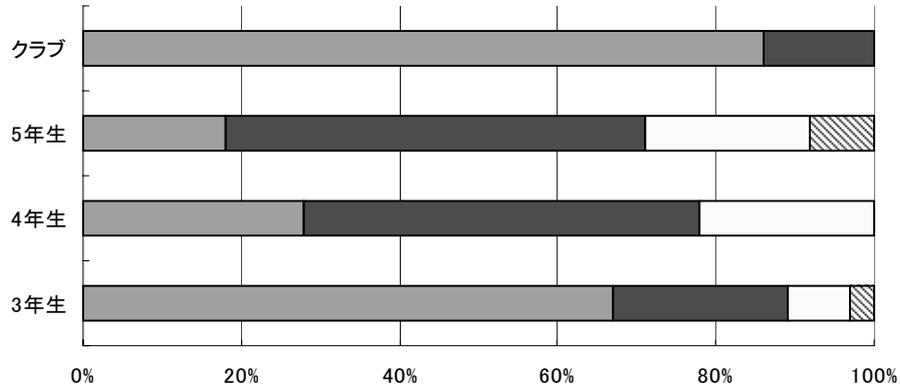


- ・児童にとって視覚的な効果は大きいため、この結果が次の「英語が好きですか」の結果につながっている。

7 英語は好きですか

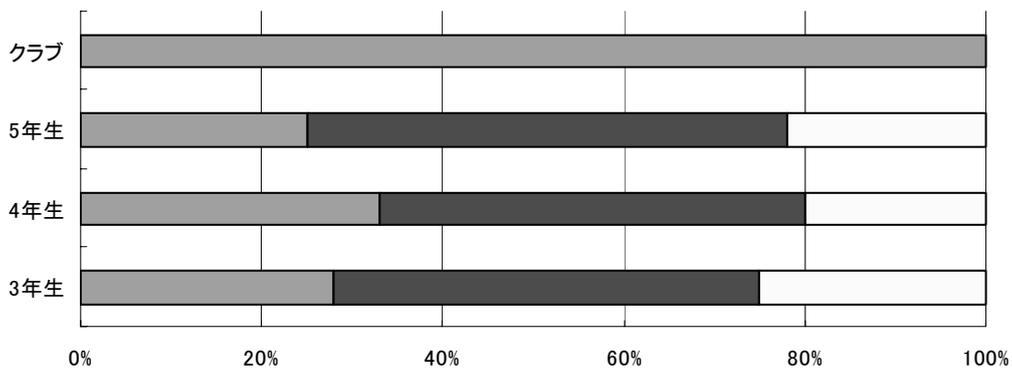


	3年生	4年生	5年生	クラブ
好きではない	3%	0%	8%	0%
あまり好きではない	8%	22%	21%	0%
好き	22%	50%	53%	14%
大好き	67%	28%	18%	86%

□ 大好き ■ 好き □ あまり好きではない □ 好きではない

- ・英語が好きな児童が75%以上を占めているが「あまり好きではない」「好きではない」という児童もいる。個人的に「好きではない」という児童に理由を尋ねると、「難しいから」「分からないから」という答えが返ってきた。

8 パソコンの使い方はむずかしかったですか

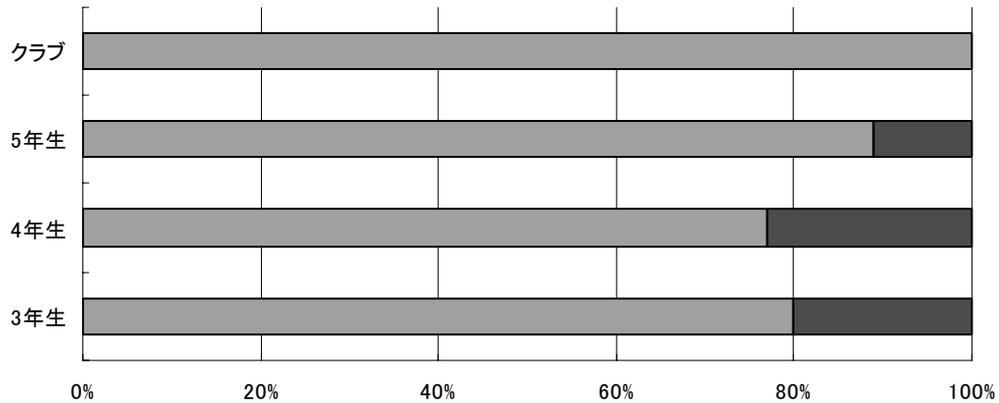


	3年生	4年生	5年生	クラブ
とても難しい	0%	0%	0%	0
少し難しい	25%	20%	22%	0
簡単	47%	47%	53%	0
大変簡単	28%	33%	25%	100%

