

鹿児島県総合教育センター
平成23年度長期研修研究報告書

研究主題

進んで人と関わる楽しさを実感させる
体験的なコミュニケーション活動の在り方

—英語ノートを基にした単元構成の工夫を通して—



Aoba Elementary School 

霧島市立青葉小学校
教諭 宮元 秀樹

目 次

I	研究主題設定の理由	1
II	研究の構想	
1	研究のねらい	1
2	研究の仮説	1
3	研究の計画(構想図)	2
III	研究の実際	
1	外国語活動の基本的な考え方	2
(1)	外国語活動の目標	2
(2)	体験的なコミュニケーション活動	3
(3)	進んで人と関わる楽しさの実感	4
2	外国語活動に関する実態調査	4
(1)	実態調査の概要	4
(2)	実態調査の分析	5
(3)	実態調査の考察とまとめ	5
3	外国語活動における段階的な指導過程	6
(1)	第二言語習得論に基づいた「4段階の慣れ親しみ過程」	6
(2)	一単位における指導過程	7
(3)	一単位時間における指導過程	8
4	英語ノートを基にした単元構成の工夫	9
(1)	単元の指導計画の立て方	9
(2)	身近な地域との関連	9
(3)	他教科等の学習内容との関連	10
(4)	コミュニケーションの場面や働き	10
(5)	単元配列の工夫	11
5	検証授業Ⅰの実際と考察	14
(1)	検証授業Ⅰのねらい	14
(2)	検証授業Ⅰの実際	14
(3)	具体的な手立て	15
(4)	授業の実際：第2時	17
(5)	授業の実際：第3時	18
(6)	単元全体の考察	19
6	検証授業Ⅱの実際と考察	19
(1)	検証授業Ⅱのねらい	19
(2)	検証授業Ⅱの実際	19
(3)	具体的な手立て	22
(4)	授業の実際：第2時	22
(5)	授業の実際：第7時	25
(6)	単元全体の考察	26
7	検証授業Ⅰ、Ⅱを通した子どもの実態及び変容の分析と考察	27
(1)	外国語活動に関する興味・関心	27
(2)	外国語活動において子どもが感じる喜び	27
(3)	子どもの自己評価及び相互評価	27
IV	研究のまとめ	
1	研究の成果	28
2	研究の課題	28

※ 引用・参考文献

I 研究主題設定の理由

社会や経済のグローバル化に伴う国際化が進む現代においては、子どもに国際的な視野をもったコミュニケーション能力を身に付けさせる必要がある。また、自分や他者の感情や思いを表現したり、受け止めたりする力が乏しいと言われている現代の子どもに、言葉への自覚を促し、コミュニケーションへの積極的な態度を育成することが求められている。このような時代背景を踏まえ、小学校における外国語活動が必修化された。外国語活動は、幅広い言語に関する能力や国際感覚の基盤として、コミュニケーション能力の素地を養うことをねらいとしている。

本校でも英語ノートを積極的に活用し、5, 6年生でそれぞれ年間35時間の授業を実践してきた。これまでの先行実践において、8割以上の子どもが外国語活動の授業を「楽しい」と答えている。しかし、「楽しい」と答えた子どもの理由としては「ゲームが楽しいから」「ゲームができるから」といったゲームに関することがほとんどである。子どもが慣れ親しんだ英語やジェスチャーなどを使い、体験的なコミュニケーション活動を重ねる中で、互いの気持ちや考えを伝え合ったり、分かり合ったりする経験を通して、進んで人と関わる楽しさを実感できるまでには至っていないように見受けられる。その要因として、まず、子どもに十分に聞かせることで様々な英語に慣れ親しませてはいるが、それらの英語を使い、進んで自分の気持ちや考えを伝えることへ円滑につなげさせる工夫が不十分であることが考えられる。次に、英語ノートを地域の実情や子どもの実態に応じて効果的に活用できていないために、子どもの活動内容に対する興味・関心を持続させられていないことなどが考えられる。英語ノートは、文部科学省が語彙や表現を精選し作成した共通教材であり、外国語活動の目標を達成するために適した教材である。しかし、上記の課題を解決するためには、英語ノートをより一層効果的に活用した指導の工夫改善を図る必要がある。

そこで本研究では、英語ノートを効果的に活用するための単元構成の工夫を図る。具体的には、まず、英語に慣れ親しませる段階的な指導過程を確立する。さらに、英語ノートと身近な地域や他教科等の学習内容とを関連させながら活動内容を吟味し、段階的な指導過程を意識した単元の指導計画を作成する。このような単元構成の工夫により、子どもが互いの気持ちや考えを伝え合い分かり合う体験的なコミュニケーション活動を充実させることができ、進んで人と関わる楽しさを実感できるのではないかと考え、本研究主題を設定した。

