

今まで英語絵本の活用法について分かったこと

英語絵本の効果

Story

Language

Culture

英語絵本を使う理由

1. ストーリーは子どもの動機付けに向いており、学習意欲をそそり、しかも面白いので、外国語と文化や言葉の学習活動について積極的な態度を育成するのに役立ちます。
2. ストーリーは想像力をかきたてます。子どもは物語の中の登場人物に成りきることができるので、物語や挿絵の意味を解釈することができます。こういう想像性に富んだ経験が、ひいては、子どもの創造的能力を伸ばすことになるのです。
10. 絵本は、著者やイラストレーターの国の文化を反映しているので、文化的な情報に接したり、異文化比較をする理想的な機会を提供してくれます。
11. 絵本は全体の意味を求めて、聞く、予測する、意味を推測する、仮説を立てるというような、子どもの学習ストラテジーを伸ばすことができます。
14. 学習する英語がほかの教科内容と関連するような本を選べば、絵本の学習が他教科の学習と連続性を持つようになります。

(G. エリス、J.ブルースター、2007, pp.6-7)

絵本を使った授業を成功する秘訣

1. 読み聞かせを出来るだけ子供の理解できる範囲にすること
2. 子供の興味、好奇心をつかむこと
3. 子供が参加できるように工夫すること
4. 絵本を繰り返し使うように工夫すること

I 読み聞かせの準備

1. 適切な絵本の選択

英語絵本の選択に当たって、次のような要因がある。

▶ 絵本のタイプ：英語絵本の種類とレッスンプランの適切な組み合わせ

- ① 物語性のあるもの (Yoko, Suddenly! Tulip Sees America, Nana Upstairs, Nana Downstairs)
 - 動物が主人公として出てくる物語 (Yoko, Suddenly)
 - 日常生活に基づいた物語 (Nana Upstairs, Nana Downstairs)
 - 結末が予測できるようにストーリーが展開していく物語
 - 自国の文化・歴史に由来するもの (Tulip)
 - 本文が与えられていない絵物語
 - 空想的な物語
- ② 事物の紹介・説明的なもの
- ③ ライムを踏んだ音声を楽しむもの (Suddenly)

(G. エリス、J.ブルースター、2007, pp.13-14)

- 先生自身が本の内容に興味がある
 - 生徒の興味を引かせるトピック:
 - 生徒の同情できる主人公:
2. テキストの難易度が適切である
- 読み聞かせの時間が10分以内が良い
 - ページの文章の数は1～2文にする
 - 難易度を調整する方法
1. Pre-storytelling activities
 2. テキストを短くする
 - Too Many Tamales, Tulip Sees America, Yoko, Nana Upstairs Nana Downstairs
 3. ページの扱い方 (Storytelling)
 4. 質問の仕方 (Storytelling)
3. 読み聞かせの練習 (4月23日)
4. 教室のレイ・アウト
- 子どもたちは普通の授業と違う心理状態でなければならない。
 - 子どもは出来るだけ読み手に近づくことが必要。子どもは床に座るか、机を教室の後ろによけて、椅子だけを使う。

II レッソンの実際

(レッスンの構成 : Pre-storytelling, storytelling, post-storytelling)

- A) **Pre-storytelling:** 子どもがストーリーを聞きたいと思う気持ちにさせる活動。子どもがストーリーの理解ができるように、必要な文化的な知識又は言語的な知識を与える活動
1. ストーリーを理解するには不可欠な背景知識を与える
 2. ストーリーを理解するためには必要な単語を教える
 3. 絵を子供に見せ、子供がストーリーを予測する (Yoko、姥屋敷小学校)
 4. 絵を見せて、子どもたちはどのような英単語が出るかを予測する
 5. ストーリーの一部を教えて、子どもが、最後に、何が起こるかを推測する。
- 例: Too Many Tamales (附属小学校)

