

5 検証授業Ⅰの実際と考察

(1) 検証授業Ⅰのねらい

英語ノートを基に単元を構成していく上で、「4段階の慣れ親しみ過程」を基にした外国語活動における段階的な指導過程が効果的かを検証する。

(2) 検証授業Ⅰの実際（全4時間）

単元名		自己紹介をしよう（英語ノート1 Lesson4）			
実施学年		霧島市立青葉小学校5年2組、3組 児童数65人			
実施時期		平成23年6月22日（水）～平成23年7月11日（月）			
単元の目標		目指す子ども像（単元のゴール） 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。 (1) 自己紹介カードを作成しながら、いろいろな友達と進んで関わり自己紹介し合う。 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 (2) 英語での好き嫌いの言い方に慣れ、相手に伝えようとする。 【外国語への慣れ親しみ】 (3) 虹の色の数の捉え方が国によって違うことや、日本語には、様々な英語を語源とする言葉(外来語)があることに気付く。 【言語や文化に対する気付き】			
時間	過程	主な活動のねらいと活動内容	具体的な活動（ゲーム等）	主な語彙	主な表現
1	気付き	タスク（単元を通した課題） 自分の好きなものがたくさん集まった自己紹介カードを作り、みんなに英語で伝えよう。 自己紹介で使用する色を表す英単語と片仮名の音の違いに気付く。 ○ 虹の色は何色が予想し、日本とイギリスやアメリカとでは、虹の色の数の捉え方が異なることに気付く。 ○ 色を表す英語を十分に聞くゲームをする。	指さし キーワード チャンツ	red orange yellow green blue purple black 十分に聞く	
2	理解	自分の好き嫌いを伝える英語や自己紹介の仕方を知る。 ○ 色を表す英語に言い慣れるゲームをする。 ○ 好きなものを尋ねる英語を言い慣れるゲームなどをする。	ミッシング メモリー 指さし キーワード 3ヒント	apple banana milk juice rabbit bird soccer baseball 繰り返す	Do you like ~? Yes, I do. No, I don't. 十分に聞く 繰り返す

3	交流	友達との関わりの中で、好き嫌いを尋ねたり、答えたりする英語を使い、慣れ親しむ。 ○ お互いの好きなものを予想し、尋ね合うインタビューゲームをする。 ↓ 体験的なコミュニケーション活動①	3 ヒント Who am I ? リレーチャンツ インタビュー	自分のものにする	Hello. Do you like ~? Yes, I do. / No, I don't. 自分のものにする
4	表現	これまで学習してきたことを生かして、自分の名前と自分の好きなものを進んで英語で伝え合う。 ○ 自己紹介をし合う。 ↓ 体験的なコミュニケーション活動②	ミッション チャンツ 自己紹介	使用する	Hello,everyone. My name is ~. I like ~. Thank you. 使用する

(3) 具体的な手立て

ア 「4段階の慣れ親しみ過程」の第一段階（十分に聞く）における工夫

次の単元（「いろいろな衣装を知ろう」）とのつながりも考慮し、虹の写真や絵を使い、色を表す英語を十分に聞かせた。第1時は、慣れ親しませたい語彙だけを十分に聞かせ、第2時から表現も交え、子どもが無理なく必要な語彙や表現に慣れ親しめるように配慮した。また、虹の色の数の捉え方が国によって違うことに気付かせ、多様なものの見方や考え方にも意識を向けさせるようにした。さらに、第2時では、コミュニケーションの場面や働きを理解させるために、身近な先生方がジェスチャーを交え、表情豊かに英語を使おうとしている映像を提示した。

イ 「4段階の慣れ親しみ過程」の第二段階（繰り返す）における工夫

子どもがネイティブの発音を自然に口まねするように、電子黒板を活用して英語を十分に聞かせながら、徐々に発話することへつなげた。さらに、チャンツのリズムに合わせて元気よく発話させることで、英語のリズムやイントネーションを体得することにつなげた。

ウ 「4段階の慣れ親しみ過程」の第三段階（自分のものにする）における工夫

インプットをアウトプットにつなげるために、子どもが知らず知らずのうちに必要な語彙や表現を思い浮かべたり、一時的に記憶したりするメモリーゲームとチャンツの要素を組み合わせたリレーチャンツを行った。学級一斉で行うことが多いチャンツをグループで行わせることで、教師主導ではなく、子ども主体の活動にすることができ、インプットをアウトプットにつなげるインテイクとして効果的であると考えた。

エ 「４段階の慣れ親しみ過程」の第四段階（使用する）における工夫

子どもが思わず英語を言いたくなるような必然性のある体験的なコミュニケーション活動①として、友達の好きなものを予想し(図12)、それを英語で尋ね確認していくというインフォメーション

インタビューゲームしよう!

☆ 友達の好きなものを予想し、たずねてみよう!

友達の名前	好きな色 好きな数字	好きな色 好きな数字	好きな色 好きな数字	好きな色 好きな数字	好きな色 好きな数字
かん	イエロー X	120 X	ブルー	アリス	○
あゆ	グリーン	15	ペパーミント	ジュス	
さ	オレンジ X	18 ○	ブルー	アリス	○
ふん	ブラック	19	ペパーミント	アリス	
あゆ	ベロ ○	1213 X	ブルー	アリス	○
あゆ	白 X	1514 X	スロート	ジュス	X
あゆ	白ピカ	19	ブルー	アリス	
あゆ	むさき	20	ブルー	アリス	
あゆ	むさき	11	ブルー	ジュス	
あゆ	むさき	12	スロート	ジュス	

☆ 友達の良いものをいくつ当てることができたかな?

7

ポイント

図12 ワークシートの工夫①

ギャップのあるインタビューゲームを設定した。必然性のある活動が子ども同士の相互作用を活性化させるものと考えた。さらに、終末時に行った体験的なコミュニケーション活動②では、十分に聞くことや言い慣れることで英語特有のリズムやイントネーションを体得し、意味や使い方が理解できた語彙や表現を自分の気持ちや考えに合わせ使用する活動として、自己紹介を設定した。

オ 単元全体を通して達成感を感じられるような活動の工夫

単元全体を通して、自己紹介カード(図13)を作成するというタスクを与えた。活動が進むにつれて、子どもが自分の好きなものを段階的に書き込んでいけるようにし、自分自身を見つめたり、普段は話題にすることのない友達の好きなものに気付いたりすることで、進んで人と関わる楽しさの実感につなげたいと考えた。また、単元の終末段階では、自分たちが作成した自己紹介カードをビンゴシートとして活用させ、ビンゴゲームを楽しむことで、これまでの活動の達成感が味わえるようにしたいと考えた。

