

# 外国語を用いて、進んで交流活動に取り組む児童の育成

—絵本の特性を生かした単元構想の工夫と活用を通して—

## 研究の概要

新学習指導要領の目標として掲げられているとおり、児童が言語や文化について体験的に理解を深め、外国語による言語活動を通して、コミュニケーションを図る素地を養うことが必要である。そこで本研究では、身近な教材であり、絵を見て、話を聞いて理解することのできる教材である絵本の特性を生かして、単元構想を工夫し、言語活動を多く取り入れながら、外国語に慣れ親しませる授業実践を行う。

そのことにより、外国語を用いて、進んで交流活動に取り組む児童の育成を目指す。

【キーワード】外国語に慣れ親しむ、コミュニケーション、交流活動、体験的に理解する、絵本

## I 主題設定の理由

学習指導要領改訂により、平成32年度から3・4年生における年間35時間の外国語活動、5・6年生における年間70時間の教科としての英語が位置づけられている。

沼田市の小学校では、文部科学省委託の英語教育強化地域拠点校に指定されている市内の沼田東小学校及び沼田北小学校の2校で3年前から先行実施し、授業体制がほぼ整っている。高学年では週3回の短時間学習（1回15分間の学習）を取り入れて、学習したことの復習や会話文などの定着を図るために活用し、年間指導計画に沿って授業を行っている。児童も約9割が外国語を好み、意欲的に授業に参加している。

市内の他の小学校においても、担任がT1となって授業を進める体制を組んだり、短時間学習を実施したりすることの基盤を整えているところであるが、教職員の意識の違いから、授業の取り組み方に差があったり、ALTによる授業の進め方や扱う教材が違ったりなど、学校間でも相違が生じているのが現状である。何よりも担任が主導で授業を行うことに抵抗を感じている教職員が多い。また、拠点校外の児童の実態としては、1・2年生で培ってきた知識を生かし、簡単な挨拶や指示を理解することができるが、交流時になると、いつも同じ友達としかコミュニケーションを図れない児童も多い。そうした拠点校と拠点校外の外国語活動への取組の格差をうめ、誰でも外国語活動の授業を進めることができるように、児童が楽しく授業を受けられる体制を整えることが必要であると考えた。

本研究に関わる4校の3・4年生のアンケートの結果からは、歌やゲームを楽しんでいる児童が多く、英語の絵本を聞いてみたいと思っている児童が多くいた。この結果からも分かるように、みんなで楽しもうと積極的に体験し、元気よく歌を歌ったり、ゲームをしたりするなどの交流活動に取り組む児童が多いことがわかる。個人差も生じにくく外国語を抵抗なく身近に感じ、簡単な英語表現や単語もリズムに合わせて覚えてしまう児童も多くいる。こうした児童の実態を踏まえ、さらに意欲を高めていきたいと考えた。

そこで、身近な教材として視覚的にも分かりやすい絵本を取り上げることにした。絵本は児童が小さい頃から身近にあり、慣れ親しんでいるものである。普段、目にする絵本が外国語で書いてあったり、イラストが奇抜で印象深いものであったりすると、それだけで興味がわき、楽しくなる。会話が分からなくても、多くの児童がその絵本の絵を見ながら理解することができるものも多い。絵本には汎用性があり、ストーリー性があるもの、リズムよく繰り返し同じ表現が出てくるものがあるので、それを授業内容や児童の実態に合わせて活用することができる。本研究で扱う4年生の絵本では主人公の男の子の1日の生活の様子を紹介したものになっている。そのため、絵本に出てくる1日の生活動作の語に慣れ親しみ、身近なこととして自分の1日を友達に伝え合う活動ができる。3年生の絵本では森にかくれている動物を探していくものになっている。

わくわくしながら隠れた動物を探し、動物の体や形、形容詞に慣れ親しむ活動ができる。このように授業で活用する場合、ストーリー性があるものでは、「次は何だろう？」と想像させるようなジェスチャーゲームやクイズを取り入れることができる。繰り返し表現が多いものでは、練習した英語を使った発表を行ったり、友達にインタビューしたりするなどの活動を展開することができる。また、その他の活用法として、授業のはじめに『Picture book time』を設定し、既習単語が出てくる絵本の読み聞かせをすることもできる。

普段の授業では、日常生活の中から身近な事柄を取り上げて場面設定を工夫し、授業展開をしている。しかし、毎回日常生活から身近な事柄を取り上げてもマンネリ化してしまったり、日常生活から取り上げにくいこともあったりする。その課題解決を図るために、単元の学習にあった表現を絵本の中から探すことができれば、児童も普段の授業とは異なり新鮮な気持ちで授業に取り組むことができるよさがある。

これらを踏まえ、絵本を積極的に活用することで、児童がより外国語に慣れ親しみ、進んで交流活動に取り組むであろうと考え、本主題を設定した。

## Ⅱ 研究のねらい

絵本の特性を生かした単元構想を組み、絵本の内容を効果的に活用した言語活動を取り入れることにより、進んで交流活動に取り組む児童が育つことを明らかにする。

## Ⅲ 研究の見通し（研究仮説）

絵本の特性を生かした単元構想を組み、絵本の内容を効果的に活用した言語活動を多く取り入れた実践を重ねれば、進んで交流活動に取り組もうとする児童が育つであろう。

## Ⅳ 研究内容と方法

### 1 研究の内容

#### (1) 基本的な考え方

##### ① 目指す児童像

外国語を用いて、 1 進んで交流活動に取り組む 児童の育成

1の「外国語を用いて」とは、英語のことを指し、身の回りでよく使う英単語や簡単な英会話のことをいう。2の「進んで交流活動に取り組む」とは、自ら自分の考えを友達に伝えたり、友達の考えを聞いたりし、相互交流することである。その際、伝えたいという意欲や必要感をもって、互いに伝え合い、聞き合うことを意識して活動に取り組みせていく。

##### ② 手立ての工夫

###### i) 絵本選定の基本的な考え方

3・4年生の児童の発達段階において、外国語活動におけるコミュニケーションは、「話す」ということより、相手の話を「聞く」ことから始まり、聞いて相手の話していることがわかる体験をたくさんさせることが大切である。そこで、児童に自然に英語を聞かせる方法の1つとして、絵本の読み聞かせが考えられる。読み聞かせをすることにより、児童は絵本の絵から情報を読み取り、状況を理解しながら相手の話を聞き、「聞いて分かる体験」をすることができる。

このようなことを踏まえ、本研究では、外国語活動で読み聞かせを取り入れ、様々な表現にふれることで、交流活動の活性化につながられるような絵本はどのようなものがあるのかを選定し、文部科学省から示された新年間指導計画に基づいた「単元絵本関連表」を作成した。単元の学習内容と絵本に出てくる単語、表現、内容を照らし合わせながら、3年生では繰り返し表現が多く出てきているものを、4年生ではこれらに加えて自分の生活体験と重ね合わせて、親しみがもてるようなものを扱うようにした。その学年ごとに作成した表は、最後のページに掲載した。

## ii) 基本的な単元構想

3・4年生の発達段階を考慮し、選定した絵本の特性を生かして基本的に以下のような単元構想を考えた。

○ストーリー性があり、繰り返しが多く使われている絵本の場合

扱 い 方：全ページ扱い、前半と後半に分け、最後は全てを通して読み聞かせを行う。

単元最後の授業：絵本のストーリー性を生かしたジェスチャー大会をする。

≪ 1単元の授業の流れ ≫

時間	ねらい と 主な学習活動	評価の観点			評価項目【評価方法】
		コ	慣	気	
1	<p>絵本に出てくる単語や様子を表す言葉などを知る</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>絵本の読み聞かせを聞く</li> <li>単語や表現に慣れ親しむための歌やゲームなどを楽しむ</li> <li>再度、絵本の読み聞かせを聞く</li> </ol>			○	絵本に出てくる単語や表現の言い方を知り、音声の違いに気付く。(観察・振り返りカード)
2	<p>絵本に出てくる単語や表現を使って、尋ねたり答えたりする</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>絵本の読み聞かせを聞く</li> <li>前時の復習をする</li> <li>ゲームや歌などを通して、英単語や表現の言い方に親しむ</li> <li>再度、絵本の読み聞かせを聞く</li> </ol>			○	絵本に出てくる単語や表現を使って、友達と交流し、自分の考えや気持ちを伝え合っている。(観察・振り返りカード)
3	<p>ジェスチャー大会(クイズ大会など)を楽しむ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>絵本の読み聞かせをする</li> <li>英単語や表現の復習をする</li> <li>クイズやゲームをする</li> </ol>			○	絵本に出てくる単語や表現を使って、相手意識をもって友達との交流を楽しんでいる。(観察・振り返りカード)

○身近な自分の体験や日常生活と重ねられる絵本の場合

扱 い 方：扱う単語や場面は児童の実態に合わせて精選する。

単元最後の授業：友だちの前で自分の体験や身近で簡単な事柄を紹介する。

≪ 1単元の授業の流れ ≫

時間	ねらい と 主な学習活動	評価の観点			評価項目【評価方法】
		コ	慣	気	
1	<p>絵本に出てくる単語や様子を表す言葉などを知る</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>絵本の読み聞かせを聞く</li> <li>単語や表現に慣れ親しむための歌やゲームなどを楽しむ</li> <li>再度、絵本の読み聞かせを聞く</li> </ol>			○	絵本に出てくる単語や表現の言い方を知り、音声の違いに気付く。(観察・振り返りカード)
2	<p>絵本に出てくる単語や表現を使って、尋ねたり答えたりする</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>絵本の読み聞かせを聞く</li> <li>前時の復習をする</li> <li>ゲームや歌などを通して、英単語や表現の言い方に親しむ</li> <li>再度、絵本の読み聞かせを聞く</li> </ol>			○	絵本に出てくる単語や表現を使って、友達と交流し、自分の考えや気持ちを伝え合っている。(観察・振り返りカード)
3	<p>学習した英語を使って発表する</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>絵本の読み聞かせをする</li> <li>英単語や表現の復習をする</li> <li>英語を使って発表する(グループや全体で)</li> </ol>			○	絵本に出てくる単語や表現を使って、相手意識を持って、友達との交流を楽しんでいる。(観察・振り返りカード)

本研究で扱う絵本は、文部科学省が作成したもので、3年生『In the Autumn Forest』と4年生『Good Morning』である。上記の単元の流れをふまえ、単元構想や交流活動を工夫して実践する。

### iii) 絵本に出てくる単語や表現を用いた交流活動の工夫

絵本の内容を効果的に活用できるような手立ての工夫を行う。交流活動の工夫として、誰もが、相手に伝える楽しさを知り、体験的に理解ができるように、繰り返し活動できる手立てをとる。学習した表現を何度も使うことができる言語活動を行う。

また、繰り返し読み聞かせを行い、絵本に出てくる表現を使って友達や教員と一緒に言えたとき、「わかった!」「言えた!」という達成感や満足感を味わえるように配慮する。

#### <活動例>

- 慣れ親しむ活動：キーワードゲーム、ミッシングゲーム、ミステイクゲーム、ビンゴ、インタビュー、カルタなど
- 単元の最終活動：既習表現や単語を使った各人の発表、ジェスチャーゲーム、クイズなど

### iv) 場面設定の工夫

児童が「聞きたい」「話したい」という必要感のある場面設定を工夫する。そのためには、授業のめあてをつかむための「授業の関心・意欲を高める場面」と、めあてに迫る「自分の思い・考えを伝える場面」があると考えた。その2つの場面を設定し、各授業実践を行う。

#### <授業の関心・意欲を高める場面>

- ・単元で慣れ親しませたい表現が含まれている絵本の読み聞かせをはじめと終わりに2回行う。児童を前に集めたり、一緒に言ってもよいことを促したりし、絵本の世界に引き込み、どんな内容なのか知りたくなるような環境をつくる。
- ・絵本の読み聞かせでは、T 1、T 2の役割分担を明確にしておき、児童が内容を理解しやすいようにジェスチャーを取り入れながら行う。
- ・絵本の読み聞かせでは、場合によって必要なページのみを紙芝居風にしたり、電子黒板に映し出したりし、読み聞かせする場面を工夫する。
- ・読み聞かせの回数を重ねるごとに、読む速さやジェスチャーの仕方、絵本への引き込む質問の仕方などレベルアップしていくように工夫する。

#### <自分の思い・考えを伝える場面>

- ・児童の「聞きたい」「話したい」という気持ちを大切に、絵本で慣れ親しんだ表現を自然に活用できるような場面を設定する。
- ・単元の最後には、絵本の特性や内容を生かしたジェスチャー大会や自分のことを紹介する主活動を設定する。

### v) 振り返りの時間の確保

本研究では、1授業の中で、授業の中間の振り返りと授業全体の振り返りを各1回ずつ行う。

#### <中間の振り返り>

- ・交流活動中に一度活動を止め、ねらいを達成できているかどうかを振り返らせる。
- ・児童同士、言葉でよいところを具体的に伝え合い、自己評価及び他者評価を行う。
- ・ねらいを達成できている児童を見本とし、児童の姿から学び、より充実したコミュニケーション活動が図れるようにする。

#### <授業全体の振り返り>

- ・交流活動への取り組み方や授業の感想、次回やってみいたいことなどをカードに記入させる。
- ・中間の振り返り同様に、自己評価及び他者評価を行う。授業の取組への達成感を味わったり、課題を見つけたりできるようにする。
- ・外国語と日本語の相違など気付いたことなども自由に記述させる。

