

2 外国語・英語活動の指導形態

(1) 外国語・英語活動の進め方 (時間割のタイプ)

本校で行っている外国語・英語活動の進め方のタイプは、①単元的 ②1単位時間 ③モジュールに分けられる。

◇進め方別の特徴

進め方	場 面	効 果	留 意 点
単元的	・教科との関連	・児童がもっている知識や体験を生かすことができる。	・日本語の知識（言葉）を英語にすることが難しい。
	・いくつかのトピックのまとめ（学期末など）	・一つのトピックだけでなく、今までに学習したトピックを組み合わせた活動をすることができる。 ・自分の表現したいことを考えながら活動することができる。	・表現活動をスムーズに行うために復習の時間を確保する。
	・異文化理解	・異文化に関する体験的な活動の時間を多く取り入れることができる。	・できるだけ多くの児童が平等に体験できるように配慮する。
1単位時間 45分	・様々なトピック	・45分で完結するので、どんな活動をするのかがはっきりし、わかりやすい。 ・歌、チャンツ、ゲームなど様々な指導方法を少しずつ取り入れることで、児童が集中し、興味関心を持ち続けて活動を行うことができる。	・インプットとアウトプットの活動を組み合わせて展開していく。
モジュール 15分	・単語学習	・単語だけを集中して聞いたり、発音したりできる。集中力が持続する。 ・CDなどを使いながら、HRTのみでも英語に触れる時間として活動できる。	・新しい単語に慣れることができるように、CDなどでネイティブな発音を聞く機会を多くする。

(2) 指導者と指導形態、よりよいTTの進め方

◇指導者（外国語担当者）の役割分担

役 割	HRT (学級担任)	ALT (外国語指導助手)
授業作り	<ul style="list-style-type: none"> ・子供の実態や他教科等との関連性にもとづいて活動案を作成する。 ・教材、教具を作る。 ・活動全体の流れを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・外国語の知識にもとづいて行う。
モデル	<ul style="list-style-type: none"> ・学習者としてのモデル (子供と一緒に学ぶ姿勢を示す。新しいことを学ぶ楽しさを身をもって示す。) 	<ul style="list-style-type: none"> ・外国語や外国語文化の実物モデル。

教授者	・学級運営，活動運営における指導を行う。（活動の様子や表情を的確にとらえて指示を出す。）	・ネイティブな発音を聞かせる。 ・外国語や文化，生活情報を紹介する。
支援者	・子供の実態を考慮して行う。	・外国語によるコミュニケーションを通じて行う。
授業運営者	・子供の実態にもとづいた活動の運営や経営を行う。 ・学級の雰囲気を作る。	・外国語活動の雰囲気を作る。
評価	・ねらいや子供の実態にもとづいて評価を行う。	・ねらいにもとづいて評価を行う。

◇指導形態別の特徴

	TT (HRT・ALT)	HRT単独
効果 利点	<ul style="list-style-type: none"> ・ALTのネイティブな発音に触れる事ができる。 ・多様な展開や支援が可能である。 ・それぞれの立場に応じた役割を生かすことができる。 ・2人の会話をモデルとすることが可能である。 ・外国語活動としての雰囲気が高まる。 ・活動の細部にわたって，多くの子供たちに支援が可能になる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・他教科等の関連性や子供の実態，生活との関わりなどを把握しながら活動を計画することができる。 ・子供たちの活動の様子を見ながら，臨機応変に活動をすすめることができる。
留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・両者の綿密な事前打ち合わせが必要不可欠となる。 ・外国語活動であっても，HRTが学級全体を動かすという形が有効だろう。 ・HRTは，学級全体や子供たちの様子をALTに伝えておき，ALTも知ろうとする努力が大切であるだろう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・雰囲気作りに努める。 ・ネイティブな発音をCDなどで用意しておく。 ・子供のつまづきそうな場面を事前に予想し，対応を考えておく。 ・子供からの質問で，即答が不可能な事項は，後日ALTに確認する。

◇ALTとの効果的な打ち合わせ

①方法

直接会っての話し合い・電話・ファックス・電子メール

《手順》

提案→感想・意見→再提案→感想・意見→実践

- ※年度の初めに年間指導計画を確認しておく。
- ※打ち合わせの予定日時については，前もって相談しておく。
(必要に応じて活動直前の打ち合わせも行う。)
- ※打ち合わせの場所は，実際の活動場所が望ましい。

