

小 学 校

平成 2 2 年度

# 教育研究員研究報告書

外国語活動

東京都教育委員会

## 目 次

I	研究主題について	1
	1 研究主題設定の理由	1
	2 研究主題についての基本的な考え方	1
	3 言語活動の充実に関連して	2
II	研究の構想	3
	1 研究構想図（研究の視点・研究の仮説）	3
	2 研究の方法	3
III	研究の内容	4
	1 指導方法の工夫〔第1分科会〕	4
	2 指導内容の工夫〔第2分科会〕	10
IV	研究の成果と課題	15
	1 研究の成果	16
	2 今後の課題	16

# 新学習指導要領に対応した授業の在り方について

## 『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に向けて』

### ～指導方法及び指導内容の工夫～

## I 研究主題について

### 1 研究主題設定の理由

社会や経済のグローバル化が急速に進展し、異なる文化の共存や持続可能な発展に向けて国際協力が求められるとともに、人材育成面での国際競争も加速していることから、学校教育において外国語教育を充実させることが重要な課題の一つとなっている。新学習指導要領では各学校において子供たちの生きる力を育むことを基本理念としている。変化の激しいこれからの社会を生きるために、知・徳・体の力をバランスよく育てることが大切である。しかし、現代の子供たちは、自分の感情や思いを表現したり、他者のそれを受け止めたりするための語彙や表現力及び理解力に乏しいことにより、他者とのコミュニケーションを図ることができないケースが見られることなどからも、コミュニケーションを図ろうとする態度の育成が必要であると考えられる。外国語活動では、日本語とは異なる外国語の音に触れることにより、外国語を注意深く聞いて相手の思いを理解しようとしたり、他者に対して自分の思いを伝えることの難しさや大切さを実感したりしながら、積極的に自分の思いを伝えようとする態度が育まれることが期待できる。

本部会では、これらを踏まえて研究主題を「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に向けて」と設定した。これは、小学校「外国語活動」及び中学校、高等学校「外国語(英語)」の共通の目標であり、どの段階においても重視されていることを踏まえている。

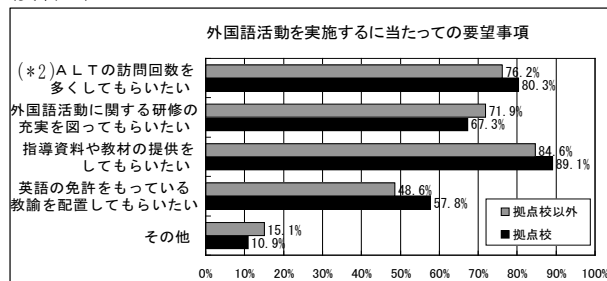
また、小学校教員を対象にした意識調査(平成21年全国都道府県教育長協議会第1部会報告書)では、外国語活動の実施に当たって多くの学級担任が単独で授業を行うことへの不安を感じており(資料1)、指導資料や教材の提供を強く望んでいることが明らかになっている(資料2)。そこで、本部会では、共通教材として配布されている英語ノートをはじめとする指導資料や教材を効果的に活用できるよう、英語ノートを用いた外国語活動の指導内容と指導方法について研究し、提案しようと考えた。

(資料1)

学級担任として単独で外国語活動を指導することに自信(不安)のある教諭の割合	(※1) 拠点校 (n=5,668)	拠点校以外 (n=16,859)
ア かなり自信があると感じている教諭	7.6%	3.3%
イ やや自信があると感じている教諭	25.7%	13.2%
ウ やや不安であると感じている教諭	44.0%	42.7%
エ かなり不安であると感じている教諭	22.7%	40.8%

(※1) 文部科学省「小学校における英語活動等国際理解活動推進事業」における拠点校

(資料2)



(※2) Assistant Language Teacher (外国語指導助手) の略

### 2 研究主題についての基本的な考え方

コミュニケーションの場面では聞き手と話し手が存在することから、本部会では「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」を次のようにとらえた。

- ① 相手の思いを理解しようとする態度(聞き手)

② 自分の思いをもち、相手に伝えようとする態度（話し手）

①は、主に「聞くこと」に関する態度である。外国語活動において、相手の思いを理解するためには、日本語とは異なる外国語の音に触れるなかで、外国語を注意深く聞く必要があり、相手が伝えようとしていることを何とかして理解しようとする態度が大切になる。話し手が思いを伝える上で聞き手の態度がとても大切になる。聞き手が親身になって話を聞いたり、質問したりすることで、話し手の思いをより引き出すことができる。

②は、主に「話すこと」に関する態度である。自分の思いを伝える手段としては「言語によるもの」と「言語によらないもの」がある。「言語によるもの」とは、自分の思いを声に出したり、友達同士のやりとりで進んで話したりすることである。「言語によらないもの」とは、言葉にはできなくてもジェスチャーで伝えようとしたり、相手に聞いていることが伝わるような仕草や姿勢をとったりすることである。コミュニケーションの最初の一步は自分の思いを伝えることにある。

〈自分の思いを伝える表現〉

本研究をと		①聞き手による表現「聞くこと」	②話し手による表現「話すこと」
おして、ある	言語によるもの	あいづちをうつ 場をつなぐ言葉を使う 話に続きを促す コメント 疑問 質問	話す
がままの自分	言語によらないもの	うなずく 相手の目を見る	ジェスチャー・表情など

を認める自己肯定感や相手を理解し尊重する態度を身に付けさせるとともに、豊かな心情を育み、楽しくコミュニケーションをとりながら、進んで自分の思いや考えを伝え合う児童を育成したい。

3 言語活動の充実に関連して

新学習指導要領において、コミュニケーションや感性・情緒、知的活動の基盤である「言語活動の充実」が改善の視点として挙げられている。小学校における外国語活動では、幅広い言語に関する能力や国際感覚を培うため、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しみ、言語や文化に対する理解を深めるとともに積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育成し、中学校との円滑な接続を図ることが求められている。

