

群 教 セ	G09 - 01
	平 20.240 集

コミュニケーションを楽しもうとする態度を 育成する英語活動の工夫

— 三つの活動場面を取り入れた実践を通して —

長期研修Ⅱ 研修員 松田 康子

《研究の概要》

本研究では、小学校第5学年及び第6学年の外国語活動において、コミュニケーションを楽しもうとする態度を育てることを目指し、二年間の系統性を踏まえた年間活動計画を作成した。また、三つの活動場面「アクションタイム」・「エンジョイタイム」・「チャレンジタイム」を取り入れた単元活動計画を作成し、児童が自分の気持ちや思いを伝え合う喜びを味わう体験を積み重ねていけるように指導の工夫を図り、実践したものである。

キーワード 【外国語活動—小 コミュニケーション 三つの活動場面 単元活動計画】

I 主題設定の理由

社会や経済のグローバル化が急速に進展し、広い視野をもち、異文化を理解するとともに、これを尊重する態度や異なる文化をもった人々とともに生きていく資質や能力がますます求められている。新学習指導要領では、小学校第5学年及び第6学年において「外国語活動」が、それぞれ年間35単位時間位置付けられることになった。その目標は、『外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深め、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図り、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しめながら、コミュニケーション能力の素地を養う。』である。

このことは、英語のスキルを求めるのではなく、英語活動を通して、体験的に理解を深めながら、人とかかわりを学ぶことを重視していると考ええる。そして、進んで人とかかわろうとする態度は、自分のことを伝えたり相手のことを聞いたり、互いに通じ合える体験の積み重ねの中で育つと考ええる。

英語活動に対する関心・意欲を調査するアンケート結果や観察から、協力校のほとんどの児童が、英語活動は楽しいと感じていることが分かった。しかし、ALTや友達の話聞き取ったり、友達と英語でやりとりをしたりする活動には、進んで取り組めていない児童もいる。さらに、高学年になると、「歌を歌う」「単語をみんなで言う」といった一斉に発話する事への抵抗感が出てきたり、同じようなゲーム活動では、英語活動に対する意欲が低下したりする傾向も見られた。これは、教師が明確な活動のねらいをもち、児童の興味・

関心を踏まえた活動や場面を工夫することが不十分であったことが原因だと考える。

これらの実態から、児童が楽しく興味をもって活動し、多くの友達と互いに気持ちや思いを伝え合う体験を積み重ねていく活動が必要であると考ええる。さらに、児童の実態を一番把握している担任が中心となって、明確なねらいをもった活動を工夫していく必要があり、しかも、それは、小学生の適応力のある早い時期に、そのような体験を積み重ねていくことが大切であると考えた。

そこで、本研究では、二年間の系統性を踏まえた年間活動計画を作成する。そして、英語にまず慣れ、親しみ、自分の気持ちや思いを伝えるという考え方を基にした「三つの活動場面」を取り入れた単元活動計画を作成することとした。この「三つの活動場面」を通して、英語に慣れ親しみながら、伝え合う喜びを味わう体験を積み重ねていくことで、コミュニケーションを楽しもうとする態度が育つと考え、本主題を設定した。

Ⅱ 研究のねらい

コミュニケーションを楽しもうとする態度を育成するために、英語に慣れ、親しみ、自分の気持ちや思いを伝えるという考え方を基にした「三つの活動場面（アクションタイム・エンジョイタイム・チャレンジタイム）」を単元活動計画に取り入れたことの有効性を実践を通して明らかにする。

Ⅲ 研究の内容

1 基本的な考え方

小学校英語活動においては、英語を覚えることが目的ではなく、言語及び非言語を通して、進んで人とかかわろうとする態度を育てることを目指していると考えます。英語活動を通じて、コミュニケーションを楽しもうとする態度を育てるためには、適応力のある小学校の時期に、英語を使って、人とかかわったときの楽しい体験を積み重ねていくことが重要だと考えた。そのためには、英語を聞いて慣れ、繰り返しのやりとりで親しみ、自分の思いを何とか伝えようとする活動が必要であると考えます。そこで、①「音声や表現に十分に慣れ、相手の言っていることを聞き取ろうとする活動体験」 ②「慣れた表現を使って、友達とやりとりをすることで、だれとでも仲よく接しようとする活動体験」 ③「児童一人一人が、自分の気持ちや思いを伝え、互いに通じ合える喜びを味わう活動体験」を設定する。そして、これを発展的・系統的に、第5学年及び第6学年の二年間の活動計画に位置付けていくことが必要であると考えた(図1)。さらに、各単元で、このような考え方に基づいた「三つの活動場面」を取り入れた単元活動計画が必要であると考えた。そこで、本研究では、二つの単元において、「三つの活動場面」を取り入れ、最終的に自分の気持ちや思いを伝えられることで、コミュニケーションを図る楽しさを体験させたいと考えた。

