

# 外国語活動応援パッケージ

——「うれしい！楽しい！」と自己有用感で英語を学ぶ意欲を育む——

## 1. パッケージの内容

- ・外国語活動応援パッケージ選択確認シート

## 2. 各ステップの考え方

- ・各段階に向いている言語活動
- ・各段階の教材・教具

※表の中にある名前（青色）をクリック（または、  
Ctrl+クリック）すると必要な資料を呼び出す  
ことができます

## 1. パッケージの内容

コミュニケーションを図る上で大切にしたい価値観や態度を育むための考え方や英語での言語活動、教材・教具などを手立てとしてまとめた。

「話す・聴く」というコミュニケーションを図る上で大切にしたい価値観や態度から児童の実態を把握し、学習段階を三つのステップに分ける。学級担任の児童理解を基に、ねらいを設定し、各ステップの「外国語活動応援パッケージ」を組み合わせることで単元を構成する。

以下は教師のねらいとそれに応じた主な外国語活動応援パッケージを対応させたシートである。

表1 外国語活動応援パッケージ選択シート

<p>—担任のねらいから選ぶ— 英語での活動を通して（①からスタート）</p>	<p>～外国語活動応援パッケージ～ 考え方と主な「言語活動」＋教材・教具</p>
<p><input type="checkbox"/> ⑧<b>目的意識・相手意識</b>をもって 英語でやりとりをさせたい</p>	<p>⇒ <u>状況設定カード</u> <u>「状況設定ゲーム」</u> + <u>振り取りカード</u> <u>「オーディション＋やりとり言葉</u> <u>ゲーム」</u> + <u>やりとりフラワー</u></p>
<p><input type="checkbox"/> ⑦子ども同士の<b>つながり</b>を 広げたい・深めたい</p>	<p>⇒ <u>「ハッピートーク」</u>＋<u>ハッピーカード</u> <u>「協働のゲーム」</u>＋<u>やりとりポイント掲示用</u></p>
<p><input type="checkbox"/> ⑥<b>勝敗にこだわらず</b> <b>楽しんで活動</b>をさせたい</p>	<p>⇒ <u>ミッションゲーム系</u>＋<u>外国語活動のルール</u> <u>協働のゲーム系</u>＋<u>やりとりポイント掲示用</u> ※①～⑥が大体できてから</p>
<p><input type="checkbox"/> ⑤周囲への<b>共感性</b>を高めたい</p>	<p>⇒ <u>「ジェスチャーリレー」</u>＋<u>外国語活動のルール</u> <u>「テーマ BONGO」</u>＋<u>やりとりポイント掲示用</u> <u>「FRIENDSHIP」</u></p>
<p><input type="checkbox"/> ④クラスへの<b>所属感</b>を高めたい</p>	<p>⇒ <u>手遊び歌やTPR</u>（歌と体の動き） <u>「ジェスチャーリレー」</u></p>
<p><input type="checkbox"/> ③<b>うるさくならず活動</b>させたい</p>	<p>⇒ <u>「数 de stand &amp; sit」</u>＋<u>ソーシャルスキルグッズ</u> <u>「プレイ忍者」</u>＋<u>外国語活動のルール</u></p>
<p><input type="checkbox"/> ②「<b>聴く姿勢</b>」を身に付けさせたい</p>	<p>⇒ （授業の始めから全ての活動で） ＋<u>ソーシャルスキルグッズ</u></p>
<p><input type="checkbox"/> ①<b>温かく落ち着いた雰囲気</b>で 授業を始めたい</p>	<p>⇒ （授業の始め）＋<u>ソーシャルスキルグッズ</u></p>

## 2. 各ステップの考え方

### (1)ステップ1「安心な関わり合い」(安心して関われる学級づくり)の段階の考え方

#### ①手立て(言語活動や教材・教具など)を進める上での基本の考え方

年度始めの学級づくりの時期から外国語活動が始まることを考慮し、児童が安心して関わり合える土壌づくりをする段階。英語での活動を通して、児童の望ましい態度を主に教師が認めることにより、「できた!」と感じる経験を積み、望ましい価値観や態度の強化を図る。具体的に押さえた態度は次の三つである。

- a. 指示が通る集団にするために、話を聴くことができる
- b. 互いが嫌な思いをしないで活動するための外国語活動のルールを尊重できる
- c. 騒がしくならず動作、移動ができる