外国語活動において取り組む言語活動について、以下のとおり示されている。

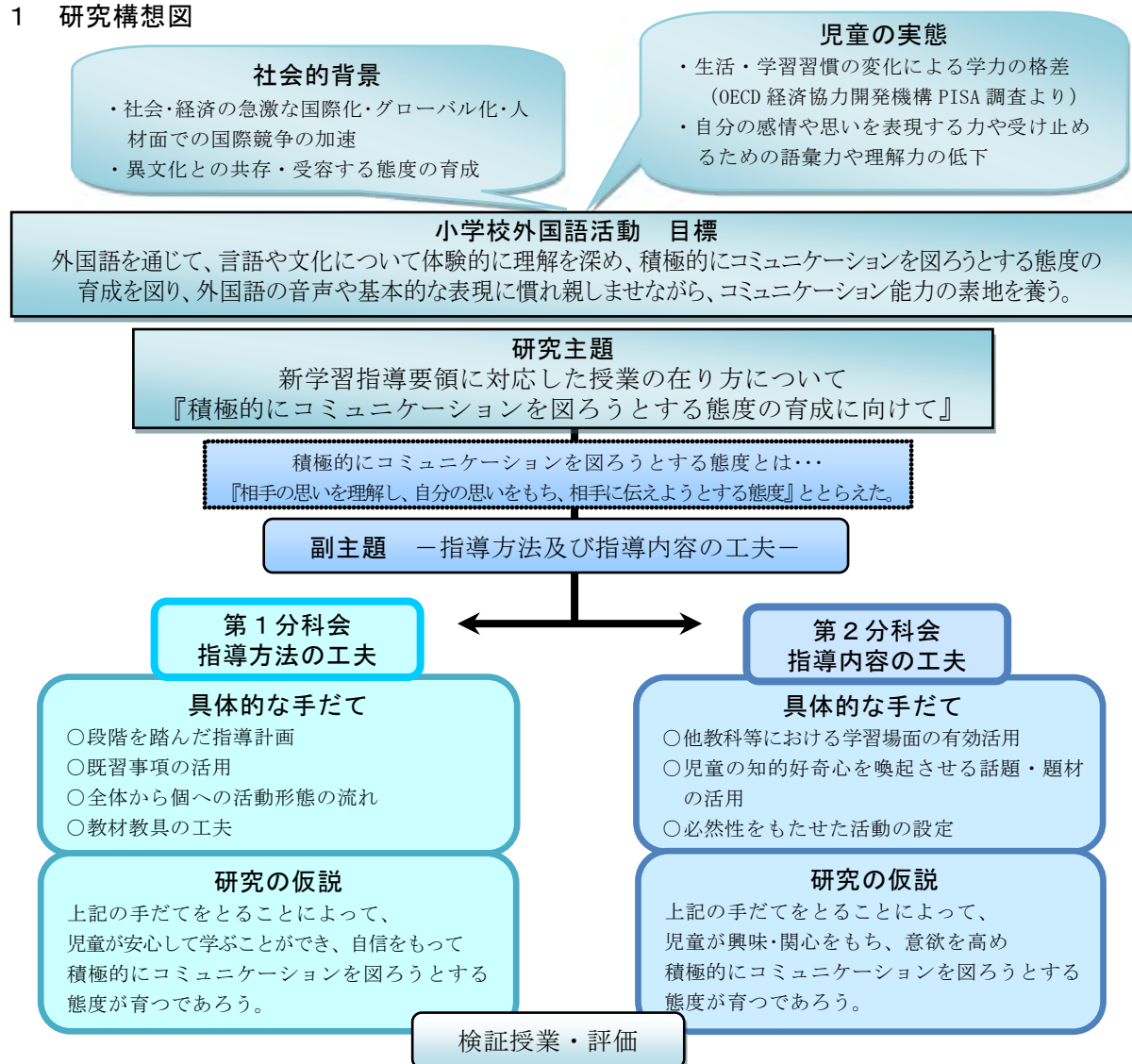
<p>1 外国語を用いて積極的にコミュニケーションを図ることができるよう、次の事項について指導する。</p> <p>(1) 外国語を用いてコミュニケーションを図る楽しさを体験すること。</p> <p>2 日本と外国の言語や文化について、体験的に理解を深めることができるよう、次の事項について指導する。</p> <p>(1) 外国語の音声やリズムに慣れ親しむとともに、日本語との違いを知り、言葉の面白さや豊かさに気付くこと。</p> <p>『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について（抄） （中央教育審議会答申 平成20年1月17日）』</p>
--

このことを踏まえ、今回の検証授業において、以下の取組を行った。

<p>● コミュニケーションを図る楽しさを体験させるため</p> <p>① 児童が自信をもってコミュニケーションを図ることができるように、聞く→口まねする→発話するという段階を踏んだ指導計画の設定</p> <p>② より豊かな言語活動を可能とするために、今まで学習した語彙や表現を繰り返し使用する指導計画の設定</p> <p>③ 話し手と聞き手の情報の差を利用し、活発な情報交換を意図したインフォメーション・ギャップ（情報の差）のあるクイズ等の設定</p>	<p>● 外国語と日本語の違いや言葉の面白さに気付かせるため</p> <p>① 児童の多くが共通に学習した内容を「英語ではどのように表現するのか」など英語への興味・関心を高める他教科等での学習場面の有効活用</p> <p>② 英語や日本語特有の表現や特徴に気付かせ、児童の知的好奇心を喚起させる話題・題材の活用</p> <p>③ 絵の効果により言葉の面白さが学べる絵本の活用</p>
--	---

## II 研究の構想

### 1 研究構想図



## 2 研究の方法

### (1) 基礎研究

新学習指導要領に対応した授業の在り方を提言するために、以下の方法により研究の方向性を探った。

- ・新学習指導要領解説及び小学校外国語活動研修ガイドブック等の分析
- ・文部科学省の研究開発学校における研究成果及び各学校での取組の整理・分析
- ・国や公共機関による児童及び教員の意識等の調査結果の分析

