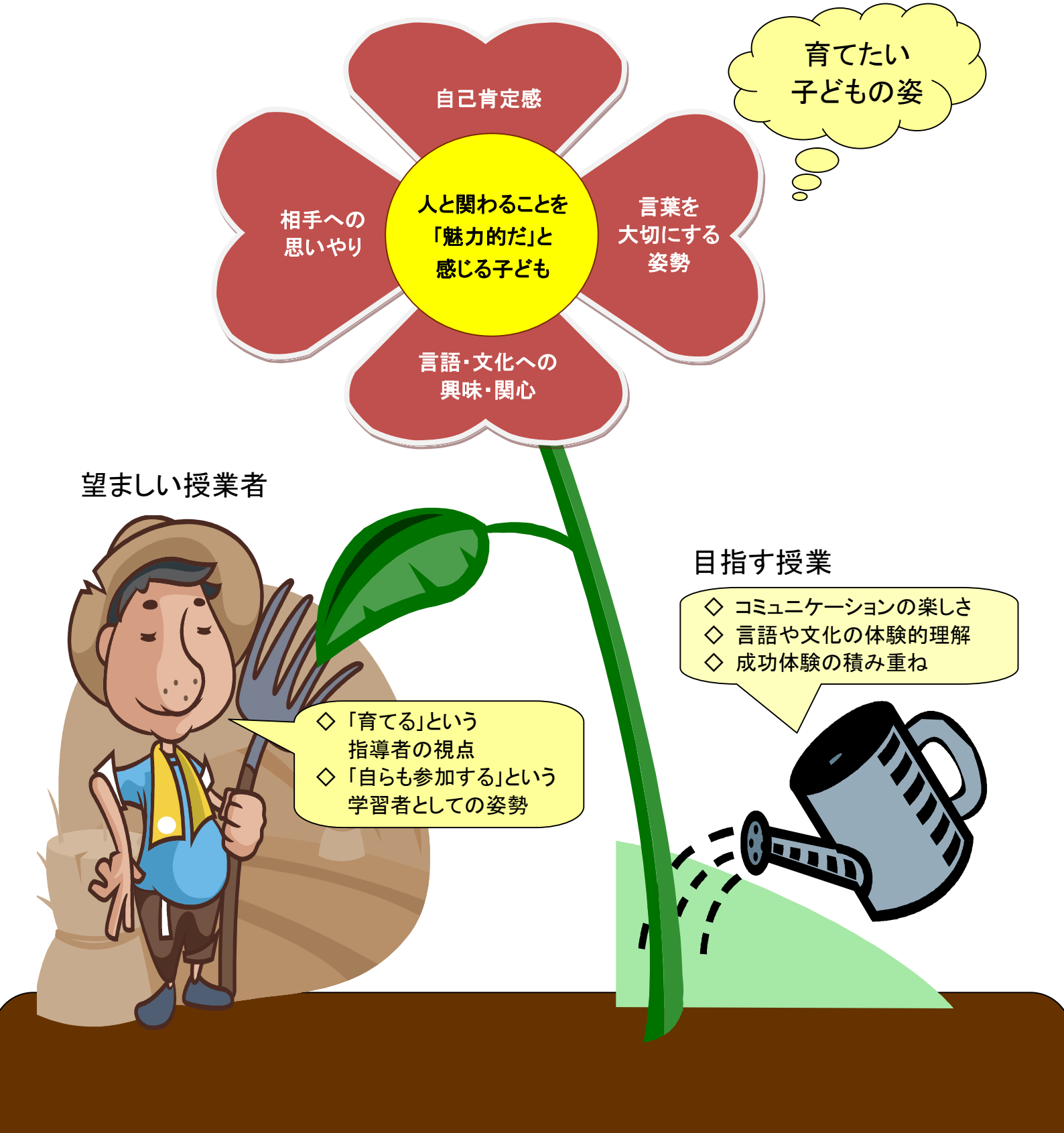
第３章

小学校外国語活動

「コミュニケーション能力の素地」を育成するために



1　静岡県が小学校外国語活動で目指すもの

(1) 育てたい子どもの姿

静岡県は，子どもが外国語活動を通じて，次のア～オのように育っていくことを期待しています。

ア　自分を大切にできる、自己肯定感に満ちた子ども

使い慣れない言語を用いたコミュニケーションであっても，子どもが自分の思いを伝えるだけでなく，相手の発話に反応をしたり，よさを認めて「ほめ言葉」で返す活動を行ったりすることによって，子どもはコミュニケーションの場で相手のよさに着目するようになります。相手の良い面に着目し，お互いを認め合う大切さを実感することで，自己肯定感を高めてほしいと思います。

イ　相手に対する思いやりのある子ども

使い慣れない言語でコミュニケーションを行うという困難さを乗り越える中で，子どもは相手意識を持ち，聞き手に分かりやすく伝える工夫を凝らし，コミュニケーションを行うようになります。何とか相手の意向を理解しようとする態度，何とか相手に分かってもらおうとする姿勢の必要性を実感することで，相手への思いやりの大切さに気付いてほしいと思います。

ウ　言葉を大切にする子ども

使い慣れない言語でコミュニケーションを行うという困難さを乗り越える中で，子どもは様々な場面における言葉を使ったやり取りを通して，言葉が相手に与える影響の大きさや，言葉の便利さを体験的に理解します。このようなコミュニケーションを通して，外国語もまた，日本語と同じように人と思いを伝え合うことができることに気付きます。そこから外国語を使って世界のいろいろな人と話してみたいという思いが膨らんでいくことも期待できます。これらの体験を通してコミュニケーションにおける「言葉の力」を十分に理解し，言葉の大切さに気付くとともに，相手のことを考えて言葉を選んで使うことができる子どもになってほしいと思います。

エ　言語や，その背景にある文化に興味・関心を抱く子ども

使い慣れない言語を用いたコミュニケーションを通して，子どもはその言語独特のリズムや雰囲気を楽しんだり，背景にある文化に興味を持ったりします。外国の言語や文化を日本語や自分の身の回りの事象と比較する中で，自分の生活では当たり前であったことが，当たり前でないことに気付くなど，お互いの文化や生活を尊重する意義を体験的に理解してほしいと思います。

↓

オ　人と関わることを魅力的だと感じる子ども

使い慣れない言語でコミュニケーションを行うという困難さを乗り越える中で，子どもは，自分の十分ではない英語でも最後まで聞いてもらえた満足感，分かってもらえたという達成感を得ることができます。こうした体験を通して，子どもは人の話をじっくり聞くことの意味を主体的に理解し，人の言葉に関心を持って耳を傾けることができるようになります。外国語活動の時間を通して，人と関わることの魅力に気付いてほしいと思います。

(2) 目指す授業

静岡県は子どもが前述のように育っていくために，外国語を用いて次のア～ウのような授業を目指します。

ア　コミュニケーションの楽しさを実感する授業

人と関わる楽しさを実感する授業

子どもは，自分のことを表現したり，友だちの新たな一面を知ったりすることで，人と関わる楽しさを実感し，積極的にコミュニケーションを図ろうとします。「伝えたい」「聞きたい」という思いが膨らむコミュニケーション活動を設定し，子どもの，友だちともっと関わりたいという意欲を高めましょう。