図13 ワークシートの工夫②

カ 子どもの自己評価及び肯定的な相互評価について

振り返りカードについては、これまでもいろいろと試行錯誤してきたが、子どもの学びのための評価になっていなかった。そこで、評価自体が子どもの学びにつながるようにするために、互いの頑張りやよさを認め合い、助言し合うための肯定的な相互評価を取り入れることにした(図14)。自らの学びについて振り返ることは、確かな自信につながるだけでなく、体験的なコミュニケーション活動に関する相互評価によって生まれる友達同士のふれ合いや協同学習自体がコミュニケーションであり、これからどのように学んでいくかを意識させることにもつながるものと考えた。

外国語活動ふりかえりカード
Lesson4 「自己紹介しよう」
5年(2)組 名前【 】

4→とても楽しかった 3→楽しかった 2→あまり楽しかった 1→楽しなかった

今日の活動を振り返って自己評価

第一時	4 (○△)	3 (○△)	2 (△)	1 (△)
一言感想	楽しかった。(ゲームで、色んな友達と遊んだ)			
第二時	4 (○△) <td>3 (○△) <td>2 (△) <td>1 (△) </td></td></td>	3 (○△) <td>2 (△) <td>1 (△) </td></td>	2 (△) <td>1 (△) </td>	1 (△)
一言感想	ゲームは、とても楽しかった。(友達と、色んなゲームを遊んだ)			
第三時	4 (○△) <td>3 (○△) <td>2 (△) <td>1 (△) </td></td></td>	3 (○△) <td>2 (△) <td>1 (△) </td></td>	2 (△) <td>1 (△) </td>	1 (△)
一言感想	友達と、自分の好きなものを話して、楽しかった。(友達と、自分の好きなものを話して、楽しかった)			

※ 一言感想の書き方(例)「○○の活動で、△△したことが、△△だった。」のように書くこと
※ 友達へのコメントは、友達の頑張っていたことや良かったところを教えてあげよう!

Lesson4の活動を振り返って

自己評価	4 (○△)	3 (○△)	2 (△)	1 (△)
☆ 自己紹介カードを作成し、進んで友達と関わり好きなものを確認し合おうとしたか。	4 (○△)	3 (○△)	2 (△)	1 (△)
☆ 自分の名前と自分の好きなものを英語を使って伝えようとしたか。	4 (○△)	3 (○△)	2 (△)	1 (△)
☆ 日本語には、様々な英語をもとにしている言葉(外来語)があることやその発音の違いに気付けたか。	4 (○△)	3 (○△)	2 (△)	1 (△)

言語や文化のことで気付いたこと
日本の文化は、色んな外国文化と、色んな文化が混ざり合っている。

自分のことで気付いたことや頑張ったこと
英語の発音は、最初は、少しづつでしたが、友達などに教えてもらって、少しずつできるようになりました。

友達のことで気付いたことや頑張っていたこと
はっちゃんとお話をしてくれたりして、うれしかったです。

○ 自分自身の学びについて、4段階で評価させるだけでなく、具体的にどのような活動が自分自身の気持ちの変化につながったのかを意識させる。

○ 相互評価の経験を重ねるにつれ、コミュニケーションの積極性や具体的によりよく友達と関わるためのポイントについても、認め合ったり、助言し合ったりできる。

○ 単元での活動全体を総括的に評価させるために、授業中の子どものできるだけ具体的な姿を表す文言を評価規準として設定し、子どもに意識させる。

○ 体験的なコミュニケーション活動において、伝える内容や伝えられる内容にも意識が向けられるようにする。

図14 自己評価、相互評価カードの工夫

(4) 授業の実践：第2時

主な活動内容は、コミュニケーションの場面や働きについて理解することである。「4段階の慣れ親しみ過程」の第一段階（十分に聞く）から第二段階（繰り返す）を中心とした活動を展開し、語彙や表現のインプットを促す活動を展開した。

主な学習活動	教師の具体的な働きかけや授業設計の工夫	○成果 ▲課題
【Greeting・Warm-up】 1 あいさつをする。 2 前時に学習したいろいろな色を表す英語の言い方を振り返る。 3 ゲームをする。 (1) ミッシングゲーム (2) メモリーゲーム red,orange,yellow,green,blue,purple,pink,white,brown,black	○ 今日の曜日や天気を確認したり、既習の英語表現をテンポよく繰り返したりして、授業の雰囲気づくりをする。 ○ 前時に十分に聞き、繰り返し言い慣れたいろいろな色を表す英語を想起させ、頭の中で思い浮かべさせたり、一時的に記憶させたりすることで、自分のものにさせる。	○ 前時の導入で提示した虹の映像を使いながら、色について想起させた。また、電子黒板を使い、英語ノート電子版のネイティブの発音を十分に聞かせ、繰り返し言い慣れさせることができたことは、英語の音のリズムの面白さに気付かせるために有効であった。
【Presentation】 4 先生方の自己紹介ビデオを視聴する。 5 本時のめあてを確認する。 自分の好き嫌いを伝える英語表現を知ろう。	○ ビデオ映像を2回提示し、1回目は音声を聞かせずに、2回目は音声を意識させながら視聴させることにより、コミュニケーションの場面や働きを意識させる。	○ 1回目に英語の使用場面を理解させ、2回目にその場面を意識して音声を聞かせたことは、コミュニケーションの場面と働きを理解させることにつながった。
【Main Activity】 6 ゲームをする。 (1) 指さしゲーム (2) キーワードゲーム apple,pineapple,soccer,strawberry,fish,banana,ski,rabbit,ice cream,milk,dog,swimming,cat,bird,baseball,juice (3) 3ヒントクイズゲーム 7 チャンツをする。 (1) 全体でする。 (2) グループごとにする。 Hi. My name is ○○. Nice to meet you. I like dogs and soccer. Thank you. 8 自己紹介カードに自分の好きなものを書く。	○ 電子黒板を活用して音声を聞かせることで、外来語と英語の発音の違いに気付かせる。 ○ 一人一人が十分に聞いた英語に言い慣れることができるように、アイコンタクトを意識させながら、少人数で発話する場を設定する。 ○ 自己紹介カードに好きなものの絵を描かせる際には、英語ノートp.25に示されているものの中で、動物、果物、スポーツ、食べ物を一つずつ選ぶように助言する。	○ 3ヒントクイズは、ブラックボックスを活用することで、具体物を使い、英語だけでなく、触覚もヒントに子どもが考えることができ、興味も高まっていた。 ▲ 一時的に記憶しながら、リズムに合わせて発話するリレーチャンツの内容が、子どもにとって難易度が高くなってしまった。
【Sharing・Ending】 9 本時の学習を振り返る。 (1) 自己評価をする。 (2) ペアで相互評価をする。 10 おわりのあいさつをする。	○ 今日の活動での自分自身や友達のよさを発表させ称賛し、次時への活動意欲をもたせる。	▲ 相互評価の形式にまだ慣れていないため、友達のよさになかなか目を向けられていない子どもが多かった。

