

中 学 校

平成 2 4 年度

教育研究員研究報告書

外 国 語

東京都教育委員会

目 次

I	主題設定の理由	1
II	研究の視点	2
III	研究仮説	2
IV	研究の方法	2
V	研究構想図	3
VI	研究の内容	
1	質問紙調査の結果	4
2	小学校外国語活動のアクティビティの現状と解説	6
3	『Hi, friends!』の指導内容	8
4	検証授業	12
5	指導事例	18
VII	研究の成果と今後の課題	23

研究主題「小学校外国語活動を生かした言語活動の工夫」

I 主題設定の理由

小学校学習指導要領の外国語活動及び中学校学習指導要領の外国語（英語）の目標には、「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」が共通して示されている。また、『中学校学習指導要領解説 外国語編』（文部科学省 平成20年9月）には、「中学校の指導計画の作成に当たっては、小学校における外国語活動を通じて培われた一定の素地を踏まえながら、中学校における外国語教育への円滑な接続が実施できるよう配慮する必要がある。」「地域の小学校における外国語活動の指導において、どの程度の素地が養われているのかを十分に把握するとともに、扱われている単語や表現などについてもきめ細かく把握した上で、特に第1学年の指導計画の作成の参考にすることが大切である。」と示されている。小学校外国語活動においては、特に高学年でより複雑な表現を含む英文を利用して、児童間でコミュニケーションを図る様子が見られる。例えば、『Hi, friends!』や『英語ノート』を利用した活動の中には、不定詞の名詞的用法など通常中学校第2学年で扱われる文法事項を使用しているものがある。また、ALTを交えた活動が盛んに行われている学校では、ネイティブの英語を聞き取る力の高い児童や、ネイティブに近い発音を身に付けている児童もいる。そのような児童の中学校での学習の様子からは、彼らの「話すこと」に対する積極的な態度と「聞くこと」の力が以前の生徒と比べ高まっていることを強く感じる。

松山大学大学院の金森強教授は、「小学校外国語活動において、自分が伝えたいことを伝えられたという達成感を子どもたちが感じられるとしたら、次の中学校での英語に必ずつながっていくはずである。」と述べている。実際に小学校の外国語活動を見学すると、自身の発した英語が相手に伝わったとき、また相手の英語を理解できたとき、児童は喜びを感じているように思われる。

彼らの意欲を途切れさせることなく、「読むこと」や「書くこと」を含めた中学校における外国語（英語）教育に結び付けていくためには、小学校で行われている外国語活動の内容を十分理解し、児童が身に付けた「素地」を生かすことで、小中の英語教育の移行を図ることが必要である。

また、中学校学習指導要領では、中学校段階において「聞くこと」、「話すこと」に加え、「読むこと」、「書くこと」を含めた四つの技能をバランスよく育成することの必要性が強調されている。生徒が文法規則や語彙などの知識を増やし、それらを活用して自らの考えや気持ちを伝えようとするなど、積極的にコミュニケーションを図るようにしていく必要がある。そのためには、中学校の指導者が、小学校外国語活動のねらいや指導内容及び指導方法をよく理解し、生徒がすでに身に付けている「素地」を生かすことが重要であると考えた。

今後、中学校における外国語指導は、小学校外国語活動を踏まえながら充実させていかなければならない。その方策として、まず、小学校外国語活動のねらいや指導内容及び指導方法をよく理解し、どのような学習活動や学習内容に児童が興味をもっているかを把握することが挙げられる。そして、小学校で扱った言語材料を、場面を変えて繰り返し扱えるような

言語活動を工夫していくことが、生徒のコミュニケーションに対する意欲の向上につながる
と考え、研究主題を「小学校外国語活動を生かした言語活動の工夫」と設定した。

II 研究の視点

本研究では、小学校外国語活動における指導内容や指導方法、児童の学習活動や学習内容
に対する興味の指向を把握し、中学校での効果的な指導法の工夫及び教材開発を行う。

III 研究仮説

小学校外国語活動で育まれた「聞くこと」、「話すこと」の素地をもとにして、コミュ
ニケーションを中心とした言語活動を工夫し、それらの活動をスパイラルに行えば、生
徒のコミュニケーションに対する意欲の向上につながるであろう。

IV 研究の方法

1 基礎研究

中学校学習指導要領に示された目標や内容に照らし、小学校学習指導要領および教材(『Hi,
friends!』)の内容を整理・分析し、研究の方向性を探った。

2 調査研究

- (1) 都内 24 校の小学校において、外国語活動指導者を対象に質問紙調査を実施し、外国語活
動のねらいに対する意識や指導内容及び指導方法の実態を把握した。
- (2) 教育研究員の所属校 1 年生を対象に質問紙調査を実施し、英語の学習に対する意識や小
学校外国語活動における学習活動への興味の指向等を把握した。

