

### III

## 小学校英語

担任が行う小学校英語活動授業の研究

— コミュニケーションの素地を養う、楽しい英語活動 —

#### 小学校英語研究グループ

<研究員>

山田中学校	指導教諭	神崎 由紀
第五中学校	指導教諭	石井 佳代子
吹田第一小学校	教 諭	山田 敬司
吹田第三小学校	教 諭	松岡 由果
吹田南小学校	教 諭	大久保 千穂
岸部第二小学校	教 諭	金崎 栄一
南山田小学校	教 諭	玉城 明子
北山田小学校	教 諭	村上 悦子
高野台小学校	教 諭	佐野 彩子
古江台小学校	教 諭	大谷 誠
藤白台小学校	教 諭	木下 佐知
桃山台小学校	教 諭	植田 京子
津雲台小学校	教 諭	土居 春美

<スーパーバイザー>

関西大学外国語学部長 竹内 理

## 目 次

1. はじめに	1
2. 研究経過	1
3. 今年度の取組	3
(1) 研究授業等指導案	3
① 5年研究授業 (Aグループ)	
② 5年研究授業 (Bグループ)	
③ 6年研究授業 (Aグループ)	
④ 6年公開授業 (Bグループ)	
(2) 各グループの研究	21
① Aグループ研究報告	
② Bグループ研究報告	

## 1. はじめに

本年度から新学習指導要領が本格実施され、小学校高学年において、年間35時間の外国語活動が必修となりました。新学習指導要領において外国語活動の目標は、「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ませながら、コミュニケーション能力の素地を養う。」となっています。そこで本市においては、小学校英語活動のねらいを次のように定め、取り組んできました。①積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育てる。②英語の音声や基本的な表現に慣れ親しむ。③異なる文化を理解する。このねらいに沿って、平成18年度からは、すべての小学校に英語指導助手（AET）が配置されました。各小学校高学年において、平成22年度には、年間20時間以上、そして本年度からは、年間35時間の英語活動の授業が行われていますが、英語指導助手（AET）は、5・6年生を対象に学級単位で10～12時間の配置しかありません。そのため、各小学校においては、これまで以上に担任が主体性をもって指導を行っていくことが必要になります。

小学校英語研究グループとしては、これまで、小学校英語活動の本格的な実施をスムーズに迎えられるよう、『英語ノート』や研究グループで作成した教材を活用した「担任が行う英語活動」の授業研究や、英語活動の本格実施に向けての環境整備の研究に取り組んできました。特に、「電子黒板」と「英語ノートデジタル版」を活用した授業の研究に取り組み、担任が一人で1時間の授業を行うための、より実践的な研究を進めてきました。

小学校外国語活動の授業の本格実施を踏まえ、「担任が行う小学校英語活動授業の研究 ― コミュニケーションの素地を養う、楽しい英語活動 ―」の研究に取り組みました。研究体制としては、A、B2グループで研究を進めました。Aグループでは、「ICTの活用、教材作り」、Bグループでは、「授業の組立、活動例」について研究を進めました。そして、それぞれのグループがその研究を活かして、それぞれ英語ノートを教材とした5年生・6年生の研究授業・公開授業を実施しました。それらの授業では、子どもたちが楽しく活動をする中で、友だちとのコミュニケーションを図れるようなしかけを工夫しました。

また、昨年度作成した「外国語活動 評価文例集」を生かし、評価の観点や方法についても研究を進め、研究授業を通して提案をしました。

## 2. 研究経過

### 平成23年

5月16日（月） 第1回研究会

研究テーマ、スーパーバイザー、グループ編成・テーマ、今年度の予定について

6月14日（火） 第2回研究会

中学1年公開授業、各グループの研究内容、教育研究大会の発表について

7月21日（木） 第3回（B）研究会

教育研究大会の発表に向けて、今後のBグループの研究について

- 7月26日(火) 第3回(A)研究会  
教育研究大会の発表に向けて、今後のAグループの研究について
- 9月22日(木) 第4回研究会  
5年研究授業(Aグループ) 指導案検討
- 10月14日(金) 第5回研究会  
5年研究授業(Bグループ) 指導案検討
- 10月25日(火) 5年研究授業(Aグループ)  
吹田第三小学校 5年3組 教諭 松岡由果  
英語ノート1 Lesson6「外来語を知ろう」
- 10月25日(火) 第6回(B)研究会…吹田第三小学校にて  
5年研究授業指導案検討について
- 11月22日(火) 5年公開授業(Bグループ)  
桃山台小学校 5年1組 教諭 植田京子  
英語ノート1 Lesson7「クイズ大会をしよう」
- 12月15日(木) 第7回研究会  
5年研究授業の反省。今後の研究の進め方について

## 平成24年

- 1月11日(水) 第8回研究会  
6年研究授業に向けて、評価について、研究紀要について
- 1月17日(火) 第9回(A)研究会  
6年研究授業指導案検討、Aグループの研究について
- 1月31日(火) 6年研究授業(Aグループ)  
津雲台小学校 6年2組 教諭 土居春美  
英語ノート2 Lesson8「オリジナル劇をつくろう」
- 1月31日(火) 第10回研究会  
6年研究授業の反省、研究紀要について  
6年研究授業(Bグループ) 指導案検討
- 2月17日(金) 6年公開授業(Bグループ)  
古江台小学校 6年3組 教諭 大谷 誠  
英語ノート2 Lesson9「将来の夢を紹介しよう」
- 2月17日(金) 第11回研究会  
各グループの研究報告、研究紀要、来年度に向けて

### 3. 今年度の取組

#### (1) 研究授業等指導案

##### ① 5年研究授業（Aグループ）

### 外国語活動 学習指導案

吹田市立吹田第三小学校 教諭 松岡 由果

1. 日時 平成23年10月25日（火）第6校時（2：45～3：30）
2. 学年・組 5年3組（男子19名 女子19名 計38名）
3. 単元名 Lesson6 外来語を知ろう
4. 単元の目標
  - ・身近な外来語に興味を持ち、積極的にゲームをする。
  - ・積極的に好きなものを尋ねたり、答えたりする。
  - ・日本語と英語の発音の違いに気付く。

#### 5. 単元の評価規準

##### 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】

- ・積極的に欲しいものを尋ねながら、友だちのためにフルーツパフェ作りをしている。

##### 【外国語への慣れ親しみ】

- ・外来語と英語の発音の違いに気をつけて、相手に欲しいものを尋ねたり、それに答えたりしている。

##### 【言語や文化に関する気付き】

- ・身近に使用している外来語と英語の発音や言い方の違いに気付いている。

#### 6. 児童観

本学級の児童は、明るく活発であり、男女関係なく仲良く過ごしている。授業に対しても意欲的であり、集中して学習に励んでいる。

外国語活動には、多くの児童が興味・関心を示しており、楽しみながら活動に取り組んでいる。しかし、みんなの前では恥ずかしいとの思いから、進んで手を挙げる児童は少ない。そのため、外国語活動を通して、「誰もが初めてのことだから、間違えたって恥ずかしくない」と伝えたり、“Great!” “Excellent!” と褒めたりして、一人ひとりの自信につながることを望んでいる。

#### 7. 教材観

児童が使っている日本語の中には多くの外来語が存在する。そのほとんどは、もともとなる言語での発音と違ったり、中には意味の違う使い方をしているもの（和製英語など）があったりする。

そこで、本単元では、様々な国から入ってきた身の回りの外来語を取り上げ、外来語とそのもとになる言語の発音の違いや、意味の違う使い方をしているものがあることに気づかせたい。そして、発音に気を配りながら好きな物を注文し、自分のオリジナルパフェを作って紹介し合う活動を通して、正しく自分の思いを伝えることの大切さを実感させ、積

