幼児英語教育の実践研究Ⅱ ──幼・小接続を見据えた英語カリキュラム開発──

Practical Study of Childhood English Education II:

English Curriculum Development for Cooperative Education Between Kindergarten and Elementary Schools

吉岡由佳 Yuka YOSHIOKA

Abstract

Teaching English to children specifically has become a worldwide phenomenon due to the international expansion of English teaching in general. This is combined with the common commitment of governments to reduce the initial age for English learning, as well as its inclusion in kindergarten and elementary school curriculums. Moreover, owing to the implementation of "foreign language activities" in Japanese public elementary schools from 2008 onward, the issue of second language learning in schools has become a timely and much debated topic.

Kurashiki Sakuyo Kindergarten began English education in May 2013. To teach three to five -year-old children effectively, we developed an English curriculum focused on fostering listening skills. This paper examines how to develop an English curriculum for early childhood education. Despite the importance of second language learning among preschool and elementary-school-aged children, research concerning this topic is sparse. Hence, this article presents an example of a yearly plan for three to five-year-old children; in doing so, its contents are discussed, which were developed through a practical study conducted at Kurashiki Sakuyo Kindergarten.

The following three points are addressed: 1. the issue of early childhood English education, 2. the development of an early childhood education English curriculum, and 3. the ideal form of transitional education in the period between kindergarten and elementary school. This paper builds upon a previous article entitled "Practical Study of Childhood English Education: The Influence of Total Physical Response on Student Output" (2014).

This research was supported by the Ministry of Education, Science, Sports, and Culture's Grant-in Aid for Scientific Research (C), 2015-2017 (15K02808, Yuka Yoshioka).

はじめに

平成23年に小学校で英語教育が導入された影響もあり、就学前の子どもを対象とした英語教育に対する社会的関心は年々高まっている。臨界期仮説に基づく早期英語教育の効果が期待され、様々な教材が開発されているほか、幼稚園や保育所等でも英語教育を導入する事例も増えている。子ど

もたちが英語に接する機会は、今後も増加するであろう。そこで、就学前の子どもの発達段階に合うカリキュラム開発を行うことで、小学校での英語教育の準備段階として適当なレベルと内容を検討する必要があると考えた。

本論文では、先行研究「幼児英語教育の実践研究—Total Physical Responseがアウトプットに与える影響」(吉岡 2014)をもとに、3歳児から5歳児までの幼稚園児を対象にした実践に基づく英語教育カリキュラムの開発、及び小学校英語との接続を見据えた早期英語教育について検討する。

I. 幼児期の英語教育の課題

まず、幼児期の英語教育の課題について考えてみたい。早期英語教育に関心が高まる一方で、幼児期における遊びを通した心の成長や母語習得の重要性を強調する意見の中には、英語教育が母語習得の妨げになることを憂慮する声もある。しかし、日本の一般的な英語学習環境(EFL)において、限られた英語学習時間が母語の発達に与える影響はほとんどない。バイリンガル教育や家庭で常に英語が話される環境を除いて、日本の幼児の触れる言語の大半は日本語であり、現段階では第二言語として学ぶ英語と比べると圧倒的なスピードで日本語を先に習得する。また、アメリカの一部の州では、外国語学習経験者と未経験者の英語や算数の成績を比較したデータを公開しているが、外国語学習経験者の英語の成績は未経験者と比べて高いか違いがないという結果が示されている(大津 2006)

幼児期における遊び、母語の習得が重要であることは間違いないが、英語教育が豊かな人間性を育む妨げになるものでもないと言えよう。また、普段使わない言語によって「伝え合う」という経験は、ことばを使うことの喜び、面白さを強く感じることにつながる。英語以外の言語の学習でも同様の効果は期待できるであろうし、他言語に触れることで「ことば」への関心が高まれば、母語の運用に対しても強い関心を引き出すことができるだろう。

平成27年8月20日中教審教育課程特別部会における論点整理(案)で、幼児教育における改訂の具体的な方向性は、次のように述べられている。

幼児が音声の響きやリズムに気付くこと、生活に必要な言葉を分かったり使ったりすること、生活の中で様々な色、形などに気付いたり感じたりすること、場面に応じて体の諸部位を十分に動かすことなどが、小学校以降の生活や学習の基盤につながると指摘されていることも踏まえ、今後の検討において、専門的・具体的に議論を深めていくことが求められる。その際、幼児一人一人に応じた対応を行うことや、日々の活動が小学校以降の生活や学習の基盤につながっていることを幼稚園の教員が再認識し、意図的に取り組むことなども求められる。(25)

