



楽しく数をかぞえてみよう

聖霊女子短期大学
石濱 博之

本時の学習内容

単元・項目

総合的な学習の時間 国際理解
英語による数の表現に慣れる

対応する学習指導要領の内容

総則 第3 5 (3) 国際理解に関する学習の一環として外国語会話等を行うときは、学校の実態等に応じ、児童が外国語に触れたり 外国語の生活や文化などに慣れ親しんだりするなど小学校段階にふさわしい体験的な学習が行われるようにすること。

指導目標

進んで基本的な数(1から13、20、30、40、50、60)を数えるようにする。数に関するゲームや歌、およびCD-ROM を用いて楽しく活動に参加する。

コンピュータ活用のねらい

ロールプレイ形式のゲームを進めるうちに様々なイベントが発生し、これらのイベントの中で英語に関するミニゲームが展開する。この一連の流れを繰り返すうちに、いつのまにか英語の基本的な表現を身に付けていくことができると考えた。

数に関するゲームを用いて、児童に楽しく英語に親しませようと考えた。

コンピュータ活用のアイデア

アイデア CD-ROM 教材を用いて、何回も英語の音を聞くことができる。
・グループで協力しながら、好きなゲームに取り組んで問題解決をしていく。

メリット 身近で基本的な英語の音を聞き、それを知らず知らずのうちに身に付けることができる。
・初めて英語に接する児童には抵抗感がなく、児童がゲームを通して遊び感覚で学習することができる。



学習指導案略案

単元指導計画 (全体時間 5時間)			
(1)英語による数を知る			1時間
(2)数に慣れる			1時間
(3)大きな数を知り、慣れる			1時間
(4)時刻の言い方を知る			1時間
(5)時刻の言い方に親しむ			1時間
本時の目標と展開 (本時はその2時間目) 平成12年1月,児童数23名			
(1)数 (one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, eleven, twelve, thirteen, twenty, thirty, forty, fifty, sixty)を進んでいえるようにする。			
(2)学習者の進度に応じてグループ化し、CD-ROM 教材を使って学習する			
(3)数に関するゲームや歌を通して、楽しく英語活動に参加する。			
学習活動	機器・教材・教具	指導上の留意点	
		担当教師	外国語指導助手 ALT
はじめのあいさつをする。 -Good afternoon. -I'm fine, thank you. And you?		子どもと一緒にあいさつをする。	問いかける。 -Good afternoon. -How are you? -I'm fine, too, thank you.
Hello を歌う。	テープレコーダー・歌のテープ	ペアにさせて、動作の指示をする。	動作を示す。
歌を練習する。 ALT (JTE*) の言い方を聞いて、発音する。	ピクチャーカード	数を問いかける。 子どもが ALT (JTE) の発音を聞き、大きな声でいえるようにする。 -What is the number? 11, 12, 13, 20, 30, 40, 50, 60の発音に留意させる。	発音の仕方を示す。 ただし、数のみでもよい。 -It's ten. One, two, three, …… 11, 12, 13, 20, 30, 40, 50, 60の言い方に留意させる。
課題に取り組む。	CD-ROM 「ミラクル・キッズ」 コンピュータ	グループの続きをクリックさせる。 操作や課題の内容に関する質問に答える。 ・「数」に関する課題(ゲーム)を取り上げてもよい。	内容に関する質問に答える。
グループで計算 はえたたきゲームをする。	はえたたき・スモールカード	・5つのグループに分ける。 ・ALT (JTE) の指示どおりに活動させる。	・ルールの説明をする。 ・+, -, =の言い方を知らせる。 既習した数のみを使う 10+ 2= ……



Seven Steps を歌う	テープレコーダー・ 歌のテープ	・円を作り 動作させる。	子どもと一緒に動作する。
まとめをする。 数をいう。 -It's ten. Good-bye to you を歌う 別れの言葉をいう 活動を振り返る。	テープレコーダー・ 歌のテープ	・うまく表現できない場合、 補助する。 一緒に、歌ったり、動作したり、表現する。 カードに記入させる。	質問をする。 -What is the number? 一緒に、歌ったり、動作したりする。

* JTE=Japanese Teacher of English の略

実践のポイント

英語で数を知る

時刻の表現をいえるようにするために、その前段階として基本的な数字を知ることができるように指導した。ピクチャーカードを示しながら、日本人英語教師が問いかけ、外国人教師が応答するように、児童それを聞き、大きな声で繰り返した。10までの数を知っている児童は多いので、11以上の数に関して繰り返しを多くした。基礎・基本を徹底したいためでもあった。

ゲームで英語に親しむ

ロールプレイ形式のゲームを進めるうちに様々なイベントが発生し、これらのイベントの中で英語に関するミニゲームが展開する。数に関するゲームを含めているいろいろなゲームを通して児童に楽しく英語に親しませようとした。

歌で無意識に学習

「はえたたきゲーム」は、子どもが好きなゲームの一つであり、本時の指導目標である「数」の学習に役立つゲームである。ゲームでは、ただ単に数を扱うのではなく、数を使ってグループが楽しく協力してやれるように応用した。「+、-、=」の記号を示したあと、児童を5つのグループに分け、そして、児童が問い、外国人教師が応えた。グループごとに、はえたたきで「数カード」をたたき、正しければカードを得ることができるようにした。

歌の活動も、数に関連する歌をつたった。Seven Steps という歌で、数(1から7)を表現しながら踊る手をつなぎながら歌に合わせて、時計回り、その反対、中央に動く。みんなで協力して踊りながらやれば、無意識に英語で数をいえるようになる。



友達と協力して「はえたたきゲーム」をする



数をいう

ピクチャーカードを使って、ランダムに数をいわせた。絵の中に「数」が隠れているピクチャーカードを提示し、数を考えさせながらゲーム感覚でやった。そうすることで子どもは自然に数をいえるようになった。

子どもたちの反応

楽しい

「ゲームは楽しい」、踊りながら歌うのは面白い」という反応が多い。気分を変えて、コンピュータを使うのもよい」というふりかえりもあった。さらに、「ゲーム感覚でやれた」、「今度は (CD-ROM の) 次のアドベンチャーを試みたい」と意欲を示す児童もいた。

児童には、「楽しく」学ばせることが基本である。



ロールプレイ ゲームを楽しむ

覚えたい

「11、12、13、20以上の数はやや難しい」という児童がいた。これらの数は、一度に覚えられるとは限らない。しかしながら、「今度がんばりたい。覚えていえるようにしたい」という反応もあり、いろいろな課題 (ゲーム、歌、CD-ROM 教材) を提示すれば、飽きることなく学習する動機づけになることがわかった。

最終目標に向かって

今回の授業は、時刻を表現するための積み上げ学習の第一段階であった。積み上げてカリキュラムを構成していけば、最終目標である「時刻」まで表現できるようになる。最終的に、児童に「英語を使えた」という達成感を持たせるように学習を進めたい。

操作が簡単

操作が簡単でよい」というふりかえりもあった。CD-ROM をコンピュータに挿入し、クリックするだけで簡単に動く。操作のしやすさは CD-ROM (コンピュータ) 教材導入の第一歩である。

《ソフトウェア》

使用形態 : 調べ学習・ドリル・チュートリアル
ソフトウェア名 : ミラクルキッズ
使用 OS : Windows95

《ハードウェア》

使用機種 : PC9821Xc 16 8台
周辺機器 : プリンタ