極的に自分の思いを伝えようとする態度を育てたい。

## 8. 指導観

児童の実態の中にあつたように、子どもたちが積極的になれる要素を多く取り入れながら学習を行う。この単元では、power point を用いて音声を聞かせるなど、Native の発音はパソコンで行う。同時に視覚にも訴えられるので、子どもがより意欲的になれると考ええる。また、コミュニケーションの基本である挨拶、“Hello.” や “Thank you.” “Here you are.” などのやり取りを大切にしたい。

そして、授業の終わりには振り返りカードを使った子どもの評価を行い、それを次の授業に生かすような指導体制をとりたい。

## 9. 単元計画 (全4時間)

時	目標と主な活動	
1	目標	外来語を探し、身近に使用している言葉の表す意味が同じであっても、発音が違うことを知る。
	活動	①外来語探し ②New words ③banana チャンツ ④Let's Listen 「CDを聞いて、どの絵か探そう。」
2	目標	外来語とそのもととなる語とでは、音が違うことに気を付け、英語の音を意識して発音しようとする。
	活動	①banana チャンツ ②仲間外れクイズ ③キーワードゲーム ④Let's Listen 1 「CDを聞いて、どこの国から来た食べ物か考えて、線で結ぼう。」
3	目標	尋ねられ、自分の欲しいものを頼む。
	活動	①banana チャンツ ②Let's Listen 2 「CDを聞いて、健が注文したものを○で、麻衣が注文したものを□で囲もう。」 ③ジャンケンゲーム ④インタビュービンゴ
4 (本時)	目標	欲しいものを尋ねたり、要求したりして、友だちのフルーツパフェを作り、紹介する。
	活動	①banana チャンツ ②ジャンケンゲーム ③フルーツパフェを作ろう。 ④作ったフルーツパフェを紹介しよう。

10. 本時の目標

- ・欲しいものを尋ねたり、要求したりして、フルーツパフェを作る。

11. 扱う表現

- ・What do you want? / ~ please. / Here you are.
- ・Thank you. / You're welcome.

12. 展開

過程	児童の活動	担任の活動	使用する言語材料	指導上の留意点(・) 評価の観点(○)	教材
挨拶	学級担任の問いかけに積極的に答えることで、英語による挨拶に慣れる。	クラス全体に挨拶をする。 クラス全体に問いかけた後、数名の児童に問いかける。	Hello. Let's start English. How are you?	・外国語活動にスムーズに入れるように、しっかりと声を出させる。	
復習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これまでに学習した問いかけに対し、適切に答える。</li> <li>・外来語を思い出し、英語でしっかり言う。</li> <li>・Banana チャンツ</li> </ul>	クラス全体に問いかけた後、数名の児童に問いかける。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・What number?</li> <li>・What color?</li> <li>・What is this?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体及び数名の児童からの反応で、各児童の様子や実態を把握する。</li> <li>・大きな声で発音させ、繰り返す。</li> </ul>	Power point  CD
活動1	外来語を使ってジャンケンゲームをする。	活動の内容とルールを説明する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Hello. (Hi.)</li> <li>・Rock, scissors, paper. One, two, three !</li> <li>・What do you want ?</li> <li>・~please.</li> <li>・Here you are.</li> <li>・Thank you.</li> <li>Bye.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Hello. Here you are. Thank you.をしっかりとよせさせる。</li> <li>・机間指導をして、児童共通のつまずきがあれば、全体で確認し練習をする。</li> </ul>	ポイントカード  英語ノート p. 69 フルーツカード

活動2	<p>友だちのフルーツパフェを作る。 (インタビュー形式)</p>	<p>活動の内容とルールを説明する。</p> <p>デモンストレーション</p> <p>〔 指導者の提示 指導者⇄児童 児童⇄児童 〕</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・What do you want?</li> <li>・～please.</li> <li>・Here you are.</li> <li>・Thank you.</li> <li>・You are welcome.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デモンストレーションを通して、活動のねらいと手順を児童にしっかりと理解させる。</li> <li>・挨拶やアイコンタクトに気を付けて、 <b>Hello.</b> <b>Here you are.</b> <b>Thank you.</b>をしっかりと知らせる。</li> <li>○日本語と英語の発音の違いに気を付けて、欲しいものを尋ねたり、答えたりして、フルーツパフェを作ろうとしている。</li> </ul> <p>〔 行動観察 振り返りカード 〕</p>	パフェ カップ フルーツ カード
活動3	<p>作ったフルーツパフェを紹介する。(発表)</p>	<p>活動2のインタビューを前に出て、発表させる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・What do you want?</li> <li>・～please.</li> <li>・Here you are.</li> <li>・Thank you.</li> <li>・You are welcome.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなに聞こえるように発表させる。</li> <li>・聞く態度を大切にさせる。</li> <li>○挨拶やアイコンタクトに気を付けて発表している。</li> <li>&lt;発表者&gt;</li> </ul> <p>〔 行動観察 振り返りカード 〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○友だちの発表をしっかりと聞いている。&lt;他の児童&gt;</li> </ul> <p>[行動観察]</p>	書画 カメラ
振り返り・挨拶	<p>振り返りをする。</p>	<p>良かった点・頑張っていた点を具体的にほめる。</p>	<p>That's all for today. Finish English.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・良かった点を具体的にほめ、意欲を高める。</li> </ul>	振り返り カード



② 5年研究授業（Bグループ）

外国語活動（英語活動）指導案

指導者 吹田市立桃山台小学校 HRT 植田 京子

ALT Simon Ion

- 1, 日時 平成23年（2011年）11月22日（火）  
6時間目 14:45～15:30
- 2, 学年、学級 5年1組 （38名）
- 3, 場所 英語教室
- 4, 単元名 英語ノート1 Lesson7 「クイズ大会をしよう」  
～2年生を招待しよう～
- 5, 単元目標
- ・積極的に相手に質問したり、答えたりする。
  - ・英語を使って楽しくクイズ大会をする。
  - ・動物の鳴き声が日本と外国では違うことに気付く。
- 6, 語彙・表現 (単語) animal chicken, pig, cow, horse, dog, cat, mouse, sheep,  
stationery pencil, eraser, ruler, notebook ,  
pencil case, glue
- (表現) What is this? OK. Close. Try again.  
Hint, please.

7, 指導計画

次	学習内容	学習活動
1	ALTの出すいろいろなクイズを楽しむ。	3ヒントクイズ、ピクチャークイズをして What's this?という言い方を練習する。
2	What's this?の質問に対して何について尋ねられているか理解し、答える。	UFOゲーム、ブラックボックス、 ジェスチャークイズ、3ヒントクイズ、UFO クイズをして、ゲームのやり方を理解する。
3	What's this?のやり取りができるゲームをグループごとに考える。	8グループにわかれて、クイズ作りをする。
4 (本時)	英語を使って、クイズ大会のリハーサルをする。	リハーサルをして、クイズの出し方、ヒント の出し方、ほめる言葉や励ます言葉の練習を する。
5	2年生を招待して、クイズ大会をする。	既習の言語を使ってクイズ大会をする。

## 8, 児童観

本学級の児童は、明るく活発で、いろいろなことに積極的に取り組むことができる。また、男女の仲もよく誰とでもペア活動ができる。ただ、チームで協力することはよくわかっているのだが、友だちとのコミュニケーションの取り方が上手でない児童もいる。そこで、どの教科もペア活動、グループ活動を多く取り入れ、みんなで目標を達成させる喜びを少しでも感じられるようにしてきた。

外国語活動においても、活発に声を出して、積極的に授業に臨める児童がいる。ゲームやインタビューも大好きで、男女関係なく質問できるので、少し消極的な児童にも声かけして楽しんで活動している。

また、本校では縦割り活動に取り組んでおり毎日の清掃活動時など下級生とふれ合う機会が多い。下級生とうまくコミュニケーションをとり、優しく言葉かけをしたり教えたりする姿も多く見られる。また、1, 2年生は、毎月1時間の外国語活動をしており、楽しんで英語に取り組んでいる。「クイズ大会」に2年生を招待することで、学年をこえた取り組みができると考える。

