

(概要版)

小学校外国語活動指導資料

「Let's try Activity」の作成と活用

ーデジタル資料を活用し、児童のコミュニケーション活動を充実することを目指してー

長期研修員 大木 茂行

研究の概要

本研究では、児童のコミュニケーション活動の充実を図ることを目指す、小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」を作成し活用した。そのことにより児童に基本的な表現を定着させ、ゲームやアクティビティの内容を理解させ、教師も内容を理解し指導できるようになり、児童の進んで話したいという意識が高まり、児童のコミュニケーション活動が充実したことを実践授業を通して明らかにした。

研究構想図

小学校外国語活動における 児童のコミュニケーション活動の充実

児童の進んで話したいという意識の高まり

小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」の作成と活用

デジタル資料の活用例
(デジタルフラッシュカード・アクティビティ説明動画)

基本的な表現が繰り返し学べる

デジタルフラッシュカード

応げる場面
慣れ親しむ場面
出会う場面

アクティビティ説明動画

ゲームやアクティビティの内容が理解できる

基本的な表現が定着する

活動内容が分かる

コミュニケーション活動

児童に友達と一緒に外国語を使って活動する楽しさを伝えたい

友達と外国語でどうコミュニケーションしたらいいだろう

積極的なコミュニケーション活動に取り組めない

外国語のコミュニケーション活動をどう指導したらいいだろう

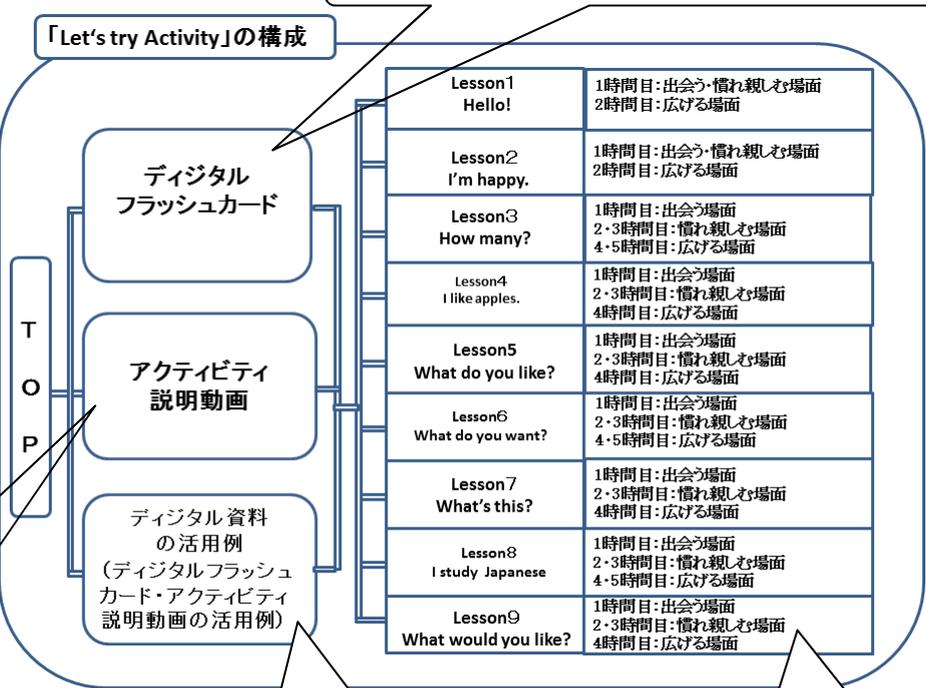
課題

指導資料「Let's try Activity」の構成

「Hi, friends! 1」の授業内容に沿って指導を行う各担任の現状や児童の実態に応じて参考にできるようにレッスン1～9までの35授業時間として作成した。



レッスン1～9に出てくる基本的な表現を学ぶ！



レッスンごと使うフラッシュカード・動画・活用例がクリック一つで選べるトップページ

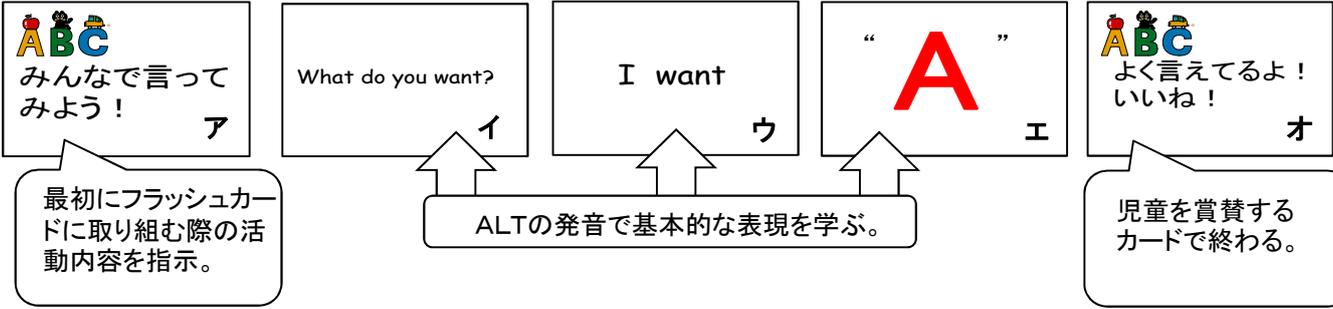
ゲームやアクティビティでのコミュニケーション活動がイメージできる！

「Hi, friends ! 1」の展開に基づく活用例

「Hi, friends ! 1」をもとにした35授業時間！

《デジタルフラッシュカード》

ゲームやアクティビティでのコミュニケーション活動の際に使う基本的な表現を繰り返し学び定着することができる。



基本的な表現の一覧

単元名	基本的な表現
Lesson1 Hello!	Hello. What's your name? My name is ~. Thank you. Goodbye.
Lesson2 I'm happy.	I'm fine/happy. How are you?
Lesson3 How many?	How many pencils / dogs / cats? One, two, three, ..., twenty.