II 研究の構想

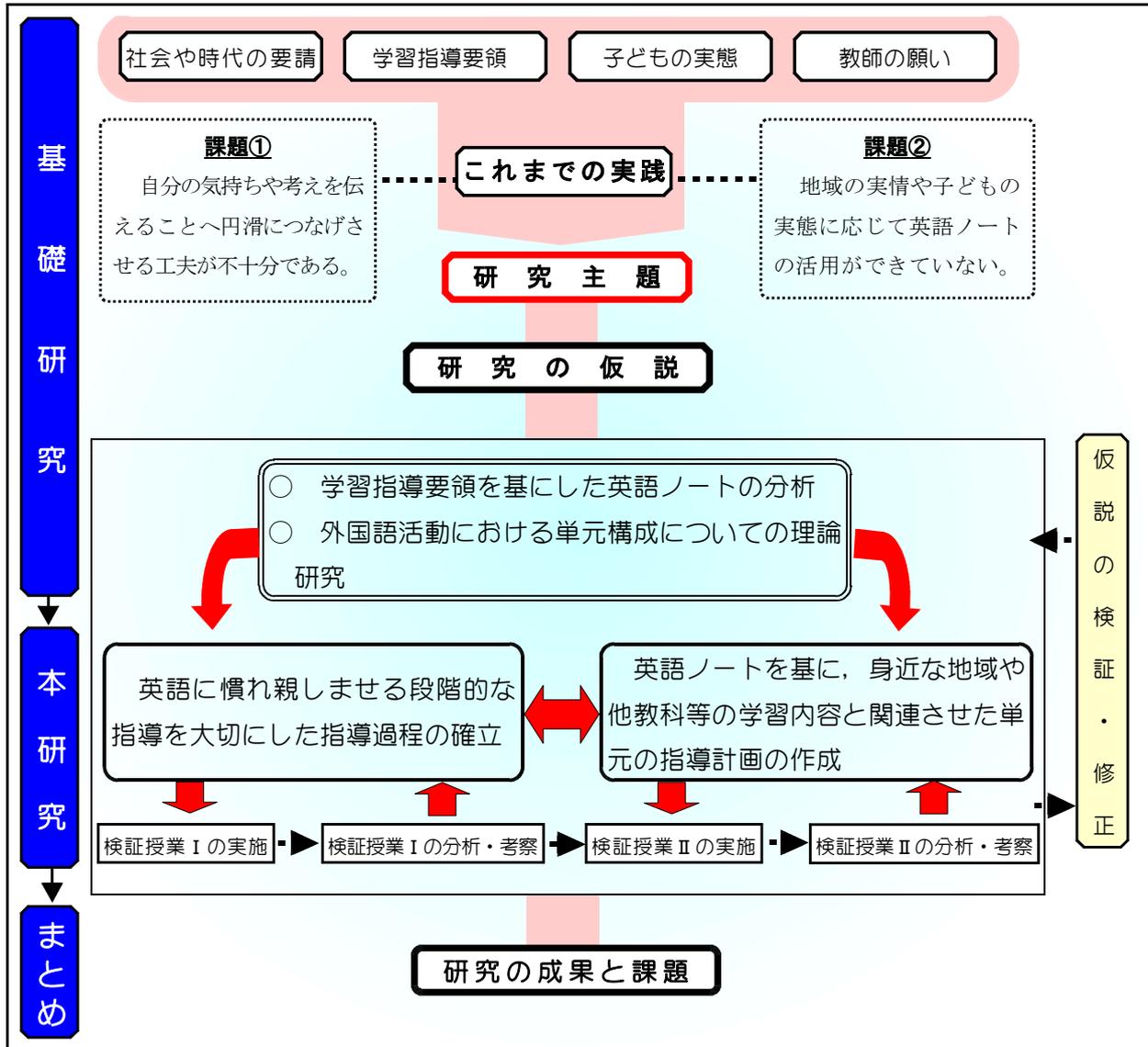
1 研究のねらい

- (1) 学習指導要領や参考文献を基に、外国語活動についての基本的な考え方を明らかにする。
- (2) 子どもの実態調査を分析し、実態を把握するとともに、指導上の課題を明らかにする。
- (3) 英語に慣れ親しませる段階的な指導法について明らかにする。
- (4) 英語ノートを基に、身近な地域や他教科等の学習内容と関連させた単元の指導計画の工夫を図る。
- (5) 検証授業を通して仮説を検証するとともに、本研究の成果と課題を明らかにする。

2 研究の仮説

外国語活動における単元構成の工夫として、英語に慣れ親しませる段階的な指導を大切にしたい指導過程を確立し、英語ノートを基に、身近な地域や他教科等の学習内容と関連させた単元の指導計画の工夫を行えば、互いの気持ちや考えを伝え合い分かり合う体験的なコミュニケーション活動を充実させることができ、子どもが進んで人と関わる楽しさを実感できるであろう。

3 研究の計画（構想図）



III 研究の実際

1 外国語活動の基本的な考え方

(1) 外国語活動の目標

外国語活動の目標は、「外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深め、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り、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、コミュニケーション能力の素地を養う」ことである。この目標は、①外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深める、②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、③外国語を通じて、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませるの三つの柱から成り立っている。「コミュニケーション能力の素地」とは、小学校段階で外国語活動を通して養われる、言語や文化に対する体験的な理解、



図1 コミュニケーション能力の素地のイメージ

積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度，外国語の音声や基本的な表現への慣れ親しみを指している。図1は，菅^{*1)}（2008）が作成したコミュニケーション能力の素地のイメージ図である。この図は，外国語活動の目標の三つの柱がそれぞれ密接に結びつき，補完し合って育成されることを表している。外国語活動においては，子どもが慣れ親しんだ英語や身振り・手振りを駆使しながら，実際にコミュニケーションを図る体験を通して，コミュニケーション能力の素地が養われる。中学校及び高等学校の外国語科では，コミュニケーションのための技能習得を主な目的としているが，それを支えるものがコミュニケーション能力の素地である。

本研究を進めるに当たって，このコミュニケーション能力の素地が育成されている子どもの姿を具体的に示したものが図2である。外国語を通して，コミュニケーションを適切に行おうとする際には，言葉そのものでない要素も大きく影響す

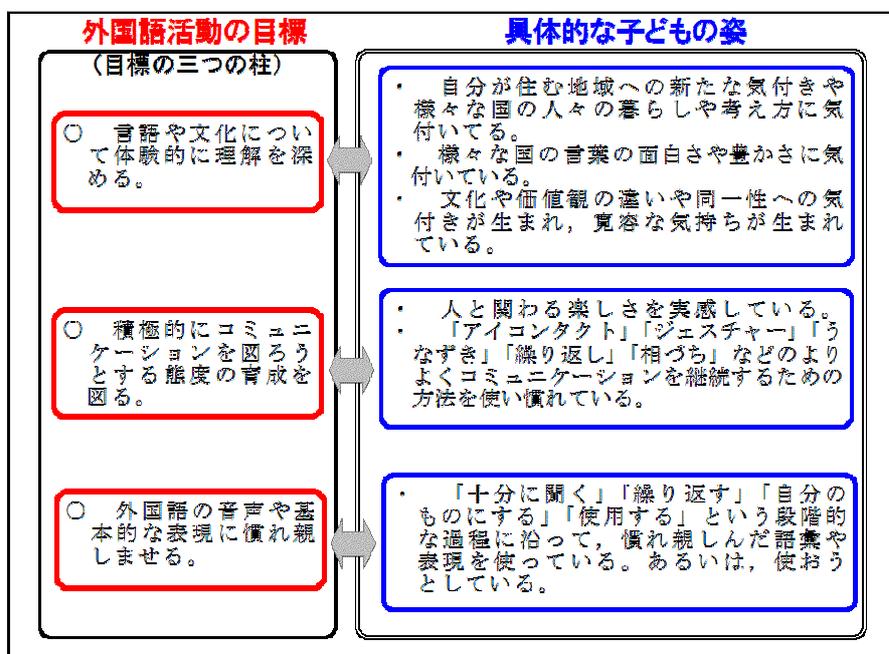


図2 コミュニケーション能力の素地の具体化

ると考える。言語能力だけでなく，進んで人と関わる態度や姿勢，世界の様々な事柄についての知識や考え，方略的能力（身振り・手振りなどで語彙力の不足を補い，何とかコミュニケーションを継続できる能力）など，言葉以外の要素も含んだ総合的コミュニケーション能力として考えることが大切である。コミュニケーション能力の素地を具体的な子どもの姿として捉える上でも，特に，方略的能力や，世界の様々な文化への広い理解と寛容な態度など，言葉以外の要素を大切にしたい。

本研究においては，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を中心に据えながらも，外国語活動の目標の三つの柱が密接に結び付き，補完し合っていることを考慮し，コミュニケーション能力の素地を統合的に育成していきたいと考える。

