

令和2年度 嘉数小学校の取り組み

1 研究主題

書く活動を重視した表現力の育成
～6年間を通したフォニックス及びライティング指導を通して～

2 研究主題設定の理由

本年度から第5、6学年が外国語として教科化され、「聞くこと」「読むこと」「話すこと（やりとり）（発表）」「書くこと」の4技能5領域を指導することとなった。また、外国語活動では、「聞くこと」「話すこと（やりとり）（発表）」の2技能3領域を指導する。中学1年生から降りてきた、「読むこと」「書くこと」の技能においては、今まで小学校高学年での指導の対象ではなかった。そのため、特に本校は今年度「書くこと」の指導を重点的に行っていきたい。そこで、『宜野湾市小学校外国語活動学習指導要領 第2 小学校での英語の目標及び内容等 エ 書くこと (イ) フォニックスを通して簡単な単語を識別し、正しく書くこと』を参照に、本校でもライティング及びフォニックスの指導を通して、目標である、簡単な文章を英文で書くこと及び外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、コミュニケーションの素地を養っていきたいと考える。また、第1学年から継続してフォニックスの指導をすることで、第5、6学年の外国語にスムーズに繋げることができると考える。

フォニックスの指導を通して文字の読み方を知ることによって、単語をローマ字読みではなく、単語本来の音に沿った発音ができるように指導していきたい。そして、発音できるようになった単語を用いて、自分の体験や思いを適切に表現できる力を身につけていきたいため、本主題を設定した。

3 主な研究内容

(1) 各学年におけるフォニックス指導とライティング指導内容

学年	指導内容
1 学年	【英語の歌やゲームを通して、英語の発音、文字に出会う】 ・英単語の発音 ・歌 ・ダンス
2 学年	【英語の歌やゲームを通して、英語の発音、文字に慣れる】 ・Jingle ・Alphabet song ・アルファベットを体で表現しよう ・塗り絵（大文字）
3 学年	【英語の歌やゲームを通して、英語の発音、文字に慣れ親しむ】 ・Jingle ・大文字の形を知る ・大文字を読む ・自分のイニシャルを書く
4 学年	【英語の歌やゲームを通して、より文字に興味を持たせる】 ・フォニックスゲーム ・小文字の形を知る ・小文字を読む ・大文字、小文字の順番を覚える ・形が似たような文字の認識
5 学年	【Sounds and letter を通して、似たような音を認識し、区別して発音する】 ・フォニックスゲーム ・教科書のドリル（Sounds and letters） ・紹介文の書き方や発表の仕方を知る
6 学年	【Sounds and letter を通して、より多くの似たような音を認識し、区別して発音する。】 ・フォニックスゲーム ・教科書のドリル（Sounds and letters） ・紹介文の書き方や発表の仕方を慣れ親しむ

発達段階に応じた、系統的な指導により、表現力の向上を図る。

(2) 指導方針

- ①フォニックス指導は宜野湾市が示している内容で進めていく。（※指導は5分程度で終わる。）
- ②ライティング指導においては、小学校独自のものではなく、中学校でのライティング指導を見据えた4線を使用してALT・JTE共に指導している。
- ③振り返りシートに、単元のトピックを3学年からなぞり書き、5学年からなぞり書き、6学年から移し書きをすることで、書くことへの抵抗をなくすように指導している。

4 学習指導案

第2学年 外国語活動学習指導

Animal (1/3 時間)

- (1) 本時のねらい 英語での動物の言い方を知る。【知識・技能】
 (2) 言語材料 bird/cow/monkey/pig/rabbit/sheep/lion/horse/bear/elephant/gorilla (11 語)
 (3) 展開

