

<実践報告>

国際理解教育の一環としての小学校英語活動の授業実践

中村多恵 前信州大学教育学部附属松本小学校

Focusing on Intercultural Understanding
in Elementary School English Activities

NAKAMURA Tae: Attached Matsumoto Elementary School, Shinshu University

研究の目的	国際理解教育のねらいに基づいた小学校における英語教育の内容
キーワード	国際理解教育 異文化理解 言語理解 楽しい英語活動
実践の内容	国際理解教育の一環としての小学校英語活動例
実践者名	中村 多恵
対象者	附属松本小学校 3・4・5・6 学年
実践期間	2006年4月～2007年3月
実践研究の方法と経過	実践例収集、考察
実践から得られた知見・提言	小学校英語教育においてどんなねらいで授業を考えればよいか構想するときに、異文化理解をねらいとする授業、言語理解をねらいとする授業その両方をねらいとする授業、というようにねらいを絞って題材や授業内容を組み立てることができる。特に小学校英語教育では、単なる言語理解だけではなく、国際理解教育のねらいに合わせた楽しい授業展開を考えることが大事である。

1. はじめに

2006年度は、英語活動が本校に導入され、2年目である。昨年度の実践から「英語は楽しいことだ」と感じている子どもが多い。本年度は、子どもたちの「英語は楽しい」という意識からはじまり、「英語が分かるようになってきた!」「教わった英語を使うことができた!」と喜び、「使うことも楽しい」という意識につなげ、英語を介して進んで人とコミュニケーションを図ろうとする意欲を育てることを目指してきた。また、「総合的な学習の時間」の国際理解教育の一環としての英語活動の視点からも、外国の生活や文化に対する興味・関心をもち、日本と外国の共通点やちがいを受け入れる態度も育てたいということも心がけてきた。そこで、研究テーマを『英語学習を楽しみながら、外国に対する興味や関心を高めるための支援のあり方』に設定した。国際理解教育の一環としての英語活動について、授業実践を通してみえてきたことを報告したい。

2. 国際理解教育の一環としての英語活動の授業実践

授業のねらいを絞った活動について、実践から、1 言語と異文化への理解をねらいとする活動実践、2 異文化への理解をねらいとする活動実践、3 言語に慣れるための活動実践に分類できることが分かった。具体的に授業の様子と児童の姿から述べたい。

1 言語と異文化への理解をねらいとする活動実践	(1) Pin the tail on the donkey (アメリカの遊び)
	(2) 中国の福笑い (中国の遊び)
	(3) オオカミさん 今何時? (カナダの遊び)
	(4) Duck Duck Goose (オーストリアの遊び)
	(5) Memory game (アメリカの遊び)
2 異文化への理解をねらいとする活動実践	(1) Chopsticks game (中国の遊び)
	(2) Toss game (フィジーの遊び)
3 言語に慣れるための活動実践	(1) 歌
	(2) ゲーム
	① インタビューゲーム
	② “The ghost in the dark”
	③ Making Skelton game

2.1 言語と異文化への理解をねらいとする活動実践

(1) Pin the tail on the donkey (活動学年: 3・4・5・6 学年)

○活動の様子・ゲームのルール: 初めに、教師がアメリカの遊びであることを知らせ、やり方を英語とジェスチャーで説明するので、児童は聞いて見て理解する。また、本活動で使用する英語を使って(教師が指示する)体を動かしながら新しい英語に慣れる。その後、

グループ形態で活動する。

ルールは、一人が目隠しをしてろぼのしっぽを持ち、壁に貼られたロバの絵に向かって進み、しっぽの位置に留める。他のメンバーが英語で方向指示（下記の英語参照）をする。Pin と言われたらしっぽをロバの絵に留める。全員で lucky, good job, happy, unlucky 等の感情を声に出す。



目隠しをした児童は、英語を聞き分けて動くことができる。他のメンバーは、相手が指示どおりに動けるように大きな声で英語を言ったり、直接体に触れて動かしたりして、必死に伝えようとする姿が見られた。

○使用する英語：go straight, go back, go right, go left, up, down の方向を表す英語や stop, pin の動作を表す英語, lucky, good job, happy, unlucky 等の感情表現

