

I 研究の概要

1 研究主題

自分の考えや気持ちを伝え合う子どもの育成
— 教科化を見据えた複式外国語活動を通して —

2 研究主題設定の理由

(1) 今日の教育上の課題から

グローバル化が急速に進展する国際社会において、私たちは、これまで以上に、文化や言語環境が異なる様々な人々とのコミュニケーションを行う機会が増加することが予想される。平成 32 年の東京オリンピック・パラリンピックの開催を機に、グローバル化は、ますます私たちの身近なものになり、外国語によるコミュニケーション能力の向上が求められるだろう。

平成 29 年に公示された新学習指導要領により、平成 32 年度から、5・6 年生で「外国語科」、3, 4 年生で「外国語活動」が導入されることとなった。特に、外国語科が新設されることで、教科としての目標達成のために、これまでの外国語活動で行っていた授業を見直し、授業の在り方を再構築していく必要がある。

また、本県は、小学校における複式学級を有する割合が 44.1%（平成 29 年 5 月 21 日現在）で、全国的に見ても高い割合である。本校においても、3 年生以上で複式による学習を行っており、外国語活動・外国語科の指導はどのように進めていくかが、課題であると考えられる。

さらに、世界自然遺産への登録を目指す奄美は、今後、世界各地から外国人観光客が訪れ、子どもたちも外国の人々とコミュニケーションを行う機会が増加して行くことが予想される。

(2) 子どもの実態から

- 調査方法 アンケート
- 調査の時期 平成 29 年 12 月
- 調査対象 4・5 年生（現 5・6 年生 11 人）

図 1 は、外国語に関する意識についての調査である。①では、多くの子供が肯定的な回答をしている。その理由として、「ゲームが楽しい」「友達との会話が楽しい」という理由を挙げている子供が多かった。普段の授業においても、積極的にゲームに参加し、楽しみながら学習をしている姿を見ることができる。一方で、2 人の子供も（5 年生）が「あまり好きではない」と回答している。その要因として、発

① 外国語活動の授業は好きですか。			
とても好き	好き	あまり好きではない	好きではない
5	4	2	0
② 英語を使えるようになりたいですか。			
とてもなりたい	なりたい	あまりなりたくない	なりたくない
4	7	0	0
③ 英語は大切だと思いますか。			
とても大切	大切	あまり大切ではない	大切ではない
7	4	0	0

【図 1 アンケート(H29)】

表や ALT とのコミュニケーションに不慣れであることや、「外国語を正しく覚えてから使うようにしたい」といった、正確さを求めてしまう思いがあることが考えられる。しかし、②や③の回答からは、「好きではない」と回答した子どもも、外国語を学ぶ必要性を感じていたり、外国語を話せるようになりたいという意欲をもっていたりすることが分かる。

④からは、学校外の生活においては、多くの子どもが外国語に触れる経験があまりないことが分かる。また、既に学習で交流しているALTに対しても、進んでコミュニケーションを図ることができていないことが分かる。その理由として、「どんな会話をしたらいいのかわからない」「一人で話しかけるのは不安」という理由が見られたことから、本校の子どもが外国語を実際に活用する場面において、不安を感じていることが分かる。

これらのことから、本校では、外国語を使ったコミュニケーションに慣れ親しませ、様々な相手とのコミュニケーションを行うことで、考えや気持ちを伝え合う楽しさを感じさせる必要があると考える。

(3) 本校のこれまでの研究から

本校では、平成 15 年から、県総合教育センターの研究提携校として、複式学習指導についての研究・実践を行い、その成果や課題について発表してきている。これまで、毎年 1 つ教科等を設定し、その中で複式学習指導の充実のための手立てを研究してきた。

平成 27 年度からの 3 年間は、算数科を研究教科等とし、学習内容や問題解決の思考の系統性を整理することで、学習内容と既習事項との関連を子どもにも意識付けることができた。また、間接指導時の学習活動において、子どもがより協働的な学びを進められるよう、友達と考えの伝え合いを行う学習の進め方の指導を行った。その結果、考えの伝え合いを行うためには、発表者の説明の仕方、聞き手の聞き方・話し方の指導が大切であることが分かってきた。そこで、発表を全て終えた後に、聞き手とやり取りを行うこれまでの発表から、**発表者と聞き手が考えをつなぎ合い、共に作り上げていく対話的な発表**（本研究紀要 P 7 参照）の仕方を指導してきた。

これまでの研究の成果を継続させ、子どものコミュニケーション能力の向上を図るために、今年度の研究教科等を外国語活動とした。外国語での、子どもにとって未習熟で、限られた表現によるコミュニケーションとなるため、自分の思いや気持ちを相手に伝えたり、相手の伝えたいことを理解したりするには、言語以外の様々な方法を

④ 今の学年になって、学校の活動以外で外国の人と話したり遊んだりしたことがありますか。

ある	ない
1	10

⑤ 校外で ALT の先生を見かけたときに話しかけることがありますか。

ある	ない
2	9

【図 1 アンケート(H29)続き】

駆使していかなければならない。また、これまで以上、他者への配慮が必要となる。そこで、外国語活動を通して養われる資質や能力を、他教科等の学習や、日常生活にもつなげることで、子どものコミュニケーション能力の向上につなげていきたいと考えた。

3 研究主題の捉え方

(1) 「自分の考えや思いを伝え合う子ども」について

「自分の考えや思いを伝え合う子ども」とは、場面や状況に応じて主体的に考え、自分の考えや思いを積極的に表現しようとするとともに、他者が、何を伝えたいのかを真剣に聞き、その考えを受け止めて、相互理解を図ろうとする子どもであると捉えている。そのためには、相手に伝えたい、相手のことを知りたいという意欲を高める学習活動が重要である。また、考えや思いを伝え合うためのスキルを習得したり、相手の立場や文化、考え方の違いなどを受け入れたりする寛容な態度の育成が必要であると考えられる。

(2) 「教科化を見据えた複式外国語活動」について

今後導入される外国語科では、これまでの外国語活動で行ってきた実践をもとに、小学校で学ぶよさを生かした、新しい授業の構想が求められている。また、新学習指導要領で示される外国語科の目標は、2学年分について記載されているが、文部科学省配布の新教材「Let's Try! 1,2」「We Can! 1,2」では、それぞれの学年の発達段階に合わせて、扱う表現や内容に系統的な部分が見られたことから、これからの外国語活動・外国語科の授業では、系統的な指導をする必要がある。したがって、複式学習指導においてどのように指導を行っていくのか、その指導の在り方を構築し、教科化へのスムーズな移行を図る必要がある。

4 研究の視点

(1) [視点1] 子どもが主体的に活動する外国語活動の授業づくり

現行の外国語活動は、子どもの高い学習意欲、中学生の外国語教育に対する積極性の向上といった成果が認められている。一方で、学年が上がるにつれて子どもの学習意欲に課題が生じるといった課題も報告されている。教科化に向けて、中学校の外国語教育の前倒しではなく、これまでの外国語活動の成果を継承しつつ、教科としての目標を達成していかなければならない。そこで、小学校外国語科の授業の在り方を、移行期間中の外国語活動で構築していくことで、平成32年の導入へのスムーズな移行を図るとともに、課題の改善につなげることが大切ではないかと考え、視点1を設定した。

(2) [視点2] 複式の特徴を生かした指導

複式学習指導を行う際の指導の形態には、同じ時期に同じ教室でそれぞれの学年の指導内容を扱う学年別指導と、一方の学年の指導内容だけを扱い、翌年にもう一方の学年の指導内容を扱うA・B年度方式による指導がある。複式学級のある

学校では、教科等の特性や学校の実態に合わせて、それぞれの指導の形態を選択し、年間指導計画を作成している。

コミュニケーションの対象が狭くなる学年別指導では、新学習指導要領の外国語活動・外国語科の授業で求められているコミュニケーションに重点を置いた指導が難しい。一方で、A・B年度方式による指導は、年度によっては下学年が上学年の内容から学習を始める年度が出てしまい、下学年の子どもの負担が懸念される。そこで、上学年と下学年が同一内容で異なる目標を設定し、学年を超えた学び合いを行うことで、コミュニケーションを図る基礎となる資質・能力をより効果的に育成できるのではないかと考えた。

また、外国語活動の学習を通して身に付けるコミュニケーション能力が、他教科等での学ぶ姿や、これまでに本校が研究してきた、間接指導時の対話的で協働的な学びの場においても発揮されるのではないかと考え、視点2を設定した。

《資料 対話的な発表について（平成29年度研究発表より）》

III 研究の実際【視点2】

対話的な発表・説明のイメージ

正方形の面積を求める立式を説明する場合

発表者：正方形の面積を求める式は「一辺×一辺」ですね！

聞き手：はい

発表者：「確認」「問いかけ」

聞き手：はい

聞き手：「反応」

発表者：なので、式は 5×5 になります。

① 対話的な発表・説明のイメージ

III 研究の実際【視点2】

「確認」と「問いかけ」について

発表者：「確認」

聞き手：〇〇ですね。

問題解決に生かした既習事項や「考え方」を、説明するとき

発表者：「問いかけ」

聞き手：□□は〇〇ですか？

友達から発言を引き出したいとき

② 「確認」と「問いかけ」について

III 研究の実際【視点2】

「反応」について

《友達の発表中》

- ・「確認」に対する返事
- ・「問いかけ」に対する発言

聞き手：はい、いいえ

聞き手：〇〇です

《友達の発表後》

- ・自分の考えと比較し感じたこと

聞き手：・にしています

聞き手：・ちがいます

聞き手：・わかりました

聞き手：など

③ 「反応」について

III 研究の実際【視点2】

思考をつなぐ発表・説明の流れ

最初の発表 → 思考をつなぐ説明 → さらなる思考のつながり

聞き手：ここまでは、できたんだけど。

発表者：続きは、僕ができるよ。

聞き手：そうするんだ！

発表者：□□して、〇〇になります。

聞き手：こんな方法もあるよ！

通常説明・途中説明 など

中継説明・他者説明 など

対比説明・選択説明 など

その繰り返しで… 仲間と共に学びをつなぐ

④ 思考をつなぐ発表・説明の流れ

Ⅱ 研究の全体構想と視点

1 研究の全体構想

【今日の教育的課題】

- 1 知・徳・体にわたる「生きる力」の育成
- 2 知識及び技能等と、思考力・判断力・表現力のバランスのとれた育成

【新学習指導要領における小学校外国語活動の要点】

- 1 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善とカリキュラムマネジメント
- 2 外国語を用いた言語活動を通して、実際のコミュニケーションにおいて活用できる基礎的な技能の習得
- 3 外国語を用いながら、自分の考えや気持ちなどを伝え合うコミュニケーション能力の育成

大島地区・奄美市教育行政施策

【学校教育目標】 心豊かで すすんで学び たくましく生きる力を備えた宇宿っ子の育成

県総合教育センターとの研究提携

【外国語活動学習指導に関する願い】

【教師の願い】

- 主体的に学ぶ子どもを育てたい。
- 複式の特徴を生かしながら、外国語活動（外国語科）の目標を達成できる指導をしたい。
- 子どもたちのコミュニケーション能力を高めたい。



【外国語活動に関する子どもの実態】

- 外国語活動に対する関心は高く、ゲームや友達との会話を楽しみながら活動している。
- 外国の人や文化に直接触れる機会は少なく、外国語を実際に活用する場が少ない。
- 言語以外の手段を活用したコミュニケーションを図ることをためらったり、思いが伝わらないことを不安に感じたりしている子どもが多い。
- 自分の思いや感情を表現することに恥ずかしさを感じている子どももいる。

