

コミュニケーション能力の素地を養うために、「英語ノート」を効果的に活用した
指導計画・指導方法の工夫・改善 ~ 担任だからこそできる英語活動 ~

学校名	安八郡神戸町立南平野小学校
実施状況(学年・回数)	・第1・2学年:「ゆとりの時間」を活用して1回25分で実施 ・第3~6学年:「総合的な学習の時間」を活用して、1回45分で実施 ・毎週1回15分間の全校英語活動
年間指導時数	第1~6学年まで年間35時間
指導体制	HRT(学級担任)とALT(外国人指導助手)、VET(地域ボランティア講師)による3人でのTT指導
その他	岐阜県教育委員会指定 児童生徒の未来を育む研究開発事業(平成17・18年度) - 小中一貫の英語教育を通して -

1 昨年度までの実践

- ・アンケートや観察等による客観的な児童理解に基づき、学年ごとの目指す姿の明確化を図った。そこで明らかになった見届の視点の評価として、中間交流会(Step-up time)で、前半の活動の様子から後半に伸ばしたい姿を焦点化して具体的に示した。
- ・単位時間終末の振り返り(Comments time)では、活動の中で見つけた仲間の頑張りについて広め、ほめ合ったり、活動の成果について交流したりして、かかわり合った心地よさを振り返るための相互評価を行った。さらに教師それぞれが評価する観点を役割分担して評価した。
- ・「たっぷりインプットでゆっくりアウトプット」を大切に導入や意図的に場や目的に応じた活動形態を設定して児童のかかわりが深まる指導方法を工夫・改善した。
- ・「かかわりを深める言葉」のよさについて広め、児童が互いに使っていくことで、会話が持続し、相手のことをより詳しく理解することにつながるよう工夫した。

2 英語活動を通して目指す姿

(1) 第4学年までの児童の姿

- ・毎時間の学習パターンが定着し、場に応じた動きができた。
- ・模範のスキットのボランティアに積極的に参加しようとする姿が見られた。
- ・ALT's timeで英語を聞いて反応することができた。
- ・活動に必然性をもたせることで、より多くの児童とかかわろうとする主体的な姿が見られた。
- ・英語活動でのかかわりを通して、日常生活においてもお互いに認め合い、誰とでも仲良くしようとする姿が見られた。

(2) 英語活動を通して願う児童の姿

- ・主体的に人とかかわることができる姿。
- ・自分や仲間のよさや違いに気付き、互いを認め合うことができる姿。
- ・ALTや異文化をもつ人々との交流を通して、文化に対する理解を深めることができる姿。
- ・人と気持ちを伝え合う心地よさや喜びを味わうことができる姿。

3 本年度の重点実践内容

「英語ノート」の効果的な活用

学級担任だからこそできる、かかわりを引き出し、かかわりを深める指導計画・指導方法の工夫
自他のよさや違いがわかる自己評価・相互評価の工夫

4 具体的な実践

(1) 単元の指導計画

実施学年	5年	指導時期	10月
題材名	「いっしょに遊ぼう！」		
指導目標	動作を表す言葉や Let's(play) ~ . Yes, let's. の英語表現に慣れ親しむとともに、仲間を遊ばせよう活動を通して、より多くの仲間とかかわる楽しさに気付き、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。(全4時間)		
主に扱う語彙や表現	Let's ~ .Yes, let's. Are you free now? run, swim, walk, skip, sing, eat, study, draw, watch, cook, write, play soccer/tennis/baseball/table tennis/ volleyball /the piano/basketball, go to school, eat school lunch, watch TV, play kendama make an omelet, ride a unicycle, go to library, Which item do you have? ball ,racket ,net ,bat ,glove ,base ,goal ,spiked shoes ,frying ,pan ,goggle ,swimsuit , cap		
教材・教具	<ul style="list-style-type: none"> ・遊ばせるアイテムの絵カード(児童用と板書用) ・動作を表す絵カード(児童用と板書用) ・おはじき ・ピンゴカード ・遊ばせる道具(ラケットやボール等) 		