#### ②ステップ1に向いている言語活動

基本のソーシャルスキルが身に付くことを意図した活動やクラスへの所属感を高めるグループ・アプローチの要素を入れた活動が適している。勝敗のあるゲームは勝ち負けをつけないやり方に替えるか、実態に合わせたやり方にする。比較的容易に「めあてが達成できた!」と感じられるような活動が望ましい。

- ・歌やチャンツ、手遊び歌、TPR(音に合わせて体を動かす活動)など、個人でできる活動や、クラスのみなが一つのチームになってできる活動
- ・教師や友だちの動作や言ったことをまねる共感性を育む活動
- ・「静かに〇〇を見付けてくる」などのミッションゲーム系の活動

表2 ステップ1の言語活動例

言語活動名(○)と目的(★)	やり方など	備考
<b>外国語活動のルールを学ぶ活動</b> <b>○【数】de stand and sit</b> ★静かに起立・着席 ★クラスの所属感 ★【数】を聞き取る・慣れる ※【数】は色々な単語でも可 ★ <input type="checkbox"/> は英語学習の目的	(♪アニメなどの替え歌) ①クラスみんなで一つのチームになることを確認する ②めあては「二つのミッションを歌に合わせてする」ことを確認する(ミッション1:静かに起立・着席/ミッション2:最後の数(ここでは21)をクラス全員でジェスチャーをして声をそろえて言う) ③【数】が表裏に書かれたカードを一人1枚もらう ④音を立てないで起立・着席ができるように、机といすの間を開け、立ったり座ったりの練習をする ⑤歌に合わせてカードを見せて立ったり、座ったりする ⑥振り返りでは最後までみんながよく聴いていて、音を立てずに立ったり座ったりができたことを称賛する	・始めは音だけで自信がない児童が多いので、カードなどの掲示資料も使う ・慣れたら数を言って立つ ・【数】の歌のほかの例は ♪キラキラ星 ♪seven steps ♪あたま、かた、ひざボン ・【数】は色や形、身の回りにある物など、替え歌にできれば、何でも可能
<b>♪手遊び歌</b> <b>○Touch the【カラー】</b> ★よく聴くこと ★静かな所作 ★クラスの所属感 ★【カラー】を聞き取る ※【カラー】は色々な単語でも可	①クラスみんなで一つのチームになることを確認する ②めあては「ミッションを歌に合わせてする」ことを確認する(ミッション:忍者のような動作で音を立てないで、色を触る)(軸足を動かさない範囲と限定) ③「落ーちた 落ちた なーにが落ちた りんご」のリズムにのって ♪ターッチ タッチ タッチ ザ カラー タッチ RED!とT1が歌うのに合わせて、歌で指定された色を静かに触る ④振り返りでは、言葉をよく聞くとよくできることに気付けるように、T1は児童の態度を称賛する	・慣れてきたら色を言いながら触る ・【カラー】を他の単語に替えても良い ・幼稚園等でやった歌を替え歌にしても良い