## 9, 教材観

本単元「クイズ大会をしよう」では、どの時間においても What's this? という表現を自然な形で使える単元である。見ただけではすぐにわからない絵を提示してそれが何かを当てる活動や、ブラックボックスの中にある物を手で触って当てる活動、3つのヒントからある物を当てる活動、ジェスチャーをして当てる活動、短い間だけある物を見せて、何かを当てる活動などをする。これらの活動を仕組むことで、児童の好奇心を満たし、意欲的にクイズを出し合い、仲間と英語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る。身近な題材から自由にクイズを作り、また、既習の単語や表現を使うことはもとより、わからないことを調べたり、聞いたり、また、ジェスチャーや絵などで補いながら伝えることができるというコミュニケーションのスキルも身につけていきたい。

## 10, 指導観

本単元では、子どもたちの自由な発想を期待したい。子どもたちの興味、関心を第一に考えながら、様々なアイデアを引き出すようにしたい。クイズ作りに興味を示せば、様々な単語や表現を知りたいと思うようになる。この気持ちを大切にしたい。また、「クイズ大会」という子どもたちにまかす部分が初めて出てくる単元である。どのグループも主体的な活動ができるように、どの児童も出来るだけ多くのかかわりができるように、何かのコメントを言う時には褒め言葉を忘れずに、自信を持たせるようにしていきたい。

視覚や触覚などの情報もヒントとなるため、ゲームだけでなく、あいさつ、目を見て言う、ジェスチャーを入れるなどの基本をしっかりおさえることが大切である。Hint, please. や One more, please. とするやりとりも入れて、コミュニケーションがうまくとれるようにしたい。2年生は月に一回の外国語活動であるが、とても楽しんで取り組んでいる。11月に学習している「動物」についてのクイズを考えてすることで、外国の言語・音声への認識を共有することができる。

以上のような児童の実態、単元の内容から、以下の2点に重点をおいて指導をしていきたい。

- ① 自分の意見を友だちに聞いてもらうことで、お互いに通じ合えた時の喜びを感じる。
- ② 少ない英語の語彙量でもビックボイス、ジェスチャー、アイコンタクトを意識して、相手に伝わることを体験する。

1 1, 単元の評価規準

【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】

・友だちと協力して英語を使って、クイズ大会をしている。

【外国語への慣れ親しみ】

・What's this? を使って質問したり答えたりしている。

【言語や文化に関する気付き】

・動物の鳴き声が日本と外国では違うことに気付いてクイズを作っている。

1 2, 本時の目標 ・友だちと協力してクイズ大会の練習をする。

・今まで習った言語を活用して、クイズ大会の練習をする。

	Students	HRT	ALT	Notes (○は評価基準)
Introduction	Let's study English lesson. Hello, Simon. What is the date? It's ○○. What day is it? It's ○○. How is the weather? It's ○○.	Hello.	Hello. How are you? .	
Review	動物や文房具の単語の発音練習をする。 <u>What's this?</u> の確認 <u>What's this?</u> A <u>dog</u> . Close <u>Try again</u> . Hint, <u>please</u> . <u>OK!</u> A <u>cat</u> . <u>That's right. OK!</u>	カードを見ながらリピートする。 デモをする。 ・当たったときは、Excellent! OK! などほめ、言葉をはずれたときは、Try again. One more. など励ます言葉をいうことを心がける。	デモをする。	カード 具体物 ・前時までに学習したことを思い出させる。 ・当たった時やはずれた時の言い方も忘れずにはっきり言えるように声かけする。

<p>Activity ①</p>	<p>8つのグループを作り、グループごとにどんなクイズを作ったか確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3ヒントクイズ</li> <li>・ブラックボックスクイズ</li> <li>・ジェスチャークイズ</li> <li>・ピクチャークイズ</li> <li>・UFOクイズなど</li> </ul> <p>◎わからない単語があれば、ALT, HRTに質問する。</p> <p>◎ALT, HRTを呼び、説明する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どんなクイズをするかグループごとに確認する。</li> <li>・わからない単語やヒントの出し方をアドバイスする。</li> <li>・ヒントの用意の仕方では、大きさ、色 (color, size, shape) などがあることも伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・わからない単語やヒントの出し方をアドバイスする。</li> </ul>	<p>クイズに使う物</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ブラックボックス</li> <li>・画用紙など</li> </ul>
<p>Activity ②</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループごとに交代で、リハーサルをする。(5分×2)</li> <li>・お互いにアドバイスをする。(よかった点、改善点を伝える)</li> </ul> <p>B: What's this? A: ○○? B: Close. Try again. A: ○○? ・ B: OK! Excellent!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デモ</li> <li>・ジェスチャー、アイコンタクト、ビッグボイスを使うことの大切さを伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループを使って全体にやり方を示した後、4グループごとに前半、後半でリハーサルをする。</li> <li>・あたった時、はずれた時の言葉かけを忘れずにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2年生にわかるような言葉遣いを意識させる。</li> <li>○積極的にゲーム作りに参加し、既習の単語を活用しようとする。</li> </ul>
<p>Finish</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ふり返りカードを書く。</li> <li>・ Good -bye, Simon. See you again.</li> </ul>	<p>ふり返りカードの紹介</p>	<p>Good-bye, everyone.</p>	<p>ふり返りカード</p>

③ 6年研究授業（Aグループ）

## 外国語活動（英語活動）指導案

指導者 吹田市立津雲台小学校 教諭 土居春美

1. 日時 平成24年（2012年）1月31日（火）6時間目（14：30～15：15）
2. 学年 第6学年2組（23名）
3. 場所 第6学年2組教室
4. 単元名 英語ノート2 Lesson8 “オリジナルの劇をつくろう”
5. 単元目標
  - (1) 英語を使って友達と協力しながら、劇を演じようとする。  
(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)
  - (2) 劇の台詞を言ったり、聞いたりする。  
(外国語への慣れ親しみ)
  - (3) 世界のいろいろな国の物語を知る。  
(言語や文化に関する気付き)
6. 語彙・主な表現
  - ・ Please help ～. /Look at this. /What's the matter?
  - ・ turnip /grandpa /grandma /pull /come /me /girl
7. 児童観

本学級の児童は、23名の少人数であるためか一人ひとり、お互いのことを良く分かり合える関係が築けている。放課後も友だちと遊ぶ姿が見られる反面、自分や友だちに対しても固定的な見方をしてしまい、それにとらわれすぎることも多い。

このことは、学習面にも見られ、得意不得意を自分で決めてしまい、不得意なことにチャレンジしてみようという意欲も弱い。外国語活動においても苦手意識を持ち始めている児童も数名いる。これは、みんなの前で発表することがはずかしいという成長過程によるものかもしれない。英語に触れさせるため、毎朝、日直が英語で挨拶をし、英語係は「今日の一言英語」で短い英語の表現を紹介している。
8. 教材観

英語ノート Lesson8 の“オリジナルの劇をつくろう”は小学校1年生の国語教材「大きなかぶ」をもとにして、児童がオリジナルの劇を作り表現する単元である。その他にでてくる話も、児童が知っている世界の民話や昔話であるため、英語で聞いても内容を理解しやすく、英語のリズムにも慣れ親しむことができる。また、大きなかぶは登場人物が次々と現れ、かぶをひっぱるというくり返しの面白さがある。

英語での表現も、“Please help ～.” “What's the matter?” “Are you ready?” など

同じフレーズがくり返されるため、児童が劇をつくりやすい教材である。また、オリジナルの劇を創作することで、児童同士のコミュニケーション力を育むことができると思われる。

## 9. 指導観

本単元では、物語の絵をプロジェクターで映し出し、それにあわせて自分が考えた台詞を言う活動を行う。児童が描いた絵をパソコンに取り入れ、それに動きを付け加えることで児童は興味をもって活動できる。しかし、まだ、語彙力の少ない児童たちなので、登場人物のかけ声など英語での言い方がわからない場合が考えられる。そこで、“Good job!” “Great!” “What’s the matter?” “Please help ~.” など「大きなかぶ」で使われた言葉をもとに台詞を考えさせたり、困った児童のためにヒントカードを用意したりするなどの支援をしながら進めていく。さらに、教室に英語ノートのデジタル教材を自由に操作できるようにしておき、それらを活用しながら、声の大きさ、トーンを工夫し豊かな表現をめざして創作させたい。