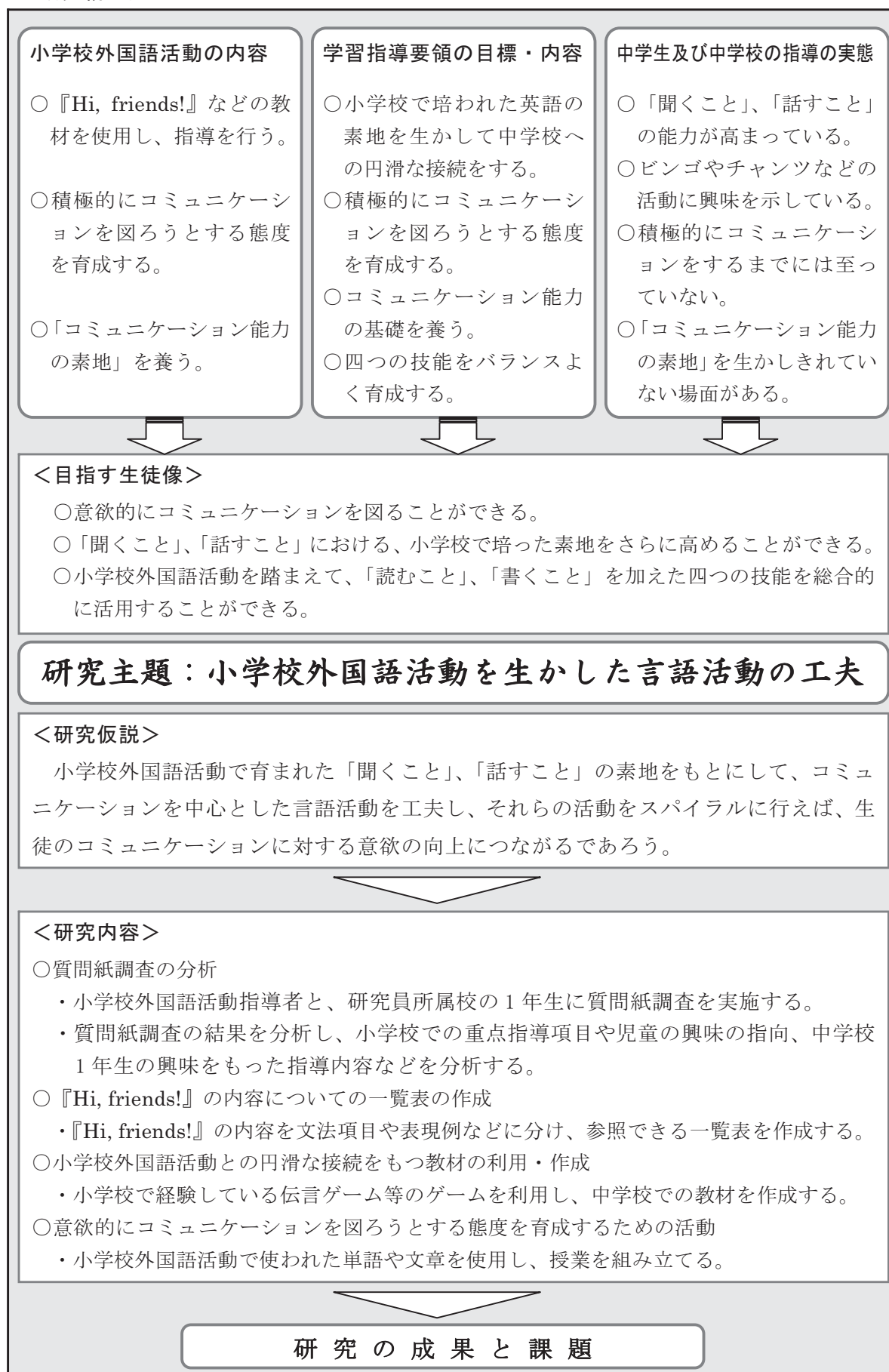
3 授業の実践

基礎研究、調査研究の結果を踏まえ、小学校外国語活動を生かした言語活動を工夫して行
えば、生徒のコミュニケーションに対する意欲の向上につながる、という仮説を検証するた
めに、研究員の所属校において検証授業を実施した。

4 研究成果のまとめ

各研究員による検証授業における生徒の学習状況と授業後に実施した授業についての意識
調査の結果を考察し、言語活動の改善に向けた課題についてまとめた。

V 研究構想図



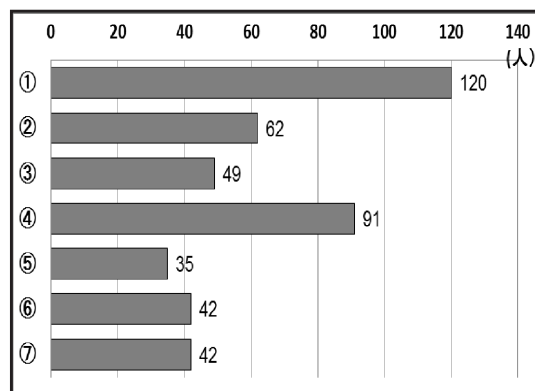
VI 研究の内容

1 質問紙調査の集計結果

外国語活動に関する調査（小学校外国語活動指導者 147名）

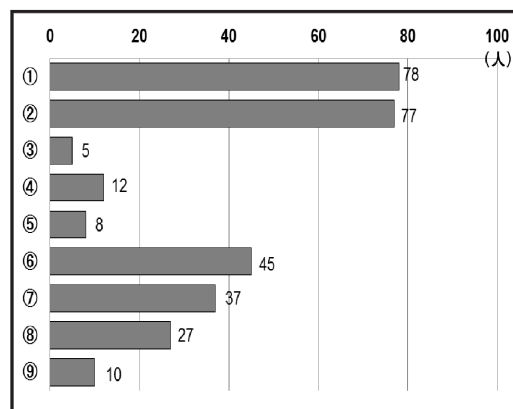
設問1 教師自身が外国語活動のねらいとして特に重視しているものを三つ選んでください。

- ① 外国語を用いてコミュニケーションを図ること。
の楽しさを体験すること。
- ② 積極的に外国語を聞いたり話したりすること。
- ③ 言語を用いてコミュニケーションを図ることの
大切さを知ること。
- ④ 言語の音声やリズムなどに慣れ親しむこと。
- ⑤ 外国語と日本語との違いを知り、言葉の面白
さや豊かさ気付くこと。
- ⑥ 日本と外国との生活、習慣、行事などの違い
を知り、多様なものの見方や考え方があることに気付くこと。
- ⑦ 異なる文化をもつ人々との交流等を体験し、文化等に対する理解を深めること。



設問2 児童が特に意欲的に取り組んだ活動はどれですか。（複数回答可）

- ① 歌
- ② チャンツ
- ③ 創作(オリジナルタウン作り・カレンダー作り等)
- ④ ショー・アンド・テル
- ⑤ スキット・劇
- ⑥ 教員との会話
- ⑦ ALTや留学生、地域に住む外国人との会話
- ⑧ インタビュー
- ⑨ 絵本の読み聞かせ



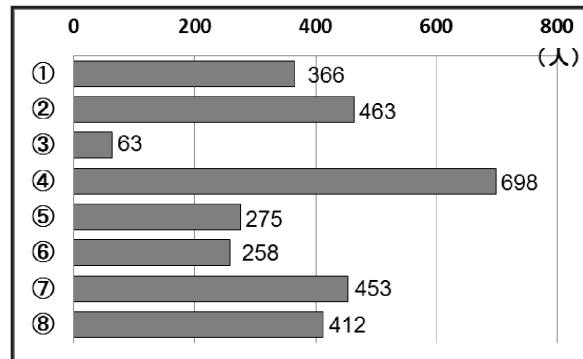
設問1の上位二つは、①「外国語を用いてコミュニケーションを図ることの楽しさを体験すること」、④「言語の音声やリズムなどに慣れ親しむこと」であった。また、設問2の上位四つは、①「歌」、②「チャンツ」、⑥「教員との会話」と⑦「ALTや留学生、地域に住む外国人との会話」であった。

これらの結果から、「楽しさ」や「音声」が活動のねらいとして重視されていること、そうしたねらいに基づいた活動に児童が意欲的に取り組んでいることがうかがえる。さらに、「スキット・劇」などの設定された場面での活動よりも、教員やALT等との会話などの生活の中の自然な場面での活動の方が意欲的に取り組む傾向が読み取れる。

小学校外国語活動・中学校英語に関する調査（中学校1年生 1, 219名）

設問1 小学校の外国語活動で、楽しかったゲームを次の①～⑧から三つまで選んでください。

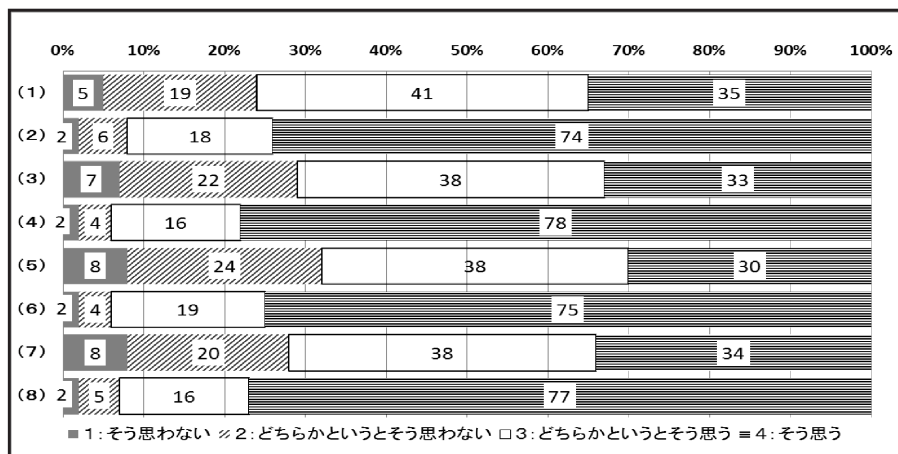
- ① かるた
- ② 伝言ゲーム
- ③ バズゲーム
- ④ ビンゴ
- ⑤ サイモンセズ
- ⑥ キーワードゲーム
- ⑦ ジェスチャーゲーム
- ⑧ クイズ