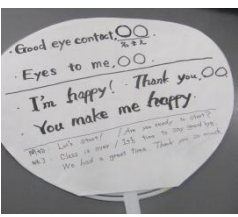
<p><b>○No, I don'tゲーム</b></p> <p>★共感性 ★【スポーツ】を表す音に慣れる</p> <p>★表現や単語に慣れる</p> <p>※色々な単語、表現で可能</p>	<p>①クラスみんなで一つのチームになることを確認する</p> <p>②めあては「ミッションを歌に合わせてする」ことを確認する(ミッション:忍者のような動作で音を立てないで、ジェスチャーをする)</p> <p>※良い例、悪い例をT1が演示してかんがえさせるとよい</p> <p>③「落—ちた 落ちた な—にが落ちた りんご」のリズムにのって ♪「スポーツ スポーツ I like sports. I like【skiing】.」 と担任が歌うのを聴きとり、歌のスポーツが好きならジェスチャー、好きでなければ No, I don't.と言いながら、首を横に振るジェスチャーをする</p>	<p>○【スポーツ】は、リズムが合えば 他の語(フルーツ、アニマル、食べ物など)でもできる</p>
<p><b>○テーマ BONGO</b></p> <p>★共感性 ★【果物】を聞き取る ★人間関係づくり</p> <p>★表現や単語に慣れる</p> <p>※色々な単語、表現で可能</p>	<p>好きな動物、果物などのテーマ BONGO</p> <p>①【果物】BONGO シートの好きな食べ物の所におはじきを3か所置く</p> <p>②2人一組のペアで児童 A: Do you like~? で相手のおはじきの場所を当てる。当たっていたら 児童 B: Yes, I do.当たっていなければ No, I don't. で答える</p> <p>③当たったら指ハイタッチをする</p> <p>④1回ごとに交代して聞き合う</p>	<p>・自然にアイコンタクトや繰り返しをしている児童を見つけ、中間評価や振り返りのときに、うちわやハッピーボールで認めると望ましい態度の強化が図れる</p>
<p><b>○ジェスチャーリレー</b></p> <p>★情報の伝達 ★共感性 ★クラスの所属感</p> <p>★よく聴く</p> <p>★表現に慣れる</p> <p>【HOW ARE YOU?】</p> <p>・【HOW ARE YOU?】はジェスチャーを付けやすい他の表現 (I'm happy. / cold/ sad 等)にし、バリエーションを増やす</p>	<p>①めあては速さではなく「相手に伝わるようにジェスチャーを付けて表現を伝えること」を確認する</p> <p>②全員前を向いてきちんと座って待つ</p> <p>③各列の一番後ろの児童を教室の後ろに集め、教師がジェスチャーを付けて、アイコンタクトとゆっくりと聞こえる声を意識し、【HOW ARE YOU?】と伝言を言う</p> <p>④合図で各列一斉にジェスチャーを付けて表現を伝える</p> <p>⑤教師は黒板前で待ち、速く来た順を把握し順次伝言を聞く</p> <p>⑥振り返りではアイコンタクト、よく聞こえる声やジェスチャーがよくできていたチームや児童を称賛する</p> <p>⑦全体のがんばりを“GOOD JOB!”と称賛する</p>	<p>・相手の伝えた表現とジェスチャーを受け取ることで共感性を育む</p> <p>・アイコンタクト、聞こえる声、ジェスチャー等の相手に伝える工夫に気付く</p>
<p>ミッションゲーム: <b>○プレイ 忍者【アルファベット】カード取り編</b></p> <p>★静かに起立・着席・移動 ★所属感 ★勝ち負けの受け入れ</p> <p>★【アルファベット】を聴きとる</p> <p>※色々な単語、表現で可能</p>	<p>①めあては「忍者になって楽しくミッションを成功させること—聴きとったアルファベットを取ってくることを確認する (要注:間違ってもよいことを確認。クラスの実態により、間違いを責める態度が良いかどうか確認しておく)</p> <p>②4人一組のチームを作り、忍者1, 2, 3, 4を確認する</p> <p>③チームと同じ数の机を教室の端に置き、その上にアルファベットカードを適当に広げておく</p> <p>④忍者1から順に、教師の言ったミッションのアルファベットカードを静かに取ってチームに戻る(違うカードの場合、児童たちはジェスチャーで自然に教え合う)</p> <p>⑤教師は黒板に答えとなるアルファベットカードを掲示する</p> <p>⑥振り返りでは、よく聞いていたり、教え合う姿が見られたりしたチームや児童、全体のがんばりを称賛する</p>	<p>・事前にアルファベットの文字と音を一致させる活動がしてあることが前提</p> <p>・【アルファベット】は色、形、数などに替えても良い</p> <p>色・形・数に替えたときは、カード取りだけではなく、廊下や教室の見えない所に貼っておいたイラストの色や形などを覚えて色を塗るミッションに替えても良い</p> <p>・GUNMA など児童の興味を持つ語にしても良い</p>

<p><b>○プレイ 忍者【色と形】色塗り編 What color?</b></p> <p>★静かに起立・着席・移動</p> <p>★所属感</p> <p>★勝ち負けの受け入れ</p> <p>★【色・形】を聴きとる</p> <p>※色々な単語、表現で可能</p>	<p>①めあては「忍者になって楽しくミッションを成功させること、色と形を見て友だちに伝えること」を確認する (注:間違ってもよいことを確認。クラスの実態により、間違いを責める態度が良いかどうかも確認しておく)</p> <p>②4人一組のチームを作り、忍者1, 2, 3, 4を確認する</p> <p>③事前にチームと同じ数のプリントを廊下や教室の見えないところに貼っておく</p> <p>④忍者1から順に教師の言った形の色を静かに見てきてチームに戻る</p> <p>⑤同じチームの他の児童は「What color?」と聞く</p> <p>⑥忍者の児童が答え、他の児童が色をぬる</p> <p>⑦④～⑥を繰り返す</p> <p>⑧答え合わせをする</p> <p>⑨振り返りでは、よく聞いていたり、教え合う姿が見られたりしたチームや児童、全体のがんばりを称賛する</p>	<p>・事前に色や形の音の導入がし てあることが前提</p> <p>・【色、形】は数や他の単語に 替えても良い(視覚的に分か りやすいものが良い)</p>
---	---	---