「言葉の力」を実感する授業

あえて使い慣れない外国語を使用することで，母語でのコミュニケーションでは見られない様々な工夫が必要となります。コミュニケーションの難しさに直面することで子どもは言葉の有用性を実感するでしょう。同時に，自分の思いが相手に伝わったという喜びは，人と関わることの魅力を実感させ，人とのつながりを大きく広げてくれるという言葉の可能性に気付かせてくれます。

イ　言語や文化を体験的に理解する授業

日本語と外国語，日本の文化と外国の文化を比較したり，外国の文化を体験したりする中で，子どもが持った親しみや気付きを大切にして授業を進めましょう。また，それぞれの言語や文化に対する理解が深まり，それぞれのよさを実感できるような活動を設定しましょう。外国語活動の授業を通して，子どもが外国へ行ってみたいなと思ったり，日本のよさに気付いたりすることも期待できます。

ウ　成功体験を積み重ねていく授業

自信と安心感の中で学ぶ授業

子どもは,「思いが伝わった」「友だちの言いたいことが分かった」という経験を積み重ねることで，人と関わることへの自信を深めていきます。そのためにも，単元の中心となるコミュニケーション活動を行う前に，子どもが語彙や使用表現に十分慣れ親しんでいるかどうか，状況を確認しながらスモールステップで授業を進めましょう。また，子どもが不安を感じることなく友達と関わることができるよう，コミュニケーション活動の時間を十分に保障することも大切です。自信と安心感に支えられて，子どもは外国語を用いた積極的なコミュニケーションに挑戦し，多くの成功体験を得ることができます。

自己肯定感を高める授業

子どもが達成感を味わったり，互いの成長を実感したりできるよう，コミュニケーション活動から得た学びや気付きを，共有しましょう。また教師は積極的に人と関わろうとした子どもの姿を意図的に取り上げ，成果の一つとしてフィードバックしましょう。子どもの自己肯定感は，自分のよさを確認し，友だちから認められることで高まっていきます。

⑶ 望ましい授業者

静岡県は，前述のような授業が行われるよう，授業者に，次のア，イのようであってほしいと考えています。

ア 「育てる」という視点を持った指導者

子どもを深く理解して授業を構想する指導者

外国語活動では指導者に単元構想力が求められます。単元や１時間の授業を構想する時には，子どもがどのようなことに興味を持ち，どんなことを今，学校で学んでいるのかなどを把握する作業が欠かせません。授業の中で「ここは〇〇さんの出番だ。」と意図的に指名することも，指導者の子ども理解が基盤にあってこそ可能なことです。指導者が子どもにとって何が楽しいのか，何が子どもの心に訴えるのかを，誰よりもよく理解し，子どもの心と頭を動かす活動を仕組むことで，子どもが活動を楽しむことができます。

子どもの姿を肯定的に受け止める指導者

活動に取り組む子どもの様子からは，数や量，速さといった数字で測ることができるような要素ばかりではなく，何とか相手に思いを伝えようとする「話し手」の姿や，相手の思いを何とか汲み取ろうとする「聞き手」の姿を積極的に価値付けます。コミュニケーションへの積極的な態度は，素早く次々に相手を替えて対話する姿よりも，むしろ一人一人の伝えたい思いを汲み取ったり，不完全でも何とか伝えようとしたりすることで育まれることを念頭に置きましょう。また，授業中，子どもの困り感やつまずきを察知し，コミュニケーションでの目標を達成できるように適切に支援することで，どの子どもも成功体験を得ることができます。

子どもの学びを大切にする指導者

授業の終わりでは，振り返りの場を持ち，子どもの「コミュニケーションに対する変容」に着目し，相手と粘り強く関わろうとした姿を価値付けることが大切です。また，言語や文化について授業中に子どもが示す反応や，比較して気付いた事柄について，指導者が共感的に取り上げることも大切です。たとえ，小さな気付きでもその子らしい受け止め方ができたことを指導者が肯定的に価値付けることができれば，子どもは新しい気付きを求めて主体的に学び続けようとします。さらに，子どもが自信を持って次時の授業に向かうことができる状態であるかどうかを教師が的確に判断することも，この段階で必要なポイントです。このような取組を繰り返すことにより，子どもはコミュニケーションを通して自分が大切にされていることを学び，自己肯定感を高めていきます。

イ 「自らも参加する」という姿勢を持つ学習者

指導者が子どもと同じ学びの目線に立って，子どもと共に外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする積極的な姿勢を見せることで，子どもが外国語活動で人と関わることに意欲的に取り組むことが期待できます。新しいものに挑戦する気持ちや失敗を恐れない姿勢を持って一所懸命に人と関わろうとする指導者の姿を見た子どもは，「がんばれば自分にもできそうだ。」と外国語を用いることを肯定的に受け止め，学びに対して前向きな気持ちを持つでしょう。

(4) 補足

ア　学習指導要領との関わり

学習指導要領に示された外国語活動の目標は次のとおりです。

> 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。

ここに示されたとおり，小学校外国語活動は，次の(ｱ)～(ｳ)の三つの手段を通じて，コミュニケーション能力の素地，すなわち広く言葉を通して人と関わる力を養うことを目指しています。

(ｱ) 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。

外国語活動において，言語や文化は体験的に理解されるものであり，一方的に教え込まれるものではありません。異文化に接しながら，違いを違いとして認め，重なりも大切にしながら，お互いに尊重し合う態度が養われることを目指しています。

(ｲ) 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。

子どものコミュニケーション能力の低下は，今日の日本が抱える深刻な社会問題の一つとなっています。

外国語活動は，外国語によるコミュニケーションを通して，自分の思いを相手に伝えたり，相手の気持ちを理解しようとしたりすることで，言葉を大切にする意識や，前向きに人と関わろうとする意欲的な態度を育てることをねらいとしています。

(ｳ) 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。

外国語活動は，英語学習の前倒しではなく，音声を中心としたコミュニケーション活動を通じて，外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませることを大きな目標としています。

思わず聞きたくなったり，言いたくなったりするような活動を繰り返し行うことで，子どもの，自分が慣れ親しんだ表現を実際のコミュニケーションの場面で使ってみようとする姿勢や，言葉に対する興味・関心を育てます。