(5) 授業の実際：第3時

主な活動内容は、互いに自分の好きなものを伝え合うという場面を考えて設定した体験的なコミュニケーション活動において交流することである。「4段階の慣れ親しみ過程」の第三段階（自分のものにする）から第四段階（使用する）を中心とした活動を展開し、十分に聞き、繰り返し言い慣れることで体得した語彙や表現を協同的な活動の中で思い浮かべたり、一時的に記憶したりすることで、自分のものにし、気持ちや考えに合わせて使用することにつなげた。

主な学習活動	教師の具体的な働きかけや授業設計の工夫	○成果 ▲課題
【Greeting・Warm-up】 1 あいさつをする。 2 クイズをする。 (1) 3ヒントクイズ (2) Who am I?クイズ	○ 今日の曜日や天気を確認したり、既習の英語表現をテンポよく振り返ったりして、授業の雰囲気づくりをする。	○ 身近な先生方に関することを3ヒントクイズで出題することは、子どもも興味を引き付けられ、英語のヒントをよく聞こうとしていた。
【Presentation】 3 本時のめあてを確認する。 友達の好きなものを予想し、尋ね合おう。 4 チャンツをする。 Do you like ~? Yes, I do. / No, I don't.	 写真1 インタビューゲームの様子	○ 教師が単独で活動を進める際は、事前に録画しておいたインタビューゲームのスキットを提示することが、子どもの活動に対する理解を促すことに有効であった。
【Main Activity】 5 友達の好きなものを予想する。 apple, pineapple, strawberry, banana, ice cream, milk, juice, bird, fish, rabbit, dog, cat, soccer, ski, swimming, baseball red, orange, yellow, green, blue, purple, pink, white, brown, black 6 ゲームをする。 (1) インタビューゲーム Hello. Do you like ~? Yes, I do. / No, I don't. Thank you. Good-bye. (2) Who am I?クイズ	○ ワークシートに10人の友達の好きなものの予想を記入させる。その際に、必ずグループの友達を入れることと、男女5人ずつにすることを助言する。 ○ お互いに助言し合うポイントを確認する。 【伝える側】 ① ジェスチャー ② 表情 ③ アイコンタクト 【聞く側】 ① アイコンタクト ② うなずきながら聞く 【お互い】 ① 場に応じた声の大きさ ② 話す速さ ○ 子どもの好きなものを把握するために、事前に調査しておく。	○ インタビューゲームは、十分に相互的な関係で友達と関わり合う体験的なコミュニケーション活動になっていた。 ▲ インタビューゲームは中心となる活動なので、もっと時間を確保すべきだった。 ▲ 相互評価で、友達についての新たな気付きにつながるような工夫が必要だった。中心の活動時間を十分に確保しながらも、もっとお互いの共感的な理解につながる Sharing の場を充実させる必要があった。
【Sharing・Ending】 7 本時の学習を振り返る。 (1) 自己評価をする。 (2) ペアで相互評価をする。 8 おわりのあいさつをする。	○ 今日の活動での自分自身や友達のよさを発表させ称賛し、次時への活動意欲をもたせる。	

(6) 単元全体の考察

ア 「4段階の慣れ親しみ過程」の効果について

第一段階（十分に聞く）、第二段階（繰り返す）、第三段階（自分のものにする）、第四段階（使用する）のように、段階的に活動を展開することで、体験的なコミュニケーション活動において、子どもが進んで英語を使おうとする姿が感じられた。子どもが聞いたり繰り返す言うことで慣れ親しんだ英語表現を使い、自分の気持ちや考えを進んで表現することへつなげる工夫として有効であった。第二段階におけるチャンツなどの「繰り返し言い慣れる」活動を充実させることで、更に活性化されるものと考ええる。

イ 必然性のある体験的なコミュニケーション活動の充実について

インタビューゲームをする際に、子どもに友達の好きなものを予想させた。子どもは、これまでの学校生活を想起し、友達の習い事や給食の様子などと関連させながら、好きなものを予想していく。その際に活用したワークシートが p15の図12である。予想したことは、思わず確かめたくなるので、進んで友達と関わろうとすることにつながった。また、単元を通して段階的に作成してきた自己紹介カードを活用することで、子どもが課題意識をもち、見通しをもって活動できただけでなく、自分が作成した自己紹介カードを基に自分のことを伝えようとする意欲の高まりが見られた。

ウ チャンツの工夫について

チャンツはアウトプットのための準備活動として重要であるが、子どもの積極的な発話につなげることができなかった。子どもが抵抗を感じることなく、変化のある繰り返しの活動で、十分に言い慣れることができれば、主体的な表現活動につながるものと考ええる。そのため、活動形態を工夫しながら、語彙や表現を段階的に、改善していく必要がある。

オ コミュニケーションを円滑にするためのポイントについて

相手とよりよくコミュニケーションを図るために、アイコンタクト、うなずき、繰り返しなどいくつかのポイントを提示した。アイコンタクトなどについては、意識して活用していたようであったが、提示したポイントが多すぎたため、戸惑う様子が見られた。

6 検証授業Ⅱの実践と考察

(1) 検証授業Ⅱのねらい

子どもの活動意欲を持続させるために、英語ノートの二つの単元を組み合わせ、身近な地域や他教科等の学習内容と関連させた単元構成が有効かを検証する。

(2) 検証授業Ⅱの実践（全7時間）

単元名	いろいろな教科のことをクイズにしよう（英語ノート1 Lesson 7, 8）
実施学年	霧島市立青葉小学校5年2組, 3組 児童数65人
実施時期	平成23年10月25日（火）～平成23年11月10日（木）
単元の目標	目指す子ども像（単元のゴール） ○ ジェスチャーを交え、いろいろな教科の内容を英語クイズとして出題したり、英語のヒントを聞いて、進んで教科名を答えたりする。 ○ 友達の表現しようとしていることを、相手の目をしっかりと見て、うなずいたり、相づちを打ったり、繰り返したりしながら聞く。 (1) 積極的にいろいろな教科の内容を尋ねるクイズを作るとともに、クイズ大会を楽しんでいる。 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 (2) いろいろな教科の英語名や3ヒントクイズを出題する英語表現に慣れ親しんでいる。 【外国語への慣れ親しみ】 (3) 英語にも日本語の二字熟語と同じような言葉があることを知るとともに、日本と様々な国との教科の違いや共通点に気付いている。 【言語や文化に対する気付き】