②内容

○活動の目標とそれに対応した評価
○活動全体の流れ
○扱う言語材料や表現
○教材
○活動の内容
○学校の行事や学級の雰囲気

(3) 児童の学習形態

	場 面	効 果	留 意 点
個別	・活動始めのあいさつ	・指導者は児童一人ひとりの様子を把握することができる。 ・児童一人ひとりが英語で伝えることができる。 ・児童は練習する単語や文を確認することができる。	・答えられない場合には援助する。 ・つまずきが見られたら個別指導をする。
	・本時の主な言語材料の練習をする。		
	・本時の活動を振り返る。	・活動の最後に、ねらいに即した自己評価をすることができる。	・自信につながるよう配慮する。
グループ別	・ゲーム (ビンゴ・役割分担するようなゲーム・少人数用ゲームなど)	・数多く会話をすることができる。 ・いろいろな役割を分担して会話をすることができる。 ・少人数で子供同士聞き合うことができる。	・指導者はグループを巡視して、活動の様子を把握し必要に応じて支援する。 ・練習をよく聞き合うよう助言する。
	・言語材料の練習をする。		
全体 一斉	・歌を歌ったり身体表現をしたりする。	・明るく楽しい雰囲気作りに役立つ。 ・学級全体が一つにまとまる。 ・子供同士聞き合うことができる。 ・一斉で行うことにより、個々でも学習内容を確認することができる。	・全員がリズムに乗って楽しそうに活動しているか観察する。 ・子供同士で会話を聞き合ったりさせる。
	・ゲームをする。 (指導者と全体で内容のゲーム)		
	・言語材料の練習をする。	・言えるところを全体で一緒に声に出して言うことで、気持ちが一つになることが期待される。	・集中して聞くよう助言する。
	・絵本の読み聞かせを聞く。		
	・終わりのあいさつ		

(4) 指導方法(教材)の使い方と効果

教材	場面	効果
歌	ウォームアップ	・リラックスした雰囲気づくり。 ・気分転換や気持ちを和らげる効果。 ・リズムや発音に慣れる。 ・動きを伴うことで単語や表現が自然に身につく。
チャンツ	ウォームアップ メインアクティビティ	・何度も聞いて口ずさみながら、外国語の表現に慣れ親しむことができる。 ・リズムカルに新しい言葉やフレーズを練習することによって、自然にイントネーションを身につけることが

		できる。
ゲーム	ウォームアップ メインアクティビティ	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しい雰囲気をつくることができる。 ・単語や文章を繰り返し発音することによって、遊びながら覚えることができる。 ・得点などを競うことによって子どもたちの集中力を上げることや持続させることができる。
タスク (タスク活動)	メインアクティビティ (主活動)	<ul style="list-style-type: none"> ・タスク（実生活に即した場面設定において、課題を達成するために、習った英語を使う活動）を通じて… ①学習内容に必然的に触れることができる。 ②めあてに到達できる。 ③相手との情報交換（コミュニケーション）が図れる。 ④現実の生活に活用できる。 ⑤達成感、成就感を味わい、楽しさを感じられる。
絵本	ウォームアップ メインアクティビティ	<ul style="list-style-type: none"> ・たくさんの種類があるので子どもたちの実態にあった物を選ぶことができる。 ・絵を見ながら聞くことができるので、興味・感心を引くことができる。 ・繰り返し同じ単語が出てくるものが多いので、楽しみながら学習することができる。
マルチメディア教材 (DVD等)	メインアクティビティ	<ul style="list-style-type: none"> ・場面設定、話者の表情やジェスチャー等映像の助けがあることで、外国語の意味を理解しやすくなる。 ・必要な箇所を繰り返し視聴できる。 ・学習者のペースで進められる。 ・CD-ROM教材はゲーム形式のものが多く、楽しみながら何度も繰り返し取り組みやすい。

◇おすすめ歌・チャンツ◇

CD	曲名	言語材料	関連トピック
Genki English 1	How are you?	How are you? I'm hungry (tired cold sad happy great good OK!).	あいさつをしよう
	Left and Right	left right forward back Sit down Stand up etc.	道案内をしよう
	What's weather like?	What's weather like, today? It's rainy (cloudy windy snowy hot beautiful day).	どんな天気かな?
	What's your name?	What's your name? My name is ~.	自分の名前を言ってみよう
Genki English 2	How old are you?	How old are you? I'm 数5～12 years old.	自分の名前を言ってみよう
	What are you doing?	What are you doing? I'm eating (drinking reading sleeping singing cooking dancing fishing).	動いてみよう 感じてみよう
Genki English 3	When is your birthday?	When is your birthday? It's in January～December.	友達の誕生日を知ろう