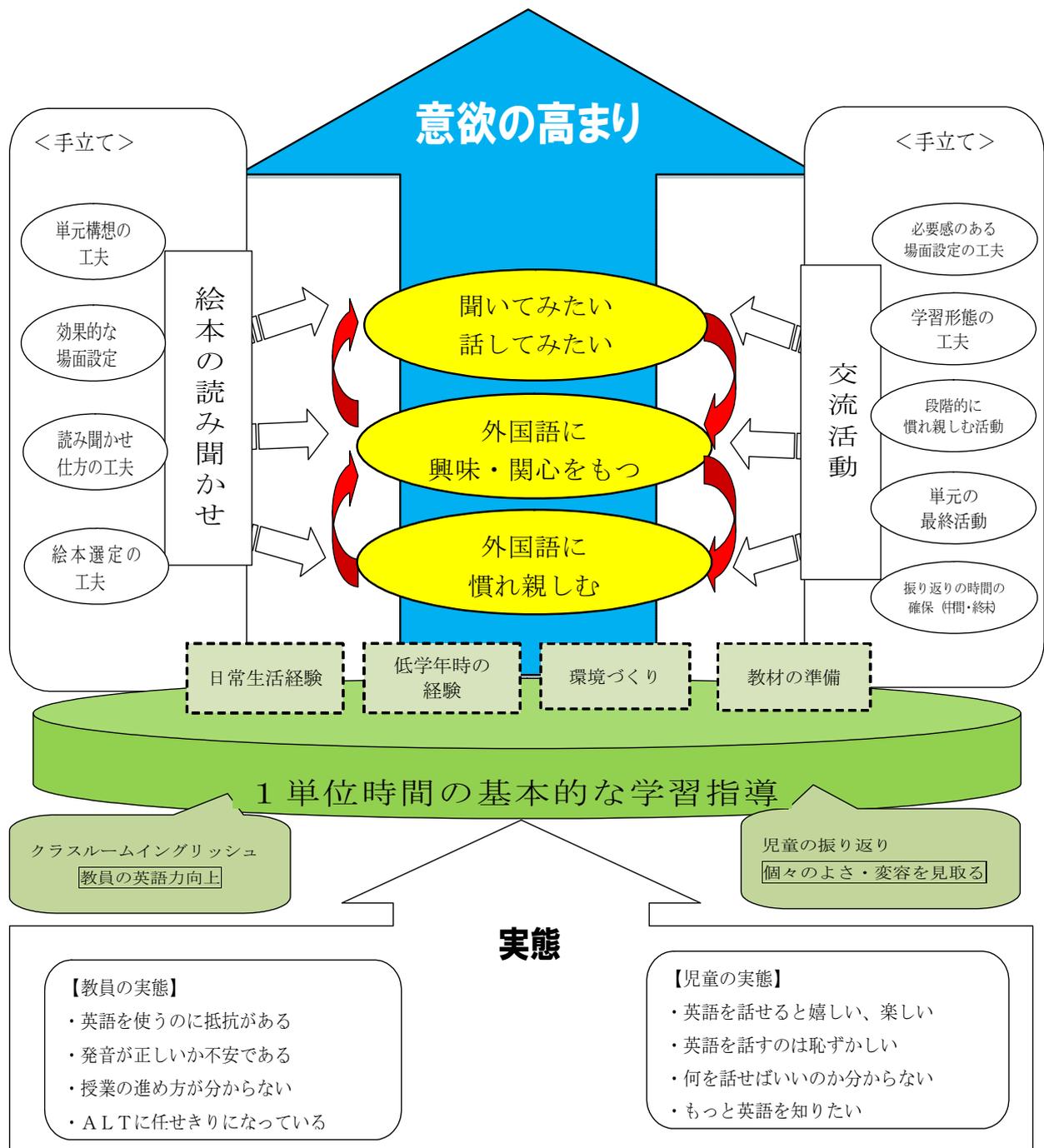
## 2 研究構想図

### 【外国語活動の目標】

- 外国語を通して、言語や文化について体験的に理解を深め、日本語と外国語との音声の違い等に気付くとともに、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しむようにする。
- 身近で簡単な事柄について、外国語で聞いたり話したりして自分の考えや気持ちなどを伝え合う力の素地を養う。
- 外国語を通して、言語やその背景にある文化に対する理解を深め、相手に配慮しながら、主体的に外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする態度を養う。

目指す児童像

外国語を用いて、進んで交流活動に取り組む児童



### 3 研究の方法

#### (1) 実践計画

4月 ・5月	児童の実態把握、文献研究 研究主題、研究内容、事前調査 授業参観：沼田東小（5月16日）
6月	主題検討会（13日）
7月	実践計画の検討
8月	第1次検討会の準備 指導案作成、実践授業準備
9月	第1次検討会（26日）
10月 ・11月	指導案修正 実践授業① 星野竹志教諭（池田小学校） [ 10月 17日（火）] 実践授業② 瀧澤裕志教諭（沼田小学校） [ 10月 24日（火）] 実践授業③ 松井みづ穂教諭（利南東小学校） [ 10月 31日（火）] 実践授業④ 小林拓美教諭（沼田東小学校） [ 11月 7日（火）] 検証（振り返りカード、観察） 事後調査
12月	成果と課題についての検討 第2次検討会の準備
1月	第2次検討会（30日）
2月	紀要原稿作成・提出 成果発表・修了式（27日）

#### (2) 検証計画

##### i) 検証の観点

絵本の特性を生かした単元構想を組み、絵本の内容を効果的に活用した言語活動を多く取り入れた実践を重ねたことは、進んで交流活動に取り組もうとする児童を育てる上で有効であったか。

##### ii) 方法

以下の方法で、児童の様子や変容を見取っていく。

- 外国語や授業に関するアンケート（事前・事後）の調査結果
- 授業中や日常生活における教師の観察
- 授業の振り返りカードの分析

## V 研究の展開

### 第3学年における実践事例

#### 1 単元名 「Who are you? ～ In the Autumn Forest ～ きみはだれ？」

#### 2 研究との関連

##### (1) 本単元の学習と絵本の結びつき

3年生は外国語活動の授業を開始する大切な学年である。1・2年生であいさつ、色、動物など簡単な単語を学習してきたが、3年生になると相手を意識した簡単な会話文も学習することになる。そのため、発達段階を考慮し、絵本の世界に引き込むようなかわいらしい絵本、同じ表現が繰り返し出てきて、たくさん英語を聞くことができる絵本、視覚的にも理解しやすい絵本、これらの特性を生かした単元を組むことで、どの児童も楽しく参加することができるのではないかと考えた。

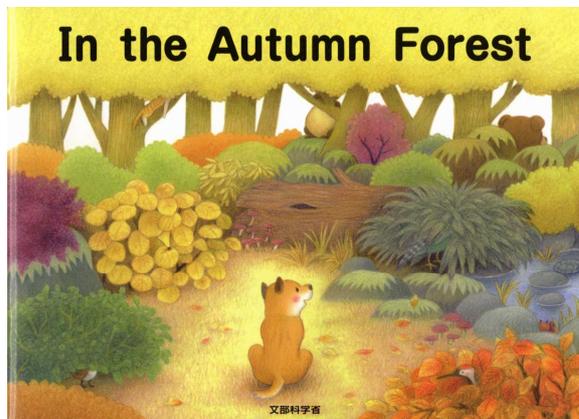
そこで、文部科学省から提案された絵本『In the Autumn Forest』(右図)を選定した。本書は、森の中で動物たちがかくれんぼをして遊んでいる場面が展開されており、とても楽しく、次はどんな動物がかくれているのかわくわくしながら読み進めることができる絵本になっている。ストーリーを楽しみながら児童の実態に応じて「動物の名前」「体の部分」「様子」「色や形」「干支」などさまざまな単語や表現を自然に学習させることができる教材であるといえる。また、指導方法を工夫すれば、絵本に出てくる単語や表現を使ったミニゲームやカード交換などの友達との交流活動を取り入れられることができる。絵本の終末に十二支が描かれていることで、授業を発展させて自分で動物クイズを作ることのできる魅力のある教材である。

その他、体の部分を学習しているので、既習の単語を想起しながら、本単元の授業にも抵抗なく取り組んでいける教材である。

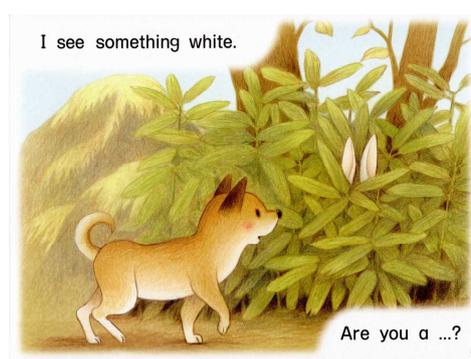
##### (2) 絵本の表現や単語を取り入れた交流活動の工夫

本研究は、3時間扱いとし、絵本を前半と後半に分けて読み聞かせを行う。実践1は、絵本の前半を読み、動物に慣れ親しませるため、カードを使って仲間集めゲームを個人→ペア→全体へと交流を広げていく。実践2は、絵本の後半を読み、友達が扮している動物を当てるゲームを個人→ペア→全体へと広げ、交流を深めていく。

3時間とも児童の集中力が続くように単語や表現の練習方法を変え、意欲的に取り組めるように工夫する必要がある。



絵本『In the Autumn Forest』



森の茂みに何かを見つけます



茂みから動物が出てきます

### (3) 場面設定の工夫

新しい単語や表現を、絵本を通して視覚的にも理解しながら、慣れ親しめるように授業の中で、はじめと終わりの2回読み聞かせを行う。回数を重ねるごとに、読み聞かせの速さやジェスチャーの仕方、絵本への引き込む質問の仕方などレベルアップしていくようにする。その場を設定することで、たくさん絵本に触れられるようにする。そして、一緒に英語を言えて楽しいという感覚を味わわせるきっかけとする。

また、言語活動をふまえ、友達との交流場面を設定し、絵本に出てくる表現に慣れ親しめるようにする。

## 3 学習計画

(1) 目標 絵本に出てくる単語や表現に慣れ親しみ、絵本を楽しむ。

### (2) 評価規準

〈コミュニケーションへの関心・意欲・態度〉

絵本に出てくる単語や表現を使って、友達との交流を楽しんでいる。

〈外国語への慣れ親しみ〉

絵本に出てくる単語や表現を繰り返し使い、慣れ親しんでいる。

〈言語や文化に関する気付き〉

動物や体の部分を表す言葉の言い方に気付いている。

### (3) 指導計画 (全3時間予定)

単元のゴール : 絵本の単語や表現に慣れ親しみ、絵本を楽しもう

時間	主 な 学 習 活 動	評価の観点		評価項目【評価方法】
		コ	慣 気	
1 実践事例1	(めあて) 絵本に出てくる動物の言い方を知ろう 授業で扱う単語 〈動物〉 rabbit, monkey, bear, mouse, snake, fox 〈体の部分〉 head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose, face 1 絵本の読み聞かせを聞く 2 <u>動物の名前に慣れ親しみ、仲間集めゲームをする</u> 3 もう一度、絵本の読み聞かせを聞く		○	絵本に出てくる動物の言い方や表現を知り、日本語との音声の違いに気付いている。 (観察・振り返りカード)
2 実践事例2	(めあて) 「あなたは～ですか？」とたずねたり、答えたりしよう 授業で扱う単語 〈動物〉 前時+ turtle, horse, tiger 〈体の部分〉 前時と同様 1 絵本の読み聞かせを聞く 2 前時の復習をする 3 <u>当てっこゲームをする</u> 4 もう一度絵本の読み聞かせを聞く		○	絵本に出てくる単語や表現を使って、「あなたは～ですか」？とたずねたり答えたりしている。 (観察・振り返りカード)

3	<p>(めあて)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">       「あなたは～ですか？」を使って        ジェスチャークイズ大会をしよう！     </div> <p>授業で扱う単語</p> <p>〈動物〉 前時と同様</p> <p>〈体の部分〉 前時と同様</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 時の復習をする</li> <li>2 <u>ジェスチャークイズ大会をする</u></li> <li>3 最後に絵本の読み聞かせを聞く</li> <li>4 個々にミニ絵本を手にして読む</li> </ol>	○	<p>絵本に出てくる単語や表現を使って、クイズを出したり答えたりする。 (観察・振り返りカード)</p>
---	--	---	--

#### 4 留意事項

- ・初めてふれる絵本のため、ジェスチャーをつけて理解しやすいように読み聞かせをし、児童の反応を見ながら読み進めていく。
- ・最初の読み聞かせでは、ゆっくり、はっきり発音したり絵本の表現を繰り返して読むことで、児童にたくさん聞かせることを意識して行う。
- ・個々に自信をもって発音できるように、新しい単語や表現は、はじめはゆっくり丁寧に発音させ、慣れてきたところでリズムを付けながら繰り返し練習することで、一人一人が抵抗なく発音できるようにする。
- ・たくさん単語や表現を言えるように、チャンツやゲーム感覚の言語活動を多く設定する。

## 1. 児童の実態

本学級は、男子 15 名、女子 20 名 計 35 名である。

外国語活動を好み、意欲的に授業に臨んでいる児童が多い。英語の歌やカードゲームなどの活動では、元気に BINGO の歌を歌いながら手拍子をしたり英語を言ったりして、楽しみながら取り組める。色と形の学習では、カードを使った UNO ゲームやカルタゲームを通して、ほとんどの児童が色と形を英語で言うことができた。一方で、発音の仕方が分からなかったり自信がなかったりして、積極的にコミュニケーションをとれない児童もいるが、教師が近くで単語を発音したり、周りの児童が教えたりすることで、活動に参加することができている。ただ、全体で交流活動をするときには、恥ずかしさから同性同士の交流に偏ってしまうことがある。

絵本については、「好きな物を聞こう」を学習した際に『Ketchup on your cornflakes.』を読み聞かせした。「ベッドの上に歯磨き粉」「頭の上にカスタード」など、どんどん変わっていく絵本に合わせて、「Yes./No.」「I like ～.」や「I don't like ～.」の英語を ALT と一緒に言うことができた。そのユニークな内容を楽しみながら、時には Yes./No. のジェスチャーをつけて学習することができた。

## 2 研究との関連

### （1）絵本の単語や表現を取り入れた交流活動の工夫

- ・自分と同じ動物の仲間を見つけるという目的で、男女関係なく多くの友達と交流できるように工夫する。
- ・「せーの」で一緒に質問したり同じ仲間を見つけたらハイタッチしたりして、児童が意欲的に取り組めるようにする。
- ・友達とコミュニケーションを図る時には、相手のことを考えて「ゆっくりはっきり」「目を見て」伝え合うことを意識させる。

### （2）場面設定の工夫

- ・導入の「Sing a song」では、授業の雰囲気作りの他に、本単元で扱う絵本に出てくる体の部分の学習にもなるように「Head shoulders knees and toes.」を歌う。
- ・初めてふれる絵本のため、ジェスチャーをつけて理解しやすいように読み聞かせをし、児童の反応をみながら読み進めていく。
- ・全ページを取り扱うのではなく、児童にとって負担がない単語数になるようページを精選し、絵本の内容をより理解しやすいようにする。
- ・児童の関心を引きつけるよう、抑揚をつけたり、児童に投げかけたりして読み聞かせる。
- ・絵本の読み聞かせは、授業の始めと終わりの 2 回取り扱い、学習した表現に慣れ親しめるように工夫し、さらに「絵本を読むことができた。」「分かった。」という成就感を味わえたりできるようにする。
- ・読み聞かせは、より近くで絵本を見て絵本の世界に引き込むために、子どもたちを前に集める形態で行う。

## 3 本時の学習

（1）ねらい 絵本に出てくる動物の言い方や表現を知り、日本語との音声の違いに気付く。

（2）準備

教師：絵本、動物のフラッシュカード、CD、動物カード（小さいもの）、振り返りのプリント  
 児童：筆記用具、ファイル

(3) 展開

	主な学習活動	指導上の留意点		時間	具体的な評価項目 評価観点【評価方法】
		HRT（松井）	ALT（ピーター）		
あいさつ・ウォームアップ	1 Sing a song (歌をうたう)	<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ Head shoulders knees and toes. をジェスチャーをつけながら一緒に歌う。</li> <li>・発音した体の部分をタッチし、体を動かしながら歌えるようにする。</li> <li>・慣れてきたらペースを上げるなど、楽しみながら取り組める工夫をする。</li> <li>・声を出したり、体を動かしたりすることで、ウォーミングアップをして、授業の雰囲気や和らげる。</li> </ul>		3分	 <p style="text-align: center;">歌を歌う様子</p>
	2 Greeting & Warm-up (天気・気分・曜日などを確認する。)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ How are you?</li> <li>・ How is the weather?</li> <li>・ What day is it?</li> <li>・ 気分、天気、曜日など質問し、楽しく学習に入れるようにテンポよく進める。</li> <li>・ 元気よく言えていたら褒め、自信をもって言えるよう配慮する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 児童と一緒に言う。</li> <li>・ 発音が不明瞭な時は繰り返し発音させる。</li> </ul>	3分	
活動	3 Picture book time (読み聞かせを聞く)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 役割分担をしながら、二人で読み聞かせをする。</li> <li>・ 抑揚をつけたり児童に投げかけたりジェスチャーをつけたりして、分かりやすいように注意しながら読む。</li> <li>・ 森の中で動物たちがかくれんぼをして遊んでいる場面に注目させ、絵本の楽しさを味わいながら、抵抗なく英語に親しめるようにする。</li> </ul>		5分	
	4 Today's goal (めあてを知る)	めあて：絵本に出てくる動物の言い方を知ろう。		2分	
	5 Practice (動物の単語を練習する) ○フラッシュカード	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 児童への指示を行い、一緒に答える。</li> <li>・ 自信をもって発音でき</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ フラッシュカードを使い、リズムよく練習をさせる。</li> </ul>	5分	