過程	○学習活動、内容、発問		・予想される児童の反応 「児童の言葉」	●指導上の留意点 ☆評価
	HRT	JTE		
導入 15分	1, はじめのあいさつ 3questions ○授業の進行をする		・リーダーが3questionsを言う。	●「How are you?」の質問の後は、リーダーに質問する。
	2, Hello song ○授業準備の確認。			
	3, Jingle song ○一緒に歌って踊る。 ○パソコン操作。		・体調の言い方を歌いながら確認する。	
	4, small talk めあて確認 「英語での動物の言い方を知ろう。」 ○HRT がめあてを板書する。		・「何のジェスチャーかな。」 ・めあてを確認する。	●HRTがsmall talkの内容を確認する。 ●HRTが子ども達の言葉からめあてを書く。
展開 25分	5, Gesture game ○掲示物を貼りながら、動物の言い方を確認する。		・ジェスチャーを見て、何の動物かを当てる。 ・「What animal is it?」 ・「It's elephant」	●HRTとJTEが交互にジェスチャーをしながら掲示物を貼っていく。(最初の7枚はHRT, JTE) (残りの4枚は児童)
	6, Practice ○「What animal is it?」と聞いて単語を確認していく。 ○間違え復唱ゲームを行う。		・HRTやJTEの後に続き復唱しながら単語を覚えていく。 ・鳴き声を聞いて何の動物かを当てる。	●horse, bird, cow, sheep, pigの鳴き声を当てる。
	7, Activity① 鳴き声あてゲーム ○ゲームの説明を確認する。 ○ゲームの説明を行う。		JTE「baa baa」 ・羊のカードを取る。	●ペアになり、動物の鳴き声が聞こえたらその鳴き声の動物のカードを取る
	8, Activity② カルタゲーム ○ゲームの説明を確認する。 ○ゲームの説明を行う。		JTE「The answer is “sheep”」	
まとめ 5分	8, 振り返り・感想発表 ○振り返りを発表させる。		・「動物の言い方を英語で言うことができました。」 ・「elephantの言い方が難しかったです。」 ・「鳴き声が英語と日本語で違うと気付きました。」	☆英語での動物の言い方を知る。【知識・理解】(行動観察)
	9, 終わりのあいさつ ○授業の進行をする。 ○進行の手助けをする。			

5 各学年の活動の様子

【低学年】1年:英語の発音・文字に出会う 2年: 英語の発音・文字に慣れる

1年: フルーツ めあて: 好きなフルーツをいおう!

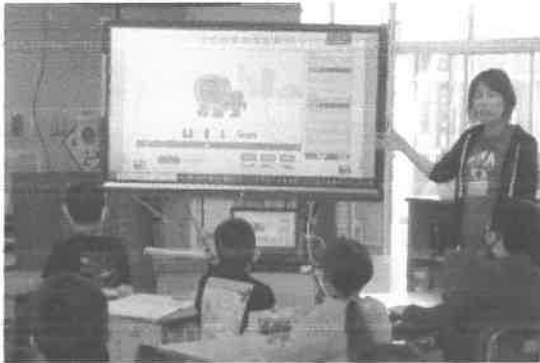


フルーツの名前の練習風景♪導入として、トピックに関連する歌をよく歌います。1年生は歌と踊りが大好き!

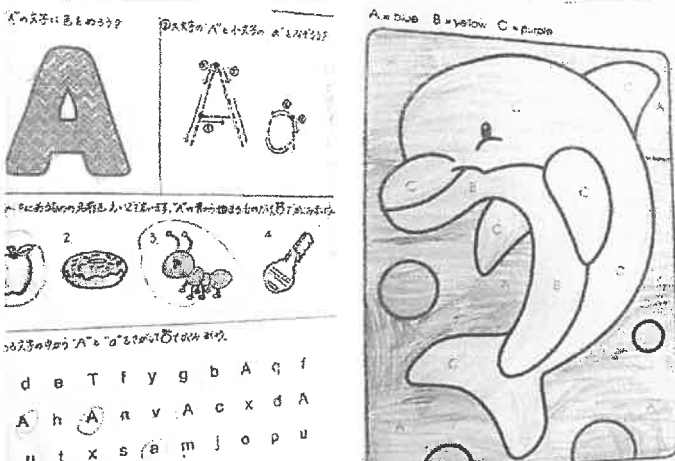


フルーツパフェを作りました!実際の生活にもつながるようなアクティビティを選択しています。ペアで話が盛り上がります♪

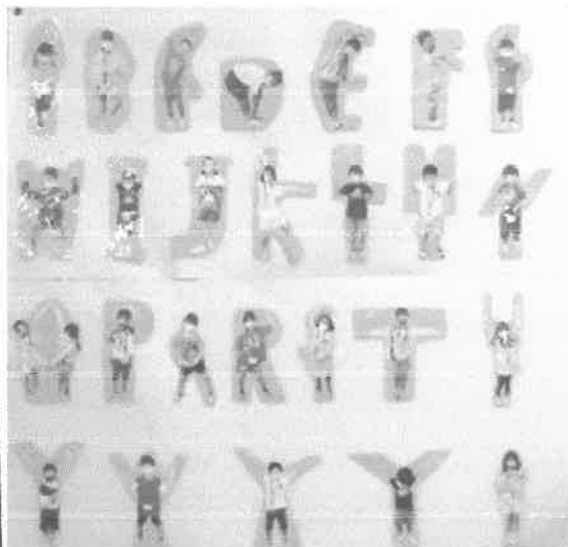
2年 Jingle、Alphabet 文字の塗り絵、ABC を体で表そう!



