研究の構想

松浦市立上志佐小学校

学校教育目標

心豊かで たくましい かみしさっ子の育成

めざす学校の姿

〇感動と笑顔と夢のある学校

〇子どもの可能性を伸ばす学校

〇上志佐のよさを生かす学校

めざす子どもの姿

か がやく笑顔！礼儀正しい すなおな子
み んなと仲良くできる やさしい子
し っかり考える かしこい子
さ いごまでやりぬく たくましい子

めざす教師の姿

〇一人一人の子どもとしっかり向き合う教師
〇師弟同行，率先垂範，教育愛あふれる教師
〇使命に燃え，研修に励み実行力のある教師

今年度キーワード

コミュニケーション力アップ

（自分の気持ちを伝えようとする。相手の気持ちを理解しようとする。）

研究主題

「豊かなコミュニケーション能力を育む英語教育」

～自信をもって英語を使おうとする児童の育成をめざして～

研究仮説

英語科の学習において，児童の発達段階に応じたカリキュラムを作成し，英語を用いて楽しめるゲームやクイズを工夫したり，クラスルームイングリッシュを積極的に活用したりすれば，児童は自信をもって英語を使おうとすることができるだろう。

研究の柱

(1) 小中の系統性を考えた「新しい英語科」のあり方

(早期英語教育のカリキュラムづくり)

〇低・中学年：カリキュラムの検証，活動案づくり

〇高学年：年間50時間（現行の外国語活動35＋一歩進めた外国語活動10＋モジュール5）

(2) 英語を使いたくなる楽しいゲームやクイズの工夫

(3) クラスルームイングリッシュの積極的活用

研究の実際

(1) 小中の系統性を考えた「新しい英語科」のあり方

（早期英語教育のカリキュラムづくり）

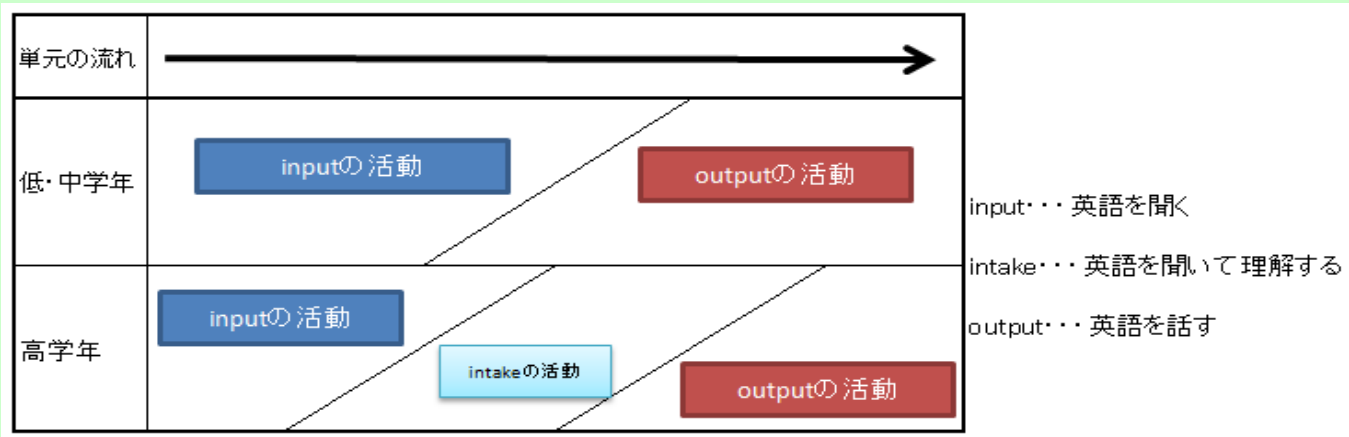
	低学年(1･2年生)	中学年(3･4年生)	高学年(5･6年生)
年間指導時数	英会話(活動型の学習)		外国語活動(教科型の学習)
	コミュニケーション能力の素地を養う		コミュニケーション能力の基礎を養う（「読む」･「書く」を含む）
	20時間	35時間	50時間
	生活科 10 予備時数 10	総合的な学習の時間 25 予備時数 10	現行の外国語活動 35 一歩進めた外国語活動 10 モジュール(英語タイム) 5
	「学習目標」「評価基準」		
カリキュラム	年間カリキュラム		
	作成上の留意点 ○ 1～6年生までの系統性を考慮した。 ○ 中学校(英語科)との関連が分かるように明示した。 ○ 月のテーマを設定し，EE タイム（15 分間の英語集会）と関連させた。		
目標	英語を用いてコミュニケーションを図る楽しさを体験することで，豊かなコミュニケーション能力の素地を養う。		「読み・書き」にふれ，英語を用いてコミュニケーションを図ることで，豊かなコミュニケーション能力の基礎を養う。
活動案	毎月のテーマ 4月 あいさつ　5月 数字 6月 くだもの　7月 スポーツ 9月 色　10月 顔 11月 動物　12月 クリスマス 1月 曜日　2月 食べ物 3月 アルファベット		一歩進めた外国語活動 作成上の留意点 ○ 中学校英語教諭と連携し，『話す・聞く・読む・書く』の４技能を含めた新しい外国語活動(教科型)の学習内容にした。
			5年生（10時間） 「買い物１」6 「電話」4
			6年生（10時間） 「買い物 2」6 「道案内」4
			モジュール(英語タイム) 作成上の留意点 ○ 主に「音と文字の関係にふれた(フォニックス)学習」を取り入れた内容にした。
			5年生(15 分× 15 回分) 1 字つづりの子音 (B,P,T,D,M,N 等) 1 字つづりの母音 (A,E,I,O,U 等)
			6年生(15 分× 15 回分) 二重子音字 (CH,SH,TH 等) サイレント E (A_E,I_E,O_E 等)
			現行の外国語活動に取り入れた「読み・書き」 ○「Hi,friends!」を使用した外国語活動で，「読み･書き」にふれる語彙を設定した。
			5年生 1 字つづりの子音 (B,P,T,D,M,N 等) 1 字つづりの母音 (A,E,I,O,U 等) を含んだ語彙
			6年生 二重子音字 (CH,SH,TH 等) サイレント E (A_E,I_E,O_E 等) を含んだ語彙

