

本物を意識した小学校英語教育の展開と課題 — 絵本から生活へ —

福原 史子*

The Practical Use of Elementary School English in Real Situations
and the Related Issues: From the Story Book to the Real World

Fumiko FUKUHARA

The purposes of this study are to figure out the ways of using a story book to foster students' understanding and feeling of familiarity with English. I also discuss the possibility of transforming the input into output by using the story book and the related issues about practical use in real situations. According to the Curriculum Guidelines in 2017, the third-year students start foreign language activities to experience the joy of communication by listening and speaking actively in English. Since use of story books is encouraged, *In the Autumn Forest in Hi, Friends! Story Books*, a digital version, has been delivered to all schools in Japan. In addition, MEXT mentioned that effort should be made to increase the effectiveness of teaching by taking advantage of what pupils have learned in other subjects. The homeroom teacher and I gave four lessons to 34 second-year students who have learned English twice a week since they were first-year students. The first two lessons were given using *In the Autumn Forest* and the last two lessons were related to the contents in life environmental studies, which means the real world. Through the lessons and the students' reflections, I found that students could enjoy the games in English which they got from the story and could also apply them to real situations. Important issues are how we deal with unknown words and encourage them to express their own real thoughts and feelings in spite of their limited vocabulary.

Keywords : English Education in Elementary Schools, Story Books, Real World

はじめに

2020年度から全面実施となる次期小学校学習指導要領(以下、指導要領と略す)においては、3年生から外国語活動が始ま

る。英語への動機付けを高めるため、「聞くこと」「話すこと」を中心とした外国語活動を通じて、言語や文化についての体験的理解や、音声等への慣れ親しみ等を発達段階に適した形で養うこととなる。また、

キーワード：小学校英語教育、絵本、本物

※ 本学人間生活学部児童学科

5年生からは「読むこと」「書くこと」を加えた4技能への積極的な態度の育成を含めたコミュニケーション能力の基礎を養うこととなる¹⁾。

指導要領には、教育課程全体を通して育成を目指す資質・能力について「何を理解しているか、何ができるか（生きて働く『知識・技能』の習得)」、「理解していること・できることをどう使うか（未知の状況にも対応できる『思考力・判断力・表現力等』の育成)」、「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか（学びを人生や社会に活かそうとする『学びに向かう力・人間性等』の涵養)」の三つの柱が整理され、各教科等の目標や内容についても、この三つの柱に基づく再整理が図られている。3年生から始まる外国語活動における「知識・技能」「思考力・判断力・表現力」及び「学びに向かう力・人間性等」の目標は表1に示す通りである²⁾。外国語による「聞くこと」及び「話すこと」の言語活動を通じた体験的な理解や慣れ親しみが重要で、「自分の考えや気持ち」を伝え合うこと、その際には主体的な態度や相手に配慮する態度が求められている。

表1 外国語活動の目標とする資質・能力

知識 技能	外国語を通して、言語や文化について体験的に理解を深め、日本語と外国語との音声の違い等に気付くとともに、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しむようにする。
思考力・ 判断力・ 表現力	身近で簡単な事柄について、外国語で聞いたり話したりして自分の考えや気持ちなどを伝え合う力の素地を養う。
学びに 向かう 力・人 間性等	外国語を通して、言語やその背景にある文化に対する理解を深め、相手に配慮しながら、主体的に外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする態度を養う。

小学3年生の多くは、外国語活動で初めて英語に触れることも多く、この段階では、理解可能な大量のインプットを児童に与えることが重要となる。文部科学省（以下、文科省と略す）は、絵本は身近な教材であり、「英語を聞いて分かった」という体験ができる良質な教材であると述べている³⁾。

絵本の活用

文科省（2017）によると絵本を活用することの効果は次の三つである。

- 1) 読み聞かせ活動では、児童が指導者の英語を聞き、絵の助けを借りて「英語を聞いて意味が分かる」体験をすることができる
- 2) 良質なまとまりのある英語をインプットできる
- 3) 絵本には同じ表現が繰り返し出てくるため、自然に語彙や表現を身に付けやすい

読み聞かせの際には、ジェスチャーを多用したり、質問をしたり、児童とやり取りをしたり、間を取ったりしながら児童を絵本の世界に引き込むようにすることが重要である⁴⁾。

東（2017）は、目標言語が使われている歌・チャンツ・絵本の英語を声に出して言うことは小学生レベルであっても言語を分析し「理解」し「内在化」する段階と言え、繰り返し音声化することで英語を学習者の内部に取り込む（インプットする）ことができる⁵⁾。

萬谷（2009）は、絵本読み聞かせにおける教師の相互交渉スキルに関する事例研究から、教師の用いる談話手法を三つに分類している。

- 1) アウトプット誘因系（子どもに考えさせ発言させるための発問）：WH疑問文、Yes-No疑問文、Completion

Prompt

2) インプット系（正しい表現を印象づける談話手法）Recast、Repeat Prompt、Answer Confirmation、Answer Provision

3) 発話意欲促進系（発話促進のための情緒的談話手法）：Acceptance、Doubt

萬谷は、絵本の読み聞かせは、子どもの自発的な発話を引き出し、意味のやり取りを大切にしながら、絵本の表現もさり気なく印象付けることができると述べている。そのため、「言わされる」より「言いたい」という子どもの気持ちを優先させた言葉のやり取りを通じたより自然な言語習得で、子ども理解にもとづいて子どもの反応を見ながら相互交渉することに長けている小学校教師の良さが現れる教育手法であると結論づけている。その上で、教師の工夫によって、英語に親しみながら使ってみるという経験を子どもに与える、豊かな可能性を持った活動であると述べている⁶⁾。

そこで、指導する単元のねらいや題材、言語材料にふさわしい絵本を選び、児童の発達段階に応じた多様な使い方を工夫することが求められる。文科省（2017）によると、ストーリーが簡潔で分かりやすく、同じ表現が繰り返し使われているもの、児童が日本語で読んだことのあるものなどが望ましいという。『小学校外国語活動・外国語研修ガイドブック』（2017、以下研修ガイドブックと略す）には、*In the Autumn Forest* が例として示され、目的や学級の実態に合わせて活用を工夫し、繰り返し扱うことが大切だと述べてある。また、活用の仕方も紹介してある⁷⁾。本研究においては、この絵本を活用し、インプットを促す方法及びそれをアウトプットにつなげる新たな方法を試み検証したい。

本物を意識した場面設定の重要性

粕谷（2018）は、児童が自力で主体的・能動的に意味と音とを結びつけられるよう、意味に濁りのない場面の中で大量にインプットを与え、「今、ここ」で言葉が生きて使われる場を作ることを求めている。外国語なのに「わかった！」と膝を打ったり、日本語ほど自信満々には話せないけれど「わかってもらえた！」と感じたりする経験を通じて、本当の楽しさに気付かせる授業を提案している⁸⁾。

英語を聞くことに慣れ、大量のインプットがなされてきたなら、アウトプットにつなげていきたい。しかしながら東（2017）は、これまでの小学校外国語活動では、理解できたインプットを内在化させるプロセスが少ない印象があると述べている。目標言語を使う発展活動は、児童の日常生活に基づいたリアルな設定であり、児童が興味・関心を持って目標言語を使ってみたいと思うような意味のある活動を考案したいと述べている⁹⁾。それはつまり、英語を話す必然性のあるいわゆる「本物」の場面や状況ではないかと考える。本研究においては、この本物を意識した英語教育について検討していきたい。

他教科等と連携した指導

自身の思いや考えを伝える手段として外国語を使って、相手意識をもって語るためには、伝える内容が重要となる。他教科等の学習内容や活動を外国語の授業に取り入れる良さとして、研修ガイドブック（2017）には次の5点が挙げられている¹⁰⁾。

- 1) 英語力を安定して確実に身につけていく。小学校の教科内容は児童の日常生活に関わるものが多く、英語表現と関連させることが比較的容易である
- 2) 指導者は教科内容を把握しているの

で、英語表現を取り込みやすい

- 3) 教科に関連する内容であるため、児童は容易に次の授業でも思い出すことができる
- 4) 児童の英語に対する興味を維持できる
- 5) 上の学年に進んでも、各教科とも前学年の授業がベースになっているため、学習内容の継続性・関連性が高く、習得に効果的である