(2) 体験的なコミュニケーション活動

コミュニケーションとは，相互に影響し合う言語・非言語による活動である。しかし，単に情報のやりとりをするだけではコミュニケーションにはならない。これまでの外国語教育は，どちらかというとな文法や語彙などの言語形式を先に指導して，言語形式が理解された後，コミュニケーションをさせるという傾向にあった。外国語活動においては，文法や語彙などの言語形式の理解よりも，コミュニケーションの体験が優先される。これは，水泳学習の際に，プールサイドで泳ぎ方を教わってから入るよりも，まず，プールに入ってみようという考え方と同じである。しかし，プールに入る前には準備運動が必要である。外国語活動に置き換えて考えると，コミュニケーションに必要な語彙や表現について，言語形式を理解させるのではなく，外

*1) 菅 正隆 編著 『外国語活動評価づくり完全ガイドブック』 2010年 明治図書

国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませる体験的な活動を通して、外国語特有のリズムやイントネーションなどを体得させておくことが必要である。以上のようなことを踏まえ、外国語活動における体験的なコミュニケーション活動を、「身振り・手振りなどを駆使しながら、慣れ親しんだ語彙や表現を使って、互いの気持ちや考えを伝え合う活動」と捉え、研究を進めた。

このような体験的なコミュニケーション活動を通して、普段友達に対してあまり尋ねないような内容でも、友達と直接やりとりをすることで、友達や自分のよさに気付いたり、再認識したりすることにもつながり、自分自身への自信や互いのよさを認め合うことになると考える。

(3) 進んで人と関わる楽しさの実感

外国語活動において「進んで人と関わる楽しさを実感」するとは、教師がコミュニケーションの場面や働きを考慮して設定した体験的なコミュニケーション活動を通して生まれる自分自身への自信や、互いのことを認め合うよさを味わうことである。

図3は、外国語活動において子どもが感じる喜びを、外国語活動の目標の三つの柱と関連させて示したものである。初めのうちは、相手が反応してくれた喜びなど、一場面一場面の喜びだったものが、体験的なコミュニケーション活動の充実とともに、慣れ親しんだ英語で伝え合うことができた喜びや、自他のよさを認め合うことができた喜びなど、相互に影響し合う関係から生まれる多くの喜びに変わる。このような喜び体験のつながりが自分自身への自信や互いのことを認め合うよさを味わうことにつながり、進んで人と関わる楽しさを実感することになると考える。

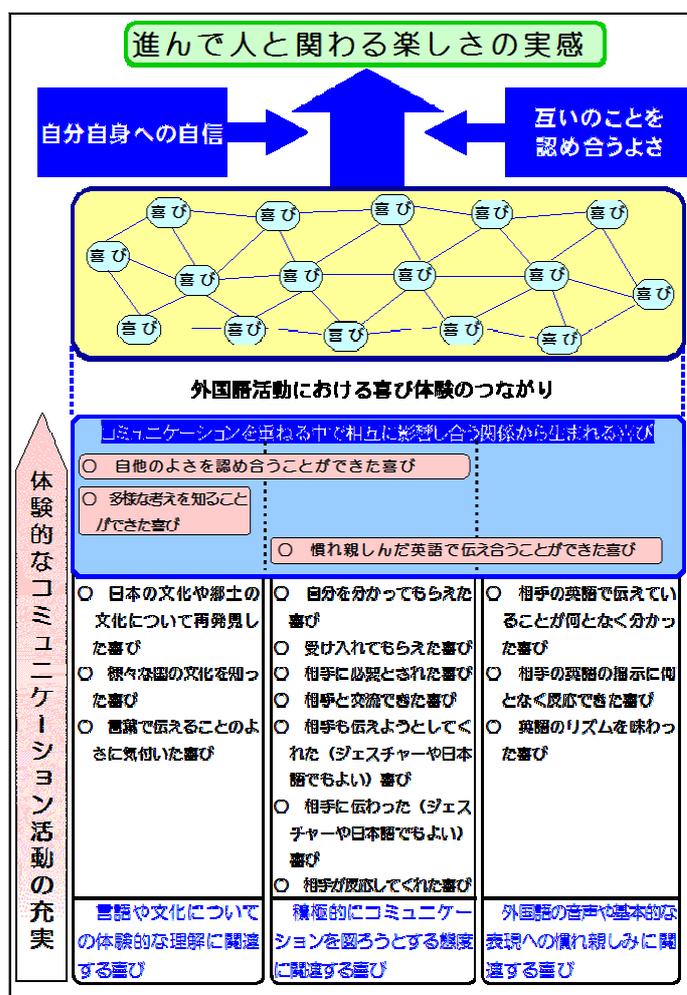


図3 進んで人と関わる楽しさの実感

2 外国語活動に関する実態調査

(1) 実態調査の概要

調査目的	検証授業を行う学級の子どもの、外国語活動に関する興味・関心や具体的な活動についての興味・関心、進んで人と関わる楽しさの実感等を把握し、研究の基礎資料とする。
実施日	平成23年6月9日（木）
調査対象	霧島市立青葉小学校5年生65人
調査方法	質問紙法

(2) 実態調査の分析

ア 外国語活動に関する興味・関心について

外国語活動の時間を「楽しい」「どちらかと言えば楽しい」と答えている子どもが90%であり、本校の子どもは、外国語活動に関して興味・関心が比較的高いことが分かる(図4)。

イ 具体的な活動に関する興味・関心について

外国語活動で体験する具体的な活動については、「英語でゲームをする」ことに関する興味・関心が高い。次に、興味・関心が高かったのが「英語の絵本やDVDを見聞きする」ことで、視聴覚教材の活用への興味・関心が高い。一方で、「英語を使った劇をする」ことや「チャンツのリズムに合わせて英語を言う」ことなどの発話や表現活動、「友達と英語を使ってやり取りをする」ことや「外国の人と交流する」ことなどの他者との積極的な関わりについては、十分に興味・関心が高まっていはいないことが分かる(図5)。

ウ 進んで人と関わる楽しさの実感について

外国語活動の時間に子どもが感じる喜びについて、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度という観点から調査した結果が、図6である。特に、「友達が自分の気持ちや考えを分かってくれたとき(55%)」「友達の気持ちや考えが分かったとき(45%)」など、慣れ親しんだ英語で友達に伝えることができた喜びや友達のことを知ることができた喜びを実感できていない。また、「友達とお互いに何か伝え合うことができたとき(51.7%)」「友達とお互いのよいところを認め合えたとき(38.3%)」など、相互に影響し合う関係から生まれる喜びを十分に感じるまでには至っていない。

(3) 実態調査の考察とまとめ

本校の子どもは、外国語活動の時間に対する興味・関心は高い。しかし、具体的な活動については、「友達と英語を使ってやり取りをする」ことや「外国の人と交流する」ことについての興味・関心が十分に高まっていないことや、互いの気持ちや考えを伝え合う喜びや分かり合う喜びを味わった経験が不足していることから、進んで人と関わる楽しさを実感できるまでには至っていないと考えられる。

