

## 外国語活動部会 活動報告

部長 吉田 研

### 1 活動のねらい

子どもたちが、楽しくコミュニケーションを図る授業について探る。(～Let's enjoy English!!～)

### 2 活動内容

#### ① 歌・チャンツ・ゲームの効果的な利用法について

講師：清水 美帆 教諭（五泉市立五泉東小学校） 会場：五泉市立五泉東小学校 期日：平成23年6月29日（水）  
英語ノートに掲載されていない活動について、外国語活動の研究校であった五泉東小学校から、歌・チャンツ・ゲームの実践上の留意点や具体例を教えていただいた。楽しさを求めがちなゲームであるが、何のためにそのゲームをするのかという目的を明確にすることや、勝敗だけでなく会話の様子やグループの協力にも評価や賞賛を与えることなど、留意事項についても学ぶことができた。

ゲームの具体例は、目的によって3種類に分類されていて、我々が選択する時にとても参考になるものであった。説明を聞きだけでなく、実際に部員でゲームをしてみたので、子どもたちがどんなふうに関心し、どんな時にとまどうのかを感じることができた。


また、他の部員からもゲームの紹介があり、子どもたちがより楽しく意欲的に活動するための教師の引き出しを増やすことができた。

#### ② 指導案検討

会場：五泉市立五泉小学校 期日：平成23年9月7日（水）  
佐藤教諭は、コミュニケーションと交流をポイントに置いた授業を、4つの活動で構成した。佐藤教諭の考えを大切にしたい検討会を進めた。以下、話し合われた主だった内容である。

- ・ 「活動2 サイモン・セズ・ゲーム」で、慣れてきたら目をつぶらせ、最後に目を開けさせて、全員が同じ方向を向いているかを確認して楽しむといった内容が、とてもおもしろい。
- ・ 「活動3 ペア再現ゲーム」では、前時からチャンツを入れるとよい。
- ・ 会話は板書し、何度も繰り返し練習させておく。

C1 : Excuse me. Where is the barbershop? C2 : Go straight, Go straight, Turn right, Go straight, and stop. It's a barbershop. C1 : Here? C2 : Yes. / No. (No のときは、もう一度案内する。) C1 : Thank you. C2 : You're welcome.
--



(終わりの合図をしっかりと出すように)

- ・ ワークシートでは、お店の入口の向きについて子どもたちに伝えておく必要がある。
- ・ 「活動4 全体で交流しながら再現ゲーム」では、お店を点数化したり、交流を活発にさせるためにカードチェンジゲームを入れたりなど、よりゲーム性をもたせたほうがよい。

#### ③ 授業研究

授業者：佐藤 諒子 教諭（五泉市立五泉小学校） 対象児童：6年 期日：平成23年9月28日（水）  
授業は、終始明るい雰囲気の中、授業者が意図していた通り、積極的にコミュニケーションと交流が行われた。指導案検討会で話し合われたアイデアなどを授業者は盛り込み授業を再構成していた。

協議会では、実際の授業の様子と検討会で出された話題を関連させた話し合いとなった。授業者がねらったように活動が機能したのか、また、代案として活動をアレンジしたり、別な活動を取り入れたりしたらどうであったかなど、小学校外国語活動の評価の3観点に焦点を置いた、充実した話し合いとなった。

### 3 成果と課題

本年度からスタートした部会であったことで、部員の普段の悩みから活動内容を考え、部会を進めていった。どの活動も、部員が持っている英知を出し合うことで、お互いがお互いの知識やスキルを高め合うことができたと考えている。そして、その活動のまとめとして、部員による公開授業、協議会が行われることができたことも、本年度の成果と考える。来年度は、市外にある先進的な実践を行っている学校から講師を依頼するなど、部員の要望をかなえるべく活動内容を吟味し、限られた時間の中で、ひとりひとりが充実した部会になることを期待する。