<p style="text-align: center;">→ ゲームを止めなさい Stop the game.</p>
ゲーム中	<ul style="list-style-type: none"> ・～は誰ですか Who's ~. ・次は誰の番ですか Whose turn is it? ・あなたの番ですよ It's your turn. ・あなたが（鬼ごっこの）鬼です You are it. ・さいころを振りなさい Roll the die. ・もう一度やりましょう Let's try it again. [Do it again.] ・待ちなさい Wait. [Just a moment.] ・Bチームが1点取りました B team got one point. ・何かな、考えてごらん Guess what? 	<p style="text-align: center;">→ 1番は誰ですか Who's first? 次は誰ですか Who's next?</p> <p style="text-align: center;">→ 待ちなさい Wait a moment.</p>

カテゴリー	英語とその意味（[]内は言い換え）	適用・応用
ゲーム結果	<ul style="list-style-type: none"> ・ 何点取りましたか How many points did you get? (手をあげながら) 0, 1, 2... それ以上 Zero? One? Two? ... More than? ・ 何人残りましたか How many people were left? ・ あなたがチャンピオンです You are the champion. ・ Aグループが10対3で勝ち Group A won the game by ten points to three. ・ このチームの勝ちです This team is the winner. ・ 引き分けです It was a tie. ・ 盛大な拍手を! Big hand! ・ 拍手をしなさい Clap your hands. 	
テキストを使う	<ul style="list-style-type: none"> ・ テキストを出しなさい → 鉛筆を出しなさい Take out your textbook. Take out your pencil. ・ テキストの3ページを開きなさい Open page three of your textbook. [Open your textbook to page three.] ・ 5番を指しなさい Point at No.5. ・ 答えを書きなさい Write the answer. ・ テキストを閉じなさい Close your textbook. ・ テキストをしまいなさい Put away your textbook. 	
ほめる	<ul style="list-style-type: none"> ・ いいぞ → とてもいいぞ Good. So good. ・ いいぞ 非常にいいぞ Nice. Very good. ・ なかなかいいです 何ていいんだ Pretty good. How good! ・ "nice" でも同様にできる 	

カテゴリー	英語とその意味（[]内は言い換え）	適用・応用
ほめる （続き）	<ul style="list-style-type: none"> ・すごいぞ Great. ・素晴らしい Wonderful. [Splendid.] [Fantastic!] ・優秀だ Excellent. ・最高 Super. ・完璧 Perfect. ・すごい Awesome! ・いいね I like it. ・とてもいいね I love it. ・よくやった Good job. [Good work.] [Well done.] ・やったね You did it. ・いい考えだ Good idea. [Good thinking.] ・親切だね How kind! 	<p style="text-align: right;">→ すごく創造的だね How creative!</p>
励ます	<ul style="list-style-type: none"> ・君ならできるよ You can do it. ・（失敗だったけど）頑張ったね Good try! ・気にしないで Don't worry. ・頑張って Do your best. [Keep trying.] [Keep going.] [Come on.] [Hang in there.] ・あきらめるな Don't give up. [Never give up.] ・もう少し Almost. 	

カテゴリー	英語とその意味（[]内は言い換え）	適用・応用
促す	<ul style="list-style-type: none"> ・ 急いで Hurry up! ・ 気を付けて Be careful. ・ もっと大きい声で話さない Speak louder. ・ もう一度やってください Once more, please. ・ もう一度やってください Let's do it again. ・ 英語で言って In English please. 	
指示（注目させる）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 聞きなさい Listen! ・ []を見なさい Look at [] . ・ 私をよく見なさい Watch me carefully. ・ 注目しなさい Pay attention. ・ こちらに注目 Look here. ・ 見せなさい Show it to me. 	<ul style="list-style-type: none"> → 私の言うことを聞きなさい Listen to me. よく聞きなさい Listen carefully. 私の言うことをよく聞きなさい Listen to me carefully. → 私をみなさい Look at me. 黒板を見なさい Look at the (black)board. スクリーンを見なさい Look at the screen. 絵を見なさい Look at the picture. → 注目してください Attention, please.
指示（児童を動かす）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 立ってください Stand up, please. ・ 座ってください Sit down, please. ・ こちらに来なさい Come here. ・ 前に来てください Come to the front. 	