すなわち、小学校以降の生活への接続も意識しながら、幼児の生活の中で言葉について学びを深めることが必要とされる。幼児の日常を理解し、年間を通して段階的に生活の中で言葉を豊かにするカリキュラム設定が求められよう。

Ⅱ章では、3歳児から5歳児を対象とした英語教育について、実践に基づくカリキュラム開発に

ついて述べる。

Ⅱ. 幼児英語教育のカリキュラム開発

くらしき作陽大学附属幼稚園において実施した英語の授業で取り上げた内容について[テーマ]、 [活動名]、[活動内容]、[目標(年齢別)]について、それぞれ表にまとめた(Appendix 1参照)。

取り上げたテーマは、「あいさつ」、「天気」、「数」、「色」、「からだ」、「動物」、「食べもの」、「家族」、「乗り物」、「部屋の中のもの」、「風景」、「対義語」、「Do you~/Can you~?」である。ほぼすべてのテーマについて、 $3\sim5$ 歳の間に期間をあけながら何度も繰り返し学習するが、それぞれの年齢に合わせて次第に難度を上げる学習方法(スパイラル学習)をとっている(「対義語」は、各テーマと関連させながら学習するため、附録の表からは除外している)。

そこで、それぞれの学年毎、活動毎に目標を設定した。基本的には、インプットを増やすことを 主な目的としていることから、3、4歳児では質問等はするが、園児が答えなかった場合でも無理 に発話は求めない。特に、3歳児では、英語に親しみ、友だちや教員と英語の時間を楽しむこと、 遊びの中で単語の意味を理解することを重視する。4歳児では、既習の語を使った発展活動に取り 組み、5歳児では互いに質問し合う等のコミュニケーション活動の基礎的内容を扱う。

さらに、学年ごとの年間予定を設定し、3年間を通した体系的な英語学習が可能になるよう学習内容を検討した(Appendix 2参照)。 1年間の学びの中で、同じテーマについて手法を変えながら数回学び、さらに3年間の学びの中でもそれぞれのテーマの難度を調整しながら、発展的な学習を段階的に行う。

カリキュラム(Appendix 2)に基づき2年半実施した結果、おおよそ計画に示す通り3、4歳児では、語彙を増やし、単語でのやり取りを中心に行うことができるようになった。5歳児では、3、4歳児で学習した語彙を使いながら、"Do you~?"、"Can you~?"などの質問文を使って互いのことを知り、また伝え合うことができるようになっている。友だちの好きなものを尋ねたり、知ったりすることで、言語の特性である「伝え合う」ことの喜びを感じている様子が伺える。同じ食べ物や色が好きだったり、違う意見が出たりする中で、定型文を使って質問し、応答するだけでなく、「どうして?」(Why?)、「ほんとに?」(Really?)という気持ちを表現する姿も見られるようになった。年間計画、学習内容については、子どもたちの生活の中で見つけられるテーマを取り上げながら、言葉は日々の生活と密接に結びついているということを自然に学ぶことのできる設定が重要である。

Ⅲ. 小学校との接続を見据えて

「日本再興戦略—JAPAN is BACK」(平成25年6月14日)では、初等中等教育段階からの英語教育を強化し、高等教育では留学機会の拡充によって、グローバル化に対応する人材力の強化が掲げられている。この中でも特に注目されるのは、小学校においての「外国語活動」である。また、平成26年6月24日の「日本再興戦略 改訂2014—未来への挑戦」においては、小学校での英語教育実施学年

の早期化などに向けた学習指導要領の改訂を2016年度に行うことを目指すとされている。

具体的な内容としては、小学校高学年での教科化により、「聞く」、「話す」、「読む」、「書く」の4技能を指導対象とし、中学校での学習の定着を図ることが示されている(傍点筆者)。前段階として、中学年では従来の活動型で「聞く」、「話す」の2技能に焦点を当てる。小学校高学年での外国語活動導入以来、「聞く」、「話す」に特化した音声中心型の指導を行ってきたが、このことは多くの児童が英語に対する肯定的なイメージを持つことにつながったと言える一方で、中学校入学後に調査したアンケートでは、小学校で「読む」、「書く」ことに触れておきたかったという意見も多くある。これは、音声中心指導によって、児童の英語への関心・意欲が高まったことが要因の一つと考えられるが、より抽象的な思考が可能になる小学校高学年で「読む」、「書く」ことを導入することで中学校英語へのよりスムーズな接続もねらいとしてあろう。

