

平成26・27年度
長崎県教育委員会指定
英語教育充実事業実践モデル校

外国語活動・ハローイングリッシュ活動研究紀要

生き生きと自己を表現し合う 子どもの育成を目指して
～外国語活動・ハローイングリッシュ活動における、
きめ細かな指導方法・指導体制の工夫を通して～



長崎市立坂本小学校

1 研究主題

生き生きと自己を表現し合う子どもの育成を目指して
～外国語活動・ハローイングリッシュ活動における、
きめ細かな指導方法・指導体制の工夫を通して～

2 主題設定の理由

社会背景から

- ・国際社会の中で日本を自覚し、主体的に生きていく資質や能力を育成すること。
- ・グローバルな人、社会とのつながり。・他国と折衝し、よりよい解決策を模索する力。

外国語活動の基本的な考えから

- 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。
- 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。

本校児童の実態から

「外国語活動・ハローイングリッシュ活動」の改善に取り組むことで、その特色である「積極的にコミュニケーションを図る態度を育成し、コミュニケーション能力の素地を養う」ことができる。そのことは「互いの考えを伝え合う力」の向上を促すとともに、本校が目指す「自ら考え、学び合い、行動し」笑顔の花を咲かせることができる子どもの育成につながるものと考えた。

3 研究仮説

前述した研究主題を踏まえ、研究の仮説を次のように考えた。

「生き生きと自己を表現し合う子ども」を育てるための仮説

仮説1 ... 「外国語に慣れ親しむ環境づくり」

日頃から、子どもたちが自由に発言したり、外国語に慣れ親しんだりする雰囲気づくりを全職員が心掛ければ、外国語活動・ハローイングリッシュ活動に入りやすい状態を作ることができ、積極的に自分の思いを伝え合う姿が見られるであろう。

仮説2 ... 「豊かな活動」

外国語活動・ハローイングリッシュ活動において、担任が主となって、子どもたちの発達段階に配慮しながら目的を明確にした活動を設定すれば、子どもたちが外国語を使って自分の思いや考えを相手に伝えたり、相手の思いや考えを受け止めたりできる、充実した活動となるであろう。

仮説3 ... 「指導と評価の一体化」

活動中や活動後の子どもの様子を的確にとらえ、教師が学習指導全体を評価し、次の指導に生かすことにより、お互いを思いやり、生き生きと自己を表現し合う子どもの姿が見られるであろう。

研究の成果と今後の課題

取組を通して、「生き生きと自己を表現し合う子ども」の姿を見ることができた。そこで、ここでは研究を行って分かったことや、実践授業及び授業研究会を通して明らかになってきたことを整理し、研究の成果及び課題としたい。

仮説 1・・・「外国語に慣れ親しむ環境づくり」に関して

(1) 学校生活の中に外国語を取り入れる

成果

朝の会の健康観察において英語で尋ねる。

月1回行われるイングリッシュ集会で、英語でコミュニケーションを図る楽しさを味わわせる。

火曜日のイングリッシュ放送では、毎回給食時間の10分間ほどを使って、5～6人程度の子どもの自己紹介等を行わせる。



これらの活動に取り組んだことで、子どもたちは英語をより身近に感じ、コミュニケーションの手段の一つとして違和感なく英語を受け入れることができた。

課題

健康観察や教科指導の目的は、外国語活動やハローイングリッシュ活動の目的とは別である。英語を使う際は、それぞれの目的を十分達成することができるか否かを考えて用いなければならない。

(2) 英語に親しむ環境づくり

成果

イングリッシュルームの活用と活動形態
校舎内の環境



イングリッシュルームの壁面には、既習の表現カードなどを掲示するとともに、ルーム内にはこれまでに購入した教材や製作した教材などを保管しており、いつでも活用できるよう準備がなされている。また、校舎内の環境作りとして、子どもたちがよく通る階段には、曜日や動物の名前カードを常時掲示したり、校舎内の特別教室などにその教室の英語での呼び名を掲示したりした。英語に親しむ環境づくりを意識し、継続して取り組んだことは、楽しく活動を行う雰囲気づくりに有効であった。

課題

使い勝手の良いイングリッシュルームであるが、低学年は、いつもの教室と違うために落ち着かず、騒がしくなったり、緊張して構えてしまったりする子どももいる。それぞれの発達段階に配慮するなどの工夫が必要である。また、掲示物は長期間掲示しておくこと、剥がれたり破れたりすることがある。全職員で意識して、美しく使いやすい環境を保持する努力が必要である。