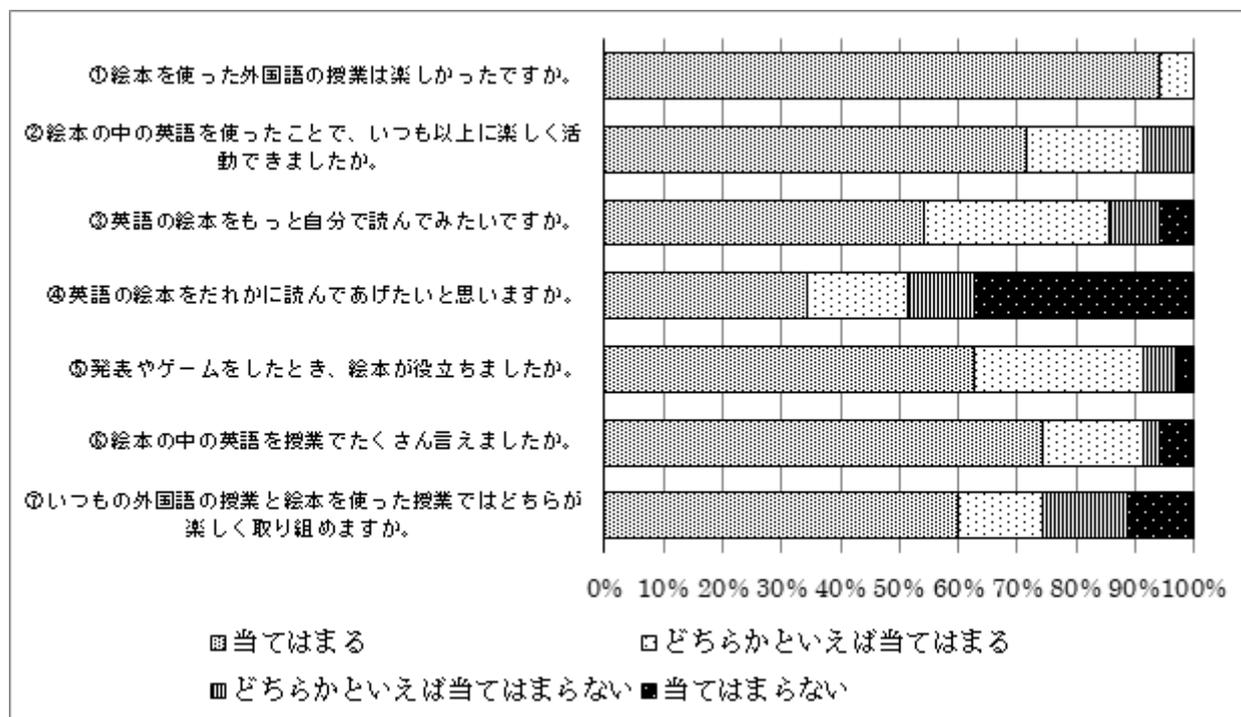
	<p>るように机間支援を行う。</p>	<p>rabbit, monkey, bear, mouse, snake, tiger</p>	<p>☑絵本に出てくる動物の言い方や表現を知り、日本語との音声の違いに気付いている。</p>
<p>6 Activity (活動をする) ○仲間集めゲーム Are you a ~?を使って、友達に動物を聞き、仲間を集める。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Are you a ~?の表現の練習をする。</li> <li>• Are you a ~?を使ってALTに質問できるように指示を出したり支援したりする。</li> <li>• 教師とALTでデモンストレーションを見せる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 動物のフラッシュカードを持ち、Are you a ~?を使って質問させる。</li> </ul>	<p>17分</p> <p>【観察・振り返りカード】</p>
	<p>S1 : Hello. S2 : Hello. Are you a ~? S1 : Yes./No. Are you a ~? S2 : Yes./No.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 児童に小さい動物カードを配り、児童はその動物になる。</li> <li>• 活動が2回できるように、カードの裏表で色を変え、違う動物を印刷する。</li> <li>• 1回目とは違う友達と仲間になれるように、カードの動物の配置を工夫する。</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yes.なら、ハイタッチをして手をつなぐ。</li> <li>• 一緒に言えるように「せーの」など合図を言ってから、質問したり答えたりさせる。</li> </ul>		
	<p>《会話のポイント》 【Speaking : 話すこと】 ☆ゆっくりはっきりした声で 【Listening : 聞くこと】 ☆目を見て</p>		
<p>【予想される児童の反応】 A : Are you a ~?を使って動物をきき、仲間を集めることができている。 B : Are you a ~?を使ってたずねることができない。自分の動物などを答えることができない。</p>	<p>【手立て】 A : 賞賛し自信をもたせるようにする。 B : <b>たずねることができない児童</b> そばに行き、一緒に会話をして、一人でも言えるように支援する。間違っても気にしないように伝える。 <b>答えることができない児童</b> プリントの動物の絵をさしたり、Yes./No.のジェスチャーをしたりして、答えられるよう声をかけ、支援する。</p>		
<p>中間の振り返り</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2回目の活動に移る前に、ねらいを達成できていた、よい活動をしていた児童を紹介する。</li> <li>• 《会話ポイント》ができているか、「せーの」を使ってみんなで言っているかなど確認する。</li> <li>• 2回目の活動で目標となる中間の振り返りを行い、褒めて励ますことで、多くの児童がさらにねらいに迫るよい活動が行えるようにする。</li> </ul>			
<p>「はっきり言っていた。」「英語で言っていた。」「みんなで一緒に言っていた。」など。</p>			
			
			<p>中間の振り返りの様子</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>動物カードをかえて、活動を繰り返す。</li> <li>はっきり話せている児童や進んで話している児童を褒める。</li> </ul>		
	7 Picture book time (読み聞かせを聞く)	<ul style="list-style-type: none"> <li>再度絵本を読むことで、学習した単語や表現への親しみが深まるようにする。</li> <li>読み聞かせを聞きながら、動物の単語や体の部分の単語を一緒に読んでいいことを伝え、言える楽しさを味わえるようにしたり、英語や絵本への親しみをもてたりできるようにする。</li> </ul>	5分	
振り返り	8 Consolidation (振り返りを行う)	<ul style="list-style-type: none"> <li>自己評価とねらいに沿った感想などを書かせる。</li> <li>振り返った内容を発表する。</li> </ul> <p>【振り返りの内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>絵本が楽しかった。歌も歌いながらおどれた。</li> <li>動物の名前の言い方や発音が分かった。</li> <li>絵本のつづきが気になった。</li> <li>友だちに、自分が何の動物かえい語で言えた。</li> <li>先生や友だちとえい語でつたえ合えて楽しかった。</li> <li>なかまをさがすのが大へんだった。</li> </ul>	5分	

振り返りの様子

#### 4 実践授業の結果と考察

##### (1) 絵本に関するアンケートより



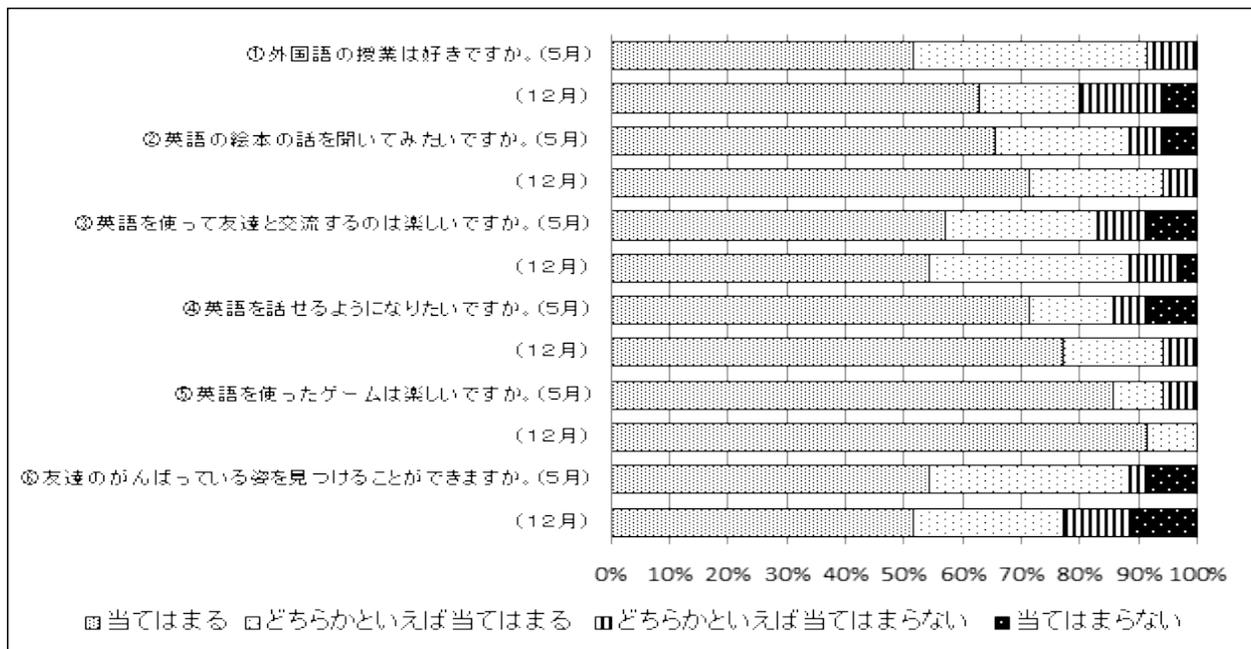
上記のアンケート結果を見ると、90%以上の児童が、①「絵本を使った外国語の授業は楽しかった・まあまあ楽しかった」、②「絵本の中の英語を使ったことで、いつも以上に楽しく活動できた・まあまあできた」と答えている。

このことから、絵本を扱うことで多くの児童が楽しく外国語活動に取り組めるということが分かった。①の項目については、『絵がかわいかった、おもしろかった』『内容が分かりやすかった』『次はどんな動物が出てくるか楽しみだった』などの記述から、絵やストーリー性といった絵本の特徴が児童の興味・関心を高め、楽しみながら授業に取り組めたということが分かる。そして②の項目については、絵本に出てくる、Are you a～? Yes. I'm a～.など繰り返し出てくる表現や動物という身近な単語を使うことで、慣れ親しみながら活動に取り組めたからだと考えられる。このように、絵本を扱うことで慣れ親しみながら楽しく学習できたことで、80%以上の児童が「英語の絵本をもっと自分で読んでみたい」と答え、今後の外国語活動への動機付けを高めることができたと言えるだろう。

また、「英語の絵本をだれかに読んであげたい」と答えた児童が、半分以上いた。『みんなにもっと英語のことを知ってほしい』『英語の絵本のいいところを知ってほしい』『英語の絵本の楽しさを伝えたい』など、英語の絵本を通して、他の人とコミュニケーションをとったり、英語のことを知ってほしいという思いをもったりすることもできた。

以上のことから、絵本を扱うことは、外国語活動への興味関心を高め、慣れ親しみながら活動に取り組み、さらには自分の思いをもつといったことに有効であると言える。

## (2) 外国語活動に関するアンケートより



5月と12月に実施したアンケート結果を比較してみると、90%以上の児童が「英語を話せるようになりたい・まあまあになりたい」「英語の絵本の話聞いてみたい・まあまあ聞いてみたい」と答え、88%の児童が「英語を使って友達と交流するのは楽しい・まあまあ楽しい」と答えて、数値が上がった。これは、ペアや小グループ、クラス全体などの様々な形態で、毎時間慣れ親しむ活動や交流活動を取り入れたり、単元の最後に発表や大会などを設定したりしたことで、『英語が分かった』『英語を話せた・使えた』と児童が自信をもち、外国語活動に対しての意欲が高まったからだと考えられる。特に、絵本に関しては3時間扱いの単元で取り組んだので、児童の絵本に対する興味が一層高まったと言える。

さらに、「英語の歌を歌うのが楽しい」と答えた児童は、5月：60%→12月：90%以上と、30%以上数値が上がった。これは、1年を通して導入や単語・表現に慣れ親しむ活動で、歌を歌う活動に取り組んだからであろう。リズムに乗ったり体を動かしたりしながら英語の歌を歌うことで、楽しみながら自然と英語を言うことができた。

しかし、「外国語の授業は好き・まあまあ好き」と答えた児童は、91%→80%と数値が下がった。これは、学ぶ単語や表現が増え、少しずつ外国語を学ぶことの難しさを感じ始めているからだろう。加えて、中学年という発達段階から、理解できないと不安を抱くようになり、間違いや失敗に対する抵抗感をもち始めているからだとも考えられる。児童の発達段階に応じて、指導内容や指導方法、活動の工夫などをしていくことが必要である。

### (3) 授業の振り返りカードの記入から

振り返りカードから、1冊の絵本を1時間ではなく数時間に分けて扱う方が有効であることが分かった。絵本を一気に読むのではなく分割して読むことで、『つづきをもっと知りたい』『つづきが気になる』など、児童は興味をもって授業に臨むことができた。さらに、1時間で扱うには多すぎる単語や長めの表現も分けて扱うことで、児童の実態に合わせ単語数や表現に絞って活動することができるよさがある。その結果、『いろいろな動物の言い方を知れた』『動物の英語がよく分かった』と、児童の負担にならないように取り組むことができた。また、その単語や表現を復習的に何時間か取り扱うことで、児童への定着もできると考えられる。

活動に積極的に取り組むことができましたか。	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
先生や友だちの言う英語を聞いて分かりましたか。	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
絵本に出てくる動物や体の部分の言い方が分かりましたか。	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
感想	絵本にでてくる動物の言い方がわかった。いろいろな動物の言い方が知れた。		
活動に積極的に取り組むことができましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
先生や友だちの言う英語を聞いて分かりましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
絵本に出てくる動物や体の部分の言い方が分かりましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
感想	絵本とおもしろかったです。なかまをつづきのゲームが楽しかったです。あと、絵本がおもしろかったです。		
活動に積極的に取り組むことができましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
先生や友だちの言う英語を聞いて分かりましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
絵本に出てくる動物や体の部分の言い方が分かりましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
感想	本のつづきが気になりました。ゲームは、きんちょうげい、たのしかったです。		

### (4) 交流活動の内容とさせ方について

交流場面では「仲間集めゲーム」を行った。一人ではなかなか外国語を使って活動できない児童も人数が集まることで「せーの」のかけ声の後、外国語を使って活動に取り組むことができた。児童の反応もよく、同じ仲間を見つけてハイタッチをする時には、笑顔で楽しそうに交流している姿が見られた。「英語を使って自分と同じ仲間を見つけることができた。」と多くの児童が達成感を味わうことができた。また、「同じ仲間を見つける」という目的があるので、普段よりも男女関係なくいろいろな友達と交流することができた。

