

終わらない物語に

「Disney Land」この言葉の響きに人は、「夢・憧れ」を抱き、満面の笑顔となることでしょうか。なぜ Disney Land は常に夢の国であり続けるのでしょうか。そこで出会う様々なキャラクターたちは、あなたを夢の国に誘い、そして夢の国の主人公にしてくれます。

平成23年度から小学校高学年で外国語活動が導入され、児童の高い学習意欲、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ます。その一方で、学校種間の接続が不十分であったり、コミュニケーション能力の育成を意識した言語活動が不十分であったりと課題も指摘されています。

そこで、本研究では研究主題を「コミュニケーション能力をはぐくむ外国語教育の推進」として、検証授業を重ねながら、小学校と中学校の接続を円滑に行うこと、特にそのパイプとして「内容を重視した指導法」を改善点に研究を進め、その成果をリーフレットにまとめました。小学校と中学校の教師がそれぞれの教育観を乗り越えながら、より良い外国語教育を創造するために議論を交わしてきたことがまず第一の成果であったと思います。

さて、なぜ Disney Land が人々にとって夢の国であり続けるのか。それは、開園以来、完成はしないとのコンセプトで常に新鮮で魅力的なアトラクションがつくられ続けることがその理由の一つとしてあげられます。本リーフレット及び研究はこれが完成ではありません。このリーフレットを手にとっていただく先生が主人公となり、書き込みをしていただいたり、付け加えをしていただいたり、本リーフレットをもとに授業づくりの議論をしていただくことで進化し続ける研究であって欲しいというのが研究員一同の思いです。そして、「学びの真の主人公である児童生徒が自分たちの夢を実現させる世界に旅立ってほしい。自分自身の夢の国でしっかりと生き抜いてほしい。」との願いが込められています。

2年間にわたり、ご指導・ご支援していただきました皆様に心より感謝申し上げます、ご挨拶といたします。



佐世保市教育センター 研究調査「外国語・英語」 研究員一同

<研究同人一覧>

| 年 度 | 平成29年度 | 平成30年度 |
|----------|--|--|
| 研究員 | 摩嶋 俊祐 (相浦小) 松尾 瞳 (楠栖小) 松田 典代 (天神小) 小宮 昭子 (清水中) 山口 直美 (光海中) 大坪 真梨子 (日宇中) | 摩嶋 俊祐 (相浦小) 松尾 瞳 (楠栖小) 松田 典代 (天神小) 小宮 昭子 (清水中) 山口 直美 (光海中) 大坪 真梨子 (日宇中) |
| 講座責任者 | 古庄 忍 (光海中) | 古庄 忍 (日野中) |
| 導助言者 | 山崎 祐一 (長崎県立大学) | 山崎 祐一 (長崎県立大学) |
| 教育センター所員 | 森 恵司 川上 登 | 森 恵司 川上 登 |

研究紀要

No. 89 平成31年1月

小学校はやってみよう

活動をつなぐ授業づくり

Try!



Change!

中学校は変えてみよう

内容を重視した授業づくり



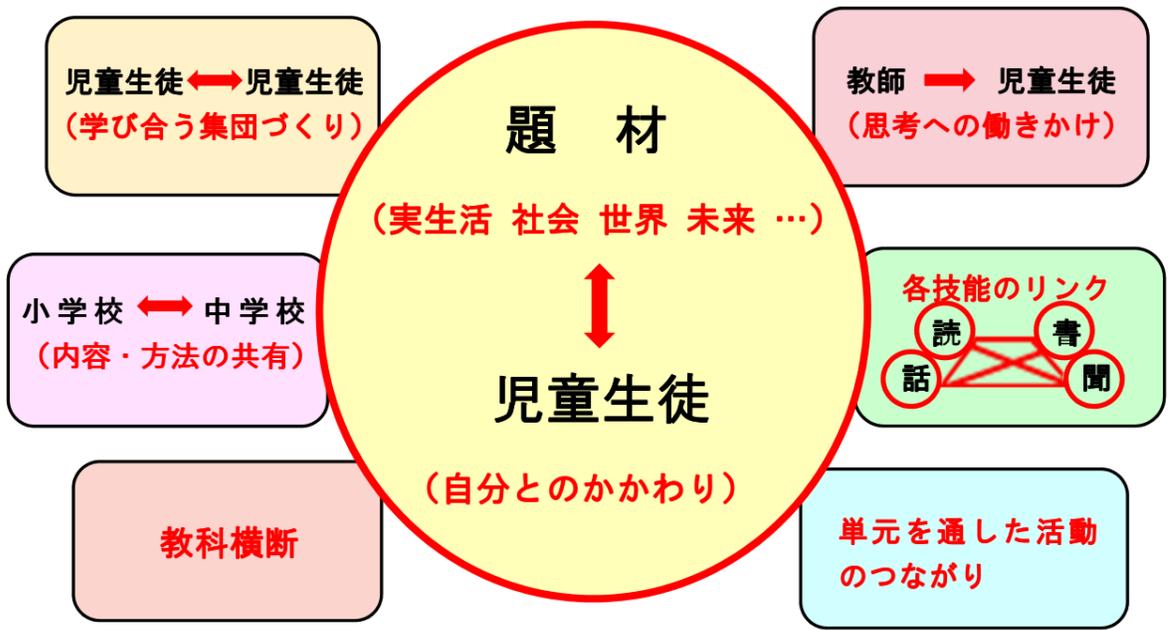
佐世保市教育センター「学び続ける教員のために」
深まり・つながり・ゆとりのある研修