Lesson4 I like apples.	I like apples. I don't like bananas. Do you like baseball? Yes, I do. / No, I don't.
Lesson5 What do you like?	What do you like? What animal / color / fruit / sport do you like? I like rabbits / red / bananas / soccer.
Lesson6 What do you want?	What do you want? The "A" card, please.
Lesson7 What's this?	What's this? It's a piano.
Lesson8 I study Japanese.	I study math on Monday. What do you study on Tuesday?
Lesson9 What would you like?	What would you like? I'd like a hamburger.

《アクティビティ説明動画》

児童がゲームやアクティビティでのコミュニケーション活動の内容を視聴して理解できる。



動画の始まりには、ゲームやアクティビティの名前が表示される。



コミュニケーション活動を行う際の重点「アイコンタクト(相手の目を見て)・スマイル(笑顔で)・クリアボイス(はっきりした声で)・ジェスチャー(身振り手振りを使って)」などが表示される。



映像を通して活動内容が確認できる。イメージが広がり、コミュニケーション活動にスムーズに取り組める。

アクティビティ説明動画の一覧

単元名	ゲーム・アクティビティ説明動画の一覧
Lesson1 Hello!	・あいさつをしよう ・名刺交換ゲーム
Lesson2 I'm happy.	・ジェスチャークイズ ・ミッシングゲーム
Lesson3 How many?	・ビンゴゲーム ・キーナンバーゲーム ・ステレオゲーム ・クイズに答えよう：How manyクイズ
Lesson4 I like apples.	・おはじきゲーム ・キーワードゲーム ・集中力ゲーム ・だれが好きか予想しよう ・Who am I?クイズ
Lesson5 What do you like?	・他己紹介をしよう
Lesson6 What do you want?	・ポインティングゲーム1・2・3・4 ・キーアルファベットゲーム ・チェーンゲーム ・何のアルファベット大文字かな ・ラッキーカードゲーム ・カード集めゲーム ・お店屋さんごっこ・スリーヒントクイズ
Lesson7 What's this?	・クイズ大会をしよう：シルエットクイズ：漢字クイズ：パズルクイズ ・ブラックボックスクイズ ・背中絵は何？
Lesson8 I study Japanese.	・カード取りゲーム ・聞いたとおりにカードを並べよう ・仲間をさがそう ・時間割を伝え合おう
Lesson9 What would you like?	・仲間さがしゲーム ・スペシャルランチを作ろう