さらに、児童に配る動物カードには2つの工夫をした。1つ目は、カードの表と裏を違う色にして、両面に動物を印刷した。こうすることで、表と裏で2回の活動が行えて、カードを配るのも1度で済む。2つ目は、表と裏の動物を、違う動物にしたり配置を工夫したりすることで、1回目とは違う動物を発音したり違う友達と仲間になったりできるようにした。



仲間集めゲームの様子①



仲間集めゲームの様子②

活動に積極的に取り組むことができましたか。	😊	😊	😊
先生や友だちの言う英語を聞いて分かりましたか。	😊	😊	😊
絵本に出てくる動物や体の部分の言い方が分かりましたか。	😊	😊	😊
感想	仲間集めゲームで自分さんにおぼえられました。		

仲間集めゲームについての振り返り

### (5) 絵本の扱い方、読み聞かせの仕方について

本授業では、絵本を読み聞かせる際に、子どもたちを前に集める隊形にした。この方法によって、絵本と児童の距離が近く、絵をじっくりと見させることができた。大きな声で読みたい児童は前の方へ、落ち着いた読みたい児童は後ろの方へなど、その児童の実態に合わせて読み聞かせを聞いたり、学習した単語や表現を一緒に言ったりさせることができた。

絵本を読むときには、ジェスチャーをつけたり、1・2・3・・・のカウントなどの既習内容を一緒に言ったりした。これは、子どもたちに絵本の内容を理解させたり絵本の世界に引き込んだりするために有効な手段であったといえる。また、絵本を分割して読み聞かせをしたことで、児童の負担にならない表現・単語数を扱うことができた。そして、「続きの話は何だろう」と児童の興味・関心を高め、次時への意欲付けをすることができた。また、授業の始めと終わりにそれぞれ読み聞かせを行った。「In the Autumn Forest.」の絵本を扱ったのは本時が初めてであったが、授業の始めの読み聞かせから隠れている動物を英語で答えていた児童がいた。授業の終わりの読み聞かせでは、ほとんどの児童が、大きな声で自信をもって動物の英単語を言うことができた。

さらに、単元の最後にミニ絵本を一人一人配ると「わあーっ！」と歓声があがった。児童は自分の手でじっくり見ながら、自分のペースで読んだり眺めたりと、絵本を食い入るように見ていた。



読み聞かせの様子

活動に積極的に取り組むことができましたか。	😊	😊	😊
先生や友だちの言う英語を聞いて分かりましたか。	😊	😊	😊
今まで学習した英語を使ってクイズ大会ができましたか。	😊	😊	😊
感想	えいこでどろぼうもいえました。人で小さい本をみて、すごくみもしろかったです。		

ミニ絵本についての振り返り

## 5 課題

- 単語練習の時には、「キーワードゲーム」や「ミッシングゲーム」などの活動を取り入れてテンポよく進め、英語をたくさん言える機会を増やす。
- 歌を歌う活動には元気に楽しく取り組んでいるが、児童のテンションが高くなりすぎて落ち着きに欠けてしまうこともあるので、児童の実態に合わせて取り入れる必要がある。
- 読み聞かせの時には、ジェスチャーをしながら、ALT ともっと役になりきって読み聞かせをすることで、児童を絵本の世界に引き込むようにする。

## 1 児童の実態

本学級は、男子9名、女子18名、計27名である。児童は外国語活動や短時間学習に意欲的に取り組んでいる。

外国語活動を好み、意欲的に授業に臨んでいる児童が多く、またほとんどの児童が臆することなく、英語を使って友達に自分のことを伝えたり友達のことを聞いたりすることができる。授業後の振り返りカードを見ると、初めて学習する単語や会話は「発音や言い方が難しい」と感じながらも「もっと練習して使えるようにしたい」「友達のすきなものが分かった。他の友達のことも知りたい」と意欲的に振り返っている児童が多い。しかし、発音の仕方がわからなかったり、恥ずかしさが先に立ったりしてしまうためか、積極的にコミュニケーションを取れない児童もいる。

絵本については、「What time is it?」を学習した際に『What's the time, Mr Wolf?』を読み聞かせした。初めて出会う絵本の世界に引き込まれ、次のページはどうなるのかと真剣に聞いていた。

そして、同じフレーズが繰り返し出てくるため、ALTと一緒に声に出して読みながら楽しんでいた。その他、絵本に出てくる単語や表現を使ったカルタやビンゴ、友達に聞いてワークシートにまとめる活動など単元を通して学習を楽しむ児童が多かった。

## 2 研究との関連

### （1）絵本の単語や表現を取り入れた交流活動の工夫

- ・絵本に出てくる動物や体の部分の表現に慣れるため、毎時間繰り返して何度も言えるようにしたり、コミュニケーションを図る場面を多く取り入れたりする。
- ・友達とコミュニケーションを図る際は、相手のことを考え「ゆっくりはっきり」「相手を見て」伝え合うことを大切に扱う。
- ・多くの友達ともコミュニケーションを図れるように、ペアやグループをかえるなど児童が楽しく活動できる工夫をする。

### （2）場面設定の工夫

- ・絵本の読み聞かせはT1、T2で役割分担して行うことで、内容を分かりやすくする。
- ・今回の絵本の読み聞かせでは、授業の展開を考え、1回目は全員集めて行い、2回目は通常の授業隊形でいすに座らせて行う。全員が見えるように大判絵本を活用する。
- ・絵本の読み聞かせは、授業のはじめと終わりの2回行う。1回目はジェスチャーをつけてゆっくり読んだり、絵に着目させて絵本の世界に引き込むように登場してくるものの質問をしたりして絵本を楽しむ読み方をする。2回目はテンポよく読み、児童が教師と一緒にジェスチャーをつけながら口に出して読めるように促す読み方をする。

## 3 本時の学習

（1）ねらい 絵本に出てくる単語や表現を使って、「あなたは～ですか？」とたずねたり答えたりしようとしている。

（2）準備 教師 大判絵本、動物カルタカード、動物フラッシュカード  
児童 英語ファイル、振り返りカード

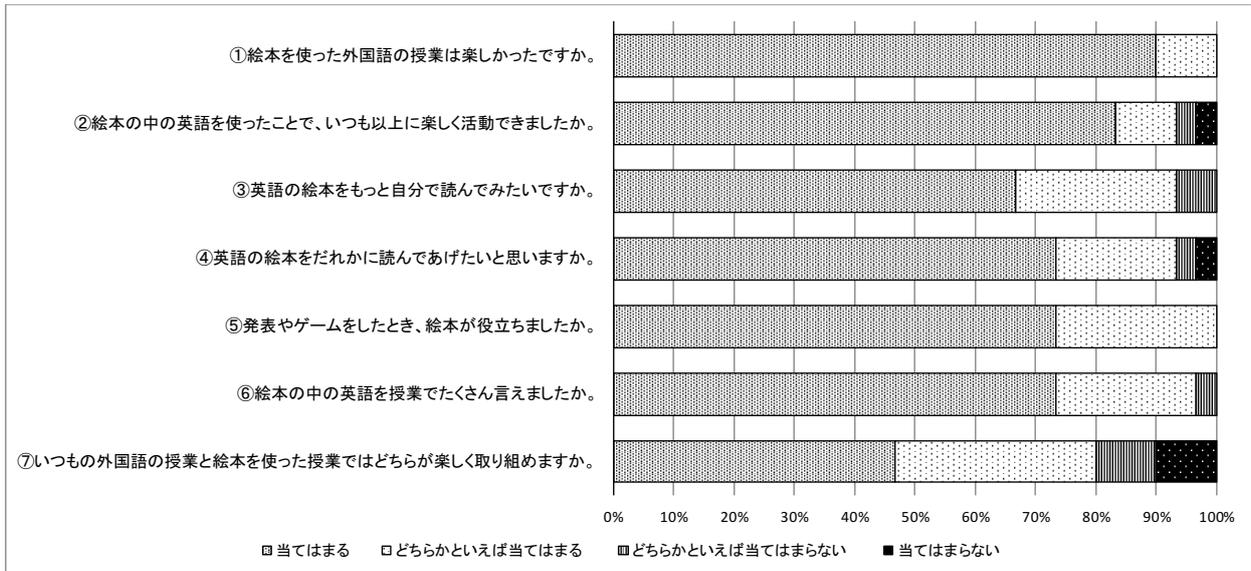


	<p>フェイントリピートゲーム ↓ ステレオゲーム ↓ 向かい合わせジェスチャー</p>	<p>*フェイントリピートゲーム ①黒板に単語の絵カードを貼る。 ②教師は絵カードを指しながら発音する。児童は教師が発音した単語を繰り返す。 ③教師が指した絵カードと違う単語を発音しても正しく絵カードの単語を言えたら勝ち。</p> <p>*ステレオゲーム ①3人程度前に出て一人一つずつ言う単語を決め、3人同時に発音する。 ②だれがどんな単語を言ったのかを当てる。</p> <p>*向かい合わせジェスチャー ①隣同士向かい合わせになる。 ②一方の児童だけに絵カードを見せてジェスチャーさせ、もう一方の児童に答えさせる。</p>	
<p>活 動</p>	<p>7 Activity-2 慣れ親しむための活動② 当てっこゲームをする。</p>	<p>・当てっこゲームのデモンストレーションを教師と代表児童で行う。 T 1 Gesture, please. S 1 ジェスチャーをする。 T 1 Are you a snake? S 1 No, I'm not. T 1 Hint, please! S 1 さらにジェスチャーをしたり鳴き声を出したりする。 T 1 Are you a turtle? S 1 Yes, I am. (I'm a turtle.) 当たったら、二人でハイタッチする。</p> <p>・1人1枚ずつ動物カードを自分で選び、相手のカードの動物を当てる。</p> <p>《会話する時のポイント》 Speaking : 話すこと ⇒ ゆっくりはっきりとした声で Listening : 聞くこと ⇒ 目を見て</p> <p>Are you a rabbit?</p> <p>中間の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・活動を始めてから5分程経過したところで活動を途中で止め、めあてを達成しているかを振り返らせる。</li> <li>・めあてを達成している児童の会話のやり取りを全体の前で見せ、よりめあてに迫れるように促す。</li> <li>・他者評価も行い、友達のよいところを発見し、互いに認め合えるようにする。</li> <li>・めあてを達成している児童には、より充実したコミュニケーションを図れるように、めあてのほかに会話のポイントも意識するように助言する。</li> </ul> <p>「〇〇さんは、はっきりと「Are you a ~ ?」とたずねていました。」 「〇〇くんは友達の目を見て元気よく質問していました。」 「〇〇さんのジェスチャーは、とても分かりやすかったです。それに笑顔でやっていたので、よかったです。」</p>	<p>慣 絵本に出てくる単語や表現を使って、「あなたは～ですか？」とたずねたり答えたりしようとしている。 【観察、振り返りカード】</p> <p>10分</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・会話するときのポイントを掲示しておき、常に意識して会話できるようにしておく。</li> <li>・ペアで練習して言い方に慣れてから、スムーズに友だちと交流できるように配慮する。</li> </ul> <p><b>【予想される児童の反応】</b></p> <p><b>【手立て】</b></p> <p>A：友達に、「あなたは～ですか？」とたずねたり答えたりしている。</p> <p>B：言い方が分からなくて困っている。</p> <p>A：意欲的なことを賞賛し、会話時のポイントをより意識しながら会話させる。</p> <p>B：そばに行き、表現の仕方を教え、友達とたくさん会話できると楽しくなることを伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・T 1と共に児童の様子を観察し、進んで会話をしている児童へは賞賛し、自信なさそうに会話をしている児童へは一緒に発音するなど支援する。</li> <li>・単語や表現の言い方が分からない時は、教師に聞くだけでなく、友達同士教え合ってもよいことを伝える。</li> <li>・交流している途中で活動を止め、会話が上手な児童に手本となるよう発表させ、会話のポイントを押さえる。</li> </ul>	
<p>8 Picturebook time</p> <p>絵本の読み聞かせを聞く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・再度絵本を読むことで、学習した単語や表現への親しみが深まるようにする。</li> <li>・読み聞かせを聞きながら、一緒に絵本を読んでよいことを伝え、言える楽しさを味わえるようにする。</li> </ul>	<p>5分</p>
<p>9 Consolidation</p> <p>振り返りを行う。</p> <p>振 り 返 り</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りカードに自己評価とねらいに沿った感想などを書く。</li> <li>・振り返った内容を発表する。</li> <li>・「あなたは～ですか？」を英語で言えるようになって、当てっこゲームでたくさんの友達にたずねられた。</li> <li>・絵本に出てくる動物を英語で言えて嬉しかった。他の動物の名前も知りたい。</li> <li>・次は自分で動物を決めてジェスチャーゲームをしたい。</li> <li>・自分で英語の絵本を読みたい。</li> <li>・いろんな動物を英語で言うのは難しかったけれど、だんだん言えるようになったので、次はもっとすらすら言えるようになりたい。</li> </ul>	<p>5分</p>

#### 4 実践授業の結果と考察

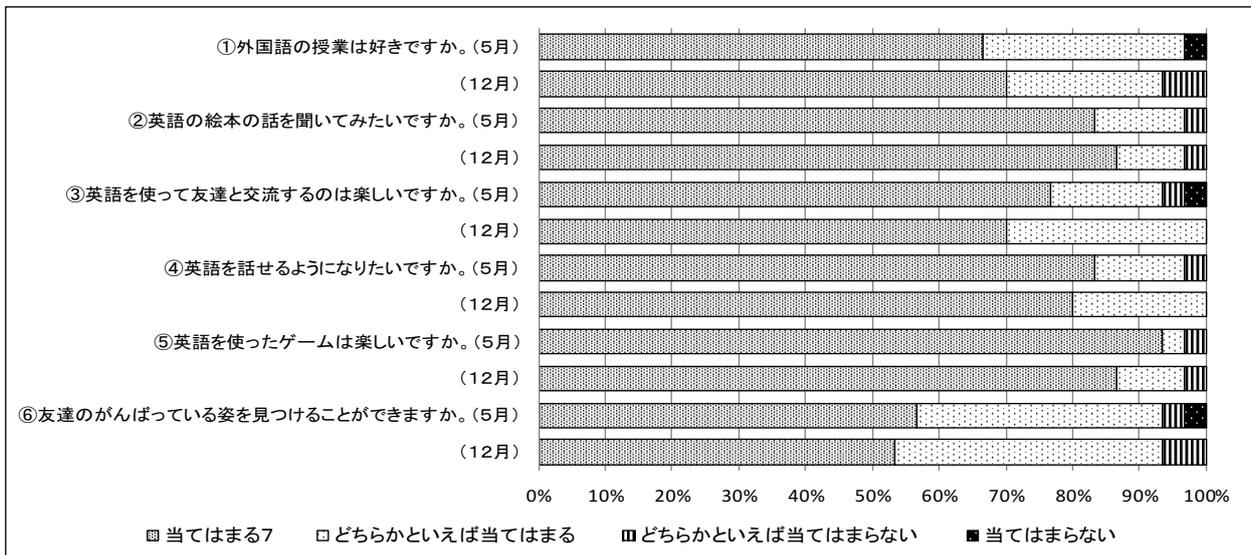
##### (1) 絵本を扱った授業に関するアンケートより



「①絵本を使った外国語の授業は楽しかったですか」の問いに「楽しかった」「まあまあ楽しかった」と、100%の児童が回答した。「②絵本の中の英語を使ったことでいつも以上に楽しく活動できたか」の問いにも、「できた」「どちらかというのできた」と回答している児童が93%いた。通常の授業とは異なり、『次はどうなるか、わくわくして楽しかった』『絵本の内容が面白かった』と記述しているように、多くの児童がストーリーを楽しみながら学習していたことが分かった。さらに、「③自分で英語の絵本を読んでみたいか」の問いに93%の児童が「読みたい」「どちらかという読みたい」と回答していた。理由は『読めると嬉しいから』としていることから、外国語活動への意欲がさらに高くなっていることが分かる。また「④英語の本をだれかに読んであげたいと思いますか」の問いに、93%の児童が学習したことを生かせるように『小さい子に読んであげたい』『覚えた英語を使って絵本の読み聞かせを行い、絵本の楽しさを広げたい』と回答していた。その反面、自分で英語の絵本を読みたいが、英語を皆の前でいうのは恥ずかしいから読みたくなさく感じている児童も7%いた。