□ 大変簡単 ■ 簡単 □ 少し難しい □ とても難しい

- ・どの学年もパソコンの使い方に対して、「たいへんかんたんだった」「かんたんだった」と回答している児童が75%以上になる。
- ・学年が上がるにつれて、パソコンの操作に慣れてきていることが分かる。

9ひとりであとでやれそうですか



	3年生	4年生	5年生	クラブ
■ やれそうではない	20%	23%	11%	0
■ やれそう	80%	77%	89%	100%

■ やれそう ■ やれそうではない

- ・どの学年も75%以上の児童が、「一人でもやれそう」と回答しているが、中には一人では難しいと答えている児童もいる。支援やフォローを考えていく必要がある。
- ・全体的にパソコンを使う操作が難しいと回答した児童数より、「一人ではやれそうにない」と回答した児童数が少なくなっていることから、パソコンの操作に慣れていなくても、使ってみようとしていることがわかる。

10. 最後に思ったことを何でも書いて下さい。

英語クラブ

- ・ゲームを入れて欲しい。
- ・英語だけじゃわからない人も出ると思うから、日本語で字幕みたいに書いた方がよいと思う。
- ・紙芝居のときに英語と日本語の字幕を入れて欲しい。
- ・とってもおもしろかったし、楽しかった。
- ・全体的に楽しかった。またやりたい。
- ・動物の名前とかもっと入れて欲しい。
- ・ゲームとか入れたら面白い。
- ・動物の名前はみんなが好きそうなものを入れた方がよい。
- ・色々な地域のことが見たい。
- ・クイズとかやってみたい。(ちょっとした歴史とか)
- ・いろいろな学校の特徴が出てくると良いと思う。(公園も)
- ・もっと英語を入れてほしい。
- ・家の中にあるものを英語にしてほしい。(キッチンにいつもあるものなど)

3年生

- ・トイレのところは、音だけではなく写真も見たい。
- ・トコトコがすごくかわいかった。胴体などを組み立てるところが楽しかった。

- ・ 英語がとてもたのしかった。いろいろな英語が聞けてよかった。
- ・ もうちょっと難しくしてほしい。
- ・ すごく楽しかった。
- ・ トコトコの家の中に入れたら良い。
- ・ いろいろな絵がほしいと思う。
- ・ 特に理科室がたのしかった。
- ・ もっと細かくしてくれると良いと思う。
- ・ またやりたい。
- ・ 理科室の顔作りで、髪の毛を入れると良い。
- ・ トイレは音だけではなく、画像を出してほしい。
- ・ 紙芝居がすごく楽しかった。
- ・ もっとたくさん部屋のタイトルを増やして欲しい。
- ・ 紙芝居を学校ごとに変えて欲しい。
- ・ 学校ごとに教室を変えてほしい。
- ・ 聞こえやすくしてほしい。
- ・ 人の声と音を大きくしてほしい。
- ・ 他の公園や、他の本やトコトコだけでなく、他の面白くてカッコいいキャラクターも入れて欲しい。
- ・ 地図が動かないようにしてください。
- ・ もう少しキャラクターをきれいにして、学校ごとの特徴を入れて欲しい。
- ・ 学校にパソコン室も入れて欲しい。
- ・ タイトルのキャラクターが可愛いので良い。他にもいろいろなキャラクターを入れてみてはどうだろう。体育のところに、例えば“北小ライノーズ”とか、学校のクラブの名前を映せば良いと思う。(ライノーズとは土曜日に北小でやっている。)
- ・ 2人でやったので楽しかった。
- ・ もう少し簡単にしてほしい。
- ・ いっぱい出してほしい。
- ・ すごく楽しい。

4年生

- ・ 全体的に楽しかった。
- ・ ゲームを入れてほしい。
- ・ 家でもやりたい。
- ・ 色々な勉強や名所を入れてほしい。
- ・ 動かないところがあった。こんどやりたい。
- ・ トイレのところがおもしろかった。
- ・ 音楽室が動かない。音が小さい。
- ・ クイズ形式でやってほしい。
- ・ 登場人物がかわいい。
- ・ 算数の授業を入れてほしい。