③ステップ1の教材・教具など

「聴く」を中心とした基本のソーシャルスキルを身に付け、安心して関われる雰囲気を作るためのツールが中心。実態に応じ、次の段階と同時に使うと良い。

表3 ステップ1の教具

教具名(◇)と目的(★)	使う場面や方法	特長
<p>◇<b>ソーシャルスキルグッズ</b></p> <p>★温かく落ち着いた雰囲気 で始業</p> <p>★聴く姿勢</p> <p>【聴く姿勢】を中心に人と関わる価値観や態度を育む道具</p> <p>◇<b>目ビーム・ロ・膝うちわ</b></p>  <p>◇<b>ハッピーボールとバスケット</b></p> <p>★聴く姿勢</p> <p>※うちわと一緒に使う</p>	<p>○授業の始めや児童の注意を集めたいときに教師の目を見て話を聞いている児童がいるときに使う</p> <p>①その児童の名前を呼び「目ビームうちわ」を示す</p> <p>②うちわの裏のほめ言葉(Good eye contacts!)を言う</p> <p>④「ハッピーボール」をバスケットに移しかえる</p> <p>○ほかにも「口を閉じている」「背筋を伸ばし膝に手を置いて話し手に体を向けている」「ジェスチャーを使っている」「繰り返しを使っている」うちわがあり、それらを使って同様に児童の態度を認める</p> <p>○新しい活動に入るとき や活動の中間評価でも 同様にする</p> <p>○振り返りでハッピーバスケットに貯まったハッピーボールを数える</p>  	<p>・視覚的な道具を用いることで低・中学年の児童でも「何を褒められているのか」が分かりやすい</p> <p>・絵のあるうちわにより、担任は簡単な英語を用いれば何について称賛したかを全体に示せる</p> <p>・裏に授業で使うセリフが書いてあるので担任が褒め言葉や指示などの英語をいいやすい</p> <p>・ハッピーボールとバスケットにより全体の前で認められたことが可視化され児童の自己有用感が高まる</p> <p>・ほかの児童も認められようとするので学級に話を聴こうとする落ち着いた雰囲気が育まれる・いつも授業が温かな雰囲気で始まり、終わることができる</p>
<p>◇<b>ユア マイク</b></p> <p>★聴く姿勢</p>	<p>○授業で話す人を特定する場面で、良い姿勢でまっすぐに挙手をし、きちんと待っている児童に渡す</p> <p>○口を閉じ、姿勢を正し挙手をしている児童にマイクを渡すと他の児童も自然に行動を正す</p> 	<p>・私語が多く話を聴けなくなる児童や注目を集めたがる児童の注意も、意図的に話し手に集められる</p>

<b>外国語活動のルール</b> <b>◇当たり前だけど大切なこと</b> <b>★活動のルールの尊重</b>	○授業開きや新しいゲームをする前に、「静かな所作をする」「友だちを責めない」「話を聴く」「(ゲームの結果よりもめあてへの姿勢(プロセス)」が大切なことを確認する	・トラブルが起こる前に大切にしたい価値観を伝えることで児童や集団の失敗を防ぐ
<b>◇指ハイタッチと指ロータッチ</b> <b>★勝ち負けの受け入れ</b>	○ゲームで勝ったとき、負けたときの表現 ○勝った時には指と指を合わせてハイタッチをする 負けた時はふーと息を吐きロータッチをして悔しいふりをする ・GOOD JOB!(勝者) GOOD LUCK!(それ以外)に替えても良い	・勝ち負けの表現の仕方を事前に確認しておくことで、ゲームに勝つことではなく、一緒に楽しみながら活動することが意識される