○異文化への理解：この遊びは、アメリカやオーストラリア等の遊びであり、日本の「福笑い」や「すいかわり」の遊びに似ているという共通点に気付くことができる。

○児童のふりかえりより：・英語やアメリカのゲームが分かった。(3年)・英語が伝わって楽しくできた。(4年)・go, pin, up とか英語で言ってくれて、英語が使えてよかった。

(4年)・「左」「右」が難しかったけど、またやるときに言えるようになりたい。(4年)・言葉が伝わってうれしかった。(5年)・これでアメリカの人とも遊べると思う。(6年)

(2) 中国の福笑い (5・6 学年)

○活動の様子・異文化への理解：信州大学の中国人留学生、カさんから教えていただいた中国の遊びには、「福笑い」や「Pin the tail on the donkey」のルールと同じものがあることを知った。顔が描かれた絵（本時ではドラえものの顔）に鼻を付けるという遊びがある。カさんから直接教えていただき、一緒に活動ができ、日本やアメリカだけではなく、中国にも共通する遊びがあることに気付くことができた。



○児童のふりかえりより：・遊びはピンゲームに似ていて楽しかった。(5年)・福笑いに似ていて鼻を使ってできるということに驚いた。(6年)・中国の遊びは日本でいうと「福笑い」で他にもこんな遊びはあるのかな。(6年)

(3) オオカミさん、今何時？ (3・4・5 学年)

○活動の様子・ゲームのルール：初めに教師が、カナダの遊びであることを知らせ、やり方を英語とジェスチャーで説明するので、児童は聞いて見て理解する。また、本活動で使用する英語を使って（教師の英語を聞く）体を動かしながら新しい英語に慣れる。その後、グループ形態で活動する。

ルールは、日本の「だるまさんが転んだ」とほぼ同じである。グループの一人（オニ）が壁に向かって顔を伏せる。他のメンバーは声をそろえて“(Wolf さん) What time now?”

とオニに問いかけるとオニは例えば好きな時刻, “One o'clock.” と答える. 他のメンバーは1歩オニに近づく. このように繰り返し行い, オニに近づいていき, オニが“Dinner time!” と答えたら, 他のメンバーはオニに捕まらないように逃げ回る. 捕まった人がオニになる.

他のメンバーは, オニの言う時刻の英語をよく聞き取ろうとするし, オニは大きな声で伝えようとする. 聞こうとする姿や大きな声で相手に伝えようとする姿が見られた.

○使用する英語: Wolf, What time now?, 1 O'clock, 2 O'clock, … 12 O'clock, Dinner time! というような時刻を表す英語, lucky, good job, happy, unlucky 等の感情表現

○異文化への理解: この遊びは, カナダの遊びであり, 日本の「だるまさんが転んだ」の遊び方に似ているという共通点に気付くことができる.

○児童のふりかえりより: ・やっていた英語も分かって楽しかった. (3年) ・英語を使いながら遊べて楽しかった (4年) ・ゲームをしながら英語をおぼえると楽しい. (5年)
(4) Duck Duck Goose (4・5・6 学年)

○活動の様子・ゲームのルール: 初めに教師が, オーストラリアの遊びであることを知らせ, さらに Warming up として教師がオーストラリアの場所や言語, 観光地, オーストラリアに生息する動物等のクイズを英語で質問し, 児童は三者択一で答える. その後により方を英語とジェスチャーで説明するので, 児童は聞いて見て理解する. 本活動で使用する英語を紹介してから, グループ形態で活動する.

ルールは, 日本の「ハンカチ落とし」に似ている. グループの一人(オニ)が, 輪になって座っている他のメンバーの周りを歩き回る. その際に例えば, “Duck Duck Duck Duck Goose” と言いながら, 一人ひとりの頭にふれながら, 回る. Goose と言われた人がオニを追いかける. オニは一周して, 追いかけている人が座っていた場所に座る. 捕まらなければ, オニは交代する. 少しルールを変えて, Duck Goose だけではなく, いろいろな動物の中(下記の英語参照)から自分の好きな動物を2つ選んで, 個々によって違うバリエーションを考える. 2つの動物の英語をよく聞き取ろうとするし, オニは大きな声で伝えようとする. 聞こうとする姿や大きな声で相手に伝えようとする姿が見られた. さらに, 本気で遊べて興奮するので, 今までに使い慣れた感情表現の英語が自然に口に出される姿も見られた. Duck, Goose, wallaby 等初めて知る英語については, 発音を忘れると友達や教師に聞いて使おうとする児童もいた.