授業時間については、2015年8月20日中教審教育課程特別部会における論点整理(案)では、「高学年で正式教科化、週2コマ(うち1コマはモジュールの活用も検討)、3年生から週1コマの外国語活動を実施するよう議論が進んでいる。つまり、高学年では現行の外国語活動年間35単位時間から、およそ倍の年間70単位時間が必要となる。そこで、モジュール学習などの繰り返し指導の効果的な導入が検討されている。

こうした学修の成果を測る指標として、文部科学省が示す英語教育の抜本的強化のイメージ図 (2015年8月21日)によれば、現状では中学校段階の1200語程度の学習内容をCEFRのA1とし、高等学校では1800語~3000語でA2としている。今後は、小学校をCEFRのPre-A1とすると、中学校でA1~A2、高等学校でA2~B1を目標とすることが文科省の方針にも示されている。従来よりも高度な英語力を身につけさせる理由として、特にこれからの時代に求められる資質・能力が次のように指摘されている。

日本人としての美徳やよさを備えつつグローバルな視野で活躍するために必要な資質・能力の育成が求められる。言語や文化に対する理解を深め、国語で理解したり表現したりすることや、さらには外国語を使って理解したり表現したりできるようにすることが必要である。こうした言語に関する能力を向上させるとともに、古典の学習を通じて、日本人として大切にしてきた言語文化を積極的に享受していくことや、芸術を学ぶことを通じて感性等を育むことなどにより、日本文化を理解して自国の文化を語り継承することができるようにするとともに、異文化を理解し多様な人々と協働していくことができるようになることが重要である。

また、日本のこととグローバルなことの双方を相互的に捉えながら、社会の中で自ら問題を発見し解決していくことができるよう、自国と世界の歴史の展開を広い視野から考える力や、思想や思考の多様性の理解、地球規模の諸問題や地域課題を解決し持続可能な社会づくりにつながる地理的な素養についても身に付けていく必要がある。(10)

ここでは、地球規模の視点を持ちながら、自国文化・異文化への理解を深める必要性が述べられており、言語については、国語と外国語の両方を使って、理解したり、表現したりする力が必要となるとされている。国語教育と関連付けながら外国語教育を行うことについては、論点整理(案)内でより詳しく説明されている。

国語や外国語を使って理解したり表現したりするための言語に関する能力を高めていくためには、国語教育と外国語教育のそれぞれを充実させつつ、国語と外国語の音声、文字、語句や単語、文構造、表記の仕方等の特徴や違いに気付き、言語の仕組みを理解できるよう、国語教育と外国語教育を効果的に連携させていく必要がある。こうした言語に関する能力を向上する観点からの外国語教育の充実は、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成や国語の能力の向上にも大きな効果があると考えられる。(26)

CLIL (Content and Language Integrated Learning) など、他教科と英語を統合させる教授法に注目が集まる中で、言語を学ぶという観点から、国語と外国語の関連付けが重視される。つまり、外国語学習を通して、言語そのものへの関心を高め、国語と外国語の双方の言語学習において相乗効果を上げることが期待されている。

また、先にも指摘したように、これまでの外国語活動実施のアンケート結果から、「話す」「書く」といったアウトプット活動が十分でないことも明らかになっており、音声から文字指導への接続、国語と英語の関連付け、高学年でのより抽象的な思考力を高める学び、の3点が今後の課題と言える。また、今後は国語の指導とリンクさせながら、アルファベット、単語や語順などの文字指導の積極的な導入も見込まれる。