以上のような実態から、子どもに身近な友達や外国の人との積極的な関わりを促すためには、授業で行う一つ一つの活動のねらいを明確にして、英語に慣れ親しませる段階的な指導を大切にされた指導過程に位置づけていくことが、子どもの積極的な発話や自己表現を引き出す上で重要であると考えられる。

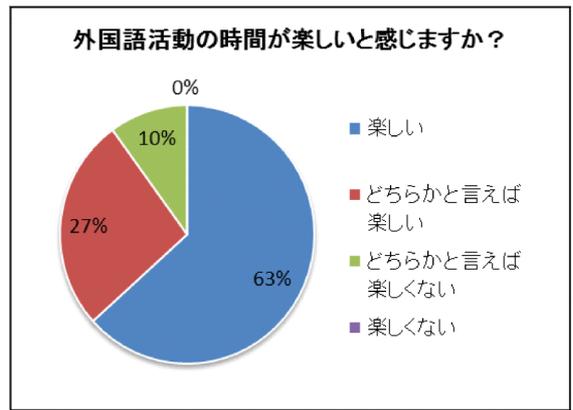


図4 外国語活動に関する興味・関心

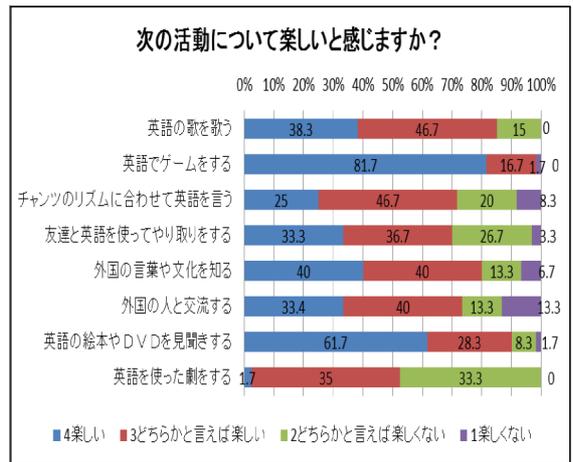


図5 具体的な活動に関する興味・関心

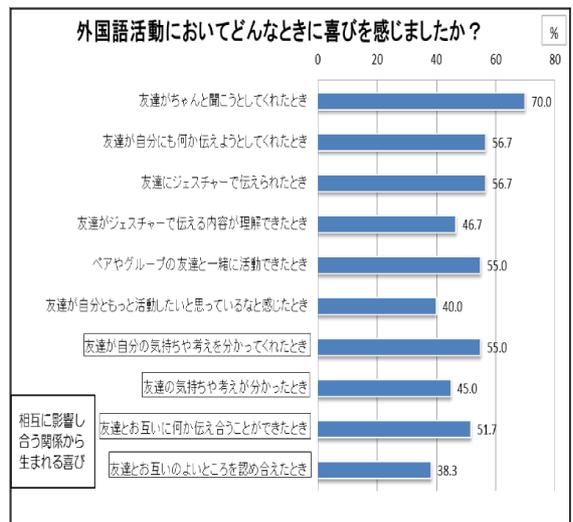


図6 外国語活動の時間に子どもが感じる喜び

3 外国語活動における段階的な指導過程

(1) 第二言語習得論に基づいた「4段階の慣れ親しみ過程」

これまでの自分自身の実践を振り返ってみると、インプットからアウトプットへどのようにつなげていけばよいか意識されていなかった。そこで、外国語活動において、インプットからアウトプットまでを意図的に結び付ける工夫として参考にしたものが第二言語習得論^{*2)}におけるインテイクという考え方である。第二言語習得論におけるインテイクとは、インプットとして意識が向けられ、意味や使い方が理解できつつある語彙や表現等を自分の中で整理し、理解を深めていくプロセスである。このプロセスは、学習者がコミュニケーションの必要性を感じ、自分の中で整理した語彙や表現等を実際に話したり、書いたりして使用することで進められる。このようなプロセスを経て、インプットとして整理した語彙や表現等が学習者の長期記憶として残り、最終的には、日常生活においても、必要に応じて瞬時に語彙や表現等を使いこなすことができるようになる。これがアウトプットである。外国語活動においては、外国語の習得を目的とせず、体験的なコミュニケーション活動において子どもが自分の気持ちや考えに合わせて自己表現することが大切である。外国語の音声や基本的な表現を慣れ親しませながら体験的に理解させ、無理なく自己表現活動につなげる上で、このインプット⇒インテイク⇒アウト