Research Theme 研究主題
 コミュニケーション能力をはぐくむ外国語教育の推進
 ～内容を重視した指導法を求めて～

Study Hypothesis 研究仮説
 あらゆる教育活動や生活体験で身につけてきた知識を引き出し、児童生徒の思考に働きかけ、学んだことを英語で表現させたり、繰り返し活用させたりすることで、コミュニケーション能力の育成につなげることができるであろう。



授業づくりのキーワード『つなぐ』



文法や語彙中心の指導法から内容を重視した指導法へ

- 教科横断的な視点
- 活動をつなげる発問の工夫
- 単元構成の工夫
- ゴールの提示
- 必然性のあるコミュニケーション

小学校 検証結果 [研究員在籍校のアンケートより] **【実践前→実践後】**

| | | | |
|------------------------|---------|----------|---|
| ● 授業への関心の高まり | 【非常に高い】 | 46%→67% | 関心あり 100% 【高い】→【非常に高い】 21%のレベルアップ |
| | 【高い】 | 54%→33% | |
| ● 自分の思いを伝えようとする態度の高まり | | 71%→91% | |
| ● 相手の思いを受け取ろうとする態度の高まり | | 97%→100% | |
| ● 外国語への知的好奇心の高まり | | 97%→100% | |

中学校 検証結果 [研究員在籍校のアンケートより] **【実践前→実践後】**

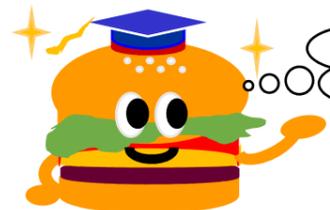
| | | | |
|---|--|---------|-------|
| ● 授業への関心の高まり | | 77%→91% | |
| ● 自分の考えに理由をつけて表現できる | | 13%→29% | 【実践後】 |
| ● 英語を繰り返し言ってみることで、英語が身につくと思うか | | | 92% |
| ● 授業で絵や写真を用いて、英語を話すことは英語を身につけるうえで役に立つと思うか | | | 96% |

課題
 [小・中共通]
 学習活動を支える学級集団づくりの確立 (学習規律、ペア・グループ活動)
 →ルールを作りながら集団を高める。複数の指導アイデア=指導法の工夫

[小学校]
 ① 関心・意欲を高め学びのある単元のゴール設定
 ② 単元のゴールへ向けた活動内容の精選

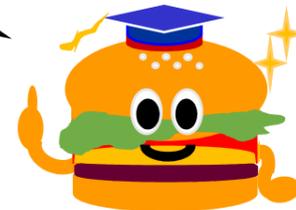
[中学校]
 ① 単元のゴール設定を柱とした教材の分析と指導計画
 ② 生徒の関心意欲を高め、思考を深める発問の工夫と精選
 ③ Outputにつながる十分なInputと繰り返しによる活用
 ④ 小中相互による学習内容のつながりを生かした活動の設定





単元づくりのポイントを紹介するよ!

小学校



【ゴールの提示】
 児童が「英語の表現を学びたい!」と思う必然性のあるコミュニケーション活動(タスク型)を設定することがポイント!単元の導入でゴールのイメージを持たせ、児童の意欲を引き出そう!