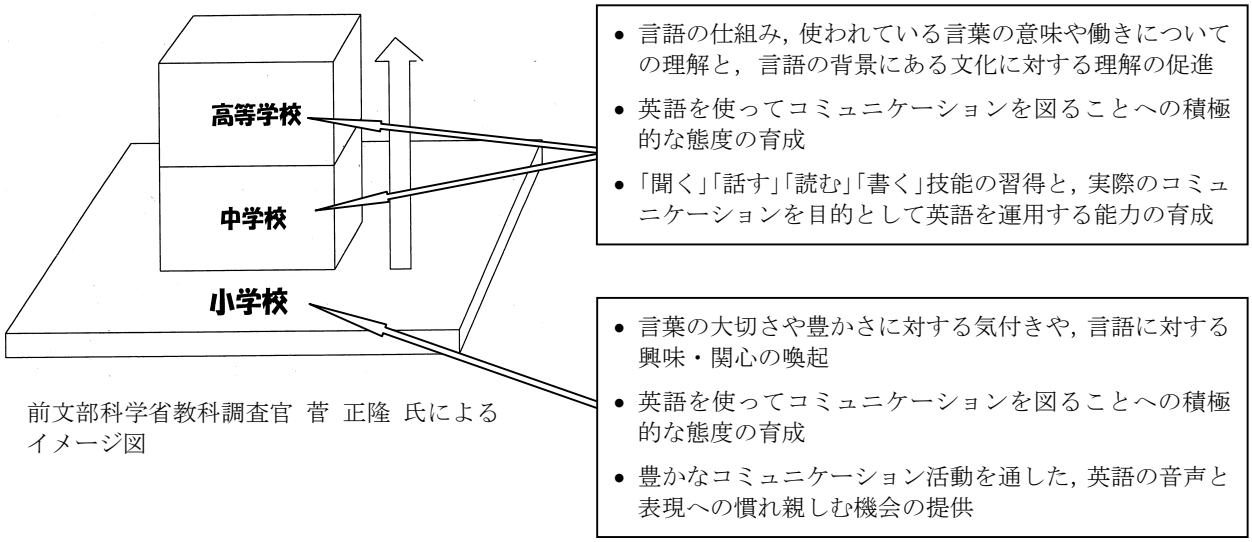
前述の，「育てたい子どもの姿」，「目指す授業」，「望ましい授業者」に関する提案は，以上のような解釈に基づいたものです。

イ　中学校及び高等学校へのつながり

小学校の外国語活動は，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特に重視されている点で，中学校の英語学習と大きく異なる一方，中学校・高等学校における外国語科の学習につながるコミュニケーション能力の素地を養うものでもあります。

ここでは，英語教育の視点に立ち，小学校外国語活動が中学校・高等学校の英語学習にどのようにつながっていくかを考えます。

【今後の小・中・高の英語教育のイメージ】



前文部科学省教科調査官　菅　正隆　氏による
イメージ図

小学校の外国語活動は，小学校だけで完結するものではなく，中学校，高等学校の英語学習への入り口であり，さらに生涯にわたる学習につながっていくものです。小学校での楽しい出会いが，その後，英語を学んでいくための動機付けとなるかもしれません。ですから，小学校段階では，英語を使ってコミュニケーションを図る楽しさを十分に体験させ，言葉の役割や大切さに気付かせていくことが必要となります。英語の単語や表現の定着を求め，練習を繰り返したり文法を教えたりするものではありません。英語で伝え合う喜びを積み重ねていくことで，言葉に対する感性や人と関わろうとする意欲が培われていくのです。これは，中学校からの英語学習は，コミュニケーションの手段としての言葉の学習である，という意識を子どもに持たせることにつながります。

また，子どもにとって，英語でコミュニケーションを図る機会は学校での授業以外にほとんどありません。子どもの「知りたい」，「伝えたい」といった意欲が高まっていくような活動を工夫し，豊かなコミュニケーション活動が展開されるような授業を組み立てていきましょう。

なお，小学校外国語活動は音声面を中心としたコミュニケーションを行うこととなっており，文字については，アルファベットを聞いて形を認識したり，アルファベットを見て書き写したりする程度になります。実際の授業において，英語の単語を絵と共に見せることはあっても，文字だけを見せて読ませようとしたり，絵を見せて文字を書かせようとしたりすることは小学校の指導内容としては望ましくありません。

ウ　ティーム・ティーチングの留意点

授業運営の舵取りをALT任せにすることなく，学級担任（又は外国語活動を担当する指導者）が務めましょう。クラスをうまくコントロールしながらも楽しい外国語活動を演出し，児童一人一人を観察して褒め，適切な支援や励ましを行うには，子どもの実態を熟知している学級担任が授業を担当するのがよいでしょう。

また，子どもの異文化理解を促すため，ALTが文化発信するための時間を意図的に設定し，ALTに授業のねらいをはっきりと伝えた上で母国文化の紹介などをしてもらいましょう。この際にも，学級担任が主となり，ALTと共に授業を進めていくことが大切です。

【学級担任とALTの役割】

	学級担任	ALT
授業前	• 付けたい力と子どもの実態や他教科等との関連性に基づいた単元の構想及び授業案の作成 • 打合せ会の計画と運営 • ALT等への授業の説明 • 教材や教具の作成	• 外国語の知識に基づいて，授業で扱う言語表現に関する助言 • 文化的な側面から授業を展開することへの助言 • 資料や教材の作成
授業中	**学習者としてのモデル** • 間違えてもいいんだという気持ちで外国語を用いて話したり質問したりして積極的にコミュニケーションを図る姿の提示 • 異文化や外国語または相手が話す内容を肯定的に受け取ろうとする姿勢の提示 **子どもの実態に基づいた授業運営** • ALTによる活動の説明等の補助 • 子ども理解に基づいた指名 • 子どもの学習状況に配慮した適切な指導や支援 • 子どもが学習活動を意図的に振り返る場面の設定 • 主にコミュニケーションにおける態度，積極性，個人の変化に着目した評価	**外国語や外国の文化を実際に表す存在** • 子どもが「外国語が通じた」と感動できる存在としてのコミュニケーションの対象 • 活動の進め方などの説明の主導 • ネイティブ・スピーカーの視点からの授業運営 • 自国の文化，諸外国の事物に関する話題の提示 • 子どもへの問い掛け • 子どもを引き付ける言語や内容の提示 **ネイティブ・スピーカーの視点からの評価** • コミュニケーションに対する子どもの態度や積極性について，主に使用している外国語の視点からの評価
授業後	• 教材の整理 • 授業案についての振り返り • 子どもの振り返りの次回への反映	• 授業に関する反省及び助言の伝達

【ALTとの関わり方についてのポイント】

(ア) 全教職員が積極的にALTに話し掛ける。辞書を使ってでも積極的に関わろうとする姿勢が大切である。

(イ) ALTとの会話の中で分からないことがあったら，臆せず繰り返し聞いて確認をする。

(ウ) ALTの得手，不得手を把握し，個性や特技を生かす。

(エ) 世界には多様な英語があり，ALTの話す英語をその一つとして尊重する。

(オ) 配慮を要する子どもについて，授業前にALTに知らせておく。

2　授業づくりに当たって

(1) 年間指導計画

子どもに計画的，系統的にコミュニケーションを体験させていくために，年間指導計画を作成します。年間指導計画の構成要素としては，①目標②具体的な指導内容③主な活動④配当時間数⑤評価規準等が考えられるでしょう。その際，目標と評価規準は必ず一致させてください。具体的な指導内容としては日常生活の場面や，子どもにとって興味・関心ある話題などを取り上げ，単元として配列しましょう。配当時間数は，目標のレベルやそこに至るまでに必要な活動の量を考慮して決定します。

