

本資料は、「教科書発行者行動規範」に則っており、  
配布を許可されているものです。

2020年度用

小学校5・6年生英語教科書

# 内容解説 資料

教授用資料

# Junior Sunshine



別冊①

**KAIRYUDO**

# ▶ 小学校教育のよさを活かす「読み」「書き」の指導

## — 逆向き設計で伸ばす、高学年児童への文字指導

### アクティビティ—

柏木賀津子 (大阪教育大学)

## 1. 小学校教育のよさを活かす「読み」「書き」の指導

高学年の児童は、具体的操作期から形式的操作期に移行する過渡期であるため、先に規則を教え込むのではなく、具体的な活動を体験しながら、日本語と英語の違いや文構造の決まりに気づくことが大切です。また小学校教育の全科担当のよさとして、児童どうしの学び合いを活かし、「わくわくするような興味づけ」「社会や学校に密着した教材の活用」を発達段階に合わせて扱っていることが挙げられます。この視点は、小学校の外国語科において最も留意したい点です。文字指導においても、慣れ親しんだ表現を使って友だちとやり取りをする体験が先に必要であり、言語体験を通じた表現を用いて文字指導を行うことが大切です。また、児童が外国語を学ぶには、「学級というコミュニティにおいて英語を用いる言語活動」であることが欠かせません。教科担任制で行われる中学校外国語科の学習の在り方とはこの点が大きく異なります。

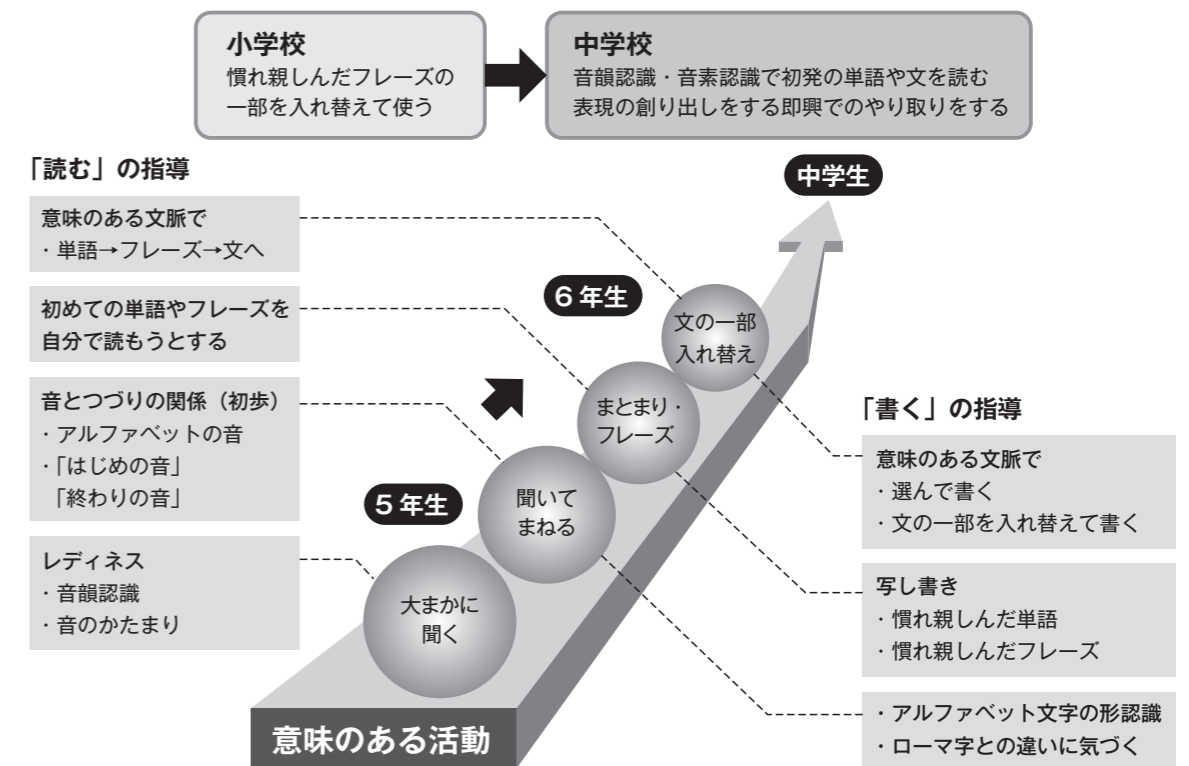
文部科学省は、2020年度の小学校外国語科の教科化に向けて、「見通しを持ってコミュニケーションの目的を実現するための言語活動を通して、聞いたり話したりするとともに、読んだり書いたりすることに慣れ親しませ、コミュニケーション能力の基礎となる資質・能力を育成することを目指す」(文部科学省 2016)と述べており、コミュニケーションを支える文字指導が大切であると言えます。また、「読む」「書く」については、「アルファベットの小文字を識別し、発音する」「アルファベットの大文字と小文字を活字体で書く」、「慣れ親しんだ語句や文を書き写す」などと示しています。具体的には「文字の表記、単語の認識(複数文字がまとまって単語となること)など」「文字と音(音素の認識)の構成の関係」「文字と読み方を一致させる」「音節、アクセント、声の大きさ、抑揚、強弱、間の取り方、アルファベットの発音」など、音韻認識・音素認識に関する踏み込んだ方向が示唆され、学習者が自立して「読む」には、文字指導の在り方がポイントとなります。