○使用する英語: Duck, Goose, wallaby, kangaroo, koala, dog, cat, rabbit, wolf というような動物を表す英語, Run away, lucky, good job, happy, unlucky 等の感情表現

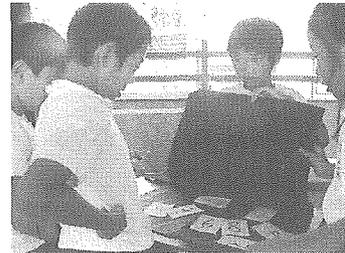
○異文化への理解: この遊びは, オーストラリアの遊びであり, 日本の「ハンカチ落とし」の遊び方に似ているという共通点に気付くことができる. また, Warming up として教師がオーストラリアの場所や言語, 観光地, オーストラリアに生息する動物等のクイズを英語で質問することで, 何を言っているのかを聞こうと耳を傾け, 教師の示す絵をしっかりみようとする姿が見られた. オーストラリアにしか生息しない動物がいることを初めて知り, クイズやゲームの中に取り入れると興味を持って取り組むことができた.

○児童のふりかえりより：・ハンカチ落としに似ていて楽しかった。(4年)・あんまり英語を使えなかったけど楽しかった。(4年)・ダックとグースをたくさん使った。違う動物の英語を使えなかった。(4年)・いろいろな動物ができてたくさん英語が使えてよかった。(5年)・ハンカチ落としに似た遊びだったけどハンカチ落としよりも楽しかった。(6年)

(5) Memory game (記憶力ゲーム) (3・4・5・6 学年)

○活動の様子・ゲームのルール：初めに教師が、アメリカの遊びであることを知らせ、やり方を英語とジェスチャーで説明するので、児童は聞いて見て理解する。本活動で使用する英語を紹介してから、グループ形態で活動する。ゲームの中ではカウントダウンも必要なので、一斉に練習した。その後、グループ形態で活動する。

ルールは、グループの一人が10秒で5色の色カード(10色の色カードの中から5色を選ぶ)を覚える。何色があったか10秒以内に答える。他のメンバーは10秒カウントダウンをしたり、当たった色カードを提示したりする。当たったら、lucky, good job, happy 等と声を掛けたり、外れたら unlucky 等と声を掛けたりする。



周りで見ている人がカウントダウンをすると、より焦りが出て興奮する遊びになる。また、授業の決められた活動時間以内に交代で何回も挑戦できるので効率がよい。10色の英語は既習であるので、「教わった英語が使えた」と実感できる場でもある。当てる人の英語を聞いて、そのカードを見せるという伝え合う姿も見られた。3・4・5年生は色の英語を扱い、6年生は外国の国名と料理名のカードを扱った。6年生は、国名と料理名の2種類が混在されたカードを記憶しないとイケないので、難しいという声も聞こえた。

○使用する英語：3・4・5 学年・・・Red, pink, blue, green, light green, light blue, white, black, brown, yellow という色を表す英語や10までの数の英語

6 学年・・・England, chips and fish, Germany, sausage, Italy, pizza, China, noodle, Thailand, Tom yam kung, Australia, kangaroo meat, という国名の英語と料理

Are you ready?, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, stop, というカウントダウンの英語, lucky, good job, happy, unlucky 等の感情表現

○異文化への理解：この遊びは、アメリカの遊びであることを知る。記憶をするということで、神経衰弱にも似ていると感じる児童やアメリカ独特の遊びだと感じる児童もいた。

○児童のふりかえりより：・たくさんおぼえられてよかった。いっぱい英語が使えた。(3年)・メモリーゲームは英語をたくさん使えた。(4年)・時間制限で10秒のカウントダウンを言うのがおもしろかった。(5年)・おぼえるのが楽しい。ヒントを出してくれてパーフェクトだった。(6年)

2.2 異文化への理解が主となる活動実践

(1) Chopsticks game (棒ひろいゲーム) (3・4・5・6 学年)

○活動の様子・ゲームのルール：初めに教師が、中国の遊びであることを知らせ、さらに Warming up として教師が中国の場所や国土の大きさ、国旗、観光地等のクイズを英語で質問し、児童は三者択一で答える。その後により方を英語とジェスチャーで説明するので、児童は聞いて見て理解する。ゲームの中で使われる英語の練習をし、その後、グループ形態で活動する。