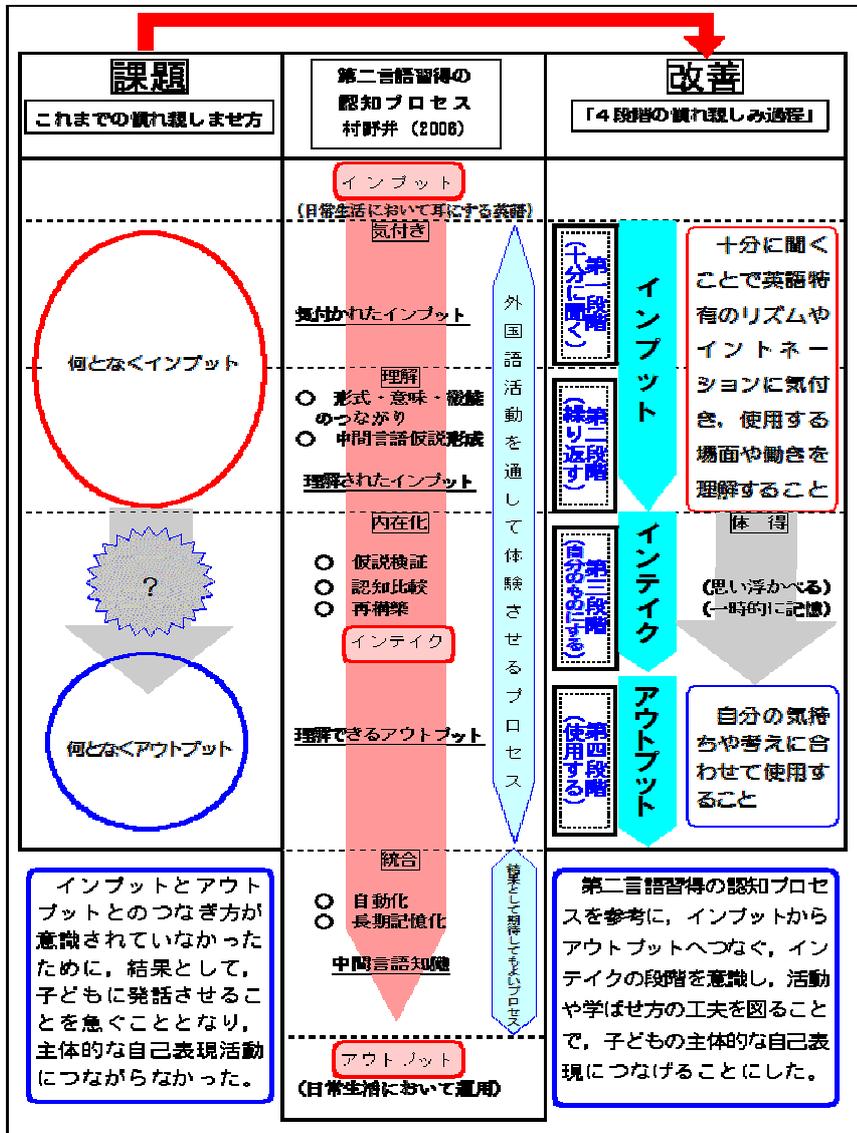


図7 第二言語習得論に基づいた「4段階の慣れ親しみ過程」

プットの流れが参考になるものと考えた。

本研究では、外国語活動の特色を踏まえ、インプット、インテイク、アウトプットを以下のように捉えた。

- ・インプット： 必要な語彙や表現を十分に聞いたり、繰り返し言い慣れたりすること。
- ・インテイク： 意味や使い方が何となく理解できた語彙や表現を、思い浮かべたり、一時的に記憶したりして、発話できるようにしておくこと。
- ・アウトプット： 語彙や表現を不完全ながらも自分の気持ちや考えに合わせて使用すること。

*2) 村野井 仁 著 『第二言語習得研究から見た効果的な英語学習法・指導法』 2006年 大修館書店

この一連の過程を活動のねらいに応じて4段階に分け、「4段階の慣れ親しみ過程」を設定した(図7)。本論では、英語への「4段階の慣れ親しみ過程」として考える。

第一段階(十分に聞く)では、ALTや学級担任が必要な語彙や表現を何度も聞かせ、意味や使い方を推測させながら、子どもが自ら気付いたり理解したりすることができるような活動を設定する。その際には、絵カードや写真、ICT等を活用して子どもの興味・関心を引き付けることが有効な方法である。

第二段階(繰り返す)は、子どもが自分の気持ちや考えを伝え合う活動に必要な英語を繰り返し言う段階であり、第一段階で聞いて理解した英語を繰り返し言い、リズムを取りながら、英語特有の音に慣れさせる活動を設定する。

次に第三段階(自分のものにする)である。この段階は、外国語活動における「インテイク」にあたり、体験的なコミュニケーション活動を充実させる上で特に重要である。子どもが英語特有の音やリズムを体得してきた語彙や表現を思い浮かべたり、一時的に記憶したりしながら発話し試すことで、自分のものにする活動を設定する。

最後に、第四段階(使用する)では、慣れ親しんだ語彙や表現を、不完全ながらも自分の気持ちや考えに合わせて使用する体験的なコミュニケーション活動を設定する。その際、インフォメーションギャップのあるインタビューゲームなどの情報を伝え合う活動や、達成感を得られるタスク活動、自己表現活動を設定する。インフォメーションギャップとは、互いの持っている情報の格差がコミュニケーションを生み出すという考え方で、情報に格差があることで互いに尋ね合う必然性が生まれ、活動に意義を持たせることができる。また、タスクとは、子どもに英語でコミュニケーション活動を行なわせるための課題のことで、課題を解決することで達成感を味わうことができる。

英語表現が定着して自由に運用できる状態、つまり、「聞くことができる」「話すことができる」といったスキルの習得については、小学校段階では目標とする必要はない。しかし、外国語活動においても、同じ英語表現を一単元における変化のある活動や、複数の単元で繰り返し体験的に慣れ親しませることで、結果として長期記憶として残り、言語知識が自動的に、瞬時的に運用されるようになることも期待してもよいと考える。

(2) 一単元における指導過程

外国語活動の目標には、前述したように、言語や文化に対する体験的な理解、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度、外国語の音声や基本的な表現への慣れ親しみという三つの柱が示されている。しかし、学習指導要領解説では、内容として、「主としてコミュニケーションに関する事項」と「主

過程	学習内容	「4段階の慣れ親しみ過程」	
		【語彙】	【表現】
気付き	単元のねらいやタスクなどに気付く。	十分に聞く	十分に聞く
理解	コミュニケーションの場面や働きを理解する。		
交流	体験的なコミュニケーション活動を通して、多くの友達と交流する。	自分のものにする	自分のものにする
	表現	体験的なコミュニケーション活動を通して、自己表現する。	使用する

図8 一単元の指導過程

として言語と文化に関する事項」が示され、これら二つの内容を外国語を通して行うことで、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませていくことと示されている。よって、外国語活動の目標を達成するためには、子どもの意識が、自分の伝えたいことや知りたいことなど、伝え合う内容に向けられなければならない。

以上のことを踏まえて、学習内容の充実を図るための、一単元の段階的な指導過程について考えた(図8)。まず、「気付き」では、異文化への気付きを促しながら、単元を通して必要となる語彙に興味をもたせ、単元のねらいやタスクを意識させる。次に、「理解」では、具体的な場面で体験的なコミュニケーション活動で必要となる表現を提示し、その表現が使われるコミュニケーションの場面や働きを理解させるようにする。さらに、「交流」では、子どもがコミュニケーションの場面や働きを意識しながら、体験的なコミュニケーション活動を通じた交流を行えるようにする。その際には、よりよくコミュニケーションを継続するためのポイント(アイコンタクト、ジェスチャー、うなずき、繰り返し、相づちなど)を意識させながら、競争することだけで動機付けをするのではなく、協力することの楽しさや意義を感じられるような活動を展開することで、教師主導ではなく子ども同士の協同的な活動を促していく。最後に、「表現」では、コミュニケーションの場面や働きを考慮した体験的なコミュニケーション活動において、自己表現させることで自分自身に自信をもち、互いの気持ちや考えを伝え合ったり分かり合ったりすることで、互いのよさを認め合う雰囲気作りへつなげられるようにする。

(3) 一単位時間における指導過程

外国語活動における、基本的な一単位時間の学習の流れを示したものが図9である。単元全体の流れを意識した学習内容から、各一単位時間ごとの学習のめあてを設定していく。まず、Greeting・Warm-upでは、雰囲気作りや動機付けを行う。クラスルームイングリッシュの一環として基本的に英語で進め、前時までに学習した内容を想起できるようなゲームを行ったり、活動内容と関連する英語の歌を歌ったりすることなどが考えられる。Presentationでは、スキットやビデオ映像、更にその他の視覚的な情報を同時に提示しながら、子どもに理解できるインプットを与え、その時間のめあてを焦点化する。Main Activityでは、単元全体の指導過程を

