



事例2 長野県小諸市立
ひがし
東小学校
興味や個性に配慮しながら、
自然なコミュニケーション場面をつくる



やり取りを「自分ごと化」させる

“Let's start English!”

始業ベルが鳴ると、6年生の子どもたちは一斉に拳を頭上高くに突き出して声をそろえた。

教室の前に立つのはALTのLee Watkins先生と、英語専科の折橋晃美先生。授業は二人のチーム・ティーチングで進められる。

この日は月曜日。Lee先生が折橋先生に、“How was your weekend?”と問いかける。そのまま二人は自然に子どもたちの前で月曜の朝ならではの会話を繰り返していき、実はこれ、“How was ~?”の復習につなげるSmall Talkだ。子どもたちもペアで、“How was your weekend?” “It was ~.” “I went to ~.”などとやり取りをして



Small Talkを見せる(左から)折橋先生とALTのLee先生。

いく。

「教材のテーマに合わせた内容、書かれている指示とおりの練習をするのではなく、必然性と相手意識を心がけ、自然なコミュニケーションができる場面をつくるのが大切です」。Lee先生と折橋先生のこだわりはここにある。

続くチャンツの活動も同様だ。月の名前を順

ここが
ポイント!

身近な題材で興味を引きつける

チャンツの活動時、Lee先生が突然、授業をサポートしていた担任の先生に“When is your birthday?”と投げかけた。とっさのことに戸惑うものの、きちんと回答する先生の姿に子どもたちは盛り上がる。一見無茶振りのようだが、担任の先生にも授業に参加してもらうことで、子どもたちにも積極的に英語を話してみようという姿勢が生まれる。事実、他



教科の授業中や休み時間に、担任の先生が子どもたちと簡単な英会話をするといった例も出てきたようだ。

一方、英語専科の折橋先生はいわば自らをネタにして子どもの興味を引きつけることも。Unit 7の導入では、自身の小学生時代の写真を見せ、そのボーイッシュな姿で教室を沸かせた。

ときに担任を巻き込み、ときに自らをさらけ出して興味を引くことで、英語でコミュニケーションをとる雰囲気醸成されていくのだ。

折橋先生が小学生時代の写真を見せると、子どもたちは興味津々。

※1 『We Can! ②』Unit 7(p50-51)



見開きページのイラストを使い、「指差しゲーム」を実施。ペアで対戦形式にすることで子どもたちの意欲もアップ!

番に読み上げていくチャンツの後に、“When is your birthday?” “My birthday is ~.”という会話練習を行わせることで、また一つ、自然なコミュニケーションの場面をつくった。

ここでいよいよ教材に入る。この日は、『We Can! ②』のUnit 7「My Best Memory」(※1)の最初の授業だが、まずは教材を使わず、教師の話に集中させる。折橋先生が自分の小学生時代の「ベストメモリー」として、地域のミニバスケットボールクラブで全国大会に行った思い出を話すと、Lee先生が“I’ll talk about my best memory in England.”と展開。スクリーンに出身国であるイギリスの小学校の写真を映し、“We have drama festival in England. Do you have drama festival in Higashi Shogakko?”などと日英の違いに注目させながら、さまざまな学校行事に話を広げていく。“We don’t have graduation ceremony. Good-bye, and that’s the end.”(卒業式はありません。さよならしてそれだけ)とLee先生が言うと、ざわめきが起った。

「教材の音声やDVDに頼るのではなく、子どもの興味があることや身近な話題に置き換えることで、やり取りを『自分ごと化』させます。

隣どうしてペアになり、「指差しゲーム」で盛り上がる子どもたち。

『We Can!』“を”教えるのではなく、『We Can!』をきっかけにコミュニケーションの場面をつくることで、子どもたちは英語を聞く・話すことにアクティブになれるのです(折橋先生)。

個性に合わせた多様なタスク設定

ここからゲームが始まる。学校行事名を読み上げ、ペアのどちらが先にその行事のイラストを見つけられるか競う「指差しゲーム」と、先生が次々と見せていく絵カードの行事名を全員で声をそろえて答えていくが、うまく言えないものがあると絵カードを最初まで戻して繰り返す「巻き戻しゲーム」。どちらもシンプルなものだが、Lee先生の巧みな演出もあり、回を重ねるごとに教室は盛り上がりを見せる。そしてこの日学んだ全てを使って挑む最終タスク、“When is ~ (学校行事名)?” “It’s in ~ (月名).”のやり取りにつなげ、総まとめを行なった。

「今日はゲームでしたが、『ポスターを作ろう』『ミニブックを作ろう』といったクリエイティブ・タスクを取り入れることもあります」とLee先生。ゲームは、競争心のある子どもを夢中にさせる一方で、物静かに学ぶのが好きな子どもは楽しめないかもしれない。子どもたちが個性を生かし、それぞれのスタイルで頑張れるように、さまざまなタイプのタスクを設定するのだと言う。

ALTと足並みをそろえ、子どもの興味や個性に配慮しながら、とにかく楽しませる。東小で英語嫌いが生まれにくい理由はここにある。