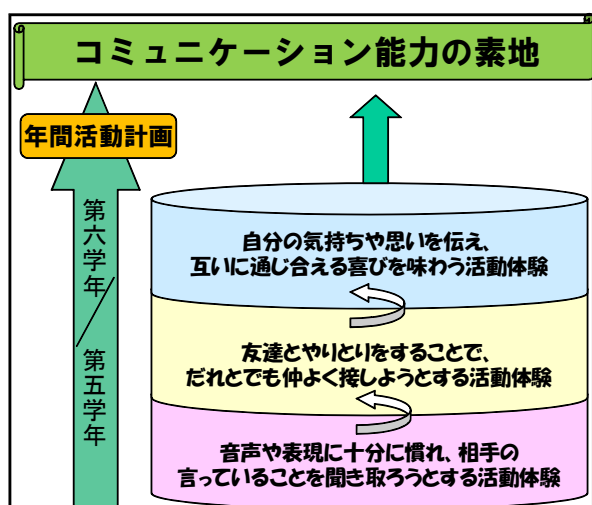


図1 年間活動計画構想図

2 コミュニケーションを楽しもうとする態度を育成するとは コミュニケーションを楽しんでいる姿とは、「自

分の気持ちや思いが伝わった・相手の思いが分かった」という実感をもつことで、進んで人とかかわろうとしている姿と考えた。こうした姿は、相手の言っていることを聞き取ろうとする段階、だれとでも仲よく接しようとする段階、最終的に自分の気持ちや思いが伝わった実感をもてる段階を踏んでいく中で、人とかかわることが楽しいと感じる体験を積み重ねていくことを通して、育成されるものと考えます。

3 三つの活動場面とは

各単元において、三つの活動場面を「アクションタイム」・「エンジョイタイム」・「チャレンジタイム」と具体的に設定し、この活動場面での体験を通して、英語に慣れ親しみながら、児童に、自分の気持ちや思いを伝え合う喜びを味わわせたいと考える(次頁図2)。

(1) アクションタイム

今までに出てきた表現や新しい表現を繰り返し聞いて、英語の音・リズム・イントネーション等に十分に慣れることで、しっかり聞こうとする態度を養っていくことを目指した活動場面である。ここでは、「聞くこと」を中心としているが、単に音声を聞くのではなく、「聞いて手を挙げる・聞いて動く・聞いてかく」など、「音声を聞いて反応する活動」を主に取り入れていく。これらの活動を通して、児童が、集中して聞いたり、考えながら聞いて日本語と外国語との違いに気付いたりしながら、相手の言っていることを聞き取ろうとするようになることを考える。

(2) エンジョイタイム

慣れた表現を使って、人とかかわるときに態度や礼儀に気付けさせながら、人とやりとりをすることで、だれとでも仲よくしようとする態度を養っていくことを目指した活動場面である。ここでは、「慣れた表現を使って、ペアやグループを変えながら、多くの友達とやりとりができるクイズやゲームを通して遊ぶ活動」を主に取り入れていく。これらの活動を通して、児童が、慣れ親しんだ言葉を使って、友達に進んで話しかけ、だれとでも仲よく接するようになり、相手のことをもっと知りたい、もっとしゃべりたいという気持ちをもつようになることを考える。

(3) チャレンジタイム

児童一人一人が、自分の気持ちや思いを伝え、分かってもらえる喜び、相手の伝えたいことが分か

る喜びを味わった実感や達成感をもち、人とかわることを楽しむ態度を養っていくことを目指した活動場面である。ここでは、「紹介活動やインタビュー活動、読み聞かせ活動など、児童が自分の気持ちや思いを伝えたい状況を設定した活

動」を主に取り入れていく。これらの活動を通して、簡単な表現であっても、自分の気持ちや思いが相手に伝わった実感や、相手の言いたいことが分かった実感の体験を積み重ねることで、人とかわることを楽しむようになると考える。

