



はなもみじ



平成22年 屋代
7月2日 小学校
春秋ごとに句なり

英語で道案内！

～ 6月30日(水)外国語活動授業研究会から ～

伝え合い、学び合う授業の創造

本校では、左のテーマを掲げ、授業改善に取り組んでいます。

明るいあいさつ、友達と仲良くする等が定着し始めた子どもたちに、授業でも、友達の考えを聴き、自分の考えを話し、友達の名前がたくさん出てくる授業をして、確かな学力を身に付けてほしいと考えました。

今回の外国語活動では、その特性から、次のような授業を目指しています。

英語に親しみ、楽しみながら伝え合う授業づくり

こうした背景には、昨年度から外国語活動の授業を本格的に始める中で、子どもたちの中に次のような願いや思いが見て取れたことがあります。

多くの子どもが英語で話すことやゲームをすることを楽しみにしている。

発音がむずかしい、言ったことが通じない、相手の言っていることがわからない...。英語は好きだけど、自分から英語で話すのは、はずかしい。

だからこそ、相手の英語がわかり、自分の英語が相手に通じたときの喜びをたくさん経験させてあげたいと願ったのです。

これは、外国語活動の目標の一つ「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育成する」にも合致するものです。

具体的には、次のような工夫を授業の中に盛り込むことにしました。



授業に見直しをもって取り組めるように、授業の構造化を図る(一定の流れの学習)

導入(10分) *時間は目安

あいさつ、ウォーミングアップ

課題把握(10分)

表現の提示を受けての練習

コミュニケーション活動(17分)

表現に慣れ親しむ活動(友達と

かかわってのゲームやチャンツ)

ふり返り・まとめ(8分)

うまくできたことの認め合い

チャンツ・ゲームを工夫・発展させる。

例：キーワードゲーム

2人1組、向かい合

い、真ん中に消しゴ

ムを置く。

単語群からキーワ

ードを1つ選ぶ。

出題者の言った言葉

を繰り返す中で、キ

ーワードではすぐに

消しゴムを取る。

自分ができたこと・友達のよかったことを十分にふり返る。

自己評価

学習カードで、1時間

のがんばりをふり返る。

相互評価

友達のよさも合わせて

記入し、発表し合う。

課題の設定

自分たちの願いから、

次時の課題を設定する。

6年生の授業から

6学年の2学級で授業を公開し、全職員で研究会を行いました。

導入 あいさつでは、コミュニケーションの基本。“How are you?”でお互いを気遣います。続いて「GO GO ゲーム」でウォーミングアップ。先生や友達の指示「Go straight.」(まっすぐ)「Turn right.」(右に曲がって)「Turn left.」(左に曲がって)を聴いて、繰り返して言いながら体を動かしました。



課題把握 まず、先生がこの時間の合言葉を提示しました。それは、「気持ちのよい」です。上手に「道案内ゲーム」をするには、英語のうまさだけでなく、まずは、相手への気遣いが必要です。

【案内するとき】 伝わる声の大きさと話す。

相手の反応を確かめながら、はっきりと話す。

【聴くとき】 相づちをうつ。(O.K.) お礼を言う。(Thank you.)

前の時間に覚えた「Where is ~?」の表現を使って、レストランや交番、郵便局などへの行き方を聴かれると、「GO GO ゲーム」で用いた表現をもとに案内をし、気持ちのよい話し方、聴き方を練習しました。この時間でも使用する表現を確認・練習し、次のゲームへの期待感を高めました。

コミュニケーション活動 さあ、この時間のメインは「道案内ゲーム」を発展させた「どこにいるのゲーム」です。はじめに、先生とゲームの確認をしました。相手の指示にしたがって地図をたどり、相手のいる場所を言い当てるゲームです。

いよいよペアを作り、友達同士でゲームを開始。うまく伝わったり、わかったりすると、自然と笑顔が浮かび、拍手が生まれます。

振り返り 活動を終え、学習カードにまとめを書き、がんばったことを振り返りました。学習カードには、友達の名前とそのよさが書かれ、成果を分かち合うことができました。英語で話す活動の時間と、ふりかえりの時間をたっぷりとることで、成就感や満足感が高まりることがわかりました。

2学級ともに、すがすがしい授業でした。それは、友達を自然に心遣い、伝え合い、学び合いをしていたからです。よい授業がよい学級をつくれます。