《デジタル資料の活用例》

「Hi, friends!1」の授業内容に沿ってゲームやアクティビティでのコミュニケーション活動の進め方が分かるように、単元名、ねらい、基本的な表現、デジタル資料の活用場面、授業の流れ、活用方法、「Hi, friends!1」との関連、ALTとの連携を記した。

A 授業の概要について

活用例の上部には単元名、ねらい、デジタル資料の活用場面、本時に使用する基本的な表現について記述。

Hi, friends! 1 Lesson6-1 What do you want?

ねらい

身の回りには様々なところにアルファベットの大文字が使われていることに気付くとともに、アルファベットの大文字とその読み方を知る。

基本的な表現 “What’s this? It’s〜.” “Where is ~in this picture?” A～Zまでのアルファベット

A

出会う場面 (1/5時間)

授業の流れ

B

導入

- 1 挨拶
- 2 「何を表しているか考えよう。」
・デジタルフラッシュカードでアルファベットの大文字が書かれている物を探るクイズをしよう!

展開

- 3 Let's Play 1 誌面からアルファベットの大文字を探そう
・デジタルフラッシュカードでアルファベットを学ぼう!
- 4 Let's Play 2 ポインティングゲームをしよう!
アクティビティ説明動画
ゲーム1 2
・デジタルフラッシュカードでアルファベットを確認しよう!

まとめ

- 5 Let's chant 1 Alphabet Chant
・デジタルHi, friends! で学ぼう
- 6 キーアルファベットゲームをしよう!
アクティビティ説明動画
「キーワードゲームアルファベット編」
- 7 振り返り

デジタル資料の活用方法

C

- 2 「何を表わしているか考えよう。」
・身の回りにあるものでアルファベット大文字が表示されている物(菓子箱・ジュースのペットボトルなど)の写真をデジタルフラッシュカードとして提示し、クイズ形式で答えさせる。
- 3 Let's Play 1 誌面からアルファベットの大文字を探そう
・デジタルHi, friends! P.22のLet's Play 1をクリックし提示する。提示されたページにあるイラストをクリックしアルファベット大文字を拡大して紹介する。アルファベット大文字のデジタルフラッシュカードを提示する。提示順に合わせてALTにアルファベットを発音してもらおう。(カードは1秒間隔で提示する)
- 4 Let's Play 2 ポインティングゲームをしよう
・アクティビティ説明動画「ポインティングゲーム1, 2を見せてゲームに取り組ませる。動画を提示しながら、コミュニケーションをするときに大切にすること(大きな声での発声)を確認する。
・デジタルフラッシュカードのアルファベットの提示に合わせて、ALTが発音してもらおう。児童にも発音させる。
- 5 Let's chant 1 Alphabet Chant
・デジタルHi, friends! P.20のLet's Chant 1をクリックし提示する。提示されたページにあるPlayマークをクリックし、チャンスを開かせる。
- 6 キーアルファベットゲームをしよう!
・アクティビティ説明動画「キーワードゲームアルファベット編」を見せてゲームに取り組ませる。動画を提示しながら、コミュニケーションをするときに大切にすること(大きな声での発声、よく聞く、相手の目を見て話す。)を確認する。