2年生になって、初めて Jingle に挑戦。楽しくフォニックス練習。早いリズムにもついていけます♪



アルファベットの文字に親しみをもちため、文字の色塗りやクイズをしました。



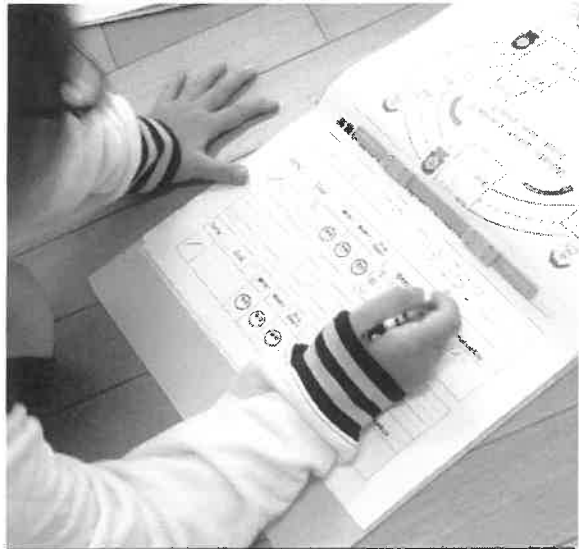
アルファベットの大文字の形を認識するため、まずはアルファベットダンスを踊り、次に1文字ずつ体で文字を表現しました!

【中学年】3年: 英語の発音・文字に慣れ親しむ 4年: より文字に興味を持たせる

3年: 2年生に引き続き Jingle で音に慣れ親しむ。初めて振り返りシートを使用し、毎回単元のトピックのなぞり書きをする。大文字の形や書き方に触れ、自分のイニシャルを書く。



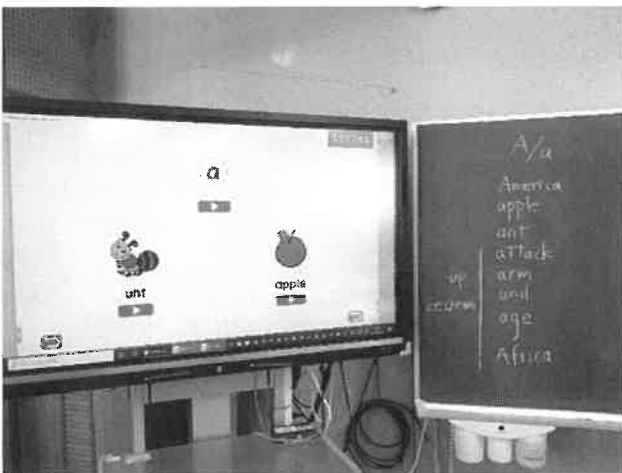
Jingle を初め、クイズやゲームを通して ALT の先生の発音を聞き、復唱している児童の様子。



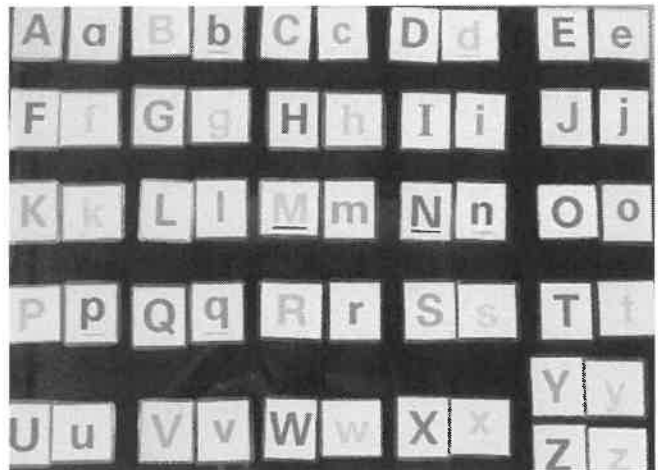
振り返りシートには、毎回単元ごとのトピックをなぞり書きします。何回か繰り返すごとに上手になっていきます
♪

