

群 教 セ	G09-04
	平 29.265 集
	外国語活動

# 地域のよさを積極的に発信したくなる 外国語活動の工夫

——地域の素材を生かした「ふるさとじまんムービー」  
の作成を通して——

特別研修員 林 洋子

## I 研究テーマ設定の理由

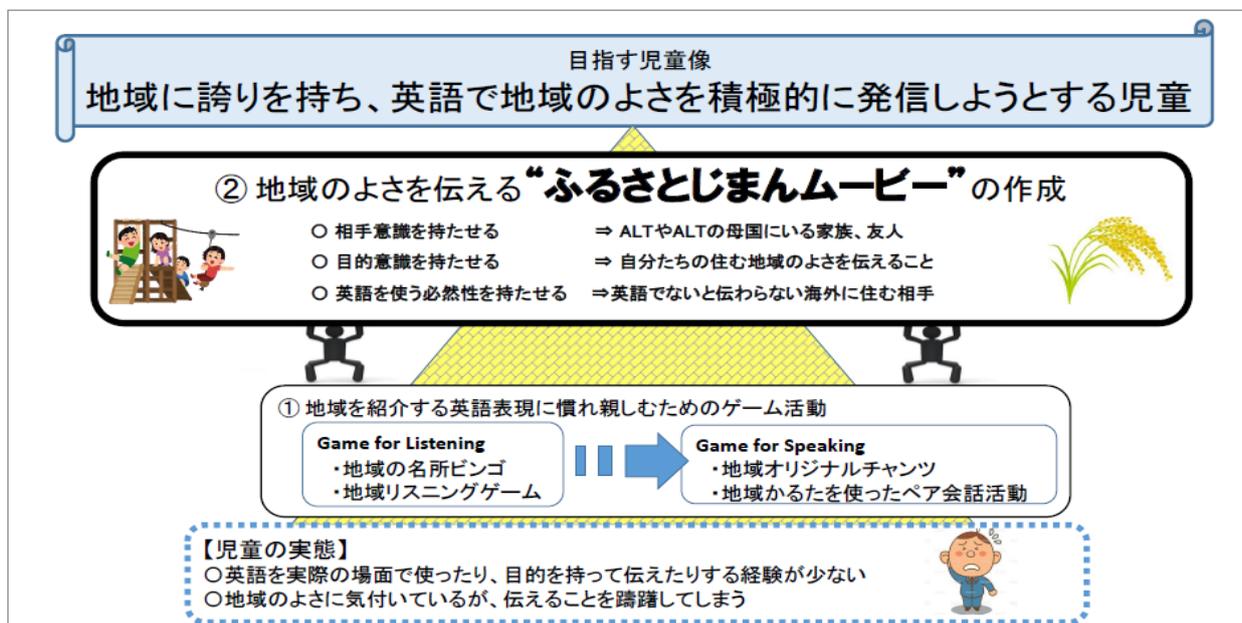
「小学校学習指導要領解説外国語活動編」（文部科学省 H20）では、外国語活動の目標を達成するための体験的な活動例として「地域や学校などを紹介したり、地域の名物などを外国語で発信すること」が示されている。また、「平成 29 年度 学校教育の指針」（群馬県教育委員会）では、「知識・技能を活用する力を伸ばすための取組の充実」を学校経営の重点の一つに挙げ、キャリア教育の視点からも「郷土への愛着をはぐくむ体験活動の充実」が大切であるとされている。グローバル化が進むなか、どのような職業に就いても外国語が様々な場面で必要とされる。同時に、児童にとって、国や郷土が育んできた伝統や文化を基に広い視野を持ち、自分の考えや気持ちを伝えていく力をつけることが必要となってくる。

所属校のある川場村は、週末には、地域の特産物や自然の中で遊べる体験型施設をめぐって多くの観光客が訪れる。観光客の中には、外国人の姿も少なくない。所属校区の平成 29 年度教育行政方針は「世界で活躍するグローバル人材の育成」と「地域を支えるローカル人材の育成」であり、村を挙げてその実現を目指している。児童へのアンケートの結果から、地域のよさを実感し、よさを伝えてみたい気持ちはあっても、英語を実際の場面で使ったり、目的を持って何かを伝えたりする経験が少ないために伝えることを躊躇してしまう児童が多いことが分かる。

そこで、まずはゲーム活動を通して英語で地域のよさを伝えるための簡単な語句や表現に慣れ親しませる。そして、その知識・技能を活用すべく、身近な外国人である ALT や ALT の母国にいる家族、友人に地域の特産物や名所を紹介するためのふるさとじまんムービー（地域紹介動画）を作成するという体験的な活動を設定することで、児童は英語で地域のよさを積極的に発信したくなるであろうと考え、本研究テーマを設定した。