カテゴリー	英語とその意味（[]内は言い換え）	適用・応用
指示（児童を動かす） （続き）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 後ろに下がちなさい Move backward. → ・ 2歩前に（後ろに）下がちなさい Move ahead (behind) two steps. ・ 席に戻ちなさい Go back to your seat. [Return to your seat.] → ・ 男子(女子)、立ってください Boys(Girls), stand up, please. ・ 向きを変えなさい Turn around. [Turn round.] ・ 後ろを向きなさい Face a back. [Look back.] ・ 円を作りなさい Make a circle. → ・ 動かさないで Freeze! ・ 1枚とってまわしなさい Take one and pass. → ・ 並びなさい Line up. [Make a line.] ・ 向かい合いなさい Face each other. [Face to face.] ・ 手をつなぎなさい Hold hands. ・ 握手しなさい Shake hands. ・ 手をあげて Raise your hand. [Hands up.] ・ 手を下ろして Hands down. [Put your hand down.] ・ 目を閉じなさい Close your eyes. ・ 目を開けなさい Open your eyes. 	<ul style="list-style-type: none"> 少し後ろに下がちなさい Move a little backward. 自分の場所に戻ちなさい Go back to your place. 大きな円を作りなさい Make a big circle. 椅子で円を作りなさい Make a circle with your chairs. 1枚とって後ろにまわしなさい Take one and pass them back. 2列になりましょう Let's make two lines.

カテゴリー	英語とその意味（[]内は言い換え）	適用・応用
注意する	<ul style="list-style-type: none"> ・おしゃべりを止めなさい → Stop talking. ・やめなさい Stop doing it. ・静かにしてください Quiet, please. ・静かにしてください Be quiet, please. 	<ul style="list-style-type: none"> おしゃべりを止めて聞きましょう Stop talking and listen. おしゃべりを止めて見ましょう Stop talking and watch.
応答	<ul style="list-style-type: none"> ・ごめんなさい I'm sorry. ・いいですよ That's all right. [That's O.K.] ・気にしないで Never mind. ・もちろんです Sure. → ・はい、どうぞありがとうございます This is for you. Thank you. ・はいどうぞありがとうございます Here you are. Thank you. どういたしまして You are welcome. 	<ul style="list-style-type: none"> ~してください ~ please. いいですよ Sure. ~してもいいですか Can I ~? [May I ~?] もちろん Sure.
児童に依頼する	<ul style="list-style-type: none"> ・手伝ってくれない Will you help me? ・電気を付けて（消して）ください Turn the light on(off), please. ・~してください → Could you ~. 	<ul style="list-style-type: none"> 音楽を流してください Could you start the music? 窓を開けて（閉めて）ください Could you open(close)the window? カーテンを引いてください Could you draw the curtain?

【補充資料8】フラッシュカードについて

実践前は本校に既存するフラッシュカードを使用する予定であったが、全ての種類の絵がそろわなかったため、本研究の授業実践では自作したものを使用した。そのフラッシュカードの作り方や使い方などについて以下に述べる。

1 紙の種類と大きさについて

印刷したときに絵が映え、カードがめくりやすいように、市販されている白色の紙の中でできるだけ厚いもの（プリンタで印刷可能な範囲のもの）を用意した。本研究の実践ではホワイトピーチケン
ト紙（265g/m²）を使用した。

紙の大きさは、昨年度までの英語活動でよく使用されていたカードの大きさがA4サイズであったことから、本研究においても児童に馴染みのあるA4サイズに紙を切り、カードを作成した。しかし、教室の大きさや児童が座る位置などによっては、B5サイズやそれよりも小さいサイズでもよいと思われる。

2 フラッシュカードの作り方

- (1) カードにする絵のデータを用意する。本研究では、市販の本に付属されていたCD-Rと市販のカット集のデータを使用した。
- (2) パソコンの文書作成ソフトを起動し、余白を設定する。余白は、手で持つ部分を考慮して設定する。本研究では、上下30mm、左右25mm程度にした。
- (3) 余白部分にはみ出ないように絵を貼り付け、印刷する。
- (4) カードの裏にそのカードの英単語を表示する。表示する位置は、持ったときに手で隠れないように、カード中央からやや上にする。

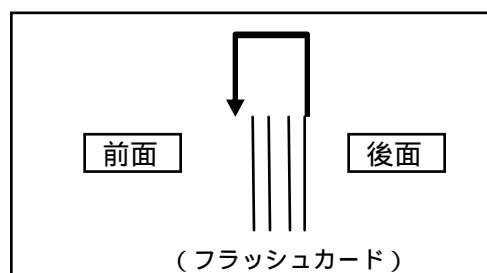
3 フラッシュカードのめくり方

児童がフラッシュカードを見ると、児童の体に余計な負担をかけないように、次のことに留意する。

- ・ 児童が椅子に座っている場合は、教師は立ってカードをめくる。全ての児童からカードが見られない場合は、椅子や台に上がってカードをめくる。
- ・ 児童が床に座っている場合は、教師は椅子に座ってカードをめくる。椅子がない場合は、立ち膝になってめくってもよい。そうすることで、特に前に座っている児童の首を曲げる角度が小さくなるため、児童は楽に声を出すことができる。