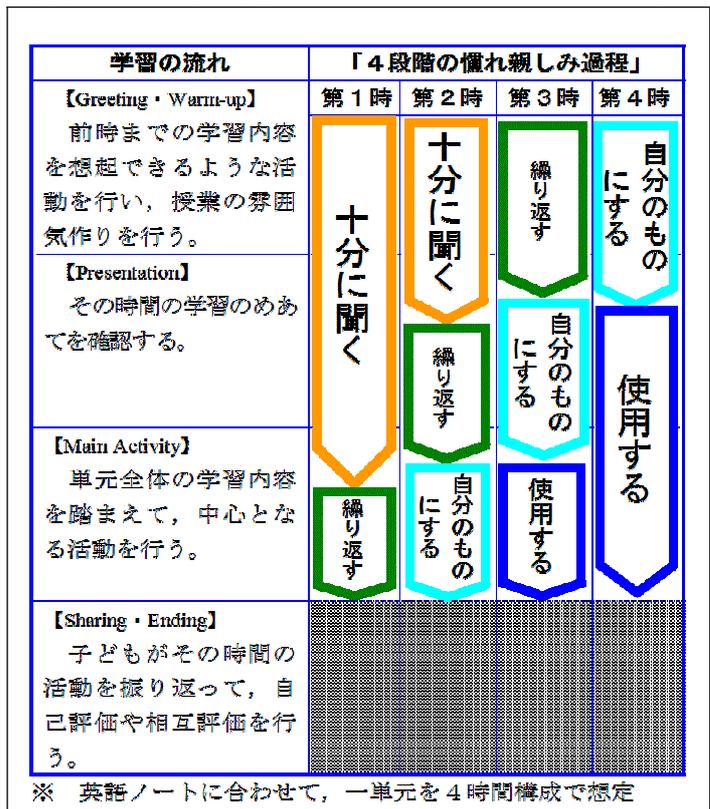


図9 一単位時間の指導過程

意識し、その時間のメインとなる活動を行う。その際、図9に示されているように、一単位時間内においても「4段階の慣れ親しみ過程」を意識して、各活動を設定し、子どもの無理のない発話につなげられるようにする。Sharing・Endingでは、振り返りカード等を使って、子どもがその時間の活動を振り返る。その際、自己評価だけでなく、お互いのよさや頑張りを共有できるように相互評価を大切にすることで、この振り返り自体がコミュニケーション活動となるようにする。また、単元の最後の時間においては、外国語活動の目標の三つの柱に沿って単元全体を振り返り、自己評価できるようにする。

4 英語ノートを基にした単元構成の工夫

(1) 単元の指導計画の立て方

単元の指導計画を立てる上で、最も大切なことは、まず題材の内容に応じて教師が「どんな力をつけたいか」を明確にすることである。外国語活動においては、英語の定着を求めているわけではない。しかし、体験的なコミュニケーション活動において、自分の気持ちや考えを伝え合うためには、一時的であっても、また、不完全であっても、慣れ親しんだ英語を進んで使えることが必要である。そこで、目指す子ども像として、慣れ親しんだ英語やジェスチャーなどを駆使し、進んで他者と関わる子どもの具体的な目標を設定する。例えば、「活動を通して作成した自己紹介カードを基に、慣れ親しんだ英語を使って、進んで友達と関わり、好きなものを尋ね合ったり、自己紹介し合ったりする」という目標がある。

次に、「どんな内容にするか」を検討していく。英語ノートを中心に、具体的な活動を選定し、子どもの興味・関心を高め活動意欲を持続できるようにするために、身近な地域や他教科等の学習内容と関連させる。

単元の目標を達成させるために、単元の終末段階で行う体験的なコミュニケーション活動を決定していく際は、他者と関わることに必然性をもたせ、コミュニケーションの場面や働きを意識して、自分の気持ちや考えを伝え合うことを大切にす。また、子どもに使わせたい語彙や表現は、子どもにとって身近なものであるかを十分に検討する。例えば、慣れ親しんだ語彙を基に自分の好きなものを

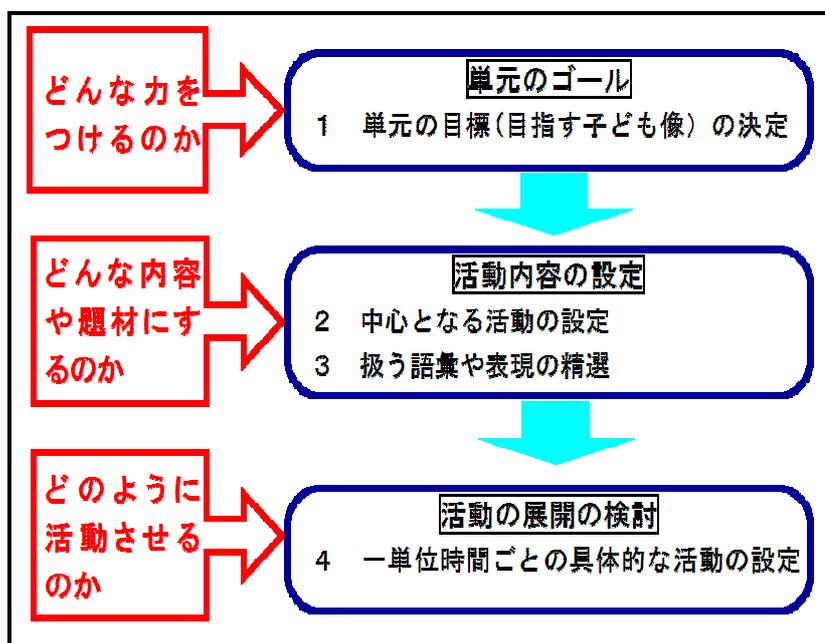


図10 単元の指導計画の立て方

集めた自己紹介カードを作成し、"Do you like ~?" や "I like ~." などの慣れ親しんだ表現を使って、互いの好きなものを尋ね合ったり、自己紹介し合ったりする内容を設定する。

最後に、一単位時間ごとに「どのように活動させるか」を検討する。中心となる活動ができるように、「4段階の慣れ親しみ過程」に沿って十分に聞く活動や繰り返し言い慣れる活動など、具体的な活動を決定していく。例えば、中心となる活動をインタビューゲームと設定した場合、いきなりインタビューゲームや自己紹介活動を行わせることは、子どもの主体的な表現活動を行わせる上で無理がある。一単位時間内でも「4段階の慣れ親しみ過程」に沿って、段階的に「繰り返す活動」から「自分のものへする活動」へとつなぎ、無理なく「使用する活動」であるインタビューゲームにつなぐ。その際、学習の場や学習形態（ペアやグループ等）及び指導形態（ALT との TT 等）にも十分留意する。これら一連の流れをまとめたものが図10である。

(2) 身近な地域との関連

英語ノートを効果的に活用し、子どもの活動意欲を持続させるためには、身近な地域や他教科等の学習内容との関連を意識した単元の指導計画を作成していく必要がある。まず、身近な地域との関連について、外国語活動では、外国の文化のみならず我が国の文化を含めた様々な国や地域の生活、習慣、行事などを積極的に取り上げていくことが期待される。その際には、

子どもにとって身近な日常生活における食生活や遊び、地域の行事などを取り扱うことが適切である。日本の文化と異文化との比較により、様々な見方や考え方があることに気付くとともに、身近な地域と関連させて活動を展開することで、郷土への新たな気付きが生まれ、外国語活動そのものの活性化にもつながるものとする。また、子どもの興味・関心に応じて、自分や家族のことから、学校、地域、社会(日本・世界)へと視点を広げていけるようにすることも大切である。