以上を踏まえ、Junior Sunshineでは、最初に、アルファベットの音や、インプットを聞く中で「音への繊細さ」を培い、Onset(はじめの音)とRhyme(終わりの音)を耳で聞き分けるようにします(例:foxという単語は、f(はじめの音)とox(終わりの音)の組み合わせである)。つまり、英語らしい音の塊と、そのつづりに気づかせていくのです。ただし初期段階では、ある程度規則通りで

読める単語に限定し、「読める」という成功感を持たせていきます。このように、単語等を「読むこと」のレディネスを育ててから、徐々に「書くこと」に移行することで(柏木 2018)、意味がわからないまま機械的に書くという作業にならず、「書く」ことの意味が高くなるようにしました。また、ボトムアップ活動(上記のような音とつづりの関係やフォニックスの初歩を教えること)とトップダウン活動(絵本やスキットなど意味のある短い文に浸らせながら、フォニックスに頼らず読む活動)を組み合わせ、学級の中での協働的な言語活動に根付くりテラシー指導が重要です。

## 2. 逆向き設計の文字指導アクティビティで「ここまで伸びる！」2学年間の流れ【開隆堂の提案】

図1 意味のある言語活動と「読む」「書く」の関係



Junior Sunshineでは、「2年間でゆるやかに指導することで、ここまで到達できる」というゴールから、逆向き設計で文字指導のアクティビティを配置し、5年生と6年生の単元の内容と文字指導を可能なかぎり関連させています。それぞれのアクティビティには、「文字を読んだり書いたりするためのねらいが含まれており、その順番も非常に重要です。図1では「読む」「書く」の2年間での到達ゴールへの流れが具体的に示されています。

図1で示すように、言葉の学習では、「意味のある活動」の流れが全体の基盤となります。この活動を豊かでしっかりしたものにするので、左側の「読む」活動と右側の「書く」活動を児童が結び



付け、考え、応用して使ってみようという成長が見られるでしょう。意味のある活動の流れは、**「大まかに聞く」** → **「聞いてまねる」** → **「まとまり・フレーズがわかる」** → **「文の一部入れ替え」**、のように2年間で緩やかに進みます。“I can play baseball.” など、3～4語の文を「聞いてまねる」という活動ができている場合は、まとまりのある意味をつかむ段階に達しており、音声形式と意味のつながり(form-meaning connections) という認知操作が始まり、“I can play tennis.” のように、文の一部の入れ替えへと進めることを意味します。これが、小学校段階での「素地」です(柏木 2019)。児童にとって興味深く、楽しいくり返しのインプットを聞かせ、ペアやグループで使わせてみることで「素地」を育てます。

図1での「読む」では、**「レディネス(音韻認識・音のかたまり)」** → **「音とつづりの関係(はじめの音・終わりの音)」** → **「単語・フレーズを読む」** → **「意味のある文脈で単語・フレーズ・文を読む」**、のように緩やかに2年間で段階的に指導します。

図1での「書く」の前段階として、3年生での日本語としてのローマ字指導(例:「な」は“na”と書くように、ローマ字表の縦の子音と横の母音の組み合わせがわかり、文が書ける)に習熟していることが英語指導にも役に立ちます。英語を母語とする児童(5歳)の文字指導に比べ、日本の高学年児童(11～12歳)では、母語力や認知力の高さが理解や記憶を助けます。そのような指導を組み合わせることがポイントです。

次に、英語での「書く」では、**「アルファベット文字の形・ローマ字との違い」** → **「写し書き(慣れ親しんだ単語やフレーズで)」** → **「意味のある文脈で書く(選ぶ・文の一部を入れ替えて)」**、のように段階的に、中央の「意味のある活動」と結んで2年間で緩やかに進めるように配置しています。

下の図2は小学校5年生と6年生の「文字の慣れ親しみ」の流れの構成です。

図2 「文字に慣れよう」の構成

5年生の流れ	6年生の流れ
Lesson 1 大文字を書こう。	Lesson 2 単語のはじめの音を聞こう。
Lesson 2 大文字の形に気をつけよう。	Lesson 3 国名を書こう。
Lesson 3 小文字を書こう。	Lesson 4 単語のはじめの音に注意して聞こう。
Lesson 4 小文字の形を確かめよう。	Lesson 5 文を読んで書こう
Project 1 単語のはじめの音に気をつけよう。	Lesson 6 「夏休みの思い出」を読もう。
Lesson 5 単語を書き写そう。	Project 1 英語の母音に注目しよう。
Lesson 6 大文字、小文字のルールを知ろう。	Lesson 8 好きなスポーツと国で文を作ろう。
Lesson 7 大文字と小文字の関係をまとめよう。	Lesson 9 「大きなかぶ」を読もう。
Lesson 8 単語を読もう。	Lesson 10 文の意味を考えよう。
Lesson 9 ゲームをしよう。	Lesson 11 ポスターから情報を読み取ろう。