(2) ステップ2「認め合い」(相手を大切にしている価値観や態度の育成)の段階の考え方

① 手立て(言語活動や教材・教具など)を進める上での基本の考え方

安心して関わり合える土壌を基盤に、英語での活動を通して、自他を大切にしている価値観や態度を育む段階。「相手を大切にしている」という価値観を基に児童同士で認め合い、自己有用感が高められることにより相手意識や英語を学ぶ意欲を育む。教師が「アイコンタクト」「クリアーボイス」などと指示することはせず、児童同士の認め合いや教師の称賛により「相手を大切にしている」ことを共通の価値として児童が気づき、納得して獲得していけるようにする。具体的に押さえてほしい態度は次の二つである。


- |  |
|--|
| a. アイコンタクトや聞こえる声等の「相手を大切にしている工夫」を示すことができる<br>b. 友だちの「相手を大切にしている工夫」を友だちのよさに気づき、相手に伝えることができる |
|--|

② ステップ2に向いている言語活動

活動のペアやグループを替えることで、人間関係を広げたり、深めたりしていき、多くの友だちから「よさ」を認められる機会を意図的に作る。

- ・「協働」の概念を基にしたグループ・アプローチなどの要素を入れた活動
- ・チームで協力するミッションゲーム系の活動

表4 ステップ2の言語活動例

言語活動名(○)と目的(★)	やり方など	備考
<b>協働のゲーム:</b> <b>★人間関係づくり</b> <b>★勝ち負けにこだわらない態度</b> <b>★相手意識の育成</b> <b>○FRIENDSHIP</b> <b>【色々な単語で】</b> <b>★英語の単語・表現に慣れる</b> 	・算数で学ぶ座標の考えを基に、相手の描いたマークの場所を予想する“BATTLE SHIP”をアレンジしたゲーム ①めあては「友だちと互いのマークを当てよう」を確認する(前回よりも多く当てることを目指す) ②配られた紙に相手に見えないように8~10個の○を書く ③相手に見せないようにファイルなどで仕切りをして、2人一組でチームを作り相手の描いたマークの位置を当てる “Do you like~?” “Yes, I do./No, I don’t.”を使う ④何個当たったかを全体で聞く(チームの場合は二人合わせた数) ⑤アイコンタクトや聞こえる声、繰り返しをしていたチームや児童を全体で取り上げ、称賛する ⑥全体のがんばりを“GOOD JOB!”と称賛する ※始めの数回は教師と児童でゲームをして、活動に慣れてから、児童同士ですると良い	・【Do you like~?】はほかの表現(have など)でも良い ・座標の横軸や縦軸になる英単語を数や形、色、食べ物などに入れ替えるなどの単元でもこのゲームを通して英単語や表現に慣れ親しむことができる。また復習にも有効に活用できる ・互いに視線や表情で答えを伝え、二人の気持ちを合わせるコツを掴んでいくと当てやすくなる