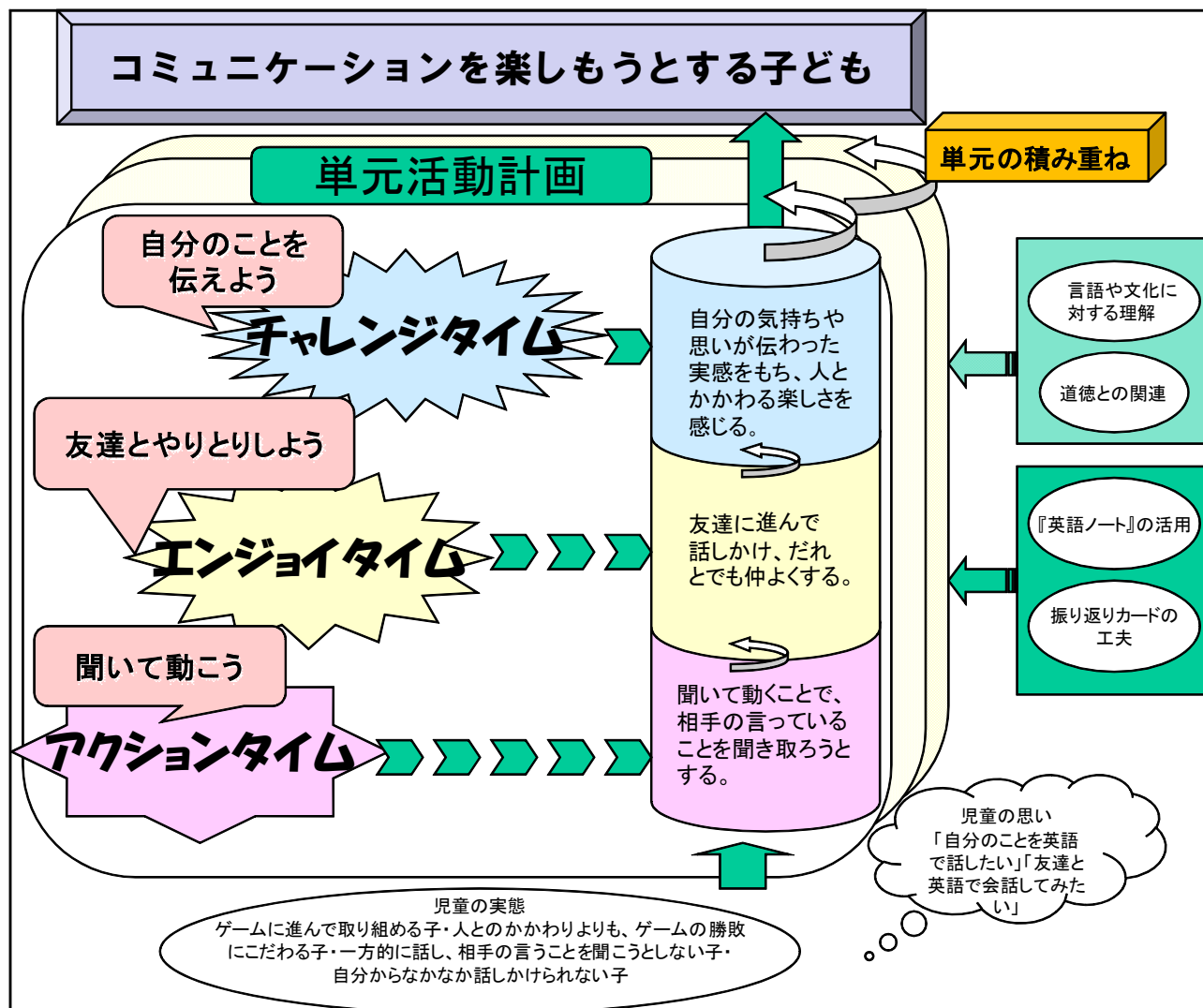


図2 単元活動計画構想図

4 年間活動計画

年間活動計画構想図（図1）に基づいて、次頁のような第5学年及び第6学年の二年間を通して、この考え方を発展的・系統的に位置付けた年間活動計画を作成した。作成に当たっては、次のような考え方に基づいて単元を構成した。

第5学年前半では、英語に慣れる段階として、主に「アクションタイム」の内容を中心とした活

動を取り入れていく。第5学年後半及び第6学年前半では、親しむ段階として、主に「エンジョイタイム」の内容を中心とした活動を取り入れていく。第6学年後半では、伝える段階として、主に「チャレンジタイム」の内容を中心とした活動を取り入れていく。