## II 研究内容

### 1 研究構想図



## 2 授業改善に向けた手立て

単元を通して、次の二つの活動を手立てとし、児童が英語で地域のよさを積極的に発信したくなるように場の設定を工夫した授業を行う。

### (1) 地域を紹介する英語表現に慣れ親しむためのゲーム活動

単元のゴールとなるふるさとじまんムービー作成の場面で用いる表現に慣れ親しませるために、地域に関連した表現を用いたゲーム活動を行う。聞くことで表現に慣れ親しませるためのゲーム活動(Game for Listening)と、話すことで表現に慣れ親しませるためのゲーム活動(Game for Speaking)とを取り入れる。学習が進むにつれListeningからSpeakingへ徐々に比重を移していき、児童が表現に慣れ親しんでいくようにする。

### (2) 地域のよさを伝えるふるさとじまんムービーを作成する活動

単元のゴールとなる活動として、ふるさとじまんムービーの作成活動を行う。児童に、ALTやALTの母国にいる家族、友人が児童の住む地域を知りたいという気持ちがあることを知らせ、相手に伝わるように地域の特産物や名所について英語で紹介してみたいという意欲を持たせる。ALTやALTの母国にいる家族、友人に地域の特産物や名所を伝える手段として、ふるさとじまんムービーを撮影する。

〈ふるさとじまんムービーの作成手順〉

〔児童〕

- ① 紹介したい地域の特産物や名所を選び、英語表現に慣れ親しむ
- ② 紹介する特産物や名所の動画を背景にムービーを撮影する

〔教師〕

- ③ 一つのムービーに編集する
- ④ 外国にいるALTの家族、友人に送る

このように、地域を紹介する英語表現に慣れ親しむための活動とふるさとじまんムービーを作成する活動をすることによって、児童は、地域を良く知らない外国人に地域のよさを伝えるにはどうしたらよいかという相手意識と、地域のよさを伝えるという目的意識とを持って、英語で積極的に発信しようとする意欲を高めることになると考える。

## Ⅲ 研究のまとめ

### 1 成果

- ふるさとじまんムービーを作成する際、「ALTやALTの母国にいる家族、友人（相手意識）」に「自分たちの住む地域のよさを伝えるために（目的意識）」「英語で紹介する（英語を用いる必然性）」という意識を児童に持たせて撮影することで、児童の意欲が大いに高まることが明らかになった。
- 地域を紹介する英語表現に慣れ親しむためのゲーム活動を十分に行わせることは、ふるさとじまんムービーを作成する際、児童が慣れ親しんだ英語表現を適切に用いて撮影するのに効果的であることが明らかになった。
- ふるさとじまんムービーを作成した後に、出来上がったムービーを見ることにより、児童は自分たちの紹介の改善点に客観的に気付くことができた。

### 2 課題

- ふるさとじまんムービーを作成する際、地域のよさを伝えたいという対象がALTやALTの母国にいる家族、友人と限定的であったため、今後はより広く発信したくなるような場の設定の工夫が必要である。
- ふるさとじまんムービーを作成する際、児童のどのような姿が見られると積極的に発信する姿であるのかが明確に分かる評価規準を更に整備する必要がある。

## 実践例

### 1 題材名 「ALT の家族、友人に地域の名所を分かりやすくしょうかいしよう」

(第4学年・2学期)

### 2 本題材について

本題材で児童は、This is～. You can～. Let' s～. を用いて、自分たちの住む地域の中から ALT の母国にいる家族、友人に教えたい場所を紹介する活動を行う。児童は、ALT の母国にいる家族、友人から地域でお勧めの観光スポットを教えてほしいとのメッセージを受け取っている。そこで、まず自分たちが紹介したい場所を考える。その後、紹介する表現 This is～. You can～. と、実際に用いる動詞 (try, see, eat, enjoy, play, go など) を学習する。表現に慣れ親しむ活動は、ビンゴ、リスニングゲーム、オリジナルチャンツなどを繰り返す。また、紹介する場所については、地域かるたを用いてペアで紹介するペア会話活動を行い、紹介する際に用いる表現に十分慣れ親しんでいく。児童はグループごとに、どのように表現したら ALT の母国にいる家族、友人に地域のよさを分かりやすく紹介できるかを協力して考える。紹介する地域の映像を背景に、児童は地域を紹介する動画を撮影し、ALT の母国にいる家族、友人に送る。児童は友達と協力し、地域についてより分かりやすくなるよう相手意識を持って、英語での紹介を工夫する。同時に、ALT や ALT の母国にいる家族、友人に英語で分かりやすく伝えられたという達成感を持ち、更に伝えたいという今後の意欲につながると考える。