時間	主な活動のねらいと活動内容		4 段階の 慣れ親しむ過程	主な活動と身近な地域や 他教科等との関連の視点	主な語彙や表現
1	気 付 き	英語ノート 1 Lesson 7 英語と日本語の違いを見つ ける活動を通して、漢字の成 り立ちの面白さに気付く。 ○ 海の生物の英語名を考えたり、繰り返し聞いたりする活動を通して、言葉の成り立ちの面白さに気付く。 ○ 文房具等を表す英語を繰り返し聞くゲームをする。	十 分 に 間 く	○ 指さしゲーム ○ チャンツ ○ キーワードゲーム 【身近な地域との関連】 ・ 鹿児島水族館 【他教科等との関連】 ・ 漢字熟語（国語） ・ 他教科等で使う道具	pencil,eraser,cap, book,fish,ruler, pencil case, starfish,lobster,shoe, jellyfish,octopus dolphin,sea horse, blowfish,hippo <u>What's this ?</u> <u>What's in the box ?</u>
2		英語ノート 1 Lesson 7 タスク（単元を通した課題） いろいろな教科で学習した ことを、英語を使いクイズに しよう。 いろいろな教科に関わるク イズに答え、クイズの出し方 を理解する。 ○ 教師の出題するいろいろな教科に関する 3 ヒントクイズに答える。 ○ 野菜や果物を表す漢字を 3 ヒントクイズとして出題するためのヒントを考える。		○ ブラックボックスゲーム ○ 3 ヒントクイズ（答える） ○ 3 ヒントクイズ（出題する） 【身近な地域との関連】 ・ 鹿児島県の特産品 ・ 屋久島の形 ・ 霧島市の形 【他教科等との関連】 ・ 多様な見方ができる絵（図工） ・ 地図記号（社会） ・ 県の特産品（社会） ・ 果物や野菜の漢字（国語） ・ 各教科名を表す英語	dictionary,pan, compass, brush, cat,dog,rabbit,girl, LIFE,post office, police station, fire station,hot spring, sweet potato, cherry,pig,tea farm, apple, festival,orange, the highest mountain, watermelon,pumpkin
3	理 解	英語ノート 1 Lesson 8 日本と外国の小学校の教科 の違いに気付き、いろいろな 教科の英語名を知る。 ○ 日本と外国の小学校で学習している各教科名を表す英語を聞き、学んでいる教科の違いなどに気付く。	繰 り	○ 曜日の歌 ○ 指さしゲーム ○ キーワードゲーム ○ 3 ヒントクイズ（答える） 【他教科等との関連】 ・ 各教科名を表す英語 ・ 日本と外国の小学校における教科の違い	Sunday,Monday, Tuesday,Wednesday, Thursday,Friday, Saturday, Japanese,math, social study,science, arts and crafts,music, P.E.,English

4		英語ノート1 Lesson 8 コミュニケーションの場面や働きを理解し、各教科名や各曜日を表す英語を使った活動を楽しむ。 ○ スキット映像を見て、各教科名や各曜日を表す英語が使われている場面を理解し、繰り返し言い慣れる活動などをする。	返す	○曜日の歌 ○スキット（聞く） ○チャンツ ○ビンゴゲーム 【他教科等との関連】 ・各教科名を表す英語	<u>I study Japanese, math and music.</u>
5		英語ノート1 Lesson 8 友達と進んで関わり、英語を使って自分の好きな教科を答えたり、友達の好きな教科を尋ねたりする。 ○ 好きな教科を尋ねたり、答えたりする英語を自分のものにし、互いの好きな教科を尋ね合う。		○3ヒントクイズ ○メモリーゲーム ○リレーチャンツ ○インタビューゲーム① 【他教科等との関連】 ・各教科名を表す英語	<u>What day is it ?</u> <u>What subjects do you like ?</u>
6	交流	英語ノート1 Lesson 7 グループごとに、オリジナルの時間割を作り、いろいろな教科に関するクイズを考える。 ○ グループごとにオリジナルの時間割を作成し、ALTに進んで関わり、必要な英語表現を尋ねながら、クイズを出題する準備をする。	自分のものにする	○Who am I ?クイズ ○チャンツ ○インタビューゲーム② 【他教科等との関連】 ・各教科名を表す英語 ・各教科で使う道具等	<u>What subject is this ?</u> <u>It's my original schedule.</u>
7	表現	英語ノート1 Lesson 7 時間割やいろいろな教科に関してのクイズを出題し合う。 ○ 各グループで作成したクイズを出題し合う。	使用する	○ミッションゲーム ○クイズ準備 ○クイズ大会をする 【他教科等との関連】 ・各教科名を表す英語 ・各教科で使う道具等	

(3) 具体的な手立て

ア 身近な地域と関連させる工夫

身近な地域との関連という観点では、3ヒントクイズにおいて、鹿児島県及び霧島市の地図やそれぞれの特産品等を英語のヒントとして与えることで、子どもの身近な地域への気付きを促し、活動内容自体への興味・関心を喚起できるようにした。

イ 他教科等の学習内容と関連させる工夫

各教科名を表す英語に慣れ親しませながら、オリジナルの時間割を作り、各教科に関連させたクイズの出題へとつなげた。各教科の具体的な学習内容に関わる題材としても、国語科における漢字の熟語、社会科における地図や地図記号、図画工作科における多様な見方ができる絵などを活用することで、子どもの知的好奇心を満足させる活動を展開できるように工夫した。

ウ 2つの単元を組み合わせた単元の指導計画の工夫

Lesson 7「クイズ大会をしよう」の内容を見てみると、子どもにクイズとして漢字の熟語や文房具、算数の図形を扱ったものが多い。Lesson 8「時間割を作ろう」と内容的にも関連させ、組み合わせた一つの単元として単元を構成することで、クイズを出題する際の視点が明確となり、活動内容の充実を図ることができる考えた。

エ 協同的な学びを生かす教具及び活動形態の工夫

教師主導の活動展開になりがちなチャンツを、子どもが主体的に進めていけるようにするための教具として、図15のようなチャンツシートを作成した。基本的に4人1グループで活動できるようにし、チャンツシート上に、必要な語彙の絵カードを1人2枚ずつ置き、自分が発話する絵カードを明確にすることで、主体的な発話を促した。また、競争ではなく、リズムに合わせてテンポよくチャンツを続け、全てのカードを言い終えることを目標とさせ、協力して活動を進めることで達成感を味わえるようにした。さらに、カードを並べ替えたり、カードを裏返したりすることで、活動の難易度を変える工夫を図った。

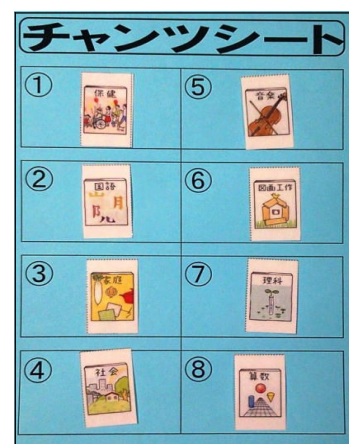


図15 チャンツシート

(4) 授業の実際：第2時

英語で伝え合わせる内容により興味をもたせるために、ICT活用による自作教材を提示しながらのティーチャートークなどの「4段階の慣れ親しみ過程」の第一段階（十分に聞く）を中心とした活動を展開した。