### (2) 実践研究

基礎研究を踏まえ、特に重要だと考えた指導方法と指導内容についての分科会を設定した。それぞれについて具体的な手だてを構想し、その効果を検証するための授業を実施した。

### (3) 研究のまとめ

2回の検証授業及び各教育研究委員所属校における授業での児童の活動状況をもとに、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に向けた具体的な手だてをまとめた。

### Ⅲ 研究の内容

#### 1 指導方法の工夫〔第1分科会〕

##### (1) 研究の主題に迫る手だて

###### ア 段階を踏んだ指導計画

###### (ア) 聞く活動

言葉に慣れ親しむことは、まず「聞くこと」から始まる。初めから、児童に発話させようとするのではなく、各単元の導入にあたる1、2時間目は、主に聞く活動を多く取り入れる。教師側の意図を明確にし、意味のあるインプットを行い、その中で児童の気付きや理解につながるようにする。

###### (イ) 口まねする活動→記憶したり自分のものにししたりする活動

教師は、コミュニケーション活動で用いる語彙や表現の模範を児童に提示し、児童がそれを口まねする活動を通し、表現等に慣れさせる。次にそれを自然に用いることができるように、発話したくなるような活動を設定する。そして、その児童は、表現等を繰り返し発話することを通して、コミュニケーション活動の素地となる語彙や表現を自分のものとしていく。

###### (ウ) 自分の意志で選んで発話する活動

単元の最終活動として、学習してきた語彙や表現を使い、自分の思いを入れ、発話する活動を行う。この活動の中で児童は自己表現をし、相手を意識したコミュニケーションを図ることができる。

以上三つの活動を、児童の実態に応じ、段階を踏んで設定することが大切である。

###### イ 既習事項の活用

指導計画を立てる時には、新しい語彙や表現ばかりではなく、既習の語彙や表現を計画的に取り入れていくことで、児童は「分かった。」「聞き取れた。」という喜びをより一層感じ、次の活動への意欲につながる。

###### ウ 全体から個へ活動形態の流れ

活動形態をクラス全体→グループ（4～6人）→ペア→個人のように段階的に設定すると、児童はその中で少しずつ自信をもち、教え合いや励まし合いが生まれる。

###### エ 教材教具の工夫

###### (ア) 絵本の活用

絵が示されることで、英語を全て聞き取れなくても理解できる内容が増え、児童の自信につながる。また、外国に関する内容を取り扱うことで、外国に対する興味を喚起することができる。

###### (イ) 視聴覚教材やICTの活用

視聴覚教材やICTを活用する利点は、言葉が使われる文脈、場面において、外国語を繰り返し提示できることにある。映像を伴うことで、話者の表情やジェスチャーなどの情報も加えることが可能になり、児童にとってより理解しやすくなる。特に、ICT機器を活用することは、児童の興味、関心を高めるためにも有効である。

(2) 検証授業 [第6学年]

ア 単元名

行ってみたい国を紹介しよう (英語ノート2 Lesson 6)

イ 単元の目標

- ・様々な国の文化や自然に興味をもつとともに、世界には様々な英語が話されていることに気付く。
- ・友達が話していることに興味をもって聞くとともに、自分の思いをはっきり伝えようとする。
- ・自分が行ってみたい国を紹介する。

ウ 単元について

本単元では、まず、様々な国で様々な英語が話されていることを知らせたい。行ってみたい国やその理由を話す活動として、チャンツを取り入れ、リズムよく言えるようにさせたい。また、行ってみたい国について理解を深め、英語を使ってその思いを相手に伝えられるようにしたい。

エ 教材・教具

英語ノート、国旗カード、CD、絵本、インタビューシート

オ 本単元の評価規準 (評価方法)

観点	(ア) コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	(イ) 外国語への慣れ親しみ	(ウ) 言語や文化に関する気付き
評価規準	① 相手に関心をもって行きたい国を尋ねている。 (行動観察・振り返りカード) ② 相手に自分の思いを分かりやすく伝えている。 (行動観察・振り返りカード)	① 行きたい国やその理由についての話を聞き、理解している。 (英語ノート点検) ② チャンツをとおして、リズムに合わせて発話している。(行動観察) ③ ゲームをとおして、友達と楽しみながら進んで発話している。(行動観察)	① 様々な国の自然や文化に興味をもっている。 (行動観察・英語ノート点検) ② 国によって様々な英語があることに気付く。 (英語ノート点検)

カ 本単元における研究主題に迫る手だて

(ア) 段階を踏んだ指導計画

- a 単元の1、2時間目は、CDの聞き取り等など聞く活動を中心にする。(聞く)
- b チャンツに毎回取り組み、英語のリズムに慣れる。(口まねする・記憶する)
- c 今まで学んだことを活用し、コミュニケーションを図る場面を設定する。  
(自分の意志で選んで発話する)

(イ) 既習事項の活用

5年生で扱った色の名前をゲームに活用する。

(ウ) 全体から個への活動形態の流れ

第3時「変わりオセロ」はペアで発話することで、第4時へのインタビュー活動に自信をもたせるなど、活動形態に応じた様々なゲームを、段階的に設定する (p.9 参照)。

(エ) 教材・教具の工夫

- a 様々な国の絵本を読み聞かせしたり、スライドを紹介したりすることで、その国の文化や自然に興味をもてるようにする。
- b 児童の興味・関心を高めるため、ICTを活用する。

キ 単元計画 (全4時間)