二五(2014)は、小学校高学年に社会科内容を取り入れた指導を通して、CLIL (Contents and Language Integrated Learning: 内容言語統合学習)の可能性を探る研究をしている。社会科の世界の国々をテーマにCLILの四つの柱「内容」「言語」「思考」「協学」を意識した授業により、児童の知的好奇心を刺激し、社会科の教材により児童の英語学習意欲は高められると結論づけている。発達段階にあった教材で学習者の興味・関心を高めたり、思考させたりしながら英語を学ぶことができるとともに、他教科を学びながらコミュニケーションをとることで、英語学習を強く意識することなく、インプット量を自然に増やし「聞く」「話す」の定着を図ることができると述べている¹¹⁾。

絵本から生活へ

小学校の英語教育に絵本を活用する研究は数多くなされているが、読み聞かせから他教科や生活へとコミュニケーションの場を発展させていく研究は少ない。

又野(2014)は小中連携を視野に入れた英語絵本の活用方法を探る研究において*The Very Hungry Caterpillar*を教材として、理科の授業「チョウを育てよう」の単元との関連性を持たせて、絵や玩具、ペーパー・クラフト作品等を用いてチョウの一生についての導入を行うことにより児童の知識や経験を引き出している¹²⁾。

また、池上(2018)は、物語を丸ごと覚えて学級全体で再話するジョイント・ストーリーテリング(JS)の手法を活用した単元学習を試みている。小学校6年生において、*Goldilocks and the Three Bears*のストーリーテリングの単元ゴールを幼稚園での発表に設定し活動を進める中で、ストーリーの中にあるクマの生態や世界の朝ごはんについて学習する活動を組み込んだ実践を行っている。意味のある文脈の中で大量の英語をインプットすることが可能になり、学ぶ目的をはっきりさせたプロジェクト型の単元学習をすることにより、児童が高い達成感を持つことができたと報告している¹³⁾。

しかしながら、いずれも小学6年生での実践であり、低学年において、絵本の読み聞かせから他教科と連携した活動へと発展させた例は見られない。そこで、1年生から英語科の授業を実施している本校ならではの英語教育の特色を活かし、英語絵本の読み聞かせから生活科へと連携した活動を組むこととした。英語絵本の活用を工夫して行った大量のインプットやアウトプットを、本物を意識したリアルな場面設定の中で使用することにより、「自分の本当に言いたいものや思い」を伝えながら、英語による資質・能力の育成につながる授業を展開していく。

研究目的

指導要領の趣旨や先行研究を踏まえて、本研究では、絵本*In the Autumn Forest*を教材として、読み聞かせから始め、教科との連携を図る単元を構成し、英語の授業を実施することにより、下記の三つの課題を明らかにすることを目的とした。

- 1) 絵本の中に繰り返し出てくる英語表現について、インプットからアウトプットへつなげることは可能か

- 2) 本物の（リアルな）場面を設定し、本当の思いや考えを英語で表現する機会の創出が、他教科と連携することで可能となるか
- 3) 低学年において、リアルな場面設定の中で、自分の本当の思いや考えを英語で表現しようとする際の課題は何か

研究方法

対象

ノートルダム清心女子大学附属小学校2年A組（2017年度）において、学級担任である東山貴子教諭と筆者とのチーム・ティーチングによる英語科の研究授業を、34名の児童を対象に実施した。

私立のカトリックの小学校である本校は、創立当初より英語教育に力をいれており、現在は小学校1年生から週2時間、3年生以上は週3時間の英語科の授業を行っている。また、入学時に国際コースを選択すると、年間の授業数の30%に当たる授業（1・2年生は算数・英語、3～6年生は算数・理科・英語）を、外国人教師から英語で学ぶ。国際コースにおいては、授業中の会話はすべて英語のみが使われ、ノートも英語で書くという「英語に浸る」環境の中で英語力を安定して確実に身につけていく。

研究対象児童のうち、ホームクラスの児童は25人で、これまでにOxford University Pressの*MAGIC TIME 1*及び*2*を用いて聞いたり話したりする英語力を身に付けてきた。一方、国際コースの児童は9人おり、算数（週5時間）と英語（国際コース独自の英語は週1時間、ホームクラスとの合同授業は週1時間）を英語で受けてきた。

2017年5月より毎月1回、筆者がALT（T2）を担当し、学級担任がT1となって絵本を教材とした新学習指導要領のねらいに焦点を当てた実践をしてきた。これまでに教材として*Lemons Are Not Red*や

*Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?*などの絵本を用いて英語によるコミュニケーションへ向かう興味を高め、やり取りをしながら絵本に出てくる英語表現に慣れ親しんできた。

期間

2017年9月12日、10月10日、11月7日、12月12日の4日、それぞれ昼食後の5時間目に45分間の授業を実施した。4日間とも34名全ての児童が出席した。

研究方法

筆者が巻末資料1から4までの各英語科学習指導案の原案を作成し、授業までに学級担任と1回以上の打ち合わせをし、実態に合わせて改良していった。指導案をもとに月1回のペースで授業実践をし、児童の行動を観察するとともに、毎回の授業の終わりに記入する「振り返りカード」による分析を行った。

尚、本研究に関する資料及び画像については、ノートルダム清心女子大学附属小学校服部和也校長と東山貴子教諭の同意のもと、当校からのデータの提供を得て実施した。「振り返りカード」の記録データはコード化し、個人情報保護に配慮し管理している。また、児童の画像についても、当校を通じて肖像権に関する保護者の同意を得たものを使用している。

授業の概要及び結果

教材

文科省が*Hi, friends! Story Books*として各学校に配付した第3・4年生用デジタル教材に入っている*In the Autumn Forest*を教材として使用した。本教材の対象学年は3年生であり、2018年度から3年生を対象とした外国語活動新教材*Let's Try! 1*のUnit 9 “Who are you?”としても掲載

されている。しかしながら、本研究の対象学年は2年生であり、文科省の対象とする学年より1年早い。このことについて、当校は1年生から週2時間の英語をしてきており、本授業を実施した2年生の2学期の時点では、一般の小学校3年生の3学期よりも英語に触れる経験が少なくとも70時間以上多いことになる。そのため、本教材は使用可能と考えた。

In the Autumn Forest は、秋の森の中で動物たちがかくれんぼをして遊んでいる場面を扱っている。オニの dog は、森の中で隠れている動物の体の一部を見て、“I see something...” と言う。さらに何の動物かを推測して “Are you a ...?” と言いながら、動物を次々に見つけていく。見つかった動物は、例えば “Oh, my ears. Yes, I am. I'm a rabbit.” 等と言いながら、見つかった体の部位を言って、自身を紹介していく流れとなっている。児童は、場面が繰り返される中で語彙や表現に何度も触れることができ、状況からその言葉の意味を推測し、読み手とともに言葉を発しながら意味と言葉を結び付けていく。

単元構成

図1に示す通り、本単元は4時間の構成とした。1・2時は *In the Autumn Forest* の絵本の世界そのものを楽しむ時間とし、2時目の後に生活科の学習の「秋を見つけよう」の中で本校から徒歩5分の距離にある岡山県総合グラウンドに秋を見つけに出かけた。その際に見つけた動物や植物をワークシートに記入し、それをもとに、第3時に秋見つけクイズを制作、第4時にクイズ大会をする単元構成を考えた。

第1時「見える動物を言ってみよう」

巻末資料1の英語科学習指導案に示す通り、導入として、英語でのあいさつの後、

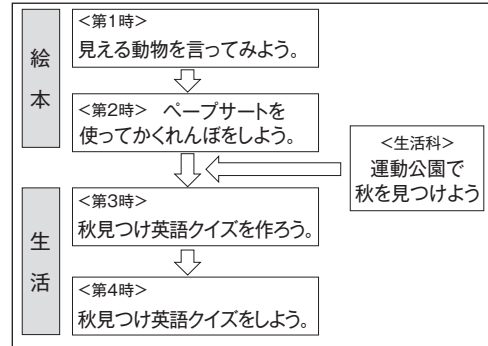


図1 *In the Autumn Forest* 単元構成

毎時間歌っている *Hello Song* を歌い、英語に向かう雰囲気づくりを行った。同じく毎時間している日・月・天気の確認を行った後、本時に使う *In the Autumn Forest* につながるよう、季節のスライドを電子黒板に映し、Spring、Summer、Autumn、Winter に気付かせた。