具体的には、クリスマスやハロウィーンなど外国の行事を扱う際に、日本のお正月、豆まき、ひな祭り等の行事に加えて郷土の行事を扱うことや、道案内をする際に学校周辺の場所や建物などを生かして活動することなどが考えられる。本研究では、身近な地域の人材の活用も大切にしたい。学校の先生方など子どもがよく知っている身近な人々の協力を得てスキット映像に登場させることは、子どもがその人々自体に興味があるので、必然的に英語をしっかりと聞こうとする態度につながる。さらに、身近な人々が不完全ながらも英語を使って自己表現している姿が、自分たちも英語を使って自己表現しようとする動機付けにもなる。また、鹿児島県や霧島市の特徴や名産品、土地の様子などを扱い、子どもが気付いた身近な地域について新たな気付きを促したいと考える。

(3) 他教科等の学習内容との関連

他教科等の学習内容との関連については、子どもの知的な気付きを促すという観点から重要である。他教科等での学習を考慮し、既にもっている知識やこれまでの体験などを生かしながら、内容や教材を準備することによって、知的な好奇心を刺激することになり、高学年の子どもでも活動意欲を持続することができる。その際、他教科等の学習内容と外国語活動を必要以上に結び付けることなく、あくまでも英語ノートを中心とした活動内容に他教科等の学習の成果を生かしていくという視点が大切である。

学習指導要領解説では、具体的に国語科、音楽科、図画工作科との関連について例示されている。国語科との関連では、外来語の成り立ちや語源である外国語との違いに気付かせること、音楽科との関連では、チャンツや歌などの外国語の音声やリズムに慣れ親しませること、図画工作科では、見たこと、感じたこと、想像したこと、伝えたいことを絵や立体に表現したものをショー・アンド・テル(発表活動)で友達に紹介することなどが示されている。本研究では、英語ノートの題材に応じて、国語科や社会科の既習事項が生かされるよう単元の指導計画を作成した。国語科との関連については、漢字を活用し、日本語とは異なる外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませることで、言葉の大切さや豊かさに気付かせ、言語に関する関心を高め、これを尊重する態度の育成を図った。また、社会科との関連においては、身近な地域との関連を図るねらいで、地図上の霧島市の形や学校行事で訪れた場所等を表す地図記号を活用し、子どもの体験的な気付きを促すことにより、郷土に対しての理解も深まるものと考えた。

(4) コミュニケーションの場面や働き

英語ノートを基に、子どもが伝える意味内容(題材)中心の活動を展開していくためには、教師がコミュニケーションの場面や働きを明確にし、学習内容を決定していかなければならない。単元を構成していく上で、慣れ親しませたい語彙や表現が使用されるコミュニケーションの場面や働きを明確にし、子どもにどんな活動をさせるかを十分に検討することが、体験的なコミュニケーション活動を充実させるためには不可欠である。そこで、学習指導要領に示されているコミュニケーションの場面や働きを基に、英語ノートの各単元で取り上げられているコミュニケーションの場面と働きを表1のようにまとめた。

表1より、複数の単元を関連付けながら単元を構成することができる。例えば、英語ノート2 Lesson 9「将来の夢を紹介しよう」については、「コミュニケーションの場面」として「自己

紹介」を意識して単元を構成する。コミュニケーションの場面として自己紹介の要素を取り入れて学習した単元（英語ノート1の L4, 英語ノート2の L3や L6）の活動内容と関連をもたせることが可能となる。また、「コミュニケーションの働き」についても同様に過去の単元の活動内容と関連付けることができる。このように、コミュニケーションの場面や働きを意識することで、系統的な外国語活動の授業づくりが可能となる。

表1 英語ノートの各単元におけるコミュニケーションの場面や働き

英語ノート1及び2における各単元 (Lesson)名 コミュニケーションの場面と働き (小学校学習指導要領解説外国語活動編より)		英語ノート1								英語ノート2							
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
コミュニケーションの場面	(7) 特有の表現がよく使われる場面																
	・あいさつ	A: Hello. How are you? B: I'm fine, thank you. A: Nice to meet you. B: Nice to meet you, too.	☆	☆													
	・自己紹介	Hi, my name is Taro. I like sushi. I don't like tennis.			☆						☆				☆		☆
	・買物	A: Do you have blue shoes? B: Yes, I do. / No, I don't. A: What do you want? B: Banana, please.				☆	☆										
	・食事	A: What would you like? B: Soup, please.									☆						
	・道案内	A: Where is the post office? B: Go straight. Turn left/right.													☆		
	(4) 児童の身近な暮らしに関わる場面																
	・家庭での生活	A: What time do you get up? B: I get up at 6:00.								☆	☆				☆		☆
	・学校での学習や活動	On Monday, I study Japanese, math, and science.								☆	☆	☆	☆		☆	☆	☆
	・地域の行事	Let's clean the beach.												☆			
・子どもの遊び	Rock, scissors, paper. One, two, three. I can play <i>kendama</i> .			☆													
コミュニケーションの働き	(7) 相手の関係を円滑にする																
	・礼を言う	Thank you.	☆	☆		☆	☆										
	・褒める	That's right. Good.							☆								
	・丁寧表現	A: What would you like? B: I'd like pizza, please.									☆						
	(4) 気持ちを伝える																
	・気持ちを伝える	A: How are you? B: I'm fine/happy.		☆	☆		☆										
	(7) 事実を伝える																
	・事実を伝える	A: What's this? B: It's a rabbit.							☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
	(4) 考えや意図を伝える																
	・発表する	I like soccer. I want to be a soccer player.				☆			☆	☆					☆		☆
(4) 相手の行動を促す																	
・道案内を促す	Go straight. Turn right.													☆			

(5) 単元配列の工夫

英語ノートをより効果的に活用していくためには、単元の入れ替えや組み合わせを行い、学校や子どもの実態に応じたものにしていくことも必要である。単元の入れ替えについては、内容(題材)の系統性や表1で示したコミュニケーションの場面や働きの関連に十分に配慮する。また、単元を組み合わせる際は、英語ノートの各単元の目標や取り扱われている題材について分析した上で統合を図ることで、それぞれの単元の目標達成に向け、英語ノートをより効果的に活用できる場合があると考えられる。本研究においても、検証授業Ⅱにおいて、扱われている内容やコミュニケーションの場面や働きの関連性という視点から、二つの単元を有機的に組み合わせた単元構成を行った。

これまで述べたことを整理し、外国語活動における単元構成のモデルを示したものが、次頁以降の図11である。

外国語活動における単元構成のモデル

第二言語習得の認知プロセス (村野井, 2006)