【活動をつなげる工夫】
 身につけさせたい表現を、単元の中で繰り返し発話させたり、何度も聞かせたりしよう。Small Talk も活用しよう!

【活動をつなげる工夫】
 一斉→グループ→ペアと活動形態を変えていくことで、徐々に少人数でも英語を用いて表現できるようにさせていくといいよ。

【教科横断的な視点】
 友達紹介の活動と、道徳「信頼・友情」と関連させることで、児童の人間関係が深まるよ!

【必然性のあるコミュニケーション】
 児童が十分に慣れ親しんだ表現を「書きたい!」と思うような活動を仕組もう。

【活動をつなげる工夫】
 毎時間ふりかえりを書かせることで、授業中に見とれなかった児童の様子が見えるだけでなく、児童自身が自分の課題や成長に気づくこともできるよ!



【単元構成の工夫】
 児童の思考の流れに沿って単元を仕組もう。
 (例)

- 「泳ぐってなんて言うんだろう?」 → ① 単語に出会う。
- 「何ができるか、友達に聞きたい!」 → ② Can you ~?の表現を知る。/使う。
- 「自分ができることを、紹介してほしい。」 → ③ I can ~の表現を知る。/使う。
- 「友達ができることを紹介したい!」 → ④ He / She can ~. の表現を知る。/使う。

1 単元 : We Can! 1 Unit 5 (She can run fast. He can jump high.)

2 単元のゴール : 友達のできることを紹介しよう。

3 単元の指導計画

| 時 | 学習内容 |
|---|-------------------------------------|
| ① | 単元のねらいを知り、活動の見通しを持ち、新しい単語と出会う。 |
| 2 | 友達にできることを尋ねる表現に慣れ親しむ。 |
| 3 | ペアの友達にできることを尋ねたり、友達から聞かれたことに答えたりする。 |
| 4 | ペアの友達から聞かれていない自分のできること/できないことを伝える。 |
| 5 | He/She を使って、他者のできることを紹介する。 |
| 6 | 紹介の内容を決め、紹介カードを作り、発表の練習を行う。 |
| 7 | グループで発表のリハーサルを行い、アドバイスをし合う。 |
| 8 | 紹介カードを使って、友達のできることを紹介する。 |

4 指導過程 (1/8時)

| 過程 | 学習活動・学習内容 | 教師の支援・留意点 | 形態 |
|-----|---|---|------|
| 導入 | <p>Warming up ○あいさつをする。</p> <p>○教師のデモンストレーションを見て、単元のゴールを知り、見通しを立てる。</p> <p>単元のゴール 友達のできることを紹介しよう!</p> | <p>Hello. How are you today? I'm fine.</p> <p>○他の教師の紹介をデモンストレーションとしてする。</p> <p>He can play soccer. He can cook well. He can't play the piano. But he can play the recorder. Who is he? He is Mr.○○!</p> | 一斉 |
| 展開 | <p>Activity① ○動きを表す擬音語を聞いたり、ジェスチャーを見たりして、どんな動きをしているのか考える。</p> <p>jump / run / sing / swim / skate / ski / cook / play the piano / do judo / play baseball / ride a unicycle</p> <p>Activity② ○ラッキーカードゲームをする。 (1) 山からカードを1枚取る。 (2) 取ったカードの単語を読むことができたならカードをもらう。 (3) 最後にラッキーカードを発表し、そのカードを持っていた人が勝ち。</p> | <p>○動きを表す単語を音やジェスチャーで表し、児童に予想させる。 ○絵カードを示し、単語の言い方を教える。 ○チャンツで言い方に慣れさせる。</p> | 一斉 |
| まとめ | <p>Looking back ワークシートにふりかえりを書く。</p> | <p>○本時のめあてに照らし合わせて、活動をふりかえらせる。</p> | 個人一斉 |

5 評価 : 動きを表す言葉が言えるようになったか。

- 単元：NEW HORIZON 2 Unit 3 (Career Day)
- 単元のゴール：登場人物や自分の職場体験について英語で表現できるようになる。
- 単元の指導計画

| 時 | 学習内容 | 評価 |
|---|--|-------|
| ① | 様々な職業に関心を持ち、Deepa の職場体験について考える。(part 1・2)★1 | 活動の観察 |
| 2 | Kota と Alex の職場体験について、発問を用いて内容を引き出す。(part 3) | // |
| 3 | Kota のレポートについて、深く読み内容を理解する。(part 4) | // |
| 4 | 不定詞の活用の仕方の確認、不定詞の用法のまとめと練習 | // |
| 5 | 3人の登場人物について英語で説明する。 | // |
| 6 | 登場人物の職場体験について、英語で書いて表現する。 | 表現活動 |
| 7 | 自分の職場体験の目的や予定などを英語でたずね、伝えあう。 | 対話活動 |