一方で、幼児教育と小学校教育の接続に関しては、「全ての教科等において幼児教育との接続を意識した教育課程を編成したり、幼児教育の特色を生かした総合的な指導方法を取り入れたりするなど、スタートカリキュラムの編成等を通じて、幼児教育との接続の充実や関係性の整理を図る必要がある」(27)と述べられ、幼稚園から小中一貫教育の制度化を考慮した検討が必要となる動きがある。こうした動向からも、幼児英語教育においても、小学校のカリキュラムを意識した教育内容の選定が重要になろう。現段階では、英語(外国語活動)は、小学校中学年からの導入が予定されているが、小学校1年生から定期的に英語学習に取り組む学校も少なくない。こうしたことも考慮に入れ、より円滑な接続のために小学校との連携を図る必要がある。

おわりに

文部科学省の示す方針からも、今後は「英語」を子どもたちの生活から切り離して捉えるのではなく、母語や他の学びと有機的に関わらせながら、生活の中に取り入れる姿勢が一層必要となるだろう。幼児期の英語教育は、子どもたちが日ごろ慣れ親しんだ言語世界とは違う世界が存在することを知り、多様な文化や価値観への理解を深めるきっかけとなる。

しかし、従来の受験対策に重点を置いた英語が「使えない英語」として批判され、導入時期の早期 化に解決の糸口を求めることになったが、受験英語の文法重視のイメージからか、幼児期から「英 語嫌いになってはいけない」と過剰に考える傾向も一部にある。確かに、母語習得も十分でない段 階から英語に対する不安感や苦手意識を強めることは避けねばならない。一方で、英語も数多くあ る学びの中の一分野であること、言語知識は無理に教え込むのではなく、日常の中で積み重ねて形 作られるものであることを保護者、教育者がより深く理解すれば、英語に取り組むための心理的な 壁が低くなるかもしれない。母語が生涯をかけて成長・変化し続けるのと同様に他言語も学び始め れば終わりはない。気長に、しかし計画的に取り組めば、一つのスキルとして確実に視野を広げて くれる。幼児期には覚えた英単語数の多さ、少なさに一喜一憂するのではなく、言葉の教育を通して幼児一人一人がどれだけの感動を得られたかが、その後の言語学習を推し進める原動力となるだろう。

他言語を学ぶ醍醐味は、文化的背景の異なる人々とも言語というツールさえあれば心を通わせることができると実感すること、その言語独特の感覚を知ることで多角的な視点で物事を捉えられるようになること、自国語・文化を客観的に捉える姿勢が身につくこと等が考えられる。こうした経験は子どもたちの心の成長にも大きく貢献するであろう。

戦後、ヨーロッパで英語教育が盛んになった理由の一つとして、「戦争回避」がある。第二次世界大戦を教訓に言語が理解できれば互いの思いも理解しあえるという観点から、共通語としての英語教育が導入され始めたのである。英語を日常的に使用しない日本においても、他者を理解することが平和につながる、という視点は英語教育に携わる者にも、学ぶ者にも重要な視点である。目先の言語運用能力にとらわれず、まずは他者を理解しようとする心を育むことが言語教育の重要な役割ではないだろうか。

本研究は、平成27年度JSPS科学研究費 基盤研究C (課題番号15K02808)の助成を受けて行われたものである。

引用・参考文献

- 大津由起雄『日本の英語教育に必要なこと―小学校英語と英語教育政策』、慶応義塾大学出版、2006 年。
- 西尾由里「年齢要因および学習経験が音素の発音に及ぼす影響について―公立小学校を対象として ― |『日本児童英語教育学会研究紀要』第19号、1-15、2000年。
- 文部科学省、『小学校学習指導要領解説「外国語活動編」」、平成20年8月改訂版。
- ----、『幼稚園教育要領』、平成20年3月改訂版。
- ----、中教審教育課程特別部会における論点整理(案)(8月20日)

<http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/053/sonota/1361117.htm>
吉岡由佳「幼児英語教育の実践研究——Total Physical Responseがアウトプットに与える影響」『くらしき作陽大学・作陽短期大学研究紀要』第46巻第2号、53-69、2014年。

Ellis, Rod. Second Language Acquisition. Oxford UP, 1997.

Richards, Jack C., Theodore S. Rogers. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge UP, 2001.