第5学年及び第6学年 英語活動 年間活動計画

学年	単元名 (時間)	目 標	主な活動内容 (①第1時②第2時③第3時④第4時)	使用表現
5	世界の挨拶を 知ろう (3時間)	日本語と外国語の音声やリズムやイントネーションの違いに気付いたり、外国に対して興味・関心をもって聞こうとしたりする。	①世界の国からこんにちは、国当てクイズ(英語ノートp4,5) ②挨拶ジェスチャーゲーム(英語ノートp6) あなたはだれですかゲーム ③名刺交換をしよう	世界の国の挨拶 What's your name? My name is ~ . Nice to meet you.
	ジェスチャーを しよう (4時間)	言葉によらないコミュニケーションの大切さや表情、ジェスチャーを加えるよさに気付いたり、相手が伝えようとしていることを聞こうとしたりする。	①ジェスチャーゲーム ②表情クイズ(英語ノートp10)・表情伝言ゲーム ③「ごきげんいかが？」ゲーム・お助けゲーム ④みんなと挨拶をしよう	How are you? , I'm fine (happy, hungry, sleepy, sad, angry, thirsty, hot, cold, tired). Thank you.
	数で遊ぼう (4時間)	数や果物の表現に慣れるとともに、数を聞いたり答えたりする表現に慣れ親しみながら、友達の言っていることを聞き取ろうとする。	①世界の「1・2・3」(英語ノートp17) ②数字ピラミッドゲーム(英語ノートp19) ③「いくつあるかな？」ゲーム ④買い物ゲームをしよう	How many? Please. Thank you. 1 ~ 20までの数え方 果物名
	アルファベット で遊ぼう (4時間)	ゲームを通じ、アルファベットの読み方や表記に慣れ親しみ、発音に気を付けながら聞き取ろうとする。	①アルファベットカルタ ②アルファベットパズル ③アルファベットカード合わせゲーム ④アルファベットクイズを作ろう	アルファベット A～Z, a～z
	自己紹介をしよう (4時間)	食べ物や動物の名前、好き嫌いを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しみながら、友達の言っていることを聞き取ろうとする。	①指しゲーム・食べ物カルタ 好きな食べ物当てクイズ ②動物ビンゴゲーム ○×ゲーム(英語ノートp27) ③キーワードゲーム(英語ノートp24,25) 仲間探しゲーム ④自己紹介をしよう	Do you like ~ ? I like ~ . I don't like ~ . 食べ物名・動物名
	スタイリストになろう (4時間)	買い物に必要な表現に慣れ親しみながら、買い物の疑似体験を通して、友達とやりとりをしようとする。	①色取りカルタ・衣ふく笑いゲーム ②Go Fishゲーム ③買い物ごっこ ④スタイリストになってファッションを紹介しよう	Do you have ~ ? Yes, I do./No, I don't. Here you are. Thank you.
	オリジナルフルーツパフェを作ろう (4時間)	外来語や食べ物、果物の名前、店員に必要な表現に慣れ親しみながら、友達とやりとりをしようとする。	①外来語おはじきゲーム(英語ノートp36,37) ツイスターゲーム ②食べ物線つなぎゲーム(英語ノートp38) 食べ物カード集めゲーム ③フードコートごっこ ④オリジナルフルーツパフェを作ろう	What do you want? Please. How many? How much?
	クイズ大会をしよう (4時間)	「これは何ですか。」の表現に慣れ親しみながら、グループでのクイズ作りやクイズ大会を通して、互いに協力し合って活動しようとする。	①「これは何ですか」ゲーム(英語ノートp44,45) 漢字クイズ(英語ノートp46) ②シルエットクイズ(英語ノートp48) ブラックBoxクイズ ③ピクチャークイズ・グループでクイズを作ろう ④みんなでクイズ大会をしよう	What's this? It's ~ .
	ランチメニューを作ろう (4時間)	世界の食べ物の名前や、レストランでの丁寧な聞き方や注文の仕方の表現に慣れ親しみながら、レストランでの疑似体験を通して、友達とやりとりしようとする。	①世界の朝ごはんクイズ(英語ノートp57) 食べ物ビンゴゲーム(英語ノートp58) ②ミッションゲーム ③レストランごっこ ④オリジナルランチメニューを作って紹介しよう	What would you like? I'd like ~ .
	みんなにインタビューしよう (3時間)	どんなことができるか友達に尋ねたり、答えたりする活動を通して、友達の新たな面に気付こうとする。	①私はだれでしょうクイズ(英語ノートp24) ジェスチャーゲーム ②「あなたはできますか？」ゲーム ③友達にインタビューしよう・「Who am I?」クイズ	Can you ~ ? Yes, I can./ No, I can't. I can ~ . I can't ~ . swim, fly, sing, play ~
	カレンダーを作ろう (4時間)	世界や日本の行事に触れるとともに、友達の誕生日を尋ねたり答えたりして、友達とやりとりをしようとする。	①線つなぎゲーム(英語ノートp16) キーワードゲーム ②序数ゲーム 自分の誕生日カードを探せゲーム ③誕生日インタビュービンゴゲーム ④友達の誕生日を聞いてオリジナルカレンダーを作ろう	When is your birthday? My birthday is ~ . 月名・日付・曜日

6	私の一日を紹介しよう (4時間)	他の国との時差に触れることで世界への興味・関心をもつとともに、自分と友達の生活の違いを認め合ったり、新しい面に気付いたりしようとする。	①他の国は今何時ですかクイズ(英語ノート p44,45) ②おはじきゲーム(英語ノート p47) ジェスチャーゲーム ③聖徳太子ゲーム・仲間探しゲーム ④自分の一日を紹介しよう	What time is it? It's 8:30. I get up at 7:00. go to bed など
	先生にインタビューしよう (4時間)	友達や先生にインタビューしたり、発表したりすることで自分の伝えたいことが伝わる喜びや、相手の伝えたいことが分かる喜びを味わう。	①動物・果物・スポーツカルタ 「好きな～は何ですか」ゲーム ②インタビューゲーム ③だれでしょうクイズ グループで質問を考えよう ④インタビューの結果を発表しよう	What ~ do you like? I like ~. 動物・果物・スポーツ名
	鎌倉の道案内をしよう (4時間)	英語と日本語の発音やアクセントの違いに気付いたり、進んで相手に目的地を伝えたりしながら、自分の伝えたいことが伝わる喜びや、友達の伝えたいことが分かる喜びを味わう。	①指さしゲーム・おはじきゲーム(英語ノート p30,31)・建物ビンゴゲーム ②ロボットゲーム・障害物スイカ割りゲーム ③道案内ゲーム・宝さがしクイズ ④鎌倉の道案内をしよう	Where is ~ ? , go straight. turn left(right). Excuse me. Thank you. You're welcome. 建物名
	行ってみたい国を紹介しよう (4時間)	自分の思いがはっきり伝わるように発表したり、友達の発表を聞いたりしながら、互いの伝えたいことが分かる喜びを味わう。	①世界の国クイズ・線つなぎゲーム(英語ノート p39) ②国旗ビンゴゲーム・「どの国の食べ物でしょう」クイズ・「行きたいな。食べたいな」ゲーム ③食べ物カルタゲーム インタビュービンゴゲーム ④行ってみたい国を紹介しよう	Where do you want to go? I want to go(eat, see)~. 世界の国の名前や特徴
	時間割を作ろう (4時間)	世界の国々についての興味・関心を高めるとともに、グループで協力したり、発表し合ったり、自分たちの伝えたいことが伝わる喜びや、友達の伝えたいことが分かる喜びを味わう。	①世界の教科クイズ 指さしゲーム(第5学年英語ノート p50,51) ②教科ビンゴゲーム・教科カード集めゲーム ③カード置きゲーム(第5学年英語ノート p53) クラスメイトを捜せゲーム ④グループで夢の時間割を作って発表しよう	I study ~ on ~ . 教科名・曜日 Do you like ~ ?
	一年生に読み聞かせをしよう (4時間)	人に聞かせる活動を通して、気持ちをこめて言ったり、ジェスチャーなどを加えて表現したりする楽しさや、伝える喜びを味わう。	①世界の物語を探そう ②「ブラウンベア」のお話を聞いてまねしてみよう ③オリジナルの「ブラウンベア」のお話を作ろう ④1年生に聞かせる前にグループで発表し合おう。	What do you see? I see a ~ looking at me. 色・動物名
	自分の夢を紹介しよう (4時間)	将来の夢とその理由を考え、友達と紹介し合う活動を通して、自分の伝えたいことが伝わる喜びや、友達の伝えたいことが分かる喜びを味わう。	①ジェスチャーゲーム・職業カルタ ②職業ビンゴゲーム(英語ノート p57) 職業と道具合わせゲーム ③チェンゲーム・インタビューゲーム ④自分の夢とその理由を紹介しよう	What do you want to be? I want to be ~ . 職業名