- ・ アニメーションをもっと入れてほしい。
- ・ キャラクターをもっとかわいく、人間に近くしたほうがいい。
- ・ 学校ではビデオみたいに見せてほしい。

5年生

- ・ ネチケットも勉強したい。
- ・ 音が出るところがおもしろい。
- ・ 工事中をなくしてほしい。
- ・ 出てくる英語が少ない。細かい所もだしてほしかった。
- ・ 英語のゲームが入っていたら楽しいと思う。
- ・ ここの学校はこんな学校だよ、という VTR を入れてほしい。
- ・ ストーリーの数を増やしてほしい。
- ・ 算数も入れてほしい。

4 活動例案

Tokorozawa English Adventure を使用した活動案 1

学びノートの1つの使い方として、活動案を紹介する。以下にその操作手順を示す。

学習活動・学習内容	支援	資料等	時
1. 今日のめあてを知る。 ・「DVD を使って、所沢を探検しましょう。」 ・ DVD をセットする。 ・「DVD を入れましょう。ボタンを押して、ケースを出します。入れたらまた、ボタンをおして、セットします。」	・ 一人一人に DVD を渡す。 ・ コンピュータは、2 人で1台なので、初めにやる順番を決める。 ・ マイコンピュータ CD UDF index ・ 苦手な子どもが気軽に使えるように、ボタンの操作手順を拡大して貼っておく。	DVD	3
2. 一人目の活動をする。 ・「埼玉県の地図が出てきましたね。」 ・ 赤い点は、小学校です。 ・ 緑の点は所沢の名所です。興味を持ったところをクリックして英語を聞いたり、話したりしてみましょう。」	・ T は言いながら、見て回る。 ・ 音量が、小さかったり、大きかったりしたら、調節する。 ・ 今回やったところが分かるように保存する。 ・ スタートの場面に戻った事を確認する。	手順を書いた紙	1 5 4 1 5
3. DVD をしまおう。 ・「交替しましょう。」	・ 交替する。 ・ 既習の印を記録するので、自分の		5

<p>まず、自分の DVD を取り出しましょう。画面の右上の×マークをクリックします。次の場面もどんどんクリックしていき、始めの青い画面に戻るまで、クリックします。</p> <p>4. 交替して 2 人目の人がやる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ペアの人と交替しましょう。 <p>自分の DVD を入れて、初めから同じようにして、地図の場面を出しましょう。前の人と同じやり方で、自分の行きたいところや、やってみたい所をクリックしていきましょう。」</p> <p>5. DVD をしまう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「終りにしましょう。画面の右上の×マークをクリックします。次の場面もどんどんクリックしていき、始めの青い画面に戻るまで、クリックします。DVD を取り出します。」 ・「左下のスタートをクリックして終了を選び、『電源を切る』にします。 <p>6. まとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「今日の活動を終わります。学びノートは楽しくできましたか？所沢について、初めて知った事や、楽しかったところは、どこですか？発表してください。」 <p>「家にコンピュータのある人は、つづきをやってみましょう。家に無い人は、学校でまたやりましょう。」</p>	<p>DVD でやるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スタート画面に戻す。 ・全てのコンピュータが o f f になったか確認する。 ・どの子ども、楽しく出来た事を確認する。 ・家でも、一人でやってみるように言う。 ・家にコンピュータの無い人も、学校のコンピュータでやるように、勧める。 	<p>2</p>
---	--	----------