【複式学習指導の特徴】

- 上学年と下学年の子どもが同じ教室の中に存在するので、既習事項や経験に違いがある。
- 教科によっては、担任が片方の学年を直接指導している間、子どもが自分たちで学習を行う間接指導がある。
- 間接指導時に子どもが学習を進めるガイド学習がある。

【複式の特徴を生かす指導を行うことの効果】

- 異学年相互の学習を交流することで、前学年の復習や今後の見通しにつなげることができる。
- 間接指導時での自力解決の方法や、友達と考えを練り上げたり深めたりする話合いの仕方を身に付けることで、学習に対する主体性を育てることができる。
- 一斉指導の中でガイド学習のよさを生かした学習を進めていくことで、協働的な学習を展開することができる。

過去の研究の成果と課題

自分の考えや気持ちを伝え合う子どもの育成

－教科化を見据えた複式外国語活動を通して－

2 研究の視点と目指す子ども像

研究主題図

【研究主題】 **自分の考えや気持ちを伝え合う子どもの育成**
 — 教科化を見据えた複式外国語活動を通して —

★ 目指す子ども像 ★

- 他者の伝えたいことを理解しようと努め、自分の考えや気持ちを主体的に表現する子ども
- 考えや気持ちを、他者と相互理解することの喜びを感じ大切にしている子ども
- 同学年・異学年の友達と共に学び合い、高め合いながら問題を追究し、よりよい解決方法を探る子ども

1 【視点1】子どもが主体的に活動する外国語活動の授業づくり

(1) 伝え合う意欲を高める学習活動の工夫

- ア コミュニケーションを行う場の設定 ————— 終末の主活動の設定
- イ 見通しをもたせる工夫 ————— 導入の工夫
- ウ コミュニケーションスキルの育成 ————— ホワイボードの活用
- エ 学びを振り返らせるための工夫 ————— 聞き手の聞き方・話し方の指導
- 振り返りカードの作成

(2) 「慣れ親しむ」から「活用」へとつなぐ指導の工夫

- ア 「Input」から「Output」へつなげる指導（単元、単位時間） ————— Input-Output の系統表の作成
- 単位時間の学習の流れの作成
- 文字指導の系統表の作成
- イ 学びを日常生活に活用する指導 ————— 掲示物の作成

聞き方	<ul style="list-style-type: none"> • 話す人に顔を向け、聞く。 • 相手の話し言葉や態度で聞く。(表情、反響など) • 相手の感情や話し方、身振りなどを真なら聞く。 • 相手の、何を伝えたいのか考えながら聞く。 • 自分の考えと同じところ、違うところを比べながら聞く。 • 友達が言い終わったら、自分との相違点・相違点を覚えたことをコメントができるように聞く。
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 友達が発音の誤り…発音を聞いて、自分が感じたことを発音する。 • 「似ています」「少し似ています」「自分とはちがいます」「わかりません」など • 「Good!」「Nice!」「Great!」「Me too.」 • 「That sounds good.」など
話し方	<ul style="list-style-type: none"> ○ ステップ1…友達の発音を解釈して、自分の考えを発言する。 • 「～というところが分かりやすかったです。」「Good!」「Nice!」「Great!」「Me too.」 • 「それは思いつきませんでした。」「That sounds good.」など ○ ステップ2…他の友達の意見を求めたり提案したりして、適切なつながり発言をする。 • 「Aさんは～と言いましたが、ぼくは～と思います。」「Aさんの考えと、Bさんの考えは、まともていいと思います。」など • これまでに学習した表現で尋ねたり、自分のことを伝えたりする。 • 「Do you like OO?」「I like OO.」など

単元	学習内容			
	Input (A, B)	Output (B, C)	Input (A, B)	Output (B, C)
1	What do you want to get?	I want to get...	What do you want to get?	I want to get...
2	Where do you want to go?	I want to go to...	Where do you want to go?	I want to go to...
3	When do you want to go?	I want to go on...	When do you want to go?	I want to go on...
4	How do you want to go?	I want to go by...	How do you want to go?	I want to go by...
5	Who do you want to go with?	I want to go with...	Who do you want to go with?	I want to go with...
6	What do you want to do?	I want to do...	What do you want to do?	I want to do...
7	How do you want to do it?	I want to do it...	How do you want to do it?	I want to do it...
8	Where do you want to do it?	I want to do it in...	Where do you want to do it?	I want to do it in...
9	When do you want to do it?	I want to do it on...	When do you want to do it?	I want to do it on...
10	How do you want to do it?	I want to do it by...	How do you want to do it?	I want to do it by...
11	Who do you want to do it with?	I want to do it with...	Who do you want to do it with?	I want to do it with...

過程	主な活動
導入	Warm-up 挨拶 Small Talk 歌 チャンツ
展開	Today's Task めあての設定
	Input Teacher Talkやゲームを通して、語句や表現に慣れ親しんだり、気付いたりするための活動
	Output 教師や友達とのやり取りを通して、語句や表現を理解したり活用したりする活動
終末	Review 振り返り

【聞き手の話し方・聞き方】

【Input-Output の系統表】

【一単位時間の学習の流れ】

2 【視点2】複式の特徴を生かした指導

(1) 複式学習指導計画の作成 ————— 単元一覧表の作成

(2) 上学年の経験や既習を生かした学習指導

- ア 学年別目標を設定した授業 ————— 教科化へつなぐ学年別目標
- イ 学年別活動と共通活動の設定 ————— 上学年の経験や既習を生かす共通活動

単元小： 兵庫県豊岡市立百田小学校複式学級による作成

第3・4学年外国語活動 単元一覧表

一学期	
【英語】 Hello! 挨拶であいさつ(3年)	3
【英語】 Hello, world! 世界のいろいろな国であいさつしよう(4年)	3
【英語】 How are you? ご挨拶のやり取り(4年)	3
【英語】 I like... 好きなものをたずねよう(3年)	4
【英語】 I like... 好きな動物や食べ物について話そう(4年)	3
【英語】 My cards. 好きな遊びを伝えよう(4年)	3
【英語】 How many? 数えてあそぼう(3年)	2
【英語】 How many is it? 数、何個や(4年)	2
一学期合計	23
二学期	
【英語】 What do you like? アルファベットでなつかいよう(3年)	3
【英語】 What do you like? 何が好き？(3年)	3
【英語】 What do you like? アルファベットでなつかいよう(4年)	3
【英語】 What do you like? アルファベットでなつかいよう(4年)	4
【英語】 What do you want? ほしい物は何ですか？(3年)	4
【英語】 What do you want? ほしい物は何ですか？(4年)	4
二学期合計	24
三年級合計	47
三学期	
【英語】 What's this? これなに？カードでなつかいよう(3年)	4
【英語】 What's this? これなに？カードでなつかいよう(4年)	4
【英語】 What's this? これなに？カードでなつかいよう(4年)	4
【英語】 What's this? これなに？カードでなつかいよう(4年)	4
三学期合計	16
年間合計	63

【単元指導計画】



【学年別活動】



【共通活動】

Ⅲ 研究の実際

1 [視点1] 子どもが主体的に活動する外国語活動の授業づくり

(1) 伝え合う意欲を高める学習活動の工夫（ゴールの明確化）

ア コミュニケーションを行う場の設定

子どもが意欲的に活動するためには、「外国語を使ってコミュニケーションをしてみたい」「外国の文化などについて知りたい」「自分たちのことを伝えたい」といった動機付けを高めることが大切である。本校ではこれまで、ゲームなどを通して日本と外国の文化について気付かせたり、語句や表現に慣れ親しませたりする活動を行ってきた。これからの外国語活動や外国語科では、語句や表現を使って他者とのコミュニケーションを図りながら展開する授業が求められている。そこで、単元の終末に、教師や学級の友達以外の他者や外国からの観光客とのやり取りなど、子どもがこれからの生活で出会うことを想定した活動を表1のように設定し、子どもが、他者とのコミュニケーションを図りたいという意欲を引き出す工夫を行った。

表1 単元の終末の言語活動

月	単元名	単元終末の言語活動
5月	自己紹介をして外国の友達と仲良くなるよう 	<ul style="list-style-type: none"> ・ テキサス州ナカドゥチェス市の中学生との交流学習の中で、自己紹介をし合う。 ・ 本校職員を招待し、仲良くなった友達のことを紹介する会を開く。
6月	外国人の観光客に道案内をしよう	<ul style="list-style-type: none"> ・ ALT や本校職員を、観光客に見立て、道案内をする。
10月	ようこそ奄美大島へ ～笠利町の魅力を紹介しよう～	<ul style="list-style-type: none"> ・ 9月から新しく配置された ALT に、笠利町のすばらしいところを伝える。

イ 見通しをもたせる工夫

子どもが主体的に活動するためには、子ども自身がこの単元を通して何をどのように学ぶのか見通しをもって学習に臨むことが大切である。そのために、表2のように単元の構成の工夫を行った。

単元の導入時には、単元終末の言語活動でどのような活動を行うのか、映像や写真などを使いながら具体的に示すようにしている。子どもに現時点での自分の姿と終末の言語活動での姿とを比較させることで、単元を通して何ができるようになりたいのか目標をもたせるようにした。そして、子どもと共に学習することを整理することで、単元の見通しをもたせ第二時以降の学習につなげるようにした。

各単位時間においては、終末の言語活動や単元の学習内容を導入時に確認することで、子どもの意欲を継続させ、目的をもって活動に取り組めるようにしている。

【表2 「自己紹介をして外国の友達と仲良くなろう」の単元構成】

単元名 自己紹介をして外国の友達と仲良くなろう	
時間	単元の導入・終末の主活動の内容と、単位時間の学習課題
1	単元の導入 《イアン先生と仲良くなろう。》 ・ 新しく配置されたALTの自己紹介や、故郷の文化などの紹介を聞く。 ・ ALTに対して、簡単な挨拶や自分の名前を伝える。 ・ 単元の終末の主活動では、アメリカのナカドゥチェス市の中学生を招いて交流学習を行うことを知る。
2	《誕生日の言い方を知ろう。》
3	《誕生日クイズをして、誕生日をたずねたり答えたりし合おう。》
4	《「できること」を伝えよう。》
5	《「できること」や「できないこと」を伝えよう。》
6	《友達と「できること」「できないこと」をたずね合おう。》
7	《イアン先生や友達と、自己紹介や質問をし合おう。》
8	言語活動① 《外国の友達と交流をして、自己紹介をしたり、できることを伝え合ったりしよう。》 ・ ナカドゥチェス市の中学生を招き交流会を開く。 ・ 一対一でコミュニケーションを行う場を設定し、実際に英語を用いたやりとりをする。
9	《友達を紹介する言い方を知ろう。》
10	言語活動② 《仲良くなった外国の友達を紹介しよう。》 ・ 交流学習で仲良くなった友達について紹介する会を開く。 ・ 本校職員に対して、仲良くなった外国の友達のことを、英語を用いて紹介する。

ウ コミュニケーションスキルの育成

子どもが主体的にコミュニケーションを図るためには、相手との会話を継続させ、お互いに、考えや気持ちが「相手に伝わった」「理解できた」と実感でき、達成感や充実感を味わうことが大切である。しかし、子どもが実際に相手とコミュニケーションを行う場面では、一方的に話をして終了したり、会話が一往復のやりとりで終わったりして、コミュニケーションがうまく成立していない場面が見られることがある。これは、外国語でのコミュニケーションに限らず、他教科等の発表や話合いの場でも見られる課題でもある。本校は、これまでの研究で、**発表者と聞き手の考えをつなぐ、対話的な発表や話合いを行うための指導**を行ってきた。これまでの実践と、外国語活動を通して学習する、ジェスチャーや相手の発言に反応を示すといったコミュニケーションの図り方を関連させて指導することで、子どものコミュニケーション能力の向上につなげたいと考えた。