これらのことから、絵本を扱った授業は児童の興味・関心、意欲を高め、さらに楽しく取り組める交流活動を工夫することで普段の授業以上に学習効果を発揮していることが分かった。

##### (2) 外国語活動に関するアンケートより



5月と12月の2回アンケートを比較したところ、どの項目においても「好き・楽しい」と答えた児童が多くなった。このことから、1年間体験的な活動を継続して授業に取り入れたことにより、より進んで外国語活動に取り組むようになったことが分かる。具体的に結果を見てみると、「①外国語の授業は好きですか」の問いに「好き」「まあまあ好き」と90%の児童が回答しているが、やや減ってしまった。『友達と会話をするときになんて言えばよいのか分からなくなってしまふ』という児童もおり、外国語が難しいと感じている児童もいるため、減ってしまったのではないかと考える。しかし、「好きではない」という児童はいなくなった。「②英語の絵本の話聞いてみたいですか」の問いに「聞いてみたい」と回答する児童が3%増えた。絵本を使った授業の効果が出ているのだと思われる。そのほか、「③英語を使って友達と交流するのは楽しいですか」の問いに、100%の児童が「楽しい」「まあまあ楽しい」と回答した。同様に「④英語を話せるようになりたいですか」の問いに100%の児童が「話したい」「まあまあ話したい」と回答していた。この結果から、学習したことを使って話せることに楽しさを見いだしていることが分かる。全体的に意欲的な児童が増えていることから学習意欲が向上しているということが分かった。

### (3) 授業の振り返りカードから

群馬県英語教育開発カリキュラム

3年生外国語活動 振り返りカード

9 絵本に親しもう 3-1【 】

単元のため 絵本の単語や表現になれて、絵本を楽しもう

9-① / 月 / 日	めあて「あなたは～ですか」とたずねる言い方を知ろう(知識)
絵本の読み聞かせは楽しかったですか。	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
「あなたは～ですか」とたずねる言い方がわかりましたか。	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> check
先生のまねをして英語を言うことができましたか。	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
感想 今日は「あなたは～ですか」とたずねる言い方を知りました。楽しかったです。本も読みました。動物が出てくる本を読みました。楽しかったです。	
9-② / 月 7日	めあて「あなたは～ですか」とたずねたり答えたりしよう(表現)
絵本の読み聞かせは楽しかったですか。	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
「あなたは～ですか」とたずねたり答えたりしてやりとりができましたか。	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> check
動物あてっこクイズに進んで取り組みましたか。	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
感想 今日はこの前読んだ本のつぎを読みました。新しい動物も出てきました。「あなたは～ですか」とたずねることもできました。またと話す時大きな声を出して、いきました。いろいろな動物の名前を知りました。	
9-③ / 月 15日	めあて「あなたは～ですか」を使ってジェスチャークイズ大会をしよう
絵本の読み聞かせは楽しかったですか。	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
すすんでジェスチャーを使ってやりとりができましたか。	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> check
目線や聞きやすい声に気がつけることができましたか。	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
感想 今日は、ジェスチャー大会をしました。お友達と話す時ちゃんと大きな声でいえました。さいしははずかしからていたけどだんだんはずかしくなくなりました。本も読みました。前のつぎを読みました。今日は大きな本で読むのではなく、小さい本を読みしました。いろいろな動物がわかりました。楽しかったです。またやりました。	

授業後の振り返りカードから、児童にとって絵本を扱った授業は1時間扱いではなく、数時間かけて行うような単元を計画した方が、より効果的であることが分かった。絵本を前半と後半に場面を区切ることで、無理なく新出単語や新出表現に慣れ親しむ活動を取り入れることができるからである。

その結果、授業時間や教員、児童共に気持ちに余裕ができるよさもある。

絵本を前半と後半に分けると、児童は次の内容がどんな内容なのかわくわくし、楽しみになるということも分かった。

単元の終末では各自にミニ絵本を手元に渡した結果、『自分で絵本を読めて嬉しかった』と記述していることで、さらに絵本への興味がわき、学習への意欲が高まるきっかけとなった。

#### (4) 交流活動の内容とさせ方について

本授業では、単語に慣れ親しむ活動として、フェイントリピートゲームを行った。ルールが簡単なので、どの児童も夢中になって取り組むことができていた。担任が正しい単語を言っているか集中して聞くこともでき、楽しく参加している児童が多かった。

少しレベルアップしたステレオゲームでは、3人同時に単語を発し、それを聞きあてるゲームを行った。その結果、とてもよく集中し、当てる楽しみと当てられる嬉しさで意欲的に行っていた。

交流場面では、当てっこゲームを行った。その際、授業前半の練習を生かすことができ、多くの友達とコミュニケーションを図ることもできた。ジェスチャーをつけたことも功を奏し、当てやすい環境を作り、どの児童も達成感を味わうことができていた。



向かい合わせジェスチャー

#### (5) 絵本の扱い方、読み聞かせの仕方について

本授業では、2回絵本を読み聞かせた。1回目は、児童を前に集め、より絵本に近いところで行った。この方法は児童を絵本に引き込むためには有効な手段であったといえる。食い入るように挿絵を見ている児童、教師の言っていることをじっと聞いている児童など、どの児童も集中して絵本の内容を理解しようとしている様子が見られた。時折絵を見て笑い出したり、「かわいい!」とつぶやくこともあり、絵本の世界に引き込まれていた。



英語絵本の読み聞かせ

2回目の読み聞かせでは、自分の席につかせたまま行った。たくさんの言語活動や友達との交流活動を終えた後だったため、担任と一緒にジェスチャーする児童、英語表現を一緒に口ずさむ児童が多くいた。そのため、読み方も1回目よりテンポよく読み進めても楽しそうに聞いていた。

T 1、T 2で役割を決めてジェスチャーをつけて読むことで、情景を思い浮かべやすくなり、より内容を理解しやすくなる。児童の様子からも真剣に絵を見たり、教師の方を見たりと絵本の世界に入り込んでいたことが分かった。

### 5 課題

- コミュニケーション活動を図るための交流活動は、より体験的に慣れ親しめるようにミニゲームやクイズなど、楽しく取り組める活動を多く取り入れるが、めあてに迫る内容を精選し、児童の発達段階やクラスの実態を考慮した上で決定した方がよい。
- 読み聞かせの内容が分かりにくかったという児童がいたので、絵本に出てくる内容の英語表現を理解しやすいようにデモンストレーションを工夫するなど、視覚的な手立てを講じる必要がある。
- 全体の前で英語を話すのは恥ずかしいと感じている児童もいるので、リズムに合わせて言えるようにしたり、ゲーム感覚の活動を入れたりし、友達との交流の場を設定することで、話すことへの抵抗を軽減させていく必要がある。

## 第4学年における実践事例

### 1 単元名 「This is my day. ～“ Good Morning ”～ ぼく・わたしの一日」

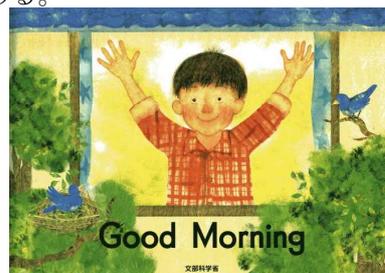
### 2 研究との関連

#### (1) 本単元の学習と絵本の結びつき

発達段階から見ると、4年生は中学年の上位学年であり、5年生から本格実施される英語学習の直近の学年である。また3年時よりも論理的な思考も発達してくる。研究では児童が主題である「進んで交流する」ために、絵本の選定では3年生の親しみのある絵本から、より児童の生活に関わりのある絵本を取り上げていくことを留意していく必要がある。

そこで、本研究では右図の『Good Morning』（p 60 文部科学省）を取り上げる。本書は主人公タクミがブラジル人の友達パウロに起床、朝ごはん、学校の様子、放課後の過ごした方、夕食、就寝など日本人の一日の生活の様子を紹介するものである。

絵本の中には、朝食では納豆やごはん、休み時間の過ごし方としてドッジボールやジャングルジムなど楽しいイラストが猫のキャラクターとともに描かれており、4年で学習する I have ～、I play ～、I like ～を繰り返して言う表現も多く入っている。4年生にとっては児童の実生活に馴染みのある場面が多くあり、親しみやすい絵本と言える。

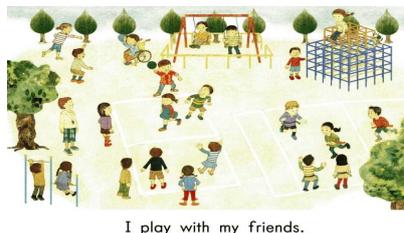


絵本『Good Morning』

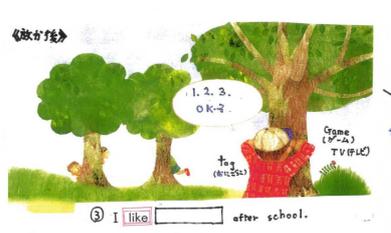
#### (2) 絵本と表現や単語を取り入れた交流活動の工夫



朝食の場面



休み時間の場面



放課後の場面

本研究は3時間の設定の学習計画であるため、絵本の全ての場面を扱うのは難しいと考えた。そこで、上の図のように絵本の朝食、休み時間、放課後の3つの場面を取り上げ、表現は児童の発達段階を踏まえ、I have ～、I play ～、I like ～の3つに限定する。交流の形態は、実践事例3は1校時目の導入の過程であるため、児童の関心・意欲を高めるために、3つの場面を入れたワークシートを使い、個人からペア、全体での交流を行う。実践事例4では3校時目でまとめの過程になるため、3人組で各自が読み聞かせを行い、自分の生活の様子を表現する。さらにコミュニケーションの意欲が高い児童に対しては、起床、登下校、入浴など表現する場面を増やせるように工夫する。

#### (3) 場面設定の工夫

コミュニケーションの素地を育て、進んで交流する態度や能力を育てるためには、児童が絵本に親しめる場面をより多くもつことが大切である。本研究では、教室の掲示、授業のはじめとまとめでのALTとの2回の読み聞かせ、児童一人一人が絵本を読む等の場面設定の工夫を図っていく。なお、絵本を担当とALTが読み聞かせをする場合には声の大きさやスピード、表情やジェスチャーなど工夫して読むようにする。

### 3 学習計画

(1) 目標 絵本の表現に慣れ親しみ、相手を意識して絵本の読み聞かせをしながら友達と交流する。

#### (2) 評価規準

〈コミュニケーションへの関心・意欲・態度〉

絵本に出てくる表現を使って、友達との読み聞かせの交流を楽しんでいる。

〈外国語への慣れ親しみ〉

絵本に出てくる表現をくり返し使い、絵本に慣れ親しんでいる。

〈言語や文化に関する気付き〉

一日の生活動作の言い方から、日本語と英語の音声の違いに気付いている。

#### (3) 指導計画 (全3時間予定)

単元のゴール : 絵本の表現に慣れ親しみ、友達に絵本の読み聞かせをしよう。

時間	主な学習活動	評価の観点			評価項目 【評価方法】
		コ	慣	気	
1 実践事例 3	(めあて) 絵本を聞いて一日の生活動作を表す言い方を知ろう 授業で扱う単語 have play like 1 絵本の読み聞かせを聞く <b>2 生活動作の言い方を慣れ親しみ、ペアや全体で表現を交流する</b> 3 もう一度絵本の読み聞かせを聞く			○	絵本に出てくる、生活動作を表す言い方を知り、日本語との音声の違いに気付いている。 【発表、観察、振り返りカード】
1	(めあて) 生活動作を表す言葉を聞いたり、言ったりしよう 授業で扱う単語 have play like study 1 I like の表現を入れた絵本の読み聞かせを聞く 2 前時の復習と好きなことを表現する <b>3 ビンゴゲームをする</b> 4 もう一度絵本の読み聞かせを聞く		○		生活動作の表現をくり返し使って、1日の自分の様子を伝え合っている。 【発表、観察、振り返りカード】
1 実践事例 4	(めあて) 進んで絵本の読み聞かせをする 授業で扱う単語 have play like study 1 絵本の読み聞かせやチャンツをする 2 前時の学習をする <b>3 3人組になり、読み聞かせをする</b> 4 最後に絵本の読み聞かせを聞く 5 個々にミニ絵本を手にして読む	○			生活動作の言葉を使って進んで絵本の読み聞かせをしたり、聞いたりしている。 【発表、観察、振り返りカード】

### 4. 留意事項

- ・児童ができるだけ英語に慣れ親しむことができるよう、「Good、OK、Nice、Nice try」など児童にとって分かりやすいクラスルームイングリッシュを外国語活動の授業や授業以外でも活用する。また、雰囲気でその意味が感じ取れように表情、ジェスチャーなどで伝えていく。
- ・一人一人の発表を大切にするとともに、失敗をおそれずに活動する意欲を高めるために、発音や表現を間違えてもよいという雰囲気づくりに努める。

### 1 児童の実態

本学級は男子9名、女子8名計17名である。男子は活発に発言する児童が多いが、女子は自分に自信がもてないこともあり、発表する児童は少なく、発表する際の声も小さい。英語については「あまり楽しさを感じていない」と考える児童がおおよそ半数である。また、男女の仲があまりよくなく、交流活動でも自分の意見を言い合えない場面がしばしば見られる。

### 2 研究との関連

#### (1) 絵本や表現や単語を取り入れた交流活動の工夫

- ・絵本の中で3つの場面のワークシートを作成し、自分の意見を書かせたり、交流に活用させたりすることにより、自分の考えを表現しやすいようにする。また、シートには児童に考えやすくさせるために、baseball や soccer といった既習の単語、kenndo(剣道)や unicycle(一輪車)といった学校生活に身近で、さらに馴染みのある単語を入れる。
- ・話し手は「ゆっくり、はっきりした声で」や「ジェスチャーを入れて」、聞き手は「目を見て」や「うなづいて」などポイントを明示することにより、交流活動の視点を明確にする。



(ワークシートA3版)

#### (2) 場面設定の工夫

- ・事前に絵本の絵を大きくして教室に掲示したり、短時間学習で読み聞かせをしたりする。また、絵本で生活の身近な場面が扱われている3つの場面(朝食、休み時間、放課後)を選び、活用する。
- ・教師が授業の前半で読み聞かせを行うことにより、児童に絵本への親しみをもたせる。また、後半には3つの場面に絞って表現を伝え合うことにより、児童へ表現の定着を図る。