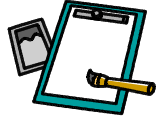
主な学習活動	教師の具体的な働きかけや授業設計の工夫	○成果 ▲課題
【Greeting・Warm-up】 1 あいさつをする。 2 フラッシュカードで前時の学習を想起する。 海 河 豚 馬 海豚→ Dolphin (イルカの絵) 海馬→ Sea horse (タツノオトシゴの絵) 河豚→ Blowfish (フグの絵) 河馬→ Hippo (カバの絵)	○ 前時に学習したことを想起できるようにするために、前時の学習内容である漢字二字熟語を応用したフラッシュカードを提示する。 ○ 漢字の熟語のように、英語にも単語と単語の組み合わせによって一つの言葉と成っているものがあることに気付かせる。 (例) タツノオトシゴ 海+馬=海馬 Sea + horse = Sea horse	▲ ヒトデやクラゲなどの絵を組み合わせながら、英語も単語と単語を組み合わせたと表現があることに視覚的に気付かせる工夫が必要だった。

【Presentation】

- 3 前時の学習を振り返る。
- ・ ブラックボックスゲームをする。

What's in the box?

dictionary
compass
pan
brush



- 4 単元の学習課題を知る。
- いろいろな教科で学習したことを、英語を使いクイズにしよう。

- 5 本時のめあてを確認する。

いろいろな教科の学習に関わるクイズに答えよう。

【Main Activity】

- 5 英語でいろいろな教科の学習内容のクイズをする。
- (1) 図画工作科(多様な見方ができる絵)
 - (2) 社会科(地図、都道府県)
 - (3) 国語科(漢字)
- 6 グループごとに3ヒントクイズを考え、出題する。

【クイズにする漢字】

筍、茄子、鳳梨、蜜柑、葡萄、胡瓜、牛蒡、実芭蕉

【Sharing・Ending】

- 7 本時の学習を振り返る。
- 8 おわりのあいさつをする。



写真3 子どもが3ヒントクイズを出題している様子

- ブラックボックスの中には、家庭科で使う鍋(pan)や理科で使う方位磁針(compass)、国語科の習字で使う筆(brush)などを入れておく。3ヒントクイズや実際に触ってみることを通して、いろいろな教科で使う道具を提示し、何の教科で使う道具かを考えさせることで、教科の学習に関するクイズを行っていくことに焦点化していく。



写真2 ブラックボックスゲームの様子

- 英語でのヒントだけでなく、ジェスチャーや視覚的情報を与えることで、子どもが類推できるようにする。
- 次の子どもが3ヒントクイズを考え出題する活動につなげるために、3つのヒントをパターン化して出題する。
- 子どもがヒントを出題しやすいように、果物か野菜の問題に限定し、ヒントを例示しておく。
- (ヒント①) 色
- (ヒント②) 果物か野菜か
- (ヒント③) 大きさ(ジェスチャーで示す)

- 本時の活動での自分自身や友達のよさを発表させ称賛し、次時への活動意欲をもたせる。

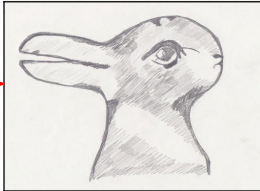
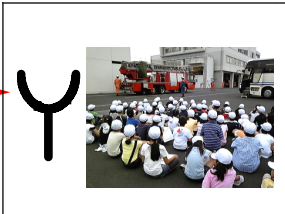
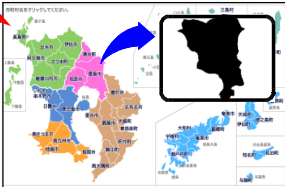
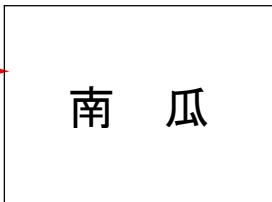


写真4 板書

- 導入で漢字や各教科等の学習で使用する道具を扱ったことは、子どもの興味を喚起することができ、更に、めあての焦点化にもつながった。

- 子どもの知的好奇心を喚起するために、やや難易度が高い内容を提示したために、子どもの「ええ、何!」や「ああ、そうかあ」といった声が多く聞かれ、子どもが思考している様子がうかがえた。

- ▲ 果物や野菜を表す漢字を基に、その漢字が何を表しているかを3ヒントクイズにする活動では、ヒントの出し方をパターン化したので、子どもも短時間でクイズを出題することができた。しかし、まだまだクイズの出し方のインプットが十分ではなかったため、積極的な発言へつなげることができなかった。

各教科等の内容に関するICT活用による自作教材		
各教科等の学習内容に関するクイズ	使用スライド例	ねらいと使用英語等
※ クイズとして出題する英語については、子どもに身近で、絵や写真を提示することにより想起できるものを前提として検討し、内容を精選した。		
【図画工作科（多様な見方ができる絵）】 ① 老婆、少女、猫などが見方によっては見える絵 ② カモやウサギに見える絵 ③ LIFE という文字が隠されている絵	スライド② 	Q(T): What picture is this ? A(S): Duck and rabbit. ○ まず、子どもの興味・関心を引き付け、多様なものの見方を意識させるために提示した。図工や美術の教科書にも多様な見方ができる絵が紹介されている。
【社会科（地図記号など）】 ④ 郵便局の地図記号 ⑤ 警察署の地図記号 ⑥ 消防署の地図記号 ⑦ 鹿児島県に関すること ⑧ 山形県に関すること ⑨ 屋久島に関すること ⑩ 霧島市に関すること	スライド⑥  スライド⑩ 	Q(T): What symbol is this ? A(S): Fire station. ○ 4年生の遠足で見学に行った消防署など身近な地域の建物などの写真と、3年生の社会科で学習した地図記号を3種類提示することで、地域との関連や社会科における既習事項との関連を意識させた。 Q(T): Where is this ? First hint. Green tea is famous. Second hint. There is AMORI river. Third hint. This is the city. A(S): KIRISHIMA City. ○ 霧島市の形を提示することで、身近な地域に関する新たな気づきを促したいと考えた。
【国語科（漢字）】 ⑪ スイカの漢字 ⑫ カボチャの漢字	スライド⑫ 	Q(T): What's this? 「南瓜」 First hint. Vegetable. Second hint. Outside is green and inside is yellow. Third hint. The size (ジェスチャー) A(S): Pumpkin. ○ 英語ノートを通し、漢字の熟語を導入で扱ったので、身近な果物や野菜についての漢字を扱うことで子どもの知的好奇心を喚起しようと考えた。
※ このように、内容自体に興味をもたせながら、3ヒントクイズを出題する英語を十分に聞かせ、子どもが野菜や果物について出題する簡単な3ヒントクイズにつなげた。		

(5) 授業の実際：第7時

友達との関わりを大切にしながら、慣れ親しんできた各教科に関する英語を基に、クイズを出題するというタスクを解決していく、「4段階の慣れ親しみ過程」の第四段階（表現する）を中心とした活動を展開した。