Genki English 4	My name is Octopus.	My name is Octopus. 数 1 ~ 8. arm eye leg mouth head etc.	あいさつをしよう
Genki English 5	Creppy Crawlies.	What's that? What' this? I don't know. It's a cockroach (butterfly caterpillar beetle worm dragonfly mosquito).	昆虫の名前を言おう
	Where is Mr Monkey?	Where is Mr Monkey? Is he near (next to in front of behind) the box.	道案内をしよう
Genki English 6	Make a face.	Make a face. nose ears mouth eyes eyebrows cheeks hair tongue	体で遊ぼう 体の部分を言おう
世界に飛び出せ 英語キッズ 1. 2年	Seven Steps	数 1 ~ 7	数字を言おう
	Ten Little Monkeys	数 1 ~ 10	数字を言おう
	We Wish You a Merry Christmas	We Wish You a Merry Christmas. Happy New Year!	世界の国を知ろう
世界に飛び出せ 英語キッズ 3. 4年	Head, shoulder, knees and Toes.	head shoulder knees toes eyes ears mouth nose	体で遊ぼう
	Old Macdonald had a farm.	Old Macdonald had a farm. chicks ducks turkeys	音楽「ゆかいなまきば」
世界に飛び出せ 英語キッズ 5. 6年	It's a small world.	It's a small world. hops fears moon sun oceans	4年「子供の世界」
	Silent night.	Silent night Holy night calm bright tender mild sleep heavenly peace	世界の国を知ろう
たのしい英語の歌 (あそび歌)	Bingo	There was a farmer had a dog.	音楽「Bingo」
	London Bridge	London Bridge is falling down.	音楽「ロンドン橋」
	Hokey Pokey	You put your right hoot. shake left hand bottom	体で遊ぼう
	The days of the week.	Sunday ~ Saturday	曜日の名前を教える
	My family	mother father sister brother baby	友達の誕生日を知ろう
小学生の音楽 6年 (教育芸術社)	Sing a Rainbow	red yellow pink green purple orange blue rainbow	色の名前を言おう

* 『Genki English』『たのしい英語の歌』の中には、チャンツとして使用できるものが多数含まれている。

◇おすすめビデオ◇

		言 語 材 料	関連トピック
えいごリアン	1	① Hi, I'm yuji. Nice to meet you. ② Hello! How are you? Good. ③ Who is this? This is my mother. ④ Do you have red pencil?	あいさつをしよう " 友達の誕生日を知ろう 色の名前を言おう
えいごリアン	2	⑤ What's this? It's a butterfly. ⑥ Where do you live? I live in Nagoya. ⑦ Do you like math? Yes, I do.	昆虫の名前を言おう 自己紹介をしよう 自己紹介をしよう 体で遊ぼう
えいごリアン	3	⑧ Touch your toes. OK. ⑨ How many legs does a spider have? Eight.	数を数えよう
えいごリアン	4	⑩ Can you do this? Yes, I can. ⑬ Where is my cap? Here you are. ⑭ When is your birthday? It's on December 7th. ⑮ What time is it now? It's jist 3:00.	できることを紹介しよう 道案内をしよう 友達の誕生日を知ろう 何時? 私の好きな食べ物は?
えいごリアン	5	⑯ What will you have? I'll have spaghetti and ice cream. ⑰ What color do you want? I want blue.	色の名前を言おう どんな天気かな? 体の調子は?
えいごリアン2	1	⑱ How is the weather in Okinawa? It's fine. ⑲ What's wrong? I have a stomachache.	あいさつをしよう 昆虫の名前を言おう 自己紹介をしよう 道案内をしよう
えいごリアン2	2	① What's your name? ② What's that? It's a mantis. ③ Which do you like? That one. ④ Where are you going? To the park.	友達の誕生日を知ろう 数を言おう 友達の誕生日を知ろう 自己紹介をしよう
えいごリアン2	3	⑤ Who is he? I don't know. ⑥ How many cards do you have? Five.	数字を言おう
えいごリアン2	4	⑦ When is the soccer game? Today! ⑧ Do you have a dog? Yes, do you want to see? ⑨ Are you ready? Ready!	自分の一日を紹介しよう 買い物ごっこをしよう 動いてみよう! クイズ大会をしよう
えいごリアン2	5	⑩ Can you guess? Let me see. ⑪ What time can you come? Right now! ⑫ May I open it? Yes, go ahead! ⑬ Let me try! Wait! ⑭ Do you know this? Of course! ⑮ Show me your card. No! ⑰ Where is the supermarket? Over there. ⑳ Take it easy! OK.	道案内をしよう 体の調子は?