仮説 2・・・「豊かな活動」に関して

(1) HRT の外国語活動・ハローイングリッシュ活動への関わり方

本校では、ALT や EEI 等の TT の指導においても担任が計画を立て、活動を行うことを共通理解している。

成果



担任が主となることのメリット

その日の授業の「目標」は何なのかをしっかりと把握することができ、そこから「めあて」と「指導方法」を考えることができる。

学級にいる子どもたちの実態を把握した状態で活動を仕組むことができ、無理な内容に陥らない。

しっかりと教材研究を行うことができ、1 単位時間の活動を有意義に行うことができる。

継続的な指導を行うことができる。

クラスルームイングリッシュを使うよう努力しながら進めることで、担任自身の英語力向上が図られる。また、その力を子どもたちに還元できる。

「言葉は間違いを繰り返しながら身に付いていく」「担任は子どもたちの学びの手本」という一貫した指導姿勢を示すことができる。

担任が事前に教材研究を行うことで、EEI とは、メール等の通信手段を使って連絡を取り合い、授業の打ち合わせを行うことができた。また、ALT とは、毎週火曜日に ALT が来校した際に可能な限り時間を取って打ち合わせを行うように工夫した。限られた時間の中でも全校で共通理解を図り指導体制を整えることで、十分な打ち合わせを行うことができた。

前述したような関わりを繰り返し行ったことで、子どもたちは楽しく自分の思いや考えを英語で伝えたり、相手の思いや考えを受け止めたりすることができるようになってきている。

課題

ALT や EEI と二人組で活動を行う場合に、どのような役割分担がより有意義な活動になるのか、さらに研究を深める必要がある。



(2) 活動過程の工夫

1 単位時間の活動を有意義に行うために、活動過程を大きく 3 つに分けて指導を行った。

過程	内 容
Greeting ～ Warming up	挨拶から始まり、歌や簡単なダンス等で子どもたちのやる気を引き出し、楽しく活動しようとする意欲を高める。
Main lesson ～ Jump	「Main lesson」では、教師及び ALT・EEI が主となって活動を進める。「Jump」では「Main lesson」の活動を基に、子ども同士がコミュニケーションを取りながら活動を進めていくよう計画している。
Closing	ここは主にその日の活動で、感じたことや学んだことを自己評価する過程である。 低 その活動で楽しかったこと 中 英語について感じたことや学んだこと 高 低・中の内容も含め、友達とのコミュニケーションで学んだことや、自分自身について気付いたことや思ったこと

成果

活動過程を明確に示したことで、子どもたちがより楽しく活動でき、教師も何を行うべきかがはっきりし、指導することができた。

課題

Jump の過程において、子どもたちの発達段階や学習内容によっては、子どもが主となって活動を進めることが難しい場合がある。そういった場合は柔軟な取り扱いが必要である。



仮説 3・・・「指導と評価の一体化」に関して

評価観点

外国の言語や文化について体験的に理解を深めているか。既習内容の表現を用いたり使おうとしたりしているかを評価する。

友達や ALT・EEI・HRT 等と、積極的に英語でコミュニケーションを図ろうとしているかを評価する。

日本語と英語、自国の文化と外国の文化の相違点や類似点などについて、子どもたちが気付きをもっているかを評価する。

毎時間、上記3つの評価観点全てを把握することは難しい。活動過程や活動内容によって観点を精選し、学期・年間を通して評価をできるようにしている。

(1) 評価方法 1・・・子どもたちの行動観察から

(2) 評価方法 2・・・ポートフォリオ(ふり返しカード)を使って

成果

上記のような評価活動を行ったことで、子どもたちはどのようなことを意識しながら活動を行えばよいか考えることができ、より意欲的に活動する姿が見られるようになった。

課題

子どもたちの活動を止め、評価をするというのは、タイミングを考えなければならない。評価を行うことで、子どもたちの活動が目標とする方向に適切に向かうよう、教師が常に配慮しながら行う必要がある。

その他

学力向上について

この2年間の本校の学力に目を向けると、「全国学力・学習状況調査」「県学力検査」等から学力が確実に向上している実態が見受けられる。これは、上記の内容を含め、日頃の本校職員の「教材研究」「学習指導」等によるところが大きい。

研究と重ね合わせてみると、「外国語活動」「ハローイングリッシュ活動」で培われた「コミュニケーションを大切に、楽しく活動すること」が他教科・領域でも行われ、このような学力向上へとつながっているものと考えられる。