卒業間近の6年生であり、中学での英語につなげるためにも楽しい英語活動を取り入れ、英語という外国語に慣れ親しめるような指導をしていきたい。さらに、グループやクラスでお互いにアドバイスしあうことで、自分のよさや友だちを認め合うなどクラスでのコミュニケーション力の育成につなげたい。

## 10. 評価規準

### ア (コミュニケーションへの関心・意欲・態度)

オリジナル劇の創作や発表を通して、友達と積極的に交流しようとしている。

### イ (外国語への慣れ親しみ)

くり返しや英語のリズムを工夫し、オリジナル劇をする。

### ウ (言語や文化に関する気付き)

外国の物語に興味を持ち、かけ声や動物の鳴き声は国によって違うことに気付く。

## 11. 指導と評価の計画 (全4時間)

時	活動	評価				
		コ	慣	気	評価規準	評価方法
第1時	<ul style="list-style-type: none"> <li>英語ノート2 Lesson8 Let’s Listen1 を聞いてどの物語か考える。</li> <li>Let’s Listen 2 「おおきなかぶ」の物語を聞く。</li> </ul>			○	<ul style="list-style-type: none"> <li>外国の物語に興味を持ち、かけ声や動物の鳴き声なども英語と日本によって違うことに気付いている。</li> </ul>	振り返りシート 英語ノート

第2時	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Let's Listen 3 CDを聞いて登場する順に人物絵カードを置く。</li> <li>・Let's Chant ♪Yo-heave-ho! ♪</li> <li>・Let's Listen CDを聞いてどの場面か吹き出しに番号を書く。</li> <li>・Activity 1 4つのグループに分かれ、オリジナルの物語を作る。物語に登場するものを考える。</li> </ul>	○	○	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>・くり返しや英語のリズムによって英語を言っている。</li> <li>・英語の台詞を聞いてどの場面か気付いている。</li> <li>・グループで協力して劇に登場するものを考えている。</li> </ul>	<p>行動観察</p> <p>英語ノート</p> <p>行動観察</p>
第3時 本時	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Let's Chant ♪Yo-heave-ho! ♪</li> <li>・Activity 1 グループで考えた物語の絵をパソコンで操作し、それに合わせた台詞を考える。</li> <li>・Activity 2 グループでオリジナル劇を考え、練習をする。</li> </ul>	○	○		<ul style="list-style-type: none"> <li>・劇に合わせた台詞を考えようとしている。</li> <li>・オリジナル劇のあらすじを考え、友達と練習しようとしている。</li> </ul>	<p>行動観察</p> <p>行動観察</p>
第4時	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Let's Chant ♪Yo-heave-ho! ♪</li> <li>・Activity 1 グループでオリジナル劇の練習をする。</li> <li>・Activity 2 お互いに発表しあい、面白い表現など気付いたことを発表する。</li> </ul>	○	○		<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリジナル劇を友達と練習し、友達の良いところを見つけようとしている。</li> <li>・他のグループの発表を見て、内容を理解しようとしている。</li> </ul>	<p>行動観察</p> <p>振り返りシート</p> <p>振り返りシート</p>





<p>展開</p>	<p>5. 前時で考えた物語と登場人物の台詞を考える。 (動物の鳴き声など)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラスを4つのグループに分けてそれぞれがオリジナル劇をつくる。</li> <li>・各グループが作成した、オリジナル劇の絵をパソコンで操作し、それにあった表現方法を考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「大きなかぶ」にない台詞の時はヒントカードを参考にしても良いことを知らせる。</li> <li>・「大きなかぶの」デジタル教材を聞くコーナーを設け、台詞の言い回しの参考にさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎友だちとオリジナル劇をつくろうとし、積極的に楽しんで交流しようとしている。 (コミュニケーション)</li> <li>◎知っている英語の表現やヒントカードを使いながら表現方法を考え、話をつくりあげようとしている。(音声や表現)</li> </ul>	<p>ヒントカード</p> <p>C D</p>
<p>まとめ</p>	<p>6. 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りシートに自分が進んで学習をしていたことや友だちの良いところを書き、発表する。</li> </ul> <p>7. 終わりの挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・次時の活動の予告を聞く。</li> <li>・挨拶をする。 Thank you very much. Good-bye. See you.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分や友だちのがんばりを発表させる。</li> <li>・グループで発表をすることを知らせる。</li> <li>・That's all for today. Good-bye. See you next time.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の態度や英語を使って活動していたことを認め、児童の意欲を高めるようにする。</li> </ul>	<p>振り返りシート</p>



④ 6年公開授業（Bグループ）

外国語活動(英語活動)指導案

指導者 吹田市立古江台小学校 教諭 大谷 誠

- 1 日時 平成24年(2012年)2月17日(金)  
6時間目 14:30～15:15
- 2 学年・学級 6年3組 (31名)
- 3 場所 算数教室
- 4 単元名 英語ノート2 Lesson9「将来の夢を紹介しよう」
- 5 単元目標
  - ・様々な職業の言い方に興味を持つ
  - ・積極的に、自分の将来の夢について、理由を含めて紹介したり、友だちの夢を聞き取ったりする。
  - ・どのような職業につきたいかを尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむ。
- 6 語彙・表現
  - 【単語】 teacher, doctor, racing driver, tennis player, cook, fire fighter, singer, nurse, Astronaut, farmer, baseball player, soccer player, police officer, pilot, scientist, engineer, (他職業名多数→児童の実態に沿って)
  - 【表現】 What do you want to be?, I want to be~. Because I (like/ can/want)~.

7 児童観

本学級には真面目な児童が多く、落ち着いた態度で授業を受けることができる。周囲をまとめることのできる児童もおり、行事などではクラスで協力して力を発揮していた。

その一方、何事にも受け身な児童が多く、消極的な姿勢が目立つ。英語活動などは勿論普段の生活においても、関心はあるが、恥ずかしさや失敗を恐れる気持ちから、前に出られない児童がすくなくない。

これまでの英語学習では、AETの協力もあり、多人数で取り組む英語を使ったゲームを多

く取り入れてきた。そのため、ペアやグループでのゲーム活動では声を出して、活発に活動する様子が見られるようになった。一方、一人での発表やチャンツなどでは活動が消極的になり、まだ課題となる部分が残っている。

また、事前のアンケートでは「将来の夢を持っている」と考えていると答えた児童は『30%』であった。「ない」と答えた児童は、具体的に思いつかないという実態があった。

## 8 教材観

本単元では、『将来の夢』を題材として取り上げている。そして、大きな目標として、『江戸っ子スピーチ大会での“将来の夢”発表』を設定した。スピーチ大会は他クラスと交流して行い、他クラスの友達とも夢を聞き合える場になっている。また、英語で将来を語る際、教科書既存の職業だけではなく、児童が本当になりたいと思える職業でスピーチすることが、意欲につながると考えた。しかし、事前アンケートの結果から、キャリア教育の素地が乏しいという実態があったため、総合学習における『職業調べ』の学習と合科的に単元を構成した。

スピーチ大会は、英語で話すことに加え、多くの友達の前で発表することになる。児童によっては、不安な気持ちが大きいものになると考えられる。その中で自分から話したいという気持ちにさせることが大切である。そのためには、納得した職業選びと、スピーチに関するチャンツの反復練習が重要である。自分で話したいことを選ぶことが、“What do you want to be? I want to be a ～.”のように want を使ったダイアログに有効であると考えた。