ゲームのルールは、何本もの積み重なったわりばしを、他のわりばしに触れないように、1本1本取っていく。多くのわりばしを取った人の勝ち。

取ったわりばしの本数を英語で数えたり、グループメンバーに lucky, good job, happy, unlucky 等の声を掛けたり、自分の成功や失敗を英語で言ったりする姿も見られた。しかし、遊びに夢中になり、英語を使う必要感が薄れ、遊び自体に没頭する児童も多く見られた。英語にふれたのは、導入の中国に関するクイズやゲームのルール説明、わりばしの本数を数えるときだけで、中国の遊びを知ることが主となる活動であった。

○使用する英語：I want to try!, 1…10, という数の英語, lucky, good job, happy, unlucky 等の感情表現

○異文化への理解：中国にも箸があること、それを使って遊ぶことを知ることができた。また、ジェンガや将棋崩しの遊びに似ていることに気付くことができた。

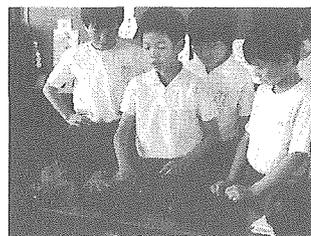
○児童のふりかえりより：・中国のわりばしでやるゲームと日本のジェンガが似ていて日本と中国は少し似ていることが分かって楽しかった。(3年)・他の国にも日本では知らないおもしろいゲームがあるんだなと思った。(6年)・「たくさんわりばしがとれてよかった」とか「8本とれた」とか、遊びの内容を楽しんだという振り返りをする子どもが多かった。

(3, 4, 5, 6 年)

(2) Toss game (3・4・5・6 学年)

○活動の様子・ゲームのルール：初めに教師が、フィジーの遊びであることを知らせ、さらに Warming up として教師がフィジーの場所や、国旗、言語、のクイズを英語で質問し、児童は三者択一で答える。またフィジーは海で囲まれた島国であることから、何を使ってお手玉のように遊ぶのかというようなヒントを与えて想像する場を設ける。海がヒントとなり、貝殻や石と答えられた。実際、貝殻でも石でもどちらでも使っているようである。授業では、手軽に怪我のないようにペットボトルのふたを使用した。その後により方を英語とジェスチャーで説明するので、児童は聞いて見て理解する。ゲームの中で使われる英語の練習をし、その後、グループ形態で活動する。

ゲームのルールは、10個のペットボトルのふた(10までの数の学習をした後なので10個使用した)を机の上に置き、一つ空中に投げ上げ、落ちてくる前に同じ手で机の上のふたを1個拾い、別の手に渡してから落ちてきた1個を受け止める。



同じようにして1個ずつ拾っていく。少しルールを変えて、10秒以内にいくつ拾えるか競う。グループの中で多く取った人が勝ち。

いくつ取れたか数えるときに英語を使う児童もいるが、自然に日本語で数える児童もいた。グループメンバーは、カウントダウンを英語で言うことができた。このゲームは児童にとってたくさん取ろうとして遊びに夢中になり、英語にふれるというより遊びを知ることが主の活動であった。日本のお手玉に似ていると気付く子どももいた。

○使用する英語：Ready, start, stop という動作表現 1・・・10, という数の英語 lucky, good job, happy, unlucky 等の感情表現

○異文化への理解：フィジーの場所を初めて知る児童が多かった。貝や石を使うこのゲームは日本のお手玉みたいだと気付くことができる。併せて、韓国の「コンギ」という遊びも紹介することができる。ルールはフィジーのお手玉と同じであり、いろんな国にお手玉のような遊びがあるという共通点に気付くことができる。5年生のあるクラスでは、両親が韓国籍である児童が、コンギを知っていたので紹介してもらって、他の児童は体験することができた。本物のコンギを使って韓国のお手玉を体験することができる機会になった。

○児童のふりかえりより：・世界には、いろいろなゲームがあるんだなと思いました。(3年)・お手玉に似ていると思いました。(3年)・フィジーだけじゃなくて日本とか韓国にも似ている遊びがあつておもしろい。(5年)・「英語が少ししか使えなかったから残念でした。」とか「ゲームの英語を使い忘れるときがあつた。」と振り返る児童も多かつた。(3, 4, 5, 6年)