評価の観点	評価規準(実現したい具体的な姿)
コミュニケーションへの関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> ・進んでジェスチャー等を用いて伝えようとする。 ・仲間同士で積極的に遊びに誘ったり、それに対応しようとする。
英語によるコミュニケーション	<ul style="list-style-type: none"> ・動作を表す言葉や Let's(play) ~ . Yes, let's. の英語表現に慣れ親しむ。 ・ジェスチャーをしながら活動を行ったり、仲間を遊びに誘うために自分の思いをはっきりと伝えたりしながら仲間に話しかける。
言語や文化についての気付き・理解	<ul style="list-style-type: none"> ・動作を表す言葉の中には、play を用いるものとそうでないものがあるという英語表現のおもしろさや言葉や表現の違いに気付く。 ・ALT 等とジェスチャーを加えてコミュニケーションを図り、異文化に触れる。

時間	目指す姿	主な活動内容	主に扱う語彙や表現	コミュニケーションへの関心・意欲・態度 英語によるコミュニケーション 言語や文化についての気付き・理解
1	<ul style="list-style-type: none"> ・動作や遊びを表す言葉や遊びに誘う表現に慣れ親しみ、ジェスチャーを使いながら楽しくコミュニケーションを図る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サイモンセズゲームを行う。 	Let's ~ . Yes, let's. run,swim,walk,skip,sing,eat,cook watch,draw,wrie,play the piano /soccer/tennis/baseball/table tennis,study	<ul style="list-style-type: none"> 進んでジェスチャーを付けて動作をしようとする。 動作を表す言葉の中には、play がつくものとかないものがあるという言語の面白さに気付く。

2	・遊びに使う道具を表す言葉に慣れ親しみ、ALTとジェスチャーを加えてコミュニケーションを体験し、異文化に触れる。	・カードゲームを行う。	Which item do you have? Ball, racket, net, bat, glove, base , goal, spiked shoes, frying pan , goggle, swimsuit, cap	ALT等とジェスチャーを加えてコミュニケーションを体験し、異文化に触れる。
3	・Let's ~.を使って誘いかけたり、それに答えたりする表現に慣れ親しみ、自分の遊びたいことをペアで積極的に伝え合う。	・Let's play ゲームを行う。	What do you have? I have a ~. Are you free now? Yes, I am. Let's play baseball. Yes, let's.	仲間同士で積極的に、遊びに誘ったり、それに答えたりしようとする。 遊びに誘う場面で、「~しよう」と誘ったり、答えたりする表現に興味をもつ。
4	・アイテムをそろえて一緒に遊ぶ活動を通して、道具の種類や遊びに誘うときの表現に慣れ親しみ、より多くの仲間に声をかけて関わる楽しさに気付きながら多くの仲間と積極的にコミュニケーションを図る。(本時)	・Let's play ゲームを行う。	What do you have? I have a ~. Are you free now? Yes, I am. Let's play baseball. Yes, let's.	動作を表す言葉やLet's(play)~. Yes, let's.の英語表現に慣れ親しみ、ジェスチャーをしながらゲームを楽しんだり、それらを使いながら仲間を遊びに誘ったりしながら、自分の思いがはっきりと伝わるように仲間に話しかけようとする。

(2) 本時の授業について

「英語ノート」の効果的な活用

ア 言語材料(カード)の利用

本題材では、動作を表す言葉や Let's(play) ~. Yes, let's. の英語表現に慣れ親しみながら、仲間を遊びに誘う活動を中心にして組み立てられており、「英語ノート」第6学年の単元「できることを紹介しよう」で扱われている表現が児童の実際の生活の場でもよく使われているのでそのまま活用することにした。なお、英語ノートで扱っている can については、別の単元「できるようになったことを紹介しよう」で、I can do this.の英語表現に親しむ活動として扱うことにする。