本時の展開として、「かくれんぼゲーム」と「絵本を楽しむ」の二つを考えた。まず、展開1として、前時までの2時間を使って読み聞かせやそれをもとにしたゲームを通して慣れ親しんできた *Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?* の動物絵カードを使って、色と動物とを結び付けた表現の復習をするとともに、本時の Target Language である “I see something ~.” を T1 と T2 の会話の中で知らせた。会話のやり取りのモデルを示す中で、本時の「めあて」として “I see something ~.” を使って見えるどうぶつを言ってみよう！」を導き出した。中心となる Activity として、かくれんぼゲームを設定した。本時は9月で教育実習中の学生（S）たちが多く参観していたこともあり、急遽加わってもらうこととなった。児童（C）たちがより多くの英語表現を使用する機会を持てるよう、参観学生に各動物の色だけが分かるような持ち方で絵カードを手にとって隠れるよう促した。英語に自信のない児童も見受け

られるので、2人組のペアになり隠れている動物を探す活動とした。T1とT2で会話モデルを2回示し、かくれんぼのように両手で目を覆い、1～10まで英語で数えるところから始めた。目をあけてから、“Ready or not, here I come.”とT2が告げてゲームをスタートさせた。ゲームで使用する英語表現は以下の例の通りである。即興で表現を加えることも促した。

C1: I see something brown.
 C2: Are you a brown bear?
 S1: Yes, I am. I'm a brown bear.
 (カードを裏返して動物を示す)
 C1&C2: Oh, yes!
 (見つかったらハイタッチをする)

Communication PointとしてはSpeak Clearlyを示した。参加学生が、児童の興味を惹くような隠れ方をしたこともあり、子どもたちは英語を使いながら動物を発見するという喜びも一緒に味わえたようであった。

続いて展開2として、電子黒板を使ってデジタル教材の絵本 *In the Autumn Forest* の読み聞かせを行った。T1とT2でやり取りをしながら、例えば次のように読み聞かせをしていった。

T2: I see something red. Are you a …?
 T1: Oh, my ears. Yes, I am. I'm a rabbit.
 T2: I see something black. Are you a …?
 What animal is it? Can you guess?
 S1: Monkey!
 S2: さる?
 T2: A Monkey?
 T1: Oh, my eyes. Yes, I am. I'm a monkey.

下線部は、絵本を通して何度も何度も繰り返される表現である。同様の表現にのせ

た色、形、大きさ、様子などを表す修飾語を手掛かりに、体の部位や動物を見つけ出していく。読み聞かせでは、児童の反応に合わせた間を大切に、次ページに何の動物で、体のどこの部分かを予想させながら進めていった。すでに展開1において、“I see something ~.”の表現に慣れ親しんでいたため、本時では、修飾語に焦点を当て、動物を推測しながら聞き入っていた。後半になるにつれて、いろいろな動物の名前を楽しく発言する姿が観察された。triangular や oval, rectangular 等聞き慣れない修飾語も出てくるが、電子黒板の特性を活かして、ペンで形をなぞり、児童の理解を助けていった。「あ、三角ってことだ」や「ながしかく？」という日本語のつぶやきも見られた。

最後のスライドには本文にない動物も隠れており、“I see something red.”や“I see something ふさふさ.”等、言える表現を使ったり、一部日本語を交えたりしながら見つけた動物を表現しようとする児童の姿が見られた。参観していたNative English Speakerの先生に「ふさふさ」は“fluffy”と表現することを教えて頂き、新しい語彙を知るとともに、本当に言いたいことを言える喜びを感じていた。この体験が第3時につながることとなった。

まとめでは、振り返りカードを用いて、一人一人本時の振り返りをしたのち、挨拶をして終えた。振り返りの観点及び児童の感想は表2に示す通りである。

表2 第1時の振り返り

	できた	まあまあ	できなかった
① “I see something ~.” をつかって友だちとかがい わができましたか。	29人 (85%)	5人 (15%)	0
② はっきり、わかりやすく 話すことができましたか	30人 (88%)	4人 (12%)	0

第2時「ペープサートでかくれんぼをしよう」

第2時から、指導案における展開部分を中心に授業の概要を述べていきたい。巻末資料2に示す通り、第1時の展開2で扱った絵本をもとに作成したペープサートを使ってかくれんぼゲームをする活動をした。展開では、第1時と同様の方法で絵本を読み聞かせた。聞くだけでなく、児童が言えそうな表現については、一緒に発話を楽しむように促した。

再度電子黒板に提示しながら読み聞かせをした後、絵本に登場した動物について、一面には拡大した体の部位を、反対の面にはその動物の全体の姿をコピーしたペープサートを用いて、“I see something ~.”と“Are you a ~?”の表現に注目しながら絵本の内容を想起させた。

第2時のめあては、「(“I see something ~.”を使って) どんなものが見えるか言ってみよう。(“Oh, my ~. I’m a ~.”を使って) 自分が何かを答えてみよう」であった。ペープサートを使ってかくれんぼをするための英語表現として、以下の表現をペープサートを示しながら、リズムにのせて練習した。

I see something ~ .

white / black (色)

big / small / long / short (大きさ)

triangular / oval / round / square (形)

shiny / cute / scary (状態や気持ち)

Oh, my ~ .

ears / eyes / head / nose / body / legs / face / back / stomach / bottom / teeth / paw / mouth (体の部分を表す表現)

Are you a ~ . Yes, I am. I’m a ~ .

rabbit / monkey / bear / mouse / snake / sparrow / fox / turtle /

raccoon dog / cow / horse / cat / tiger (動物の名前)

第2時の中心のActivityとしてかくれんぼの場面を設定し、オニの役とペープサートをもって隠れる動物の役とを作って学級全体で楽しめるようにした。10月の実施で、今回も教育実習生が多く参観していたため、児童に加わって一緒にかくれんぼを楽しむよう促した。第1時と異なり、本時は、オニの役になることも動物役になることもどちらも児童にとって重要な機会のため、見つけることができたら、そのペープサートを持って隠れる役に交代することをルールとした。

かくれんぼを始める前に、T1とT2で以下のような会話モデルを示すことにより、ゲームのルールを伝えた。

T2: I see something white. Are you a rabbit?

(会話モデル)

S1: Oh, my ears. (Yes, I am.) I’m a rabbit.

(ここでT2がペープサートをもって隠れる役に交代する)

T1: I see something scary. Are you a tiger?

(会話モデル)

S2: Oh, my mouth. (Yes, I am.) I’m a tiger.

(ここでT1がペープサートをもって隠れる役に交代する)

児童は、見つけるオニの役になったり、隠れる動物たちの側になったりすることを繰り返しながらかくれんぼゲームを楽しみ、本時の表現に慣れ親しんでいった。本時のCommunication Pointは第1時と同様にSpeak Clearlyとした。相手に伝わる

ように話すことを学んでほしい（学習指導
 案目標3）と考えたからである。

本時の児童の振り返りの観点と結果は表
 3の示す通りである。

表3 第2時の振り返り

	できた	まあまあ	できな かった
① "I see something ~." "Oh, my ~. I'm a ~."をつ かって友だちとかいわがで きましたか。	31人 (91%)	3人 (9%)	0
② はっきり、わかりやすく 話すことができましたか	28人 (82%)	4人 (12%)	2人 (6%)

第3時「秋見つけ英語クイズを作ろう」

次第に秋が深まってきたことから、11
 月2日（木曜日）に生活科「秋を見つけよう」
 の学習で近くの運動公園に行くことになっ
 た。ワークシートを持参し、見つけたもの
 を絵や文字（日本語）で記録してくる活
 動であった。そこで、「秋を見つけよう」
 という生活科の目標と、英語絵本の「秋の
 森に隠れている動物を見つけよう」という
 内容のつながりに着目し、生活科で見つ
 けた「秋」の動物や植物をもとに、「秋見
 つけ英語クイズ」を作ることになった。