相手に考えを伝えるには、話し言葉だけではなく、視覚的に伝えることも大切だと考え、発表の際には、ホワイトボードに図や言葉を書いて、それを提示しながら考えを伝えるように指導してきた。外国語活動においても、外国語でうまく伝えきれないときには、絵や数字などを書くなど、話し言葉以外でも、相手に自分の考えや気持ちを伝えるための手立てとして、ホワイトボードを活用している。また、よい発表や話合いにつなげるには、**よい聞き手を育成することが重要**であると考え、**聞き手の聞き方・話し方の指導**を行ってきた。外国語によるコミュニ

ケーションにおいても、聞き手が反応を示すことが、相手とのコミュニケーションを継続させるために大切であり、関連させて指導することで、教科等横断して聞き手の育成ができると考えた。そこで、これまで活用してきた「聞き手の聞き方・話し方」の表に、英語での表現も加えて指導に生かしている（表2）。

【表3 聞き手の聞き方・話し方】

聞くとき (話し合いにつながる反応)	聞き方	<ul style="list-style-type: none"> ・ 話す人に体を向けて聞く。 ・ 相手が話しやすい雰囲気の中で聞く。(表情, 反応など) ・ 相手の表情や話し方, 身振りなどを見ながら聞く。 ・ 相手が, 何を伝えたいのか考えながら聞く。 ・ 自分の考えと同じところ, 違うところを比べながら聞く。 ・ 友達が言い終わったら, 自分との類似点・相違点や気付いたことなどをコメントができるように聞く。 	
	話し方	<ul style="list-style-type: none"> ○ 友達が発表の後…発表を聞いて, 自分が感じたことを短く発言する。 	
		<ul style="list-style-type: none"> ・ 「似ています」「少し似ています」「自分とはちがいます」「わかりません」など 	<ul style="list-style-type: none"> ・ “Yes.” “No.” “O.K.” “Once more.” など ・ 聞き取った語を繰り返す, など
		<ul style="list-style-type: none"> ○ ステップ1…友達の発言を解釈して, 自分の考えを発言する。 	
		<ul style="list-style-type: none"> ・ 「～というところが分かりやすかったです。」 「それは思いませんでした。」など 	<ul style="list-style-type: none"> ・ “Good!” “Nice!” “Great!” “Me, too.” “That sounds good.” など
<ul style="list-style-type: none"> ○ ステップ2…他の友達の意見を求めたり提案したりして, 話し合いにつながる発言をする。 			
		<ul style="list-style-type: none"> ・ 「Aさんは～と言いましたが, ぼくは～と思います。」 「Aさんの考えと, Bさんの考えは, まとめていいと思います。」など 	<ul style="list-style-type: none"> ・ これまでに学習した表現で尋ねたり, 自分のことを伝えたりする。 “Do you like ○○?” “I like ○○.” など

※ゴシック部分が、新たに追加した部分

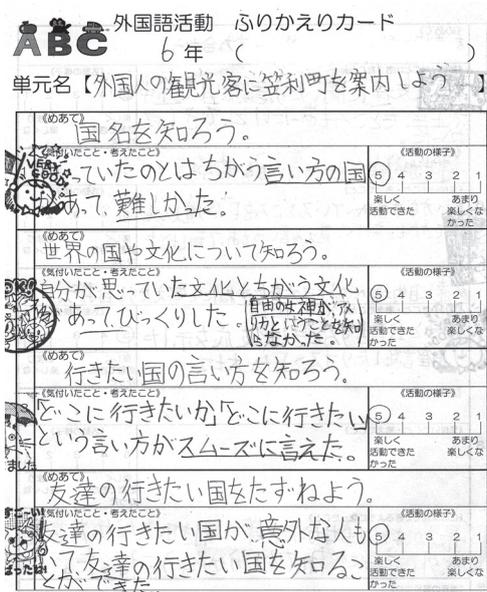
エ 学びを振り返らせるための工夫

子どもに学びの成果を実感させたり、新たな目標を発見させたりすることは、主体的な学びや、実際に他者とのコミュニケーションを図り、自分の考えや気持ちを伝えたいという意欲につながるものである。そこで、各単位時間や単元の終末に、自分の学びを振り返らせ、次の学習へつなげていくことが大切であると考えた。そこで、振り返りカードの作成（図2）や、子どもの学びを共有する場の設定、単元の終末の振り返りの工夫を行った。

振り返りカードについては、一単位時間や単元の終末に、活動を通して気付いたことや考えたことを記入させることで、自己の学びを整理できるようにした。

子どもの学びを共有する場については、単元や本時の目標に迫るような記述をしている子どもを意図的に指名し紹介することで、学びを共有できるようにした。

単元の終末には、単元の導入時に示したスキットや映像などをもう一度見せることで、導入時より場面の状況を把握できたり、内容の理解が深まっていたりする自己の変容を実感できるようにした。



【図2 振り返りカード】

(2) 「慣れ親しむ」から「活用」へとつなぐ指導の工夫

ア 授業づくりの基本的な考え方

(7) 新学習指導要領から

新学習指導要領の外国語活動・外国語科の知識及び技能の目標には、「気付く」「慣れ親しむ」「理解する」「活用する」という表現が見られる。本校ではこれらを、子どもが外国語を学び、コミュニケーションを図る基礎となる資質・能力を身に付けていくまでの過程として捉え、それぞれの過程における姿を、表4のように考えた。この過程は、「気付く」過程から始まり「慣れ親しむ」「理解する」「活用する」という順を経ることもあるが、「慣れ親しむ」ことで、新たな「気付き」につながったり、「活用する」ことで、より深く「理解する」ことができたりするなど、様々な過程を経て「活用する」過程へ達していくものであると考える。

【表3 各過程における子どもの姿】

過程	聞く・話す	読む・書く
気付く	<ul style="list-style-type: none"> 音声を聞いたり、文字を見たりしたときに、日本語ではない（外国語である）ことが分かる。 言われたことに対して、動作や表情で反応する。 音声を聞いて、どのような状況なのかは分かる。 (例) “Do you have a pen?” ⇒ (何か尋ねられていることには気づく) 	<ul style="list-style-type: none"> アルファベットの名称を覚えたり、形をまねて書いたりする。 アルファベットには、音があることに気付く。 日本語と英語の表現の仕方は、語順が違うことに気付く。
慣れ親しむ	<ul style="list-style-type: none"> フレーズをまねたり、歌を口ずさんだりする。 簡単な指示を聞いて行動したり、尋ねられたことに簡単に答えたりする。 (例) “Do you have a pen?” ⇒ “Yes.” “No.” 	<ul style="list-style-type: none"> アルファベットの字形の違いに気を付けて書く。 語句や表現を推測しながら読んだり、なぞって書いたりする。 語句や表現の一部を選択して、書き写す。
理解する	<ul style="list-style-type: none"> うまく使うことはできないが、どのように話したらいいか、どう返したらいいかは分かる。 場面設定がはっきりしていれば、会話ができる。 (例) “Do you have a pen?” ⇔ “Yes, I do.” 	<ul style="list-style-type: none"> アルファベットを名称と文字を対応させながら書くことができる。 (※ 小学校においては、語句や表現は「慣れ親しむ」まで。)
活用する	<ul style="list-style-type: none"> 場面に応じて使い分けることができる。 (例) “Do you have a ○○ ?” ⇔ “Yes, I do.” “No, I don’t.” 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の名前や、簡単な語句や表現のアルファベットを、4線上に正しく書くことができる。

(4) 母語獲得と第二言語習得から

私たちは、幼児期に日本語についての特別な指導を受けなくても、4歳くらいまでに、日常会話については会話が成立する状態まで発達するとされている。幼児は、家族などの周囲から話しかけられることで、大量の母語を聞きながら成長している。そして、様々な過程を経て、母語を獲得していくとされる。

和泉（2016）によると，多くの日本人にとって，英語は第二言語にあたり，幼児の母語獲得の過程と第二言語として外国語を学習する際の習得の過程は似ている。第二言語についても，まずは，習得を目指す言語（ここでは英語）による情報に触れること（Input）が必要不可欠である。そして，子どもにとって身近なものや話題などの理解可能で大量の Input をすることで，自然に，発話（Output）へとつながるとされている。

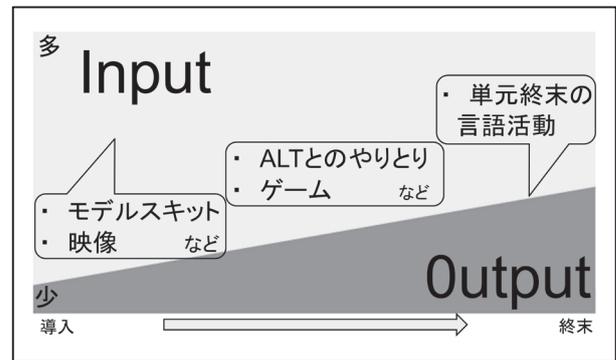
そこで本校では，学習者が大量の Input と少量の Output を繰り返しながら少しずつ言語を獲得していく指導による授業を構想していきたいと考えた。そして，新学習指導要領の「気付く」・「慣れ親しむ」・「理解する」の過程では Input を中心に，「活用する」過程では Output を中心に指導を行っていくことにした。

イ Input から Output へつなげる指導

実際の指導にあたっては，これまでの「教えたこと＝できるようになること」という考え方ではなく，単元を通して，または，年間を通して Input を行い，様々な活動を通して語句や表現に触れさせ，少しずつ Output へと導いていくことが大切であると考えた。

(7) 単元における Input と Output

単元の始めは，子どもが理解できる英語を多く聞かせ，単元の終わりに向かって，少しずつ子どもの発話量が増加していくように単元を構想するようにした（図3）。ここでは，単元で扱う語句や表現を全て使えるようにすると考えるのではなく，Outputの量や質には，子ども一人一人によって違いがあり，Inputしたことの一部がOutputにつながることを前提としている。単元の中で，計画的に指導できるように，単元の指導計画を考える際は，基本的な語句や表現のInputと導きたいOutputの系統表を作成した（表5）。この表を作成することで，指導者は各単位時間で何に触れさせ何を表現させたいのか，明確な立場で指揮できるようにした。



【図3 単元における Input と Output のイメージ】

【表5 Input-Output の系統表】

8 単元における，基本的な語句や表現の Input と導きたい Output の系統				
時	5年生		6年生	
	Input	Output	Input	Output
1	動作 国名		動作 国名	
2	I want to go to ~.	国名	I want to go to ~. (I want to 動作 ~.)	国名
3	Where do you want to go? I want to 動作 ~.	I want to go to ~.	Where do you want to go? Because...	I want to go to ~. I want to 動作 ~.
4	Because... I can ~. You can ~.	Where do you want to go?		Where do you want to go?
5		おすすめの国の紹介		おすすめの国の紹介
6	Where is the ~? 建物名 笠利町の観光スポット	Where is the ~?	Where is the ~? 建物名 笠利町の観光スポット	Where is the ~?
7	Excuse me. Where is the ~? Go straight. Turn right/left. Stop.	I want to go to ~. I want to 動作 ~. 建物名	Excuse me. Where is the ~? Go straight. Turn right/left. Stop.	I want to go to ~. I want to 動作 ~. 建物名
8		Go straight. Turn right/left. Stop.		Go straight. Turn right/left. Stop.
9		Where is the ~? Go straight. Turn right/left. Stop. Excuse me. I want to go to ~. Where do you want to go? Let's go.		Where is the ~? Go straight. Turn right/left. Stop. Excuse me. I want to go to ~. Where do you want to go? Let's go.