以上のような考えから、本題材では以下のような指導計画を構想し、実践した。

目標	地域を紹介する英語表現に慣れ親しみ、動画の撮影を通して、ALT の家族、友人に地域の名所を分かりやすく紹介しようとする。	
評価 規 準	コミュニケーションへの関心・意欲・態度	地域の名所について、伝える相手を意識して分かりやすく紹介しようとしている。
	外国語への慣れ親しみ	地域の名所を紹介する言い方に慣れ親しんでいる。
	言語・文化に関する気付き	動作を表す言い方が日本語と英語で違うことや、相手を意識した紹介の仕方に気付いている。
過程	時間	主な学習活動
課題把握	第1時～第2時	・ALT の家族、友人が児童の住む地域について更に知りたいと考えていることを知り、地域の中で紹介したい場所を考える。
課題追究	第3時～第4時	・地域について紹介する表現を聞いたり言ったりして、慣れ親しむ。
	第5時	・ふるさとじまんムービーの撮影を通して、地域の名所について分かりやすく紹介する。
まとめ	第6時	・自分たちの撮影した ALT の家族、友人に送ったムービーと先方からの返信ビデオレターを視聴し、相手を意識したより良い紹介の仕方に気付く。

### 3 本時及び具体化した手立てについて

本時は全6時間計画の第5時にあたり、ALT の家族、友人に地域のよさを紹介する。児童は、地域のどのようなよさを伝えたいか考える。また、どのように紹介したら ALT の家族、友人にそのよさが伝わるか考えて紹介することにより、相手意識を持ち英語で分かりやすく表現できるようになる。紹介の際は、使用する英語表現に十分に慣れ親しみ、自信を持って紹介できるようになる必要がある。そこで、地域を紹介する英語表現に慣れ親しむためのゲーム活動の場面と地域のよさを伝えるふるさとじまんムービーを撮影する場面とに分け、以下のように手立てを具現化した。

#### (1) 地域を紹介する英語表現に慣れ親しむためのゲーム活動

地域の名所紹介に使う英語表現を取り入れた地域かるたを使ってのビンゴ (Game for Listening)、地域オリジナルチャンツや地域かるたを使ってのペア会話活動 (Game for Speaking) を取り入れる。

## (2) 地域のよさを伝えるふるさとじまんムービーを撮影する活動

地域の名所を撮影した無声の動画を背景に、ゲーム活動を通して慣れ親しんだ英語表現を活用し、地域の名所を紹介するふるさとじまんムービーを撮影する。

### 4 授業の実際

本時のめあてを「ALT の家族、友人に地域の名所を分かりやすくしようかしよう」とした。慣れ親しんできた紹介する際に用いる英語表現を、本時でもゲーム活動を通して確認した後、地域の名所紹介動画を撮影した。撮影前に、教師と ALT との悪いモデルと良いモデルとを視聴させ、より分かりやすく紹介するためのポイントを共有し、相手意識を児童に持たせた。本題材前と後にアンケートを実施し、児童の変容を見取った。

#### (1) 地域を紹介する英語表現に慣れ親しむためのゲーム活動

##### ○ ビンゴ (Game for Listening)

黒板に地域の名所かるたを貼り、番号をふっておく (図1)。児童はビンゴシートに番号を書き込み、名所について This is ～. You can～. を用いた紹介文を聞く (図1)。全文を聞き、どの名所を表しているか分かったら、その番号を書いたセルを塗ることができる。児童は名所の紹介文を良く聞き、ほとんどの児童が答え合わせの前に塗ることができていた。



図1 黒板(上) ビンゴシート(下)

##### ○ オリジナルチャンツ (Game for Speaking)

地域を紹介する際に必要な This is～. や You can～. の表現、try, eat, see, enjoy, go, play などの動詞を含んだオリジナルチャンツを、ジェスチャーを交えて歌った。動詞とジェスチャーを関連させたため、児童は意味を類推できた (図2)。



図2 オリジナルチャンツを歌う児童

##### ○ 地域かるたを使ってのペア会話活動 (Game for Speaking)

児童は、特別活動や学活の時間を通して地域かるたに慣れ親しんでいる。絵をみただけでどの名所を示しているか分かるため、このかるたを使用してペアで会話活動を行った。十分に聞いて慣れ親しんだ This is～. You can～. の表現を使い、児童は手持ちのかるたについて友達同士で紹介し合う (図3)。お互いに紹介した後は、かるたを交換して、違う友達とやり取りをする。ALT があらかじめ選んでおいたかるたをラッキーカードとして提示し、そのかるたを持っている児童は、その日一番のラッキーな人となり賞賛される。