時 数	<テーマ><目標><内容> ※ゲームの内容は p.9 参照	手だて・評価規準 p.5 オ・カ参照
1	<テーマ> 世界には様々な英語がある <目標> 世界には様々な国の言い方や様々な英語があることを知る。 <内容> Let's Listen 1 4人の名前を知る。 Let's Listen 2 国名を聞きとる。 Let's Chant “I want to go to Italy.” Let's Play ①マッピングゲーム 絵本「ITALY」の読み聞かせ	手 (ア)ー①・② (イ) (ウ) (エ)ー①・② 評 (イ)ー② (ウ)ー②
2	<テーマ> どの国に行きたいですか <目標> 行きたい国やその理由について話を聞いて、その概要を理解する。 <内容> Let's Chant “I want to go to Italy.” Let's Listen 1 巻末の絵カードの発音に慣れる。 Let's Play ②ビンゴゲーム Let's Listen 2 4人の国名と関連する事柄を線で結ぶ。 Let's Play ③その国はなんでしょうゲーム 絵本の「EGYPT」の読み聞かせ	手 (ア)ー①・② (イ) (ウ) (エ)ー① 評 (イ)ー① (ウ)ー①
3	<テーマ> 行きたい国を尋ねる <目標> 行きたい国やその理由を発話する。 <内容> Let's Chant “I want to go to Italy.” Let's Listen 1 3人の名前を知る。 Let's Play ④変わりオセロ Group Chant グループごとに行きたい国を決め、その国 でしたいことを考える。 絵本「AUSTRALIA」の読み聞かせ	手 (ア)ー①・② (イ) (ウ) (エ)ー① 評 (イ)ー③
4 (本 時)	<テーマ> 行きたい国を紹介しよう <目標> 行きたい国を理由とともに発表し、相手の行きたい国や理由を聞こうとする。 <内容> Let's Chant “I want to go to Italy.” Group Chant チャンツに合わせて、その国について紹介する。 Let's Play ⑤クイズ32人に聞きましたゲーム (行きたい国ランキング当てクイズ・何をしたいか予想クイズ) スライド「AMERICA」の紹介	手 (ア)ー②・③ (イ) (ウ) (エ)ー①・② 評 (ア)ー①・② (ウ)ー①




ク 本時（第4時）

(7) 本時の目標

行きたい国を理由とともに発表し、相手の行きたい国や理由を聞こうとする。

(イ) 展開

過程	児童の活動	HRTの役割	手だて・評価
導入	<p>1 挨拶をする。(2分)</p> <p>2 チャンツをする。(3分) I want to go to~の言い方を復習する。</p> <p>3 国名や、そこでしたいことの言い方を練習する。(4分)</p>	<p>Let's start our English lesson. How are you today? I'm fine, thank you. And you? I'm fine, too. Thank you.</p> <p>○CDを流し、チャンツを一緒に声に出して行う。 Let's chant together.</p> <p>○活動で用いる言葉のカードを示す。 Italy, France, America, ... I want to play soccer.</p> <p>○国旗などのフラッシュカードを提示する。</p>	<p>※ p.5 オ・カ参照</p> <p><b>手</b> (ア)ー②</p>
展開1	<p>4 ボランティアグループが、行きたい国についてのチャンツを紹介する。(3分)</p> 	<p>○グループで協力して、作ったチャンツを発表することができたことをほめる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>全 Look. Look. Look at this. ① Blue, white and red. ② I want to go to America. ③ In America, I want to see mountains. ④ I want to eat hot dogs. 全 Yes. Yes. Yes, let's go!</p> </div>	<p><b>手</b> (ア)ー③ (イ) (ウ)</p>
展開2	<p>4 「クイズ32人に聞きました」を行う。</p> <p>1) どの国に行きたいか友達にインタビューし、ワークシートに書きこむ。(7分) ＜グループ相談タイム＞ ワークシートを基にランキングを話し合う。</p> <p>2) クイズパート1 (7分) クラスの友達の行きたい国ランキング当てクイズ</p> <p>3) クイズパート2 (10分) 友達が、行きたい国で何をしたいか予想するクイズ</p> <p>5 アメリカのスライドを観る。(5分)</p>	<p>○インタビューの仕方を示す。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>A: Hi! ○○ [名前]! Where do you want to go? B: I want to go to Italy, and you? A: I want to go to Egypt. B: OK! Thank you!! Bye-bye!</p> </div> <p>○クイズに答える時は、グループで声を合わせて言えるように助言する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>A: Where do you want to go? B: I want to go to Italy. A: Why? B: I want to eat pizza.</p> </div> <p>○既習事項を使って理解できるように、簡単な外国語を用いてスライドを紹介する。</p>	<p><b>手</b> (ア)ー③ (ウ) <b>評</b> (ア)ー①・②</p> <p><b>手</b> (エ)ー①・② <b>評</b> (ウ)ー①</p>
まとめ	<p>6 学習の振り返りをする。(3分)</p> <p>7 終わりの挨拶をする。(1分)</p>	<p>○振り返りカードを配布し、何人かの児童の感想等を紹介する。</p> <p>○積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度等、児童のよかったところを具体的にほめる。</p> <p>That's all for today. Stand up, please. Thank you everyone. Thank you.</p>	

(3) 成果と課題

ア 成果

(ア) 段階を踏んだ指導計画

単元の始めは聞く活動中心、そして口まねする活動というように段階を踏んで指導を行った結果、振り返りカードの記載に変化が見られた。「できるだけ英語を使おうとしましたか」の欄に、単元の始めでは「あまり使わなかった」と回答した児童が約4割だったが、第4時では「できるだけ使おうとした」と回答した児童が全員になった（【資料】参照）。

また、チャンツに毎回取り組むことで、自然に単元で用いる表現を口ずさむ児童が増え、第4時のインタビューゲームでは、大きな声で自信をもって話す児童の姿が見られた。

(イ) 既習事項の活用

色の名前は既習事項であり、1時間目から国旗の色の表現を意欲的に繰り返していた。

(ウ) 全体から個への活動形態の流れ

単元の1、2時間目のゲームは、まず全体で指導した後、グループや二人組で行った。何度も反復して取り組むことで児童は自信をもち、小グループや個人でも、自分の思いを伝えることができた。また、第4時では、6年生の児童の知的好奇心に合ったゲームを設定したことで、児童はゲームに進んで参加した。9割の児童が、振り返りカードの「進んで友達と話そうとしましたか」の欄に、「進んで話した」と回答した（【資料】参照）。

(エ) 教材・教具の工夫

絵本を読み聞かせをすることで、様々な国に興味をもち、「外国へ行ってみよう」と振り返りカードに書く児童が増えた。また、ICT機器を用いてチャンツを掲示することで、児童の関心が高まった。

