



【学校図書館&授業づくりのヒント 12ヶ月： 11月②たのしく英語活動】

英語の教科化など、英語教育の充実が進められています。中学年では「聞くこと」「話すこと」を中心とした外国語活動を通じて外国語に慣れ親しませ、興味関心を高めること、高学年からは英語の教科として「読むこと」「書くこと」が加わり、系統的な学習が始まります。

とはいえ、まずは楽しく無理なく外国語の世界に親しんでいくことが、次へのステップを容易にするのではないのでしょうか。韓国や台湾では日本に先んじて小学校での英語教育が行われていますが、低学年や中学年の教室では、フラッシュカードや歌を取り入れて、元気いっぱい英語活動をしています。

日本でも多様な教材がありますので、紹介いたします。

◆絵本や紙芝居、かるたなど



『英語でもよめる はらべこあおむし』
偕成社
エリック・カール さく もりひさしやく



『おおきくおおきくおおきなあれ [英語版] GROW GROW GROW BIGGER』 童心社
まついのりこ 脚本・絵/野坂悦子 訳



『カードゲーム Sushi Bar』



『和英ことわざカルタ丸第2集』

馴染みのある絵本で外国語が並記されているものは、担任や assistant English teacher とが交互に読み合ったり、順番に読み聞かせをしたりすると楽しく活動できます。読み聞かせ後、児童が英語で簡単な質問をするコーナーもおすすめです。また、ペアでお互いに質問をし合うと全員が

参加できます。外国語版紙芝居も担任や assistant English teacher に演じてもらいながら、一緒に大きな声を掛け合ったり、交替で演じたりすると元気に活動できます。外国語版かるたはグループごとに少人数で行ったり、ペアで参加させたりすると、会話が弾みゲーム感覚で取り組めるでしょう。

◆デジタル教材や音声教材など



『トントウミツとまほうのスプーン』 文溪堂
迫村裕子・リーサカッリオ 作 リーサカッリオ 絵



右のAR マーカーアプリをダウンロードしてタブレットで絵本を見ると主人公のミツラが3Dで出現する。

*AR マーカーとは…AR (Augmented Reality: 拡張現実) において、付加情報を表示するための決まったパターン画像のこと。



『Little Fox Music Box -Kids songs-Sing Along』



『うたえほん英語版 -Touch'n Sing』



『小学生の英語絵ずかん ~タッチでしゃべる~』

今、AR マーカーを使った外国語の音声流れる絵本や、英語音声の歌アプリ、英語のフラッシュカードアプリなどを ICT 関連企業が盛んに製作・提供しています。外国語教育は、耳から聴き慣れることが大切だと言われていますが、デジタル教材ではネイティブな音声に触れることができます。英語活動の始めの雰囲気づくりとして、あるいは次の時間への期待感を持たせるために、ぜひ活用してみてください。

東京学芸大学 デジ読評価プロジェクト

特命教授 對崎奈美子