IV 実践の概要

1 実践1について

(1) 実践計画

① 実践計画

対象	小学校 第6学年	単元名	鎌倉の道案内をしよう
期間	10月1日～10月22日 4時間	授業者	長期研修員 松田 康子・ALT

② 単元の目標及び評価規準

A 目標

英語と日本語の発音やアクセントの違いに気付いたり、進んで相手に目的地を伝えたりしながら、自分の伝えたいことが伝わる喜びや、友達の伝えたいことが分かる喜びを味わう。

イ 評価規準

評価の観点	評価規準
コミュニケーションへの関心・意欲・態度	・ゲームや道案内をする活動に進んで取り組もうとしている。 ・相手の言葉を注意深く聞こうとしている。 ・だれにでも話しかけようとしている。 ・道を尋ねたり答えたりしながら、会話のやりとりを楽しもうとしている。

表現活動への積極性	・自分の行きたい場所への道順を尋ねたり、答えたりしようとしている。
言語や文化への興味・関心	・外来語のカタカナの発音と英語の発音やアクセントの違いに気付こうとしている。 ・鎌倉の町にある建物などから、進んで日本の文化に触れようとしている。

③ 活動計画 「鎌倉の道案内をしよう」

単元名	鎌 倉 の 道 案 内 を し ょ う			
時間	第1時	第2時	第3時	第4時
ねらい	建物などの表現が、英語と日本語では、発音・リズム・イントネーションが違うことに気付いたり、ゲームを通して、建物の表現に慣れ親しんだりしながら、集中して聞こうとする。	「～は、どこにありますか」や道案内に必要な方向や動きを指示する言い方に慣れ親しむとともに、ペアやグループになって、進んでゲームに参加しようとする。	道案内ゲームや宝さがしクイズを通して、多くの友達とやりとりをしながら、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。	体育館を鎌倉の町に見立てて、グループで役割を交代しながら、英語で道案内をする楽しさを体験する。
アクションタイム	①チャンツで建物の名前を聞きながら、 指さしゲーム をする。(英語ノートp30,31) ②建物の名前を聞いて、 おはじきゲーム をする。(英語ノートp30,31) ③ 建物ビンゴゲーム をする。 ④町内の建物などの写真を見て、 建物当てクイズ をする。	①方向や動きの指示を聞いて、 ジェスチャーゲーム をする。	①建物の名前を聞いて、聞いた順に並べる 集中心力ゲーム をする。	
使用表現及び単語	restaurant, park, bookstore, school, bank, station, post office, temple など	go straight, turn left(right), stop	restaurant, park, bookstore, school, bank, station, post office, temple など	
エンジョイタイム		②ペアになって、方向や動きの指示を出し合いながら、教室の中を歩く ロボットゲーム をする。 ③グループになって、目隠しをした人が障害物を避けながら、スイカに見立てたボールを叩く、 障害物スイカ割りゲーム をする。	②地図に描かれている数字の建物は何か、他のグループの友達に尋ねたり、答えたりする 道案内ゲーム をする。 ③宝を隠した場所を道案内するヒントを出し合いながら、 宝さがしクイズ をする。	
使用表現及び単語		go straight, turn left(right), stop, Where is ~ ?	Where is ~ ? go straight, turn left(right), Excuse me. Thank you. You're welcome. See you. That's right. You're great.	
チャレンジタイム				①鎌倉の町に見立てた体育館で、役割を交代しながら、自分の行きたい場所への道順を尋ねたり、聞かれた場所の道案内をしたりする。
使用表現及び単語				Excuse me. Where is ~ ? go straight turn left(right) Thank you. You're welcome.