★Alphabet の大文字を習う単元では、自分の名前前のイニシャルを書きます。そうすることでさらに文字への興味関心が高まり、「お母さんに教えなきゃ」と喜ぶ児童もいます。

4年: 発音練習及びフォニックスゲームを通して音や文字への興味関心を持たせるようにした。アルファベットの単元では、大文字・小文字を順序良く並べることができるように、また似たような形の大文字・小文字を識別できるようにゲームを通して学習した。



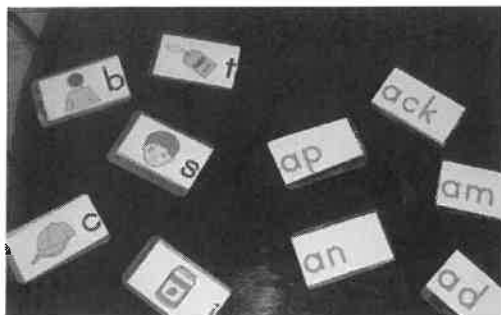
アルファベットの文字名と発音は違うことを教えた後、毎回授業で"a"だったら、"a"の音が入る単語を1分で言っていき、クラス対抗で競い合う。文字への興味関心が高まり、テキストを見て探す姿が多く見られるようになった。



"b"と"d"や"g"と"p"と"q"など形が似ていて間違いやすい文字や大文字の"l"と小文字の"l"など何度も確認しつつ、カード並べゲームを行った。

【高学年】◎Sounds and letterを通して、音の違いを認識し区別できるようにする。

5年、6年“ONE WORLD Smiles”内にある、Sounds and Lettersのコーナー活用の他、下記のようなフォニックスゲームを行った。



ALTが発音した単語になるように、黒文字のカード1枚と赤文字のカードの正しい組み合わせを探すゲーム。

★振り返りシート★

[5 学年] 例えば7時間ある単元では、最初の4時間は単元のトピックのなぞり書きをし、その後の2時間は、自分でお手本をみながら書くようにしている。

[6 学年] 最初の第1単元だけは5年生と同じ様に行い、それ以降の単元では、JTEが毎時間書く内容を決め、黒板に書いた1文を児童が書き写すようにしている。

6 成果と課題・対応策 (○成果 △課題 ☆改善策)

低学年

○英語の音の聞き取りが柔軟で得意なこの時期に、沢山の歌やジングルを聞いたり歌ったりしたことで、英語耳を育てることができたと思う。また、ABCダンスやアルファベットを体で表したりアルファベットの色塗りをしたりなどを通して文字への関心意欲が高まった。

△一人一人体で表したアルファベットを写真にとり、クラスごとのアルファベット表を作成するのにかなり時間がかかった。

☆26文字全てでなく、毎時行われる曜日の質問に関連して、MONDAYなど曜日の文字をグループで作って写真を撮り各クラスで掲示することも考えられる。

中学年

○振り返りシートでのトピックのなぞり書きは、高学年でのライティング授業への抵抗感を減らすことに成功している。また大文字小文字ゲームなどを通して文字の形や配列、発音の仕方などを通じて文字への関心が高まった。特にフォニックスゲームでは、テキストを見て該当する単語を探す児童が増えるなど文字への関心意欲が高まった。

△フォニックスゲームは、授業のウォーミングアップも兼ね3~4分としていたが、白熱し過ぎて時間をオーバーすることがあった。

☆フォニックスゲーム後に、「他にも言いたかった人？」と聞くと時間がかかるため担任の先生と協力しさらっと終わらせる。

高学年

○sounds and lettersにおいて、音の識別に慣れ親しんだ後、フォニックスゲームでは発音をきいて文字の組み合わせや言葉の組み合わせにチャレンジしたことで、さらなる文字や発音への興味関心が高まった。

△5,6学年ともに単元後にテストがあるため、フォニックスゲームをもう少し充実させたいが時間の余裕がなかなか取れない。

☆次年度、テスト実施がよいかどうか検討する上で、テストを簡略化できれば、フォニックスゲームやライティングの強化につなげることができる。