(2) 英語を使いたくなる楽しいゲームやクイズの工夫

①単元構成の工夫

英語を使うには，その前に十分に英語に慣れ親しんでおかねばならない。そのために単元の前半は，主に英語を聞く(input)活動を取り入れ，それをもとに後半は，主に英語を話す(output)活動を取り入れた。「十分に聞いてから話す」という流れを仕組むことで，児童は英語の表現に自然に慣れ親しむと考えた。また高学年においては，inputの活動とoutputの活動の間に英語を聞いて理解する(intake)活動を取り入れた。「聞く・読む」の活動を通して十分に理解させ，「話す・書く」の活動を通して表現力を身につけさせるねらいがある。

大まかな単元の流れ



②英語を使いたくなるための工夫

英語を使いたくなるためには，inputの活動やoutputの活動において，ただ単に英語を聞かせたり，リピートさせたりするのではなく，クイズやゲームを通して「考えながら聞く」「考えながら話す」ことが大切と考えた。

“聞く必然性・話す必然性”のあるゲームやクイズを考えて作成した。

③ゲーム・クイズの活用

本校で作成した様々なゲームやクイズをデータ化して共有した。

input(intake)の活動で使えるゲーム・クイズ	outputの活動で使えるゲーム・クイズ
・指差しゲーム	・メモリークイズ
・キーワードゲーム	・ミッシングクイズ
・サイモンセズゲーム	・神経衰弱ゲーム
・先生クイズ　など	・ステレオゲーム　など