中学校

- ★1 単元の1時間目に導入をしながら、Part 1・2の内容を引き出しているよ。
- ★2 毎時間、たくさん音読をさせることがインプットになり、内容理解とつながっていくよ。
- ★3 英語で知っている職業名を言わせることで、小学校で学んだ知識を引き出せるよう工夫しているよ。(外国語活動・生活科・社会科など)



4 指導過程 (1/7時)

| 過程 | 学習活動・学習内容 | 教師の支援・留意点 | 形態 |
|-----|--|---|------------|
| 導入 | ○中学生のなりたい職業ランキングをトップ1～5を男女別に考える。★3・4 | ○英語で質問しながら、中学生のなりたい職業ランキング考えさせる。 ○新出文法を意図的に使用する。★5 | 一斉 グループ |
| 展開 | ○自分たちの職場体験について英語で考える。★6 T: Where are you going to work on Career Day? S: I'm going to work at Gobangai. ○めあてを確認する ディーパの職場体験を英語で紹介しよう。 | ○生徒の体験予定を全体で復唱しながら、既習事項(be going to～)を復習する。 | グループ |
| | ○グループで教師の質問に対する答えを推測し、英語で考える。 Q1: What is her dream? Q2: Where did she go on Career Day? Q3: Why did she go there? Q4: What did she do at the restaurant? Q5: What did the owner tell her on the first day?など | ○自由な発想で回答できることを伝え、積極的に発言を促す。★7 | グループ |
| まとめ | ○ディーパの職場体験について英文で表現する。 | ○英文を全体で復唱し、より多くの英語に触れさせる。★8 ○学習した内容と自分の体験を表現することが、Unit の最終目標になることを伝える。 | 一斉 |

***なりたい職業ランキング**

| 男子 | | % | 女子 | | % |
|----|----------------|------|----|---------------|------|
| 1 | ITエンジニア・プログラマー | 24.0 | 1 | 芸能人(歌手・俳優・声優) | 19.0 |
| 2 | ゲームクリエイター | 22.0 | 2 | 絵を描く仕事 | 14.0 |
| 3 | You Tuber | 17.0 | 3 | 医師 | 13.0 |
| 4 | プロスポーツ選手 | 16.0 | 4 | 公務員 | 11.0 |
| 5 | エンジニア | 13.0 | 5 | 文章を書く仕事 | 10.0 |
| 6 | 公務員 | 11.0 | 6 | 保育師・幼稚園教諭 | 9.0 |
| 7 | 学者・研究者 | 10.0 | 7 | 教師 | 8.0 |
| | 会社経営者・企業家 | 10.0 | | ゲームクリエイター | 8.0 |
| 9 | 教師 | 9.0 | 9 | デザイナー | 7.0 |
| | 医師 | 9.0 | 10 | You Tuber | 6.0 |
| | | | 11 | マスコミ関係 | 6.0 |

- ★4 題材をより身近に感じさせるために、提示法をクイズやチャートなどで工夫しているよ。
- ★5 新出文法(不定詞)を導入時から、大いに活用しているよ。
ex.) 17% of the boys want to be You Tubers.
- ★6 導入から展開に流れがあるね。
内容に関すること：自分の職場体験のことと関連させると、学習への関心が高まるね。
英語に関すること：既習の"be going to ~"を使って表現させているね。
- ★7 教科書を開く前に、教師の発問を通して絵を見て内容を推測させながら、生徒に自由に表現させているよ。本文の内容に自然に入っているね。
- ★8 単元のゴールを目指して、それぞれの授業で何度も発問に答えたり、絵を見たりしながら、英語で表現する練習をするよ。

出典：ソニー生命保険株式会社 HP 「中高生が思い描く将来についての意識調査」(2017)



生徒が、登場人物の職場体験について説明したり、自分の職場体験に言いかえたりして、英語で表現できるようになることを目指しているよ。

5 評価：登場人物や自分の職場体験について英語で表現(話すこと・書くこと)することができたか。