主な学習活動	教師の具体的な働きかけや授業設計の工夫	○成果 ▲課題																																																									
【Greeting・Warm-up】 1 あいさつをする。 2 ミッションゲームをする。 【Presentation】 3 本時のめあてを確認する。 時間割やいろいろな教科に関するクイズを出題し合おう。 【Main Activity】 4 グループでクイズを出題する最終確認をする。 5 クイズ大会をする。 【Sharing・Ending】	○ 自分の好きな教科をネームカードの裏に書かせておき、確認するときに役立てる。 ポイント5(ファイブ) ○ アイコンタクト ○ ジェスチャー ○ うなずき ○ 繰り返し ○ 相づち ※ 検証授業Ⅰ後に改善 ○ 聞く姿勢を大切にして、活動に組みこませるために、ポイント5を提示し、意識させられるようにする。 ○ 書画カメラを活用することで、子どものオリジナルの時間割を、クイズを答える側の友達が理解しやすいようにする。	○好きな教科を尋ねる英語表現には、子どもも十分に慣れ親しんでおり、スムーズに活動できた。一対一での体験的なコミュニケーション活動については、これまでに慣れ親しんできた語彙や表現を駆使して、好きな教科を尋ねたり、答えたりする活動を活発に行っていた。 ▲グループで練習する時間が不十分だった。練習だけの時間を確保できるともっとよかった。また、クイズを出題するときの英語表現にもっと慣れ親しませる工夫が必要だった。 ○ジェスチャーなどで表現を工夫しようとしている姿が見られたのはよかった。また、友達が出題するクイズに、多くの子どもが積極的に答えようとしている姿が見られたのはよかった。																																																									
具体的なクイズの内容(1グループ4, 5人) <table><tr><td></td><td>(水) 曜日</td><td>☆ 活動の進め方</td></tr><tr><td>1時間目</td><td>(国 語)</td><td>① 曜日を決め、1時間目から4時間目までのオリジナルの時間割を作成し、その理由をまとめる。</td></tr><tr><td>2時間目</td><td>(算 数)</td><td>② クイズとして出題する教科を決める。</td></tr><tr><td>3時間目</td><td>(図 工)</td><td>(A:出題する立場 B:答える立場)</td></tr><tr><td>4時間目</td><td>(体 育)</td><td>A:Hello,everyone.</td></tr><tr><td></td><td></td><td>B:Hello.</td></tr><tr><td></td><td></td><td>A:I study (Japanese), (math), (arts and crafts), and (P.E.)</td></tr><tr><td></td><td></td><td>What day is it ?</td></tr><tr><td></td><td></td><td>B:It's Wednesday.</td></tr><tr><td></td><td></td><td>A:Yes,that's right.</td></tr><tr><td></td><td></td><td>(Let's try a quiz.)</td></tr><tr><td></td><td></td><td>1st hint. I use dictionary.</td></tr><tr><td></td><td></td><td>2nd hint. I like book.</td></tr><tr><td></td><td></td><td>3rd hint. I like calligraphy.</td></tr><tr><td></td><td></td><td>What subject is this ?</td></tr><tr><td></td><td></td><td>B:It's Japanese.</td></tr><tr><td></td><td></td><td>A:Yes,great.</td></tr><tr><td></td><td></td><td>It's my original schedule.</td></tr><tr><td></td><td></td><td>※ 日本語でどうしてこのような時間割にしたのか説明する。</td></tr></table>				(水) 曜日	☆ 活動の進め方	1時間目	(国 語)	① 曜日を決め、1時間目から4時間目までのオリジナルの時間割を作成し、その理由をまとめる。	2時間目	(算 数)	② クイズとして出題する教科を決める。	3時間目	(図 工)	(A:出題する立場 B:答える立場)	4時間目	(体 育)	A:Hello,everyone.			B:Hello.			A:I study (Japanese), (math), (arts and crafts), and (P.E.)			What day is it ?			B:It's Wednesday.			A:Yes,that's right.			(Let's try a quiz.)			1st hint. I use dictionary.			2nd hint. I like book.			3rd hint. I like calligraphy.			What subject is this ?			B:It's Japanese.			A:Yes,great.			It's my original schedule.			※ 日本語でどうしてこのような時間割にしたのか説明する。
	(水) 曜日	☆ 活動の進め方																																																									
1時間目	(国 語)	① 曜日を決め、1時間目から4時間目までのオリジナルの時間割を作成し、その理由をまとめる。																																																									
2時間目	(算 数)	② クイズとして出題する教科を決める。																																																									
3時間目	(図 工)	(A:出題する立場 B:答える立場)																																																									
4時間目	(体 育)	A:Hello,everyone.																																																									
		B:Hello.																																																									
		A:I study (Japanese), (math), (arts and crafts), and (P.E.)																																																									
		What day is it ?																																																									
		B:It's Wednesday.																																																									
		A:Yes,that's right.																																																									
		(Let's try a quiz.)																																																									
		1st hint. I use dictionary.																																																									
		2nd hint. I like book.																																																									
		3rd hint. I like calligraphy.																																																									
		What subject is this ?																																																									
		B:It's Japanese.																																																									
		A:Yes,great.																																																									
		It's my original schedule.																																																									
		※ 日本語でどうしてこのような時間割にしたのか説明する。																																																									
7 本時の学習を振り返る。 (1) 自己評価をする。 (2) ペアで相互評価をする。 (3) 単元の自己評価をする。 8 おわりのあいさつをする。	○ 単元を通して感じた喜びを発表し合い、次単元への活動意欲を高める。																																																										

(6) 単元全体の考察

ア 身近な地域との関連について

まず、英語ノート p. p. 44-45 Lesson 7 の水族館の絵を提示する前に、鹿児島水族館の外観や黒潮大水槽の写真を提示することで、子どもの歓声も上がり、英語ノートの内容を身近なものとして捉えることにつながった。さらに、各教科に関するクイズの中で、鹿児島県、屋久島、霧島市の特産品や特徴、形についての内容を取り扱うことで、これまで気付かなかった郷土のことへ目を向けるきっかけにもなった。特に、霧島市の地図上の形については、ほとんどの子どもが初めて気付くもので、知的好奇心を喚起するものになった。

イ 他教科等の学習内容との関連について

まず、第一段階（十分に聞く）活動では、これまで子どもが、国語科、社会科、図画工作科など、他教科で学習してきた内容について、教師が英語で出題するヒントを手掛かりに答える3ヒントクイズとして出題した。ICTを活用し、視覚的な情報を提示しながら、英語のヒントを聞かせることで、子どもが既習事項を想起しながら思考し、知っている一部の英語表現を手掛かりに類推し答えようとする様子が感じられた。また、いろいろな教科に関する英語のクイズを考え出題するという活動は、子どもの生活に身近で活動意欲の持続にもつながった。