第3時のめあては「秋見つけえいごク
 イズをつくろう」である。本時から
 English Native Speaker (T3) も加わり、
 3名の指導体制で進めていった。巻末資
 料3に示す通りの流れで、まずT1が作成
 したクイズを見せ、それを解くことで班ご
 とに作成する意欲を高めていった。各班
 に模造紙(1/2サイズ)と白カード10枚を配
 り、鉛筆、色鉛筆、マーカーのいずれか好
 きな用具を使用して作成するよう促した。

カードの表には生活科の「みつけたよ
 カード」から選んだものの部分を描き、裏
 には全体を描くように伝えた。カードが
 できたら、クイズを考えるように伝えた。
 活動の様子は写真1・2に示している。とこ

ろがここで、物の名称を表す英語が分
 からないという重大な問題に直面した。そ
 こで、児童にどうすればよいかを考える
 よう促したところ、「T3に聞けばよい」と
 いう意見と、「自分で調べることが大事だ」
 という意見がでた。尋ねる場合には、
 “What’s ~ in English?” と聞くとよい
 ことを知らせ、全体で聞き方の練習を
 した。また、自分で調べたい児童のた
 めに6年生から和英辞典を借りて環境
 を整えた。



写真1 秋見つけ英語クイズ作り1

(画像は全てノートルダム清心女子大学附属小学校提供)



写真2 秋見つけ英語クイズ作り2

学級には、国際コースの児童が9名い
 るため、友達同士で教え合ったり、Native
 English Speakerの先生方に助けられたり
 しながら楽しそうにクイズを作ってい
 った。写真3は、一生懸命に英語で花の名
 前を調べている様子である。自身が運動
 公園で見つけてきたものだから、是非表
 現したいとのことで、自ら進んで調べ
 る姿が多く



写真3 和英辞典で調べる

観察された。

本時の振り返りの結果は表4に示す。クイズの作成にもっと時間が欲しいとの感想が多く見られた。

表4 第3時の振り返り

	できた	まあまあ	できなかった
①「みつけたよカード」からえらんで、えいごクイズをつくることができましたか。	32人 (85%)	2人 (15%)	0
②はんできょうりよくしてつくることができましたか。	25人 (73%)	7人 (21%)	2人 (6%)

第4時「秋見つけ英語クイズをしよう」

巻末資料4に示す指導案に従って、「秋見つけえいごクイズをしよう」のめあてでクイズをした。第3時に続いて本時もNative English Speaker (T3) が加わって進めていった。

クイズ大会の方法は、まず各班をA・Bの2チームに分け、最初にAチームはいろいろな班を回りクイズに答える役割、班に残ったBチームはクイズマスターとしてクイズを出題する役割を担った。Communication Point として、Speak Clearly に Use Gesture を加え、伝え合うことの大切さに気付かせようと意図した。また、答えが「おいしい」場合には“Close.” と言えばよいことを伝えた。ゲームの様子は写真4・5に示している。目と目を合わ

せて、クイズを出したり答えたりしてコミュニケーションを図っている様子が窺える。

写真4 秋見つけ英語クイズをしよう！1
— 隣の班の作成したクイズを楽しむ —写真5 秋見つけ英語クイズをしよう！2
— Native Speaker の先生も一緒に —

表5に示す振り返りの結果からも分かるように、小学生には難しい語彙が多くあるものの、内容に興味を惹かれて、楽しくクイズができていた。

表5 第4時の振り返り

	できた	まあまあ	できなかった
①いろいろなグループのクイズにこたえることができましたか。	31人 (91%)	3人 (9%)	0
②はつきりと聞いたり答えたりすることが、できましたか。	31人 (91%)	3人 (9%)	0

考察

絵本を活用したインプットとアウトプット

研究目的1として設定した「絵本の中で繰り返し出てくる英語表現について、インプットからアウトプットへつなげることは可能か」に関して、当初は“I see something ～.”の表現が2年生の児童にとっては難しいと考えた。文科省（2017）のガイドブックにおいても、“I see something ～.” “Are you a ～?” “Yes, I am. I’m a ～.”等の表現を言わせる活動としてではなく、絵本の筋に合わせて児童が「紹介したい」という気持ちを優先させて取り組ませることが大切であると述べている。一方で、絵本を読み聞かせて完結させるのではなく、絵本で扱う語彙や様々な表現を、クイズを出し合う等のコミュニケーション活動の中で活用することも大切だと述べている¹⁴⁾。第1時では、これまで十分に慣れ親しんできたbrown bearやred bird等の色と動物を結び付ける活動を、“I see something ～.”を使って行った。かくれんぼの場面を設定し、色を見つけたらすぐに言いたくなるような状況を創り出したことで、抵抗なくアウトプットができたと考える。

表2及び図2からも、34名のうち28名の児童が“I see something ～.”を使って友達と会話ができたと回答している。記述式の感想からは「I see something を使ってたのしくあそべました」「すごかったのしかったからまたやりたい」「ことばがむずかしかったけどできてうれしいです」など、やり取りをしっかりと楽しむことができたことが窺える。一方で、「まあまあ」の回答をした5人は、「本がとてもすきになりました。たのしかったです」「うまくできなかったので、もっと言えるようになりたいです」「またこんどをたのしみにしてい

ます」「I see something を忘れやすい」と記述していた。

表現が難しかったけれど、活動としては楽しかったことが窺える点から、思わず使いたくなるような状況を設定することで、その状況に応じた表現が自然にアウトプットできたと見えよう。本研究からは、児童にとって文法的には難しいと思われる表現であっても、その表現が使われるリアルな場面を設定することにより、楽しくやり取りできることが分かった。加えて、その「難しさ」そのものが魅力となり、さらに「使ってみてみたい」「もっとうまく言いたい」という意欲につながることも分かった。2時目の感想に「きょうやってすこしむずかしかったけど、がんばると、とてもたのしかったです」や「えいごはむずかしいけどたのしいな」があった。今後、引き続き場面や手立てを検討し、難しいことが楽しいと受け止められる児童の育成を目指したい。

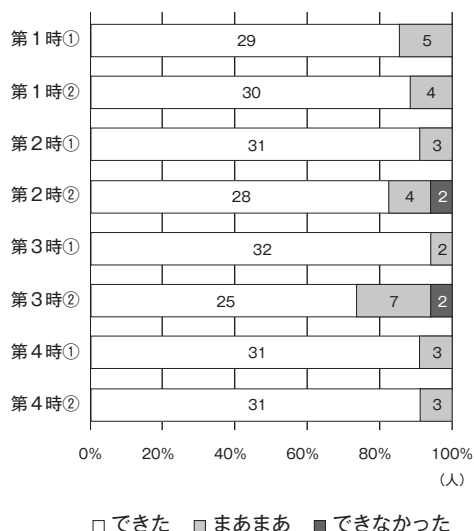


図2 第1時から第4時までの振り返り

他教科との連携による本物の場面設定

研究目的2の「本物の（リアルな）場面を設定し、本当の思いや考えを英語で表現

する機会の創出が、他教科と連携することで可能となるか」については、英語絵本 *In the Autumn Forest* と生活科の「秋見つけ」のテーマが合致したことから、適当な展開になったと考える。「秋見つけクイズ」を作ることにより、児童の中には、他の誰も見つけていない自分だけの秋を表現しようと懸命に考えている姿があった。また、クイズをすることにより、友達の発見した秋と、自分が知らなかった新しい英語表現の発見との両面において見つける喜びを感じており、生活科の学びも英語の学びも深まったことが窺える。

本当の思いや考えを伝える際の課題

研究目的3の「低学年において、リアルな場面設定の中で、自分の本当の思いや考えを英語で表現しようとする際の課題は何か」に関しては、次の通り3点の課題が明確となった。

- 1) 語彙の難しさ
- 2) 個人差と負担感
- 3) 活動時間の確保

まず、「1) 語彙の難しさ」については、決められた表現を使うのではなく、自分の本当に言いたい動物や植物について言うことの楽しさがある反面、語彙力の少なさから難しいと児童が感じている場面が多く観られた。そこで、英語表現が分からない場合、Native English Speaker に尋ねる言い方 “What’s ~ in English?” を知らせた。児童は張り切って英語での表現を尋ねていたが、その際に次のような会話が観察された。

C1: What’s もみじ in English?