(2) 実践の様子

＜第1時－アクションタイム＞

第1時では、『英語ノート』を活用した活動を行った。最初は、『英語ノート』にある建物の絵を見ながら、ALTが発音した建物の絵を指で指していく「指さしゲーム」である。一人一人が、自分の『英語ノート』を開き、ALTが発音した建物の絵を指していった(図3)。始めは、「どれ？ どれ？」と、周りを見渡していた児童が、何度も続けて聞いているうちに、進んで指することができるようになっていった。

次は、ALTが発音した建物の絵の上にあるおはじきを取る「おはじきゲーム」である。まず、一人で行い、建物の名前を十分に聞いたところで、今度は、グループで1冊の『英語ノート』を使っておはじきを取り合う活動にした。集中して聞い



図3 「指さしゲーム」の様子

ていないとおはじきを取れないため、児童は集中してALTの発音する建物名に耳を傾けていた。

最後に、『英語ノート』の巻末の建物の絵カードを使った「建物ビンゴゲーム」を行った。巻末の絵カードを使ったことにより、絵カードを入れ替えて、何度もゲームをすることができるため、児童に何度も聞かせる機会を与えることができ、

児童からも活動を催促する声が聞こえるほど、意欲的に取り組んでいた。

これまでの活動では、全員で1枚の絵カードを見て、表現の仕方を知り、一斉に発音するという活動形式が多かったが、一人一人が『英語ノート』を使用することによって、興味・関心をもち、集中して活動に取り組むことができた。また、同じ単語であっても、道具を替えたり何度もできるように工夫をしたりすることによって、自然と、繰り返し耳に入り、慣れることができた。さらに、まず発話することよりも、十分に聞くことを中心としたため、A L Tの発音やアクセントにも気を付けて聞くことができた。例えば“restaurant”とA L Tが発音したときに、日常使っているカタカナでの発音やアクセントの違いに気付いて、正しく発音しようとする様子が見られた。

<第2・3時－エンジョイタイム>

第2時では、アイマスクを付けて棒を持った友達を、障害物として置いてあるコーンにぶつからないように、周りの児童が声で誘導する「障害物スイカ割りゲーム」を行った(図4)。このゲームにおいては、児童は4～5人のグループに分かれ、アイマスクを付けた友達に“Go straight. Stop. Turn left. . . .”と大きな声で指示を出していた。“Little.”や“Back, back.”といった言葉も使って、なんとかうまく伝えようとしていた。中には、“Super slow.”といった自分たちの知っている単語をつなげて英語での指示を考えている児童もいた。また、指示を受けている児童は、自分のグループの友達の指示を集中して聞き取ろうとしていた。そして、ボールにうまく当たると、グループみんなで歓声を上げて喜んでいた。この時間の振り返りカードには、「友達が正確に案内してくれたので、楽しかった。」「言葉がしっかり伝わったので、うれしかった。良く聞き取らな

いと間違いやすいので、良く聞いた。」と書かれていた。このように、友達とかかわりながら楽しく活動する様子が見られた。



図4 「障害物スイカ割りゲーム」の様子

<第4時－チャレンジタイム>

第4時には、体育館を鎌倉の町に見立てて、鎌倉の道案内の疑似体験を行った。活動が始まると、体育館いっぱいに広がって、あちこちで自分の行きたい場所への道順を聞いている声が聞こえた。そして、道を尋ねられた児童は、ゆっくり説明していて、相手に正確に伝えたいという気持ちが表れていた。また、相手が覚えられるようにと、何度も繰り返し説明している児童もいた。聞いている児童も答えている児童の方をしっかりと向いて、真剣に聞いていた。覚えられないときには、“One more, please.”と言って、確認していた。自分から尋ねられない児童もなく、全員が進んで自分の行きたい場所への道を聞いたり、道案内をしたりできた。この時間の振り返りカードには、「友達に伝えたり、伝わったり、意外と難しかったけど、がんばったら良く伝わった。」「積極的に話しかけて、伝えよう、聞いてみようと思えて行動できて良かったです。鎌倉でも自分から話しかけてみたいです。楽しかった。」と書いていた。

2 実践2について

(1) 実践計画

① 実践計画

対象	小学校 第6学年	単元名	行ってみたい国を紹介しよう
期間	10月30日～11月17日 4時間	授業者	長期研修員 松田 康子・A L T

② 単元の目標及び評価規準

ア 目標

自分の思いがはっきり伝わるように発表したり、友達の発表を聞いたりしながら、互いの伝えたいことが分かる喜びを味わう。

イ 評価規準

評価の観点	評価規準
コミュニケーションへの関心・意欲・態度	・活動に進んで取り組もうとしている。 ・相手の言葉を注意深く聞こうとしている。 ・だれにでも話しかけようとしている。 ・会話のやりとりを楽しもうとしている。 ・友達の発表を聞き取ろうとしている。
表現活動への積極性	・自分の行ってみたい国とその理由を分かりやすく伝えようとしている。
言語や文化への興味・関心	・国によって国旗や特徴が違うことに気付こうとしている。 ・国名のカタカナ表現と英語との発音やアクセントの違いに気付こうとしている。 ・世界の国々の言語や文化に触れる中で、進んで自分の行きたい国について調べようとしている。