ウ 二つの単元を組み合わせた単元の指導計画について

Lesson 7 と Lesson 8 を組み合わせて、統合的に単元を構成した。内容的に、時間割や教科の学習に関することをクイズにするという一連の活動展開は、無理のないものだったと言える。しかし、合わせると8時間になる時数を7時間で構成したことは、子どもが主体的な表現活動へ向けて準備をする時間が不足したという点で無理があった。

エ チャンツシートの活用について

検証授業Ⅰを終えての課題の一つが、「4段階の慣れ親しみ過程」の第二段階（繰り返す）をいかに充実させるかであった。そこで、子どもが必要な英語に繰り返し言い慣れる活動として、チャンツの工夫を図った。チャンツシートを活用して、グループごとに子どもが主体的に、また、協同で進めるチャンツの在り方について検討し実践した。従来のような受動的にただ繰り返すだけの活動ではなく、一時的に記憶したり、頭の中で思い浮かべたりする第三段階（自分のものにする）の要素も取り入れながら、他者との関わりの中で子どもが思わず言いたくなるような必然性を生み出し、グループごとに達成感を味わえるような工夫を図った。このような工夫により、子どもの取組がより積極的になり、「インテイク」を促すことにつながった。

オ グループごとの指導について

グループごとにオリジナルの時間割を作り、各教科の学習に関するクイズを出題するといった課題解決的な活動については、子どもも高い興味・関心を示し、意欲的な活動が見られた。しかし、グループごとの発表がジェスチャーが中心の発表となったことが一つの課題と言える。ジェスチャーで表現することももちろん大切だが、必要な英語について自分たちから進んでALTや支援員の方に助言を求めながら、ジェスチャーと英語を交えた自己表現につなげていくためには、グループ（あるいは個）に応じた指導が必要だった。グループでの活動を十分に確保し、グループで表現したいことに応じて、教師やALTが支援していく場の設定や工夫も必要だと感じた。

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

(1) 外国語活動に関する興味・関心

検証授業前に比べ、検証授業Ⅰ後、検証授業Ⅱ後と徐々に「外国語活動の時間が楽しい」と答える子どもの割合が高まってきている（図16）。自分の気持ちや考えを表現し合うことを大切にした活動へつなげる工夫を通して、自己表現する楽しさを味わうことができたものとする。

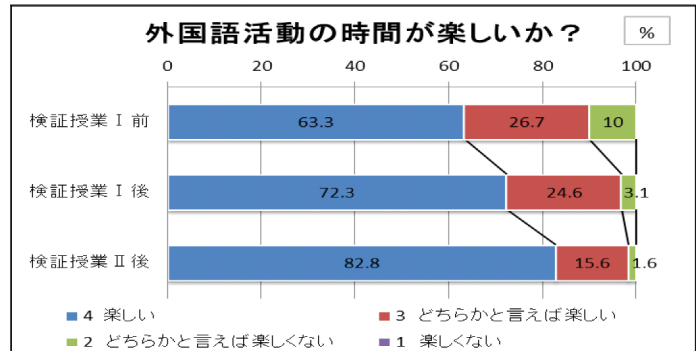


図16 外国語活動に関する興味・関心

(2) 外国語活動において子どもが感じる喜び

子どもが外国語活動において感じる喜びについて、検証授業前後でその割合を比較してみると（図17），検証授業後に子どもが喜びを感じる割合が増えていることが分かる。特に、「友達の気持ちや考えが分かったとき」「友達とお互いに何か伝え合うことができたとき」など体験的なコミュニケーション活動の深まりとともに相互に影響し合う関係から生まれる喜びを感じる割合が増えている。このことから、多くの子どもが進んで人と関わる楽しさを実感することができたものとする。

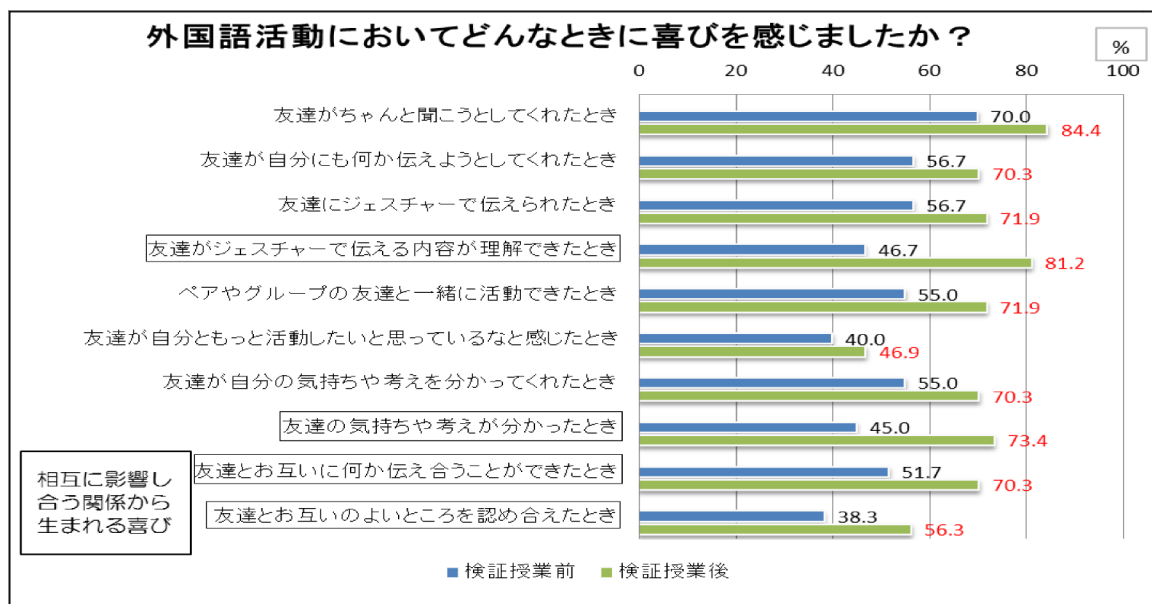


図17 外国語活動の時間に子どもが感じる喜びの変容

(3) 子どもの自己評価及び相互評価

次頁に示す子どもの自己評価及び相互評価（表2）から、以下のような変容が見られた。

- ア 英語に段階的に慣れ親しませることで、リズムを意識し、外来語と英語の発音の違いに気付き、自分の好きなものが伝えられるようになった。
- イ 友達の好きなものなどを英語を通じて知るなど、伝え合う内容にも意識が向けられ、友達への新たな気付きも生まれた。
- ウ 身近な地域や他教科等の学習に関連する内容を扱うことで、外国との違いや共通点にも、より意識を向けることができた。
- エ 相手と円滑にコミュニケーションを継続していくために、ポイント5（アイコンタクト、ジェスチャー、うなずき、繰り返し、相づち）を意識して活動し、互いに助言し合えるようになった。