### 3. 5年生の文字指導

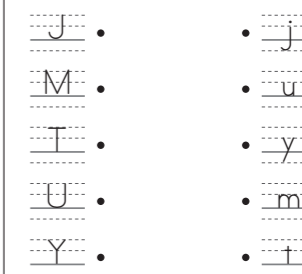
5年生の「書く」では、文字の形を意識して書いたり、単語程度の文字を書き写したりする活動とともに、「読む」では、単語のはじめの音に気をつけ、音とつづりの関係に気づかせながら読める単語を増やし、それを実際に使いながら学ぶアクティビティを配置しています。

#### 指導上の留意点

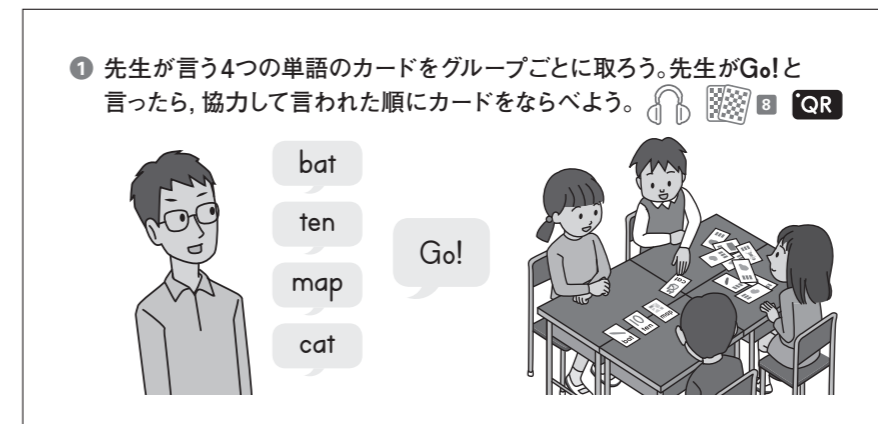
- ① アルファベットの大文字と小文字を一度に教えると混乱するため、先に大文字に親しみ、次に小文字に親しむ。アルファベットの文字の形の認識活動のワークシートを用意する。
- ② 小文字を学ぶ際に、英語の「音」に触れるようにする。
- ③ 大文字と小文字の定着がそれぞれ進んだところで、大文字と小文字の結びつきを教える。
- ④ abcd Song (アブド・ソング) はアルファベットの音(おん)の歌であるが、歌を聞いたり口ずさんだりしてから、音声だけで単語の「はじめの音」を聞き分ける活動を行う。
- ⑤ 「はじめの音」と文字の結びつきを教える。音とつづりの関係が比較的規則通りである、「fox: f + o + x」などの「音の足し算」、3文字程度の単語絵カードで、英語の単語(f/ox)が、「はじめの音(オンセット)」と「終わりの音(ライム)」のように、音のかたまりからできていることに自然に気づかせていく活動を行う。

#### ▼ Lesson 6 より

##### 2. 少し形がちがうもの



#### ▼ Lesson 5 「音の足し算」



- ⑥ cupの「はじめの音」の「c」(無声音のクッ)や、milkの「はじめ音」の「m」(口を閉じてムッ)を聞いて、文字と結び、単語を書き写す。

\*この段階の聞き分けは、中学校以降の指導にある、近似する音(lとr)の区別等ではない。

⑦ 全体に、教師と児童がやり取りしながら、グループ活動で学ぶアクティビティを紹介している。

お互いに学び合うことで、文字の習得が進みやすいという活動が大切である。

つまり、この時期に文字への出会いを楽しいものにするため、先に音を聞かせ、音の違いを見つける活動を通してから、文字を見せるようにします。これは大切な順番です。

5年生の各単元と文字指導の関連は、下のような逆向き設計になっています。Lesson 7では、世界の新年の様子に触れたあと、「例を見ながら年賀状を書くことができる」を設定しています。児童はこの単元までに、先に紹介したような活動で音声から単語に慣れ親しんでいます。Lesson 7では、『文字に慣れよう』のうち「大文字と小文字の関係をまとめる」に合致するように配置しています。最初から1文を書き写すのではなく、全体を大まかに聞く → 部分の単語の読みがわかる → 一部を写して書くことで、難しいと感じずに「1文が書けた」という経験に児童を導くことができます。

#### ▼ Lesson 7 「例を見て年賀状を書こう」



## 4. 6年生の文字指導

6年生の「書く」では、慣れ親しんだ単語を写す際に、短いやり取りや、ストーリーなど、大まかに意味がわかる1文の中で特定の単語を入れ替えて書き写す活動をするとともに、「読む」では、5年生で学んだ「はじめの音」と文字の関係の定着と、音とのつづりの関連に気づかせていきます。ストーリーや友だちとのやり取りなどの、意味のある内容と結んだ『文字に慣れよう』のアクティビティを配置しています。“I like tennis.”などの1文を読んだり、“I like ~.”や“I want to go to ~.”の中