<p><b>○チームで【数】当て How many?</b></p> <p>★英語の数の音に慣れる</p>	<p>【数】4人1組のチームで英語で話し合い、帽子の中の飴玉の数を当てるゲーム</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①代表児童が飴を掴み、帽子に入れる</li> <li>②4人1組のチームを作り、ホワイトボードとマーカー、やりとりフラワーを配る</li> <li>③活動に入る直前にめあてを再確認する（めあては「相手を大切にする工夫を示して、話を聴く/伝わるように話す」など段階的に）</li> <li>④教師と児童（または教師）で悪い例の演示をし、「どうすればもっと良くなるか」を指摘する（やりとりポイント掲示用を使用するとよい）</li> <li>⑤相手を大切にする工夫を示しながら、数やHow many?を使ったり、繰り返して確認したりしながら、数を一つに決めホワイトボードに書く</li> <li>⑥各チームの代表児童に全員でHow many?と聞き、代表児童が答える</li> <li>⑦全員で飴の数を数える</li> <li>⑧当たっていたチームにGood job!それ以外のチームにGood luck!（ステップ1「外国語活動のルール」）とする</li> </ol> <p>※1回目はチームでなく個人でして、ゲームの仕方に慣れる</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・繰り返しを多用したり、アイコンタクトをしたり、名前を読んだりしながら、少ない英語の語彙でもやりとりができる</li> <li>・慣れてくるとホワイトボードの端に、数を聴きとりながらメモを取れる</li> <li>・めあての再確認を活動の直前にし、「やりとりポイント掲示用」を黒板に掲示することで、飴の数を当てることが目的となることを防ぐ</li> <li>・はずれるとがっかりする児童もいるので、めあてが達成できたことやめあてのために努力したことを振り返りで強調する</li> </ul>
<p><b>○ハッピートーク</b> （認め合い活動）</p> <p>★人間関係づくり ★相手意識の育成</p> <p>【色々な表現で】</p> <p>★色々な単語・表現に慣れる</p>	<p>ハッピーカードを使って「相手を大切にする工夫」を示してするペアトーク（インタビューのように相手がいる活動であれば何でも可 例：・好きなもの（動物・アニメなど）を伝え合う）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①活動に入る直前にめあてを再確認する（めあては「相手を大切にする工夫を示して、話を聴く/伝わるように話す」など段階的に）</li> <li>②教師と児童（または教師）で悪い例の演示をし、「どうすればもっと良くなるか」を指摘する（やりとりポイント掲示用を使用するとよい）</li> <li>③相手を大切にする工夫を示しながら、やりとりをする</li> <li>④ハッピーカードの記述欄に友だちの「相手を大切にする工夫」で気付いたことや感じたことを書く</li> <li>⑤発表する</li> <li>⑥全員でGood job!をし、やりとりをした友だちから「相手を大切にする工夫」をしていたと評価されたらサインをもらう</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手を大切にする価値観・態度を育むことができる</li> <li>・めあてが達成できたことやめあてのために努力したことを振り返りで強調する</li> <li>・友だちの「相手を大切にする工夫」に気づき、どんな気持ちになったか</li> </ul>
<p><b>○セブンイレブン</b></p> <p>★人間関係づくり ★相手意識</p> <p>★英語の数の音に慣れる</p>	<p>【数】グループ・アプローチのアクティビティを活用したゲーム</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①めあては「友だちと7か11を作る」を確認する(前回よりも多くの人と活動できることを目指す)</li> <li>②2人1組のペアを作る</li> <li>③背中後ろに片手を置き、指で1～5までの数を準備する</li> <li>④「One…two…」の掛け声に続けて、その手を出し、準備していた自分の指の数を英語で言う</li> <li>⑤二人の指の和を言う</li> <li>⑥テンポよく7か11になるまで続ける</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・指を使ったゲームを通して1～11の数字をテンポよく言い合い慣れる</li> <li>・1度も一緒に組んでいない友達と組むことを称賛することで児童間の関わりが増える</li> </ul>

	<p>※慣れてきたら二人でなく人数を増やしてすると、さらに工夫が必要になり、おもしろさが増す</p> <p>※孤立しそうな子がいないか、騒がしくなり過ぎないかなど、実態に応じて、離席をして自由に活動させるか、一人ずつ順にずれて意図的な席替えにするかなど活動形態を考えます</p>	
<p><b>ミッションゲーム</b></p> <p>★人間関係づくり</p> <p>★勝ち負けにこだわらない態度</p> <p><b>例 カウントアップ(ダウン)ゲーム</b></p> <p>○ゴムゴム UFO キャッチャー</p> <p>★英語の数を言い慣れる</p>	<p>①めあては「チームで協力して制限時間内にコップを持ってくる」を確認する(全員で20まで(または10を2回等)カウントアップ)</p> <p>②一つの輪ゴムに4本の綴じ紐を等間隔に付けた物をチーム分、準備する</p> <p>③4人一組のチームを作る</p> <p>④4本の綴じ紐をそれぞれが引っ張って持ち、離れた場所に置いてある紙コップを輪ゴムで掴んで、時間内に自チームの陣地に持ってくる(全員で20までカウントアップ)</p> <p>※失敗が受け入れられる土壌が十分でない場合は時間制限ではなく、何秒でできたかを計るように替えてもよい</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•同じくらい力でゴムを引っ張ること、高さを合わせるなど、コミュニケーションをとること等、チームで協力する態度を求められる</li> <li>•児童たちがしたことのある他の活動でも良い</li> </ul>
<p>○グループ作りゲーム</p> <p>★英語の数を言い慣れる</p>	<p>①めあては「グループを静かに作る」を確認する</p> <p>②例「Make a group of five.」と、指示された人数のグループを作り、グループ全員で数を数えて座る</p> <p>③足りないグループは足りない数をT1に例、「Two, please」と言いに来て、その分のカードをもらう</p> <p>④T1 が数を尋ね全体でそれぞれのチームの人数を英語で数える</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•一度も一緒に組んでいない友達と組むことを称賛することで児童間の関わりが増える</li> <li>•英語でOneから何度も数え直すことを称賛し、英語で数を言うことに慣れるようにする</li> </ul>