附録

<Appendix 1>

テーマ	活動名	活動内容				
			3歳	4歳	5 歳	
	Hello Song	・挨拶歌を授業の開始時に歌う。 歌詞: Hello, Hello, Hello, How are you? I'm fine, I'm fine, I hope that you are too.	ジェスチャーを つけながら、歌 を覚えて歌え る。	意味を理解した上 として覚えて歌う	で、Daily routine ことができる。	
あいさつ	How are you?	"How are you?"の対話。 T: How are you? S: I'm fine. / I'm very good. / I'm tired. / I'm hungry.	fine, very good, tired, hungry か ら選んで気持ち を伝えることが できる。	"I'm"を使い、 fine, very good, tired, hungry から選んで気持 ちを伝えること ができる。	"I'm"を使い、 fine, very good, tired, hungry から選んで気持 ちを伝えること ができる。 教員に質問する ことができる。	
さつ	How are you?-chain drill	・子どもたち同士で How are you?の応答をする。 S1: How are you? S2: I'm fine. How are you? S3: I'm hungry. How are you? T: I'm very good. Thank you.	-	-	互いに質問し合い、状況に応じた表現で気持ちを伝えることができる。	
	Goodbye Song	・挨拶歌を授業の終了時に歌う。 歌詞: Goodbye, Goodbye, Goodbye my friends. Goodbye, Goodbye, See you next time.	ジェスチャーを つけながら、歌 を覚えて歌え る。	意味を理解した上で、Daily routine として覚えて歌うことができる。		
天気	How's the weather?	・天気を尋ねる対話。天気の名前で答える。 T: How's the weather today? S: It's sunny / rainy / cloudy / windy / snowy.	sunny, rainy, cloudy, windy, snowy の単語の意味と絵カードを一致させられる。 How's the weather today? の質問に単語で答えられる。	sunny, rainy, cloudy, windy, snowy の単語の意味と絵カードを一致させられる。 How's the weather today?の質問に"It's	sunny, rainy, cloudy, windy, snowy の単語の意味と絵カードを一致させられる。 How's the weather today? の質問に"It's ○○"と答えられる。また、子ども同士で応答することができる。	
		・天気を尋ねる対話。Yes/No で答える。 T: How's the weather today? Is it [sunny]? S: Yes / No	Yes/No の使い方を 使用できる。	を理解し、適切に	-	

Dress-up Game	・教員が衣装を変えながら、寒さ・暑さ・雨・風・雪を表す。 T: Today, it's cold outside. I need a jacket and a scarf. S: Cloudy? T: It's a little bit cloudy, but I feel something cold and wet landed on my cheeksIt's falling down down down It's white and cold. S: Snowy? T: Yes, that's right. It's snowy. S: It's snowy.	-	与えられるヒント (既習語以外も含む) とジェスチャーを関連付けながら、どのような状況を示しているのか理解できる。sunny, rainy, windy, cloudy, snowyの中から、状況に合う正しい語を選択できる。	与えられるヒント (既習語以外も含む)とジェスチャがら、できる、このような状況を示してきる。 sunny, rainy, windy, cloudy, snowyの中から、状況を選し、文("It's ○ ○.")をつきる。
	・教員Aが天気の絵カードを持つ。教員Bがその天気に必要な服装について質問する。 T: Does ···sensei need an umbrella? S: Yes/No	-	天気と、その天気解できる。 jacke sunglasses, sun-t coat, scarf等の語結び付けて理解で	block, umbrella, とそれぞれの物を
	・教員Aと子どもBの「チーム①」が天気のカードを選ぶ。教員Cと子どもDの「チーム②」は、そのカードの内容(天気)を当てるために質問をする。 質問がカードの内容に合致すれば、子ども Bは質問に出た物を身に付ける。 ① Does he/she need a sun-block? ② No. ① Does he/she need a coat? ② Yes.	示された絵カードに必要な服装を考え、Yes/Noの応答ができる。	天気に合う服装を連想し、服装に関する語(jacket, gloves, sunglasses, sun-block, umbrella, coat, scarf 等)を聞いて理解できる。	天気に合う服装を理解し、服装に関する語(jacket, gloves, sunglasses, sun-block, umbrella, coat, scarf等)の語を使いながら、互いに"Do you need ○○?"などの質問をすることができる。
Weather Forecast News	 ・地図に地名を示しながら、教員がそれぞれの土地の天気を説明する。子どもたちはその説明を聞きながら、天気を答える。その際、target word は極力使わず、関連語を用いて説明する。 T: Tokyo is very hot today. We need a sun-block. S: Cloudy? T: We can see the sun. It's too hot. S: Sunny? 	-	-	「天気予報」を 理解しているこ ととし、与えら れるヒント (既 習語以外も含 む) から、それ ぞれの地域の天 候を予想でき る。
Touch Game	・あらかじめ教室内に天気の絵カードを貼り付けておく。教員が指示するカードにタッチするゲーム。 T: Touch the [sunny] card.	"Touch ○○." という指示を理 解し、天気の絵 カードに触れる ことができる。	"Touch ○○." という指示を理 解し、天気の絵 カードに触れら れ、自分が触っ たカードについ て尋ねる、 "What's this?" の質問に答えら れる。	-
Guessing Game	・子どもに好きな天気のカードを選ばせる。他 の子どもたちにそのカードが何か当てさせる。	sunny, rainy, clou の語の意味を理解		選ばれたカード の内容を言い当