の「～」の部分を入れ替えたりして、自分の言いたいことを表現するための文字活動を行います。

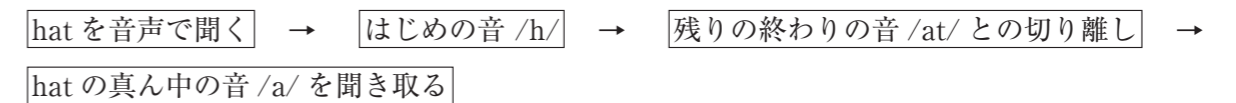
#### 指導上の留意点

① abcd Song (アブド・ソング) の歌を、引き続き聞いたり口ずさんだりしてから、音声だけで単語の「はじめの音」を聞き分ける活動のおさらいをする。

#### ▼ Lesson 2 『「はじめの音」と文字を結ぶ』



② 「はじめの音」と文字の結びつきについて5年生での学びをおさらいし、音とつづりの関係が比較的規則通りである、“hat”や“bus”など15個の3文字単語カードを活用したカルタやマッチングゲームを行う。5年生に引き続き「オンセット・ライム」の音韻認識への注意も向けていく。また、15個の3文字単語カードを活用して、「真ん中の音（ここでは英語の母音）」に注意を向けさせていく。この流れを図にすると以下である。



/a/e/i/o/u/ の母音の歌を口ずさむ活動と組み合わせるとよい。

- ③ 「終わりの音」(ライム) については、音声から触れる程度とし、Rhyming Song を歌う。
- ④ トップダウンの活動として、まとまりのあるストーリーに耳を傾け、英語の音と意味をつなげるようにしていく。また、「誰が」や「どこで」にあたる表現が多い場合は、who や where などサイトワード (見てわかる単語) のゲームとして取り入れている。

#### ▼ Lesson 6 「意味とつないで文字を読む」

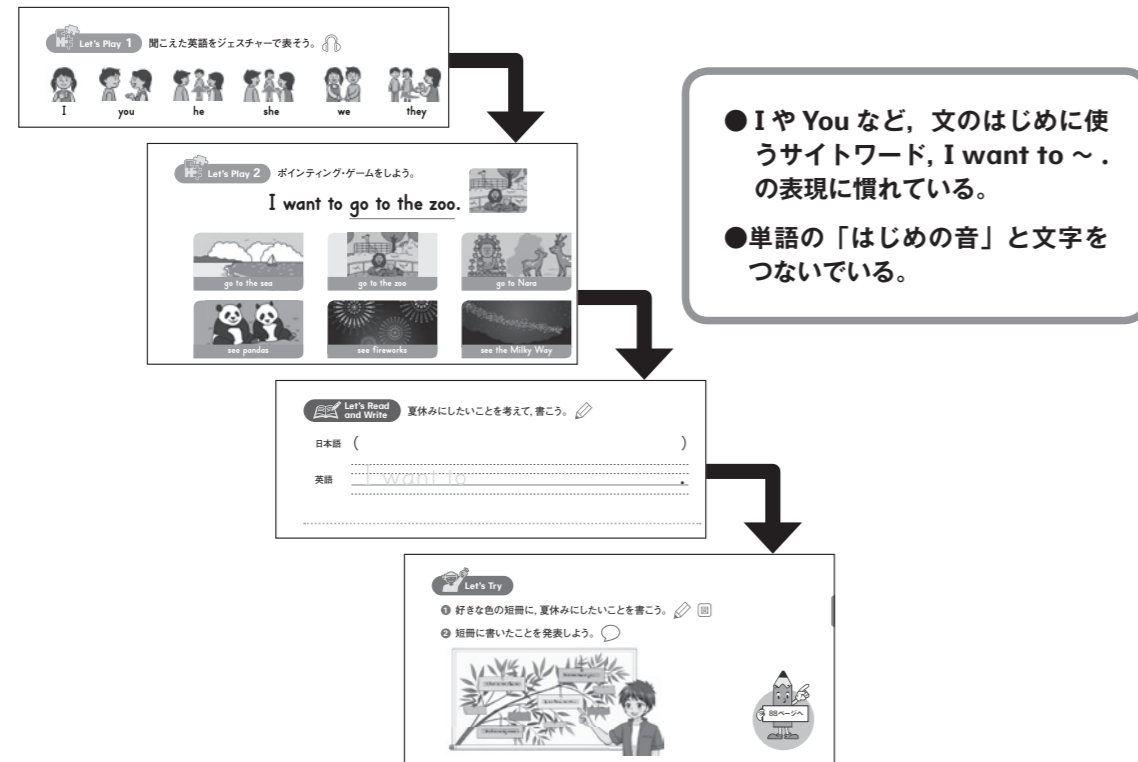


⑤ 自分の気持ちや、やってみたいことを表現する活動において、表現例やフレームを見て、自分らしい表現に入れ替えるようにしていく。

つまり、6年生では、慣れ親しんだ単語や文の一部を、自分の表現したいことに近づけるように、一部を入れ替える活動を行います。児童はまだ「ゼロから表現を自分で作る」段階ではなく、文の生成は、中学校外国語科に引き継ぎます。「意味のある入れ替え」を文字指導が支えるという、このような高学年らしい認知操作を促しやすいようなストーリー教材を用意し、くり返し出てくる文構造の気づきも促していきます。