### 3 本時の学習

(1) ねらい 絵本に出てくる、生活動作を表す言い方を知り、日本語との音声の違いに気付く。

(2) 準備 教師；絵本「Good Morning」(大判)、ワークシート、振り返りカード  
 児童；筆記用具、英語ファイル

#### (3) 展開

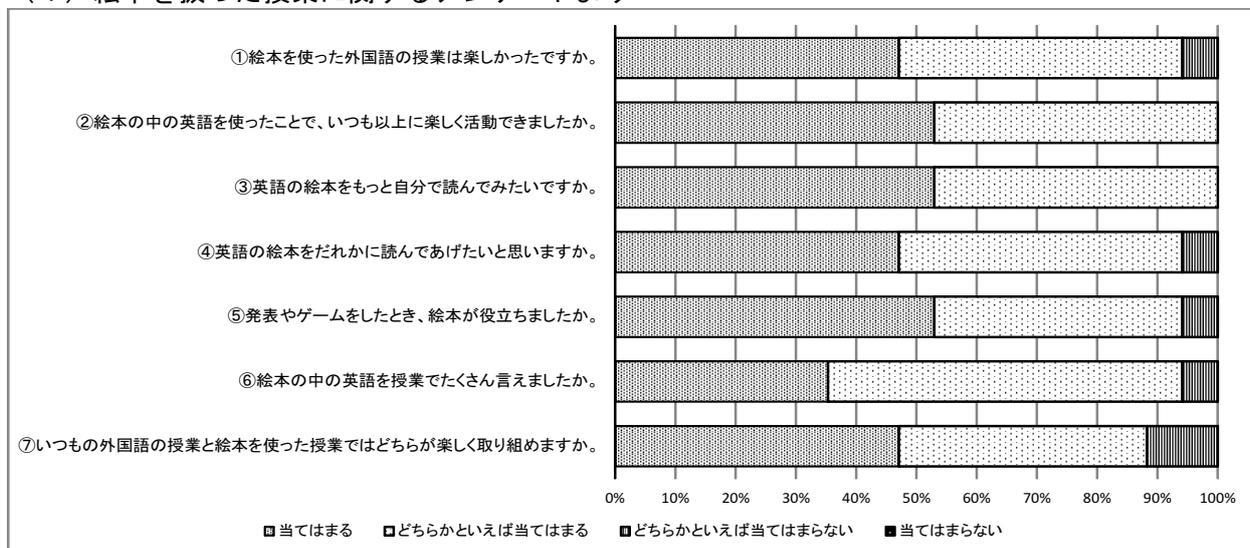
	主な学習活動	指導上の留意点		時	評価項目
挨拶 ウォーム アップ	1 Greeting & Warm-up ・天気、気分等を確認する。	HRT (星野)	ALT (ピーター)	2分	
		English time. Let's start. How are you...? ・自信をもって言えるようペアで聞き合う活動を入れる。	How are you...? . I'm ~. How is the weather...? ・発音が不明瞭な場合は繰り返し発音する。		
	2 Picture book time (絵本の読み聞かせ)	・読み聞かせの役割分担をしておき、ジェスチャーをつけて理解しやすいように読む。 ・T2の音読に合わせてジェスチャーをする。	・「ゆっくり、はっきり」など音読の仕方	5分	

活動	 (読み聞かせ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>動作絵以外の吹き出しなどの挿絵にも注目させ、絵本の楽しさも理解できるようにする。</li> </ul>	を工夫する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>T1 が指した絵の英単語を児童に伝え、抵抗なく英語に親しめるようにする。</li> </ul>	
	3 Demonstration  4 Introduction & Practice	<ul style="list-style-type: none"> <li>絵本で出てきた表現をフラッシュカードを使って実生活につなげる3つの場面設定(朝、休み時間、放課後)を行う。また、やりとりを通して児童に、have、play、likeの意味に気付かせる。</li> </ul> T1:In the morning、I have eggs. T2:I have misoshiru. T1:At school、I play dodgeball. T2: I play soccer. T1:After school、I like running. T2: I like fishing.	『Today' goal (めあて)』 絵本を聞いて一日の生活動作を表す言い方を知ろう。	10分
	5 Activity ・絵本の3枚の絵(朝食、休み時間、放課後)の絵を使いワークシートに自分のことを記入し伝え合う。(個人→ペア→全体)	OK! Next Today's Activity. ・ワークシートの空欄になっている部分(自分の生活)を記入し、伝え合うように指示する。 『会話する時のポイント』 <b>【Speaking : 話すこと】</b> ☆ゆっくりはっきりとした声で ☆ジェスチャーを削いで <b>【Listening : 聞くこと】</b> ★目を見て ★うなづいて	・会話するときのポイントを掲示しておき、常に意識して会話できるようにしておく。 <b>【児童への支援】</b> A : 意欲的なことを賞賛し、他の練習した動作表現を使ってもよいことを伝える。会話時のポイントをより意識し相手に伝えやすい方法を考えて会話させる。 B : 表現の仕方を教え、友達とたくさん会話できると楽しくなることを伝える。	15分
	6 Picture book time ・全体で絵本の3つの場面の表現する。	Next Picture book time. ・再度絵本を読むことで、学習した生活の動きを表す言葉の表現への親しみが深まるようにする。	『中間の振り返り』 ・I have～、play～ like～を絵本を使い、自分の考えを大きな声ではっきりと言っている。 ・いろいろ単語を使い、たくさんの表現ができていた。 ・ジェスチャーを入れたり相手を見て、話すことが大事。	3分
				5分

振 り 返 り	7 Consolidation ・振り返りを行う。	Let's 振り返り ・よくできた児童の会話を発表させ、次時の発表へつなげる。 ・カードに自己評価とねらいに沿った感想を書く。 ・振り返った内容を発表する。	5 分
	 振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ごはんが好き」や「一輪車をした」を英語で言えて嬉しかった。</li> <li>・絵を見て説明できて、よかった。</li> <li>・今度は自分の1日の生活の流れを友だちに言いたい。友達の生活も知りたい。</li> </ul>	

#### 4 実践授業後の結果と考察

##### (1) 絵本を扱った授業に関するアンケートより

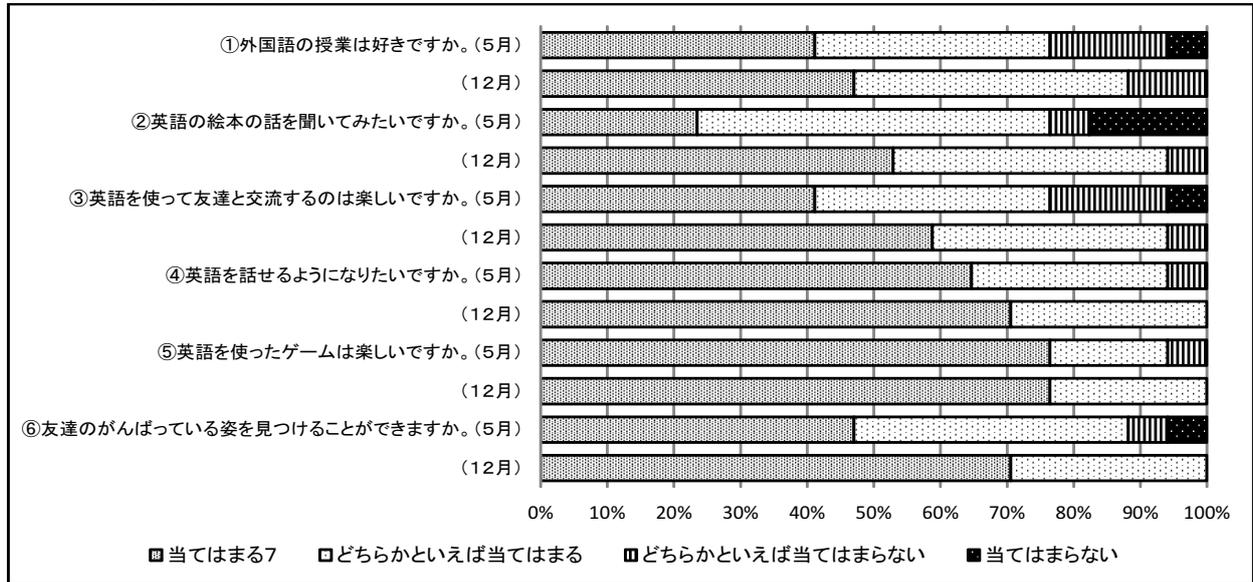


「絵本を使った授業は楽しかったですか」の問いには94%の児童が「当てはまる」「どちらかといえば当てはまる」と回答した。理由としては『朝や休み時間、放課後など日常の英語が分かったから』『英語で分からなくても絵を見ると分かる』など絵本の中の絵をたよりに英語を理解した記述や『ねこなどを探しながら絵本を見るとおもしろい』など絵本の中のキャラクターに興味をもった記述、中には『家でも練習できたから、楽しかった』と意欲的な記述も見られた。結果として「絵本の中で英語を使ったことでいつも以上に楽しく活動できましたか」の問いでは全員の児童が「当てはまる」「どちらかといえば当てはまる」と回答した。また、「発表やゲームをした時、絵本は役に立ちましたか」の問いについても、16名の児童が「当てはまる」「どちらかといえば当てはまる」と回答した。理由には『絵本を使うと友だちの考えが分かりやすい』『絵本を使うと言うのが楽になる』など絵本を使うことで友達とのやりとりが容易になった記述や『友達と言い合えてうれしい』『みんなと英語で話したり、言い合えてたりしてうれしい』『英語でたくさん言えたから』など友達とのやりとりをたくさんできた記述が多く見られた。

関心や意欲の問いである「英語の絵本をもっと自分で読みたいですか」には全児童が「読んで見たい」「少し読んで見たい」、「英語の絵本をだれかに読んであげたいですか」の問いにももの94%の児童が「思う」「どちらかといえばそう思う」と回答した。理由としては、『こうやって言ったり、伝えたりするんだと他の人に教えたい』『自分の読めるだけ読んで英語を知ってもらいたい』『いろいろな人に英語のすごさを伝えたい』『外国の人に日本の小学生の生活を教えてあげたい』など絵本を通して英語のよさや日本のことを他の人たちにも知ってほしいという思いや願いの記述が見られた。

以上のことから、児童は絵本を取り上げ授業を行ったことによって、英語についての関心や意欲、他の人と交流する意欲を高めるのに有効であったと考える。

### (2) 外国語活動に関するアンケートより



5月と12月の数値を比較したところ、「外国語の授業が楽しいですか」「授業が好きですか」という問いでは「当てはまる」「どちらかといえば当てはまる」の数が14人から15人、15人から16人とわずかに増加し、「当てはまらない」と回答した児童は一人もいなくなった。「英語の絵本の話聞いてみたいですか」の問いでも今までなじみがなかったこともあり、「当てはまる」と回答した児童が4人から10人に大幅に増加した。また「当てはまる」と回答する児童が増加したのは友達と交流することや頑張っている姿を見つけることを「好き」とした児童がそれぞれ6人から9人、8人から11人に増加した。外国語や絵本についての児童の関心・意欲が高まったと言える。

### (3) 授業の振り返りカードから

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ have、play、like の使い方がわかったよかった (7)</li> <li>・ 絵本を使い、自分の考えが友だちに言えて、楽しかった。</li> <li>・ 絵本で友達の朝食や放課後のことを知れて、おもしろかった。</li> <li>・ 絵本の他の所も読んでみたい。</li> <li>・ 前にジェスチャーができた。手ぶりで伝え、ひょうげんした。</li> <li>・ ジェスチャーをすると分かりやすくなる (4)。</li> <li>・ たくさんの友達と交流できてよかった。</li> <li>・ 絵本を見ているとなんとなく、英語の意味が分かる。</li> </ul>
振り返りカード	カードの記述内容 ( ) は人数

学習のめあてが「絵本に出てくる have、play、like の使い方を知ろう」であり、教師もまとめの場面で使い方を強調したこともあり、記述では7名の児童が『have、play、like の使い方がわかってよかった』と回答した。また、交流する時にジェスチャーを入れる大切さに気付いた児童が4名いた。絵本については『絵本で友達の朝食や放課後のことが知れて、おもしろかった』や『絵本を見ているとなんとなく、英語の意味が分かる』『絵本で友達の朝食や放課後のことが知れて、おもしろかった』など絵本を使い、英語の内容の理解の一助とした記述や『絵本を使い、自分の考えが友達に言えて、楽しかった』や『たくさんの友達と交流できてよかった』など交流に役立てた記述が見られた。

(4) 交流活動の内容とさせ方について

交流活動の内容	交流活動のさせ方		
			
(ワークシートA 3版)	個人で考える	ペアでの交流する	全体で交流する

上記のように、交流の内容については絵本の中で朝食、休み時間、放課後の3つの場面を選び、朝食では I have ～、休み時間では I play ～、放課後では I like ～の表現を選択させた(朝食には eggs (目玉焼き)、misoshiru (味噌汁)、rice (ごはん) など単語と絵があり、自分が食べたものを1つ、英語でも日本語のいずれかかを選択する)。ワークシートは見やすいようにA3版とした。ワークシートには17名全員が I have natto、焼きおにぎり、I play the piano、一輪車、I like baseball、そろばんなど3つの場面の表現を記述できた。交流のさせ方では、まず個人で考え、次にペア、さらに全体では自由に交流させた。考察の(2)のアンケート結果では「友達」と交流することを「好き」と回答した児童がそれぞれ8人から10人に増加しているが、教師の観察では特に全体の交流で男子と男子、女子と女子が中心となっていた。また、交流の様子でもジェスチャーも大切さには気付いているが、あまり使われておらず、活発に活動する児童も男子数名に限られているため、さらに工夫が必要だと感じた。

(5) 絵本の扱い方、読み聞かせの仕方について

			
教室に掲示	ALTとの読み聞かせ	ALTとの読み聞かせ2	終末での絵本読み

絵本の扱い方としては、教室に掲示、授業の始めでのALTと読み聞かせ、まとめでのALTと2回目の読み聞かせ、振り返りでの児童に絵本を読ませる、4つの活動を行った。

特に、教師の観察ではまとめでのALTと2回目の読み聞かせ、終末での児童に絵本を読ませる活動の効果は高く、児童の振り返りの記述でも「英語の意味がさらによく分かる」「いろいろな英語の言い方があることが分かる」など英語への理解を高めるとともに「もっと絵本を読みたい」など絵本への関心をもたせるのに有効であった。右の写真のように、授業の終末の場面では絵本を友達と見る姿も見られた。



友達と絵本を読む

5. 課題

- 中学年として、外国語活動についてのコミュニケーションの素地を育成する観点からすると、自分のことを表現活用するだけでなく、ジェスチャーやアイコンタクトなど使い、聞き手や話し手の間でより進んでコミュニケーション活動ができるようにしていくことが必要である。
- コミュニケーションツールとして絵本を効果的に活用するためには、まとめの段階での読み聞かせ、終末でのミニ絵本を使って一人で読ませる活動などいろいろな絵本の活用の工夫を図っていくことが大切である。