また、自分の将来の夢を自分で話すという題材は、小学校だけにとどまらず、中学校2年生でも登場する。そして、その下地として、中学1年生でも取り扱いがある。自分の将来の夢ややりたいことを話すという単元は、中学校英語との系統性、そして小学校英語のまとめとして、具体的に取り組む必要がある。

## 9 指導観

本単元の目標であるスピーチは、事前学習で単語や文章の音声表現に慣れ親しんでおくことが大切である。そのために、フラッシュカードやチャンツ、ゲームなどを用いての、変化のある繰り返しの発音練習で、スピーチへの不安を取り除きたい。また、職業に関する英単語を多く扱うため、フラッシュカードなどで取り扱う単語は限定し、混乱のないよう配慮する。職業名の英単語には、外来語として定着しているものもあるため、「聞いたことがあるなあ」「外来語と発音がちがうなあ」などの気づきを持てるよう、声掛けを行う。

コミュニケーションの場として、インタビューゲーム・ビンゴゲーム・クラッシュコミュニケーションなどペアやグループでの学習形態を単元に取り入れている。友達とのかかわりに加えて、ゲームの中で、スピーチにかかわる表現に親しめるように内容を設定する。特に、“What do you want to be?”など長文になるものや発音が難解なものは、区切りを作って段階的に学習を進めていく必要がある。

また、Because以降の、将来の夢の理由にあたる部分は、I like～. I can～. I want～.などの既習表現を使用し、自分の作った文章をスピーチする。発表時は、話し手と聞き手が、双方向的にコミュニケーションをとれるよう、聞き手の“What do you want to be?”、“Why?”などの質問に答える形でスピーチをすすめる。またうなずきや態度で、話し手に安心感を与えるような、聞き手としての態度も指導する。

10, 単元の評価規準

言語や文化に関する気付き	コミュニケーションへの関心・意欲・態度	外国語への慣れ親しみ
様々な職業の言い方や外来語との違いに興味を持つ。	積極的に自分の将来の夢について、理由を含めて紹介したり、友だちの夢を聞き取ったりしようとしている。	どのような職業につきたいか尋ねたり、答えたりしようとしている。

11, 指導と評価の計画 (全8時)

時	目標と主な活動	評価			評価基準	評価方法	使用表現
		気	関	慣			
1	どんな職業があるか考えよう ・英語でのスピーチというめあてを知る ・職業を考え、分類をする						
2	自分の性格にピッタリの仕事・職業を見つけよう ・自己分析をする ・自分の興味から、職業を選ぶ(職業サイトで調べ学習)	○			職業の表現は、外来語として、日本でも聞いたことのある言葉が多いこと気付く。	・行動観察 ・ワークシート	
3	興味のある仕事について、くわしく調べよう ・興味がある職業を詳しく調べる (理由・仕事内容・社会での役割・魅力・苦勞・必要な努力)	○			職業表現は性別に関係のない言い方を用いていることに気付く。	・ワークシート	各自のスピーチ用の職業単語
4	様々な職業についての表現を知ろう 1、本単元の目標を知る『教師のスピーチ』 2、職業チャンツ(8単語) 3、クラッシュコミュニケーション(8個) 4、記憶力ゲーム(2人で) 5、英語ノート p 5 6 Let's Listen			○	様々な職業を英語で表現しようとしている。	行動観察	職業単語×8 How about you? I want to be~(職業名).
5	職業を表す語や、職業の尋ね方に慣れよう 1、職業チャンツ(新たに8単語)・スピーチチャンツ 2、ミッシングゲーム 3、クラッシュコミュニケーション(16単語) 4、記憶力ゲーム(班で) 5、英語ノート p 5 8 Let's Listen 6、スピーチメモ作成(名前、職業、理由)			○	様々な職業を英語で表現しようとしている。	行動観察	職業単語×16 What do you want to be?
6	将来つきたい職業について尋ねたり答えたりしよう 1、職業チャンツ・スピーチチャンツ 2、ミッシングゲーム 3、インタビュービンゴゲーム 4、カルタゲーム(2人で) 5、スピーチリハーサル(班で)		○		積極的に友だちに将来つきたい職業を尋ねたり、答えたりしようとしている。	行動観察 振り返りカード分析	Hello. My name is ~. Why? Because~.
7 本 時	スピーチメモをもとに、スピーチの練習をしよう 1、スピーチチャンツ 2、ミッシングゲーム 3、カルタゲーム(班で) 4、スピーチリハーサル(班→全体)			○	発表会に向け、自分の伝えたいことを英語で言おうとしている。	行動観察 振り返りカード分析	I like/can/want~. Perfect! Really?
8	スピーチメモをもとに他のクラスの友達と夢を伝えあおう 1、スピーチチャンツ 2、スピーチのやり方を知る 3、スピーチメモをもとに発表		○		スピーチを通して、将来の夢を友達と伝えあおうとしている。	行動観察 振り返りカード分析	

総合との合科(職業調べ)



1 2、本時の目標

- ・発表会に向け、自分の将来の夢を伝え合う。

1 3、本時の展開

過程	児童の活動	担任の活動	◆指導上の留意点 ◎評価規準≪評価方法≫
ウォームアップ 7分	<p>1 あいさつをする Hello. I'm good / fine / sleepy / great.</p> <p>2 フラッシュカード→ミッシング ・2回追い読み→1回児童のみ→ミッシング</p> <p>3 ♪. チャンツ ♪ ※スピーチチャンツ</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>What do you want to be ? I want to be~. (職業名) Because I like/can/want~. (理由)</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体であいさつを行い。質問を投げかける How are you? What day is it today? What's the date today? How is the weather?</li> <li>・単語を確認後、黒板に掲示したカードでミッシングゲームを行う 1枚隠す→2枚隠す→1枚隠してシャッフル→1枚隠してジョーカーを入れる</li> <li>・チャンツをとおして、本時の言語表現を確認する チャンツは小太鼓のリズムに合わせて発声する。 職業名、理由を変えて複数回繰り返す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆授業の始まりを意識させるよう、元気にあいさつする。</li> <li>◆変化を加えてリズムよく繰り返す。その際、隠すカードは児童に発音の定着しきっていないものを選ぶようにする。</li> <li>◆起立させるなどの、体を動かす動作を取り入れて、楽しく口ずさめるようにする。</li> </ul>
導入 3分	<p>4 めあての確認 発表会に向け、自分のスピーチに慣れ親しむことを意識する。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>古江っこスピーチ大会に向けて自分のスピーチをみがこう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・次時の発表の場を改めて意識させて、本時への意欲を高める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆数人に選んだ職業を尋ね、本時で取り扱う単語を意識させる。</li> </ul>
展開① 10分	<p>5 カルタゲーム 班で、職業カードを1セット用意する。 Tの読み上げに合った札をとる。 I want to be~(職業名). Because I like/can/want~(理由).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・隣の二人組で第一ゲーム <ul style="list-style-type: none"> <li>・“I want to be~.”の形で札をとる。</li> <li>・“Because I like/can/want~.”の形の文を聞いて、職業を推測して札をとる。</li> <li>・キーワードを決め、その単語の発音時に札をとる。</li> </ul> </li> <li>・班の四人組で第二ゲーム ゲームの流れは第一と同様。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆“Because”の文章を多用し、その用法に慣れ親しませるようにする。その際、児童が推測しやすいよう、複数の文章を用意する。</li> </ul>
展開② 20分	<p>6 スピーチリハーサル</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① ルール確認</li> <li>② 班の友達にスピーチ / 聞き手は質問と感想</li> <li>③ 全体にスピーチ / 聞き手は質問と感想</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを説明する Tのスピーチでデモンストレーション。 ↓ 感想を言わせる【カードを使って】。 Perfect! (君にぴったりだよ!) Really? (意外だなー!)</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>発表者：Hello. 発表者：My name is ~. 聞き手：What do you want to be? 発表者：I want to be ~. 聞き手：Perfect! / Really? 聞き手：Why? 発表者：Because I like ~. 発表者：Thank you.</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆聞き手が質問するタイミングがわかりやすいようにTが合図をだす。</li> <li>◆感想は2つの選択肢カードから選ばせ、発音と共に挙げさせる。その際発音は考慮せず、話し手との関わりという点を重視する</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>◎【慣】発表会に向け、自分の伝えたいことを英語で言おうとしている。 ≪行動観察・振り返りカード分析≫</p> </div>
反省 5分	<p>7 ふり返しカード カードに今日の反省をかく。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の授業を振り返らせ、チェックをつけさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆“大きな声で話せたか”“スピーチ大会の準備はできた?”など具体的に声掛けをする。</li> </ul>