TOKOROZAWA ENGLISH ADVENTURE を使用した指導案 2

Tokorozawa English Adventure を使用した活動案 2

対象学年 第4学年

場所 コンピューター室

時間	学習内容	学習活動	留意点
1 3	1 Greeting 2 Introduction	<ul style="list-style-type: none"> ・挨拶をする。 ・今日の学習内容を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・元気に挨拶をさせる。
15	3 Practice	<p>今日は DVD を使って所沢を探検しながら、いろいろな英語を発音してみましよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パソコンを立ち上げ、DVD を起動させる。 例：地図上の「〇〇小学校」をクリックしてみよう。 → 「教室」をクリックしてみよう。 → 好きなところをクリックして音の後に繰り返して言ってみよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・DVD を紹介しながら意欲を高める。 ・始めは同じ画面で操作する。 ・はっきり発音できるようにする。 ・同じ単語を2～3回練習するように促す。 ・デモの後に続いて練習する。 ・相手の目を見ながら発話する。
5	4 Skit	<p>練習をする。</p> <p>どんな物かを聞くときの英語の表現を勉強しましょう。</p> <p>A : What's this ? B : It's ~</p>	
15	5 Activity TOKOROZAWA ENGLISH ADVENTURE を使って	<p>質問ゲームをする。</p> <p>友達とペアになって問題を出し合うゲームです。</p> <p>① DVD を使いながら、画面上にあるものに対して“What is this?” の質問をする。</p> <p>② 質問されたら“It's a clock” 等と応え、そのものをクリックし、発音を確かめる。</p> <p>3回質問したら、交代する。</p> <p>③ 3回連続で発音できた方が勝ち。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・はっきりと発音できるようにする。 ・質問されたら、目を見て答える。
5	6 Conclusion	<p>新出単語の発音練習、確認をする。</p> <p>活動を振り返る。</p>	
1	7 Greeting		<ul style="list-style-type: none"> ・元気に挨拶をする。

Tokorozawa English Adventure を使用した活動案 3

対象学年 第3学年

- 目標
- ・教室にあるものの名前を知る。
 - ・ものの名前を聞き取ることができる。

展開

時間	学習内容	学習活動	留意点
5	1 Greetings	<ul style="list-style-type: none"> ・挨拶をする。 ・DVDのセットをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・元気に挨拶をさせる。 ・DVDが起動するか確認する。
5	2 Introduction	<ul style="list-style-type: none"> ・教室選択メニューから教室を出す。 ・手のマークが出るところをクリックするとものの名前が英語で聞こえることを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教室画面が出たか確認する。 ・操作の仕方が理解できているか確認する。
20	3 Practice	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろなところを試す。 ・教室にあるものの名前を知る。 ・覚えるまで音声が続いて発音する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・複数でコンピュータを使っている場合、交代して練習できているかを確認する。 ・自学の十分な時間を確保する。
5	4 Quiz	<ul style="list-style-type: none"> ・クイズに答える。 教師が言った英語の絵をクリックする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・正しく聞き取ることができているか。
5	5 Greetings	<ul style="list-style-type: none"> ・教師の話を聞く。 ・挨拶をする。 ・後片付けをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自学につなげられるような言葉掛けをする。

Tokorozawa English Adventure を使用した活動案 4

対象学年 第5学年

場所 パソコン教室

(展開)

時間	学習内容	学習活動	留意点
5	1 Greetings	挨拶をする。	・ 元気に挨拶をさせる。
5	2 パソコンの電源を入れる。		・ パペットを使い、説明をすることで意欲を高める。
10	3 Introduction	<p>“ Points get game” の説明を聞く。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>“ Points get game”</p> <p>① TOKOROZAW ENGLISH ADVENTURE の中に出てくる様々な単語を探し、音声を聞いて、各自練習する。</p> <p>② グループで教師の前に並び、習得した単語を発音し、得点を貯める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Carrot→ 5点 ・ Glue→ 10点 ・ Library→ 15点 </div>	<p>・ TOKOROZAWENGLISH ADVENTURE の中に出てくる単語をカードで用意し、カードの裏側に得点を記入しておく。</p> <p>・ 点数は、教師のところで発音をした際、写真の裏を見て、初めて何点かわかる。）</p> <p>・ 1つクリアしたら次の単語に取り組みさせる。</p>
10	4 Pattern practice	<p>PC を使用し、様々な単語を探し、音声を聞いて、パターン練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Carrot ・ Glue ・ Library 	<p>・ 班で助け合いながら練習をさせる。</p>
10	5 New words	<p>新出単語の発音練習、確認をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">今日のラッキーカードの発表</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ Library 	<p>・ ラッキーカードを事前に用意しておき、ボーナス点を加算する。</p>
5	6 パソコンの電源を切る。		・ 元気に挨拶をさせる。
	7 Greetings	挨拶をする。	

Tokorozawa English Adventure を使用した活動案 5

対象学年 第3学年

場所 パソコン教室

(展開)