設問2 以下のそれぞれの質問について、1～4のいずれかの数字で回答してください。

{ 1 そう思わない 2 どちらかというと思わない 3 どちらかというと思う 4 そう思う }

- (1) 英語を聞くことは好きですか。
- (2) 英語を聞けるようになりたいですか。
- (3) 英語を話すことは好きですか。
- (4) 英語を話せるようになりたいですか。
- (5) 英語を読むことは好きですか。
- (6) 英語を読めるようになりたいですか。
- (7) 英語を書くことは好きですか。
- (8) 英語を書けるようになりたいですか。



設問1では、上位から「ビンゴ」、「伝言ゲーム」、「ジェスチャーゲーム」となり、中学校でも行われている活動ではあるが、生徒たちはそれらの活動を「楽しかった」と感じていることが分かった。また、設問2では、英語を「聞ける」、「話せる」、「読める」、「書ける」ようになりたいか、という質問に対して「そう思う」、「どちらかというと思う」と答えた生徒の合計がそれぞれ90%を超えており、多くの生徒が英語が「できる」ようになりたいと思っていることが分かった。

これらの結果から、「音声」を重視し、生活の中の自然な場面を英語で表現するような活動を授業に取り入れることで、更に多くの生徒がより意欲的に授業に取り組むようになるのではないかと考える。

2 小学校外国語活動のアクティビティの現状と解説

ここで述べるアクティビティとは、小学校や中学校で行われている英語を使用した活動を指す。小学校においては、設定された語彙や表現を聞かせたり言わせたりすることで、それらに慣れ親しませること、また、慣れ親しんだ表現などを使って、児童が友達とコミュニケーションを図ることをねらいとしている。よく行われているアクティビティには、チャンツ、インタビューなどの会話、クイズ形式やゲーム形式の活動がある。

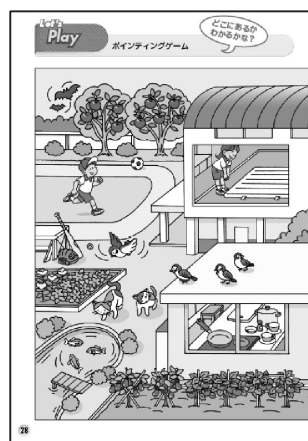
実際に、小学校指導者対象の質問紙調査によると、児童が意欲的に取り組んだアクティビティとして、「歌」や「チャンツ」が多く、ゲームに関しては、「ビンゴゲーム」、「キーワードゲーム」などが挙げられた。また、中学校1年生を対象とした質問紙調査からは、小学校外国語活動のゲームの中で、「ビンゴゲーム」、「伝言ゲーム」などの人気が高かった。

このことから、小学校で行われてきたアクティビティを中学校でも生かし、効果的に授業を展開することで、小学校で学んだ内容をより定着させ、生徒のコミュニケーションに対する意欲を高められると考える。

小学校の外国語活動で行われるアクティビティとして、次のようなものが挙げられる(『Hi, friends! (指導編)』から)。〈 〉は主に取り扱う言語材料、「 」は主な活動内容を示している。

① ポインティングゲーム〈アルファベット〉〈単語〉「聞く」

指定された単語を表す絵を指し示す(右図参照)。児童の実態に応じて、指導者が単語を言う、ペアで競争するなどの方法がある。



どこにあるかわかるかな?

(例)

apple, bird
flower, fish

② キーワードゲーム〈単語〉「聞く」「話す」

児童はペアになり、向かい合って座る。消しゴムなどをペアの間に置き、キーワードになる単語を確認する。指導者が言う単語を全員で復唱していくが、指導者がキーワードを言ったときは、繰り返さずに消しゴムなどを取る。

(『Hi, friends! 1』 Lesson 7

ポインティングゲームの例)

③ おはじきゲーム〈単語〉「聞く」

おはじきを置いている絵の語が発音されたら、おはじきを取る。

④ ナンバーゲーム〈単語(数)〉「話す」

1～60の数を一人ずつ言っていく。3の倍数で手をたたくななどの方法もある。

⑤ ミッシングゲーム (メモリーゲーム) 〈単語〉「話す」

絵カードを複数提示して、児童が目を閉じている間に絵カードをはずし、提示している絵カードの数を減らす。児童は隠された絵カードが何かを答える。

⑥ ステレオゲーム 〈単語〉「聞く」

数名の児童が異なる言葉を一齐に言い、誰が何と言ったかを聞き取る。

⑦ ジェスチャークイズ 〈単語〉「話す」

示されたジェスチャーを見て、それが何かを考える。

⑧ ラッキーカードゲーム 〈文〉「話す」

グループになり、複数の絵カードを等分し、自分の前に並べる。一番目の児童が右隣の児童に質問をする。右隣の児童は、質問に答えられたら、その絵カードをもらうことができる。以後、同様に繰り返す。ゲーム終了時に、指導者があらかじめ決めておいた絵カード (ラッキーカード) を持っている児童が勝ちとなる。

⑨ カード取りゲーム 〈単語〉「聞く」

グループになり、複数の絵カードを並べる。指導者が発音する単語や表現を聞いて、その絵カードを取る。取った枚数によって、勝敗が決まる。

⑩ ビンゴゲーム 〈単語〉「聞く」、「話す」

縦横3列あるいは縦横4列のマス目がかかれた紙に、絵や数、言葉をかき、ビンゴシートを作成する。指導者が発音する単語がマス目にあれば、○などの印をつける。印が縦横斜めのいずれかがそろえば、児童は“Bingo!”と言い、上がりとなる。児童の実態に応じて、児童に質問をさせて指導者が答えるという形式にしたり、印がついた列の数を増やしたりすることができる。

⑪ チェーンゲーム 〈文〉「聞く」、「話す」

教室の座席の列対抗で行う。二番目の児童が、一番目の児童に質問をする。一番目の児童が答える。次に、三番目の児童が二番目の児童に同様に質問する。二番目の児童は、一番目の児童の答えに自分の答えを加えて伝える。これを繰り返し行い、最後の児童は、自分の列の児童全員の答えに自分の答えを加えて発表する。

⑫ チャンツ 〈単語〉〈文〉「話す」

リズムに合わせて、語彙や語句、文を発話させ、設定表現などに慣れ親しませることをねらいとする。手拍子などを入れることもある。

(右図 : 『Hi, friends! 2』

Lesson 6)

Let's
Chant

♪ What time do you get up?



Let's Chant

What time, what time do you get up? At seven. At seven. I get up at seven.

What time, what time do you go to school? At eight. At eight. I go to school at eight.

What time, what time do you go to bed?

At nine. At nine. I go to bed at nine. Good night.