カードをめくるときは、次のことに留意する。

- ・ カードは、下図のように後ろのカードを前に出すようにめくる。このようにすることで、教師は次にめくるカードを素早く確認しながら進めることができる。



- ・ カードをめくる位置は、教師の口が見えるように、教師の顔の横側や下側にする。

4 児童の関心をひく工夫について

本研究の実践では、教師の復唱をする練習の他に、以下のように練習の仕方を工夫し、児童の関心をひきつけた。

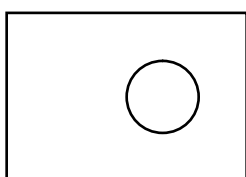
(1) 回転フラッシュ

児童には裏面が見えるように、フラッシュカードを重ねたまま、カードの左右両端を持つ。このとき、教師からはカードの絵が逆さまに見えるように持つ。児童からはカードの絵が一瞬だけ見えるように、フラッシュカードを一回転させる。そして、一瞬見せた絵が何かを児童に聞く。

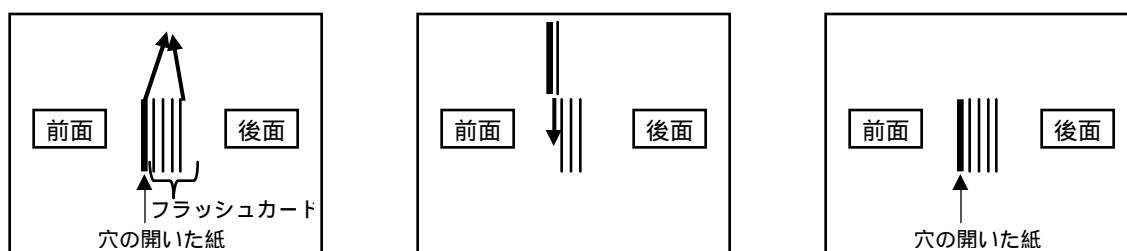
(2) 穴あきフラッシュ

この練習方法は、岡本真砂夫（2004）の論文にある「穴あきフラッシュカードマジック」を参考にしている。方法は次のとおりである。

フラッシュカードと同じ大きさの白色の紙に下図のような丸い穴を開ける。



この穴の開いた紙がフラッシュカードの一番手前になるように重ねて持ち、穴から見える絵の一部で児童に何かを判断させ答えさせる。めくるときは穴の開いた紙と一番後ろのカードを同時に持ち上げ（ ） 一番手前にそろえて下ろす（ と ）。



繰り返すときに、穴の位置を変えるだけで変化のある繰り返しになる。（例えば、一回目は穴の位置が右側だったら、二回目は左側になるように穴の開いた紙を動かす。）

実践で行った以上のような方法の他にも児童の関心をひく工夫については考えられるが、省略する。

5 その他に留意すること

- ・ 指サックを付けるとカードがめくりやすくなるので、できるだけ使用した方がよい。
- ・ フラッシュカードがどの児童からも見えているか十分に気を付け、場合によっては児童に確認してからめくるようにする。見えない児童がいた場合は、教師がカードを持つ姿勢を変えたり、児童の座る位置を変えたりする。
- ・ フラッシュカードは、普通紙に印刷してラミネートしても製作できるが、ラミネートしたフラッシュカードは、光の差し込み方で光って絵が見えなくなる場合があるため、カードをめくる位置は十分に気を付けなければならない。また、紙が薄すぎると、児童から裏が透けて見える場合もあり、児童が気にすることがあるので、十分に確認する。

【補充資料9】授業で使った視聴覚機器及びソフトについて

授業実践で使った視聴覚機器及びソフトは以下のとおりである。

視聴覚機器名・ソフト名	補 足 説 明
1 電子黒板	本校にある「Smart Board」という電子黒板を使用した。
2 プロジェクター	パソコンで作成した絵を電子黒板に映し出すのに使用した。
3 ノート型パソコン	私物を使用した。
4 CD ラジカセ	リズムを鳴らすのに使用した。
5 ポータブルスピーカー	パソコンから出る音を大きくするために使用した。
6 リモコンマウス	主にプレゼンテーションで絵を切り替えるときに使用した。
7 リズムボックス CD	自作した CD (作り方は、 1 を参照)
8 SMART Notebook	無償でダウンロードできるソフト。主にプレゼンテーションとチャッツで使用した。 http://www.smartboard.co.jp/software.htm からダウンロードできる。
9 Flash MX	アニメーション作成ソフト。プレゼンテーションの一部に取り入れた。

1 リズムボックス CD の作り方

- (1) 音楽を取り込み編集できるフリーソフトをダウンロードする。(本研究では、「Sound Engine」を使用)
- (2) キーボードを用意し、キーボードのイヤホンの端子とパソコンのマイクの端子を線でつなぐ。
- (3) ソフトを起動し、キーボードでリズムを鳴らしながら、リズムの音をパソコンに取り込む。
(本研究では、リズムは 16 ビートを使用)
- (4) リズムを取り込み保存した後、CD 作成ソフト (パソコン購入時にインストールされているようなもので可) を起動し、CD として CD-R に保存する。
- (5) CD ラジカセで音が鳴ることを確認し、完成。