## ゲーム案

### 1 クラッシュコミュニケーション

机を横一列に並ばせて、机上に裏向けた職業絵カードを並べ、机の両端に2チーム待機させる。  
2人1組でスタートし、ペアがめくったカードをもう一人が発音して進んでいく。  
相手チームとぶつかったらタッチして、じゃんけんをする。勝てばそのまま進むことができ、相手陣地につけば勝利。

### 2 カルタゲーム

グループになり、職業カードを1セット用意。  
手を上にし、指導者が I want to be~と読み上げた札をとる。  
発展として、Because I like/can/want~(理由)から職業を推測させる。

### 3 記憶力ゲーム

グループをつくる。  
I want to be~(職業)を一人目が言い、次の人に How about you?と聞く。  
次の人は一人目の職業を言った後で、I want to be~(職業)と続ける。  
同様に2人目は次の人に How about you?と聞き、3人目は1人目と、2人目の職業名を言う。  
詰まった人が負け。

### 4 インタビュービンゴゲーム

3×3ますのカードか、4×4ますのカードのますに、好きな職業を書いていく。  
教室を歩き回って、近くの人とジャンケンし、負けたほうが What do you want to be ? と聞く。  
勝った方は、自分のカードの埋めたい部分の職業をいれて I want to be~(職業)と

### 5 ミッシングゲーム

読み上げながら、黒板に絵カードを置き、覚えさせる。  
顔を伏せさせて、カードを操作して、どう変化したか答えさせる。

(例)

1枚隠す。

複数枚隠す。

1枚隠してシャッフル。

1枚隠してジョーカーを入れる。

## (2) 各グループの研究

### ① Aグループ 研究報告

## ICTの活用、教材作り

Aグループでは、英語活動でのICT機器の活用について研究しました。各学校に電子黒板やプロジェクタ、タブレット型パソコンが導入され、幅広い活動ができるようになりました。

「英語ノート デジタル版」は、マウスをクリックするだけでほとんどの操作ができるため、パソコン初心者でも手軽に扱えます。文字やイラスト、写真をクリックすると音声やアニメーションが再生されるなど、様々な工夫がされています。そして何より、「ネイティブの発音が手軽に聞けること」がデジタル教材の強みです。画像と音声を一体化させたデジタル教材なので、表示されているアイコンやイラスト、写真などをクリックするだけで、ネイティブの発音を手軽に、繰り返し聞くことができます。絵と音声をセットにして覚えられるので、子どもたちの記憶に定着しやすいと考えられます。

研究グループでは、英語の発音に慣れ親しむツールとして、デジタル教材を作りました。「英語ノート デジタル版」を調査したところ、絵をクリックしても音声が出ない単語（国名やスポーツなど）があることがわかったためです。それらを補うために、AETの協力を得て、パワーポイントで使用できる「音声付きデジタルフラッシュカード（CD）」ができました。

この他にも、「授業の導入に使える教材」や子どもたちが描いた作品を取り込んだ「デジタル紙芝居」の授業実践を通して、ICTに向く単元を考えること、ICTを使う場面を限定して活用することは、効果的であることがわかりました。また、子どもたちの作品を取り入れることで、英語活動に苦手意識のある子どもにも、学習への動機づけになることがわかりました。

課題として見えてきたことは、活用の際にICTにこだわりすぎてコミュニケーション活動や授業のねらいがぼやけてしまわないようにすることです。

授業の導入で使えるWhat's this?のパワーポイントやデジタル紙芝居の作り方を載せていますので、各学校で活用していただければ幸いです。

(デジタル教材の作成にあたっては、イラストや写真などを取り込み、加工する際、著作権に十分注意しました。「転載や加工も無料」となっているフリー素材かどうかをよく確認する必要があります。)



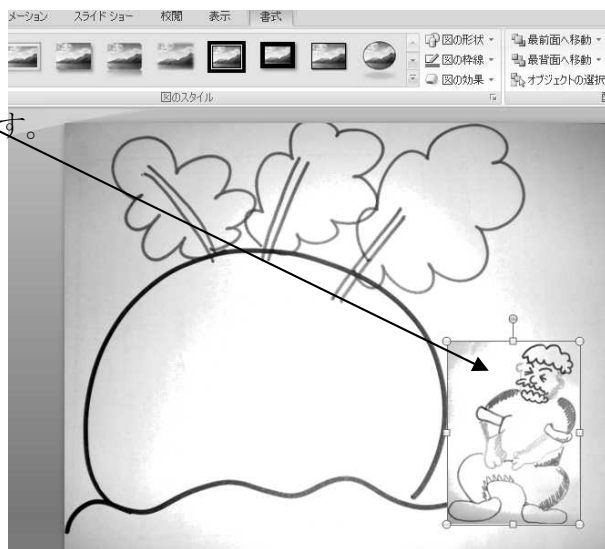
<デジタル紙芝居を作ってみましょう>

- ① 紙芝居に使用したい画像や絵をスキャナーで読み込みます。
- ② パワーポイントを起動させて、「挿入」→「図」でファイルに保存したものを貼り付けます。
- ③ 背景になる絵を貼り付けたら、加えていく絵（今回は背景がカブ、加える絵としておじいさん）を同じように貼り付けます。
- ④ スキャナーで取り込んだ場合（デジカメなどで撮影したものを取り込んだ場合も同じ）は、どうしても暗くなったりして、背景として貼り付けた絵となじみが悪くなります。そこで加えた絵の「図のツール」の中の「色の変更」を指定します。

この中の「透明色を指定」というものを選ぶと、



図形に筆のようなアイコンが現れますので、加えた絵の背景にあたる部分を指定します。そうすると、もともと貼り付けた背景の色が透けてみえるため、色がなじむようになります。（また「コントラスト」などで明るさをあげると、よくなる場合もあります。）



- ⑤ 今回のようにおじいさん、おばあさんの登場に効果を持たせたい時は、「アニメーションの効果」で様々な変化が付けられます。

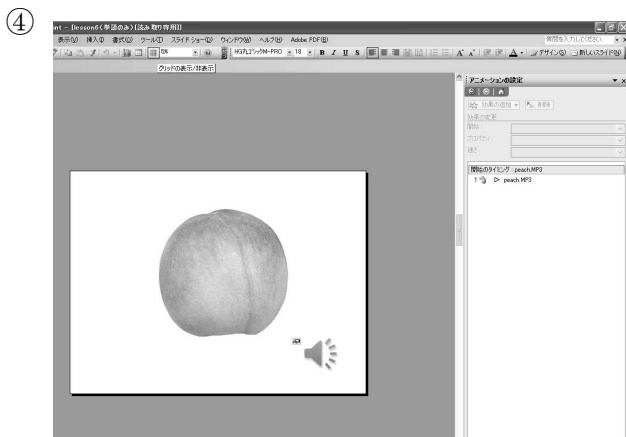
子どもたちは「アニメーションの効果」はすぐ覚えて様々な動きをつけることができますようになります。ぜひお試しください。



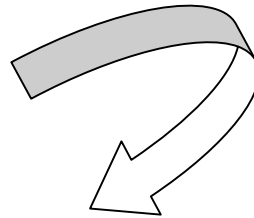
## <たのしく単語の練習ができる フラッシュカードを作ってみましょう>

(①～④の手順は昨年の記事に詳しく掲載しています。)