3 『Hi, friends!』の指導内容

今年度、都内のほとんどの小学校で使用されている教材『Hi, friends!』の指導内容を「指導者の表現例」と「『Hi, friends!』対照表」に分けて取り上げる。

指導者の表現例は、『Hi, friends! (指導編)』の巻末を引用している。小学校の指導者が主に授業中に使用している表現について、使用場面ごとにまとめている。

対照表は、『Hi, friends! (指導編)』で挙げられている表現を、文法項目ごとにまとめたものである。指導する文法項目の部分を見ると、外国語活動での表現例・語彙例・活動例と単元名を見ることができる。

(単元名は略称。例：「1-L1」 → 「『Hi, friends! 1』-Lesson 1」)

「指導者の表現例」

挨拶・授業の開始と終了	<p>Hello, everyone. How are you? Let's greet with your friends. Open your textbook. Close your textbook. Stand up, please. Sit down, please. That's all for today.</p>		<p>Let's play the _____ game. Let's sing together. Let's do the chant together. Let's interview. Let's start. Let's listen. Let's ask. Guess.</p>
ほめる・はげます	<p>Good. Very good. That's good. Good job. You did a good job. Wonderful. Excellent. Fantastic. Close. Nice gesture. Clear voice. Good luck. That's right. Are you OK? You can say it in Japanese.</p>	ゲームや活動中の指示	<p>(Please) Make a pair. Let's make a speech. Please listen carefully. Listen carefully and draw lines. Listen carefully and repeat the words. Look at the textbook. Look at this picture. Open your textbook to page _____ . Touch the picture with your finger. Write the numbers in the squares. Cut out the picture cards. How do you say _____ in Japanese? How do you say _____ in English? Who knows the answer? What do you think? Do you remember?</p>

「『Hi, friends!』対照表」

文法項目	表現例	語彙例	活動例	単元名	
be動詞	肯定文	My name is <u>Suzuki Sakura</u> .		1-L1	
		I'm <u>happy</u> .	感情・様子 (fine, sleepy, hungry, tired, sad)	1-L2	
		It's a <u>piano</u> .	身の回りの物 (triangle, fish, recorder, shoe, notebook, eraser, glove, beaker, bird, textbook, eggplant, brush, mat, bat, cap, map, ruler, globe, tomato, frying pan, cup, microscope, flower)	・シルエットクイズ ・漢字クイズ ・スリーヒントクイズ ・パズルクイズ	1-L7
		My birthday is <u>January first</u> .	月 (January ~ December) 序数 (first ~ thirty-first)	・カレンダービンゴ	2-L2
		We are <u>strong and brave</u> .	good friends		2-L7
		I want to be a <u>teacher</u> .	職業 (teacher, singer, doctor, cook, farmer, florist, firefighter, soccer player, bus driver, comedian, cabin attendant, vet, zoo keeper, baker, dentist, artist)	・チャンツ ・ポインティングゲーム ・キーワードゲーム ・ビンゴゲーム ・ジェスチャークイズ ・ラッキーカードゲーム ・カード取りゲーム ・チェーンゲーム ・ステレオゲーム ・ミッシングゲーム	2-L8
一般動詞	肯定文	I like <u>apples</u> .	果物 (cherry, apple, strawberry, lemon, banana, pineapple, peach, grape, orange, melon, kiwi fruit) 食べ物・飲み物 (ice cream, milk, juice) スポーツ (baseball, soccer, swimming, basketball) 生き物 (bird, rabbit, dog, cat, spider)	・チャンツ ・ポインティングゲーム ・おはじきゲーム	1-L4
		(What do you study on <u>Monday</u> ?) I study <u>Japanese</u> on <u>Monday</u> .	教科 (Japanese, social studies, math, English, science, music, P.E, arts and crafts, home economics, calligraphy) 曜日 (Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday) 身の回りの物 (triangle, ruler, hamonica, recorder, cap, shoe, beaker, microscope, skeleton, frying pan, cup, kitchen)	・チャンツ ・キーワードゲーム ・スリーヒントゲーム	1-L8
		I <u>get up</u> at seven. I <u>go to school</u> at seven fifty. I <u>go to bed</u> at nine thirty.	get up, play, eat, swim, take a bath, watch, clean, go home		2-L6
	否定文	I don't like <u>apples</u> .	果物 (cherry, apple, strawberry, lemon, banana, pineapple, peach, grape, orange, melon, kiwi fruit) 食べ物・飲み物 (ice cream, milk, juice) スポーツ (baseball, soccer, swimming, basketball) 生き物 (bird, rabbit, dog, cat, spider)	・チャンツ ・ポインティングゲーム ・おはじきゲーム	1-L4

「『Hi, friends!』対照表」

文法項目	表現例	語彙例	活動例	単元名	
一般動詞	疑問文 Do you like <u>apples</u> ? Do you have <u>apples</u> ? — Yes, I do. — No, I don't.	果物 (cherry, apple, strawberry, lemon, banana, pineapple, peach, grape, orange, melon, kiwi fruit) 食べ物・飲み物 (ice cream, milk, juice) スポーツ (baseball, soccer, swimming, basketball) 生き物 (bird, rabbit, dog, cat, spider)	・チャンツ ・ポインティングゲーム ・おはじきゲーム	1-L4	
疑問詞	what	What <u>color</u> do you like? — I like <u>red</u> .	色 (red, green, yellow, white, blue, brown, pink, black, purple, orange) 形 (triangle, star, heart, circle, diamond) 動物 (dog, cat, rabbit, bird) 食べ物 (milk, pizza, pudding, fruit)	・チャンツ	1-L5
		What do you want? — (I want) <u>The “C” card</u> , please.	アルファベットの大文字(A ~ Z) 数字(one ~ thirty)	・ポインティングゲーム ・キーアルファベットゲーム	1-L6
		What's this? — It's a <u>triangle</u> .	身の回りの物 (triangle, recorder, shoe, notebook, eraser, glove, beaker, textbook, piano, mat, cap, map, ruler, globe, bat, frying pan, cup, microscope, brush, flower, guitar, sunflower, piano) 食べ物 (apple, tomato, eggplant, pineapple, banana, fruit,) 生き物 (fish, bird, bat, cat, dog, starfish, monkey)	・ポインティングゲーム ・シルエットゲーム ・漢字クイズ ・スリーヒントゲーム ・パズルクイズ	1-L7
		What would you like? — I'd like <u>milk</u> and <u>pizza</u> .	食べ物 (strawberry, apple, melon, grape, kiwi fruit, ice cream, parfait, banana, pineapple, cherry, cake, pudding, hamburger, hamburger steak, rice, salad, sandwiches, omelet, bread, fried chicken, orange juice, hotdog, sausages, french fries, yogurt, sushi, green tea, miso soup, natto)	・チャンツ ・メニュー作り	1-L9
疑問詞	how many	How many <u>pencils</u> ? — <u>Five pencils</u> .	動物 (dog, cat, spider) 果物 (apple, melon, lemon, banana) 身の回りの物 (pencil, chair, soccer ball, baseball,) 数 (one ~ twenty)	・チャンツ ・じゃんけんゲーム	1-L3
	when	When is your birthday? — My birthday is <u>January first</u> .	月 (January ~ December) 序数 (first ~ thirty-first)	・チャンツ ・インタビュー ・誕生日カレンダー作り	2-L2