イ 課題

ゲームによっては、児童にとって少々難解となってしまったものがあった。児童の語彙は限られているので、日本語を活用して答える場面を設定するなど、児童の実態を踏まえ、その反応を予測してゲームのルールを考えていく必要がある。

【資料】

振り返りカード Lesson 行ってみよう国を紹介しよう Name \_\_\_\_\_

	1 10月26日 水	2 10月29日 土	3 11月2日	4 11月9日
できるだけ英語を使おうとしましたか。	☹️☹️☹️☹️	☹️☹️☹️☹️	☹️☹️☹️☹️	☹️☹️☹️☹️
進んで友達と話そうとしましたか。	☹️☹️☹️☹️	☹️☹️☹️☹️	☹️☹️☹️☹️	☹️☹️☹️☹️
今日の活動を通して、外国や日本のことや、友達のことや、反復のよかったところなどを書きましょう。	友達は国によ かちがらた。 (発音か) でも共通 していると思うと 世界はずでいいと 思ふ。	世界のすまじまな いところの英語 が言えはいい な人に紹介せよ。 これを利用して いきたい。 今日、明日 おは/おは!!	他国の所 を英語でいうか 苦味ホレた 少したけ言えるよ にたれた。 すい/道がわか!! この国で??	行きたい理由も 言えるように 林、友達の話 たい国もきて、 たしに... 思ふ。国は 上手な、すけ

いところ  
気がついた物!  
英語で話して(知り)!

ウ 資料（単元で用いたゲーム）

ゲーム	方法	ねらい
① マッチング ゲーム  ペア	1) 二人組ペアを組み、二人組対二人組で対戦する。 2) 国旗カードを、同じものを2枚ずつ何種類か用意する。 3) 全部のカードを裏返し、順番に二人組ペアで2枚ずつカードをめくり、カードの名前を言う。 4) めくった国旗が同じだったら、“I want to go to (国名)!”と 言って、そのカードを自分のものにする。	国旗カードを見て、どこの国の国旗か答える。
② ビンゴゲーム  学級全体	1) 英語ノート巻末 p.75 の絵カードを切り取り、各自、9枚を選んで ビンゴシートのように縦3列、横3列に置く。 2) 教師は絵カードの中から一枚選んで言う。“例：baseball” 3) 言われた単語の絵カードを取り、次のように言う。 “例：I want to play baseball.” 4) 縦横斜めのどこか1列のカードがなくなれば、「ビンゴ」と 言って、勝ちとなる。	国に関する物の絵を見て、その国で したいことを言う。
③ その国はなん でしょうゲーム  グループ	1) 4人グループを作る。 2) ビンゴゲームで使った絵カードを裏返して置く。 3) 一人が1枚選び、残りの3人が声をそろえて、“Where do you want to go?”と聞く。 4) 聞かれた人は、その絵カードを見て国名を入れて答える。 “I want to go to <u>Italy</u> . I want to <u>play soccer</u> .” 答えられたらそのカードをもらえる。	世界の国名に関する 単語について理解し、どこへ行き たいという言い方に慣れる。
④ 変わりオセロ (下図参照)  個人	1) 一人対一人に対戦する。各組に、下に示した5×5のシートを 配布する。(縦軸は国名、横軸は国旗、動物、食べ物など) 2) 取りたいマス縦と横に合う言葉を次のように言う。おは じきを置く。(下図→●の場合 横がChina 縦が animal) 例：“I want to go to China. I want to see a panda.” 3) 1回おはじきを置くごとに交代して言い、オセロの要領で 色を変える。おはじきの色が多い方が勝ち。	それぞれの国名 や、特徴を理解し、 自分の思いを伝える ことができる。
⑤ クイズ！32人 にきました  個人  グループ  グループ	〈事前準備〉32人の行ってみたい国とその理由を調べ、行って みたい国を集計し、順位をつける。ビンゴを用意する。 1) 行きたい国ベスト3を当てるためインタビューをする。 A: Hi! ○○ (名前) ! Where do you want to go? B: I want to go to Italy, and you? A: I want to go to Egypt. B: OK! Thank you! Bye-bye! 2) クイズ！32人に聞きました パート1 インタビュー結果をもとに、クラスの人が行きたい国ラン キングのベスト3を予想し、グループで解答する。 3) クイズ！32人に聞きました パート2 32人の番号の書かれたビンゴボールから一つを選び、その 児童の行きたい理由を予想し、グループで解答する。	行きたい国を理由 と共に発表し、相 手の行きたい国や 理由を聞こうとす る。

	food	animal	flag	sports	want to see
America					
Australia					
Egypt					
Italy					
China	○	●	○		

〈④変わりオセロのシート〉



## 2 指導内容の工夫 〔第2分科会〕

### (1) 研究の主題に迫る手だて

#### ア 他教科等における学習場面の有効活用

他教科等で学習した話題やテーマを取り上げることにより、児童は日本語によるある程度の知識があるので安心感をもち、活動に取り組むことができる。そして、「英語ではどう言うのだろう。」「英語で伝えてみたい。」という児童の意欲を高めることができる。

#### イ 児童の知的好奇心を喚起させる話題・題材の活用

(ア) 学年や児童の発達段階及び興味・関心に合った話題や題材を選ぶことで、児童の興味・関心を維持することができる。

(イ) 既習事項や体験を総合的に活用しながら、児童に過度な負担をかけない課題設定をすることで、児童の発達段階に合ったコミュニケーションへとつながる。

#### ウ 必然性をもたせた活動の設定

(ア) 活動の中に話し手と聞き手の間にあるインフォメーション・ギャップ（情報の差）のある活動を設定することで、ギャップを埋めようとして情報交換が行われる。その結果、活発なコミュニケーションへとつながる。