### 1 児童の実態

本学級は、男子13名、女子17名、計30名である。男女とも仲が良く、学習に前向きに取り組むが、自分の思ったことや考えを積極的に発言できる児童は限られている。

外国語活動の単語や表現の口頭練習では、フラッシュカードを手がかりに、日本語にはない発音に慣れようと、ほとんどの児童が口を大きく開けて取り組んでいる。しかし、一人で話したり、全体の前で発表したりすると小さな声になる児童が多い。英語を使ったゲームを楽しみにしてコミュニケーション活動は概ね活発であるが、活動相手が限定されがちになったり、男女で分かれてしまったりすることもある。クラスルームイングリッシュの指示には慣れてきている。

絵本については、「好きなものについて話してみよう」を学習した際に『Ketchup on your cornflakes』を読み聞かせした。「コーンフレークの上にジャム」「頭の上にミルク」など、どんどん変わっていく絵本に引き込まれ、次のページを楽しみに聞いていた。授業終わりの2回目の読み聞かせでは、ほとんどの児童がALTと一緒にYes/No, I like ~. I don't like ~.と声に出して楽しみながら読むことができた。

### 2 研究との関連

#### (1) 絵本の単語や表現を取り入れた交流活動の工夫

- ・ オリジナルチャンツを用いて、楽しみながら繰り返し練習させることで動作表現の定着を図る。
- ・ 3人組で児童同士の読み聞かせを行い、「I like ~.」を付け加えながら自分の生活を表現する。
- ・ 多くの友達とコミュニケーションを図り、楽しく活動できるようにグループ変えを工夫する。

#### (2) 場面設定の工夫

- ・ 絵本への関心・意欲をもたせるために、絵本の絵を拡大して教室に掲示する。また、個人用の絵本を準備し短時間学習や朝読書、5分前学習の中で読み聞かせの練習ができるようにする。
- ・ 絵本の読み聞かせはT1、T2で役割分担して行き、内容が分かりやすくなるようにする。
- ・ 関心・意欲の高い児童に対しては、全員が扱う3場面の他に、個々の能力に合わせて最大4場面増やせるようにする。
- ・ 本授業の絵本は、1回目は実際に児童が交流活動で使う7場面を、2回目は単元のまとめとなるので全場面を読み聞かせする。

### 3 本時の学習

(1) ねらい 進んで友達と交流し、楽しく絵本の読み聞かせをしている。

(2) 準備 教師：絵本（大判・ミニ）、読み聞かせのポイント、フラッシュカード、  
児童：個人用絵本、振り返りカード、名札、筆記用具

#### (3) 展開

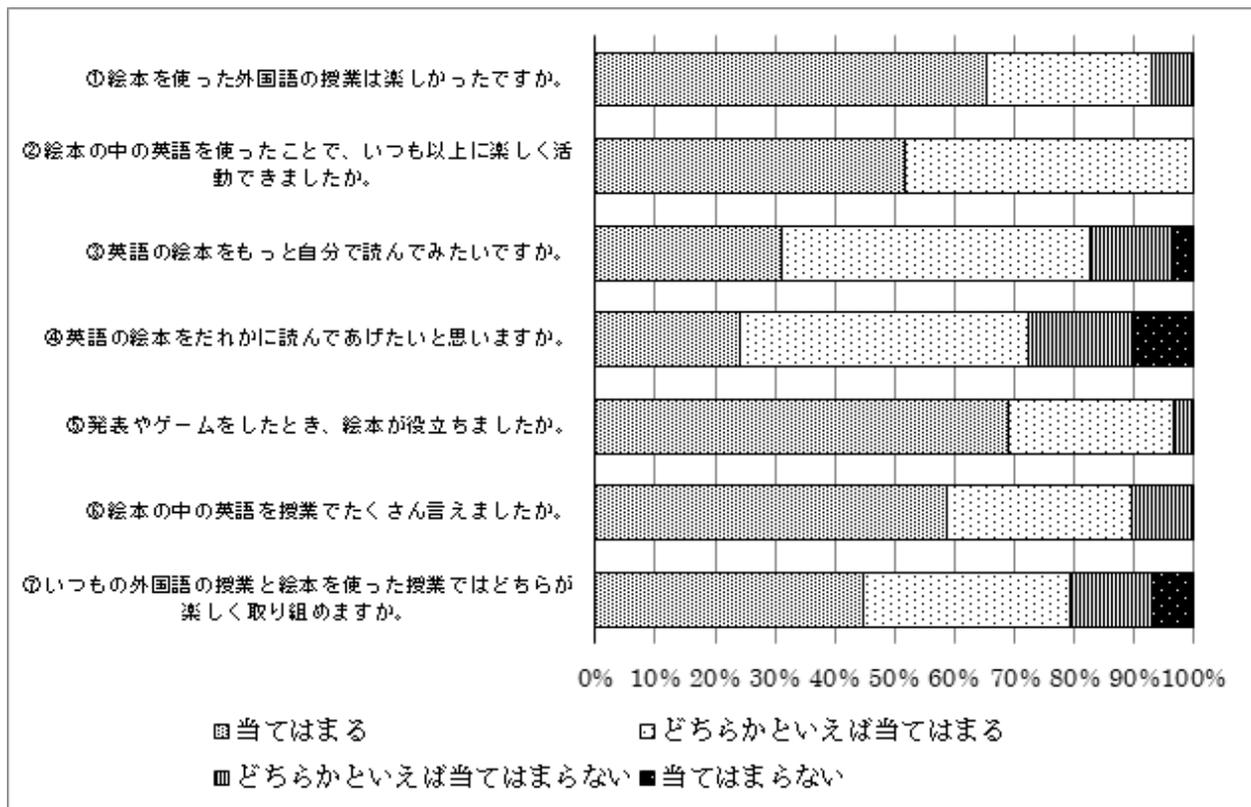
過程	主な学習活動	指導上の留意点		時間	具体的な評価項目 評価観点(評価方法)
		HRT (瀧澤)	ALT (グレッグ)		
あいさつ・ウォームアップ	1 Greeting & Warm-up ○あいさつりレーをする。 天気・曜日等を確認。	「English time. Let's start! Good morning. How are you?」 ・一人で話すことに自信をもたせたり、授業の雰囲気や和らげたりする。	「How is the weather? What day is it? What's the date?」 ・発音が不明瞭な場合は繰り返し返して発音させる。	3分	

活 動	2 Picturebook time 絵本の読み聞かせを聞く。	「Next picture book time.」 ・本時の活動で児童が扱う7場面の読み聞かせをする。 ・読み聞かせの役割分担をしながら、楽しさが伝わるようにジェスチャーをつけて理解しやすいように読む。 ・絵本の表現以外に「I like ~.」を付け加えて自分の生活を紹介するとともに、児童に問いかけるなどやりとりしながら読み聞かせることで絵本の世界に引き込ませる。 ・「ゆっくり」「はっきり」など音読の工夫をして、絵本に出てくる表現の復習になるようにする。	3分	
	3 Introduction 本時のめあてを確認する。	「Next today's goal.」 めあて 絵本の読み聞かせをしよう。		
	4 Practice-1 フラッシュカードを使い、動作表現の練習をする。	「Next let's practice words.」 ・児童への指示を行い、一緒に答える。 ・自信をもって発音できるように机間支援を行う。	・場面絵を見せながらリズムよく練習をさせる。 ・読み聞かせで使う表現の発音練習をする。 (play, have, study)	4分
	5 Practice-2 オリジナルピコ太郎チャンツを使いリズムよく練習する。	「Listen to the CD.」 ・リズムに合わせながら絵本に出てくる動作表現と、自分の生活を表現する「I like ~.」を楽しく繰り返し練習する。 ・男女別、列など練習形態を工夫し楽しみながら取り組ませ、読み聞かせに自信をもたせるようにする。 ・場面を増やした読み聞かせをする児童のために、数回増やした場面の練習も行う。	 ピコ太郎チャンツ	5分
	6 Activity グループを変えながら3人組で読み聞かせをする。	「OK! Next today's Activity. Make groups of three.」 ・絵本の場面ごとに、「I like ~.」を使って自分の生活を友達に紹介する。 ・読み聞かせとグループ変えの仕方の説明をする。 「Let's read. Finish. Put the book on the desk. Put your hands on your knee.」 【グループ変えの仕方】 ・読み聞かせ終了後、3人でじゃんけんをして勝ち二人を決める。 ・勝った二人が席を移動して新しい3人組を作る。 ・「1・2・3」でじゃんけんをする。	グループ変えの際、だれとでも交流できる児童には、すぐに移動しないで周りの状況を見てから空いている席に移動するようにさせる。	17分
		「 《読み聞かせのポイント》   Speaking : 話すこと⇒ゆっくりはっきりした声で   Listening : 聞くこと⇒うなずいて 」 ・読み聞かせをするときのポイントを掲示しておき、常に意識できるようにする。		

<p>【予想される児童の反応】</p> <p>A：読み聞かせを進んでしている。</p> <p>B：読み方が分からなくて困っている。</p>	<p>【手立て】</p> <p>A：意欲的なことを賞賛し、読み聞かせのポイントを意識させながら発表させる。</p> <p>B：そばに行き、読み方や発音を教え、読みことができるように支援する。</p> <p>・単語や表現の言い方が分からない時は、教師や友達に教えてもらってよいことを伝える。</p> <p>・T1と共に児童の様子を観察し、進んではっきりした声で読み聞かせをしている児童へは賞賛し、自信なように読んでいる児童へは一緒に発音するなど支援する。</p>	<p>【コ】</p> <p>生活動作の言葉を使って進んで絵本の読み聞かせをしたり、聞いたりしている。</p> <p>【観察・振り返りカード】</p>
<p>中間の振り返り ※授業後加筆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・数回グループ変えをしたら活動を止め、子どもたちの望ましい態度を紹介し後半の活動のレベルアップを図る。</li> <li>「○○くんは、大きな声で読んでいました。」</li> <li>「○○さんは、うなずきながら聞いていました。」</li> <li>「読み終わると拍手をしている班がありました。」</li> <li>「○さんは、相手を見て楽しそうに読んでいました。」</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・態度面を褒めて、後半の活動でだれでもできる目標となるような中間の振り返りを行う。</li> <li>・積極的に活動を楽しむ児童を見取り、全体で紹介し褒めることで、その価値を全員に広げていく。</li> </ul>		 <p><b>3人組の読み聞かせ</b></p>
<p>7 Picturebook time</p> <p>全ての場面の絵本の読み聞かせを聞く。</p>	<p>「Finish. Go back to the seat.」</p> <p>「Next picture book time.」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・再度絵本を読み、学習した表現や英語特有の音、リズム、抑揚など外国語への親しみが深まるようにする。</li> <li>・読み聞かせを聞きながら、未習の表現や単語でもALTの後に続いて一緒に絵本を読んでよいこと伝え、言える楽しさを味わわせ、絵本への興味・関心を高められるようにする。</li> </ul>	<p>8分</p>
<p>8 Consolidation</p> <p>振り返りを行う。</p> <p>振り返り</p>  <p><b>振り返り</b></p>	<p>「Next let's do 振り返り.」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りカードに自己評価とねらいに沿った感想などを書く。</li> <li>・振り返った内容を発表する。</li> <li>・英語で読み聞かせをすることができて楽しかった。</li> <li>・読み聞かせのポイントを注意しながら読めたのでよかった。聞く人も読んでいるときにうなずいて聞いてくれたのでよかった。</li> <li>・読み聞かせは緊張したけどできてよかった。英語をもっとやりたくなった。</li> <li>・1日の生活の絵本だから、家庭でも使いたい。</li> </ul>	<p>5分</p>

#### 4. 実践授業の結果と考察

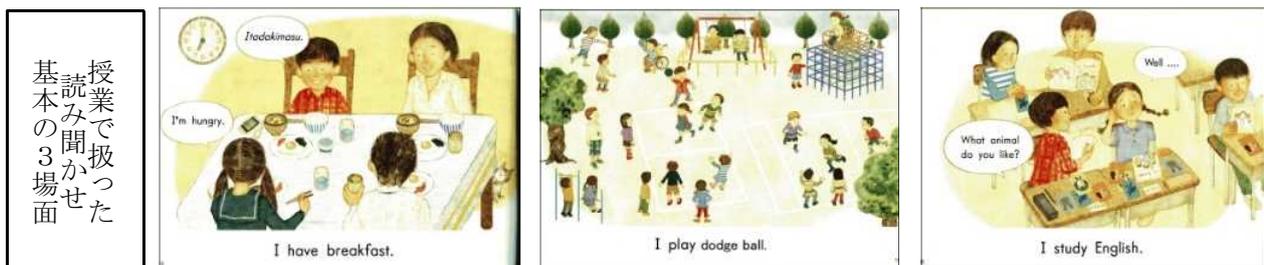
##### (1) 絵本を扱った授業に関するアンケートより



「①絵本を使った授業は楽しかったですか」の問いには、93%の児童が「楽しかった」「まあ楽しかった」と回答した。理由としては、『英語の絵本を初めて読めてうれしかった』『みんなと読み聞かせができたのがよかった』『一人で英語を言えてうれしかった』『緊張したけど読めてうれしかった』『覚えやすい』などの記述が見られた。結果として「②絵本の中の英語を使ったことで、いつも以上に楽しく活動できましたか」の問いには、全員が「楽しかった」「まあ楽しかった」と回答した。このことから、絵本を扱うことで多くの児童が楽しく外国語活動に取り組めることが分かった。

また、「③英語の絵本をもっと自分で読んでみたいですか」の問いには「読んでみたい」「少し読んでみたい」と回答した児童が83%、「④だれかに読んであげたいと思いますか」の問いには「思う」「どちらかというと思う」と回答した児童が72%いた。理由としては、『英語をもっとしゃべりたい』『英語の本をほかの人にも紹介したい』『英語が苦手だからたくさん練習して覚えるため』などの記述が見られた。その反面、『読んでみたいけど恥ずかしい』など「読みたくない」と答えた児童も10%いた。

これらのことから、絵本を扱った授業は有効であり、外国語活動への意欲を高め、楽しく取り組める交流活動を工夫することで普段の授業以上に学習効果を発揮していることが分かった。





また友達同士で絵本の読み聞かせをすることによって、英語での交流の楽しさや、友達の読み聞かせのよさなどを感じることができた。今まで外国語活動が嫌いだ、苦手だと思っていた児童も、絵本を活用したことで『もっと英語を言えるようになりたい』『英語をもっとやりたくなった』『嫌いだった英語が少しだけ好きになった』との感想が見られた。

感想  
絵本の読み聞かせをするのは、少しきんちょうしたけど、この授業でこの絵本の英語が少しでも言えるようになったので、とても楽しく学習ができました。

感想  
みんなに絵本を、英語で読み聞かせをして、たのしかったです。きいてても英語がとくいて、絵本をよめる人がいて、とてもすげえです。

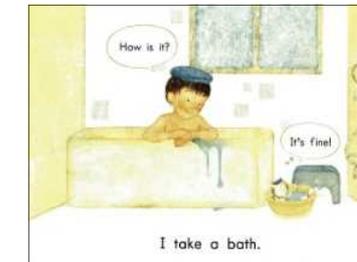
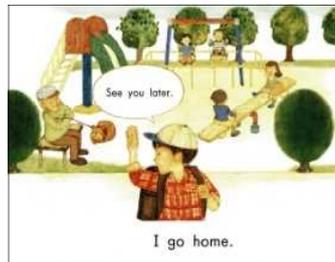
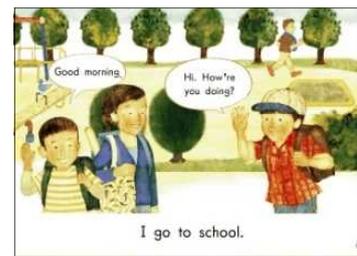
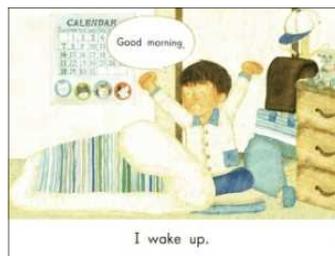
### 3時間目の振り返りカード