6年生の各単元と文字指導の関連は、以下のような逆向き設計になっています。たとえば、Lesson 5「短冊に願いを書こう」では、七夕の行事にちなんだストーリーを大まかに聞いたり読んだりし、音声から慣れ親しんだ夏の表現に親しみ、“I want to see ～.”の表現を、フレーズから選んで書き写します。短冊に願いを書くという児童の気持ちの意味のある場面で表現できるようにする場面での文字指導です。Lesson 5では、『文字に慣れよう』のうち「文を読んで書こう」という学びを単元内容に合致するように配置しています。

▼ Lesson 5 「短冊に願いを書こう」



Junior Sunshine は、以上のように英語特有の指導に配慮し、音素認識指導を行う段階を経て、再び豊かな言語活動の中で文字を読んだり書いたりすることで、「コミュニケーションができた」という自己効力感を培う構成となっています。

—参考文献

Kashiwagi,K. (2019). Early adolescent learners' noticing of language structures through the accumulation of formulaic sequences : Focusing on increasing the procedural knowledge of verb phrases, doctoral dissertation, University of Kyoto, 1-403.

柏木賀津子・中田葉月 (2018) 音韻認識からはじめる「読むこと」へのゆるやかな5ステップス JACET KANSAI JOURNAL 20 巻, 136-155.

津田千春・高橋登 (2014) 「日本語母語話者における英語の音韻意識が英語学習に与える影響」『発達心理学研究』第25号 (1), 95-106.

文部科学省 (2016) 「次期学習指導要領等に向けたこれまでの審議のまとめ (案) のポイント」教育課程部会教育課程企画特別部会資料 [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/053/siryo/1376199.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/053/siryo/1376199.htm) (平成 28 年 8 月 20 日取得)



## ▶ ゲームやクイズの有効活用

### —何をねらってどのような活動を仕組むのか—

宗 誠 (有田町立有田中部小学校)

#### 1. ゲームと言語活動は区別して

「小学校の英語活動は歌ってゲームをしてそれでおしまい。だから何も残らない。」

今から15年ほど前、国際理解教育の一環として「英語活動」という名称の授業がちらほら見られるようになったところに、中学校の英語の先生から言われた言葉です。中学校で、文法事項や読み書きを「きちんと」教える学習が行われているのに対して、小学校の英語活動は歌やゲームを中心に授業が組み立てられることが多く、教師の説明や英語の練習があまり見られないことによる表面的な理解が原因だと思われまます。

その後、英語活動から外国語活動へと変遷し、ゲームが中心となる授業のスタイルにも理解が得られるようになりましたが、ここにきて「いまだにゲームだけで授業が構成されている」という授業が多いのも気になるところです。

授業で使う教材として文部科学省からこれまで配付されてきた『英語ノート』や *Hi, friends!*、そして2018年度から使われるようになった *Let's Try!* や *We Can!* にも「ポインティング・ゲーム」「ミッシング・ゲーム」などさまざまなゲームが取り入れられています。また、*Junior Sunshine* の中にも児童が楽しめそうなゲームが入っています。

ここで押さえておきたいことは、ゲームは英語の音や表現に慣れ親しませるための手段であって、新学習指導要領で示された言語活動とは異なるという点です。小学校外国語活動・外国語研修ガイドブック(文部科学省 2017)では、「外国語活動や外国語科においては、言語活動は、『実際に英語を用いて互いの考えや気持ちを伝え合う』活動を意味する。」「言語活動は、言語材料について理解したり練習したりするための指導と区別されている。」「例えば、発音練習や歌、英語の文字を機械的に書く活動は、言語活動ではなく、練習である。」(p.23)と、**言語活動と練習を明確に区別しています**。ですから、ゲームの目的は英語独特の音や語彙、表現などに慣れ親しませることであり、最終的には考えや気持ちを伝え合う**言語活動につなげる必要がある**ということ意識しておきましょう。

#### 2. 大切なゲームの約束事「負けても怒らない、泣かない、いじけない」

文部科学省の教材の中にも、「キーワードゲーム」「ミッシング・ゲーム」「おはじきゲーム」「ポインティング・ゲーム」などのように、どの単元においても使える定番のゲームが入っています。そしてその多くの場合、友だちと勝敗を競うことになります。ですから、そのようなゲームをしていると、「どうせ勝てないからおもしろくない、やりたくない」とやる気をなくしたり、負けて泣いたりする児童も出てきます。そうすると、楽しく盛り上がるはずが一転、ゲームのせいでギスギスした雰囲気になってしまいます。