また、次時につながる表現を意図的に扱うことで、単元を通した系統性のある、スパイラルな学習指導を行うことができる。

(イ) 一単位時間における Input と Output

一単位時間においても、効果的に Input と Output ができるよう、基本的な学習の流れ（表 6）を作成し、指導に生かしている。

導入では、Small Talk⁽¹⁾や歌やチャンツなどで、楽しい雰囲気の中で英語に触れさせるようにしている。

展開では、まず、Teacher Talk⁽²⁾やゲームなどの活動を通して、本時の Input を行い、そして、本時の Input の語句や表現を使いながら、これまでに慣れ親しんできた語句や表現を Output へと導くための活動を設定している。また、その際には、教師の Teacher Talk が、次時の Input につながるよう、意図的に発言し、学びが継続するように工夫している。

【表 6 単位時間の基本的な学習の流れ】

過程	主な活動
導入	Warm-up 挨拶 Small Talk 歌 チャンツ
	Today's Task めあての設定
展開	Input Teacher Talk やゲームを通して、語句や表現に慣れ親しんだり、気付いたりするための活動
	Output 教師や友達とのやり取りを通して、語句や表現を理解したり活用したりする活動
終末	Review 振り返り

(ウ) 文字指導の Input と Output

a 文字指導の系統表の作成

文字については、新学習指導要領では、文字の名称と、活字体の文字と結び付けて発音すること、4 線上に書くことができることが求められている。また、語句や表現は、音声で十分に慣れ親しんだ上で、読んだり書いたりすることに慣れ親しませることとされており、文字の指導については、長期的な視野での指導が大切である。移行期間についても、最低限の指導すべき事項が示されている。

特に、平成30年度の6年生は、最低限の指導すべき事項を、今年度の一年間で定着させたり慣れ親しませたりしなければならない。知識として教えるのではなく、やはり音声で十分に慣れ親しんだ上での文字指導が求められている。そこで、平成32年度の導入へとつなぐ文字指導を明確にするために、文字指導の系統表（表 7）を作成し、長期的な視野に立った Input を行い、それぞれの発達段階での Output につなげられるようにした。

⁽¹⁾ 『Small Talkとは、高学年新教材で設定されている活動である。2時間に1回程度、帯活動で、あるテーマのもと、指導者のまとまった話を聞いたり、ペアで自分の考えや気持ちを伝え合ったりすることである。また、5年生は指導者の話を聞くことを中心に、6年生はペアで伝え合うことを中心に行う。』（『小学校外国語活動・研修ガイドブック』から引用）

⁽²⁾ 教室環境で教師が目標言語で生徒（子ども）に話しかける際に使う言葉遣い。子どもの理解度に合わせて臨機応変に調整しながら、随時変化する子どもの言語能力に最も適した Input を提供することを狙った話し方。（『第2言語習得と母語習得から「言葉の学び」を考える』和泉伸一著を参考）

【表 7 文字指導の系統表】

	第5学年	第6学年	
年間を通した、音声での十分な慣れ親しみ	H 30 一学期	<ul style="list-style-type: none"> ○ 大文字に慣れ親しむ。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 字形の特徴などをもとに、名称を覚えたり、名称から文字を判別したりできるようにする。 ・ 大文字を読めるようにする。 ○ 6年生の活動を生かして、小文字にも慣れ親しむ。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 小文字の掲示物と大文字の掲示物を並べて掲示することで、音声と文字の認識を深める。 ・ <u>これ以降、6年生の活動を生かして、小文字への慣れ親しみも深めていく。</u> ○ 大文字を4線の上に書き写す。 <ul style="list-style-type: none"> ・ なぞり書きから始め、少しずつ見ながら書き写せるようにしていく。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 大文字を4線の上に書き写す。 <ul style="list-style-type: none"> ・ なぞり書きから始め、少しずつ見ながら書き写せるようにする。 ○ 大文字で自分の名前を書く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の名前は、書けるようになったり、綴りを友達に説明したりできるようにする。 ○ 小文字に慣れ親しむ。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 字形の特徴などをもとに、名称を覚えたり、名称から文字を判別したりできるようにする。 ○ 大文字と小文字を識別する。 ○ 小文字を4線の上に書き写す。 <ul style="list-style-type: none"> ・ なぞり書きから始め、少しずつ見ながら書けるようにする。
	二学期	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の名前を大文字で書く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の名前は、書けるようになったり、綴りを友達に説明したりできるようにする。 ○ ジングルなどを行いながら、アルファベットには音があることに気付く。 ○ 大文字を4線の上に正しく書き写す。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 発音された単語を聞いて、頭文字を記入するなどして、アルファベットと音を対応させて書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の名前を小文字で書く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の名前は、書けるようになったり、綴りを友達に説明したりできるようにする。 ○ ジングルなどを行いながら、アルファベットには音があることに気付く。 ○ 大文字や小文字を4線の上に正しく書き写す。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 発音された単語を聞いて、頭文字を記入するなどして、アルファベットと音を対応させて書く。
	三学期	<ul style="list-style-type: none"> ○ 音声で十分に慣れ親しんだ語句(1単語)を書き写す。(※小文字の使用も可。ただし、頭文字の大文字を意識的に指導する。) <p style="text-align: right;">【6年生へ】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 音声で十分に慣れ親しんだ語句(1単語)を書き写す。 ○ 小文字を4線の上に正しく書く。【中学校へ】
	H 31 一学期	<ul style="list-style-type: none"> ○ 大文字を4線の上に正しく書く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ なぞり書きから始め、少しずつ見ながら書けるようにする。 ○ 自分の名前を大文字で書く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の名前を、書けるようになったり、綴りを友達に説明したりできるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 小文字を4線の上に正しく書く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ なぞり書きから始め、少しずつ見ながら書けるようにする。 ○ 自分の名前を小文字で書く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の名前を、書けるようになったり、綴りを友達に説明したりできるようにする。 ○ 自分の表現したいことを、イラストなどを手がかりに語句を選択して、書き写す。
	二学期	<ul style="list-style-type: none"> ○ 小文字の名称を読み、4線の上に正しく書き写す。 ○ ジングルなどを行いながら、アルファベットには音があることに気付く。 ○ アルファベットと音を対応させながら大文字を書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 簡単な語句を推測しながら読む。 ○ 自分の表現したいことを、例の中から語句を推測して読むなどして選択し、書き写す。
	三学期	<ul style="list-style-type: none"> ○ 小文字を4線の上に正しく書き写す。 ○ 十分に慣れ親しんだ語句(1単語)を書き写す。 <p style="text-align: right;">【6年生へ】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 十分に慣れ親しんだ表現(2～3程度の単語の組み合わせ)を書き写す。 <p style="text-align: right;">【中学校へ】</p>
	H 32 一学期	<ul style="list-style-type: none"> ○ 活字体の大文字を識別したり、読んだり(発音)する。 ○ 大文字を4線の上に書き写す。 ○ 活字体の小文字を識別したり、読んだり(発音)する。 ○ 小文字を4線の上に書き写す。 ○ 大文字・小文字を4線の上に正しく書き写す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 例を参考に語順を意識しながら書く。 ○ 小文字を4線の上に正しく書く。
	二学期	<ul style="list-style-type: none"> ○ 文字の音に慣れ親しむ。 ○ 簡単な語句を書き写す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 基本的な表現を、推測しながら読んだり、例を参考に語順を意識しながら書いたりする。
	三学期	<ul style="list-style-type: none"> ○ 簡単な語句を推測しながら読む。 ○ 大文字・小文字を4線の上に正しく書く。 <p style="text-align: right;">【6年生へ】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 例を参考に、語と語の区切りに注意しながら書く。 <p style="text-align: right;">【中学校へ】</p>

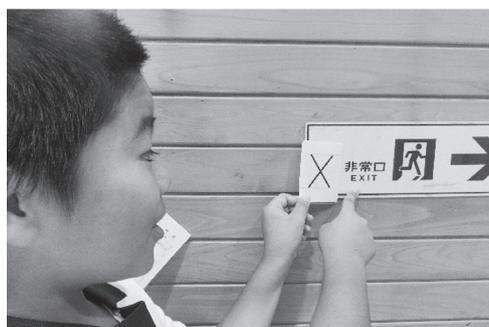
b アルファベット指導の工夫

移行期間においても、文字の指導については、3・4年生ではアルファベットに慣れ親しみ、5・6年生では大文字・小文字を4線上に書けるようになることが求められている。本校でも、音声で十分に慣れ親しませた上で、以下のような、子どもに書きたいという意欲をもたせる指導の工夫を行った。

(a) 身の周りのアルファベットに気付かせる工夫

身近なところで使われている英語の語句や表現を探し、その中のアルファベットをAからZまで見つけ出す活動。

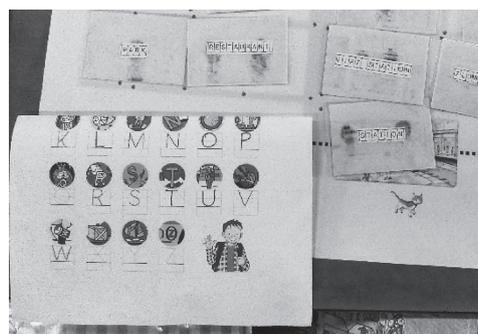
身の回りには、英語の語句や表現がたくさん使われていることに気付く。また、大文字と小文字があることに気付くこともできる。



(b) 書き写す活動の工夫

ゲームなどで使用したカードの裏に、そのカードを表す語を載せておき、ゲームの後などに、持っているカードの裏にある文字を書き写す活動。

授業の流れの中で文字指導が行える。また、書き表し方を工夫することで、大文字や小文字、アルファベットや単語など、書き写す文字の指導の幅が広がる。



イ 学びを日常生活に活用する指導

外国語活動で学習したことを、他教科等を横断した学びや身近な生活に生かしたり、外国語活動を学習する前の1・2年生から外国語に触れたりできるように、活動や掲示の工夫を行った。

(7) 学びを蓄積する壁面掲示

奄美大島、笠利町、宇宿校区の白地図を掲示し、学習で使用したカード等を貼り付けるようにして、学習が進むと共に、掲示が充実していく壁面にした。学びが蓄積され、それを視覚的に確認することができる。

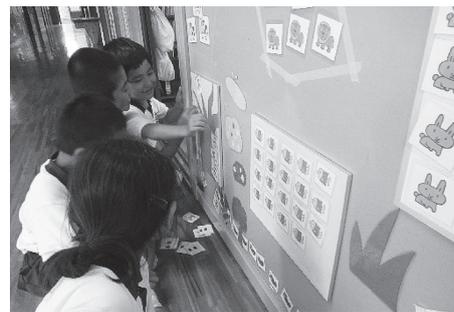
また、社会科や総合的な学習の時間と関連した指導も行える。



(イ) 教科等を横断して使用する掲示物

外国語の指導のみでなく、教科等を横断して指導を行えるように掲示物を作成した。子どもが手に取れるようにすることで、外国語で学習したことを遊びの中でも生かせるようにした。

また、算数科の数と計算の学習や、国語科のお話作りなどの際に半具体物として生かすことができる。



(ウ) 子どもの興味・関心を高める校内掲示

校内の様々な場所に、その場所や物の名前を表す語句や、その語に関連するアルファベットを意図的に掲示した。これをAからZまで見付け出すゲームを行い、子どもの興味・関心を高めるようにした。