英語ノート等を使用する場合は，文部科学省の指導資料や市販の指導案集を利用してもいいでしょう。ただし，各学校において，子どもの興味・関心や人間関係，学校規模等，子どもの実態に合わせて活用していくことが前提となります。

(2) 単元の構想

年間指導計画に基づき，単元目標の実現に向けて，具体的な指導計画を立てましょう。ここでは，英語ノート２「Lesson3　友だちの誕生日を知ろう」を例とします。下の表を見てください。

修正前（英語ノートの活動そのまま）

言語活動①	P16 Activity行事と月を線で結ぼう 言語や文化に関する気付き
言語活動②	P17 Let's Listen 国名と月を聞き取ろう 言語や文化に関する気付き
言語活動③	P17 Let's Chant 月名を言ってみよう 慣れ親しみ
言語活動④	P18 Let's Play 月名(キーワード／ミッシング／ステレオ)ゲーム 慣れ親しみ
言語活動⑤	P18 Activity 自分の誕生日の言い方を知ろう 言語や文化に関する気付き
言語活動⑥	P19 Let's Listen 名前と誕生日を聞き取ろう 慣れ親しみ
言語活動⑦	P20 Activity1アルファベットを入れよう 言語や文化に関する気付き
中心コミュ	P21 Activity2誕生日をインタビューしよう コミュニケーション

⇒

修正後（必要に応じ活動を加除）

言語活動①	P16 Activity行事と月を線で結ぼう 言語や文化に関する気付き
言語活動②	P17 Let's Listen 国名と月を聞き取ろう 言語や文化に関する気付き
追加活動①	月名(おはじき／指さし)ゲーム 慣れ親しみ
言語活動③	P17 Let's Chant 月名を言ってみよう 慣れ親しみ
言語活動④	P18 Let's Play 月名(キーワード／ミッシング／ステレオ)ゲーム 慣れ親しみ
言語活動⑤	P18 Activity 自分の誕生日の言い方を知ろう 言語や文化に関する気付き
言語活動⑥	P19 Let's Listen 名前と誕生日を聞き取ろう 慣れ親しみ
追加活動②	P18 Activityの発展活動「誕生日カルタ」 慣れ親しみ
追加活動③	スーパーメガジャンケンゲーム 慣れ親しみ
追加活動④	P16 Activityの発展活動「絵を見て友だちの誕生月をあてよう」 慣れ親しみ コミュニケーション
~~言語活動⑦~~	~~P20 Activity1アルファベットを入れよう 言語や文化に関する気付き~~
中心コミュ	P21 Activity2 誕生日リスト作成「何月生まれが多いのかな？」 コミュニケーション

※ 言語活動：英語ノートに掲載されている活動
追加活動：子どもの実態に合わせて補った活動
中心コミュ：単元の中心となるコミュニケーション活動

※ □ 内は，各活動の目的を示す。

※ 活動の詳細は，P74「英語ノートの活用例(1)」参照

左側の列は，英語ノート２に掲載されている言語活動をそのままの順番で縦に並べ，各活動の目

的を併記したものです。これらの言語活動が，単元の最後に行う「友だちに誕生日をインタビューする。」と言う活動に向かって無理なく段階的に並んでいるかを検証します。

繰り返し学んで自信をつけたい子どもも多くいることを想定すると，言語活動②と言語活動③の橋渡しとなる活動を補った方がよさそうです。また，言語活動⑥から単元の中心となるコミュニケーション活動（以下「中心コミュ」）への展開において，言語活動⑦が目標の達成には必ずしも必要ではない活動であると考えた場合は，言語活動⑥から中心コミュへのつなぎとなる別の活動と入れ替える必要もあるでしょう。

このような分析に基づき，英語ノート２指導資料等を参考にして新たに活動を追加したものが右側の列に示されています。子どもは，これらの段階的に配列された活動を通じて，中心コミュに必要となる表現への慣れ親しみを深め，自信を持ってお互いの誕生日を尋ね合うでしょう。

次に，年間計画で配当された時間数を基に，各授業で扱う範囲を決定します。

ここでは英語ノート２の指導資料に沿って，この単元に４時間を割り当てることにします。そこで，中心コミュと，そこに至るまでの10の活動を４つに分けます。子どもの実態によっては，５や６（５時間扱いや６時間扱い）に分けることも考えられます。どちらの場合も，子どもの負担を考えて，前時に扱った活動を次時に復習として取り入れるよう配慮しましょう。

以上を基に，「中心コミュまで10ステップ，４時間配当」で作成した単元計画が，次ページに示されています。単元を構想する際の，「単元目標の設定」⇒「単元目標との整合性がある中心コミュの設定」⇒「そこに至る過程で必要となるすべての言語活動の洗い出し」⇒「適切な順序への並べ換え」⇒「配当時間に合わせた各授業の内容決定」，という手順を再確認してください。

【単元計画例】中心コミュまで10ステップ，４時間配当

活動	授業目標 内容 活動の目的	第1時 日本の季節の行事や特徴を伝え，英語での月の言い方を知る。	第2時 自分の誕生日を言う。	第3時 誕生日についてのまとまった話を聞いて，その概要を理解する。	第4時 自分や相手の誕生日について尋ねたり答えたりする。
ウォームアップ		○	○	○	○
言語活動①	P16 Activity行事と月を線で結ぼう 言語や文化に関する気付き	●			
言語活動②	P17 Let's Listen 国名と月を聞き取ろう 言語や文化に関する気付き	○			
追加活動①	月名(おはじき／指さし)ゲーム 慣れ親しみ	○ おはじき 指さし	● 指さし		
言語活動③	P17 Let's Chant 月名を言ってみよう 慣れ親しみ	○	○	●	●
言語活動④	P18 Let's Play 月名(キーワード／ミッシング／ステレオ)ゲーム 慣れ親しみ		○ キーワード ミッシング	○ キーワード ステレオ	
言語活動⑤	P18 Activity 自分の誕生日の言い方を知ろう 言語や文化に関する気付き		○		
言語活動⑥	P19 Let's Listen名前と誕生日を聞き取ろう 慣れ親しみ			○	
追加活動②	P18 Activityの発展活動「誕生日カルタ」 慣れ親しみ			○	○
追加活動③	スーパーメガジャンケンゲーム 慣れ親しみ				○
追加活動④	P16 Activity の発展活動 「絵を見て友だちの誕生月をあてよう」 慣れ親しみ　コミュニケーション				○
中心コミュ	P21 Activity2誕生日リスト作成「何月生まれが多いのかな？」 コミュニケーション				○
振り返り		○	○	○	○

※ ●の活動は，ウォームアップの代替として実施してもよい

※ 活動の詳細は，P74「英語ノートの活用例(1)」参照

(3)　１時間の授業の構想

単元の目標を達成するために，単元計画に基づいて子どもが段階を踏んで学習を進めることができるように１時間の授業を構想します。授業の流れが定着することで，子どもも指導者も見通しが持て，外国語活動に安心して取り組むことができるでしょう。