### ③ ステップ2の教材・教具など

英語でもっと伝え合いたいという気持ちを育むために「相手を大切にする工夫」を示せたことを互いに評価するカードを使う。認め合い活動は離席をする活動が可能か、片側の列だけを一つずつずらした関順にするかなどは実態に合わせる。ほかの段階と同時に使っても効果的である。

表5 ステップ2の教具

教具名(◇)と目的(★)	使う場面や方法	特長
<p>◇<b>ハッピーカード</b></p> <p>★自己有用感の育成</p> <p>クラスの認め合いを可視化するための記述欄付き座席表</p>	<p>○人と関わる言語活動(形態:ペアやグループ、フリーなどの振り返りで認め合い活動をするときに使用)</p> <p>○相手を大切にする態度を示し、やりとりをした相手がHappyと感じたら、自分のカードの相手の座席の場所にサインがもらえる</p> <p>○記述欄には友達の態度について良かったところを書く</p>	<p>・まだ話していない人が可視化され、関わろうとする動機付けになる</p> <p>・相手を大切にする態度を示し人と関わることで自分が人を嬉しい気持ちにさせられることが意識され、自己有用感が育まれ、相手意識が育まれる</p>



<p>◇やりとりポイント揭示用 ★相手意識の育成</p>	<p>○活動前に演示を見た後、「相手を大切にする工夫」を考え、確認するときに使う</p>	<p>・「相手を大切にする」価値を共有しやすくなる</p>
<p>◇やりとりフラワー ★話し手の特定</p>	<p>○言語活動の中でマイク代わりに使い、話し手・聞き手を特定する ○話し手がやりとりフラワーをマイク代わりに持ち、伝えたり、反応を返したりするたびにやりとりフラワーが移動する</p>	<p>・話し手、聴き手を特定できる ・やりとりが続いたことを可視化できる</p> 

(3) ステップ3「英語での伝え合い」(目的・場面・状況を考えて伝え合う態度の育成)の段階の考え方

① 手立て(言語活動や教材・教具など)を進める上での基本の考え方

場面・状況を考えて目的を意識して相手に伝わるように英語でやりとりをする活動を通して、伝え合うことのできた達成感や喜びを感じるにより、コミュニケーションへの積極的な態度を育む段階。自分が「何がどの程度できるようになったか」が分かるルーブリック(行動指標)を入れた振り返りカードにより、意欲を継続し、望ましい価値観を共有することで、英語で積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育む。具体的に押さえてほしい態度を次に示す。

場面や状況を考えて、コミュニケーションの目的を意識して相手と伝え合う活動を通して喜びを感じ、英語で積極的にコミュニケーションを図ろうとする

② ステップ3に向いている言語活動

相手の様子や周りの状況で同じ言葉でも表現の仕方が変わることを意識できる活動。「気持ちを伝える」「相手の行動を促す」など、児童に身近な状況設定をする方が、児童は想像しやすい。

表6 ステップ3の言語活動例

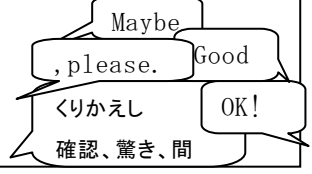
言語活動名(○)と目的(★)	やり方など	備考
<p>○状況設定ゲーム: ★目的・相手意識の育成 【What's this?】 ・コミュニケーションを図る目的に向かって、相手、状況に合わせ表現を考えて伝え合う ★英語に気持ちを乗せて表現することに慣れる</p>	<p>①めあて(例「相手に伝える工夫を示して、伝え合おう」)を確認する ②一つの表現【ex. What's this?】を使う状況設定カード(相手/場面/状況)を児童が選び、目的(例:驚きを伝える)を設定する ②言い方やジェスチャー、反応を考える ③児童ペアが発表し、イメージを共有する ④相手に伝える工夫を挙げる ⑤隣同士のペアで活動をする ⑥自分のハッピーカードに相手の工夫を書き、相手の活動の様子が良いと評価したら相手のカードにサインする</p>	<p>・【What's this?】をほかの表現【ex. How many?/Do you like ~?】にしたときは、それに合った状況設定カードを準備する</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>例:(相手:友だち 場面:授業中 状況:前の人の頭の上で 何か動いている) A: What's this?(驚いた/怖がった声で/小さい声等) B: What? A: オーマイガー!</p> </div>