#### (4) 交流活動の内容とさせ方について

本授業では、動作表現の練習で自作のピコ太郎チャンツを行った。児童の反応は良好で、リズムよく自然と繰り返しができ、恥ずかしそうにしながらも楽しく参加している児童が多かった。

交流場面では、3人組で児童同士の読み聞かせを行った。自分の絵本カードを用いて繰り返し話すことで、一人一人が声に出して伝えあう機会を多く設定できた。読み聞かせの際、絵本の表現以外に自分の生活について「I like～」を付け加えて表現させたことにより、一人一人違いが出て、話す聞く意欲にもつながり、他者理解も促されたと思う。個々の意欲や能力に合わせて、絵本の場面を3場面から7場面まで選択できるようにしたことで、交流活動をしながらか絵本の場面を増やして読み聞かせをする児童の姿も見られた。また、読み聞かせが終わると、自然と拍手が出るグループもあった。

#### 3人組の読み聞かせ



#### 能力により増やせる4枚

#### (5) 絵本の扱い方、読み聞かせの仕方について

前半の読み聞かせでは、今までの積み重ねもあり、ALTの後に続いて子どもたちも自信をもって一緒に言うことができた。

後半の読み聞かせでは、絵本全ての場面を読んだ。全ての場面を読んだのは、本単元の最初の1回だけであるが、英語の絵本を読む経験をしたことで、授業で取り上げていない未習の単語やフレーズもALTの後に続けて言っていた。当然のことながら単元1回目の絵本の読み聞かせでは、児童は聞くだけで、後に続いて一緒に読んでみようとする児童はいなかった。絵を見ながら知らない単語や表現でも言ってみようとしたり、外国語に親しんだりすることができるのが絵本のよさであると感じた。



#### ALTとの読み聞かせ

児童から『難しかったけどいろいろな英語を言えてよかった』『違う場面も言えるようになりたい』などの感想があり、もっと他の友達に読み聞かせをしたい、表現を増やしたいという意欲がわくことが分かった。

単元の終末では各自にミニ絵本を手元に渡した結果、黙々とページをめくり、絵本への興味と学習への意欲が高まるきっかけとなった。



**ミニ絵本を手にとって**

## 5. 課題

- 読み聞かせの場面で相手に伝えるという意識をもって、ゆっくりはっきり話すことやうなずいて聞くことが十分意識できていなかった。読み聞かせの途中で活動を止めて中間の振り返りを入れるか、読み聞かせグループごとにそれぞれで評価する活動を入れるかして、読み聞かせのポイントを意識させるべきであった。
- 一人で英語を話すことが恥ずかしいと感じている児童は、早口になったり小さな声になったりしてしまう。相手に伝えることを身に付けるには、日頃の授業からジェスチャーやアイコンタクトなどを意識したコミュニケーション活動になるゲームや交流活動を意図的に取り入れていくことが大切である。
- 多くの児童が個人用絵本の裏に、自主的に英語の動作表現をカタカナで書いていた。本単元は3時間計画であったため、児童が英語の表現に慣れ親しみ、覚える時間が少なかったことが原因であると考えられる。交流活動中に、カタカナ英語を見ないで言えるようになった児童もいたので、表現に慣れ親しむ時間の確保が大切である。カタカナ英語を書くことは、積極的に絵本を読もうとする意欲の表れであったり、自信をもつためであったりすると思うが、英語を発音する上でよいのか迷うところであった。

## VI 成果と課題

### 1 成果

- 観点を明確にして絵本の精選をすることにより、児童の発達段階に合わせて、どの単元にどの絵本が合うのかを選定することができた。具体的には、繰り返し同じ表現が出てくる絵本がよいのか、次のページにはどんな内容が描かれているのだろうとワクワクするストーリー性のある絵本がよいのか、などが明確になった。
- 毎時間授業の始めと終わりの部分で絵本の読み聞かせを2回行ったことで、学習の効果的な導入と復習を行うことができた。さらに児童は教師とやり取りをしながら一緒に絵本を読むことで、「読めた!」「英語を話せた!」という達成感や英語は楽しいと感じさせることができた。
- 読み聞かせの回数を重ねるごとに、児童は絵本の内容をより理解し、さらに教師と一緒に読むうとする姿勢が見られるようになった。一緒に読む声も少しずつ大きくなり、自信がついてきていることが分かった。
- 絵本に出てきた英単語や表現を使ったチャンツやゲーム、交流活動を毎時間取り入れたところ、ジェスチャーで表現したり、男女関係なく交流する相手を見つけたりと、他教科では見られないほど、どの児童も楽しそうに交流活動に取り組んでいた。こうした毎時間の実践を重ねていくことによって、進んで交流活動に取り組もうとする児童が育つといえる。
- 単元の終末では個々にミニ絵本を与え、自由に手に取り読める時間を確保したところ、どの児童も学習した英単語や表現を使って嬉しそうに絵本を読んでいる場面が見られた。さらに友達にも読んで聞かせている児童もいた。いつも以上に楽しそうに活動に取り組んでいる姿から、絵本を扱った学習が有効であったといえる。
- 授業のはじめに単元のゴールや各時間のめあてを提示、振り返りでめあてを再確認させることで、児童は目的意識をもって学習でき、さらに1時間の自分の学びを確認することができた。また、改善点や次にやってみたいことが明確になり、次時の学習への意欲を高めることができた。

### 2 課題

- 絵本を使った単元構想を組む場合、絵本を全ページ扱うのか、抜粋するのか、絵本に出てくる英語表現はどの単語や会話を扱うのか決定するのに時間がかかった。そのため、学年の実態や発達段階に応じて、ALTと相談しながら単元構想を組み立てる必要がある。
- 絵本を扱う場合、ただ読み聞かせただけだと児童はすぐ飽きてしまう。そのため、児童が絵本の絵から情報を読み取ったり、英語の独特のリズムやイントネーションの楽しさや美しさを体感できるように、ALTと役割を分担し、理解しやすいように抑揚をつけて読んだりジェスチャーをつけて読んだりすることが必要である。
- 絵本の読み聞かせを行うときには、児童とやり取りをしながら行うことが効果的であるが、本時のねらいを踏まえた英語での簡単（既習事項を使った）な発問を準備しておく必要がある。
- 授業時数が確保されているものの、絵本や単語カードなどの教材が不十分で環境が整っていないことが現状であった。児童が楽しく授業を受けられるように、教材や学習環境を整えることが必要である。
- 絵本を扱う単元においても、児童の様子がよく分かっている担任がT1となり、ALTと効果的なTTを行うことが大切である。そのため、打合せ時間を確保することや、担任が単元の見通しをもつことが必要である。

<参考文献>

- ・「小学校学習指導要領解説 外国語活動編」 平成29年7月 文部科学省
- ・「小学校学習指導要領解説 外国語編」 平成29年7月 文部科学省
- ・群馬県総合教育センター 平成28年度カリキュラム班 3・4学年 資料
- ・初等教育資料 平成29年7月号
- ・外国語活動で使える！読み聞かせ絵本&活動アイデア 明治図書
- ・平成28年度 沼田市教育研究所研究紀要
- ・平成27年度 沼田市教育研究所研究紀要

<単元絵本関連表>

①年間指導計画に合わせて活用できる絵本について3年生と4年生でまとめ、それぞれの単元で学習する表現を含むようにした。

(3年生)

単元 時数	単元名	表現例	絵本	特性
1 (2時間)	Hello! あいさつをして 友達になろう	Hello. Hi. I'm (Hinata). Goodbye. See you.	Good night Gorilla. (*1)	・夜の動物園でのお話。ストーリー性がある。 ・繰り返し同じ挨拶表現 (Good night~) が出てくる。
2 (2時間)	How are you? ごきげんいかが？	How are you? I'm (happy).		
3 (4時間)	How many? 数えてあそぼう	How many (apples)? Ten (apples). Yes. That's right. No. Sorry.	Tiny Boppers. (*2)	・丸い形をしたキャラクターがページをめくるとに増えていくお話。ストーリー性がある。 ・数の学習に有効。
			No, David!	・男の子がいたずらをしてお母さんに叱られるお話。ストーリー性がある。 ・繰り返し否定表現(No)が出てくる。
4 (4時間)	I like blue. 好きなものをつたえよう	I like (blue). Do you like (blue)? Yes, I do. / No, I don't. I don't like (blue).	Ketchup on your cornflakes. (*3)	・コーンフレークの上にケチャップをのせるのが好き？などいろんな組み合わせを楽しむ楽しい絵本。 ・繰り返し (Do you like~?) の表現が出てくる。
5 (4時間)	What do you like? 何が好き？	What do you like? I like (tennis). What (sport) do you like? I like (soccer).	Brown Bear. (*4)	・クマには何が見えるか尋ねていくお話。ストーリー性がある。 ・繰り返し (What do you see?) の表現が出てくる。 ・動物、色の学習に有効。
			Beautiful Butterfly. (*5)	・蝶々がいろんな色に変身していくお話。ストーリー性がある。 ・繰り返し (A(色 red)(果物 apple)!や Yum-yum-yum. It'sgood.) の表現が出てくる。 ・色、食べ物の学習に有効。
6 (4時間)	ALPHABET アルファベットとなかよし	(Card "A"), please. Here you are. Thank you. You're welcome.		
	This is for you.	What do you want? (A star), please.		

7 (5時間)	カードを おくらう	Here you are. This is for you. Thank you. You're welcome.		
8 (5時間)	What's this? これなあに？	What's this? Hint, please. It's (fruit). It's (green). It's (a melon). That's right.	Dear Zoo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>ペットにしたい動物を動物園から借りて見つけていく仕掛け絵本。ストーリー性がある。</li> <li>繰り返し (He was too (形容詞 big)) の表現が出てくる。</li> <li>動物、形容詞の学習に有効。</li> </ul>
			From Head to Toe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>繰り返し (Can you do it? I can do it.) 表現が出てくる。</li> <li>動物、体の学習に有効。</li> </ul>
			Brown Bear. Who stole the cookies?	上記 (* 4) 参照 <ul style="list-style-type: none"> <li>クッキーを盗んだのは誰か足跡から推理していくお話。ストーリー性がある。</li> <li>繰り返し (Who stole the cookies from the cookie jar? など) リズムの良い表現が出てくる。ストーリー性がある。</li> <li>動物の学習に有効。</li> </ul>
9 (5時間)	Who are you? ～ In the Autumn Forest. ～ きみはだれ？	Are you (a dog)? Yes, I am. / No, I'm not. Who are you? I'm (a dog). Who am I? Hint, please.	In the Autumn Forest.	<ul style="list-style-type: none"> <li>動物たちが森の中でかくれんぼをして遊んでいるお話。ストーリー性がある。</li> <li>繰り返し (Are you a ~?) の表現が出てくる。</li> <li>動物、色、体、数、形、形容詞の学習に有効。</li> </ul>

(4年生)

単元 時数	単元名	表現例	絵本	特性
1 (2時間)	Hello, world! 世界のいろいろなことばであいさつをしよう	Hello. Good morning I like ~. Goodbye. See you.	Good night Gorilla.	上記 (* 1) 参照
			Beautiful Butterfly	上記 (* 3) 参照
2 (4時間)	Let's play cards. 好きな遊びを伝えよう	How's the weather? It's ~. Let's play card. Yes, let's. Sorry. Stand up./Sit down./Stop./ Walk./Jump./Run./ Turn around.		
3 (3時間)	I like Mondays. 好きな曜日は何か？	What day is it? It's ~. Do you like ~. Yes, I do. / No, I don't. I like ~.	The very hungry caterpillar (* 6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>はらべこの青虫がいろいろな物を食べていくお話。ストーリー性がある。</li> <li>曜日、食べ物、数の学習に有効。</li> </ul>
			Ketchup on	上記 (* 3) 参照

			your ornflakes	
4 (4時間)	What time is it? 今、何時?	What time is it? It's ~. It's (homework time). How about you?	Good Morning Tiny Boppers What's the time, Mr Wolf?	下記 (*7) 参照 上記 (*2) 参照 ・オオカミが何をしている時間かたずねられ、答えていくお話。ストーリー性がある。 ・繰り返し (What's the time, Mr Wolf? It's ~ time.) の表現が出てくる。 ・時間の学習に有効。
5 (4時間)	Do you have a pen? おすすめの文房具セットをつくろう	Do you have (a pen). Yes, I do. / No, I don't I [have / don't have] (a pen). This is for you.		
6 (4時間)	Alphabet アルファベットで文字遊びをしよう	Look. What's this? Hint, please. How many letters? I have (six). Do you have (a)? Yes, I do. / No, I don't. That's right. Sorry. Try again.		
7 (5時間)	What do you want? ほしいものは何か	What do you want? I want (potatoes), please. How many? (Tow), please. Here you are. Thank you.	The very hungry caterpillar	上記 (*6) 参照
8 (4時間)	This is my favorite place. お気に入りの場所をしょうかいしよう	Go straight. Turn [right/left]. Stop. This is (the music room). This is my favorite place. Why? I like (music).		
9 (5時間)	This is my day. ~Good Morning~ ぼく・わたしの一日	I wake up (at 6:00) I eat breakfast (at 7:00) I go to school. I go home. I take a bath.	Good Morning (*7)	・日本人の男の子が外国の友達に日本の生活を紹介する絵本。ストーリー性がある。 ・日常生活のことが書かれており、自分の体験と重ね合わせられる。 ・生活動作の表現学習に有効。

\*この単元絵本関連表は、平成32年度からの新年間指導計画に基づくものである。

\*現行の沼田市の年間指導計画とは異なるため、類似した単元学習で活用可能。

②絵本を扱った場合に活用できる Classroom English を提案する。

1	読み聞かせの始まり！始まり！！	Start storytelling!
2	昔々、あるところに・・・	Once upon a time,...
3	わくわくする！	I'm excited. / I'm thrilled.
4	おしまい	The end. / Finish.
5	一緒に読んでみよう	Let's read.
6	(一緒に読むとき) せーの！	One,two!
7	もう一度読んでみよう	Read again.
8	(ジェスチャーを) やってみよう	Let's try!
9	聞きましょう	Listen!
10	静かに (聞きましょう)	Be quiet.
11	前に集まりましょう	Come here.
12	(自分の席に) 戻りましょう	Go back to your seat.
13	ここ (絵や文字など) を見て！	Please look (here)!
14	(絵やアルファベットを指して) これは？	What's this?
15	次は・・・	Next...
16	何が起こったのかな？	What happened?
17	分かった！	I got it.
18	(知っているよという感じで) うん、うん	I know.
19	なるほど	I see.
20	(児童のジェスチャーを見て) いいね！	Nice (gesture) !
21	よい姿勢だね	Nice posture!
22	いいね！	That's good.
23	楽しかったね	It was fun! / I had a good time.
24	最後のページだよ！	Last one!
25	(前に集めた時) 触らないでね	Don't touch!