- B) Storytelling : ストーリーの内容を推測しようとする意識が子どもの聞く力を伸ばすと言われている。よって、読み聞かせの際、子どもがストーリーの全てが分からなくても、落ち着いてストーリーを聞きながら、内容を推測していくことが大切。このために、子どもが推測できるような手掛かりとなる発問が不可欠。

インタラクティブ or 最初から最後まで

- ストーリーをインタラクティブで読むために、あらかじめ読みを省略する箇所及びいつとどのような質問をするかを決めておくことが重要。

① ページの扱い方

1. 面白くないページの文章を日本語で簡単に要約し、展開の起こるページの文章を英語で読む。
2. 担任がページを紹介した後、文章の一部を読み、内容について質問又は説明する。
3. 担任がページを読まないで、むしろ絵について質問する。

4. 担任がページを英語で読んだ後、日本語に訳す。
5. 担任がページを読み、生徒とストーリーの内容及び子どもの知らない単語について対話をし、ページの内容を訳す。
6. 担任がページを読み、生徒に質問をし、内容を訳す。
7. 担任がページを読み、内容について質問をする

② 質問の仕方 (回数)

1. 単語の質問: 単語の意味についての質問。例: 「『red bean ice cream』は何ですか」(5 1)
2. 内容理解の質問: 本の内容についての質問。例: 「ティマスィはヨーコに何をあげた？」(1 1)
3. 内省的な質問: ストーリーの内容を自分に関連付けさせる質問。例: 「バレリはあなたにこういうことを言ったら、どのような気持ちができる？」(5)
4. 絵の質問: 絵についての質問。例: 「皆はヨーコの寿司を食べた？」(5)
5. 異文化理解の質問: ストーリーに出る食べ物及び外国についての質問。例: 「エンチラーダはどこからですか。」(5)
6. 洞察を促す質問: 主人公の気持ちを想定する質問。例: 「ヨーコはどういう気持ちですか。」(2)
7. 予測の質問: これからストーリーがどのように展開するかについての質問。例: 「皆はヨーコの寿司を食べると思いますか。」(1)

C) **Post-storytelling** : ストーリーの内容の理解、ストーリーに出た言語の理解、ストーリーが描いた文化の理解、ストーリーが触れた話題について話し合うために **Post Storytelling** 活動を行う。

➤ 単語学習 (Yoko、姥屋敷小学校)

1. **Bingo**
2. **Hangman**
3. **Matching words**: 絵を黒板に張り、子どもに単語を読み、子どもがその単語と合わせる絵を選択する。
4. **Draw a word** : 子どもが先生の言った単語を描く。
5. **English words in our language** : 子どもをグループに分け、日本でも通じるストーリーに出た英単語のリストを作る。各グループはこのリストを共有し合う。
6. **Memorizing words** : 黒板を2分に分ける。黒板の左側に子どもが最近聞いた単語を書く。その後、子どもに左の単語を思い出させる単語を聞く。例えば「Spaghetti」を思い出させる単語としてイタリアをあげられる。この単語を黒板の右側を書く。その後、左側の単語を消して、右側の単語を使って子どもが単語を思い出す。
7. **I went to the market** : 子どもが列(サークルも可能)をつくる。列の先端に立っている生徒が、「I went to the market and bought [ストーリーで聞いた単語、例えば、Yoko の場合 spaghetti]を言う。次の生徒は「I went to the market and bought spaghetti and mango lassies」を言う、次の生徒「I went to the market and bought spaghetti, mango lassies, and red bean ice cream」と言える。列の最後へ行くまで続く。
8. **What's missing?** 絵・単語カードを黒板に張る。子どもが目を閉じたら、先生が一枚のカードを取り外す。子どもが目を開いたら、どのカードが取られたかを言う。単語カードではなく、実物も使うことができる。
9. **Ordering**: 子どもに単語カードを配る、子どもは英単語が言われた順番で単語カードを並ぶ。
10. **Jump on the pictures**: 子供たちは輪になる。教師がストーリーの絵を床に置く。教師が絵を指したら、子供が順番でその絵に飛び込み、その絵が描いた場面の英単語を言う。

