

3・4年 単元名「Let's play cards.～日本の遊びを伝えよう～」

本時の目標

日本の遊びの遊び方を、知っている英語やジェスチャーを用いて、相手に分かりやすく伝えようとする。

○本時の授業分析

<活用する英語表現に十分に慣れ親しませる（定着させる）活動>

- ・学習後に留学生と交流する機会を設定し、児童に「日本の遊びを分かりやすく伝えていっしょに楽しむ」という明確な相手意識・目的意識をもたせ、学習への意欲を高める。
- ・自分が選んだ「日本の遊び」を、外国人に伝えるために必要な表現を、オリジナルチャンツやゲーム等を通じて慣れ親しませたり、簡単な表現を用いてALTと遊びの紹介をし合ったりする。

○「留学生を本校に招き日本の遊びをいっしょに楽しむ」という、児童の興味関心や実態に合った活動と明確な相手意識と目的意識をもたせることで、学習が主体的となり、意欲的に学習活動に取り組んだり、英語表現の練習を自主的に何回も行ったりする姿が見られた。

○オリジナルチャンツを作成し、学習に取り入れた。児童はチャンツを楽しみながら、やや難しい英語表現も、リズムによって、よく覚えることができた。英語表現に慣れて活用できる状態にまで定着をさせるためには、とても有効であった。

△遊びを紹介するために、児童もいろいろなことを伝えたいと主体的に考えたが、その分、既習の英語表現では対応できず、児童にとってやや難しい表現を学習する必要がでてきた。できる限りいろんな場面でも共通して使える言葉を紹介したり、今後の活動に活かせたりできる表現を児童に提示したが、結果的に、児童が使用する表現（活動）の難易度が高くなり、児童の負担が大きくなってしまった。この段階では、表現に十分に慣れ親しませることが足りておらず、自信のなさから「メモを読む」児童もおり、コミュニケーション活動としては、不十分なものとなってしまった。

<児童が「会話を継続させる」ことができるコミュニケーション活動の設定の工夫>

- ・いろいろなALTから遊びの紹介をしてもらったり、全員で「おにごっこ」の英語での紹介の仕方を考えたりして、楽しみながら英語での遊びの紹介の仕方を学ぶ。（ジェスチャーの有効性を体験を通して学んだり、「モデル提示をしながら教える」「確認をしながら伝える」などの方法を学んだりする。）
- ・複数のALTに「日本の遊び」を紹介する（実際に伝わるか試す）場を設定し、その中でなんとか遊び方を伝えたり、遊びが成立するようにやりとりを続けたりするなどの姿を引き出す。

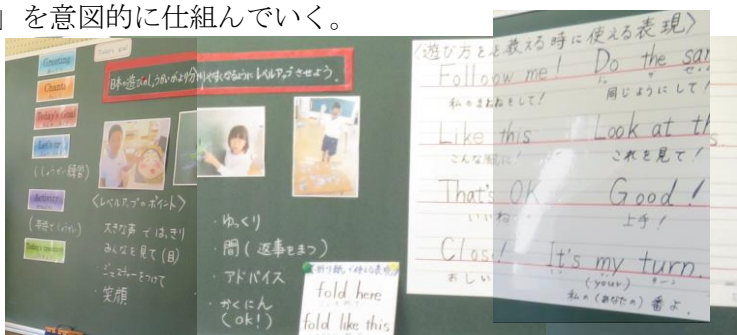
○「遊びを伝える」「いっしょに遊びを楽しむ」という明確な活動の目的があることが、なんとか伝えようとして既習の英語表現やジェスチャー等を用いながら話を続ける姿に結びついてきた。「伝えたい」という気持ちやモチベーションが高まる活動や、相手の反応がわかりやすい（わかる・わからない、伝わっている・伝わっていないが明確な）活動を設定できたことは「会話の幅を広げる」ことに有効であったと実感した。

○友達が紹介をしている場面において、遊びを伝えている相手の反応をよく見たり、相手の理解度を察知したりして、「もっとこうしたらよい」「こんなことに気を付けた方がよい」という気づきを、子供たち同士で出し合うことができた。単に英語で言うということだけでなく、相手の反応を確認したり、大事なことを強調したり、わかりやすく見せたりといった態度面、情意面の大切さにも気付かせることができた。

△上記のような「会話（コミュニケーション）をする上で大切になること」は英語の時間だけでなく国語科の授業や日常の中でも学び、鍛えていくべきことである。それをより意識して今後取り組むことが重要になる。

<その他>

△「気付く」と「できる」ことは違う。1単元や1回の授業でできるようになるという考えではなく、継続して学習を積んでいく中で、できるようになったり、定着していったりできるよう、今後「既習事項の活用」を意図的に仕組んでいく。



今後の取組

- ・「既習事項」を活用したコミュニケーション活動の設定
- ・「気付かせる授業」「児童が思考錯誤し考える授業」作り
- ・（覚えて言うだけでなく）生きた会話の場の継続した設定