イ 2学年間の指導計画の活用

本校は、単学級のため低学年・中学年・高学年部ごとに、共通の指導計画を用いており、学年ではなく学年部ごとに学年や学級の実態に合わせて指導過程を柔軟に工夫してきた。

ウ 一単位時間の授業を他の単元で活用

生き生きと活動させたいという担任の願いから、「英語ノート」第5学年の単元「ジェスチャーをしよう」の第2時の活動「進んでジェスチャーしよう」を単元指導計画の中に取り入れた。

学級担任だからこそできる、かかわりを引き出し、かかわりを深める指導計画・指導方法の工夫

ア 児童の実態や興味・関心を踏まえた題材の開発・設定

本学級の児童は、休み時間や放課後等にもお互いに誘い合ってドッジボールやバスケットボール、野球等の遊びを楽しんでいる。体育への興味や関心が高く、ほとんどの児童がスポーツ少年団に入団しており、学校外でも運動に親しんでいる姿が見られる。しかし、高学年になるにしたがって、皆の前ではっきり話したり、動作を付けて表現したりすることに恥ずかしさを感じる児童が多くなってきた。また、人間関係が固定化しつつあり、自分にとって親しく限られた仲間だけでグループを作って一緒に遊ぶ傾向があるという実態に応じて、児童の生活になじみの深い表現を取り上げながら日常的な誘い合う活動を通して、どの子も動作を交えてコミュニケーションを図ることができるような題材を開発した。

イ かかわりを引き出し、かかわりを深める単元指導計画・指導方法の工夫

第1時にはジェスチャーを使って身体表現することの大切さを知って、動作を表す英語表現に慣れ親しむ。第2時では、What do you have?という表現を使ってカード合わせゲームを通して遊びに使うアイテムの英語の表現に触れる。第3時と第4時では、Let's～.等の表現と第1時・第2時で慣れ親しんだ言葉を使って必要なアイテムをそろえ、仲間に誘いかけたり、それに答えたりする会話に親しみながら、仲間同士のかかわりが深められるようにした。また、より多くの仲間と一緒に、その動作を実際に行う活動を取り入れることで、動作を楽しみながら多くの仲間とコミュニケーションをすることの喜びに気付くようにしてみた。このように活動の意図性を明確にし、活動の内容を工夫することで、かかわりがより深まることが分かった。

自他のよさや違いがわかる自己評価・相互評価の工夫

主体的に活動に取り組むためには、自分なりのめあてをもつことが大切である。そこで、本単元では「評価カード」を用い、めあてにそって自分の活動を振り返る場を設定することとした。また、活動の中に、Good job. や See you.といったかかわりを深める会話を進んで使えるようにしたり、Good action や You are a good tennis player.等の仲間のよさを認め合う言葉がけが活動中でもお互いに行えるようになることを期待する。

(3) 本時の流れ(4/4) 評価 指導・援助 コミュニケーションについて 準備品 その他

過程	主な活動		評価・指導・援助
	児童	教師(HRT・ALT・JTE)	
・Greetings ・ALT's Time	・あいさつをする。 ・スポーツ選手の話題を聞いたり、実際に遊ぶ場面を見たりする。	・あいさつをする。 ・ALT は、児童に必要なアイテムについて問いかけながら話を進める。 ・HRT は、児童の立場に立って、一緒に共感したり、疑問を口にしたりする。	相手を意識したコミュニケーションマナーとして相手の目を見て、はっきりとした声であいさつをすることを大切にする。 自分が持っているアイテムをはっきり伝えるために、ジェスチャーを使う等の工夫をすることでより伝わりやすくなることを理解させる。
・Review	・チャンツのリズムに合わせ	・ALT と VET が児童たちをり	ALT と VET がチャンツを通して、自分を表