低学年は遊びを通して文字に触れる活動、中学年は文字の形に着目させた活動、高学年は語を意識させた活動などができる。



(エ) 楽しく英語に慣れ親しむ校内放送

給食時間の校内放送で週に一回程度、音楽科で扱う曲や童謡などの英語版を放送している。日本語でも聞いたことのある曲を英語で聞かせることで、英語を身近に感じさせ、楽しく英語に慣れ親しめるようにした。

聞き慣れた歌を、授業の導入で歌うこともできる。



2 [視点2] 複式の特徴を生かした指導

(1) 複式学習指導計画の作成

本校のこれまでの外国語活動は、A年度で下学年教材を使用し、B年度で上学年教材を使用するA・B年度方式で指導計画を作成し指導してきた。新学習指導要領は、現行指導要領と同様、弾力的な指導が行えるように二学年分の目標をまとめて示しているが、移行期間中の教材“Let’s Try!”や“We Can!”の内容構成は、学年ごとに指導内容の系統性が見られる。これを、A・B年度方式で指導を行うと、B年度に学習を行う下学年の子どもには、学習内容の負担が大変大きくなる。そこで、毎年扱う共通単元と、隔年で扱うA・B年度単元を組み合わせた指導計画を作成した。

指導計画作成を作成する際には、文字指導など繰り返して指導が必要な単元や、内容の関連性が強い単元をまとめて一つの単元にして共通単元として配置し、その他の単元については、A・B年度単元とした。こうすることで、下学年に対して、毎年、必ず指導しなければならない事項に対応できるようにした。また、上学年の子どもにとっては、下学年の内容は復習の機会となり、スパイラルな学習を行えると考えた。また、年度の初めは、主に下学年で扱う内容を共通単元として配置することで、3年生や5年生が、安心して学習に出会えるようにしたいと考えた。

第5・6学年については、新教材“We Can!”は移行期間中の教材であり、平成32年度からは教科書が配布されるため、これから指導計画を作成しなければならない。3・4年生については、平成32年度以降も新教材“Let’s Try!”を使用していくことが見込まれる。第3・4学年の指導計画は、平成32年の中学年の外国語活動の導入以降も継続して使用でき、第5・6学年の指導計画を作成する際にも役立つと考えた。そ

こで、第3・4学年は島根県雲南市立吉田小学校の研究を参考にした複式学習指導計画(表8)を作成し検証を図っている。移行期間中の5・6年生については、「平成29年度9月21日新教材説明会資料②」(文科省)をもとに作成された、移行期間中の複式学習指導計画(霧島市立中津川小学校福森一真教諭作成、別紙資料)を参考にした。

【表8 複式第3・4学年単元一覧表(概略)】

宇宿小(案) ※島根県雲南市立吉田小学校案を参考に作成			
第3・4学年外国語活動 単元一覧表			
一学期			
共通	単元名	学年	回数
【共通】 Hello! 英語であいさつ(3年) Hello, world! 世界のいろいろなことばであいさつをしよう(4年) How are you? ごきげんいかが(4年)			3
【共通】 I like blue. 好きなものをつたえよう(3年) I like Mondays. 好きな曜日は何か?(4年)			4
【共通】 Let's play cards. 好きな遊びを伝えよう(4年)			2
【共通】 How many? 数えてあそぼう(3年)			2
【共通】 What time is it? 今、何時?(4年)			2
一学期合計			13
二学期			
【共通】 ALPHABET アルファベットと なかよし(3年)			3
【A年度】 What do you like? 何が好き?(3年)		【B年度】 Do you have a pen? おすすめの道具箱をつくろう(4年)	3
【共通】 alphabet アルファベットで文字遊びをしよう(4年)			4
【A年度】 What do you want? ほしい物は何かな(4年)		【B年度】 This is for you. カードを送ろう(3年)	4
二学期合計			14
三学期			
【A年度】 What's this? これなあに?クイズ大会をしよう(3年)		【B年度】 This is my favorite place. 学校・教室 お気に入りの場所を紹介しよう(4年)	4
【A年度】 Who are you? きみはだれ? (絵本教材 In the Autumn Forest)(3年)		【B年度】 This is my day (絵本教材 Good Morning)(4年)	4
三学期合計			8
年間総時数			35
年間総時数			35

(2) 上学年の経験や既習を生かした学習指導

ア 学年別目標を設定した授業

合同学習を行う他教科等の場合、共通の目標を設定して指導を行うことが多い。しかし、外国語活動・外国語科において、上学年と下学年の子どもには、その学年の発達段階に合わせた指導内容や、子どもの既習や経験に違いがある。そのため、合同学習を行う際にも、それぞれの学年に対して目標を設定して、発達段階に応じた指導を行うことが大切だと考えた。単元の指導計画を作成する際には、まず、使用する教材に該当する学年の目標を設定し、次に、該当しない学年の発達段階に合わせた目標を設定することにした。なお、移行期間中は現行指導要領に基づいて目標を設定している。大城（2017）によると、平成32年度以降は、現行「言語や文化に関する体験的な理解」と「外国語への慣れ親しみ」は「知識及び理解」へ、「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」は「学びに向かう力、人間性等」の中に受け込み、「知識・技能」が目標として新しく取り入れられるので、下のように指導案に記載した（図4）。

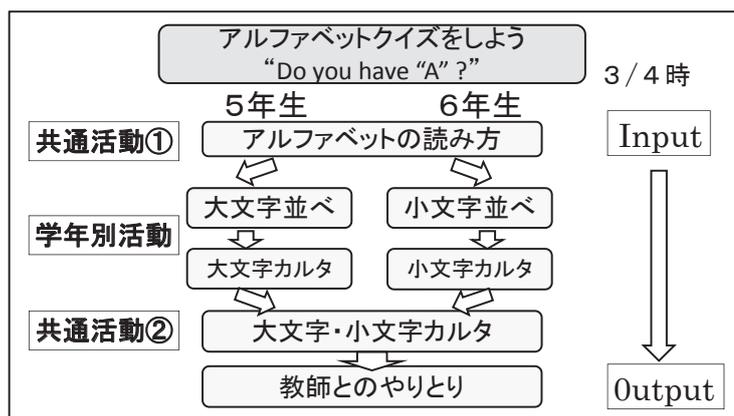
4 単元の目標 () は、新学習指導要領との関連	
<p><第5学年></p> <ul style="list-style-type: none"> 道を尋ねたり、道案内したりしようとする。 おすすめの国について発表をしたり、友達の発表を積極的に聞いたりしようとする。 <p>【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 (主体的に学習に取り組む態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> 目的地への行き方を表す表現に慣れ親しむ。 行きたい国について尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 <p>【外国語への慣れ親しみ】 (知識・技能)</p> <ul style="list-style-type: none"> 英語と日本語とでは、建物の表し方が違うことに気付く。 世界には様々な人たちが様々な生活をしていることに気付く。 <p>【言語や文化に関する気付き】 (知識・技能)</p>	<p><第6学年></p> <ul style="list-style-type: none"> <u>積極的に</u>道を尋ねたり、道案内したりしようとする。 <u>自分の思いがはっきり伝わるように</u>、おすすめの国について発表をしたり、友達の発表を積極的に聞いたりしようとする。 <p>【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 (主体的に学習に取り組む態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> 目的地への行き方を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 行きたい国について<u>尋ねたり答えたりする</u>表現に慣れ親しむ。 <p>【外国語への慣れ親しみ】 (知識・技能)</p> <ul style="list-style-type: none"> 英語と日本語とでは、建物の表し方に<u>違いや似ているところ</u>があることに気付く。 世界には様々な人たちが様々な生活をしていることに気付く。 <p>【言語や文化に関する気付き】 (知識・技能)</p>
<p>※ 「思考・判断・表現」については、H32年度から、新しい評価の観点として設定される。新指導要領の観点で実施する場合は、以下の目標となる。</p>	
<p><第5学年></p> <ul style="list-style-type: none"> 行きたい国や場所について、理由も含めて伝え合う。 <p>(思考・判断・表現)</p>	<p><第6学年></p> <ul style="list-style-type: none"> 行きたい国や場所について、理由や、<u>そこでき</u>ることも含めて伝え合う。 <p>(思考・判断・表現)</p>

【図4 「外国人の観光客に笠利町を道案内しよう」の学年別目標】

イ 学年別活動と共通活動の設定

学年別に設定した目標の達成に向けて学習活動を構想していく中で、一斉指導が可能な内容と、それが難しい内容がある。どちらの学年にも新出の語句や表現がある場合は、一斉指導が可能である。しかし、指導することが、上学年の子どもにとっては既習であったり、下学年の子どもの発達段階では難しい内容であったりする場合は、一斉指導が難しい。そのような状況に対応するために、一単位時間の中で、上学年と下学年の子どもと一緒に活動を行う共通活動と、学年ごとに分かれて活動する学年別活動を設定し、学年の発達段階に合わせた指導ができるようにした。

授業を進めるにあたっては、めあての設定と展開の始めの活動は、共通活動を行っている。展開の始めの活動で、共通する基本的な語句や表現を指導し、その後、学年別活動に移る。ここでは下学年と上学年の二つのグループに分かれ、ゲーム



【図5 「アルファベットクイズをしよう」第3時の展開】

などの活動を行い、それぞれの学年に合わせた語句や表現に触れるようにしている。教師は、二つのグループをわたりながら、学年別指導を行うようにしている。展開の終末では、共通活動を再度設定し、学習した語句や表現を一緒に使える活動を行うようにした。(図5)

「アルファベットクイズをしよう」では、まず、Inputの場面で、黒板に上下に並べて掲示したアルファベットを読む共通活動を行った(写真1)。次に、大文字のカードと小文字のカードを混ぜてバラバラに教室に広げ、5年生は大文字を、6年生は小文字を集めて、順番に並べさせる学年別活動に入った(写真2)。そして、それぞれの学年のアルファベットカードを使いカルタ取りゲームをすることで、アルファベットの名称に慣れ親しませた。それから、大文字と小文字のカードを混ぜたカルタ取りゲームを共通活動として設定し、5年生が取ったカードを6年生に確認させた。また、小文字カードを混ぜることで5年生の次時以降の学習のInputにつながるようにした(写真3)。



【写真1 共通活動①】



【写真2 学年別活動】



【写真3 共通活動②】

3 授業の実践例

(1) 第3・4学年の実践例 (H30 2月)