			ドの天気を言い当る。 カードを持つ子と 応答することがで	もは、Yes/No で	てるために、 "Do you have a ○○ card?"の文 を使って尋ねる ことができる。 カードを持つ子 どもは Yes/No で応答すること ができる。
数	Songs about Number	・"7steps" (1~7) 歌詞: One, two, three, four, five, six, seven, One, two, three, four, five, six, seven, One, two, three, One, two, three, One, two, three, four, five, six, even (※variation: 数字を取って歌う。取った数字 の部分は歌わない/手をたたく等)	リズムに合わせ て数字を声に出 して読むことが できる。 また、1~7の数 字と発音を一致 させることがで きる。		歌を歌い、途中の スピードアップす らしみながら行う
		・"Cookies" (1~3+食べもの) 歌詞: Cookies, cookies, one, two, three. Cookies, cookies, one, two, three. One for you. One for me. One for the teacher, one two, three. (※variation: Cookies を他の食べ物にかえて歌う)	1,2,3の数を実際にクッキーのおもちゃに触れながら理解することができる。	クッキー以外の 食べ物に変えた 場合にも、リズ ムに合わせて歌 いながら数を数 えることができ る。	子どもたち同士 で歌を歌いなが ら、一つ一つ手 渡ししながら食 べ物の数を数え られる。
	Tower Game for number	・紙コップと色画用紙(10×10cm 程度)を交互 に積み重ねてタワーを作る。 重ねた紙コップの数を数える。 T: Would you like red or yellow? S1: Yellow. T: Here you are. S1: Thank you. T: Would you like blue or orange? S2: Blue. ・・・・ T: How many cups are there? Let's count together.	"Would you like ○○or○○?", "How many○○?" の質問の意味を 理解し、単語を 使って正しく応 答することがで きる。	思を正確に伝える また、みんなで一 げる楽しさ、協力 注意深く取り組む	つのものを作り上 1・応援する姿勢、 ことの重要性を きる。 学習をリンクさせ
	Touch Game	・あらかじめ教室内に数字のカードを貼り付けておく。教員が指示するカードにタッチするゲーム。 T: Touch 4. Go find 4	"Touch ○○." という指示を理 解し、数字のカ ードに触れるこ とができる。	"Touch ○○." という指示を理解し、数字のカードに触れることができる。また、自分が触ったカードについて、"What's this?"の質問に答えられる。	-

