

小学校英語(外国語活動)のこれから

ABCDEF G – スキル・アップはここから –

1. Classroom English(教室英語)を増やしましょう。

まずはこれから“厳選10フレーズ”!!

- ① では、始めましょう。
- ② 準備はいいですか？
- ③ もう一度言ってください。
- ④ さあ、次の活動にうつりましょう。
- ⑤ だれかやってくれる人、いますか？
- ⑥ 手を挙げてください。
- ⑦ 見てください。
- ⑧ 3人のグループになって。
- ⑨ 終わりましたか？
- ⑩ 今日はこれで終わりです。

Now, let's get started.
Are you ready?
Excuse me?
Now, let's go on to the next activity.
Any volunteers?
Raise your hands.
Look at me.
Let's make groups of three.
Are you finished?
That's all for today.



ほめ言葉は使い分け

Excellent!

Wonderful!

Very Good!

Good.

お決まりのフレーズを使い分けると、児童が先生に認められていることを、確かな形で実感することにつながります。自分なりの4フレーズを決めて使いこなしてみませんか!!

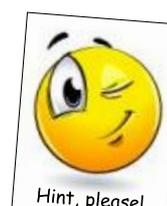
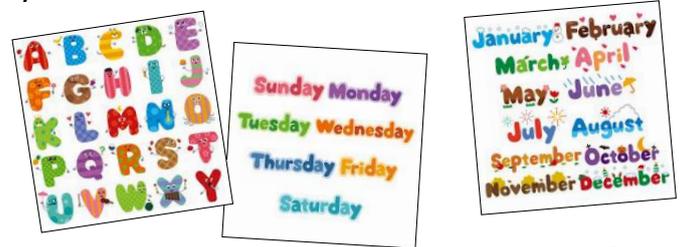
Classroom English を使うよさ

- 自然な意味のあるコミュニケーションのために、英語を聞いたり言ったりすることができます。
ex. Your turn. My turn. Oh, no!
- 実際に英語でコミュニケーションをすることで自信がつきます。
ex. I'm a winner! Yeah!
- 生活に身近な言語表現が多く、教室の外への広がりも期待されます。



Classroom English を増やそう

- あいさつ
ex. Good morning. How are you? What day is it today?
- ほめる・励ます
ex. That's right! Well done! Nice try! Close!
- ゲーム・活動
ex. Let's sing a song. Make pairs.
- その他、基本表現
ex. Open your textbook to page ~. Close your book.



児童にも Classroom English を

- 視覚的に助けてあげましょう
ex. ピクチャーカード, ポスター
- 体も使って練習してあげましょう
ex. Simon Says ゲーム
- やって見せてあげましょう (デモンストレーション)
ex. ALTと、積極的な児童と
- 児童の日本語には英語で答えてあげましょう
ex. もう1回! ⇒ One more time?!

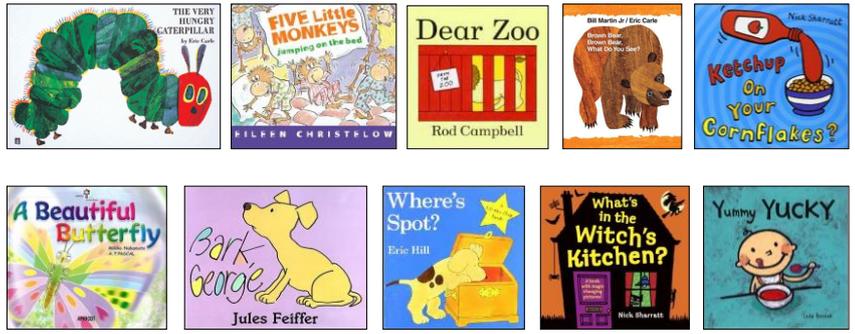
◇ Simon Says (サイモン・セズ) ゲーム

- 教師が“Simon Says.”と言った時だけ、指示された動作をするゲーム。
(例) “Simon Says. Touch your ears.” (耳をさわる)
“Touch your nose.” (鼻をさわったら負け)
- 間違った動作をしたら負け。最後まで残った人が勝ち。
- 慣れてきたら、教師役を児童にさせてもよい。

2. Picture Book(英語絵本)を活用しましょう。

まずはこれから“厳選10冊”!!

- ① THE VERY HUNGRY CATERPILLAR
- ② Five Little Monkeys Jumping on the Bed
- ③ Dear Zoo
- ④ Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?
- ⑤ Ketchup On Your Cornflakes?
- ⑥ A Beautiful Butterfly
- ⑦ Bark, George
- ⑧ Where's Spot?
- ⑨ What's in the Witch's Kitchen?
- ⑩ Yummy YUCKY



児童にとって、なぜよいか

- 楽しく・考えながら・想像しながら、英語のインプットができます。
- 絵本の絵が、ストーリーや状況の理解を助けてくれます。
- 教室の中で、リアルな時と場を感じることができます。
- 異なる文化や、ものの見方に触れることができます。
- 絵本を開けば、いつでもその世界に浸ることができます。

指導者にとって、なぜよいか

- 英語のインプットを、より充実させることができます。
- 指導者と児童の、会話の必然性が生まれます。
- 語彙や文の構造を、文脈の中で提示することができます。
- 活動のヒントを得たり、アイデアが生まれたりします。
- 英語活動のペースに変化をつけることができます。

選択（どんな絵本がよいか）

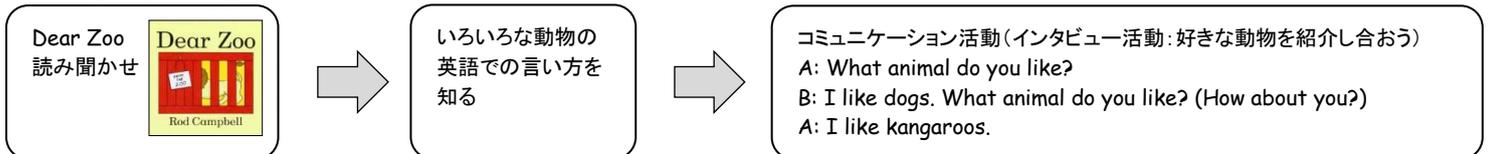
- くり返しがある。
- リズム感がある。
- ストーリーが簡潔である。
- 絵が鮮明で、はっきりしている。
- メッセージ性がある。（※高学年）

読み聞かせ方（どんなふうに読むか）

- 指導者自身の言葉で。
- 表情豊かに、動作やジェスチャーをつけて。
- キー・センテンスを印象的に。
- 質問を挟みながら、絵本の世界に引き込んで。
- 最小限の日本語で、児童のつぶやきと流れを大切に。

絵本活用の仕方（単元に位置づける／活動の変化に「投げ込み」で）

〔例〕単元の導入で活用



教育研究所(斉藤文庫)の蔵書(英語絵本)

- Five Little Monkeys Jumping on the Bed (Big Book)
- Dear Zoo (Big Book)
- Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? (Big Book)
- Ketchup On Your Cornflakes?

※ 平成27年度は、ビッグブック3冊・通常サイズ1冊を購入。

▶ 借り方

斉藤文庫と同様です。
連絡先：0143-26-2888
※教育研究所は、旧絵鞆小の校舎に移転しています。
事前に連絡してください。

▶ リーフレットに関する情報は

室蘭市教育研究所ホームページ、または、室蘭市教職員共有フォルダより入手することができます。
「室蘭市教育研究所ホームページ」で検索可能です。



QRコードはこちら!