【１時間の授業の構成例】

①　あいさつ
②　ウォームアップ
③　導入(授業内容の導入／語彙や表現への慣れ親しみ)
④　展開(語彙や表現への慣れ親しみ／コミュニケーション活動)
⑤　本時の振り返り
⑥　あいさつ

【留意事項】

②　ウォームアップ

英語の歌を歌ったり，簡単なゲーム活動を行ったりして，外国語活動を始めるという雰囲気づくりをします。子どもに大きなチャレンジを求める活動や複雑な活動を行うのではなく，２～３分程度の歌やチャンツ，ゲームによって緊張をほぐすことを大切にします。単元の２時間目以降では，前時の振り返りとして使うとよいでしょう。

③　導入

本時で取り上げる内容や表現を紹介し，学習への意欲を高めます。特に単元の導入段階においては，単元で扱う話題や場面と子どもの日常生活や体験とを関連付け，子どもの興味・関心を十分に引き付けましょう。その際，単に事実を伝えるのではなく，両者を十分に比較する中で子どもが自発的に気付くよう配慮して，言語や文化に対する体験的な理解を深めることが大切です。

英語ノートのデジタル教材，ゲームやクイズ等を効果的に用い，指導者が意図的にジェスチャーを使ったり，具体的な物を示したりして，子どもの体験的な理解が英語を通して行われるよう支援しましょう。

ティーム・ティーチングの場合は，前述の「ティーム・ティーチングの留意点」を参照してALTの活用を図ってください。

④　展開

本時の目標につながるように，ねらいを明確にした活動を，バランスや順序を考慮して組み合わせて構成します。聞く活動から，言ってみる活動，記憶し自分のものにする活動，自分の意志で選んで発話する活動へと，段階的に配列するとよいでしょう。その際には，パターン・プラクティスなど単調な練習だけにならないように，歌やチャンツやゲームなどを工夫して用

います。積極的にどの子どもも進んで活動できる雰囲気をつくり，子どもが思わず聞きたくなる，言いたくなる活動を通して十分に語彙や表現に慣れ親しむことができるように支援をします。

子どもが十分に語彙や表現に慣れ親しんだことを確認できたら，コミュニケーション活動へと進みます。ここでは，友だちとのやり取りの中で，聞いたり言ったりして慣れ親しんだ表現を実際に使用し，「言いたいことを英語で伝えられた」「相手の言いたいことがわかった」「友だちの新たな一面を知ることができた」という経験をさせることが大切です。慣れ親しんだ表現を使う必然性があり，情報のやり取りを通じて満足感や達成感を味わうことができるような活動を用意しましょう。子どもは自己表現と他者理解を重ねながら，コミュニケーション活動の中で自己肯定感を育んでいきます。

⑤　本時の振り返り

１時間のまとめとして，本時の授業から得た成果を，本時のねらいに沿って振り返ります。これにより子どもは，自分や友だちの成長を実感したり，一人の気付きをクラス全員で共有したりすることができます。方法としては，「目標が達成されたか」「何に気付いたか」などについて，子どもが発表したり，振り返りカード等に記述したりすることなどが考えられるでしょう。

指導者は，外国語を主な手段として相手と粘り強く関わろうとした子どもに着目し，その姿勢を賞賛するメッセージを添えて学級全体に紹介します。数や量，速さといった数字で測ることのできる要素ばかりでなく，何とか相手に思いを伝えようとする「話し手」の姿や，相手の思いを何とか汲み取ろうとする「聞き手」の姿を価値付けることで，子どもはコミュニケーションを通して自分が大切にされていることを学び，自己肯定感を育んでいくのです。

子ども一人一人が達成感を感じ，さらにがんばろうという気持ちになり，次の活動への意欲を膨らませていくために，振り返りの時間を効果的に活用しましょう。

(4) 効果的なゲームやアクティビティの例

ゲームやアクティビティは，子どもに慣れ親しませたい語彙や表現を，繰り返し聞かせたり，言わせたりするのに有効です。ただ，指導者がそれぞれのゲームのねらいをしっかり理解し，単なる遊びで終わらせないことと，楽しいからといって必要以上に時間を費やさないことに注意すべきです。個人対個人だけでなくペアやグループで競う形態をとったり，グループで協力して何かを作りあげるものを取り入れたりするような工夫や，偶然性を取り入れて，英語が得意ではない子どもにも勝つチャンスを与えることも必要でしょう。

以下に挙げたゲームやアクティビティは，様々なトピックや場面で使うことができます。子どもたちの実態に合わせて，実施方法や形態を工夫してください。

ア　語彙や表現に慣れることをねらいとしたゲーム

【思わず聞きたくなる活動】

おはじきゲーム

単元の最初の語彙や表現に聞き慣れる段階で行うと効果的なペア活動です。おはじきを１人に３つずつ与え，表の中の好きな絵の上にマーキングさせます。指導者が発声した絵を表す言葉とマーキングが一致していたらおはじきを取ります。ペアと競争し，全てのおはじきがなくなった子どもの勝ちです。

子どもは相手に勝ちたいという思いで，自分がマーキングした絵と指導者が言う英語とを重ねながら期待を持って集中して聞くことができます。聞こえた英語を繰り返させることで，言い慣れる活動にもなります。

指差しゲーム

単元の最初の語彙や表現に聞き慣れる段階で行うと効果的なペア活動です。英語ノートの挿絵や，机の上に並べた絵カードを使います。ペアで，指導者の言った単語をどちらが早く指差すことができるかを競います。また，一度置いた指は離してはいけない，途中で指を替えてもいけない，というルールにして，どれだけ多くの絵を指し示せるかを競うゲームにすると，英語が苦手な子どもにも勝つチャンスが生じるでしょう。

英語カルタゲーム

単元の最初の語彙や表現に聞き慣れる段階で行うと効果的な活動です。グループに分かれて，絵カードを並べ，言われた単語を表す絵が描かれたカードを取ります。子どもは読み上げられたカードを取るために，耳を澄まして指導者が発声する言葉を聞き取ろうとします。子どもが使用表現と出会う最初の段階では，このように子どもが思わず聞きたくなるような活動を取り入れることが重要です。

指導者に対して一斉に“What would you like?”または“What do you <u>want / like</u>?”と問い掛けさせ，指導者がそれに答えて単語を読み上げることもできるでしょう。また，読み上げる役を子どもにさせてもいいでしょう。同じ札を２枚ずつ使用すると，２人の子どもが毎回カードを取ることができます。また，一番多くカードを取った子どもを勝者にする代わりに，「ある特定のカードを取ったら勝ち」というルールにして，最後に発表することもできるでしょう。

キーワードゲーム

新しい語彙や表現に慣れるために行います。単元の最初の聞き慣れる段階で行うと効果的です。

黒板に絵カードを貼るなどした後，キーワードを１つ決めます。指導者が１つずつ単語を言って子どもたちに繰り返し言わせた後で，キーワードを言います。キーワードが言われた時は，子どもは単語を繰り返す代わりに，あらかじめ決められた活動ルール（下の(ｱ)～(ｴ)など）で素早く反応します。相手より早く反応することが求められるため，子どもが集中して英語を聞き取ろうとします。聞こえた英語を繰り返させることで言い慣れる活動にもなります。