自分の持っているアイテムをはっきり伝えながら、それを用いてたくさんの友だちと活動しよう。

<ul style="list-style-type: none"> ・ Today's skit 	<ul style="list-style-type: none"> ・ てスキットの練習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ードし、途中で役を入れ替わる。(ロールプレイ) ・ HRT は、声の小さい方に入って活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 現することが苦手な児童にもリズムに乗りながら活動することの楽しさを伝える。
<ul style="list-style-type: none"> ・ Demonstrations ・ Today's aim 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 模範のスキットを見て、活動の見通しをもつ。 ・ 本時のめあてを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ HRT と ALT と VET は、ボランティアの児童と模範のスキットを見せる。 ・ HRT は、本時のめあてを意識させ、黒板に提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ Today's aim につなげるために、前半の Demonstrations では、同姓の仲間を選んで遊びに誘ったり、声が小さく元気のない声で話したりする様子を演じ、後半では、異性にも進んで声をかけたり、元気よく大きな声で話したりする場面を指導者が演じながら、よりよいコミュニケーションについて考えるようにする。
<ul style="list-style-type: none"> ・ Activity part 1 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 一人1枚ずつ遊びに使うアイテムカードを持ち、スクランブルで同じアイテムカードを持った仲間を尋ね合う。アイテムがそろったら、Play コーナーへ行き実際の道具を使って遊び、サインをもらう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ HRT は、ペアでジュスチャーを楽しみ、温かい声かけができていた姿を見付ける。 ・ ALT は、Clear voice で、VET は、Friendly でのよい姿を見付ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ カードをそろえるためにペアでカードを見付ける条件を設定し、多くの仲間とコミュニケーションをとる必然性を設定する。 ・ アイテムカード、遊びの道具、サインカードアイテムカードを使って自分の思いを伝えるために、自分から進んで相手を見付けて積極的に話しかけながらコミュニケーションを図ろうとすることのよさを全体に広める。
<ul style="list-style-type: none"> ・ Step-up time 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分や仲間のよい所、頑張っているところを聞き、後半の活動の見通しをもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ HRT は、Friendly のよい姿(いろいろな相手に声をかけて、進んで遊びに取り組みうとしている姿)を価値付けたり、もっとよくするポイントを伝えたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 仲間関係が固定化している児童が、男女関係なく活動できた場面を具体的に児童の名前をあげながら価値付け、その後の活動がより積極的になるように期待する。
<ul style="list-style-type: none"> ・ Activity part2 	<ul style="list-style-type: none"> ・ コーナー役とまわる役を交代し、ゲームを続け、できるだけ多くの動作を楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ HRT、遊びの数を10個に増やすことを児童に伝え、付加を与えるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 評価を焦点化し、児童一人一人が後半の活動の流れを工夫することができるように、方向性をもつことができるような評価の工夫をする。
<ul style="list-style-type: none"> ・ Comments time 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 評価カードを使い、仲間のよかった姿や自分が頑張ったことを書き、交流する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ALT は、Clear voice の視点で、VET は、Friendly の視点で評価をする。 ・ HRT は、担任にしか気付けないことの視点で具体的な児童の姿で価値付ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 同じアイテムをそろえるために英語の表現を用いて共に活動しながら、相手に自分の意図をしっかりと伝えるように話す。 ・ 単元を通じた表現やコミュニケーションする姿において伸び・体全体で表現することが苦手な児童の頑張り・仲間への言葉かけ等、Step-up time 後の伸びをできるだけ多く見付けて学級全体に広め、児童自身が伸びを感じられるようにする。
<ul style="list-style-type: none"> ・ Greetings 	<ul style="list-style-type: none"> ・ あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 仲間のよさを認める言葉を表現することの大切さに気付く。

5 実践の検証

(1) 具体的な児童の姿からの考察

英語ノートの活用については、一単元ではなく、複数の単元から内容を選択し、実態に合わせて活用したことによって、児童の実際の生活場面により近付き、主体的に英語活動に参加しようとする姿が見られた。

学級担任が、児童のアンケートや観察等から、かかわりと英語活動について児童理解をし、それに基づいた題材を開発・設定したことによって、学級担任だからこそできる、学級の児童の実態に合った活動ができた。

遊びに使うアイテムをそろえる活動を仕組んだことで、普段の生活ではあまり声をかけない仲間とかかわる必然性が生まれ、多くの仲間とコミュニケーションできる楽しさを体験できた。