表2 子どもの評価、感想（一部抜粋）

一時間ごと の振り返り	【自己評価】 ① いろいろな色を表す英語が言えるようになったので楽しかった。 ① リズムよくできた。 ② 社会や家庭、図工の発音が難しかった。 ② 外国の小学校で、どんな教科を習っているかが分かって楽しかった。
	【相互評価】（友達からのコメント） ① 友達と目を合わせてしっかり言えていてよかった。 ① リズムにのって言えていたので、すごい。 ② これからも、ポイント5のうなずくことを毎日できるようにね。 ② クイズ大会で楽しそうにいいジェスチャーをしていた。
単元終末 時の振り返り	【言語や文化への気づき】 ① 外国語は、日本語と違って少し長い気がした。日本語と英語の発音が全然違う。 ② 日本と外国は、遠い国もあるけど、同じところ（共通点）がたくさんある。 ③ 外国の文化や英語の発音なども少しずつ分かってきた。逆にもっと外国の文化を知りたいと思うようになった。 ④ 外国と日本の文化、言葉、習慣は全く違うけど、少しでも外国のことを理解すれば、外国と日本なんて気にせず話せるということに気付いた。
	【自分自身についての気づき】 ① 終わってみると、数字やスポーツの英語が言えていた。 ② 日本語も外国語も「伝えよう」という気持ちがあれば、伝えることができる。 ② 発音は違うけど、ポイント5を使えば、外国の人の言いたいことも分かる。
	【友達についての気づき】 ① 友達が一生懸命、みんなの前で分かりやすく自己紹介をしていたので、その人の好きなものが分かった。 ① 友達の好きな色や動物を知ったのでよかった。みんなの好きなものがけっこう意外なものが多かった。 ② 発表の時、声が大きくはきはきと言っていた。 ② 友達が笑顔で楽しそうに活動していたし、日本語を使わないように工夫していた。

①…検証授業Ⅰ ②…検証授業Ⅱ ③…検証授業Ⅰ、Ⅱ

Ⅳ 研究のまとめ

1 研究の成果

(1) 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を、外国語活動の目標の三つの柱に沿って整理することで、「活動の一場面一場面で感じる喜び」から「相互に影響し合う関係から生まれる喜び」まで、子どもが感じる喜びのつながりを具体的に示すことができた。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を充実させるために、子どもが一場面一場面で喜びを感じられる楽しい活動だけでなく、子ども同士の学び合いを大切にしながら、友達や自分自身のことについてよりよく再認識し、「他者理解」や「自分自身への自信」につながるような活動を設定する際の視点が明らかになった。

(2) 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について

「4段階の慣れ親しみ過程」を基に、段階的な英語への慣れ親しみを大切にしたい指導過程を確立することで、伝え合う内容を意識させながら、子どもが無理なく段階的に自分の気持ちや考えに合わせて表現できるようになり、互いの気持ちや考えを伝え合う体験的なコミュニケーション活動の充実につながった。

(3) 身近な地域や他教科等の学習内容との関連を図った単元の指導計画について

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を作成し、授業を行うことで、子どもの知的好奇心をくすぐることにつながり、単元を通した活動意欲の持続につながった。

2 研究の課題

- (1) 外国語活動における英語ノートを基にした系統的な指導計画を大切にしながらも、より一層他教科等の学習の成果を外国語活動に適切に生かすための視点を検討し、具体的な活動例を年間指導計画に位置付け、体系化していく必要がある。
- (2) 外国語活動における「インテイク」を促す具体的な活動の充実を図るべく、更なる教材教具の開発や活動形態の工夫を図る必要がある。
- (3) 体験的なコミュニケーション活動における自己表現については、子どもが興味・関心を示し、意欲的な取組が見られたが、実際に慣れ親しんだ英語で表現するとなると抵抗を感じる子どもが多かった。今後、個やグループに応じた支援の在り方について検討し、単元の指導計画作成段階でグループでの活動時間をしっかり確保できる単元構成を進めていく必要がある。

〈引用文献〉

- *1) 菅 正隆 編著 大牟田市立明治小学校 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
- *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

〈参考文献〉

- 兼重 昇・直山 木綿子 編著
『小学校新学習指導要領の展開 外国語活動編』 2008年 明治図書
- 文部科学省 『小学校学習指導要領解説外国語活動編』 2008年 東洋館出版社
- 文部科学省 『小学校外国語活動研修ガイドブック』 2008年 旺文社
- 安彦 忠彦 監修 大城 賢・直山 木綿子 編著
『小学校学習指導要領の解説と展開 外国語活動編』 2008年 教育出版
- 松川 禮子・大城 賢 共編著
『小学校外国語活動実践マニュアル』 2008年 旺文社
- 影浦 攻 著 『新しい時代の小学校英語指導の原則』 2007年 明治図書
- 岡 秀夫・金森 強 編著
『小学校英語教育の進め方』（改訂版） 2009年 成美堂
- 直山 木綿子・菅 正隆 編著
『新任教師のしごと外国語活動ゲーム活動の基礎基本』 2010年 小学館
- 小泉 清裕 著
『[小学校] 英語活動ネタのタネ』 2011年 アルク
- 市川 力 著 『「教えない」英語教育』 2005年 中央公論新社
- 小池 生夫 監修 SLA 研究会 編
『第二言語習得研究に基づく最新の英語教育』 1994年 大修館書店
- 鹿児島大学教育学部附属小学校英会話論文
『コミュニケーションのよさを実感する英会話授業の創造Ⅰ』 2000年

長期研修者〔 宮 元 秀 樹 〕

担 当 所 員〔 川 上 隆 博 〕

【研究の概要】

本研究は、外国語活動において、児童に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を研究したものである。

具体的には、「英語に慣れ親しませる段階的な指導」を大切にした指導過程を確立し、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を作成し、授業で検証した。

その結果、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、進んで人と関わる児童の姿が多く見られるようになった。

【担当所員の所見】

本研究は、外国語活動における「英語に慣れ親しませる段階的な指導」を大切にした単元構成の工夫を図ることで、児童に「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を追求したものである。

第一の特色は、英語に慣れ親しませる過程において、インプットからアウトプットに意図的に接続させるために、「インテイク」という概念を取り入れ、「4段階の慣れ親しみ過程」として提示したことである。

第二の特色は、児童が慣れ親しんだ英語を使って、意味内容にも意識を向けながら、自己の気持ちや考えに合わせて積極的に自己表現するように、単元構成の視点を示した点である。具体的には、児童にとって身近な地域や他教科等の学習内容を取り入れ、複数の単元を統合した単元構成を行った。

これらの成果は、外国語活動の授業において、「英語への慣れ親しみ」を大切にしながらも、単にそれだけを目的とするのではなく、慣れ親しんだ英語を用いて活動させる際の「学習内容」の充実を考える上で大きな示唆を与えるものである。

今後も、更に本研究を深め、その成果を現場の先生方に還元し、外国語活動の充実に努めてほしい。