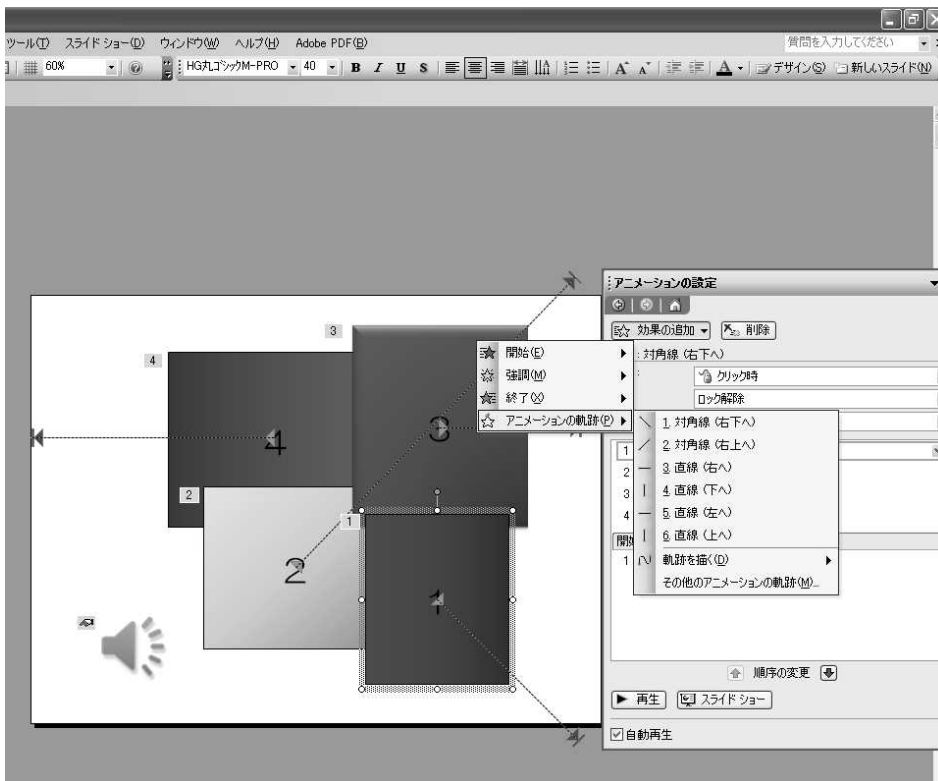
- ① まず、パワーポイントで単語の画像などを貼り付けます。
- ② IC レコーダーなどで録音した ALT の音声などを、**画像を入れたのと同じファイル**に音声ファイルとして保存します。  
※ 同じファイル内に音声がないと、クリックしても音は流れません。
- ③ 画像を貼り付けたスライドに「挿入」→「ビデオとサウンド」→「ファイルからサウンド」で音声ファイルを貼り付けます。



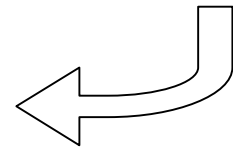
「アニメーションの設定」で効果をつけていきます。



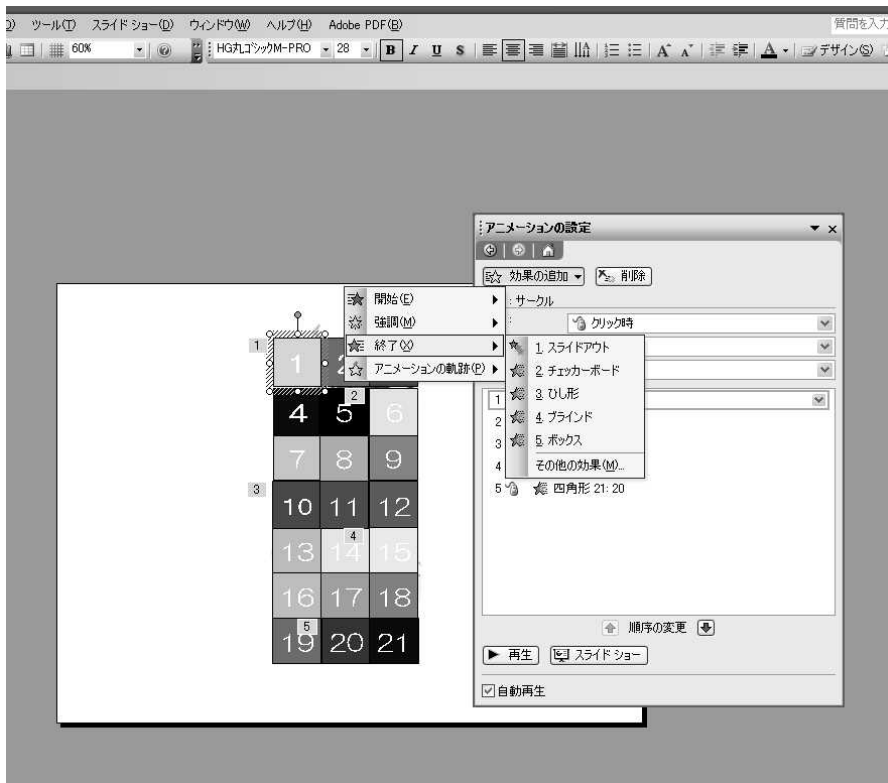
上から4つの四角を描画して、ももの画像を隠します。クリックすると少しずつ画像が見えてくるようにしてクイズにします。



「アニメーションの設定」→「効果の追加」→「アニメーションの軌跡」→「対角線」で色々な動きをつけていきます。

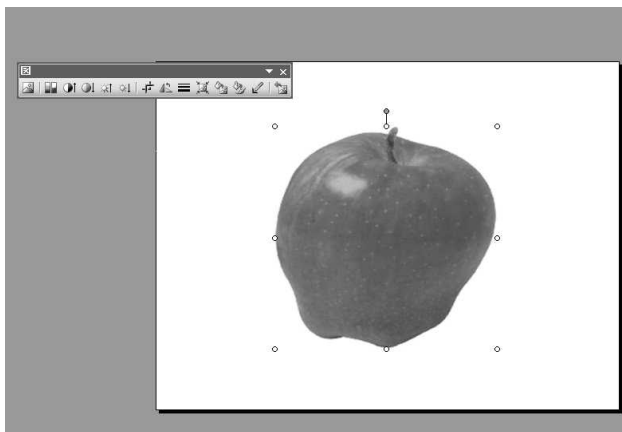


動作の開始は「クリック時」にします。

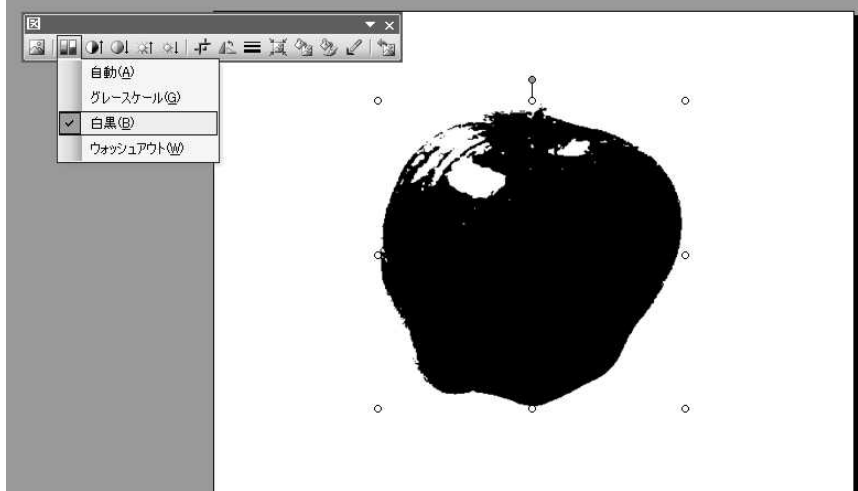
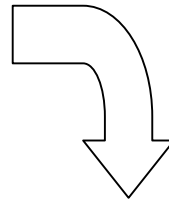