T3: What’s Momiji?

C2: What’s ぎんなん in English?

T3: What’s Ginnann?

C3: What’s ひがんばん in English?

T3: What’s Higanbana?

「英語で何というの」と児童に尋ねられても、日本語の意味が分からないので答えようがないのである。せっかく絵を描いているものの、伝わらないので、ジェスチャーを使ったり、あれば実物を見せたりしながら一生懸命に伝えようとしていた。思いがけない状況であったが、これこそ真に「本物」のコミュニケーション場面ではないだろうか。3時目の児童の感想の中に「じかんがなくても、さいごの時に Cluster Amaryllise ひがんばんをできてうれしかったです」との感想があった。そこにいた全員が彼岸花の英語表現を学んだ意味のある瞬間であった。

自分が見つけたものを英語で表現したいという児童の意欲が高いことが分かったが、新しい語彙への関心と、Native English Speaker ではない指導者が、子どもの表現したい思いにどこまで対応できるかについては難しい課題である。加えて、日本独自の事物や事象を ALT がどこまで理解し対応できるかについても課題がある。この点は本研究を通して見つかった新しい課題として、今後研究していきたい。

「2) 個人差と負担感」については、配慮が必要なことである。本物の場面設定では、語彙そのものが高度になっていく。そのことで児童が英語に対してあきらめを持たないように、「誰もが言えること」と「さらに言いたいこと」の2段階に分けて目標を設定する等して、多様な思いに添えていくことが必要であろう。児童の様子を細やかに観察しながら、知的好奇心と困難さとのバランスを保ちながら臨機応変に対応することが求められる。

「3) 活動時間の確保の難しさ」について

は、児童が本物を意識した場面で自己表現しようとする、調べたり、表現したりするための時間が多く必要となる。第3時の振り返りからは「まあまあ」にチェックを入れている児童が7名、「できなかった」にチェックを入れている児童が2名と、他の時間と比べて多いことが分かる。感想をみると、「つくるのがちょっとできなかったからざんねん」「とってものしかった。とちゅうまでしかできなかったからまたしたいです」との意見であり、児童のもっとやりたい意欲が時間の関係から途切れたことが「まあまあ」と感じる理由であることが読み取れる。「問題をつくるのがワクワクした」という児童もおり、自立学習へとつなげることができる意義のある活動であることは明確である。思考・判断・表現する活動の時間をしっかりと確保していきたいところであるが、毎回の単元としてするには時間の制約や準備の面から難しい。ここでもバランスが求められる。そこで、学期に1回程度の単元学習として取り組むことが適当ではないかと考える。

おわりに

2020年度からの学習指導要領全面实施に向けての移行期に当たる2018年度と2019年度の2年間は、特に外国語活動・外国語科においては試行錯誤の連続であろう。既習事項や授業時間数の関係、移行措置で必ず取り扱わなければならない事項を扱うために、*Let's Try! 1・2* や *Hi, friends! 1・2*、*We Can! 1・2* 等の教材を組み合わせて授業を行っている小学校が多い。その際、「抑さえておかなければならない英語表現」とらわれるあまりに、場面・目的・状況、つまり本物のコミュニケーションを意識して創られたせつかくの教材の魅力を見失っていないだろうか。しかしながら、教材を吟味し児童の実態に合わせて活用するため

には研究にも、実施にも、時間が必要となる。時間の確保が重要な課題である。

本研究においては、絵本 *In the Autumn Forest* の「秋」に焦点を当てて、生活科と連携させることにより「本物の秋」を学ぶ英語の教材とした。活動の中で「難しいけれど楽しい」という感想や「もっとやりたい」という感想が多く書かれていたことが印象的であった。知らない表現を尋ねたり、自ら調べたりする姿も多くみられた。まさに英語における「学びに向かう姿」であろう。主体的に英語を学ぶためには、本物を意識した場面設定が欠かせない。今後は、小学校英語教育において「本物」をどうとらえ、無理なく自然なかたちで設定しているのかについて、さらに研究を重ねたい。

文献

- 1) 文部科学省、2017、『小学校学習指導要領』
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2018/09/05/1384661_4_3_2.pdf
(2018.9.1)
- 2) 文部科学省、2017、『小学校学習指導要領解説外国語活動・外国語編』：p.4、開隆堂
- 3) 文部科学省、2017、『小学校外国語活動・外国語研修ガイドブック5実践編』：p.106
http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/_icsFiles/afieldfile/2017/07/07/1387503_2.pdf
(2018.9.1)
- 4) 同上：p.106
- 5) 東仁美、2017、「第二言語習得に関する基本的な知識」、吉田研作（監修）小川隆夫・東仁美『小学校英語はじめる教科書』：p.94、mpi 松香フォニックス
- 6) 萬谷隆一、2009、「小学校英語活動での

- 絵本読み聞かせにおける教師の相互交渉スキルに関する事例研究』、『北海道教育大学紀要 教育科学編』、60 (1) : pp.69-80
- 7) 文部科学省、前掲書 (3) : pp.106-107
- 8) 粕谷恭子、2018、『『脱・子どもだまし』のチャンス—経験を通じて本当の楽しさに気づかせる授業を』、『英語教育』、2月号 : pp.14-15、大修館書店
- 9) 東仁美、前掲書 (5) : p.94
- 10) 文部科学省、前掲書 (3) : pp.103-104
- 11) 二五義博、2014、「CLILを応用した二刀流英語指導法の可能性—小学校高学年児童に社会科内容を取り入れた指導を通して—」、*JES Journal*、Vol.14 : pp.66-81
- 12) 又野陽子、2014、「小中連携を視野に入れた小学校外国語活動における英語絵本の活用方法—絵本 *The Very Hungry Caterpillar* を教材として—」、『中国地区英語教育学会研究紀要』、No.44 : pp.81-90
- 13) 池上真由美、2018、「児童の学習意欲を引き出す単元学習の試み—ジョイント・ストーリーテリングを活用して—」、*JES Journal*、Vol.18 : pp.4-17
- 14) 文部科学省、前掲書 (3) : p.107

謝辞

本研究に関して、月1回の研究授業に向けて学習指導案を共に練り、チーム・ティーチングで授業をしてくださったノートルダム清心女子大学附属小学校東山貴子教諭に深く感謝申し上げます。また、本研究の進展を支え、資料をご提供くださいました服部和也校長先生をはじめ教職員の皆様々に心よりお礼申し上げますとともに、ますますのご発展をお祈りいたします。




〈巻末資料 1〉

平成 29 年 9 月 12 日 火曜日 (第 5 校時) 2 年 A 組 HRT (T1): 東山貴子 ALT (T2): 福原史子		
英語科学習指導案		
テーマ	In the Autumn Forest (1/4 時)	
目標	○ 色・大きさ・形と動物や動物の体の部分とを結び付けた表現に慣れ親しむ。(知識・理解) ○ かくれんぼの場で、見える色と動物を結び付けて “I see something ～. Are you a ～?” を使って表現しようとする。(思考力・判断力・表現力) ○ 相手に伝わるように、英語ではっきりと話ることができる。(Communication に向かう力)	
準備物	教師：前時に使用した動物絵カード (brown bear, red bird, black and white panda, etc...) 絵本 <i>In the Autumn Forest</i> デジタル教材 振り返り用紙 子ども：筆記用具	
子どもの活動	指導者の支援	準備物
<導入> (10分) 1 はじめのあいさつをし、 <i>Hello Song</i> を歌う。	○ 笑顔でリラックスした雰囲気を作り、活動を始める。 ・ 自己紹介をし、元気にあいさつを交わすことによって、英語活動の雰囲気を作る。 T2: Hello, everyone. I am ～. Nice to see you again. C: Nice to see you again. T1: Hello, everyone. I'm ～. Nice to see you again. C: Nice to see you again. ・ 動作をつけて歌うことにより、楽しみながら英語の表現の理解を促す。 ・ HRT も一緒に楽しむことで、英語に向かう雰囲気を創る。 Hello, hello, hello, how are you? I'm good, I'm good, I'm good, thank you, and you?	名札
2 日・月・天気・季節の確認をする	○ 日、月や天気の確認をする。毎時間することにより定着を図る。 T1: What day is it? C: It's Tuesday. T1: What month is it? C: It's September. T1: How's the weather today? C: It's sunny. ○ タイトルの “In the Autumn Forest” に関連することから、今の季節についての関心を引き出す。 ・ 季節を表す英語と画像とを示すことにより、それぞれの季節を示す英語表現に気付かせる。 ・ 今が、夏か秋かについては子どもの発想を大切に。 T2: What season is it? T1: Season? T2: Spring? Summer? Autumn? Winter? T2: What season is it? C: It's summer / autumn. T2: Why? T1: Because.... C: Because 日本語でもよい。 T1: What season do you like? T2: I like autumn. Because it's nice and cool. I can eat many delicious fruits. What season do you like? T1: I like ～. T2: Why? T1: Because..... 日本語でもよい。	デジタル教材 電子黒板
<展開 1> (20分)		