一単元の指導過程

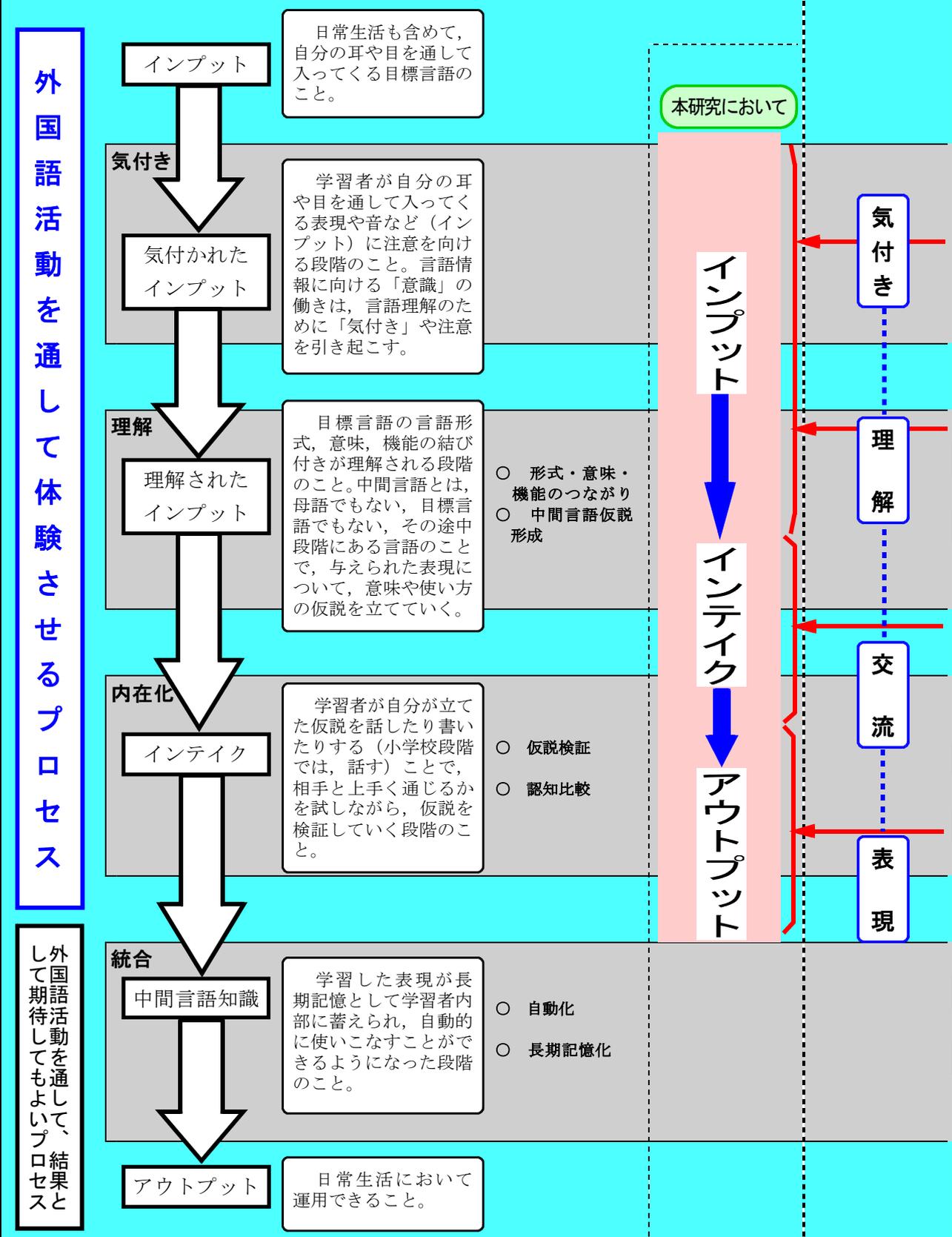


図11 外国語活動における単元構成のモデル

「4段階の慣れ親しみ過程」

主な活動例

子どもの意識

授業づくりの土台

雰囲気づくり

- ・ 発話を強要しない
- ・ 日本語での反応の許容
- ・ 方略的能力の提示

興味・関心の喚起

- ・ ICTの活用による資料の提示
- ・ 身近な地域や他教科等との関連付け

【例】英語ノートLesson 4
「自己紹介をしよう」

第一段階（十分に聞く）

- ・ 意味や使い方を推測させながら、理解させる活動

ゲーム

- ・ カルタ取り
- ・ 指さし
- ・ おはじき取り
- ・ ビンゴ など

- ・ どう発音するのかな？
- ・ 外来語として普段使っているものと同じだな。
- ・ 外来語と発音が違うな。
(ブラックと black の違いへの気付き)
(color と colors の違いへの気付き)

第二段階（繰り返す）

- ・ 聞いて何となく理解できた外国語を繰り返し言い、外国語特有の音に慣れさせる活動

ゲーム

- ・ キーワード
 - ・ ステレオ
 - ・ 3ヒントクイズ
- 歌
チャンツ など

- ・ こういう意味だろう。
- ・ こう言えばいいだろう。
- ・ こういうときに使うんだらう。
(yellow, purple など実際のカードと結び付ける。)
- ・ 好きなものを尋ねるときは "Do you like ~?", 答えるときは, "Yes, I do." や "No, I don't." と言えばいいのかな。
- ・ "please" は, 何かを依頼するときに付け加えるのかな。

第三段階（自分のものにする）

- ・ 聞いて言い慣れた表現を、一時的に記憶したり、思い浮かべたりして、自分のものにする事ができる活動

ゲーム

- ・ 集中力
 - ・ 記憶力
 - ・ ミッシング
 - ・ ミッション
- チャンツ など

- ・ この単語や表現は、たぶんこういう意味だと思っただけど、この場面で使ってみよう。
- ・ 相手の言っていることが何となく分かるぞ。
- ・ よし、上手く通じたみたいだぞ。
- ・ 相手の反応が良くないぞ。ちょっと使い方が違ったかな。
- ・ こういうふうには言えばもっと伝わりやすいんだ。
- ・ "Do you like ~?", "Yes, I do." や "No, I don't." が相手に伝わったようだな。
- ・ "I like ~." "I don't like ~." という言い方もあるな。
- ・ "What do you like ?" は, 何か好きなものを尋ねているんだな。

第四段階（使用する）

- ・ 慣れ親しんだ語彙や表現を自分の立場で選び、自分の気持ちや考えに合わせて発話する活動

スキット
劇
ゲーム

- ・ インタビュー
- ・ 宝探し
- ・ 買い物 など

- ・ ○○さんの好きなものが分かったぞ。ちょっと意外なものもあったな。
- ・ ○○くんの好きなものは、予想通りだったな。
- ・ お互いのことが伝え合えるとうれしいな。
- ・ 友達に受け入れられたような気がするな。
- ・ "That's right. Great. Excellent." など褒めてもらえるとうれしいな。
- ・ "Do you like ~? I like ~. I don't like ~" を使って、好きなものを尋ねたり答えたりすることができたぞ。