(イ) 次の活動につながる継続性や発展性のある活動を設定することで、児童が見通しをもって活動に参加することができる。

### (2) 検証授業 〔第5学年〕

#### ア 単元名

クイズ大会をしよう（英語ノート1 Lesson 7）

#### イ 単元の目標

- ・積極的にクイズを出したり、答えたりしながらコミュニケーションの楽しさを味わう。
- ・クイズを出したりクイズに答えたりしながら、英語の音声やリズムに慣れ親しむ。
- ・ALT とクイズを出し合い、クイズ大会を体験する中で、自国や他国の言語及び文化の違いなどに気付く。

#### ウ 単元について

“What's this?”を用いる場に必然性をもたせるために、本単元では第4時にクイズ大会を設定した。クイズを自ら考えることで、友達との間にインフォメーション・ギャップが生まれ、それを埋めようとして、児童は意欲的にコミュニケーションを図ろうとすると考えた。

単元の開始時に六つの形式のクイズを提示し、それぞれを児童に体験させることで、児童が一番興味をもった形式のクイズの作成に取り組めるようにした。また、教師が提示するクイズの内容は他教科での既習事項を用いたものとするすることで、児童が活動に興味・関心をもてるように配慮した。

第4時のクイズ大会では、事前の学習活動で慣れ親しんだ表現を用いて、あらかじめ作成したオリジナルクイズで行うことで、児童は過度の負担を感じることなく、安心して活動に参加できると考えた。

エ 教材・教具

英語ノート、絵カード、漢字カード、シルエット絵カード、CD など

オ 本単元の評価規準（評価方法）

観点	(ア) コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	(イ) 外国語への慣れ親しみ	(ウ) 言語や文化に関する気付き
評価規準	① 質問やクイズの答えを推測しながら答えようとしている。 (行動観察) ② 友達と相談しながら、オリジナルのクイズを作成している。 (行動観察) ③ 質問したり、ヒントを出したりしようとする。(行動観察)	① “What’s this?”という表現を使って、クイズを出したり答えたりしている。(行動観察) ② チャンツをとおして、リズムに合わせて発話している。 (行動観察)	① 漢字の音や意味のおもしろさに気付く。(振り返りカード) ② 自国や他国の文化の違いに興味をもっている。 (振り返りカード)

カ 本単元における研究主題に迫る手だて

(ア) 他教科等における学習場面の有効活用

単元の導入時に、社会科の「都道府県」や「世界の国々の形」や「国旗」、算数科の「立体」、そして総合的な学習の時間に学習した「稲」を題材にしたクイズを準備し、提示する。

(イ) 児童の知的好奇心を喚起させる話題・題材の活用

- a 特別な読み方をする熟語や漢字を組み合わせた造語をクイズに取り上げる。
- b 自国と他国の文化の違いに気付き、自国と他国の文化に興味・関心を高めるため、ALTとそれぞれ自国の文化を紹介するクイズを行う。
- c 児童の「やりたい」という気持ちを高め、意欲的に取り組めるようにするため、児童自ら選んだ題材でクイズを作成し、紹介する活動を取り入れる。

(ウ) 必然性をもたせた活動の設定

- a インフォメーション・ギャップのある活動として、クイズを取り上げる。また、グループに分かれてクイズを作成し、他のグループのクイズの内容等が事前に分からないように配慮する。
- b 第4時にクイズ大会という最終目標を提示することで、児童が見通しをもって活動に参加できる。

<児童が作成したオリジナルクイズ>



シルエットクイズ



ちょっと見せクイズ



部分絵カードクイズ



漢字でクイズ

キ 単元計画 (全4時間)



時数	<テーマ><目標><内容> ※クイズの内容はp.15参照	手だて・評価規準 p.11オ・カ参照
1	<p>&lt;テーマ&gt;これは何ですか</p> <p>&lt;目標&gt; チャンツを通して、リズムに合わせて発話する。 漢字の音や意味のおもしろさに気付く。</p> <p>&lt;内容&gt; Activity 1 英語ノートp.44～p.45を見て、部分絵カードが何かを予想して答える。</p> <p>Let's Chant “What's this?”</p> <p>Let's Play 部分絵カードクイズ、接写クイズ、漢字でクイズ 教師が作成したクイズに予想して答える。</p> <p>Let's Play 部分絵カードクイズ、接写クイズ、漢字でクイズ 教師が作成したクイズを使い、実際に行う。</p>	<p><b>手</b> (ア) (イ)－① (ウ)－②</p> <p><b>評</b> (イ)－② (ウ)－①</p>
2	<p>&lt;テーマ&gt;これは何ですか</p> <p>&lt;目標&gt; “What's this?”という表現を使って、教師が準備したクイズを出したり答えたりする。</p> <p>&lt;内容&gt; Let's Chant “What's this?”</p> <p>Let's Play シルエットクイズ、ブラック・ボックスクイズ、ちょっと見せクイズ 教師が作成したクイズに予想して答える。</p> <p>Let's Play シルエットクイズ、ブラック・ボックスクイズ、ちょっと見せクイズ 教師が作成したクイズを使い、実際に行う。</p>	<p><b>手</b> (ア)</p> <p><b>評</b> (イ)－①</p>
3	<p>&lt;テーマ&gt;クイズを作ろう</p> <p>&lt;目標&gt; 友達と相談しながらオリジナルのクイズを作成する。 質問やクイズの答えを推測しながら答えようとする。</p> <p>&lt;内容&gt; Let's Chant “What's this?”</p> <p>Let's Play クイズ形式を選択し、クイズを作成する。 できあがったクイズはグループで出し合い、オリジナルのクイズに仕上げる。</p>	<p><b>手</b> (イ)－③ (ウ)－①</p> <p><b>評</b> (ア)－①・②</p>
4 (本時)	<p>&lt;テーマ&gt;クイズ大会をしよう</p> <p>&lt;目標&gt; 自分が作ったクイズを出したり、友達のクイズに答えたりしながらコミュニケーションの楽しさを味わう。 自国や他国の文化の違いに興味をもつ。</p> <p>&lt;内容&gt; Let's Chant “What's this?”</p> <p>Let's Play グループごとに問題を出し、互いの問題に答える。前・後半の二つに分けて、交互に出題者と回答者を担当する。</p>	<p><b>手</b> (イ)－①・②・③ (ウ)－②</p> <p><b>評</b> (ア)－①・③ (ウ)－②</p>