➤ ストーリーをもう一度読む活動

1. **Jump up word card (1)** : 子どもにワードカードを配る。子どもは自分のワードカードを聞いたら、パッと立ち上がり、すぐ座る。子どもたちに隣に座っている人の単語はなんであるかも推測させることができる。
2. **Jump up word card(2)**: 子どもにワードカードを配らないで、子どもが自分の好きな単語を選び、その単語が読まれたら、立ち上がる。
3. **Ordering** : ストーリーの絵の順番を変えて、子どもがストーリーを聞きなが

ら、絵を正しい順番で並ぶ。全体の絵ではなく、絵の一部だけでも使うことが可能。

4. **Find the mistake** : 教師がストーリーのあるところをわざと間違って読む。子供が間違ったところを指摘し、直す。例 : (教師が Yoko を読んでいる 教師 : "Red bean ice cream is yummy!" 生徒 : "Wrong! Yucky!")
5. **Class read aloud** : 練習をした後、子供が順番で 1 ページを読む。
6. **Retell the story** : 子供が何回もストーリーを読んだことがあれば、教師はストーリーの絵を子供に見せ、子供がストーリーを言う。
7. **Karuta** : 頁の一部だけを使ってカルタのカードを作る。教師があるページを読んだら、子供が該当のカードを選択する。
8. **Jumble** : 子供がカルタのカードを使って、先生がストーリーを話しながら、カードを正しい順番に並べる。
9. **General knowledge quiz** : ストーリーに出ていた地理とか食べ物等についてクイズをする。(Tulip、中野小学校)
10. **Read the lines** : ストーリーを読む時に、子供が主人公及び他の登場人物のセリフを読む。
11. **Pass the picture and tell the story** : 教師があるページを読んで、そのページを子供に渡す。子供が同じページを読んで隣の人に渡す。隣の人も同じページを読む。
12. **Remove the pictures** : ストーリーの絵を黒板に張る。子供が目を閉じて、教師が一枚の絵をとる。子供がどの絵がとられたかを言う。子供はこの絵が描いていた場面も説明する又はこの絵が描いている場面の英単語・表現を言う。
13. **Whistling** : 教師はストーリーを言いながら、ある単語を言わないで、その代わりに口笛を吹く。子どもが単語を言う。
14. **Acting out** : 子供をグループに分けて、先生がストーリーを読みながら、グループが順番でストーリーを演じる。

➤ ディスカッション

1. ストーリーを評価する : Did you enjoy the story? Did you understand the story? Which was the best part? Which was the worst part? Which was the funny part? Which was an exciting part? What are the similarities you see in the story and your own daily life?
2. CCUP のガイドを活用

➤ 文化

- 体験的な活動
- General knowledge quiz (中野小学、Tulip)
- CCUP のガイドを活用
- ALT の short talk

グループワーク（35分）

英語絵本を活用した指導案を提案しましょう。

注意してもらいたい点下記の通りです。

文化か、英語か、ストーリーかどれに重点を置くかを決める。

- 本の種類によって、子どもたちに何に集中してするかを決めます。子どもにストーリーのメッセージについて考えてほしいか、本に出ている英語を学習してほしいか、本が描いている文化について習ってほしいかどれに重点を置いたらいいかを考えることが必要。複数の焦点が可能。

単元構成：

- 何回授業を行うか。

Pre-Storytelling の活動。

- 予め、子どもに知って欲しい単語と背景知識
- 子どもにストーリーを聞きたい気持ちを与えるための活動

Storytelling

- どのようなページの扱い方を活用するか。
- どんな質問を聞くか。この質問をいつ聞くか。

Post-Storytelling

- 焦点によって、**Post-Storytelling** 活動が異なる。

グループ 発表

お名前：

学年：

絵本のタイトル：

授業の重点：

単元の構成（授業の回数）：

授業の構成（スペースが足りなければ裏をご利用ください）

1) Pre-Storytelling 活動

2) Storytelling

（発問のうち重要なものをいくつか具体的に書いてください）

3) Post Storytelling 活動