「『Hi, friends!』対照表」

文法項目	表現例	語彙例	活動例	単元名	
疑問詞	where	Where is <u>the station</u> ?	場所 (park, school, bookstore, restaurant police station, convenience store flower shop, hospital, supermarket fire station, department store post office, station)	・チャンツ ・おはじきゲーム ・ミッシングゲーム ・ステレオゲーム	2-L4
		Where do you want to go? — I want to go to <u>Egypt</u> .	国名 (America, India, France, Japan, China, Australia, Egypt, Brazil, Greece, Spain) 場所 (Kiyomizu Temple, pyramid, Sphinx, Great Wall, Ayers Rock, Taj Mahal, the Statue of Liberty, Mont Saint Michel, Iguaçu National Park)	・キーワードゲーム ・ミッシングゲーム ・ステレオゲーム ・メモリーゲーム ・ラッキーカードゲーム	2-L5
	what time	What time is it? — It's <u>eleven fifteen</u> .	数字 (one ~ sixty)		2-L6
		What time do you <u>get up</u> ? — I <u>get up</u> at <u>six thirty</u> .	get up, play, eat, swim, take a bath, watch, clean, go home, go to school, go to bed, study (at home / at school) 数字 (one ~ sixty)	・ナンバーゲーム ・おはじきゲーム ・チャンツ	2-L6
		What time is it in <u>Tokyo, Japan</u> ?	国名 (Japan, Australia, China, Russia, UK, Brazil, America, Canada) 都市名 (Tokyo, Sydney, Beijing, Moscow, London, Sao Paulo, New York, Vancouver)		2-L6
	助動詞 can	肯定文 I can <u>play basketball</u> .	play, swim, cook, ride, jump, help, save スポーツ (baseball, soccer, table tennis, kendama, basketball, badminton)	・チャンツ ・ポインティングゲーム	2-L3
否定文 I can't <u>swim</u> .		楽器 (the piano, the recorder)			
疑問文 Can you <u>play soccer</u> ? — Yes, I can. / No, I can't.		身の回りの物 (unicycle, rope)			
命令文	Go straight. Turn right / Turn left. Stop. Let's go. Follow me.		・チャンツ ・おはじきゲーム ・ミッシングゲーム ・ステレオゲーム	2-L4	
不定詞	肯定文 I want to <u>go to Egypt</u> .	go to, eat, see, 国名 (America, Australia, Brazil, China, Egypt, France, Greece, India, Japan, Spain)	・キーワードゲーム ・ミッシングゲーム ・ステレオゲーム ・ラッキーカードゲーム	2-L5	
	疑問文 Where do you want to <u>go</u> ?	場所 (pyramids, Ayers Rock, the Eiffel Tower) 食べ物 (pizza, cheese)			

4 検証授業

第2学年で、次に示す検証授業を行った。

(1) 使用教科書 NEW CROWN ENGLISH SERIES 2

単元 LESSON 5 “My Dream”

(2) 単元の目標

ア 不定詞の三つの用法を理解する。

イ 不定詞を含む文を用いて、伝えたいことを話したり書いたりすることで表現し、また相手が話す内容を聞いて正しく理解する。

ウ 不定詞を用いた、将来の夢についてのスピーチ原稿を読んで、その内容を理解する。また、自身で原稿を作成し、発表を行う。

(3) 単元の評価規準

ア コミュニケーションへの関心・意欲・態度	イ 外国語表現の能力	ウ 外国語理解の能力	エ 言語や文化についての知識・理解
積極的に言語活動を行い、コミュニケーションを図ろうとする。	不定詞を正しく用いた表現ができる。	① 不定詞を含む文を聞いて、その内容を正しく理解することができる。 ② 不定詞を含む文を読んで、その内容を正しく理解することができる。	不定詞の構造や意味について、知識を身に付けている。

(4) 指導観

ア 単元観

不定詞の三つの用法は生徒にとって複雑であるため、それぞれの意味や文の構造をしっかりと区別して説明した上で、言語活動を行う。

職業体験プログラムに関する英文や将来の夢に関するスピーチ原稿を読んで内容を理解し、職業に関心をもたせる。教科書本文中の不定詞は、一つ一つの用法を丁寧に確認し、内容を理解させる。

言語活動を通して身に付けた不定詞を用いて、将来の夢について自身が実際に伝えたいことを、まとまった英文で表現することができるよう指導する。

イ 教材観

不定詞の三つの用法を理解させるため、ピクチャーカードを用いたパターンプラクティスや、ワークシートを用いて、ペアやグループで自分が伝えたいことを表現する活動を行う。それぞれの言語活動の最後には、英文を書く活動を取り入れ、不定詞の定着を図る。

また、自分が将来つきたい職業やしたいことについて考えさせ、文章構成を踏まえた上で、不定詞を用いてスピーチ原稿の作成を行う。聞き手に伝わりやすい説得力のあるスピーチの工夫や十分な発音練習と暗記により表現力を高めて発表させることで、生徒一人一人に自信をもたせたい。

ウォームアップとしては、『英語ノート2』の職業名や授業で行う言語活動のワークシートの語彙を用いたビンゴに取り組ませる。

(5) 年間指導計画における位置付け

既習の動詞を活用し、不定詞の三つの用法を定着させる。不定詞を用いて、自分の行動の目的を伝えたり、説明を加えたりして、相手に情報の詳細を伝える言語活動を行う。また、不定詞と動名詞の関連性にも意識を向けさせながら指導を行う。

自分の考えや思いについて他者に伝えるスピーチ発表は年間2回実施しており、今回の不定詞を用いた将来の夢に関するスピーチ発表がその第1回目である。

(6) 単元の指導計画と評価計画（12時間扱い）

	学習活動・学習内容	評価規準
第1時	不定詞の名詞用法 導入・言語活動	ア
第2時（本時）	不定詞の名詞用法の言語活動	ア
第3時	GET Part① 内容読解・音読練習	ウ
第4時	不定詞の副詞用法 導入・言語活動	ア
第5時	不定詞の形容詞用法 導入・言語活動	ア
第6時	GET Part② 内容読解・音読練習	ウ
第7・8時	USE Read 内容読解・音読練習	ウ
第9時	USE Mini-project 原稿作成	ア
第10時	USE Mini-project 原稿音読練習	
第11時	スピーチ発表	ア イ
第12時	単元のまとめ	エ

(7) 本時

ア 本時のねらい


- ① 不定詞の名詞用法を含む文を、正しく用いて自分のしたいことなどを相手に伝える。
- ② 不定詞の名詞用法を含む文を、正しく理解する。
- ③ 不定詞の名詞用法を含む文を、正しく書く。
- ④ 自分の考えを積極的に相手に伝える。


イ 小学校外国語活動との関連

中学校1年生を対象に実施した外国語活動についての質問紙調査の結果から、楽しかったゲームの一つとして、伝言ゲームが挙げられる。生徒が楽しいと感じる活動では、生徒は誤りを恐れず積極的に発話する傾向にあり、結果として学習内容の理解が深まる。また、伝言ゲームにおいては、全員が必然的に英語で発話する状況に置かれるメリットがある。

また、ビンゴでは、中学校2年生が小学校で使用した『英語ノート2』の語彙を用いることで、既習内容をスパイラルに学ぶことをねらいとする。

ウ 本時の展開

時間	学習活動	指導上の留意点・ 配慮事項	◎評価（方法） ●教材・教具
2分	<ul style="list-style-type: none"> ・挨拶をする。 ・教師の質問（曜日、日付、天気）に答える。 		
5分	<ul style="list-style-type: none"> ・配布されたビンゴシートに書かれた単語（動作、職業）の発音練習をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">『英語ノート2』P62, 63の職業名を使用する。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・教師が読み上げた単語に印を付ける。 ・縦、横、斜め、いずれかの方向に3列そろったら、「Bingo!」と言う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・事前にビンゴシートを配布し、単語を記入させておく。 	<ul style="list-style-type: none"> ●BINGOシート *報告書16ページ参照
10分	<ul style="list-style-type: none"> ・不定詞の名詞的用法を用いた質問に、提示された単語を用いて答える。 <p>T: What do you want to do next Sunday? S: (例) I want to go cycling.</p> <p>T: What do you want to be in the future? S: (例) I want to be a vet.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・不定詞の名詞的用法の意味や用法について復習する。 ・パターンプラクティスをする。 <p>(例) I want to be a florist. Miki wants to be a florist.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・“want to 動詞の原形”が「～したい」を意味することを確認する。 ・want, wantsの違いなど、正しい発音をするように指導する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎評価規準ア（観察） ●ピクチャーカード