③ 活動計画 「行ってみたい国を紹介しよう」

単元名	行 っ て み た い 国 を 紹 介 し よ う			
時間	第 1 時	第 2 時	第 3 時	第 4 時
ねらい	クイズを通して、世界の国の名前や国旗とその特徴に気付く。	ゲームを通して、世界の国の名前に慣れ親しむとともに、進んでゲームに参加しようとする。	食べ物カルタゲームやインタビュービンゴゲームを通して、友達とやりとりをしながら、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。	自分の行ってみたい国とその理由を伝えたり、友達の発表を聞いたりしながら、自分の伝えたいことが伝わる喜びや相手の伝えたいことがわかる喜びを味わう。
アクションタイム	① 世界の国クイズ をする。 ・国名の漢字表記、カタカナ、国旗、特徴を同じ国同士で、線をつなぐ。 ・黒板にそれぞれの絵カードを国ごとに貼る。 ②CDを聞いて、 線つなぎゲーム をする。(英語ノートp39)	① “I want to go to 国名.” を聞いて、 国旗ビンゴゲーム をする。 ②食べ物の絵カードを見ながら、どこかの国の食べ物を考えて、国旗カードを上げる どこの国の食べ物でしょうクイズ をする。	①出題者を交代しながら、“I want to go to 国名.” を聞いて、その国の食べ物カードを取る、 食べ物カルタゲーム をする。	①どこの国とかかわりの深い動物かを考える 動物クイズ をする。
使用表現及び単語	世界の国の名前 I want to go to ～.	I want to go to ～. 世界の国の名前 I want to eat ～. 食べ物の名前	I want to go to ～. 世界の国の名前 I want to eat ～. 食べ物の名前	I want to see ～. 動物の名前
エンジョイタイム		③相手を捜して、“I want to go to ～. I want to eat ～.” と言って、食べ物カードを集める 行きたいな。食べたいな。ゲーム をする。	②相手を捜して、“Where do you want to go?” と、インタビューをして、答えてもらった国の食べ物でビンゴをする インタビュービンゴゲーム をする。	
使用表現及び単語		I want to go to ～. 世界の国の名前 I want to eat ～. 食べ物の名前	Where do you want to go? I want to go to ～. 世界の国の名前 I want to eat ～. 食べ物の名前	
チャレンジタイム				②自分の行ってみたい国とその理由を多くの友達に伝え合い、感想を書いたメッセージカードを交換したり、友達の発表を聞いたりする。
使用表現及び単語				I want to go to ～. 行ってみたい国の名前 I want to eat ～. I want to see ～. などの理由

(2) 実践の様子

<第1時－アクションタイム>

第1時では、言語や文化に対する理解についても深めていけるように、「世界の国クイズ」を行った。ALTから国名の英語表現を聞いて、「日本語での言い方と違うので、びっくりした。」といった感想を振り返りカードに書いている児童が多かった。また、「日本では、イタリアとか、はっきり発音するのに、イタリーとかあいまいな感じがするので、言うのが難しかった。」と発音の違いを自分なりに分析している児童もいた。さら

に、「知っている国でも、知らないことがたくさんあって、驚きました。これからも、もっと他の国のことを知っていきたいと思います。」と振り返りカードに書いている児童もたくさんいて、世界の国々への興味・関心を高めることができた。

<第2・3時－エンジョイタイム>

第3時では、「インタビュービンゴゲーム」を行った。これは、質問する相手を探して“Where do you want to go?” と尋ね、“I want to go to 国名.” と相手の答えた国の代表的な食べ物の

カードを裏返して、ビンゴをしていくゲームである。“Let’s start.”の合図とともに、一斉に、あちらこちらで“Excuse me.”の声が聞こえた。声をかけられるのを待っているのではなく、進んで自分から声をかける様子が見られた。また、相手を探すときには、進んで友達に声をかけて、楽しそうに活動していた(図5)。



図5 「インタビュービンゴゲーム」の様子

この時間の振り返りカードには、「はっきりと相手にしっかりと伝わるようにしゃべれた。また、相手の言っていることをしっかりと聞けるようになった。」「友達と会話ができただけで楽しかったです。」「人に物事を聞くのが少し得意になった気がします。」「だれとでも積極的に会話することができました。」と書かれていた。このように、ゲームを通して、多くの友達と英語でやりとりをするうちに、自信をもって、進んで話しかけたり、相手の言っていることを聞き取ろうとしたりする態度が少しずつ身に付いてきている様子が見られた。また、「相手に良く伝わらなかった。もっと大きく声を出したい。」と書いている児童は、どうしたら良く伝わるかを自分で考え、「次は、こうにしたい」と意欲的な様子が見られた。

＜第4時－チャレンジタイム＞

第4時は、自分の行ってみたい国を紹介する活動を行った。児童は、休み時間等を使って、世界の国や自分の行きたい国について調べ、あらかじめその国名とその理由を考えておいた。この活動では、まず、自分の行きたい国をグループで互いに伝え合い、そのあとに、相手にメッセージカードを書いて交換した。全員が、進んで友達に声をかけ、メッセージカードの交換を行うことができた。相手に伝えようと相手の目を見て言ったり、真剣に友達の発表に耳を傾けている様子が見られ