<p>3 前時の復習をする</p> <p>4 本時のめあてをつかむ</p>	<p>○色と動物と結びつけた表現の復習をするとともに、本時の新しい表現 “I see something ~.”を知らせる。</p> <p>T2: I see something brown. T1: Something brown? T2: Yes. I see something brown. T1: Oh. It's a brown bear. T2: Yes, it's a brown bear. T2: I see something yellow. T1: Something yellow? Oh, it's a yellow duck. T2: Oh, no. It's a yellow chick. T1: Wow, it's a yellow chick.</p> <p>・同様に T1 と T2 でやり取りを繰り返しながら、本時の target language である “I see something~.”の表現に気付かせる。</p>	<p>提示用 絵カード</p>
<p>めあて: I see something~. をつかって見えるどうぶつを言ってみよう!</p>		
<p>5 Activity:かくれんぼゲームをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><本時の Target Language> I see something ~. Are you a ~?</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><Communication Point> Speak Clearly!</p> </div>	<p>・絵カードを見て、“I see something ~.”と “Are you a~?” の表現について、色と動物を結び付けながら練習する。</p> <p>○かくれんぼの場面を設定し、どんな色が見えるか、またそれは何の動物かを考えて尋ねることができるようにする。</p> <p>・T1 が目かくしをして日本語で「もういいかい?」と尋ねることにより、かくれんぼをしようとしていることを知らせる。T2 は「まだだよ」と言いながら、絵カードを持って隠れる。</p> <p>・「もういいよ」と言ってカードを示し次の会話をします。</p> <p>T1: I see something brown. Are you a brown bear? T2: Yes, I am. I'm a brown bear.</p> <p>・T2 が 1, 2, 3,10. Ready or not, here I come! と言って T1 を探す (ここで、かくれんぼの英語表現に気付かせる)。見つけたら次の会話をします。</p> <p>T2: I see something blue. Are you a blue horse? T1: Yes, I am. I'm blue horse.</p> <p>・子どもたちに両手で目を隠し英語で 1 から 10 までゆっくり数えるよう促し、その間に周囲に絵を隠す。</p> <p>・2 人組のペアになり、何が見えるか、それが何色のどんな動物かを当てる活動をする。</p> <p>・本時の Communication Point として “Speak Clearly”を示す</p> <p>T2: Everyone, please close your eyes and count 10 in English. T1: Count 10. 1, 2, 3,10. (子どもと一緒に数える) T2: OK. Open your eyes. T2: Ms. East mountain, I see something brown. (会話モデル) T1: Are you a brown bear? S: Yes, I am. I'm a brown bear. T1&T2: Oh, yes! (子どもの様子をみながら会話を数回繰り返す)</p> <p>T2: Let's stand up and make pairs. Do you understand how to play the game? (必要に応じて表現の練習をする) T2: Let's count 10. 1, 2, 3,10. Ready or not, here I come! Enjoy within 7 minutes.</p>	<p>絵カード</p>

<p><展開2> (10分)</p> <p>6 絵本 <i>In the Autumn Forest</i> を聞く。</p> <p><まとめ> 5分</p> <p>6 本時の振り返りとまとめをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中に会話がよくできているペアを見つけておき、ゲーム終了後にみんなの前でモデルを示すよう促す。(1 or 2組) <p>○電子黒板を使って絵本を提示し、T1 と T2 でやりとりしながら絵本を読み聞かせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時で慣れ親しんだ表現が絵本の中でたくさん使われていることで、本の内容に興味を持つとともに、大きさや形についても、“I see something～”を使って表現できることに気付かせる。 ・どんな動物が隠れているのか考えながら聞くことにより、動物の体の部分を表す言葉に意識が向くように導く。 ・電子黒板の利点を活かし、マーカーで印をつけることによって、注目すべき点や分かり難い点を明確に示す。 <p style="text-align: center;">something short/ long something triangular / oval / round / square something shiny / cute / scary</p> <ul style="list-style-type: none"> ・読み聞かせの後に、どんな動物が登場したかについて想起することを通して、次時の学習内容に関心が向くようにする。 <p>○振り返りカードを用いて、本時の振り返りをさせる。</p> <p>○挨拶をして本時を終える。(定型の表現)</p> <p style="padding-left: 2em;">T2: That's all for today. C: Thank you very much. T1/2: See you next time. T1/2/C: Rock, scissors, paper, 1,2,3! じゃんけんをする。</p>	<p>電子黒板</p> <p>振り返りカード</p>
--	---	----------------------------

板書計画

	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> Aim I see something ～.をつかっ て </div>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> Speak Clearly  </div>
<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; margin: 0 auto;"></div>	

電子黒板


〈巻末資料2〉

平成 29 年 10 月 10 日 火曜日 (第 5 校時) 2 年 A 組 HRT (T1): 東山貴子 ALT (T2): 福原史子		
英語科学習指導案		
テーマ	In the Autumn Forest (2/4 時)	
目標	<ul style="list-style-type: none"> ○ 色・大きさ・形・状態等と動物や動物の体の部分とを結び付けた表現に慣れ親しむ。(知識・技能) ○ かくれんぼの場面で、見える色・大きさ・形・状態と動物を結び付けて “I see something ～. Are you a ～?” を使ってたずねることができる。“Oh, my ～. I am a ～.” を使って答えることができる。(思考力・判断力・表現力) ○ 相手に伝わるように、英語ではっきりと話すことができる。(communication に向かう力) 	
準備物	教師: 絵本 <i>In the Autumn Forest</i> デジタル教材 ペーパーサート 振り返り用紙 子ども: 筆記用具	
子どもの活動	指導者の支援	準備物
<p><導入> (10分)</p> <p>1 はじめのあいさつをし、 <i>Hello Song</i> を歌う。</p> <p>2 日・月・天気・季節の確認をする</p> <p><展開> (25分)</p> <p>3. Review: 絵本 <i>In the Autumn Forest</i> を聞くことにより前時の復習をする</p>	<p>○笑顔でリラックスした雰囲気を作り、活動を始める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自己紹介をし、元気にあいさつを交わすことによって、英語活動の雰囲気を作る。 <p style="padding-left: 2em;">T2: Hello, everyone. I am ～. Nice to see you again. C: Nice to see you again.</p> <p style="padding-left: 2em;">T1: Hello, everyone. I'm ～. Nice to see you again. C: Nice to see you again.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 動作をつけて歌うことにより、楽しみながら英語の表現の理解を促す。 ・ HRT も一緒に楽しむことで、英語に向かう雰囲気をつくる。 <p style="padding-left: 2em;">Hello, hello, hello, how are you? I'm good, I'm good, I'm good, thank you, and you?</p> <p>○日、月や天気の確認をする。毎時間することにより定着を図る。</p> <p style="padding-left: 2em;">T1: What day is it? C: It's Tuesday. T1: What month is it? C: It's October. T1: How's the weather today? C: It's sunny.</p> <p>○タイトルの “In the Autumn Forest” に関連することから、今の季節についての関心を引き出す。</p> <p style="padding-left: 2em;">T1: What season is it? Spring? Summer? Autumn? Winter? What season is it? C: It's autumn. T1: What <u>season</u> do you like? T2: I like autumn. Because it's nice and cool. I can eat many fruits. What season do <u>you</u> like? T1: I like ～. T2: Why? T1: Because.....日本語でもよい。 T1: What season do <u>you</u> like? C: I like ～ because～.</p> <p>○電子黒板を使って絵本を提示し、T1 と T2 でやりとりをしながら絵本を読み聞かせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 色・大きさ・形・状態等について “I see something～.” を使って表現できることに気付かせる。 ・ “Oh, my ears. I'm a rabbit.” 等、体の部分や動物の名前を表す表現にも意識を向けさせる。 ・ 聞くだけでなく、子どもたちが言えそうな表現については、一緒に発話を楽しむよう促す。 	<p>名札</p> <p>デジタル教材</p> <p>デジタル教材</p>