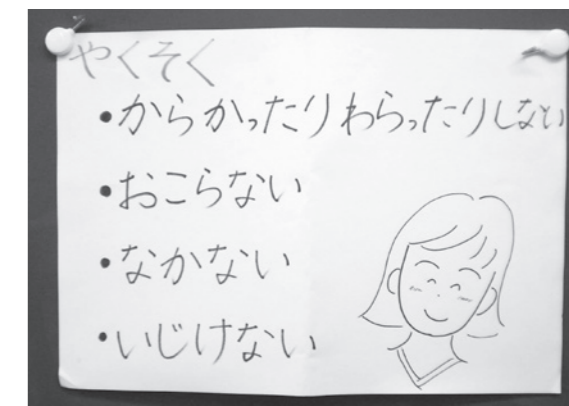
外国語活動では、ゲームを通して英単語や英語表現に慣れ親しませるという目標がありますから、児童が授業に出会う最初の時間に、何のためにゲームをするのかという目的を伝え、単なる勝ち負けだけにこだわることなく参加することが大切であるということをお話しておかなければなりません。そして、ゲームをするときの約束事として、「**負けても怒らない、泣かない、いじけない**」ということを確認します。

さらに言えば、教師の側も活動を計画するときに配慮したいことがいくつかあります。

第1に、いつも**勝敗を競うゲームばかり仕組む必要はない**ということです。たとえば、教師が言った英単語のイラストを指し示す「ポインティング・ゲーム」も、友だちと速さを競うという形ではなく、自分一人で指さしさせるだけでも十分楽しめます。

第2に、英語力で勝敗が決まるゲームだけではなく、**運で勝敗が決まるゲームを取り入れる**ことです。英会話教室に通っていてすでに英語力のある児童が常に勝つというのであれば、初めて英語に接する児童はやる気がなくなるのも当然です。その点、「ジャンケンゲーム」や「ビンゴゲーム」などは英語力ではなく、運で勝敗が決まるという点で平等です。

##### ▼ ゲームの約束事



#### 3. 最初の授業でこんな指導を

年度初めの最初に授業で、「ジャンケンゲーム」をします。3・4年生ぐらいであれば、教師対全員で英語を使ってジャンケンをし、負けた児童は座っていくという単純なもので盛り上がるでしょう。そのときに最初に負けて座った児童をちゃんとチェックしておきます。何度かジャンケンをし、最終的に勝ち残った児童をほめるのですが、同時に最初に負けて座った児童をこのようにほめます。「最後まで残ったAさんも素晴らしいけど、最初に負けて座ったBさんも素晴らしいね。どうしてかって？」

ジャンケンに負けて最初に座ったけど、泣いたりいじけたりしてないよね。外国語活動の授業ではゲームをすることがたくさんあります。でもそれはゲームを通して英語を聞いたり話したりすることがねらいです。ですから、負けても気にしないことが大切なのです。Bさんは泣いたり怒ったりしてないよね。『負けても怒ったり、泣いたり、いじけたりしない。』これは大事な約束です。みなさんもそういう気持ちでゲームを楽しみましょう。』

ゲームに負けても気にせず笑顔でいる児童を大げさにほめるようにし、この約束は、事あるごとに確認しましょう。

## 4. まずは聞いて動く活動から

アッシャーという学者が提唱したTPR (Total Physical Response) という英語指導法があります。日本語では「全身反応教授法」と呼ばれていますが、文字通り、英語での説明や指示に対して身体を使って反応するという活動です。

「コミュニケーション」と言ったときに、児童の口から英語が出てこないコミュニケーションとは言えないという先入観がありますが、コミュニケーションのスタートは言葉に対して動作で反応することです。たとえば、“Stand up.”と指示された場合、その意味がわからないと学習者に動き（反応）はありません。“Stand up.”と言われて立つことができるのは、その意味がわかっているからであり、それもコミュニケーションの1つの姿です。

英語圏の国に古くから伝わる“Simon says” (サイモンセズ) というゲームは、外国語活動でよく見られますが、これなどはTPRの典型と言えます。

このTPRの活動でのメリットとしては、「聞く」という活動が中心となること、子どもが英語を言わなければならないという精神的な負担がないことなどが挙げられます。まさに、英語学習の初期段階である小学生にふさわしい活動と言えます。

それでは外国語の授業の中でこのTPRを使った活動をいくつか見ていきましょう。

### (1) ポインティング・ゲーム

Junior Sunshine の様々な単元で見られるゲームです。慣れ親しませたいカテゴリーの単語カードを準備させ、教師が言った英単語のカードを指し示す (point) ゲームです。

一般的にはペアを作り、速く指し示したほうに点数が入るといって「競争型」にすることが多いようです。しかし、前述のように、競争型にすると相手より先にポイントすることばかりに意識が集中し、盛り上がりはするものの、どちらが速かったかとけんかになったり、どうせ勝てないからとやる気をなくしたりする児童が出てくるのも問題です。「負けても怒らない、泣かない、いじけない」という

雰囲気づくりができていない学級であれば競争型でも問題ないでしょうが、必ずしも競争にしなくてもよいようです。

たとえば、1人でポインティング・ゲームをさせても十分楽しめます。また、ペアを作って、交互にポイントさせることで、パートナーに教えてあげるということもできます。ポイントした指をそのまま残すというルールにすると、自分が届かないところを友だちに助けてもらう場面が出てきます。