◇おすすめゲーム◇

ゲーム名	ルール	言語材料	備考	関連トピック
Simon says	Simon says に続いて教師が英語で言った体の箇所に触れる。指示と違う箇所や Simon says と指示されていないのに指定箇所に触れた場合は負け。	体の部位 hand head feet	道具は必要なく簡単にできるゲームである。身体部分の名前を覚えることができると同時に動作の学習にもなる。	・体の部分を言おう ・体で遊ぼう
ビンゴゲーム	縦3列、横3列で構成されている9つのマスに単語を書き入れる。じゃんけんをして勝った人が質問をし、答えてもらった単語を○で囲む。	様々な単語	誰もが知ってる簡単なゲームであり、且つ勝敗を競うことの出来るゲームなので子どもたちのモチベーションも上がりやすい。	・様々な単語
フルーツバスケット	みんなで大きな円になり、1人親を決める。全員で指定されている質問文を言い、親はその質問に答える。親の答えと同じ意見を持っている人が場所を移動し、余ってしまった人が次の親をする。	食べ物 apple watermelon pineapple 色 white, black	体を動かして行うゲームなので子どもたちは楽しく活動することができる。質問と回答を短時間に何回も繰り返すことで、学習の定着を図ることができる。	・果物と色の名前を言おう ・好きな果物の名前を聞こう
ゴキブリ進化ゲーム	子どもたちはペアになり、2人で会話をする。会話の後にじゃんけんをして、勝った子どもは1つ進化することができる。進化の順番はゴキブリ→蛇→うさぎ→くじゃく→猿→人間の順番。負けた子どもは今の位置から1つ下がる。人間になったら教師に報告し、勝ちとなる。	動物 cockroach snake rabbit あいさつ	人間にまで進化するといった目標を持ち、動物の物まねをするという要素も加わって笑いの絶えないゲームとなる。出会った時のあいさつなども会話に取り入れることによってより実践的な会話を練習することができる。	・あいさつをしよう ・動物だいすき
Monster Drawing ゲーム	4～6人のグループを作る。1人ひとりが1枚ずつの紙と色鉛筆を用意する。教師の言ったモンスターの部位を書き足していく。(例)教師が「Draw red eyes.」と言ったら子どもたちは赤い色鉛筆で4つの目を描く。出来上がった絵をグループ内で見せ合う。	体の部位 色 red,pink 数字	モンスターの絵を描くという単純な作業なので、低学年から高学年まで幅広く活用できるゲームである。色や体の部位を覚えるのに適しているゲームである。	・体の部分を言おう ・色の名前を言おう ・数字を言おう
ジェスチャーゲーム	問題出題者を数名募る。出題者となった子どもは順番に前に出てきて動物や物の動きをまねる。回答者は何のまねをしているかを予想し、分かったら手を挙げて答える。	動物 lion penguin スポーツ baseball	代表者がものまねをする仕草などがゲームの楽しさを引き立てる。	・私の好きなスポーツは… ・動物だいすき
Silent Whisper ゲーム	数人のチームを作り、列になって並ぶ。列の最後尾の子どもに教師が単語を1つささやく。子どもたちは言われた単語を前の人に順にささやいていく。聞き取りづらい場合や忘れてしまった場合はもう	様々な単語 聞き返しの 会話	単語を正しく伝えようとするので集中して聞く雰囲気を作り出すことのできるゲームである。「Pardon me.」などの日常用語も同時に	・様々な単語

	一度聞くことができる。最前列の人までまわったらその単語を教師にささやく。正解したチームは1ポイントをもらうことができる。		学習することが可能である。	
Mingle	はじめ、子どもたちはバラバラになっている。みんなで一斉に1つの質問を言う。例えば「How old are you?」「What time is it now?」などである。その後教師は「I am 5 years old.」「It is 7 o'clock.」などと答える。子どもたちは答えの中にある数字と同じ数だけ的人数で集まりグループを作る。余ってしまった人が負けとなる。	数字	授業の始めのウォームアップで使うことの出来るゲームである。楽しく体を動かすこともできる。数字の言い方を覚えるのに適している。	<ul style="list-style-type: none"> ・数で遊ぼう ・数字を言おう