(ｱ) 消しゴムゲーム（eraser game）

２～４人で行います。机の中央に消しゴムのような目印を置き，子どもは両手を頭の上に乗せて待機します。指導者からキーワードが発声されたら素早く反応し目印を奪います。

(ｲ) 恐竜（ダイナソー）ゲーム（dinosaur game）

２～４人で行います。左手の指を指全体で紙をつまむようにすぼめます。右手の指は恐竜の口の形のように開きます。左手はハンバーガー（えさ），右手はお腹をすかせた恐竜に見立て，相手の左手と自分の右手，相手の右手と自分の左手を向き合わせて構えます。指導者からキーワードが発声されたら右手（恐竜）で相手の左手（ハンバーガー）をつかみ，左手は相手の右手に捕まらないように素早く引き戻します。

(ｳ) ハンマーゲーム（hammer game）

ペアで行うゲームです。最初にそれぞれが決めた自分のキーワードを相手に伝えます。ペア同士が向かい合って右手で握手をし，そのままの状態でゲームを開始します。指導者からキーワードが発声されたら自分のキーワードを言われた子どもは左手で相手の右手の甲を叩きます。相手は叩かれないように左手の手のひらで自分の右手の甲をガードします。

(ｴ) フィンガーキャッチゲーム（finger catch game）

２人～多数で行えるゲームです。グループごとに丸い円を作って並びます。左手の指で輪を作り，隣の人の左手の輪の中に右手の人差し指を差し込みます。指導者からキーワードが発声されたら左手を握り，相手の人差し指をつかみます。自分は相手の左手に握られないように人差し指を素早く上に引きあげます。

ラインナップゲーム

子どもが使用表現について言葉と意味とを理解した状況で行う聞き慣れるためのグループ活動です。いくつかの絵カードを用意し，指導者が発話した言葉を子どもが聞こえた順に並べます。グループで協力し合って行う活動なので，子どもが安心して参加することができるという利点があります。

一方で一度に複数の情報を記憶にとどめなければならないので，子どもは集中して言葉を聞こうとします。英語のストーリーを聞いて，場面を表す絵カードをグループで話し合って順番に並べ替えるゲームにすることもできるでしょう。アルファベットカードで行えば，聞こえたアルファベットと，カードの文字を重ねながら，文字を識別する作業が，アルファベットの形を確認する活動になります。

サイモン・セズ

身体の部分を示す語彙や，簡単な動作を表す表現に子どもが十分聞き慣れた後で，復習するために行うゲームです。子どもは，基本的に指導者が命令をする動作をしなければなりません。その命令は例えば次のようなものです。

“Simon says touch your mouth.” “Simon says jump.” “Simon says turn round.” しかしながら，“Simon says”をつけないで命令された場合に，その動作をしてしまったら，ゲームから脱落します。最後まで残った子どもが勝者となります。だんだんとテンポを速めたり，“Play soccer”など，やや複雑な動作を用いたりすることもできます。

【思わず言いたくなる活動】

ステレオゲーム

５人程度のグループで行う活動です。使用する単語や表現について，言い慣れる活動をした後，グループの中で１人ずつ，自分が発声する言葉を１つ決めます。グループごとに前に出てきて，タイミングよく一斉に英語で叫びます。聞き手は，それぞれが何と言っているのかを聞き分けて回答します。

大きな声で自分が選んだ単語や表現を何度も発声することで，子どもは使用表現に対して自信を深めることができます。また，聞き手は同時に聞こえる英語の中から，余分な音を排除して聞こうとすることで，より一層集中して耳を傾けるようになります。

伝言ゲーム

単語や文を正確に伝えることができたチームを勝ちとするゲームです。子どもに使用表現を何度も発話させたい時に使うと効果的です。子どもにしっかりと発声させることが目的ですので，指導者には子どもの視点が速さだけに偏らないように活動を工夫することが求められます。

最初の子どもに，文を聞かせる代わりに，絵カードを見せたり，時計で時刻を示したりするほか，最後の子どもが口頭で伝える代わりに，競争で該当する絵カードをとるようにすることもできるでしょう。

スーパー メガ ジャンケン ゲーム

コミュニケーション活動に入る前段階で，子どもに何度も使用表現を発話させたい時に行うと効果的なグループ対抗戦で進める活動です。10枚程度の単語やジェスチャーを表すカードを２～４セット準備し，クラスを５，６人程度のグループに分けます。

（図）☺ → □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ ← ☺

Ａグループ　伏せてあるカード（表にして英語を言い，また伏せて置く）　Ｂグループ

上図のように両端に別れ，チームごとに列を作り先頭の１人が指導者の号令で１枚ずつカードを表にして英語を言っていきます。言い終わったカードはすぐにまた伏せておきます。分からない時は，指導者や自分のチームの人に教えてもらうことができます。相手のグループの人と出会ったところでじゃんけんをします。勝てばそのままカードの絵を英語で言いながら進み，相手側の陣地を目指します。負けたら，次の人が１枚目からカードの絵を英語で言いながら進みます。相手側の陣地に着いてじゃんけんに勝ったチームの勝ちとなります。

神経衰弱ゲーム

グループに分かれ，伏せて並べられた絵カードを開いた時に絵が表す単語や文を言う，というルールでゲームを行います。子どもは２枚のカードを一致させるために集中してカードの言葉を記憶しようとします。勝敗には偶然性があり，たとえ間違えても子どもが恥ずかしい思いをしないというところがメリットです。一時的にでも，言葉を覚えたり思い出したりする必要のあるゲームなので，ある程度聞き慣れたり言い慣れたりする活動を繰り返した後に行うと効果的です。

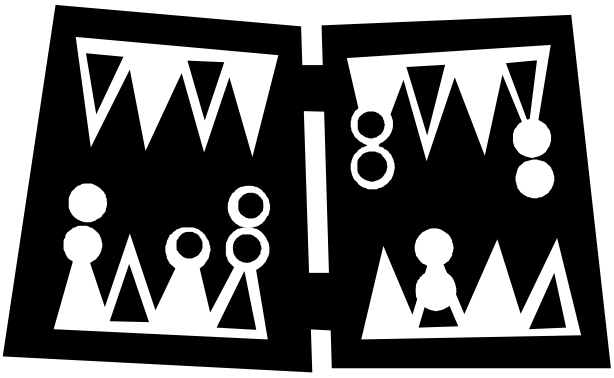
ミッシングゲーム

コミュニケーション活動に入る前段階で，子どもが使用表現に慣れ親しんでいるかを確認する活動として有効です。まず絵を黒板に貼り，子どもたちと絵を見ながら英語を何度も繰り返し言います。子どもが表現に十分慣れ親しんだところで，すべての子どもたちに目を閉じるように言い，その間に１枚もしくは２枚絵をはずします。そして，“What’s missing?”(何がなくなったかな？)と子どもたちに問い掛けます。子どもは目を開けて黒板からはずされたカードが何であるか考え英語で言います。問い掛ける役を子どもにさせてもいいでしょう。