<p>4. Aim: 本時のめあてをつかむ</p> <p>めあて: (I see something～. をつかって) どんなものが見えるか言ってみよう。 (Oh, my ～. I'm a ～.をつかって) 自分が何かを答えてみよう。</p>	<p>○読み聞かせの後に、ペープサートを用いながら絵本の内容を想起させることを通して、本時の target language である “I see something ～.”と “Are you a～?” の表現に注目させる。同様に “Oh, my ～. I'm a ～.” と答える表現にも気付くことができるようにする。</p>	
<p>5 Practice: 本時の target language の練習をする。</p> <p><本時の Target Language > I see something ～. Are you a ～? Oh, my ～. I'm a ～.</p>	<p>○色・大きさ・形・状態や体のどの部分かを示す表現の練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペープサートを示しながら、リズムにのせて語句を発音する。 <p>I see ～. something white / black (色) something big/ small/ long/ short (大きさ) something triangular / oval / round / square (形) something shiny / cute / scary (状態や気持ち)</p> <p>Oh, my ～. ears/ eyes/ head/ nose/ body/ legs/ face/ back/ stomach/ bottom/ teeth/ paw/ mouth (体の部分を表す表現)</p> <p>Are you a ～. Yes, I am. I'm a ～. rabbit/ monkey/ bear/ mouse/ snake/ sparrow/ fox/ turtle/ raccoon dog/ cow/ horse/ cat/ tiger (動物の名前)</p>	ペープサート
<p>6. Activity:かくれんぼゲームをする。</p>	<p>○かくれんぼの場面で本時の表現を使う活動をするよう促す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時と同様に、全員で 1, 2, 3,10. Ready or not, here I come! と言ってかくれんぼを始める。子どもたちに両手で目を隠し英語で 1 から 10 までゆっくり数えるよう促し、その間に周囲にペープサートを隠す。 <p>T2: Everyone, please close your eyes and count 10 in English. T1: Count 10. 1, 2, 3,10. (子どもと一緒に数える) T2: OK. Open your eyes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どんなものが見えるか、どんな動物かを当てる活動をする。まずモデル会話を提示することにより、どのようにゲームを進めるか知らせる。 <p>T2: I see something white. Are you a rabbit? (会話モデル) S: Oh, my ears. (Yes, I am.) I'm a rabbit. (ここで T 2 がペープサートをもって隠れる役になる) T1: I see something scary. Are you a tiger? (会話モデル) S: Oh, my mouth. (Yes, I am.) I'm a tiger. (ここで T 1 がペープサートをもって隠れる役になる) </p>	
<p><Communication Point > Speak Clearly !</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの進め方を子どもが理解できるまで、会話モデルを示す。 ・ペープサートを見つけて、何の動物かを聞くことができたなら、そのペープサートを受け取って、自分が隠れる役になることを示す。 ・本時の Communication Point として “Speak Clearly” を示す <p>T2: Do you understand how to play the game? (必要に応じて表現の練習をする) T2: Today's communication point is “Speak Clearly.” T2: OK. Let's count 10. 1, 2, 3,10. Ready or not, here I come! Enjoy within 10 minutes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちは、見つける側になったり、隠れる側になったりを繰り返しながら、かくれんぼゲームを楽しみながら表現に慣れ親しむ。 	電子黒板


<p><まとめ> 10分</p> <p>7. 本時の表現を使ったやりとりの実演をする。</p> <p>8. 本時の振り返りをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・絵本の中に出てきた動物以外のカードを複数枚混ぜておく。 ・最後は、1枚ずつペープサートを持って集まるよう声をかける。 <p>○本時のまとめとして、数名の子どもを指名し、その子どもの持っているペープサートを示しながら全員でやりとりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・絵本の中に出ていないカードを持っている子どもを見つけて、その表現をみんなで確認する。dragon/ crab/ sheep/ wild boar ・次時は、自分たちでゲームに使うカードを作成することを知らせる。 <p>○（振り返りカードで本時の振り返りをさせる。教室にて）</p> <p>○挨拶をして本時を終える。（定型の表現）</p> <p>T2: That's all for today. C: Thank you very much. T1/2: See you next time. T1/2/C: Rock, scissors, paper, 1,2,3! じゃんけんをする。</p>	<p>振り返りカード</p>
---	---	----------------

板書計画



Aim どんなものが見えるかを言ってみよう。じぶんが何かを答えてみよう。

Speak Clearly



電子黒板

モデル会話表現

T: I see something cute. Are you a cat?

S: Oh, my paw. Yes, I am. I'm a cat.

T: I see something small. Are you a mouse?

S: Oh, my nose. Yes, I am. I'm a mouse.

T: I see something big. Are you a bear?


S: Oh, my head. Yes, I am. I'm a bear.

〈巻末資料3〉

平成 29 年 11 月 7 日 火曜日 (第 5 校時) 2 年 A 組 HRT (T1): 東山貴子 ALT (T2): 福原史子		
英語科学習指導案		
テーマ	In the Autumn Forest (3/4 時)	
目標	○色・大きさ・形・状態等と動物や物とを結び付けた表現に慣れ親しむ。(知識・技能) ○生活科の「あき見つけ」から、クイズを考えることができる。(思考力・判断力・表現力) ○友達や指導者と話しながら必要な情報を得ることができる。(communication に向かう力)	
準備物	教師: <i>In the Autumn Forest</i> の絵カード デジタル教材 (和英辞典またはビクチャープブック) 白模造紙 (1/2 サイズ) 白カード テープ 振り返り用紙 子ども: 筆記用具 色鉛筆 マジック	
子どもの活動	指導者の支援	準備物
<導入> (5分) 1 はじめのあいさつをし、 <i>Hello Song</i> を歌う。 2 日・月・天気・季節の確認をする <展開> (35分) 3. Review: 絵本 <i>In the Autumn Forest</i> の絵カードを見ながら、色・大きさ・形・状態等を表す表現を思い出す。 4. Aim: 本時のめあてをつかむ	○笑顔でリラックスした雰囲気を作り、活動を始める。 ・自己紹介をし、元気にあいさつを交わすことによって、英語活動の雰囲気を作る。 T2: Hello, everyone. I am ~. Nice to see you again. C: Nice to see you again. T1: Hello, everyone. I'm ~. Nice to see you again. C: Nice to see you again. ・動作をつけて歌うことにより、楽しみながら英語の表現の理解を促す。 ・HRT も一緒に楽しむことで、英語に向かう雰囲気をつくる。 ○日、月や天気の確認をする。毎時間することにより定着を図る。 T1: What day is it? C: It's Tuesday. T1: What month is it? C: It's November. T1: How's the weather today? C: It's sunny. T1: What season is it? C: It's autumn. T1: What season do <u>you</u> like? C: I like ~ because~. ○絵カードを見せながら、色・大きさ・形・状態等の表現を思い出させる。 ・T1 と T2 とでデモンストレーションすることにより、子どもたちが前時の表現を思い出しやすくする。 T2: What do you see? T1: I see something black. T2: What's this? T1: It's a monkey. T2: (絵カードをめくって)Yes, it is. It's a monkey. Something black. (部分が見える面を前にして貼る) ・上記の会話を複数回繰り返した後、子どもたちに問いかける T1/T2/T3: What do you see? ・"Something ~ ?" と加えることによって表現に意識を向けさせ、答えやすくする。 ・子どもたちが答えたカードを黒板に貼っていくことにより、次の活動のヒントとする。 ○T1 が作成した「あき見つけ」クイズを見せ、以下の質問をする。 T1: What do you see? T2: I see something ~ . T1: What's this ? T2: It's ~ . T1: (絵カードをめくって)Yes, it is. It's a ~ . T1: What do you see? T2: I see something ~ .	名札 デジタル教材 絵カード マグネット