◇おすすめ絵本◇

題名	作者	言語材料	備考	関連トピック
The Little Red Hen (ちいさな あかい めんどり)	Ledydird	動物 cat rat pig	動物の名前が繰り返し表現されているので覚えやすい。また、ストーリーが簡単で子どもたちにも伝わりやすい。主人公の雌鳥に対して、それぞれの動物たちがどのように答えるかを問題にするなどの工夫ができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・動物だいすき
The Very Hungry Caterpillar (はらぺこ あおむし)	Eric Carl	食べ物 曜日 数	有名な物語なので子どもたちの中には知っている子も多い。特大の絵本であり紙芝居感覚で絵も楽しむことができる。ぬいぐるみの青虫を使って実際に動作を入れて読むと更に楽しくなる。	<ul style="list-style-type: none"> ・果物, 数, お菓子の名前を言おう ・好きな果物の名前を聞こう ・果物と色の名前を言おう
The grouchy Ladybug (ごきげんななめのとんとむし)	Eric Carles	時間 動物 gorilla elephant whale	大きな絵本なので絵も見やすい。絵本の右上にはページごとに時間の経過を表す時計が描かれているので、書かれている英語が何時を示しているのかが分かりやすい。また、次にどんな動物が登場するのかを予想させるような仕掛け絵本になっている。動物や時間を変えて読むなどの工夫ができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・今何時?
Blackie, the Crayon (くれよんの くるくん)	中屋美和	色 white red pink	単純で親しみやすい絵であり、ストーリーもわかりやすい。実際にクレヨンを使って子どもたちに絵を描かせるなどの工夫ができる。 (朗読 CD 付き)	<ul style="list-style-type: none"> ・色の名前を言おう
Peter Rabbit (ピーターラビット)	Beatrix Potter	動物 rabbit sparrow 食べ物 bread	世界中で有名な作品(絵)であり、ストーリー性もある。大きな絵には色がなく、実線だけなので塗り絵としても使うことができる。各ページの下に色塗りの完成例が載	<ul style="list-style-type: none"> ・動物だいすき

		milk	っている。	
Who's Behind Me? (うしろにいるの だあれ)	ふくだ としお	動物 turtle bird squirrel owl 前後 上下	短いお話なので子どもたちが飽きることなく、最後まで集中することができる。ペープサート等を作成し、次に登場する動物を半分隠しながら読み聞かせると更に子どもたちの関心を引くことができる。(朗読 CD 付き)	・動物だいすき
Gigantic Turnip (おおきなかぶ)	ロシア民話	おじいさん などの人の 名称 動物 dog cat mouse	多くの子どもたちが知っているお話であり、ストーリーも単純でわかりやすい。同じ表現が繰り返し出てくるので自然に覚えることができる。寸劇のようにして子どもたちに演じさせるなどの工夫をすると面白くなる。(朗読 CD 付き)	・オリジナルの劇をつくらう

(5) 評価

①評価の観点と評価規準

評価の観点	評価規準	評価		
		低	中	高
関心・意欲・態度	①HRTやALT, 友達と楽しくコミュニケーションをしている。	○	○	○
	②HRTやALT, 友達と進んでコミュニケーションを図ろうとしている。	○	○	○
理解・表現	①どのようなことを話しているのか, 大まかな内容を理解し, 反応している。	○	○	○
	②HRTやALTを真似て, 言葉や動作で表現している。	○	○	○
	③自分の気持ちを親しんだ言葉や動作で表現している。		○	
	④自分の気持ちや考えを親しんだ言葉や動作で表現している。			○
異文化理解	①外国の人や言葉, 文化にふれ, 興味をもっている。	○	○	○
	②日本と外国の文化の違いに気づいている。	○	○	
	③日本と外国の文化の違いやよさに気づいている。			○
評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ●観察による見取り <ul style="list-style-type: none"> ・表情や動作 ・発言やつぶやき ・活動への参加の様子 ●振り返りカード 			

②西小独自の評価方法

方法	場面	効果	留意点
any questions	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の途中 ・活動のまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習した言語材料をもとに、さらに詳しく知りたいことや他に知りたいことを取り上げ、活動内容を充実させることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の時間内あるいは次の時間で生かすことができるように内容を工夫する。
振り返りカード	<ul style="list-style-type: none"> ・活動のまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が活動を振り返りながら次時への意欲をつなぐための自己評価となる。 ・児童が楽しく、意欲的に活動できたかを教師が確認、評価することができる。 ・質問や感想等をその後の活動に生かすことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・年間通して行い児童の関心、意欲などの変容を見ていく。