<p>30分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・伝言ゲームの進め方について、説明を聞く。 : 伝言ゲームの具体的な進め方については、本報告書の16ページを参照 ・次の日曜日にしたいことについて、伝言ゲームを行う。 ・同様に、将来就きたい職業について伝言ゲームを行う。 (例) I want to be a baker in the future. ・早く終了した順に、最後の生徒が前方に出てきて、伝言した全員分の内容を発表する。 <div data-bbox="304 824 580 882" style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 10px 0;"> 生徒の発表の様子 </div> <div data-bbox="316 893 815 1261">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ・指名された生徒は質問に答える。 T: What does ○○ want to do next Sunday? S: (例) ○○ wants to play tennis with friends. T: What does ○○ want to be in the future? S: (例) ○○ wants to be a zookeeper. ・自分と班員が次の日曜日にしたいこと、もしくは将来なりたい職業について、ワークシートに一つずつ英文を書く。 ① I want to ~. ② ○○ wants to ~. 	<ul style="list-style-type: none"> ・人数が少ないグループは、1人が2回行う。 ・他の生徒とは異なる内容の英文を作る。 ・アイコンタクトをしながら相手に伝えさせる。 ・机間指導をし、間違いを訂正する。 ・発表をスムーズな流れにするため、最後の生徒が発話している間は間違いを指摘せず、発表後に行う。 ・左記の質問に答えるだけではなく、班全員分の英文をリピートさせることもできる。 ・回収、添削をして、次回の授業で返却する。 <div data-bbox="868 920 1305 1167" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> ○○ wants to be a soccer player. △△ wants to be an astronaut. □□ wants to be a voice actor. I want to be a writer. </div>	<p>◎評価規準ア (観察)</p> <p>●ワークシート</p>
<p>3分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・不定詞の名詞的用法のまとめをする。 ・宿題と次時の確認をする。 ・挨拶をする。 		

* ビンゴシート

LEARNING BINGO

B : go to Yokohama go to the movie go on a trip go shopping go cycling
 I : visit Kyoto climb a mountain play video games practice kendo play soccer
 N : watch dramas on TV listen to music read comic books study math paint a picture
 G : dentist vet police officer fire fighter astronaut
 O : pilot baker florist carpenter interpreter

B				
I				
N		FREE		
G				
O				

B : go to Yokohama go to the movie
 I : visit Kyoto climb a mountain
 N : watch dramas on TV listen to music
 G : dentist vet police officer
 O : pilot baker florist carpenter

- 伝言ゲームの一つ目の課題で活用できるように、B～Nの列には週末にしたいことにつながるような動詞や表現を示している。
- 二つ目の課題で活用できるようにGとOの列には「英語ノート2」で使用されている職業の名前を示している。

伝言ゲームの進め方

- ① 4～5人のグループを作る。
- ② 最初の生徒が、自分が次の日曜日にしたいことについて、不定詞の名詞用法を含む文を、二番目の生徒に伝える。
 (例) I want to go to Disneyland next Sunday.



- ③ 二番目の生徒は、聞き取った英文の内容を次の生徒に伝えると同時に、自分で作った英文を付け加える。
 (例) ○○ wants to go to Disneyland next Sunday. I want to read comic books next Sunday.
- ④ 同様に、最後の生徒まで伝言していく。
 (例) ○○ wants to go to Disneyland next Sunday. △△ wants to read comic books next Sunday. I want to play video games next Sunday.
- ⑤ 最後の生徒は、“Finished!”と大きな声で伝える。

伝言ゲーム：エラーコレクションの配慮事項

伝言ゲームでは、発話する英文が多くなるため、発音や文法事項等の誤り（エラー）も多くなる。教師がそれらの誤りを一つ一つ修正（コレクション）していると、ゲームの進行が止まってしまう。そこで、次に伝言ゲーム中のエラーコレクションの配慮事項について示す。

- ① 発音や文法のポイントを絞り、伝言ゲーム開始前にあらかじめ予想されるエラーについて指導しておく。
（例）want と went の発音の違い、「want to 動詞の原形」の形、三人称単数現在形など
- ② 相手に伝えようとする姿勢や内容が相手に伝わることを優先し、内容に大きく影響しないエラーについては、指摘しない。
（例）単数形と複数形、前置詞など
→ 発表後にライティング活動を行い、発表時に指摘しなかったエラーについて添削し、次時の授業でフィードバックする。
- ③ 発表中に発話を中断させず、発表後に総括してエラーに関する指導を行う。
→ 一通り全ての英文を聞いた上で間違いを訂正することで、生徒にまとまった英文を伝えたという達成感を感じさせる。また、発表を聞いている生徒にも発表の内容の把握をしやすいとする。

(8) 授業を終えて

小学校外国語活動でも行われている伝言ゲームは、生徒にとっては馴染みがあり、そのゲーム性が、相手に英語で伝えようとする気持ちをより高める効果があると考えられる。自分の次の生徒に英文を伝えなければこのゲームは進んでいかないため、生徒には習得した語彙や言い回しを駆使し、意欲的に伝言を行おうとする姿勢が見られた。また、英語を得意とする生徒が周囲の生徒をフォローすることで、全ての生徒が躊躇することなく英語を発話し、活動が活性化された。

エラーコレクションに関しては、生徒に完璧な英文を発話させることばかりに意識が傾いてしまい、発表時に発表者一人一人の文法的な誤りや音声面での誤りをその都度訂正し、流れを途切れさせてしまった。正確性ばかりを求めることなく、生徒が既習事項を用いて積極的に英語で表現をしようとする姿勢に対して、十分な配慮をしながら指導を行う必要があると感じた。

5 指導事例

小学校外国語活動を生かした言語活動を活用した第1学年における指導事例を以下に示す。

(1) 使用教科書 NEW HORIZON English Course 1

単元 Unit 10 観光地から

(2) 単元の目標

ア 助動詞 **can** の意味と用法を理解し、実際に使用できるようにする。

イ 疑問詞 **when** の意味と用法（疑問文とその答え方）を理解し、実際に使用できるようにする。

ウ サンプルランススコ市内の様子やその近隣の観光名所について理解する。

エ 自分の住んでいる町や観光地を英語で紹介することができる。

(3) 単元の評価規準

ア コミュニケーションへの関心・意欲・態度	イ 外国語表現の能力	ウ 外国語理解の能力	エ 言語や文化についての知識・理解
① 言語活動において、自分の伝えたいことを積極的に話そうとしている。 【話すこと】	① 教科書本文の内容を考え、正しい区切りで音読ができる。 【読むこと】	① can や when を含む文を聞いて、その内容を正しく理解することができる。 【聞くこと】	① can や when を含む文の構造、意味、使い方について理解している。 【聞くこと・話すこと 読むこと・書くこと】
② 教科書に書かれている英語を理解しようとしている。 【読むこと】	② can や when の文を使い、自分や自分以外の人のこと、周囲の状況について質問や説明ができる。 【話すこと】	② can や when を含む文を読んで、その内容を正しく理解することができる。 【読むこと】	② 教科書本文を読むのに必要な語彙を理解している。 【読むこと】
	③ can の文を含む3～4文程度の英語で自分と周囲の様子について書くことができる。 【書くこと】		