2.3 言語に慣れるための活動実践

(1) 歌 扱った歌

“7 steps” (3 学年) “Head shoulders knees” (3 学年) “Hello song” (3・4・5 学年) “The ghost in the dark” (“Farmer in the dell” の替え歌) (4・5 学年) “I wish a Merry Christmas” (4・5 学年)

(2) ゲーム

① インタビューゲーム “Do you like ~?” “I like ~” (3・4・5・6 学年)

“Do you want to go to ~ (外国)” (6 学年)

○活動の様子・ゲームのルール：ルールは、一人ひとりがインタビューカードを持ち、自分が好きなものを友だちが好きかを聞く。例えば、strawberry が好きな児童は “Do you like strawberries?” と友だちに聞いて “Yes, I like ~” と答えた友だちの名前をカードに記入する。

自分が好きなものを友だちが好きなのかどうか関心をもって取り組むことができた。

○使用する英語：“Do you like ~?” “I like ~”, fruits, colors, sports, foods, country

② “The ghost in the dark” (“Farmer in the dell” の替え歌) (4・5 学年)

○活動の様子・ゲームのルール：ゲームのルールは、ハロウィンにちなんだゲームとして行った。ハロウィンの日には、人間の魂の他、様々なお化けや魔女がやってくることを知

り、“Farmer in the dell”の音楽を基に、替え歌で歌い、お化け等の名前に親しんだ。その後、グループに分かれて「かごめかごめ」の遊び方で、音楽が止まったところで、オニの後ろに立ったハロウィンお化けは誰かを当てると言うゲームを行った。音楽が止まったところで、全員で“Who am I?”と言い、Jack'o lanternのカードを持っている人から時計回りで順番に“(I am) Jack'o lantern”とオニに向かって言う。オニは背後から聞こえた声を頼りに、自分の後ろに立っているハロウィンお化けは誰かを当てる。

“Farmer in the dell”の替え歌は、楽しい曲調で口ずさみやすく、単純で簡単な英語を使うので、初めて聞く児童にとってもすぐに覚えて歌うことができた。かごめかごめの遊びは、児童にとって馴染みのある遊びであり、歌いながらオニの周りを歩き回ることを楽しんでいた。オニになった人は、他の人の英語をよく聞き取ろうとし、他の人はオニに聞こえるように大きな声で伝えようとしていた。お化けという題材を使うことで、児童たちのなかには、「日本のお化けは英語でなんて言うのかな」という興味をもって教師に聞いてくる児童もいた。

○使用する英語：“Who am I?”, Jack'o lantern, ghost, monster, witch, bat, skeleton, Dracula, spirit等のハロウィンお化けの英語

♪替え歌♪ “The ghost in the dark”

The Jack'o lantern in the night, the Jack'o lantern in the night,

Hi, Ho it's Halloween, the Jack'o lantern in the night,

波線はghost, monster, witch, bat, skeleton, Dracula, spiritに置き換えて歌うことができる。(参照インターネット <http://halloweenfun.fc2web.com/y/songs1.html>)

○児童のふりかえりより：・たくさん英語を使うことができて、楽しかった。(4年)・お化けの名前がおもしろい。(5年)・ざしきわらじや河童、天狗は英語で何て言うのか知りたい。(5年)

③ Making Skelton game (6学年)

○活動の様子・ゲームのルール：ハロウィンにちなんだゲームとして行った。6年生は、少し難しいと感じる内容のもの、頭で理解して動くというような内容の活動を好む。初めに骸骨の体の部位を英語で何と言うか教師の英語を聞いて知る。次に教師が言った体の部位を聞いて、自分の体の部位を触って、理解する。その後にグループ形態で活動をする。

ゲームのルールは、教室の後ろには骸骨の体の部位がバラバラに並べられている。各グループは縦1列に並んでいる。各グループの1名は、First messengerとして教師が言った部位を並んでいるグループの一人に伝え、順番に前へ前へ伝えていく。伝言ゲームのようにして、Last messengerが、部位を取りに行き持ってくる。早く取りにいけたグループには高得点を与えるようにして、対抗意識を燃やしてやる気を出させる。次にLast messengerは、First messengerになるようにして並び方を変える。順番に交代していく。グループ対抗のゲームにすると、本気さややる気が増して、グループごとに励ましあう姿が見られた。また、持ってくる部位を忘れないように繰り返しつづやいている児童もいた。伝言ゲームは、お