このように、競争だけでなく、協力という要素を加えるのです。そうすると、「ギスギス」が「ほのほの」へと変わっていきます。

### (2) キーワードゲーム

キーワードゲームも聞いて反応するゲームです。

2人組や3人組を作り、メンバーの真ん中に消しゴムを置きます。そして、あるカテゴリーの英単語の中で、1つだけキーワードの単語を決めます。児童は指導者のあとについて、聞こえた言葉をリピートしますが、指導者がキーワードを言ったときはリピートするのではなく、真ん中に置いてある消しゴムを取るといってゲームです。これも速く消しゴムを取ったほうにポイントが入るといって競争型のゲームと言えます。

英語の音に慣れ親しむためには楽しいゲームなのでよく見かけますが、弱点としては英語の音とその意味との結びつきがあまりないということが挙げられます。それを解消するために、キーワードをカテゴリーで設定するという工夫ができます。

たとえば、スポーツというカテゴリーの単語だけを並べて、baseball, tennis, basketball と言わせるのではなく、baseball, apple, lion など違うカテゴリーの単語を混ぜ、「次のキーワードは動物だよ」というルールにするのです。そうすると、apple, volleyball, baseball …とリピートしながらも、

#### ▼ 1人でポインティング・ゲーム



#### ▼ 協力してポインティング・ゲーム



#### ▼ グループでポインティング・ゲーム





指導者が tiger など「動物」の категорияに入る単語を言ったときにだけ、消しゴムを取らなければなりません。ここに単なる音のリピートではなく、音と意味の結びつきが出てきます。

## 5. 教科書にあるその他のゲームやクイズのポイント

### (1) プレゼンテーションソフトの活用

ミッシング・ゲームはあるカテゴリーの語彙に慣れ親しませるゲームです。一般的には慣れ親しませたいカテゴリーの単語絵カードを黒板に貼り、児童に目をつぶらせ、その間に1枚抜き取って“What’s missing?”（何がなくなったかな？）とたずねるゲームです。

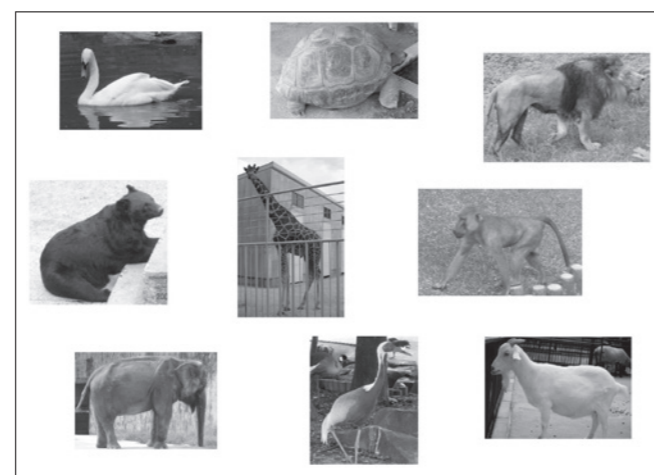
しかし、落ち着きのないクラスでは、黒板に貼った絵カードを1枚抜き取る際に盗み見する児童がいる、などルールを徹底させることにエネルギーを使います。また、絵カードの作製やその保管なども結構大変です。

そこで、1つの方法として、プレゼンテーションソフトを活用することが考えられます。慣れ親しませたいカテゴリーの単語の絵をプレゼンテーションソフトに貼り付けておき、スライドを切り替えると、そのうちの1枚が消えているというスライドを作っておくのです（右図）。

プレゼンテーションソフトを活用すれば、黒板に貼っておいたカードを抜き取る際に「盗み見をした」と児童が言い合うトラブルを避けることができます。

また、データで保存することになりますので、保存と管理が簡単になります。さらに、異動する際にそのデータを他校に持って行って転勤先で活用するという事も可能になります。画像の著作権には配慮する必要がありますので、フリーの写真やイラスト素材などを使うとよいでしょう。

▼ プレゼンテーションソフトを使って“What’s missing?”



### (2) クイズの工夫

ゲームと同じように児童はクイズも大好きです。Junior Sunshine の中でも、「教科名当てクイズ」「スリーヒントクイズ」「国旗クイズ」など様々なクイズが仕組みられています。

クイズを出題するときに、気をつけたいことがいくつかあります。

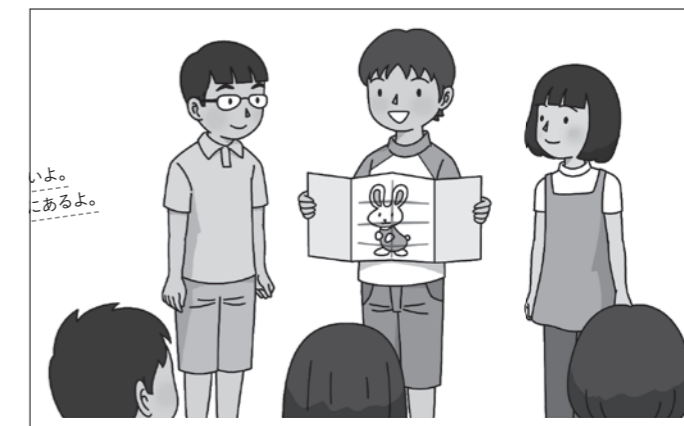
まず1点目は、“information gap”（情報量の差）がないとクイズとして成立しないということです。たとえば馬の写真を見せて“What’s this?”とたずねても、それはクイズではありません。特別な場合を除いて、馬という動物を知らない児童はいないからです。この場合の“What’s this?”は「この動物は何でしょう?」という意味ではなく、「馬は英語で何と言うでしょう?」と同じ意味です。ですから、“What’s this?”とたずねるためには、パッと見て何の動物かわからないという状況を作り出さなければなりません。たとえば、写真にモザイクをかける、動物のできること・できないことからクイズを作る、「午」という干支の漢字でクイズにするなどの工夫が必要になってきます。