(4) 指導観

ア 単元観

本課を指導する授業では、(1)新出文型の導入・練習、(2)言語活動、(3)教科書の音読、(4)教科書の説明・Q&A、(5)リプロダクションの手順で授業を進める。

1年生の授業では、新出文型の導入後に行うオーラルドリルと教科書本文の音読指導の際に英文の語順の理解や英文の構造の **input** に時間をかける。さらに外国語活動で学習してきた語彙やタスク活動を取り入れて、文の定着から **output** 活動につなげるようにする。

1年生の段階では、絵・写真や **key words** をたよりに自分のことや周囲の状況を簡単に説明するリプロダクションを行い、プレゼンテーションの土台作りを目標にしている。

イ 教材観

小学校外国語活動で使用してきた絵や写真、既習の表現を再度活用しながら **can** や **when** を含む文の理解の定着を図る。また本文の音読指導を丁寧に行い、写真や **key words** をもとに、リプロダクションができるようにする。

(5) 年間指導計画における位置付け

小学校外国語活動で学習した表現を活用し、**can** や **when** を含む文の定着を図る。また、自分と周囲の状況について絵・写真や **key words** を基に簡単に説明することができるようにする。

(6) 単元の指導計画と評価計画 (7 時間扱い)

	学習活動・学習内容	評価規準
第1時	助動詞 can の肯定文、否定文の導入・言語活動	ア①
第2時	Unit10-1 本文の導入・説明・音読・リプロダクション練習	ア② ウ①②
第3時 (本時)	Unit10-1 本文の復習・リプロダクション発表・助動詞 can の疑問文の導入・言語活動	ア①②
第4時	Unit10-2 本文の導入・説明・音読・リプロダクション練習	ア② ウ①②
第5時	Unit10-2 本文の復習・リプロダクション発表・疑問詞 when の疑問文の導入・言語活動	ア①②
第6時	Unit10-3 本文の導入・説明・音読・リプロダクション練習	ア② ウ①②
第7時	Unit10-3 本文の復習・リプロダクション発表・地域紹介作文	ア①② イ③
後日	音読テスト・地域を紹介するスピーチ・定期考査	イ①② ウ①② エ①②

(7) 本時

ア 本時のねらい


- ① 助動詞 can の文を使った文の語順、意味、使い方を理解する。
- ② Can...? の文を使って質問したり、答えたりする。
- ③ 教科書本文の内容（サンフランシスコの交通事情）について理解し、紹介することができる。

イ 小学校外国語活動との関連

小学校外国語活動で使用した絵と表現を再度取り上げることで、can を含む文の定着を図る。また、質問紙調査の結果から、かるたを使った活動と、クイズの活動は生徒が楽しいと答えているため、推測ゲーム活動をオーラルドリルとして取り入れる。Can...? の質問とその応答表現を、音声面に重きを置きながら定着を図る。

ウ 本時の展開

時間	学習活動	指導上の留意点・ 配慮事項	◎評価（方法） ●教材・教具
2分	挨拶をする。 教師の質問に答える。		
5分	<ul style="list-style-type: none"> ・ビンゴシートに単語を記入する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>『Hi, friends!』の動詞 play / swim / cook / ride / jump / dance を使用する。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・教師が読み上げた単語に印を付ける。 ・縦、横、斜め、いずれかの方向に2列揃ったら、BINGO と言う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・小学校で学習した動作やスポーツ名、楽器名をビンゴゲームに入れる。 	●BINGO シート
7分	<ul style="list-style-type: none"> ・助動詞 can の肯定文と否定文を復習する。 <div style="border: 2px dashed gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・Hi, friends! にある「Who am I? クイズ」を使い、推測ゲームを行う。 → カードを見ながら1人の生徒が can / can't を用いながらあ る人になり、それが誰であるか、他の生徒が推測し、当てる。 (例) S1: I can swim. But I can't ride a unicycle well. S2: Are you Sayuri? S1: Yes, I am. </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・can と can't の文の構造を確認させる。 	●推測ゲームカード

12分	<ul style="list-style-type: none"> 教科書本文 (Unit10-1) の教師の質問に答えながら内容を確認する。 教科書本文を音読する。 教師についてリピートする。 シートを見ながら、ペアでリプロダクションの練習を行う。 数名の生徒が本文の内容を教室前に出て、口頭で発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ピクチャーカードを示し、生徒に質問しながら、本文の内容を確認させる。 前時の復習として短時間で行う。 発表を希望する生徒を指名する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ピクチャーカード ◎評価規準ア② (観察) ◎評価規準ア① (観察)
7分	<ul style="list-style-type: none"> 教師からの Can you...? の質問に数名の生徒が答える。 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> 「Who am I?クイズ」で使用したピクチャーカードを使って、教師の Can...? とその応答の仕方を練習する。 (例) <p>T: Can Sakura play soccer? S: Can Sakura play soccer? T: Yes, she can. S: Yes, she can.</p> <p>T: Can Hikaru ride a unicycle? S: Can Hikaru ride a unicycle? T: No, he can't. S: No, he can't.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 生徒同士で質問、応答をする。 Can...? の質問文とその応答文の構造を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> Can...?の質問への答え方を確認させる。 <p>『Hi, friends! 2』 Lesson3</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ●ピクチャーカード

10分	<p>・相手の友人が何をすることができるか推測し合う Guess game をペアで行う。</p> <p>(1) 教師の後に続いて基本文を繰り返す。</p> <p>(例) Can Tom swim? Yes, he can. / No, he can't.</p> <p>(2) 自分の友達が何をすることができるのか六つのキーワードから四つ選んでワークシートに記入する。</p> <p>(3) 相手の友達ができそうなことを推測し、三つのキーワードを記入する。</p> <p>(4) お互いに記入したキーワードと基本文を使って相手の友人の情報のやり取りを行う。</p> <p>(5) 自分の推測が当たっていたら、得点を付けて、ペアで合計点を競う。</p>	<p>・ゲームの中にインフォメーションギャップを作る。</p> <p>・机間指導を行い、文のイントネーションに気を付けさせる。</p>	<p>●ワークシート ◎評価規準ア① (観察)</p>
6分	<p>・板書されている肯定文を質問文に変え、応答をする問題を1題行う。質問文と応答をノートに書き、基本文の確認をする。</p> <p>・Can you...?の質問文を1文書く。</p>	<p>・Can you...?を使って相手に質問したいことを1文書かせる。</p>	ノート提出
1分	宿題と次時の確認をする。 挨拶をする。		

<ワークシート>

Guess Game																																											
<p>(PART 1)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>soccer</td> <td>badminton</td> <td>basketball</td> </tr> <tr> <td>the piano</td> <td>the guitar</td> <td>the drums</td> </tr> </table> <p>Bob <u>can play</u> </p> <p>What can <u>Linda</u> do?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">できること</td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> <tr> <td>かけ点 (10)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>かけ点×ODDSの数</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">合計点 </p>	soccer	badminton	basketball	the piano	the guitar	the drums	できること					かけ点 (10)					かけ点×ODDSの数					<p>Can Linda? Yes, she can. / No, she can't</p> <p>(PART 2)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>run fast</td> <td>swim fast</td> <td>dance well</td> </tr> <tr> <td>ski well</td> <td>speak Chinese</td> <td>cook sukiyaki</td> </tr> </table> <p>Bob <u>can</u> </p> <p>What can <u>Linda</u> do?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">できること</td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> <tr> <td>かけ点 ()</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>かけ点×ODDSの数</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">合計点 </p>	run fast	swim fast	dance well	ski well	speak Chinese	cook sukiyaki	できること					かけ点 ()					かけ点×ODDSの数				
soccer	badminton	basketball																																									
the piano	the guitar	the drums																																									
できること																																											
かけ点 (10)																																											
かけ点×ODDSの数																																											
run fast	swim fast	dance well																																									
ski well	speak Chinese	cook sukiyaki																																									
できること																																											
かけ点 ()																																											
かけ点×ODDSの数																																											