外国語活動は定着を目指すものではありませんが，子どもに無理なく，単元で使う英語や表現に触れさせ，自信を持たせることは大切です。この活動は，一時的に単語や表現を記憶に留める必要があり，そのために子どもがより一層集中して英語を発声したり聞いたりするようになります。あくまで，聞き慣れたり，言い慣れたりすることを繰り返し，子どもに自信を持たせてから出題することと，リズム読みを取り入れるなど，子どもに無理のないように配慮することが望まれます。覚えることを前面に出さず，子どもが思わず覚えてしまうような手だてが必要です。

すごろくゲーム

コミュニケーション活動に入る前段階で，子どもに何度も使用表現を発話させたい時に行うと効果的です。どのようなトピックにも使えますが，例えば，動物の名前に聞き慣れたり，言い慣れたりするためには，マスに動物の絵を書き入れ，サイコロを振ってコマが進んだところで，そのマスがヘビであれば“Do you like snakes?”と他の子どもたちが質問をし，“Yes, I do.” “No, I don’t.”と答えるようにします。マスには，「２つ進む」「３つもどる」「スタートに逆戻り」なども含めると楽しさが増します。また，絵を書き込む代わりに，数字を入れておいて，黒板に絵カードを貼って番号を添えて書けば，何回でも同じマスが使えます。



イ　言いたいことを英語で伝えることをねらいとしたアクティビティ

仲間集め

比較的簡単にできるコミュニケーション活動です。「同じ国に行きたい人を探そう」「同じ誕生月に生まれた人を探そう」などのように，インタビューをしながら，同じ○○の人を探します。見つかったら一緒に行動し，仲間を徐々に増やしていきます。同じ○○の人を見つけた時の喜びと，徐々に仲間が増えていく時の喜びを味わうことができます。仲間を集めるために普段あまり話さない人にでもどんどん話し掛けていくことができます。

インタビューゲーム

「一番早く起きる人はだれ？」「クラスのみんなが好きなランチメニューは？」など，目的を持ってインタビューを行います。大勢が話している中で英語を発するので，あまり緊張することはありません。インタビューの目的を明らかにして行うことで，友だちに聞きたいという意欲を持って活動に取り組むことができます。また，「インタビューして探す」という目的があるため，いろいろな人に話し掛けようという意欲も膨らみます。

クイズ

指導者又は子どもが自分の作ったクイズを出し，他の子どもが答えていく活動です。３ヒントクイズやWho am I?クイズ等が代表的です。クイズを出す子どもは，友だちの前ではっきりとヒントを出さなければいけないため，緊張を伴う活動となりますが，クイズという要素を取り入れることで，友だちが自分の考えたクイズに答えてくれる喜びを感じることができます。

ショー・アンド・テル

実物や絵を見せながら(show)，自分の思いを伝える(tell)活動です。グループやクラス単位で行いますが，子どもにとっては，友だちの前で自分の思いを伝えるという場となります。友だちの前で堂々と発表をするのはかなり緊張しますが，言えたという思いは自己肯定感を育みます。言葉だけでなく実物を示しながら発表することは，お互いに安心感を与えることにもなります。

ロールプレイ

道案内や買い物など様々な場面を設定して行う活動です。相手に伝わればよいだけでなく，役割演技をすることで，場面に応じた表情やジェスチャーをつけていくことが求められます。相手や立場によって話し方を変えたり，表情などを工夫したりするため，お互いのよさを見付けることもできます。

3　クラスルーム・イングリッシュ

(1) クラスルーム・イングリッシュを使用することの意義

- 簡単で子どもがよく聞き慣れたクラスルーム・イングリッシュを繰り返し使うことで，英語を使ってコミュニケーションをしようとする雰囲気をつくることができます。
- 指導者が英語でALTとコミュニケーションをとろうとする姿を見せることは，子どもの英語で話す意欲を高めていくことになります。

(2) 効果的にクラスルーム・イングリッシュを使用するために

- 授業で使用する表現や簡単な指示などは英語で言いましょう。発音は気にすることはありません。
- クラスルーム・イングリッシュは，子どもが理解できるよう，短い言葉ではっきりと言うことが大切です。また，ジェスチャーやピクチャーカードなどは，子どもの理解を助けます。
- ALTに対して，分からないことは遠慮せずに聞き返したり確認したりするなど，実際のコミュニケーションを子どもに見せることを意識しましょう。２人が仲良く対等に会話をしている姿を見せることで，外国語や外国人が特別なものではないことに気付いていきます。
- まずは指導者が自信を持って言える言葉を使うことが大切です。毎時間使える表現を増やしていきましょう。

(3) クラスルーム・イングリッシュの例

ア　あいさつなど

1	皆さん，おはよう（こんにちは)。	Good morning (afternoon), class.
2	元気ですか。	How are you?
3	今日の授業は楽しかったですか。	Did you enjoy today's lesson?
4	今日はここまでです。	That's all for today.
5	楽しかったですね。	We had a very good time.
6	さようなら，また会いましょう。	See you soon.

イ　指示を出すために

1	立ちましょう。	Stand up, please.
2	座りましょう。	Sit down, please.
3	8ページを開いてください。	Please open your book to page 8.
4	グループ(円，列，ペア)をつくってください。	Make a group (a circle, a line, pairs).
5	ペア(グループ)でやってください。	Work in pairs (groups).
6	質問に答えてください。	Please answer the question.
7	想像して，あててみなさい。	Make a guess.
8	手を挙げなさい。	Raise your hand.
9	質問はありますか。	Any questions?
10	話をやめましょう。しずかにしましょう。	Stop talking. Be quiet.
11	私の言うことをよく聞いてください。	Please listen to me carefully.

12	顔を上げてください。	Please look up.
13	私の後について言ってみなさい。	Repeat after me.
14	英語で言ってください。	Say it in English, please.
15	もう一度言ってください。	Say it again, please.
16	もっと大きな声で言ってください。	Speak louder, please.
17	誰かやってくれませんか。	Any volunteers?
18	机の上にあるものをしまってください。	Clear your desk, please.
19	すべて机の中にしまいなさい。	Put everything in your desk.
20	準備はいいですか。	Are you ready?
21	準備，はじめ！	Ready, go!
22	あなたの番ですよ。	It's your turn.
23	時間切れ，終わりです。	Time is up.　Finish!
24	席に戻りましょう。	Please go back to your seat.