ア 単元名 英語で動物名前当てゲームをしよう

イ 言語活動 学級でチーム対抗の動物名前当てゲームを行う

ウ 単元の指導計画 (全4時間) 【C】: チャンツ 【L】: Listen 【G】: game 【W】: Writing

時	学習課題と主な学習活動	指導上の留意点				
1	<p>単元の目標</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">動物の形状を表す英語やジェスチャーで動物の名前当てゲームをしよう。</p> <p>いろいろな動物の名前の言い方を知ろう。</p> <p>・【L】: 絵本「In the autumn forest」 ・【G】: ①「キーワードゲーム」②「ミッシングゲーム」</p> <p>語彙: 動物の名前</p>	<p>○ 絵本の読み聞かせをすることで、挿絵を手がかりにしながらか内容を理解できるようにする。また、児童に問いかけるような読み聞かせをすることで、動物の名前を引き出し、それを、英語での表現へとつなげていく。</p> <p>○ ゲームを通して、動物の名前を聞いたり、答えたりしながら、慣れ親しませる。</p>				
2	<p>いろいろな動物の特徴の言い方を知ろう。</p> <p>・【L】: 絵本「In the autumn forest」 ・【G】: ①「動物カードかるた」(体の部位・動物の形状) ②「リズムタッチゲーム」(体の部位)</p> <p>語彙: 体の部位・動物の形状 表現: Are you a rabbit? Yes, I am. I am a rabbit.</p>	<p>○ 前時の絵本の挿絵を見せずに、読み聞かせをし、動物の形状をカードで掲示したりジェスチャーで示したりすることで、日本語と英語の表現のイメージをつなげていく。</p> <p>○ ゲームを通して、体の部位や動物の形状を表す表現に慣れ親しませ、カードを取ったり体にタッチしたりする活動をしながら、言葉とイメージの統合を図る。</p> <p>○ 「動物カードかるた」をすることで、次時での名前を尋ねる表現に慣れ親しませる。</p>				
3 本時	<p>体や様子を表す言葉で、ナジール先生に伝えよう。</p> <p>・【G】: ①「キーワードゲーム」「カード並べゲーム」(動物の名前) ②「動物&形状カードかるた」 ③「動物名前当てゲーム」</p> <p>語彙: 体の部位・動物の形状・色 表現: Are you a rabbit? Yes, I am. I am a rabbit.</p>	<p>○ これまでに扱っていない動物を混ぜてゲームをすることで、より多くの語に慣れ親しませると共に、次時のゲームでの選択肢を増やす。</p> <p>○ 「動物&形状カードかるた」をすることで、形状と動物の名前を統合させる。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">《3年生》 動物の形状の掲示物</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">《4年生》 動物カードを使って</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">を使ってかるたをする。</td> <td style="text-align: center;">かるたをする。</td> </tr> </table> <p>○ 「動物名前当てゲーム」では、ジェスチャーを交えながら、体の部位や形状、これまでに学習した英語で問題を出させる。</p>	《3年生》 動物の形状の掲示物	《4年生》 動物カードを使って	を使ってかるたをする。	かるたをする。
《3年生》 動物の形状の掲示物	《4年生》 動物カードを使って					
を使ってかるたをする。	かるたをする。					
4	<p>体や様子を表す言葉を使って、動物名前当てゲームをしよう。</p> <p>・【G】: ①「カード並べゲーム」(動物の名前) ②「動物&形状カードかるた」 ③「動物名前当てゲーム」(チーム対抗)</p> <p>・【L】: 絵本「In the autumn forest」</p> <p>語彙: 体の部位・動物の形状・色 表現: Are you a rabbit? Yes, I am. I am a rabbit.</p>	<p>・ 動物の形状カードと動物カードを合わせて2学年で「動物&形状カードかるた」をすることで、前時より形状と動物の名前を統合させる。</p> <p>・ 「動物名前当てゲーム」では、絵本で取り扱われていなかった動物のカードも使用することで、色や形など自分も持っている知識の中から選択して英語で問題を出させる。</p> <p>・ 再度、読み聞かせを行うことで、理解できるようになったり、使えるようになったりした英語や表現が増えていることに気付かせる。</p>				
<p>《Goalの活動における児童の表現例》</p> <p>C1: Long ears. White. Who am I? C2: Are you a rabbit? C1: Yes, I am. I am a rabbit.</p>						

エ 本時

(ア) 目標

○ 動物の形状を表す語やジェスチャーを使い友達に積極的に伝えようとする。 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 (主体的に学びに取り組む態度)
○ 動物の名前を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 【外国語への慣れ親しみ】(知識・技能)

(イ) 本時の展開 (3 / 4時間)

(・): 活動 (○): 指導上の留意点 (A) ALT の活動

時間	学習課題と主な学習活動	指導上の留意点及びALTとの連携		
導入 (10)	<p>1 Warm up</p> <p>(1) あいさつをする</p> <p>(2) あいさつゲームをする</p> <p>(3) リズムタッチゲームをする</p> <p>2 Today's Task (めあてをつかむ)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>体や様子を表す言葉で、ナジール先生に伝えよう。</p> </div>	<p>○ 学習への意欲を高めるためにリズムよく挨拶をする。</p> <p>○ 本単元の活動を見通すことで、どのような学習をしていくのか理解させる。</p> <p>○ 絵本の表紙を見せることで、場面の状況をつかませる。</p>		
展開 (30)	<p>3 Activity</p> <p>(1) Input</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ キーワードゲームをする ・ カード並べゲームをする ・ カルタをする <p>ALT : My ears are long. 子ども : Rabbit. Are you a rabbit? ALT : Yes, I am. I am a rabbit. They are my ears.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>【写真 共通活動の様子】</p> <p>(2) Output</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 動物名前当てゲームをする <p>子ども A : Long ears White 子ども B : Rabbit. Are you a rabbit? 子ども A : Yes, I am. I am a rabbit.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ALTに出題する 	<p>○ これまでに扱っていない動物を混ぜてゲームをすることで、より多くの語にInputすると共に、次時の名前当てゲームでの選択肢を増やす。</p> <p>○ カルタを二回する。一回目は、学年ごとに分けて実施する。(学年別活動) 二回目は、両学年のカードを合わせて広げることによって、形状と動物の名前を統合できるようにする。(共通活動)</p> <p>(A) 出題者として、体の部位や動物の名前の正しい発音を子どもたちに聞かせる。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> 《3年生》 体の形状の掲示物を使ってカルタをする。 </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> 《4年生》 動物カードを使ってカルタをする。 </td> </tr> </table> <p>《ルール》 自分のカードを友達に見せずに、体の部位や形状をジェスチャーを交えながら伝えることで、友達に何の動物かを当てさせる。全てのカードを当ててもらえたらクリアとする。</p> <p>○ 絵本で取り扱われている動物のカードを使用することで、これまで学習した語で Output できるようにする。</p> <p>○ ALT とのやり取りをすることで、コミュニケーションへの意欲を高めたり、意思が伝わった時の喜びを感じさせたりする。</p>	《3年生》 体の形状の掲示物を使ってカルタをする。	《4年生》 動物カードを使ってカルタをする。
《3年生》 体の形状の掲示物を使ってカルタをする。	《4年生》 動物カードを使ってカルタをする。			
終末 (5)	<p>4 Review</p> <p>(1) 学習したことを振り返る。</p> <p>(2) あいさつをする。</p>	<p>○ 学習した内容を意識付けるために、本時の学習で気付いたことや考えたことを振り返りシートに記入させる。</p>		

(2) 第5・6学年の実践例①（4月）

ア 単元名 アルファベットクイズをしよう

イ 言語活動 学級でチーム対抗のアルファベットクイズゲームを行う

ウ 単元の指導計画（全4時間）【C】：チャンツ 【L】：Listen 【G】：game 【W】：Writing

時	学習課題と主な学習活動	指導上の留意点	
1	単元の目標 アルファベットをたずねるゲームを、外国の言葉でしよう。	<ul style="list-style-type: none"> 世界には様々な言葉や文字があることを知らせる。 31～100の数の言い方を知らせる。 	
	世界には、どんな言葉や文字があるのか知ろう。 ・【L】：「Hi, friends! 2」 P2, P3 ・【C】：「How many penguins?」 語彙：数	5年：31以上の数の言い方を、教師や6年生のあとに続けて言うようにする。	6年：100までの数を、教師と一緒に数えながら、数の言い表し方の規則性に気付かせる。
2	友達が何を持っているのかたずねよう。 ・【C】：「How many penguins?」 ・【C】：「ABC」 ・【G】：アルファベットかるた 語彙：アルファベットの名称、数 表現：“Do you have ○○?”	<ul style="list-style-type: none"> アルファベットの小文字とその読み方を一致させ、31～100の数の言い方に慣れ親しませる。 ある物を持っているかどうかの表現に慣れ親しませる。 大文字・小文字カルタをする。 	
3 本時	何を持っているかたずねたり、答えたりし合おう。 ・【C】：「ABC」 ・【G】：「Make pairs ゲーム」 ・【W】：アルファベットカード作り 語彙：アルファベットの名称 表現：“Do you have ○○?” “Yes, I do.” “No, I don't.”	<ul style="list-style-type: none"> アルファベットの小文字とその読み方を一致させ、ある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しませる。 大文字カード作りをする。 大文字カードを持ち、同じカードや小文字とのペアを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> 小文字カード作りをする。 小文字カードを持ち、大文字とのペアを作る。
	4	アルファベットの特徴を生かして、ジェスチャーゲームをしよう。 ・【C】：「ABC」 ・【G】：「Make pairs ゲーム」 ・【G】：「アルファベット ジェスチャー ゲーム」 語彙：アルファベットの名称 表現：“Do you have ○○?” “Yes, I do.” “No, I don't.”	<ul style="list-style-type: none"> アルファベットの小文字とその読み方を一致させ、ある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しませる。 積極的にある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりさせる。 ジェスチャーゲームで、小文字の問題を出したり、答えを当てたりする。 ジェスチャーゲームで、小文字の問題を出したり、尋ねる会話をしたりする。

《Goal の活動における児童の表現例》

C 1 : What's this ?

C 2 : Do you have “a”?

C 1 : No, I don't.

C 2 : Do you have “d”?

C 1 : Yes, I do.



エ 本時

(ア) 目標

< 5 年生 >

< 6 年生 >

<ul style="list-style-type: none"> ・ ある物を持っているかどうかを積極的に尋ねたり答えたりしようとしている。 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 (主体的に学びに取り組む態度) ・ アルファベットの大文字を識別し、読む(発音)ことや、例を見ながら書くことに慣れ親しんでいる。 ・ ある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいる。 【外国語への慣れ親しみ】(知識・技能) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ある物を持っているかどうかを積極的に尋ねたり答えたりしようとしている。 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 (主体的に学びに取り組む態度) ・ アルファベットの小文字を識別し、読む(発音)ことや、例を見ながら書くことに慣れ親しんでいる。 【外国語への慣れ親しみ】(知識・技能)
---	---

(イ) 本時の展開 (3 / 4 時間)

(・) : 活動 (○) : 指導上の留意点

時間	学習課題と主な学習活動	指導上の留意点	
		5 年生	6 年生
導入 (10)	<p>1 Warm up</p> <p>(1) あいさつをする</p> <p>(2) チャンツをする “ABC チャンツ”</p> <p>2 Today's Task (めあてをつかむ)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 何を持っているかたずねたり、答えたりし合おう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ チャンツを通して、アルファベットの読み方を振り返ることができるようにする。 ○ ジェスチャーを交えることで、似た形のアルファベットの違いを意識しながら読めるようにする。 ○ 本時の学習計画を提示し、見通しをもち、学習に臨めるようにする。 	
展開 (30)	<p>3 Activity</p> <p>(1) Input 「アルファベットカード」の不足しているカードを作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 持っている物について尋ねる言い方について知る。 <p>教師：“Do you have ~?” 児童：“Yes, I do.” “No I don't.”</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>(2) Output アルファベットゲームをしよう 「Make pairs ゲーム」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ルールを確認する <p>A：“Do you have ~?” B：“Yes, I do.” “No, I don't.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師とのやりとりの中でアルファベットの小文字の読み方を振り返る。(共通活動) ○ 数枚不足したカードを配布することで、不足しているカードを作る必要感をもたせ、アルファベットを書く活動に取り組めるようにする。 ○ 苦手意識がある児童は、例を見ながら書けるように板書を工夫する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 大文字のカードを、例を参考にしながら書く。 ・ 小文字のカードを、例を参考にしながら書く。
終末 (5)	<p>4 Review</p> <p>(1) 学習したことを振り返る。</p> <p>(2) あいさつをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習した内容を意識付けるために、本時の学習で気付いたことや考えたことを振り返りシートに記入させる。 	