時間	学習内容	学習活動	留意点
5	1 Greetings	挨拶をする。	・ 元気に挨拶をさせる。
5	2 パソコンの準備 をする。		・ パペットを使い、説明を することで意欲を高め る。
10	3 Introduction	<p>Suddenly, Tokotoko the Devil got me. D: 「Hahaha...I am "Tokotoko the Devil". I love pretty dogs. I want to eat you.」 T: 「Please help me!」 He does not like these 3 things.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ The 1st is a carrot. ・ The 2nd is a glue ・ The 3rd is a library <p>Please find these 3 words by using the computer ,and say them.</p> <p>とことこくんが、冒険の途中に、悪トコトコ に捕まってしまった。とことこくんを助ける ためには、悪トコトコの大嫌いなものを3つ 呪文のように正確に言わなければならない。 1 ニンジン 2 のり 3 図書室</p>	・ 英語で説明をした後に 日本語で補足説明を行 う
15	4 Pattern practice	<p>PC を使用し、3 つの単語を探し、音 声を聞いて、パターン練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ carrot ・ glue ・ library <p>1 つずつ言えるようになったら教師 のところへ行き、班全員で発音する。</p>	・ 班で助け合いながら練習 をさせる。 ・ 1 つクリアしたら次の単 語に取り組みさせる。
5	5 New words	新出単語の発音練習、確認をする。	
5	6 パソコンの電源 を切る。		
	7 Greetings	挨拶をする。	・ 元気に挨拶をさせる。

Tokorozawa English Adventure を使用した活動案 6

対象学年 第 5 学年

場所 パソコン室

英語学びノート活動案「瀧の城の竜」

学習内容	学習活動	留意点
1. 「瀧の城の竜」を英語で開く。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 場面ごとに大きな絵を出すのを見る。 	9 枚の大判の絵
2. 場面ごとの日本語訳を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師が読むのを集中して聞く。 	日本語の訳
3. 場面ごとに区切って英語を聴く。 ・ 場面ごとに単語を 2 つずつ数える。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 場面ごとに 1 回ずつ聴く。(できたら、ゆっくり読んだもので聴く。または、教師がゆっくり読む。) ・ 場面ごとに絵を見ていく。 ・ 教師の後について発音する。 	単語カード 大判の絵
4. 一人一人、英語を聞きながら、絵を探していく。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 場面ごとに、合った絵を探す。 	小版の場面ごとの絵
5. 最後にもう一度、英語で聴く。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 絵を見ながら、話の流れを確認する。 	

V 研究のまとめと今後の課題

1 研究のまとめ

「英語学びノート」は、現在、英語活動のおかれている現状をふまえ、本研究部とリンクして、より良いものを作ろうと努力している。初年度版は3年生から5年生を対象としたものが作成されている。そこで、対象児たちがDVDを活用して一人学びをする様子を観察し、学んだ後の感想をアンケートし実態をつかむことを行った。

アンケートでは、低学年ほど英語に対する興味が高く、DVDに対する関心も高かった。

「英語学びノート」は、まず英語を聞き、耳を慣らすことが重視されていることを考えると、低学年ほど英語の音を取り入れやすいことを実証する結果となった。また、単語は未習語があっても大きな支障とはなっていないことを実感できた。そして、様々な画像が児童の興味関心を喚起し、内容理解の一助となっていると考えられる。

アンケート結果を受け、「英語学びノート」を授業に活用できる方法はあるのか、また、どのように活用すると効果的であるのかについて考察を行った。まず、どういった授業展開が可能なのか、メンバー全員が活動案を考えDVD制作者の前で紹介を行った。各自がおかれている状況の中で、バラエティーに富んだ活動案を作成することができた。また、DVD制作者にとっても今後の完成に向けての参考になるものがあったように思う。

2 今後の課題

次年度は、アンケートの結果を考慮しながら、様々な活動案で実際に授業を行い検証していきたい。そして、それを現場の教師に広めていければと思う。さらに、より多くの児童が自主的に「英語学びノート」を活用していくための改善や工夫を行っていきたい。また、多様な「英語学びノート」活用の可能性も探っていきたい。

初めてのものには子どもたちは高い関心と興味を持つが、それ以降の関心の継続は難しい場合が多い。何度も興味を持って活用させることができるような手立ても考えていきたい。また、先進校の視察や研究発表会を通して、今後のDVD教材の効果的な使い方を研究していきたい。

教材開発には非常に多くの時間を要することから、本年度は主に「学びノート」作成の支援・実施状況調査などを中心に間接的に開発にたずさわった。直接開発にたずさわるのは今後も難しいと考えるが、アイデアや子どもの実態にあわせた教材作りの提案を「学びノート」の作成者に情報提供することでより開発に近づけるよう努力していきたい。