ク 本時（第4時）

(ア) 本時の目標

- ・自分が作ったクイズを出したり、友達のクイズに答えたりしながらコミュニケーションの楽しさを味わう。
- ・本国や他国の文化の違いに興味をもつ。

(イ) 展開

過程	児童の活動	HRTの役割	ALTの役割	手だて・評価
導 入	<p>1 挨拶をする。（5分）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日直の挨拶</li> <li>・歌を歌う。 “Skidamarink Hello Song”</li> </ul> <p>・リーダー班の挨拶</p> <p>・天気や曜日等についてやりとりをする。</p> <p>2 チャンツをする。（3分） “What's this?”</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) HRTとALTで行う。</li> <li>2) ALTと児童で行う。</li> <li>3) 児童と児童で行う。</li> </ol> <p>3 What's this クイズを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ALTに質問する。（7分）</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・挨拶をする。 Let's enjoy English.</li> <li>・CDを流す。</li> <li>・児童と一緒に歌う。 Let's sing the opening song.</li> <li>・児童の側で発話を助ける。 How are you today? I'm fine/sleepy/hot/cold.</li> <li>・ALTの質問を繰り返す言う。</li> </ul> <p>・DVDを操作する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ALTと一緒に手本を示す。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童と一緒に言う。</li> <li>・児童がヒントを出せるように声かけをする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>C: Hello, ○○.(名前) T: Hello, ○○.(名前) C: What's this? T: It's ~(答え) C: Close. T: Hint, please. C: ○○.(ヒント) T: It's ~(答え) C: That's right.</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・挨拶をする。</li> <li>・児童と一緒に歌う。</li> <li>・児童の側で発話を助ける。</li> <li>・児童に質問をする。</li> <li>・手本を示す。</li> <li>・児童と一緒に言う。</li> <li>・児童の質問に答える。</li> </ul>	<p>※p.11 オ・カ参照</p> <p>手 (ウ) - ②</p> <p>評 (ウ) - ②</p>
	<p>4 クイズ大会 (25分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・六つのグループをそれぞれ前後半に分け、出題と解答を交互に行う。</li> <li>「部分絵カードクイズ」</li> <li>「接写クイズ」</li> <li>「漢字でクイズ」</li> <li>「シルエットクイズ」</li> <li>「ブラック・ボックスクイズ」</li> <li>「ちょっと見せクイズ」</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルール説明をする。 Let's have a quiz show. Are you ready? Go!</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全体を回り、やりとりの補助をする。</li> <li>・児童を一カ所に集め、数人に発表させる。 Finish. Any comments?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体を回り、やりとりの補助をする。</li> <li>・児童の活動の様子を褒める。</li> </ul>	<p>手 (イ) - ①・②・③</p> <p>評 (ア) - ①・③</p>
展 開  1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 前半グループが出題者となり、後半グループは解答者になる。</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コメントタイムを行い、互いによかったところを伝え合う。</li> </ul>			

展 開 2	2) 後半グループが出題し、前半グループが解答する。  ・コメントタイムを行い、互いによかったところを伝え合う。	・児童を集め、数人に発表させる。	・児童の活動の様子を褒める。	
ま と め	7 活動全体を振り返る。(3分) ・振り返りカードを記入する。 ・友達のよいところや、気づいたことを発表する。  8 歌と挨拶(2分) ・歌を歌う。 “Skidamarink Good bye Song”  ・ALTと握手しながら、一言会話をします。	・振り返りカードを配布する。 ・児童の態度面を中心に評価して声をかける。  ・CDを流し、一緒に歌う。 Let's sing the closing song.  ・挨拶をする。 ・ALTとのやりとりを観察する。	・児童の発話面を中心に評価して声をかける。  ・一緒に歌う。  ・挨拶をする。 ・児童と握手し、よかったところを褒める。	

### (3) 成果と課題

#### ア 成果

##### (ア) 他教科等での学習場面の有効活用

クイズの題材に他教科等で学習した題材を活用したことで、児童に過度な負担をかけることがなく活動することができた。8割を超える児童が、振り返りカードの「できるだけ英語を使おうとしましたか」の欄に、「できるだけ使おうとした」と回答した。

##### (イ) 児童の知的好奇心を喚起させる話題・題材の活用

児童にオリジナルクイズを作成させたことで、自主的に英語の表現を調べてくるなど、意欲的な態度が見られた。9割の児童が、振り返りカードの「進んで友達と話そうとしましたか」の欄に、「進んで話そうとした」と回答した。

##### (ウ) 必然性をもたせた活動の設定

インフォメーション・ギャップのある活動としてクイズを取り上げ、また、グループに分かれてオリジナルのクイズを作成した。その結果、クイズ大会では答えを知るために積極的に質問する姿が見られた。振り返りカードにおいて、8割を超える児童が「できるだけ英語を使おうとした」、9割の児童が「進んで友達と話そうとした」と回答した。

#### イ 課題







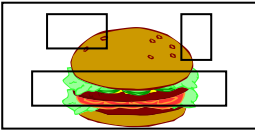
(ア) クイズは正解を導き出すことに達成感がある。しかしながら、本単元においては、会話のやりとりを重視し、すぐ解答できずヒントを求めることを重視したため、極端に難解な問題が見られた。その結果、正解する楽しさをあまり味わえなかった児童もいた。クイズのルールやクイズ作成時の適切な指導が必要である。

(イ) 後半の児童のコミュニケーション活動をより充実させることを目的に、活動の半ばにコメントタイムを設定した。しかし、コメントの視点や目指す児童の姿が明確になっていなかったために、児童の発言を活かして、活動の改善に十分につなげることができなかった。コメントタイムにおいて、クイズで用いる表現や望ましい態度を全体に広められるような教師の具体的な声かけや指導の在り方について、一層の研究が必要である。