⑤ 同じようにたくさんの四角を描画して、一部分だけを動かして見せる。

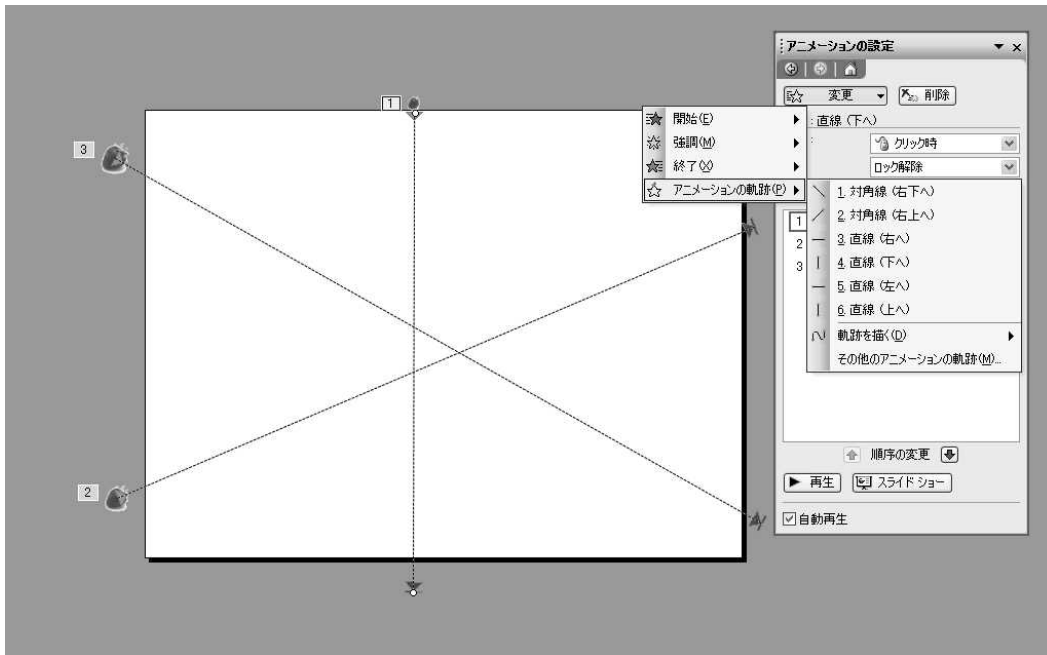
「アニメーションの設定」→「終了」→「スライドアウト」などで四角を動かします。



⑥ 陰にしてシルエットクイズ風にします。貼り付けた画像を指定して「図」→「色」→「白黒」



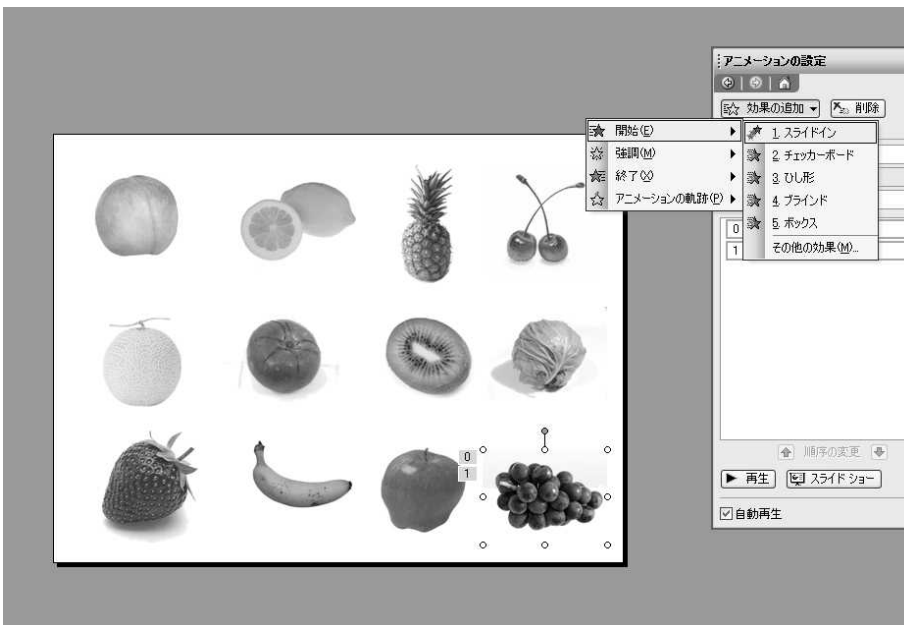
⑦早いスピードでフレームアウトさせ、なにか当てるクイズにする。



④と同じように「アニメーションの設定」→「アニメーションの軌跡」→色々な動きを設定します。

このとき、画像のスタートとゴールをスライドからはみ出させると、フレームアウトできます。動きのスピードは「アニメーションの設定」の中の「スピード」で調整できます。わざと早くするとゲーム性があり、楽しむことができます。

⑧ ミッシングゲームにする。



たくさんの画像をはりつけます。そのスライドを何枚も作り、そのうちの1つまたは数を増やして、いくつか選択し、「アニメーションの効果」で後からスライドインするなどの効果をつけます。

このように一度画像を取り込んでしまえば、色々なアレンジができます。初めは面倒ですが、子どもたちにも色々なバリエーションで単語の練習ができます。ぜひためしてみてください。また今回紹介した Lesson 6 のこの教材は研究グループでまとめた他の教材や研究授業のビデオとともに配布します。ぜひご活用ください。

## ② Bグループ 研究報告

### 英語活動におけるプロジェクト型授業

#### 1. プロジェクト授業とは

数回の授業で達成可能な目標を設定し、その目標の達成に向けての過程において、コミュニケーション力や言語文化への気付きを育成する授業方法です。

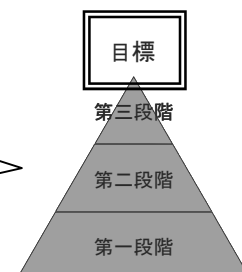
「児童が目標をはっきりと持てるので自主的に活動できる」

「段階を踏んで英語を学べる」

「英語を使う必要性が明確になる」

「達成感がある」などの利点があります。

コミュニケーション力  
言語文化への気付き



#### 2. 今年度の二つの実践より

クイズ大会（5年生）では、兄弟学年を招待して、楽しませることをプロジェクトの目標としました。その達成のために、最初は、自分たちが教師から出題されたクイズやゲームを楽しみました。その中で、必要な英語表現を反復練習し、身に付けました。それによって、自発的にクイズを作ろうという意欲がわき、クイズ大会につなげることができました。

将来の夢（6年生）では、隣のクラスの児童にスピーチを発表することをプロジェクトの目標としました。積極的に自分の将来の夢について話したいという意欲を持たせるために、総合のキャリア教育とリンクして、単元を構成しました。自信をもって発表するために、変化のある繰り返しの活動の中で、スピーチ内容の定着をはかりました。また、聞き手と話し手の双方の活動となるように、聞き手からの質問に答える方法も取り入れました。

上記の実践は「伝えたい内容がある」「伝えたい相手がいる」ということが共通しています。このことは、児童が英語活動に取り組む意欲を大きく喚起するものです。プロジェクト型授業は、児童への明確な学習への動機づけを可能にするものだといえます。

#### 3. 来年度へむけて

来年度は英語ノートにかわり、『Hi, friends!』が配布されます。それを使ってのプロジェクト型授業例を紹介します。

##### 新教材 1

7, What's this? →クイズ大会

9, What would you like? →家庭科や栄養教育とのリンク

##### 新教材 2

5, Let's go to Italy. →旅行のプランを考えよう（社会との連携）

7, We are good friends. →英語劇

8, What do you want to be? →夢スピーチ

#### 4. まとめ

プロジェクト型授業は、準備・計画に少し時間がかかりますが、児童・教師ともに達成感を得ることができます。上記の実践例や指導案をもとに、ぜひ取り組んでみてください。プロジェクト型授業は英語活動を進める上で有効です。