た。

メッセージカードには、「ぼくも自由の女神見てみたいなあ。」「本場のスパゲティ食べてみたいね。」「イタリアで好きな車に乗りたいんだね。」「韓国でキムチと焼き肉かあ。願いがかなうといいね。」と書いてあり、自分の伝えたいことがきちんと伝わったことが分かり、また、自分の思いに対する反応をもらうことができた。さらに、全員の前での発表場面では、たくさんの児童が手を挙げて、進んで発表できた。この時間の振り返りカードには、「みんなに伝わるようにしゃべるのって、けっこう大変だった。でも、しっかり伝わって良かった。」「私の言っていることもすごく良く聞いてくれたので、言いやすかったです。」「友達に伝えたのも楽しかったし、友達の言うことを聞くのも楽しかった。」と書かれていた。このことから、進んで自分の言いたいことを伝えようとし、また、自分の伝えたいことが伝わった喜びや、相手の言いたいことがわかった喜びを味わっている様子が見られた。

3 結果と考察

〔鎌倉の道案内をしよう〕の単元の始めでは、教師の説明やA L Tの発音を注意深く聞こうとする様子が見られなかったが、活動を進めていくにしたがって、英語を集中して聞こうとするようになってきた。発音だけでなく、友達とのやりとりや教師の説明でも、話し手の表情も見ながら、真剣に聞き取ろうとするようになった。二単元終了後のアンケートの「友達や先生の言っていることを聞き取ろうとすること」の項目では、93%の児童が、「進んでできるようになった」と答えている(資料1)。

資料1 児童の感想

歌やゲームよりも、英語が分かるようになったし、CDや人が言っている英語を少しでも聞きたいことが多くなってうれしかった。

〔行ってみたい国を紹介しよう〕のエンジョイタイムの活動では、進んで友達に話しかける様子が、多く見られるようになった。また、前単元の時よりも、相手の目を見て話したり、“Hello.” “Thank you.” “You’re welcome.”などを自然と口にしたり、人とかかわるときの態度や礼儀にも気付くようになってきた。さらに、「友達と英

語でやりとりをすること」の項目において、「進んでできなかった」と答えた児童が、8%から0%に減った。また、ほとんどの児童が、「自分から話しかけること」「相手に分かりやすく伝えようとする事」「友達と協力して活動すること」「だれとでも仲よくすること」が、以前よりもできるようになったと答えている（資料2）。

資料2 児童の感想

英語活動で英語のゲームで、だれとでも話せるようになった。
私は前から自信を持って、自分から話しかけることがあつた、
できなかったのですが、今では、いふ人へ、積極的に話しかける
ことができるようになりました。

また、「自分のことや気持ちを人に伝えること」の項目において、「進んでできるようになった」と答えた児童が80%、「少しできるようになった」と答えた児童が20%であった。このことから、児童が、自分の言いたいことを考え、言葉を選び、伝えられるようになったと実感していることが分かる（資料3）。

資料3 児童の感想

自分で考えて英語を使、て伝えることが楽しくて
人に伝えるという、楽しさがい分りました。
最初の時からくくって、とても相手に伝えるということが
うまくなったと思います。
人に、英語で自分の気持ちを伝えることが、
進んでできるようになった。

このような結果から、まず、単に音声を聞くだけの活動ではなく、「音声を聞いて反応する活動」であるアクションタイムを取り入れたことにより、何度も繰り返し表現に触れることで、相手の言っていることを聞き取ろうとする態度が身に付いてきたと考えられる。

そして、エンジョイタイムで、ペアやグループを変えながら、多くの友達とやりとりができるゲームを繰り返し行ったことにより、英語の表現だけでなく、人とかかわることにも慣れ親しみ、だれとでも仲よくしようとする態度が身に付いてきたと考えられる。

さらに、チャレンジタイムで「自分の気持ちや

思いを伝えたい状況を設定した活動」を繰り返し行ったことにより、自分の気持ちや思いを伝え、分かってもらい喜び、相手の伝えたいことが分かる喜びを味わうことができたと考えられる。

V 研究のまとめ

1 成果

- 英語に慣れ、親しみ、自分の気持ちや思いを伝える活動を段階を踏んで設定したことで、児童は、互いに通じ合える実感を持ち、人とかかわったときの楽しい体験を積み重ねていった。そして、その体験の中で、コミュニケーションの大切さに気付き、進んで人とかかわろうとする姿が見られるようになった。このことから、「三つの活動場面」を取り入れたことにより、コミュニケーションを楽しもうとする態度を育成することができたと考ええる。
- 各単元においては、身近な題材を設定したり、『英語ノート』を使用したりしたことで、児童に興味・関心をもたせることができ、その結果、意欲的に活動に取り組むようになった。また、最終的に、児童が気持ちや思いを伝えたい状況を設定したことで、児童が目標をもって取り組み、達成感を味わうことができ、自分に自信をもつきっかけになったと考えられる。

2 課題

- 人とかかわったときの楽しい体験を積み重ねていく中で、児童に、「英語を覚えなくてはならない、上手に話さなければならない」という意識があると、活動を楽しみと感ぜられないこともあるため、「三つの活動場面」においては、実態を踏まえた活動内容を設定していく必要がある。
- 児童にとって、常に受け身の活動だけでは、興味や意欲が下がる傾向にあるため、児童が主体的に取り組む、さらに、知的好奇心を満足させていくような活動や教材を工夫していくことが必要である。

<参考文献>

- ・岡 秀夫・金森 強 編著 『小学校英語教育の進め方』 成美堂(2007)
- ・影浦 攻 編集・梅本 龍多 他著 『「ゲーム」の指導テキスト』 明治図書(2007)