ウ 資料

(ア) 各クイズの紹介

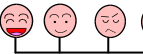
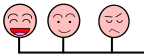
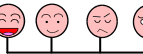
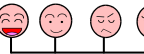
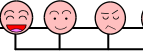
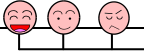
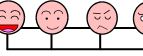
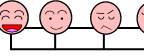
クイズ	方法	使用表現例等	
① 部分絵カードクイズ	ある物の一部分のみを絵や写真で提示し、何かを当てる。		Q: What's this? A: It's the American flag.
② 接写クイズ	ある物の一部分に焦点を当てて撮影し、その写真から何かを当てる。	 	Q: What's this? A: It's a ball.
③ 漢字でクイズ	既習の漢字を組み合わせて何かの物を表し、何かを当てる。		Q: What's this? A: It's a starfish.
④ シルエットクイズ	ある物のシルエットを絵や写真で提示し、何かを当てる。		Q: What's this? A: It's the Yamanashi-KEN.
⑤ ブラック・ボックスクイズ	箱の中に手を入れて、手触りで何かを当てる。		Q: What's this? A: It's a volleyball.
⑥ ちょっと見せクイズ	ある物の絵や写真の上に小窓がついた紙をかぶせ、その小窓から見える部分で何かを当てる。		Q: What's this? A: It's a hamburger.

(イ) ワークシート

ふりだしカード

Lesson \_\_\_\_\_

Name \_\_\_\_\_

	1	2	3	4
	月 日	月 日	月 日	月 日
できるだけ英語を使おうとしましたか。				
進んで友達と話そうとしましたか。				
今日の活動を通して分かった外国や日本のことや、友達のよかったところなどを書きましょう。				

#### IV 研究の成果と課題

本研究では、研究主題を「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に向けて」と設定し、二つの分科会に分かれ、それぞれ研究仮説をたてて実証授業を進めてきた。

##### 1 研究の成果

第1分科会では副主題を「指導方法の工夫」とし、研究仮説を「具体的な手だて（段階を踏んだ指導計画・既習事項の活用・全体から個への活動の流れ・教材教具の工夫）をとることによって児童が安心して学ぶことができ、自信をもってコミュニケーションを図ろうとする態度が育つであろう」と設定した。

仮説の実証のため、段階を踏んだ指導計画として、単元の前半では聞く活動を中心に、後半では学習してきた表現などを用いて、自分の意志で選んで発話する活動を中心に行った。また、単元を通して、コミュニケーションで用いる語彙や表現をチャンツやゲームで繰り返すなど、口まねする活動を取り入れた。このことにより、児童は楽しみながら自然に活動に必要な語彙や表現に慣れていくことができた。そして、単元の最後には自分の意志で表現等を選んで、児童同士で積極的にコミュニケーションを図る姿が見られるようになった。あわせて、発話を促すために全体から個への活動形態を取ったことで、表現に慣れ親しんで自信をもった児童が、発話できずにいる児童に必要な表現などを教える場面も見られた。

第2分科会では副主題を「指導内容の工夫」とし、研究仮説を「具体的な手だて（他教科・他領域における学習場面の有効活用・児童の知的好奇心を喚起させる話題・題材の活用・必然性をもたせた活動の設定）をとることによって児童が興味・関心をもち、意欲を高め、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度が育つであろう」と設定した。

仮説の実証のため、他教科等で学習したことを活用するとともに、活動の中に話し手と聞き手の間にあるインフォメーション・ギャップを意図的に設定した。クイズの解答者が答えを知るために質問をする必然性が生まれ、積極的にコミュニケーションを図ろうとする姿が見られた。このインフォメーション・ギャップを埋めようとする活動から、「このような質問をしたいけれど、英語ではどういえばいいのだろう。」「もっと英語で話したい。」という児童の発言があり、外国語活動への興味・関心の高まりがみられた。

##### 2 今後の課題

外国語活動を開始する第5学年児童の知っている語彙や表現は少なく、どの単元でも新出語句が多くなってしまいう傾向がある。2年間を見通し、単元のつながりを考慮して、既習事項を活用しながら無理なく活動に取り組める指導計画の作成についてさらに研究を深めたい。

また、児童が積極的にコミュニケーションを図るために、他教科等で学習したことを活用しようとする、情報を共有できる反面、児童が英語で表現したいことと、表現できることとの間に大きな開きが出てくる。情報は共有しながら、児童が無理なく活動できる教材開発について研究する必要がある。

さらに、児童の考えや思いを表現しようとする姿を大切に、児童が見通しをもって活動に取り組めるよう、指導と評価の一体化に向けた評価場面や評価方法について研究を深める必要がある。

## 平成22年度 教育研究員名簿

### 小 学 校 ・ 外 国 語 活 動

#### 【第1分科会】

地区	学 校 名	職名	氏名
新宿区	落 合 第 四 小 学 校	主任教諭	高橋 豪
杉並区	天 沼 小 学 校	主幹教諭	新井 晶子
荒川区	第 三 日 暮 里 小 学 校	主任教諭	◎ 水野 美津子
足立区	栗 原 北 小 学 校	主任教諭	佐藤 久美子

#### 【第2分科会】

地区	学 校 名	職名	氏名
練馬区	関 町 北 小 学 校	主任教諭	鈴木 隆弘
八王子市	由 木 東 小 学 校	主任教諭	○ 今野 美穂子
国立市	国 立 第 三 小 学 校	主任教諭	古賀 泉
西東京市	保 谷 第 二 小 学 校	主任教諭	原田 久美

◎ 世話人      ○ 副世話人

〔担当〕 東京都教職員研修センター 指導主事 高橋 美香

平成 22 年度  
教育研究員研究報告書  
小学校 外国語活動

東京都教育委員会印刷物登録

〔平成 23 年度第 46 号〕

平成 23 年 6 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) 5320-6836  
印刷会社 有限会社 シーダー企画  
住 所 東京都新宿区西五軒町 7-10  
電話番号 (03) 5228-3451