<p><b>○オーディションゲーム</b></p> <p>★人間関係づくり</p> <p>★場面・状況を考えて表現する</p> <p>★英語に気持ちを乗せて表現することに慣れる</p>	<p>ペアやチームで、一つの英文(例:Yes, I do.)について色々な言い方を考えて表現する活動</p> <p>①隣り同士のペア(または4人一組のチーム)を作る</p> <p>②使うべき表現(例:Yes, I do./No, I don't. )を児童に与える</p> <p>③例 Do you like <i>natto</i>? に対して答える教師やボランティア児童の演示を見て、表現の仕方の違いや雰囲気を考えさせる</p> <p>④全員で演示をまねて練習をする</p> <p>⑤ペア(チーム)で順に気持ちをのせて表現する</p> <p>⑥各ペア(チーム)代表児童全員立ち、テンポ良く順に表現する(他の児童は拍手をする)</p> <p>⑦どんなところが良かったか発表する</p> <p>※特に順位をつけない</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>言葉に温度を与える(同じ言葉でも気持ちによって色々な表現になる)ことを感覚的に覚えることができる</li> <li>お互いの工夫に気付き拍手で認める温かい雰囲気づくりにつながる</li> </ul>
--	---	--

③ この段階の教材・教具など

英語で伝え合えた楽しさや達成感を感じられるように、考えて伝え合うためのツールと、伝え合えた楽しさや達成感を児童自身が感じられるためのツールが中心。前の段階と同時に使うと良い。

表7 ステップ3の教具

教具名(◇)と目的(★)	使う場面や方法		特長
<p>◇やりとり言葉</p> <p>★やりとりの継続</p>	<p>○普段の生活の中でも聞いたことのある英語やリアクション、日本語と同様にできる工夫を使って会話をつなげる</p> <p>○やりとりの中で、確認をしたり、驚きを伝えたり、間を作ったりしたいときに使う「くり返し」を使う</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>英語での会話をスムーズにしたり、相手との共感的な関係を築いたりできる</li> <li>相手の言っていることを繰り返すだけで自然に会話がつながる</li> <li>相手意識を持って話をしたり、聴いたりする態度の育成につながる</li> </ul>
<p>◇状況設定カード</p> <p>★目的意識・相手意識の育成</p> <p>状況設定ゲームをするためのカード</p>	<p>○使い方は「状況設定ゲーム」参照</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="405 1391 703 1630"> <p>What's this?の例</p> <p>場めん</p> <p>相手とじょうきよう</p> <p>じゅぎょう中</p> <p>前の人の頭の上で</p> <p>何かが動いている</p> </div> <div data-bbox="703 1391 1007 1630"> <p>How many?の例</p> <p>場めん</p> <p>相手とじょうきよう</p> <p>夕方、家</p> <p>「たくさんおかしを買ってもらった」と自まんしている兄に</p> </div> </div>		<ul style="list-style-type: none"> <li>コミュニケーションを図る目的に向かって場面や状況に応じて相手に合った伝え方を考え表現する態度を育む</li> <li>伝え方の工夫と理由を発表させると日本語との共通点や目的に応じて相手に働きかける大切さが共有できる</li> <li>声の大小や速さ、やわらかさ等工夫をした理由を発表させると日本語との共通点や目的に応じて相手に働きかける大切さを共有できる</li> </ul>
<p>◇ループリック入り振りカード</p> <p>★目的意識・相手意識の育成</p> <p>★学ぶ意欲</p>	<p>○授業の始めに「めあて」を記入し、終末で達成度の尺度(ループリック:達成度を示す行動指標入り)を使って自己評価をする。自由記述付き</p> <p>○今後への意欲の度合いについて問う欄では意欲レベル1～5の中から選択する(資料編参照)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>短い時間で共通の尺度を基に毎回の自己評価ができる</li> <li>1枚で3～4回分のふり返りをするので、児童自身も変容を感じやすい</li> <li>達成の度合いが尺度で示されており次時への意欲が育みやすい</li> <li>授業のめあてに向かうにはどんなことを大切にするべきかを共通理解しやすい</li> </ul>