図3 ペア会話活動

#### (2) 地域のよさを伝えるふるさとじまんムービーを作成する活動

##### ○ 分かりやすい紹介のポイントを考える活動

前時までには児童は、分かりやすい紹介の仕方として「Big Voice (大きい声)」「Smile (笑顔で)」「Eye Contact (アイコンタクト)」が大切であると学習した。この3つのポイントを踏まえた上で、本題材では、速いスピードであいまいな発音での悪いモデルと、ゆっくりはっきりと紹介する良いモデルとを提示し、何に気を付けると良いかを考えさせた。児童のつぶやきから、分かりやすい紹介のポイントを「Speak Clearly (はっきり)」「Speak Slowly (ゆっくり)」「Think of the Audience (相手のことを考えて)」という形でまとめ、絵で提示し児童の参考になるようにした (図4)。

T: 先生たちの二つのモデルはどちらも大きな声でしたね。分かりやすかったのはどちらですか。  
 S: 後から見た方 (良いモデル) です。  
 T: どのように分かりやすかったですか。  
 S: 先に見た方 (悪いモデル) は、ごちゃごちゃしていたし、もごもごして分かりにくかった。  
 T: では、紹介する時にどのように気を付けたら分かりやすくなるのでしょうか。  
 S: はっきり話すと良いと思います。(「Speak Clearly」の絵を提示)  
 S: 分かりやすい方は、ゆっくりと話していたよ。(「Speak Slowly」の絵を提示)  
 T: なるほど、そのように紹介すると聞いてくれる ALT の家族や友人が分かりやすいように紹介できますね。相手が分かりやすいように話すにはどうしたらよいか考えて話すことが大切ですね。(「Think of the Audience」の絵を提示)

#### 図4 授業における児童のつぶやき

##### ○ ふるさとじまんムービーの作成

教師が撮影した地域の名所の無声動画を背景に、児童は撮影室で動画を撮影した。ALT の家族、友人がその場所を訪れたら何ができるのか、どんなことを楽しめるのかをグループで考え、紹介に取り入れた (図5)。



Hello, everyone!  
 This is our Fishing Plaza.  
 You can eat fish. (串刺し魚を食べるジェスチャー)  
 You can enjoy fishing and play!

図5 ふるさとじまんムービー撮影の場面 (左) と内容 (上)

## 5 考察

地域を紹介する英語表現に慣れ親しむためのゲーム活動を通して、95%の児童が「地域を紹介する言い方に慣れ親しむことができた」と答えた。児童に慣れ親しませたい表現を意図的に繰り返し使用し聞かせて活動させる Game for Listening と、表現を意図的に発話させて活動させる Game for Speaking は、児童が表現に慣れ親しむのに有効であったことが分かる。

地域のよさを伝えるふるさとじまんムービーを作成する活動において、「ALT の家族や友人に分かりやすく紹介できた」と答えた児童は97%であった。また「どのように紹介したらALT の家族や友人に分かりやすく伝わるか」という質問を行ったところ、6月のアンケートでは「知っている英語だけで話す」「英語の塾に行く」など、相手意識が薄いと思われる回答をした児童が56%いた。本題材学習後に同じ質問をしたところ「ジェスチャーを入れて」「ゆっくりはっきり」「笑顔で声を大きく」という視点を持つことができた児童は、75%に上昇した。地域紹介動画を作成することを通して、外国の人に地域のよさを更に伝えたくなくなったかという質問に意欲的な回答を見せた児童の割合は、6月のアンケートでは60%であったが、本題材後のアンケートでは93%と大きく上昇した。地域紹介動画の作成を通じて、相手に分かりやすく伝えるという目的を持ち、英語で紹介したことは、積極的に地域のよさを発信しようとする意欲に繋がったと言える。

本題材で、ALT の家族や友人に地域の名所を伝えるふるさとじまんムービーの作成活動をゴールに設定したことは、児童が相手意識を持ち地域のよさをより分かりやすく伝えるためにどのように紹介したら良いに気付き、積極的に伝えたいという意欲を高めることができたと言える。しかし、本題材で使用する表現を適切に用いることができず、You can +動詞の後の目的語を正しく入れることができていなかった児童もいるので、今後、適切な表現を用いて紹介するためのゲーム活動を更に充実させると同時に、紹介の場を広げていくことで、地域のよさをより積極的に発信しようとする児童が増えると考えられる。