誘った仲間と遊びコーナーで実際に遊びを行う活動を取り入れたことによって、児童は英語活動の中で実体験ができ、積極的に仲間とコミュニケーションを図ろうとする姿が見られた。

「評価カード」を用いてどの児童も自分なりのめあてをもって活動し、自分の活動を振り返ったりする場の設定により、学級担任が児童の個々の伸びを把握しながらその児童に応じた評価をすることができた。

(2) 今後の実践の方向

学級経営に基づいた英語活動をし、英語活動で身に付いた力を他教科・他領域へ広げていく方法を工夫する。

発達段階に応じて活動内容を見直し、英語ノートを効果的に活用した題材を開発する。

自他のよさや違いが分かる自己評価・相互評価の在り方の研究を進める。

6 資料

資料1 Let's play ゲームの方法

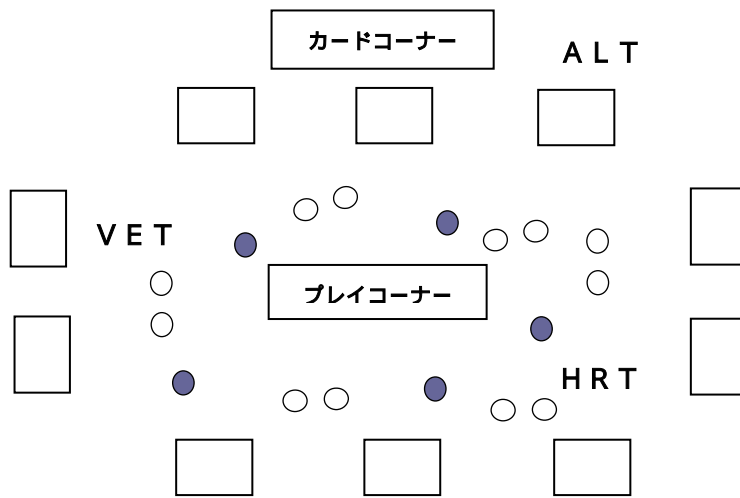
手順	ア 一人が1枚ずつ遊びに使うアイテムカードを持つ イ スクランブルで相手を見付け、お互いの持っているカードを尋ね合う。 ウ 同じ遊びのアイテムが揃ったら、Play コーナーで道具を確認する。 エ 道具を使って遊び、遊んだ後、お互いのサインをもらう。 オ 新しいカードをそのコーナーで引き、相手を見付けてゲームを続ける。
ルール	ア アイテムカードは、初めは相手に見せない。 イ Play コーナーでアイテム確認後に、実際に遊んでサインをもらう。
使用する教材・教具	ア 遊びに使うアイテムの絵カード(児童用と板書用) イ 動作を表す絵カード(児童用と板書用)・・・英語ノートより活用 ウ 遊びに使う道具(ラケットやボール等) エ サインをもらうカード オ 評価カード

【遊び遊びカード】 例表

学習内容	Field name	目標	コメント (個性がびんびん・喜怒哀楽のこぼれ)
1. ボクスターとボールを投げあう。	Leader card Action	A B	ボクスターとボールを投げあう。ボールを投げた後、ボールをキャッチする。ボールを投げた後、ボールをキャッチする。
2. ボクスターとボールを投げあう。	Obst. card Leader card	A B	ボクスターとボールを投げあう。ボールを投げた後、ボールをキャッチする。ボールを投げた後、ボールをキャッチする。
3. ボクスターとボールを投げあう。	Obst. card Friends	A B	ボクスターとボールを投げあう。ボールを投げた後、ボールをキャッチする。ボールを投げた後、ボールをキャッチする。
4. ボクスターとボールを投げあう。	Obst. card Friends	A B	ボクスターとボールを投げあう。ボールを投げた後、ボールをキャッチする。ボールを投げた後、ボールをキャッチする。

説明: A...このカードで遊ぶ。 B...このカードで遊ぶ。 C...このカードで遊ぶ。 D...このカードで遊ぶ。

場の設定 (屋内運動場)



資料2 実際の活動中の場面