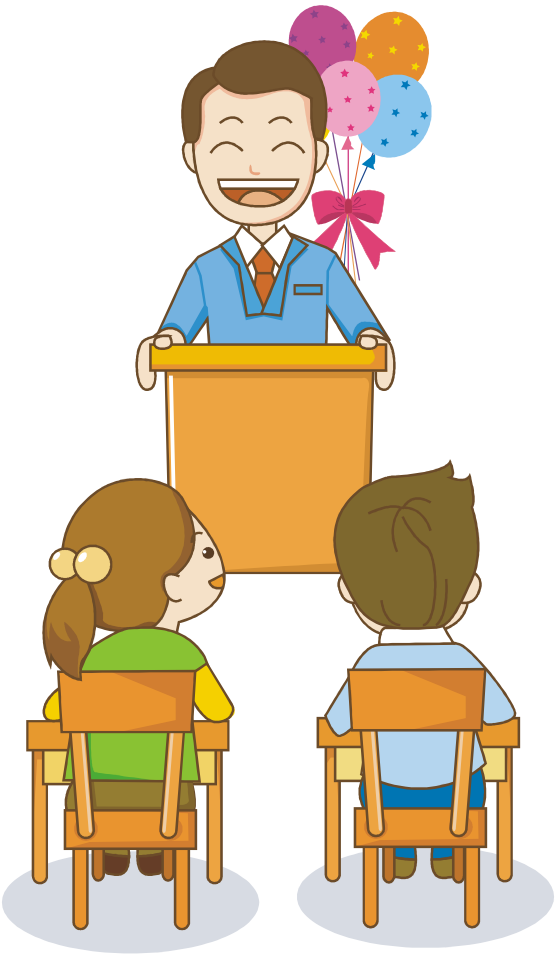
ウ　褒める，励ますなど

1	がんばったね。	Good job.
2	よくできたね。	Well done!
3	すばらしい。	Excellent!
4	すごいぞ。	Great!
5	いいよ。	OK.
6	それいいね。	Sounds great.
7	そのとおりです。	That's right.
8	おしい。	Close!
9	もう一度やってみよう。	Try again.
10	本当ですか。	Really?
11	大丈夫。	No problem.
12	心配しないで。	Don't worry.
13	気にしないでいいですよ。	Please don't worry about it.
14	はい，どうぞ。(ものを渡す時など)	Here you are.
15	わかりました。	I see.
16	もちろんいいですよ。	Sure.　(Yes, of course.)

エ　ALTと打ち合わせをする時の表現

1	私は6年1組の担任です。	I am the homeroom teacher of Class 1 in the sixth grade.
2	3時間目にティーム・ティーチングをします。	We will team-teach third period.
3	3時間目は10：30から始まります。	Third period starts at 10:30.
4	授業は50分です。	The class is 50 minutes.
5	これが今日の授業案です。	This is the lesson plan for today.

6	最初に5分くらい自己紹介をしてください。	First of all, would you introduce yourself for about 5 minutes?
7	次に，子どもに質問をしてください。	Next, please ask the students some questions.
8	子どもに繰り返させてください。	Please have the students repeat after you.
9	今日の授業はどうでしたか。	What did you think of today's class?
10	すみません。もう行かなければなりません。	Excuse me, but I have to go now.
11	それでは，また来週。	See you next week.
12	え，何とおっしゃいましたか。	Pardon?
13	ゆっくり話してください。	Please speak slowly.
14	～は英語で何と言いますか。	How do you say ～ in English?



４　カリキュラム開発

(1) 英語ノートの活用

ア　内容と構成

英語ノートは，学習指導要領に示された外国語活動の目標を達成するための，授業で用いる教材のモデルを示したものです。英語ノートの各単元は，子どもがコミュニケーションの楽しさを体験し，それを通して言語の大切さと表現を学び，外国と日本の文化の特性に気付くことができるように，「外国語の音声への慣れ親しみ」「コミュニケーションへの積極性」「言語・文化の体験を通した理解」の三要素をからめて構成されています。

「言語・文化の体験を通した理解」で大切なことは，「差異」だけに着目せず，「共通性」を認識させることです。言葉や文化は違っても人間は共通という考えを持ち，言葉や文化を身近に感じることになります。また，「外国語＝英語」(外国語は英語だけ)という短絡的な考えを持たせないように，英語ノートでは，英語圏以外の言語や生活習慣をいくつか紹介しています。

イ　英語ノートの活用例

子どもが自らの体験を通して言語や文化についての理解を深め，積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育成するためには，各学校の状況や子どもの興味・関心を考慮して，子どもが進んでコミュニケーションを図りたくなるような活動を提供することが必要です。

活動を追加したり，順番を入れ替えたりするといった工夫をした単元計画例を，以下に３つ紹介しますので参考にしてください。

(ｱ) 一人一人の子どもの学び方に配慮する

授業者には，全ての子どもが中心となるコミュニケーション活動に自信を持って参加できるように，スモールステップで活動を構成することが求められます。

⇒ P19～21「単元の構想」及びP74「英語ノートの活用例(1)」参照

(ｲ) 国際理解と子どもの興味・関心を結び付ける

外国の文化や習慣などに触れ，同時に日本の文化や習慣を改めて見直すことは，国際理解への第一歩となります。

英語ノート１「Lesson 9　ランチ・メニューをつくろう」の単元は，友だちの食べたいものを尋ね合い，グループでオリジナル・ランチ・セットを考え，紹介し合う，という流れになっていますが，このオリジナル・ランチ・セットのメニュー作りを，「国際交流パーティーを開くとしたらどんなメニューを考えるか」という課題に変えます。これにより，食べたいものを尋ね合う必然性が生まれ，外国の食文化への興味・関心が高められ，子どもの想像が膨らみます。

⇒ P75「英語ノートの活用例(2)」参照

(ｳ) 他教科・領域との関連を意識する

外国語活動以外の授業で学習したトピックを用いることで，子どもの実態により近づいた内容の活動を設定することができます。

小学校社会科では，世界の国々を扱う内容が示されています。第５学年では20か国程度の国名とその位置を扱います。さらに，第６学年では，「我が国と経済や文化などの面でつながりが深い国の人々の生活の様子を調べる」という学習内容が示されています。これらの単元と英語ノートを関連させることで，子どもの伝えたい思いが一層高まっていきます。

⇒ P76「英語ノートの活用例(3)」参照

(2) 身近な事柄を題材とした活動例(静岡県ならではの内容)

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，行事等を積極的に取り上げていくことが期待されます。その際には，子どもにとってわかりやすく馴染みある身近な題材を用いて，子どもの興味・関心を引き出すことが大切です。

77ページ以降に示す活動例は，身近な地域の題材を生かして考えた単元例であり，静岡県に関連の深い歌や物語を取り上げることで，静岡県について理解を深め，興味・関心を高めていくきっかけとなることをねらいとしています。

(3) 資料一覧

- 英語ノートの活用例(1)　英語ノート２「Lesson 3　友だちの誕生日を知ろう」　P74
- 英語ノートの活用例(2)　英語ノート１「Lesson 9　ランチ・メニューをつくろう」　P75
- 英語ノートの活用例(3)　英語ノート２「Lesson 6　行ってみたい国を紹介しよう」　P76
- 身近な事柄を題材とした活動例(1)　「平成版かぐや姫を劇で表現しよう」　P77
- 身近な事柄を題材とした活動例(2)　「私のふるさと」　P83