B 授業の流れ
「Hi, friends!1」の授業内容に沿った、デジタル資料を使った授業の流れを記述。

C デジタル資料の活用方法
デジタルフラッシュカードやアクティビティ説明動画の活用方法、ALTの役割について記述。

授業実践

「Lesson6 What do you want?」

<p>1時間目</p> <p>出会う場面</p>	<p>導入</p>  <p>基本的な表現を提示しながら、児童と一緒に発音!</p> <p>デジタルフラッシュカード</p>	<p>展開</p>  <p>動画から、ゲームの内容を理解し、コミュニケーション活動の重点も分かる。</p> <p>アクティビティ説明動画</p>	<p>まとめ</p>  <p>動画でゲームの内容を確認後、友達と活動することができた。</p> <p>児童の声 英語が言えるようになって楽しかった。</p>
<p>3時間目</p> <p>慣れ親しむ場面</p>	<p>導入</p>  <p>基本的な表現を繰り返し学び表現に慣れる。</p> <p>デジタルフラッシュカード</p>	<p>展開</p>  <p>ゲームやアクティビティで基本的な表現を使い友達とどう話したらよいか分かる。</p> <p>アクティビティ説明動画</p>	<p>まとめ</p>  <p>みんなの前で積極的に発表することができた。</p> <p>児童の声 ゲームの説明が分かりやすかったので覚えられた。</p>
<p>5時間目</p> <p>広げる場面</p>	<p>導入</p>  <p>基本的な表現を繰り返し学び定着する。</p> <p>デジタルフラッシュカード</p>	<p>展開</p>  <p>ゲームの内容がよく理解できる。</p> <p>アクティビティ説明動画</p>	<p>まとめ</p>  <p>友達と進んで話すことができた。</p> <p>児童の声 友達と一緒に話せて楽しかった。</p>

研究の結果

<p>児童のアンケート結果の比較</p> <p>基本的な表現の言い方が分かるようになりましたか。</p> <table border="1"> <tr> <th>1時間目</th> <th>2</th> <th>9</th> <th>6</th> </tr> <tr> <td>いつも分かる</td> <td>2</td> <td>9</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>だいたい分かる</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>何となく分かる</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>分からない</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>友達に話しかけてみたいという気持ちになりましたか？</p> <table border="1"> <tr> <th>1時間目</th> <th>10</th> <th>5</th> </tr> <tr> <td>とてもなった</td> <td>10</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>なった</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>あまりならなかった</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>全くならなかった</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1時間目	2	9	6	いつも分かる	2	9	6	だいたい分かる				何となく分かる				分からない				1時間目	10	5	とてもなった	10	5	なった			あまりならなかった			全くならなかった			<p>協力校の教師の感想</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本的な表現を繰り返し学ばせたことにより、確実に児童に表現が定着した。 ・コミュニケーション活動の重点が画面に分かりやすく表示されたことにより、児童がその後の活動で意識して取り組むことができた。 	<p><教師の評価></p> <p>教師が児童のコミュニケーション活動を指導するにあたり、児童がゲームやアクティビティに進んで取り組み、児童のコミュニケーション活動を充実するよい指導資料だと評価を得た。</p>
1時間目	2	9	6																																		
いつも分かる	2	9	6																																		
だいたい分かる																																					
何となく分かる																																					
分からない																																					
1時間目	10	5																																			
とてもなった	10	5																																			
なった																																					
あまりならなかった																																					
全くならなかった																																					

研究のまとめ

<p>成果</p> <ul style="list-style-type: none"> ○教師が、デジタルフラッシュカードを使って授業を行ったことにより、児童はコミュニケーション活動で使う基本的な表現を定着させた。アクティビティ説明動画を使って授業を行ったことにより、児童はゲームやアクティビティの内容をより理解できるようになった。 ○児童は、基本的な表現が定着し、ゲームやアクティビティの活動内容をより理解したことにより、友達とのやりとりに自信をもって臨むことができた。そのため、早く「友達と進んで話したい」という意識をもたせることができた。 ○小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」を活用することにより、児童にコミュニケーション活動の重点を分かりやすく説明することができた。そして、児童を戸惑いなくスムーズに活動に取り組ませることができたので、児童のコミュニケーション活動の充実を図ることができた。 	<p>課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ○アクティビティ説明動画を使って活動内容や方法を児童に理解させることは、各学校の児童の実態に応じて、コンテンツの内容をさらに充実させる必要がある。
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

問い合わせ先 群馬県総合教育センター
 担当係: 教育情報推進係 0270-26-9215(直通)