intputの活動　6年「先生クイズ」

outputの活動　5年「買い物ゲーム③」

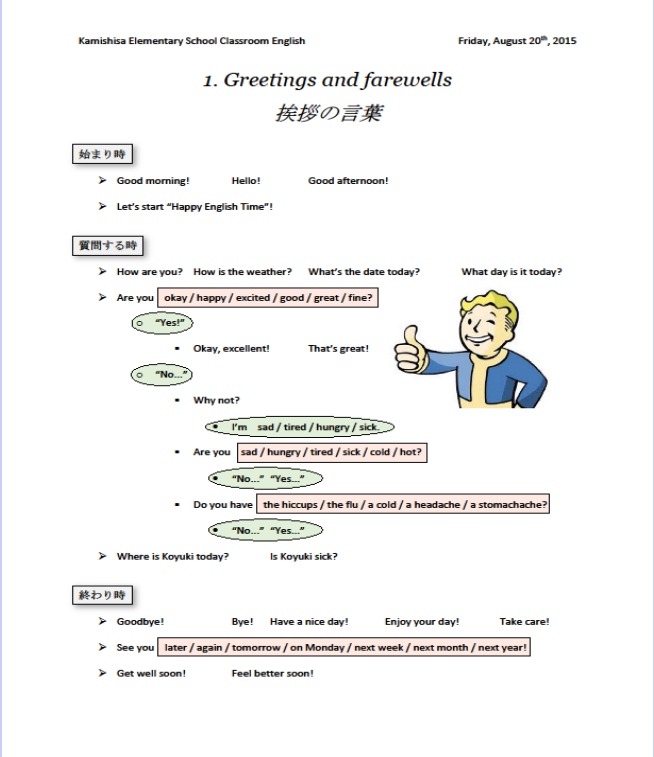
(3) クラスルームイングリッシュの積極的活用

①クラスルームイングリッシュ研修

本校のALTを講師として，右の自作資料を使い，全教職員を対象にクラスルームイングリッシュ研修会を行った。

「あいさつ」「反応」「注目」「命令」「ほめること」「内容，時間，場所」「同情」「理解」について演習を交えながら研修を行い，たくさんのクラスルームイングリッシュを知ることができた。

ALTの自作資料



Kamishisa Elementary School Classroom English　　Friday, August 20th, 2015

1. Greetings and farewells

挨拶の言葉

始まり時

- Good morning!　Hello!　Good afternoon!
- Let's start "Happy English Time"!

質問する時

- How are you?　How is the weather?　What's the date today?　What day is it today?
- Are you [okay / happy / excited / good / great / fine?]
  - "Yes!"
    - Okay, excellent!　That's great!
  - "No..."
    - Why not?
      - I'm sad / tired / hungry / sick.
    - Are you [sad / hungry / tired / sick / cold / hot?]
      - "No..." "Yes..."
    - Do you have [the hiccups / the flu / a cold / a headache / a stomachache?]
      - "No..." "Yes..."
- Where is Koyuki today?　Is Koyuki sick?

終わり時

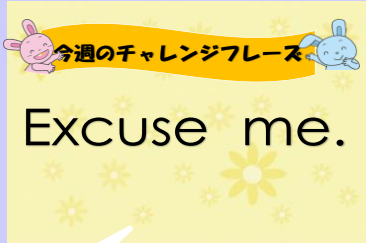
- Goodbye!　Bye!　Have a nice day!　Enjoy your day!　Take care!
- See you [later / again / tomorrow / on Monday / next week / next month / next year!]
- Get well soon!　Feel better soon!

②研修をもとに本校の取組を決定

上述の研修会で知ることができた文や単語の中から，本校で共通して使っていくクラスルームイングリッシュの絞り込みを開発部で行った。

『チャレンジ・フレーズ』

2学期から毎週木曜日に新しい英語のフレーズを提示し，1週間各教室で積極的に活用している。



掲示資料

2学期の指導計画

＜チャレンジフレーズ計画（2学期）＞

1回	9/17	Here you are.　Thank you.　You are welcome.
2回	9/24	I'm sorry.　It's OK.
3回	10/ 1	Excuse me.
4回	10/ 8	See you tomorrow.
5回	10/15	Nice !
6回	10/22	Good job !
7回	10/29	Close !
8回	11/ 5	That's right !
9回	11/12	Are you ready?　Yes./No.
10回	11/19	You can do it !
11回	11/26	Let's play.　Yes./No,sorry.
12回	12/ 3	Once more, please.
13回	12/10	It's okay.
14回	12/17	come on !