互いにはっきり伝えようとしたり、聞こうとしたりすることができる。ふりかえりでも、「このようにグループ対抗にすると盛り上がる。」とか「伝言ゲームは、英語を使っておぼえることができた」という感想を抱く児童が多かった。また、「もっと他の体の名前を知りたい」とか「右手、左手のように英語も right hand, left hand, と分けて似ている（言語構造になっている）」とか英語に興味を持ったり、言語の仕組みの共通点に気付いたりする児童もいた。

○使用する英語 : skeleton, skull, chest, right arm, left arm, right hand, left hand, right leg, left leg, right foot, left foot, waist,

3. 実践の考察

3.1 言語と異文化への理解をねらいとする活動実践の考察

(1) Pin the tail on the donkey (アメリカの遊び), (2) 中国の福笑い (中国の遊び), (3) オオカミさん 今何時? (カナダの遊び), (4) Duck Duck Goose (オーストリアの遊び), (5) Memory game (アメリカの遊び) は、どれも遊びながら英語を聞いたり話したりすることができる活動である。例えば (1) Pin the tail on the donkey について、目隠しをする児童が周りの友達が話す方向の英語を聞いて動くことができる。方向の英語を知り、聞いたり話したりすることで使い方を理解していた。また、この遊びは日本の福笑いやすいかわりゲームにも、更に、中国の福笑いにも似ている遊びであるということに気付かされる。遊びの共通点を知るというように、異文化理解の点においても有効な活動と言える。言語と異文化の両方を理解する授業として有効な活動である。

3.2 異文化への理解が主となる活動実践の考察

(1) Chopsticks game (中国の遊び), (2) Toss game (フィジーの遊び) は、ゲームの勝負に真剣になり、英語を使う意識が薄い活動である。どの活動においても英語の数を使う場を設けても、実際に使う児童は多くはいなかった。振り返りでは、「あまり英語が使えなかった。」とか「フィジーの遊びはお手玉にも似ている。」「韓国のコンギにも似ている。」等と遊びの共通点を知ることができる感想を聞いた。これらの活動は児童にとって、外国の遊びを知る機会となり、さらにもっと外国の遊びを知りたいと思えるきっかけづくりとも言える。それらの活動は言語理解の点については有効ではないが、異文化理解のみをねらいとする授業ならば有効な活動と言える。

3.3 言語に慣れるための活動実践の考察

(1) 歌 や (2) ゲーム (① インタビューゲーム, ② “The ghost in the dark”, ③ Making Skelton game) は、英語を聞いたり話したりすることに慣れるための活動である。英語を使った歌やゲームであり、どれも楽しくできる。体の部位やインタビューで好きな物等身近なものを英語で紹介すると「もっと他の英語も知りたい」と思う児童もいた。扱う題材を身近なものにすることで、英語への興味にもつながることが分かった。単に英語を使う楽しさを感じることを、慣れることをねらいとする授業ならば有効な活動と言える。

4. おわりに

私が目指してきた子どもの姿は、英語をコミュニケーションの手段として友だちに言ったり、友だちが言う英語を聞いたりするという、伝え合う楽しさを感じる子ども、または、外国の文化や生活に興味・関心を持ち、共通点やちがいを受け入れられることである。私自身が授業のなかではできるだけ英語を使うことを心がけ、子どもたちに英語で話しかける姿勢を貫くと、その異質な言語を聞こうとしたり、声に出してみたりする姿を見ることができた。また、遊びを通して英語を使うことで英語に対する抵抗感が低く、楽しく学べることもあった。1年間取り組んできて次のような感想を聞いた。「1年間、色々な遊びをやって、ゲームをやっていく度に外国と日本の遊びの似ているところや違うところを何となく感じられて、それが1番楽しかったです。外国のゲームをやっているとその国の文化が見え隠れしているような気がしてわくわくしました。」、「色々な国のゲームをしているんな国の文化と英語を一度に知ることができました。日本と似ているもの、日本と全く違うもの、英語には規則があるもの、国名がついているものを見つけられて面白かったです。」。このような声が聞けることが国際理解教育の一環としての英語教育の目指す姿への第1歩ではないかと思う。

文献

大貫美佐子（監修）, 1998, 『国際理解にやくだつ 世界の遊び』（全7巻）, ポプラ社
(2007年6月30日 受付)