<p>5 Practice: 本時の target language の練習をする。</p> <p>6. Activity: あき見つけクイズを作る。</p> <p><まとめ> 5分</p> <p>7. 本時の表現を使ったやりとりの実演をする。</p> <p>8. 本時の振り返りをする。</p>	<p>T1: What's this? T2: It's ~. Oh, I don't know. T1: 分からない時はどうする? (子どもに尋ねる) C: ○○先生に聞く! ○○さんに聞く! 調べる! T1: いい考えですね。どのように聞きますか? ・聞いたり、調べたりしながら「秋見つけ英語クイズ」を作るよう導く。英語での言い方を尋ねる時は“What's ○○ in English?”と 言うことを知らせ、練習する。 ・カードの表には物の部分を描き、裏には全体を描くよう伝える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> めあて: あき見つけえいごクイズをつくろう。 </div> <p>○色・大きさ・形・状態を示す表現の練習をする。 ・絵カードを示しながら、リズムにのせて語句を発音する。 something white / black (色) something big/ small/ long/ short (大きさ) something triangular / oval / round / square (形) something shiny / cute / scary (状態や気持ち)</p> <p>○班であき見つけクイズを作ることを知らせる。 ・机を合わせてグループを作るよう促し、準備物を知らせる。 ・各班に模造紙 (1/2 サイズ) 1枚 白カード 10枚 を配る (できれば英語で教える) ・子どもたちに、鉛筆、色鉛筆、マジックを準備するよう促す (できれば英語で指示する) ・カードの表には生活科の「みつけたよカード」から選んだ物の部分を描き、裏に全体を描くよう伝える (日本語でよい)。1枚は必ず自分で作り、もっと作りたい子どもは自由に作ってよいこととする。 ・カードを作ったら、クイズを英語で考えさせる (分からない時はどうすればよいかについても考えさせる)。 ・机間指導をしながら、適宜助言する。生活科の「みつけたよカード」からクイズの題材を選ぶことが望ましいが、アイデアがない場合には、黒板に貼ってあるカードから選んでよいこととする。 ・早くできた子どもには模造紙に背景を描くよう勧める。</p> <p>○本時のまとめとして、数名の子どもを指名し、その子どもの作ったカードを見せながら質問を出すよう促し、やりとりを楽しむ。 ・次時は、あき見つけクイズをすることを知らせる。</p> <p>○振り返りカードで本時の振り返りをさせる。 ○挨拶をして本時を終える。(定型の表現)</p> <p>T2: That's all for today. C: Thank you very much. T1/2: See you next time. T1/2/C: Rock, scissors, paper, 1,2,3! じゃんけんをする。</p>	<p>模造紙 カード</p> <p>子ども: 鉛筆 色鉛筆 マジック</p> <p>振り返り カード</p>
--	--	--

板書計画



Aim あき見つけクイズを作ろう!

あき見つけクイズ
東山作!

〈巻末資料4〉

平成 29 年 12 月 12 日 火曜日 (第 5 校時)		2 年 A 組 HRT (T1) : 東山貴子 ALT (T2) : 福原史子	
英語科学習指導案			
テーマ	In the Autumn Forest (4/4 時)		
目標	<ul style="list-style-type: none"> ○ 色・大きさ・形・状態等と動物や物とを結び付けた表現に慣れ親しむ。(知識・技能) ○ 「あき見つけ」クイズを通して考えたり話したりすることができる。(思考・判断・表現) ○ 友達と対話しながら情報交換をすることができる。(communication に向かう力) 		
準備物	教師：見本用のクイズ 振り返り用紙 子ども：筆記用具		
子どもの活動	指導者の支援		準備物
<p><導入> (5分)</p> <p>1 はじめのあいさつをし、 <i>Hello Song</i> を歌う。</p> <p>2 曜日・月・天気・季節の 確認をする</p> <p><展開> (35分)</p> <p>3. Aim: 本時のめあてをつ かむ</p>	<p>○笑顔でリラックスした雰囲気を作り、活動を始める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自己紹介をし、元気にあいさつを交わすことによって、英語活動の雰囲気を作る。 <p>T2: Hello, everyone. I am ~. Nice to see you again. C: Nice to see you again. T1: Hello, everyone. I'm ~. Nice to see you again. C: Nice to see you again.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 動作をつけて歌うことにより、楽しみながら英語の表現の理解を促す。 <p>○曜日、月や天気の確認をする。毎時間行うことにより定着を図る。</p> <p>T1: What day is it? C: It's Tuesday. T1: What month is it? C: It's December. T1: How's the weather today? C: It's sunny. T1: What season is it? C: It's autumn.</p> <p>○黒板に貼った教師作成のクイズを見せながら、本時のめあてとコミュニケーションポイントをつかませる。</p>		<p>名札</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> めあて:あき見つけえいごクイズをしよう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ T1 と T2、T3 でデモンストレーションすることにより、クイズに使う表現を思い出すことができるようにする。 <p>T1: Hello. T2: Hello. T1: What do you see? T2: I see something red. T1: What's this? T2: It's a red leaf. T1: Close! (おいしい) T2: It's a もみじ leaf. T1: Yes, it is. What's もみじ in English? T3: It's a Japanese maple leaf. T1: So, what's this? T2: It's Japanese maple leaf. T1: Yes, it is. Excellent(ほめる).</p> <p>銀杏=gingko leaf どんぐり=acorn まつぼっくり=pine cone</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 上記のような会話を数回繰り返した後、クイズ大会の説明をする。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 各班で 2 チーム (A・B) に分かれる 2. A チームは先にクイズを解き、その際 B チームはクイズマスターとなってクイズを出す役割をする。 3. クイズの時は、なるべく英語で話す。 4. 英語での言い方が分からない時は、What's ○○in English? とたずねればよい。言えたらしっかりほめてね♡ 		<p>模造紙の クイズ</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> Communication Point Speak Clearly Use Gesture </div>			

<p>4. Practice: 本時の target language の練習をする。</p> <p>5. Activity: あき見つけクイズをする。</p> <p><まとめ> 5分</p> <p>6. 本時の振り返りをする。</p>	<p>5. 10分後に役割を入れ替えて、後半戦をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 子どもたちがルールを理解できたら、ゲームをする際に大切なこと及び Communication Point を確認する。 <p>○班で作ったクイズの質問と答え方について、メンバー全員が理解できるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> “What do you see?” “I see something ~.” “What’s this” “It’s ~.” “Yes, it is.” “What’s ○○ in English?” 等のクイズに使うやり取りの練習を、班の中で A チームと B チームに分かれてできるようにする。 <p>○あき見つけクイズをするように促す。</p> <ul style="list-style-type: none"> まず A チームが動きまわって各班のクイズを楽しむことができるようにする。B チームはクイズマスターとなる (10分)。 10分経過した後、それぞれの班にもどるよう促す。Communication Point を再度確認する。 次に B チームが動き回り、各班のクイズを楽しむことができるようにする。A チームはクイズマスターとなる (10分)。 机間指導をしながら、適宜助言する。 <p>○本時のまとめとして、クイズ大会の感想を述べ合う。</p> <p>○振り返りカードで本時の振り返りをさせる。</p> <p>○挨拶をして本時を終える。(定型の表現)</p> <p>T2: That’s all for today. C: Thank you very much. T1/2: See you next time. T1/2/C: Rock, scissors, paper, 1,2,3! じゃんけんをする。</p>	<p>振り返りカード</p>
--	--	----------------

板書計画