また、児童が出題する場合は、自分がヒントを出す手助けとして、Junior Sunshine 5 の32ページにあるような変身絵カードを使わせるのも効果的です。視覚的なヒントがあることで、出題する側、答える側ともに英語の発話が楽になります。変身絵カードはALTの英語の指示で作らせるようにすると、英語を聞く必然性が生まれるとともに、英語の指示で自分が作り上げたという自信をもたせることになるので効果的です。

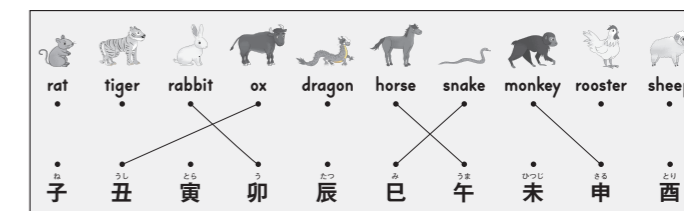
クイズの工夫の2点目は、1人の児童が答えておしまいとならないようにするという事です。多くの児童に答えさせたいところですが、「ハイ!」と手を挙げた児童が正解を言ってしまうと、ほかの児童はもう答える必要がなくなります。それを防ぐために、写真のようにメガホンのようなものを使ってこっそり答えさせるということをしてはどうでしょうか。1人の児童が“Yes! That’s right!”と言われると、ほかの児童も俄然やる気が出てきて次から次に手が挙がります。ALTを含めて複数で指導をする場合は、多くの児童に対応できるので便利です。

全員が正解を出すまで続けるには時間

▼ スリーヒントクイズの様子

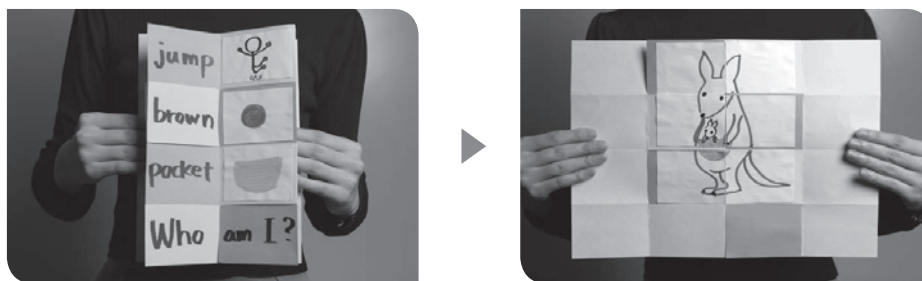


▼ 十二支の漢字で英語の語彙を学ぶクイズ





### ▼ 変身絵カード



がかかりますので、ある程度の児童が答えたところで、「じゃあみんなで正解を言ってみよう」と促して、答えた児童、まだ当たっていない児童を含めてみんなで答えを言っておしまいにします。全員が参加した気分になり、クイズとしては盛り上がります。

### ▼ こっそり答えを言う児童



## 6. おわりに

児童はゲームやクイズが大好きです。しかし、英単語や英語表現に慣れ親しませるという目標をしっかりと押さえながら計画しないと、単なるお遊びになってしまいます。また、2で書いたように、ふざけすぎたり失敗を笑ったりしないような「**あたたかい学級経営**」が基盤にあってこそ、楽しい活動が成り立ちます。外部講師にお任せではなく、「**担任力**」を生かしたゲームやクイズを実践し、児童と楽しい外国語の授業を創り上げてもらえることを願っています。



**開隆堂出版株式会社**

<http://www.kairyudo.co.jp/>

2020 教 内容解説資料

本社	〒 113-8608	東京都文京区向丘 1-13-1	TEL 03-5684-6111
北海道支社	〒 060-0061	北海道札幌市中央区南一条西 6-11	札幌北辰ビル 8 階 TEL 011-231-0403
東北支社	〒 983-0852	宮城県仙台市宮城野区榴岡 4-3-10	仙台 TB ビル 4 階 TEL 022-742-1213
名古屋支社	〒 464-0802	愛知県名古屋市千種区星が丘元町 14-4	星ヶ丘プラザビル 6 階 TEL 052-789-1741
大阪支社	〒 550-0013	大阪府大阪市西区新町 2-10-16	TEL 06-6531-5782
九州支社	〒 810-0075	福岡県福岡市中央区港 2-1-5	FYC ビル 3 階 TEL 092-733-0174