(3) 第5・6学年の実践例②（5月）

ア 単元名 自己紹介をして外国の友達と仲良くなるよう
 イ 言語活動 ナカドゥチェス市の中学生と交流をする
 ウ 単元の指導計画（全10時間）

時間	学習課題と主な学習活動	指導上の留意点（◎は共通の留意点）	
		5年生	6年生
1 (ALT)	単元の目標 自己紹介をして外国の友達と仲良くなるよう。 イアン先生と仲良くなるよう。 表現：My birthday is ～. 語彙：月(January,...), 序数(first,...)	◎ 外国の友達と交流を持つことを知り、単元の見通しをもたせることで、学習への意欲を高める。	○ 月カードの挿絵を見ながら、既習事項の月を表す語を振り返ることができるようにする。
2	誕生日の言い方を知ろう。 表現：When is your birthday? My birthday is ～. 語彙：数 (one two...)	○ かるたを通して月を表す語の言い方に慣れ親しめるようにする。 ◎ かるたの点数を工夫して、数の読み方の規則性に気付かせる。	○ かるたを通して、月を表す語と序数の言い方に慣れ親しめるようにする。
3	誕生日クイズをして誕生日をたずねたり答えたりし合おう。 表現：When is your birthday? My birthday is ～. 語彙：スポーツ(basketball, soccer...)	◎ 有名スポーツ選手の誕生日を紹介する中で、次時で扱う can やスポーツ・動作を表す語彙にも少しずつ触れさせていく。	○ 誕生日当てゲームでは5年生が6年生に誕生日を聞かせることで誕生日の言い方をOutputしていく。 ○ 誕生日当てクイズでは6年生が、5年生に誕生日を尋ねることで、尋ねる言い方をOutputしていく。
4 (ALT)	「できること」を伝えよう。 表現：Can you ～? Yes, I can. No, I can't. 語彙：play[soccer...], do[Judo...] swim, run fast, jump high, sing well	◎ 色々な動物や人物の得意なことを伝える中で、「できる」の表現をInputしていく。 ◎ 「できること」の表現に十分慣れ親しんだ後、「できないこと」の表現を教師が提示し、その表現の違いに気付かせる。 ◎ 教師とALTとのやり取りの中で次時の「Yes, I can ～ . No, I can't ～」と答える言い方についてもInputしていく。	
5	「できること」や「できないこと」を伝えよう。 表現：Can you ～? Yes, I can ～ . No, I can't ～. 語彙：第4時と同じ	◎ 教師とのやり取りやチャンツを通して次時の「Can you～?」と尋ねる言い方についてもInputしていく。 ○ 尋ねられたことに対して「Yes」「No」で答えられるようにする。 ◎ 動物の役になりきり、できるか尋ねられる活動を通して「できる」「できない」と答える表現をOutputしていく。	○ ジェスチャーも使って、「できる」「できない」を答えられるようにする。
6 本時	友達と「できること」「できないこと」をたずね合おう。 表現：Can you ～? Yes, I can. I can ～ . No, I can't. I can't ～. 語彙：fly high, jump high, swim, play the piano	◎ 「できること」「できないこと」のヒントを参考に、どの友達のことを言っているのか予想させる。 ○ クイズで、6年生からの質問に答えることで「できること」の言い方をOutputさせていく。	○ 3ヒントクイズでのやり取りの中で、6年生に、5年生の特技を尋ねさせることで、「できること」を尋ねる言い方をOutputさせていく。
7 (ALT)	イアン先生や友達と自己紹介や質問をし合おう。 ・友達と自己紹介をしよう。 表現：Can you ～? Yes, I can. I can ～ . No, I can't. I can't ～. 語彙：スポーツ(basketball, soccer...)	◎ ALTとの会話を通して、会話に対する様々な反応(Me, too! Nice! ...)の表現の仕方を知り、会話の中で少しでも活用できるようにする。 ◎ 「積極的に話す、聞く」ことは、どういうことかを考えさせ、話す時や聞く時の表情や反応の仕方に気付かせ、反応をしている児童を取り上げる。	
8 (交流学習)	外国の友達と交流して、自己紹介をしたり、できることを伝え合ったりしよう。 表現：Can you ～? Yes, I can. I can ～ . No, I can't. I can't ～. 語彙：スポーツ(basketball, soccer...)	◎ 正しい表現にこだわり過ぎず、ジェスチャーなども使いながら相手とのコミュニケーションを楽しめるようにする。 ○ 相手の言葉から知っている表現を聞き取り、何を伝えているのか理解できるようにする。	○ 分からないときは、「Once more」や「Slowly」など伝え、尋ねたり、聞き取ったりできるようにする。
9	友達を紹介する言い方を知ろう。 表現：She(He) can swim very well. But she(He) can't run fast. 語彙：スポーツ(basketball, soccer...)	○ 写真を掲示しながら、男性と女性を交互に紹介することで、性による3人称の呼び方の違いに気付かせる。 ○ SheとHeの違いを意識して、聞き取れるようゆっくり話す。	○ チャンツを通して、できることやできないことを表す表現や尋ねる表現を振り返らせる。 ○ 3人称や得意なことを聞き分け、だれのことを言っているのか予想して答えられるようにする。
10	仲良くなった外国の友達を紹介しよう。 表現：She(He) can swim very well. But she(he) can't swim very well. She(He) is ～.	○ 自分の友達を紹介し合うことで、他の友達の得意なことも詳しく知ることができるようにする。 ○ 3人称や得意なことを聞き分け、だれのことを言っているのか予想できるようにする。	○ 3ヒントクイズでのやり取りの中で、答えを尋ねさせることで、「できること」を尋ねる言い方をOutputさせていく。

エ 本時

(ア) 目標

< 5 年生 >

< 6 年生 >

<ul style="list-style-type: none"> 積極的に自分の「できること」や「できないこと」を言い表そうとする。 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 (主体的に学びに取り組む態度) 「できる」「できない」という表現に慣れ親しむ。 【外国語への慣れ親しみ】(知識・技能) 	<ul style="list-style-type: none"> 積極的に友達に「できること」を尋ねたり、自分の「できること」や「できないこと」を答えたりしようとする。 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 (主体的に学びに取り組む態度) 「できる」「できない」という表現やそれを尋ねる表現に慣れ親しむ。 【外国語への慣れ親しみ】(知識・技能)
--	---

(イ) 本時の展開 (6/10 時間)

(●) : 活動 (○) : 指導上の留意点

時間	学習課題と主な学習活動	各学年の活動及び指導上の留意点, ALT との連携			
		5 年生	6 年生		
導入 (10)	<p>1 Warm up</p> <p>(1) あいさつ・small talk をする。 (2) チャンツをする。 【C】I can ～.</p> <p>2 Today's task (めあてをつかむ)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 友達の「できること」「できないこと」をたずね合おう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> 学習への意欲を高めるために元気よく挨拶をする。 ○ チャンツを通して、特技を表す表現を振り返ることができるようにする。 ○ 全員でジェスチャーを付けながら言うことで、自信のない児童も楽しみながら振り返ることができるようにする。 ○ 本時の学習計画を提示し、見通しを持ち、学習に臨めるようにする。 			
展開 (30)	<p>3 Activity</p> <p>(1) Input</p> <ul style="list-style-type: none"> 「できること」「できないこと」について尋ねる言い方について知る。 【G】Who am I? ・ゾウ ペンギン 犬 の3択クイズを行う。 教師: I can walk. I can't fly. 児童: Can you swim? ・2回目は、児童のカードを教師が当てる。 <p>(2) Output</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達にインタビューして、特技を尋ねる。 <ルール> ・6年生がカードに書いてある特技について5年生に得意かどうかを質問し、5年生は答える。 ・6年生は、1人で2種類のカード(A・B)を持ち、1枚のカードにつき1人、インタビューを行う。 A: Can you ～? B: Yes, I can. No I can't. ・インタビューの結果を紹介する。 ・ペアで自己紹介をし合う。 <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「できること」の表現の言い方の手掛かりになるように黒板には絵カードを掲示しておく。 ・1回目の3択クイズの教師とのやり取りの中で「できる」「できない」を尋ねる言い方をInputしていく。 ・2回目のクイズでは、教師が子どものカードについて質問することで、「できる」「できない」と答える表現を振り返ることができるようにする。 ○ インタビューでは、子どもたちが自信をもって活動に取り組めるように、尋ね方や答え方について教師との対話で十分慣れ親しんでから行うようにする。 ・6年生はカードに書いてあることが得意かどうか、5年生にインタビューする。 <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <ul style="list-style-type: none"> ・6年生から尋ねられたことに対し、「できる」「できない」と答える。 </td> <td style="width: 50%;"> <ul style="list-style-type: none"> ・5年生に「できること」について尋ね、得意なことをインタビューする。 </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2枚のカードに書いてある動作の種類を変えておくことで、色々な動作の表現について「できる」か尋ねたり、答えたりできるようにする。 ○ 英語表現だけでなく、表情やジェスチャーなども加えることを意識させ、うまく英語で言えなくても、相手にどうにかして伝えたいという願いをもって活動に取り組めるようにする。 ○ 相手が答えたことに対して、何らかの反応している児童を取り上げ、その良さを共有できるようにする。 ○ インタビューの結果をクイズのように紹介することで、誰のことを言っているのか予想させながら聞けるようにする。 ○ 友達へのインタビューを通して、今まで知らなかった友達の良さや自分との共通点に気付くことができるようにする。また、次時の自己紹介への意欲を高める。 ○ コミュニケーションのこつとして、「自分のことを伝えてから相手に尋ねるとよい」ということを伝え、次時への活動に生かせるようにする。 		<ul style="list-style-type: none"> ・6年生から尋ねられたことに対し、「できる」「できない」と答える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・5年生に「できること」について尋ね、得意なことをインタビューする。
<ul style="list-style-type: none"> ・6年生から尋ねられたことに対し、「できる」「できない」と答える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・5年生に「できること」について尋ね、得意なことをインタビューする。 				
終末 (5)	<p>4 Review</p> <p>(1) 学習したことを振り返る。 (2) あいさつをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習した内容を意識付けるために、本時の学習で気付いたことや考えたことを振り返りシートに記入させる。 			

(4) 第5・6学年の実践例③(6月)