VII 研究の成果と今後の課題

1 意識調査における変容

検証授業を実施した後に、生徒を対象に授業で取り組んだ言語活動に関する意識調査を実施した。調査は言語活動についての感想を自由回答で記入するものである。

回答には「(伝言ゲームなどの) アクティビティは楽しい。またやってみたい。」「小学校の言語活動と比べると難しい。」という意見が多くあった。

「楽しい、またやってみたい」理由としては、「自分たちで話すことによって覚えることができる。」「ゲームでやると、とても印象に残る。印象に残ると、自然にその時しゃべった英文も頭に入っているので、良い覚え方だと思う。」等の意見があった。

また、「難しい」という意見であっても「単語や英文の力が身に付いてきているので(難しくても)楽しくなった。」「小学校の頃は『活動』として、今は『勉強』として英語を学んでいるから今の方が難しい。けれど、難しいからこそ分かった時はとてもうれしい。」等の言語活動に対して肯定的な意見が多くあった。

その他にも「意味が分かって話せると楽しい。小学校の頃は意味も分からなかった。中学校でやっていくうちに、小学校でやったことが理解できるようになった。意味が分かるのと分からないので話すのとでは楽しさが全然違う。」「自分で声を出して相手に伝えるのが難しくもあったし、楽しくもあったので、もっとそういう力を身に付けたい。」「発音を気にして話すようにした。」といった意見があった。

これらのことから、小学校外国語活動で行った活動であっても、中学校では単語や文の量、複雑な文法知識が増えることで難易度が上がったと感じる生徒も多いが、逆に知的好奇心が高まったり、活動の充実感を味わえたりすることで、活動そのものだけでなく「英語学習が楽しい」と感じる生徒が多いことが分かった。全般的には言語活動には楽しく、前向きに取り組んでいる傾向がうかがえる。

2 研究の成果

(1) 語彙や文型、表現の工夫

『Hi, friends!』対照表を参考にし、一度使用したことのある単語や表現を活動の言語材料として意識して取り入れることで、活動のねらいが明確になり、単語や表現の定着を図るとともに、言語活動を生徒にとって取り組みやすいものとすることができた。

(2) アクティビティの工夫

生徒の音声面の素地を生かし、「聞くこと」、「話すこと」の活動量を増やすと同時に、指導形態や方法などの面で生徒が意欲をもって取り組めるよう、自分の身の回りのことや実際に自分が相手に伝えたいことを表現する内容を取り入れた。その結果、一方向のコミュニケーションではなく、相手を意識した双方向のコミュニケーションを行うことができた。

(3) 『Hi, friends!』の内容についての一覧表の作成

『Hi, friends!』における表現、語彙例及び活動例をまとめる表を作成した。また指導例に記載されているクラスルーム・イングリッシュをまとめ、小学校から中学校への継続的な指導に役立てるようにした。

今回の研究を通じて、生徒たちが興味をもっている活動や今までに体験してきたことを把握し、効果的に活用していくことが、小学校外国語活動と中学校英語の接続を考える上で重要であると再確認するに至った。また、生徒が身に付けたいと考える力を把握したり、学習への不安を少しでも減らしたりすることも重要である。そうすることにより、小学校外国語活動で培われてきた生徒たちの意欲が中学校でも継続するだけでなく、さらなる意欲の高まりにつながるのではないかと考えるからである。

検証授業では、小学校外国語活動で慣れ親しんできた音声面を生かしたアクティビティを取り入れ、学習したことのある語彙や文型を取り入れた。その結果、「分かる」楽しさや安心感を土台に活動に取り組む姿勢、誤りを恐れずに積極的に話そうとする態度が見られた。さらに自分の伝えたいことが相手によりよく伝わるように、自ら発音を工夫したり、他の人の発言を注意して聞いたりする生徒もいた。このように相手を意識したより実践的なコミュニケーションのレベルに高まっていくことで、最終的には「外国語を通じて、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る。」ことにつながっていくと考える。

また、授業後の意識調査からも分かるように、小学校外国語活動で使用した語彙や言語活動を繰り返して使用したことが、既に学習したことのある言語材料を新しい側面から体験し直す機会となった。それが新たな「気付き」となり、「分かることが楽しい」と感じ、更なる学習意欲の向上に結び付いたと考える。

3 今後の課題

(1) 教科としての英語学習の課題

中学校生徒を対象にした中学校英語に関する質問紙調査では、英語をできるようにになりたいかという質問に対し「聞くこと」、「話すこと」、「読むこと」、「書くこと」のいずれの項目においても、「そう思う」「どちらかというと思う」と答えた生徒の合計が90%を超える。彼らの英語ができるようになりたいという願いに応えるためにも、同じ活動をただ繰り返すのではなく、彼らのもっている力と意識に合わせて段階的に難易度を上げていく必要がある。そのためには継続的に学習の効果を測り、フィードバックをしながら、4技能の定着と向上を図っていくことが重要である。

(2) 「読むこと」「書くこと」についての課題

先に述べた中学生に対する質問紙調査において「読むこと」、「書くこと」ができるようになりたいと答えた生徒の割合は「聞くこと」、「話すこと」の割合に比べると多い。生徒達は中学校で「読むこと」、「書くこと」ができるようになりたいと考えていることが分かる。そのためには、小学校で養われた音声面での素地を生かした今回の研究を、「読むこと」「書くこと」につなげていく必要がある。そのための手段として、正しく書くための語彙や文法事項についての知識を整理し、文字を通じて自ら発信していこうとする力、更にはその発信を受け止める力をバランスよく育成する必要がある。

平成24年度 教育研究員名簿

中学校・外国語

地区	学 校 名	職名	氏名
墨田区	向島中学校	主任教諭	河野 敏也
世田谷区	三宿中学校	主任教諭	◎関谷 さやか
板橋区	赤塚第一中学校	主任教諭	○川上 裕志
八王子市	松木中学校	主任教諭	大竹 順子
立川市	立川第六中学校	教 諭	齋藤 佑次
三鷹市	東三鷹学園 三鷹市立第六中学校	教 諭	岡田 求
東久留米市	南中学校	主任教諭	近藤 正浩
あきる野市	秋多中学校	教 諭	金成 真裕美

◎ 世話人 ○ 副世話人

〔担当〕 東京都教育庁指導部義務教育特別支援教育指導課
指導主事 阿部 大介
東京都教職員研修センター研修部教育開発課
指導主事 林 宣之

平成24年度
教育研究員研究報告書

中学校・外国語

東京都教育委員会印刷物登録

平成24年度第243号

平成25年 3月

編集・発行 東京都教育庁指導部指導企画課
所在地 東京都新宿区西新宿二丁目8番1号
電話番号 (03) 5320-6882
印刷会社 株式会社 イマイシ