③Happy English Dayでの活用

毎週木曜日を「Happy English Day」と設定し，下のような表現を積極的に用いてコミュニケーションを図っている。

○朝の挨拶・・・・・・・・・・・「Good morning!」
○健康観察・・・・・・・・・・・教師「How are you?」　児童「I'm fine.」「I'm not fine.」
○授業開始時・・・・・・・・・日直「Stand up,please.」「Let's start ○○ time.」「Sit down,please.」
○授業終了時・・・・・・・・・日直「Stand up,please.」「Let's finish ○○time.」「Sit down,please.」
○廊下ですれ違うとき・・・A「Good morning!」B「Good morning!」/ A「Hello!」B「Hello!」
○帰りの挨拶・・・・・・・・・・「See you（tomorrow/next week/next Monday）!」

成果と課題

成果

〈1　早期英語教育のカリキュラム〉

〇小中連携して，系統性を考えた6年間のカリキュラムや各学年の活動案を作成することができた。

〇高学年においては，一歩進めた外国語活動20時間分（10時間×2学年）・英語タイム10時間分（15分×15回×2学年）のカリキュラムを作成することができた。

〇低・中学年では，担任がT1となって主に授業を進め，ALTはT2として英語の音声やリズムを示すなど，役割分担を明確にし，『聞く・話す』の音声を中心とした学習を行うことができた。

〇第5学年では，中学校英語教諭とのTT授業を行い，小中連携による英語教育の一つのモデルを示すことができた。

〇第6学年では，担任単独の授業を行い，早期英語教育の一つのモデルを示すことができた。

〇外国語活動の授業や英語タイム（モジュール）にフォニックス学習（英語の綴りを見て正しく発音する学習）を取り入れたことで，高学年の児童は無理なく『読み・書き』に親しんでいる。

〈2　英語を使いたくなるゲーム・クイズ〉

〇ICT機器を活用して，英語を用いたくなるようなゲームやクイズを作成することができた。

〇聞く必然性・話す必然性のあるゲームやクイズを作成することで，児童は進んで英語を使ってコミュニケーションをとるようになってきた。

〈3　クラスルームイングリッシュ〉

〇クラスルームイングリッシュの積極的活用によって，授業の中でも進んで英語を使おうとする児童が増えた。また，木曜日のHappy English Dayに英語であいさつする児童が増えた。

課題

〈1　早期英語教育のカリキュラム〉

〇今後も，児童の実態に合わせた学習目標や評価規準，カリキュラムの検証が必要である。

〇フォニックス学習を充実させるために，授業や英語タイムで取り扱うフォニックスの内容が適切であるか，今後も検証していく。

〇中学校英語教諭とのTT授業を充実させるために，打ち合わせや授業等の時間確保が必要である。

〇小中連携をさらに充実させるために，中学校の生徒と小学校の児童とが交流できる機会を設定したり，授業レベルにおいて教材の共有化を図ったりする。

〈2　英語を使いたくなるゲーム・クイズ〉

〇児童が自信をもって英語を用いるために，聞く必然性・話す必然性のある新しいゲームやクイズを開発していく。

〈3　クラスルームイングリッシュ〉

〇クラスルームイングリッシュをさらに充実させるために，「チャレンジフレーズ」の内容を検証する。

参考・引用文献

・小学校学習指導要領解説　外国語活動編（文部科学省）

・中学校学習指導要領解説　外国語編（文部科学省）

・小学校外国語活動研修ガイドブック（文部科学省）

・Hi,friends1・2指導編（文部科学省）

・中学校教科書「NEW HORIZON1・2・3」（東京書籍）

・小中連携　Q&Aと実践（開隆堂）

・バナナじゃなくてbananaチャンツ（松香フォニックス研究所出版部）

・英会話を楽しむ　実践ゲーム集（開隆堂）

・『Hi,friends』との語彙・表現・題材　関連資料（東京書籍）

・フォニックス〈発音〉練習BOOK（著：ジュミック今井　　出版：明日香出版社）

・NHKテレビテキスト「プレキソ英語」（NHK出版）