ア 単元名 外国人の観光客に笠利町を案内しよう

イ 言語活動 外国人を想定して、道案内を行う

ウ 単元の指導計画(全9時間) 【C】:チャッツ 【L】:Listen 【G】:game

時間	学習課題と主な学習活動	指導上の留意点(◎は共通の留意点)	
		5年生	6年生
1	単元の目標 外国人の観光客に笠利町を案内しよう。 国名の言い方を知ろう。 【L】:道案内の動画 語彙:国名(America…)	◎ 外国人(ALT)が奄美に来て、道に迷っている場面動画を視聴し、英語を使って道案内をできるようになりたいという意欲を高め、単元最後のイメージや単元の見通しを持たせる。	
2	国名の言い方を知ろう。 【L】:国名 【G】:カルタゲーム 表現:I want to go to～. 語彙:国名(America,…)…)	◎ カードを見せて、国名を推測させながら、英語での国名の言い方を知る。その際、その国で見たり食べたりすることができる世界遺産や食べ物を紹介することで、世界にはさまざまな文化があることに気付かせる。	
3	英語での国名の言い方を知ろう。 【G】:トルネードゲーム 表現:Where do you want to go～? 語彙:国名(America,…)…)	◎ 行きたい国を紹介する中で、その国でどんなことができるかなどを考えさせる。 ◎ 自分の行きたい国を言った後、「You can see/eat～」と返し、その国でしたいことを表す表現を聞かせて、次時以降につなげていくようにする。	
4	行きたい国を伝えよう。 【G】:インタビューゲーム 表現:I want to go to～. 語彙:国名(America,…)…) 動作(see, eat,…)…)	◎ I want to go to～.の表現をたくさん友達にOutputすることで、自信をもって自分の行きたい国を紹介できるようにする。	◎ 自分の行きたい国とその理由や相手の行きたい国を尋ねさせる。5年生が相手の場合は、「You can～.」を使って、その国のよさを伝えさせる。
5	行きたい国をたずねたり、答えたりしよう。 【C】:Let's go to Italy.②③ 表現:Where do you want to go～? 語彙:国名(America,…)…)	◎ 多くの友達と交流させるために、教室を自由に移動し、出会った友達に自分のおすすめの国を紹介させる。 ◎ その国のよさをもとに何がおすすめなのかをしっかりと捉えさせ紹介させるようにする。	
6	建物の言い方を知ろう。 【L】:建物名 【G】:カルタゲーム 表現:Go straight. Turn right/left. 語彙:建物など(park,…)…)	◎ 教師の話聞きながら、英語での建物等の言い方を知る。その際に、笠利町の建物と関連をさせながら話をするようにする。 ◎ カルタゲームを通して、外国にある建物等の図を手掛かりに建物と英語での言い方を結び付け、慣れ親しめるようにする。	
7	目的地への行き方の言い方を知ろう。 【C】:Where is the station? 【G】:ビンゴゲーム 表現:Where is the～?Stop. Excuse me. 語彙:建物など(park,…)…)	◎ ビンゴゲームを通して、建物などの表現に慣れ親しめるようにさせる。慣れてきたら教師の代わりに代表児童に言うようにさせる。 ◎ 自分たちの住んでいる地域を意識させるために、二つの地図(教科書バージョン・笠利町バージョン)を使ってビンゴゲームをする。	
8 本時	目的地への行き方を尋ねたり言ったりしよう。 【G】道案内ゲーム スキット作り 語彙:建物など(park,…)…)	◎ 6年生から「まっすぐ」「右に」「左に」の方向を指示する言葉を聞き、実際に地図上で動かす。	◎ 5年生に、「まっすぐ」「右に」「左に」の方向を指示する言葉を分かりやすく伝える。
9	観光客に道案内をしよう。 【C】:Where is the station? 表現:全て 語彙:全て	◎ 掲示してある地図の縮小版を児童に配布し、それをもとにALTや観光客に見立てた職員に分かりやすく道案内をする。 ◎ 活動を一端止め、ジェスチャーや表情などが豊かな児童、会話の終わりにお礼を言っている児童を賞賛しながら、児童に気持ちよく道案内をするために大事なことを気付かせるようにする。	
【本単元で目指す児童の表現例】 A:Excuse me. I want to go to Ayamaru park. Do you know Ayamaru park?		B:OK. Go straight. Turn right/left. Stop. Here you are. A:Thank you.	
B:Yes, I do. A:Oh! Where is the Ayamaru park?		B:You can see the beautiful sea. A:Beautiful sea! Thank you.	

エ 本時

(ア) 目標

< 5 年生 >

< 6 年生 >

<ul style="list-style-type: none"> 道を尋ねたり、道案内をしたりしようとする。 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 (主体的に学びに取り組む態度) 建物などの言い方や、目的地への行き方を表す表現に慣れ親しむ。 【外国語への慣れ親しみ】 	<ul style="list-style-type: none"> 積極的に道を尋ねたり、道案内をしたりしようとする。 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 (主体的に学びに取り組む態度) 建物などの言い方や、目的地への行き方を尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。 【外国語への慣れ親しみ】
--	--

(イ) 本時の展開 (8 / 9 時間)

(・) : 活動 (○) : 指導上の留意点

時間	学習課題と主な学習活動	各学年の活動及び指導上の留意点, ALT との連携	
		5 年生	6 年生
導入 (10)	1 Warm up (1) あいさつ・Small Talk をする。 2 Today's Task (めあてをつかむ) 目的地への行き方を尋ねたり言ったりしよう。	○ スモールトークを通して,建物や道案内を表す表現を振り返ることができるようにする。 ○ 本時の学習計画を提示し,見通しを持って学習に取り組めるようにする。	
展開 (30)	3 Activity (1) Output ・ 目的地への行き方を尋ねる言い方について知る。 【G】道案内ゲーム (地図上で行う) Demo (教師と児童) 教師: Where is the station? 児童: OK. Turn right.  (2) スキット作り ・ 5 年生と 6 年生に分かれて簡単なスキットを作る。 (基本のスキット)	○ 道案内をする表現や建物の言い方の手掛かりになるように黒板には絵カードを掲示しておく。 ・ Demo では, 会話の始めと終わりの言葉にも意識さながら聞かせることで, 会話が気持ちよくなることに気付かせる。 ○ 英語表現だけではなく, 表情やジェスチャーなども加えることを意識させ, うまく英語で言えなくても, 自分の考えや思いを伝えたいという願いをもって活動に取り組めるようにする。 ○ カードの裏に記載されている単語のアルファベットに着目させ文字指導へつなげる。5・6 年生ともに 3 文字ずつ選ばせて, アルファベットをなぞり書きさせることで, 発達段階に合わせた活動ができるようにする。(6 年生は, 大文字と小文字の計 6 文字, 5 年生は大文字だけの 3 文字をなぞり書きさせる。)	
	A: Excuse me. Where is the ~? B: ~? A: Yes. B: OK. Go straight. Turn right/left. Stop. Here you are. A: Thank you. 	(5 年生) ・ 基本のスキット通りに道案内をすることを目標とする。 ○ スキットがスムーズにできるように, お互いに練習を行うようにさせる。	(6 年生) ・ 基本のスキットにこれまで学習してきた表現を入れながら道案内をすることを目標とする。 ○ 学習してきた表現を取り入れることが難しいと感じている場合は, 「～したい」「～を見たい」という表現が場所を尋ねる表現に結びつくようにアドバイスしながら考えさせる。
		○ よかった点 (ジェスチャー, 表情やこれまでの表現) を紹介し合うことで, 次時ではもっとよりよくしていきたいという意欲を高める。	
終末 (5)	4 Review (1) 学習したことを振り返る。 (2) あいさつをする。	○ 進んでコミュニケーションが図れたり, 楽しく活動できたりしていたグループに, その理由を聞き, 楽しく活動できる際に必要なことを全児童で共有できるようにする。 ○ 学習した内容を意識付けるために, 本時の学習で気付いたことや考えたことを振り返りシートに記入させる。	

IV 研究の成果と課題

1 アンケートから

- 調査方法 アンケート
- 調査の時期 平成 30 年 9 月
- 調査対象 5・6 年生 (11 人)

図 6 は、外国語に関する意識について、平成 29 年度と平成 30 年度に、同じ子どもに対して実施したアンケート結果の比較である。①②③の結果から、外国語科を見据えた授業を実施した結果も、研究を始める前と同様、多くの子どもが肯定的な回答をしており、意欲が高い状態を継続させることができていることが分かる。また、④では、外国の人とコミュニケーションを図った子どもが増加している。コミュニケーションの内容としては、「観光地を訪れた外国の人に、自分から挨拶をした」が多く、学習したことを実際のコミュニケーションに生かすことができている子どももいることが分かる。

一方、①で「あまり好きではない」と回答していた子どもの理由は、「覚えきれない」「コミュニケーションを図る場面で、伝えたいことを英語で表現することができない」ことを挙げ、②で「なりたくない」、③で「大切ではない」と回答した子どもは、「あまり話せず、コミュニケーションができない」、「実際生活であまり使う場面がない」ことを挙げていた。このことから、語句や表現の十分な慣れ親しみができていないことや、単元終末の言語活動の内容や目標の設定の仕方に課題があると考えられる。

① 外国語活動の授業は好きですか。

	とても好き	好き	あまり好きではない	好きではない
H29	5	4	2	0
H30	4	6	1	0

② 英語を使えるようになりたいですか。

	とてもやりたい	やりたい	あまりやりたくない	やりたくない
H29	4	7	0	0
H30	5	5	1	0

③ 英語は大切だと思いますか。

	とても大切	大切	あまり大切ではない	大切ではない
H29	7	4	0	0
H30	7	3	0	1

④ 今の学年になって、学校の活動以外で外国の人と話したり遊んだりしたことがありますか。

	ある	ない
H29	1	10
H30	7	4

【図 6 アンケート比較】

2 研究の視点から (○は成果、△は課題)

(1) [視点 1] 子どもが主体的に活動する外国語活動の授業づくり

- 単元終末の言語活動を設定し、単元の導入の仕方を工夫することで、子どもの意欲を高めることができた。さらに、本単元で何を学び何ができるようになりたいのかという目標を一人一人にもたせることができ、主体的に活動する姿につなげることができた。
- 単元終末の言語活動へ向けた授業の構想や、コミュニケーションスキルの指導を行ったことで、子どもが、語句や表現を考えたり、ジェスチャーや表情、ホワイトボードを活用し絵や数字を相手へ示したりするなど、自分の考えや気持ちを伝え合う姿が見られるようになってきた。
- 記述式の振り返りカードを作成したことで、子どもの様々な気付きや考えを見取ることができた。また、子どもの興味・関心・疑問などを、次時以降の学習活動に取り入れるように授業を構成することで、意欲を引き出すこともできた。

単元の振り返りでは、単元のねらいに迫る内容や、解決したい自己の課題などの記述も見られた。

- 単元における Input と導きたい Output を構想して表に整理することで、教師が単元を通じた指導の見通しをもつことができた。また、一単位時間においても、Input をすることは何か、Output に導くことは何か、重点を明確にした指導が行えるようになった。
- △ 単元終末の言語活動でコミュニケーションを図る対象が、ALT や本校職員など、限られた範囲となっている。地域人材の発掘や活用を工夫し、様々な相手とのコミュニケーションを図る場を設定し、学ぶ必要感を高めていかなければならない。
- △ 外国語を学習することに難しさを感じている子どもも見られたことから、教師が Output に多くを求めすぎているのではないかと感じた。実際のコミュニケーションを行う際に活用できる基礎を育成するためには、語句や表現に触れさせる活動を多く設定し十分に慣れ親しませ、子どもが自信をもってコミュニケーションを図れるように指導していく必要がある。また、活動を通しての達成感や自己の成長を子どもに感じさせるように振り返りの手立てを工夫していかなければならない。

(2) 【視点 2】 複式の特徴を生かした指導

- 第 3・4 学年の複式学習指導の単元一覧表を作成することで、下学年にも配慮し、二年間を通じた学習に見通しをもつことができた。また、単元や一単位時間の学年別目標を立て必要に応じて学年別活動を設定したことで、合同学習においてもそれぞれの学年の発達段階に応じた指導ができた。
- 一単位時間の終末に共通活動を設定することで、相手に伝わるように速さや動作を工夫して話したり、相手の伝えたいことを理解しようと注意深く聞いたりするなど、考えや気持ちをしっかりと伝え合おうとする子どもの姿が見られた。また、上学年の子どもが正しい表現のモデルを示したり、言葉が出てこない友達や下学年にアドバイスをしたりするなど、子ども間で教え合う姿が見られるようになった。さらに、それぞれの学年で扱う語句や表現が、既習内容の再確認や次年度の見通しとなる効果もあった。
- △ 共通指導単元を指導する際に、初めて出会う単元になる下学年と、二回目の単元になる上学年の学習活動をどのように設定していくのかは、実践を通じた研究が深められていない。それぞれの学年に対して、指導する内容や扱う教材は何かを明確にして、二年間を通じた指導を効率よく行えるようにする必要がある。
- △ 移行期間の二年目からは、特に、4 年生と 5 年生は、学習した時数や内容による上学年との経験や既習の差が大きくなる。学年別目標や活動の設定、上学年の経験や既習を生かす指導などを、さらに工夫していかなければならない。