	Guessing Game	・カードの文字を確認した後、裏返しにして、 どこにどの数字があるか言い当てる。	数字と発音(音声)を一致させることができる。				
		T: Where is "3"?					
	Rainbow Song	· Rainbow 歌詞: Red, yellow, pink, green, purple, orange, blue. Here is a rainbow, a rainbow.	リズムに合わせ て歌うことがで きる。また、音 声と物体を一致 させて認識でき る。	て歌い、IP音に意 することができ			
色	Color ball Game	 ・ 二色のカゴ (赤・黄) それぞれに複数のカラーボールを入れる。好きな色のカゴを選ばせ、その中から取り出したボールの色を答える。 T: "Would you like red or yellow?" S: Red. T: Close your eyes. Take one ball out. Open your eyes. What color is this? S: Green. 	コミュニケーションを図りなが んだボールの色)を正確に伝らゲームを行うとができる。 楽しさを知る。 また、友だちが選んだボール解答しながら、仲間と学ぶ楽知る。		を正確に伝えるこ んだボールの色を		
	Arts and Crafts (glue)	・青(魚) /赤(長方形) /ピンク(ハート) /緑(丸) /黄(三角) /紫(四角) の色画用 紙をそれぞれの形に切る(40 枚程度)。 教員が色画用紙を見せながら、ほしい色を尋ね、子どもたちは色の名前を答える。 色画用紙は台紙に貼り付ける。 T: Would you like pink or blue? S: Blue. T: Here you are. S: Thank you. ・・・ T: Would you like pink or blue? S: Pink. T: Here you are. This is blue. S: No. Pink. Pink, please. T: Oh, sorry. Here you are.	自分の意思を伝えることができる。 活動に取り組む中で、色を表す言葉を聞いてることができる。 とができる。	自分の意思を正確に伝え、会話として適切な応答(Here you are. Thank you.)をすることができる。	自分の意思を正確にたることができる。 間違って伝わった時にしたり、 間違っているということを伝えることができる。		
	Fishing Game	・教員: 青、赤、黄、ピンク、緑、紫の色紙を魚の形に切る。(50枚程度)バランスよく教室に配置する。教員は、「魚釣りに行く」(もしくは水槽から逃げた魚を捕まえに行く)という設定について説明し、指示された色の魚を探すゲームであることを説明する。また、活動中に友だちを押したりしないよう安全に気を付けるように注意する。 T: Let's catch a yellow fish. S: Yellow fish. T: Ok. Let's catch two blue fish. S: Blue fish. T: Yes, but I said "two" blue fish. S: Ok. Two blue fish. T: Everyone, let's count together.	活動の内容を理解し、指示された色を探できる。また、想像力を働かせながら、活動を行うことができる。	色だけでなく、 数などの情報が 追加された場合 にも正しく理解 できる。(two blue fish, three red fish 等) また、10以上の 数(1~15)にも興 味を持って数え ようとする姿勢 を養う。	複数の情報が追加された場合にも正しく理解できる。(Two big green fish, One long red fish等)また、10~20の数字を理解し、数えることができる。		

	Apple Picking Game	 教員: 赤りんご、青りんごをそれぞれ画用紙で作り(50 個程度)、バランスよく教室に配置する。 教員: リンゴ狩りに行くという設定であることを説明する。 "Let's pick two green apples"など指示をする。 子ども: 適切な色・数のりんごを選んで教員に渡す。 教員: 子どもが席についたら、集まったりんごを一緒に数える。 教員: 再び指示を出す。 	フィッシング・ ゲームで学んだ 色と数に関する 知識を活かして ゲームに取り組 むことができ る。	10以上の数 (1~15)にも興味 を持って数えよ うとする姿勢を 養う。	10~20 の数字を 理解し、数える ことができる。
	Tower Game for colors	・紙コップと色画用紙(10×10cm 程度)を交互 に積み重ねてタワーを作る。 重ねた紙コップの間の色紙の色を順番に言う。 T: Would you like red or yellow? S1: Yellow. T: Here you are. S1: Thank you. T: Would you like blue or orange? S2: Blue. ・・・・ T: What color is this? Let's say together.	"Would you like ○○ or ○○?"の質問の 意味を理解し、 単語を使って正 しく応答するこ とができる。	思を正確に伝える また、みんなで一 げる楽しさ、協力 注意深く取り組む 理解することがで	つのものを作り上 1・応援する姿勢、 ことの重要性を きる。 学習をリンクさせ
	Coloring	・ぬり絵シートを配布し、Tower Game で学習 した対話を通してぬり絵を完成させる。	"Woud you like~?"の応答 に単語で答える ことができる。	教員とのやり取りの中で正確に意思を伝えることができる。また、状況に合わせて簡単な対話をすることができる。	教員とのやり取りの中で、正確に意思を伝え、間違って伝わった時には訂正をすることができる。
	Touch Game	・指示があったからだの部分の絵カードにタッチするゲーム。 T: Touch the head card.	"Touch ○○." という指示を理 解し、絵カード に触れることが できる。	"Touch ○○." という指示を理解し、絵カードに触れることができる。 また、自分が触ったカードについて尋ねる、 "What's this?" の質問に答えられる。	-
	Guessing Game	・カードの色を確認した後、裏返しにして、 どこにどの色があるか言い当てる。	色の名前と発音を	· ──致させることが [~]	できる。
からだ	Songs about body	T: Where is the red card? ・からだの部分の名前に関する歌を歌う。 歌詞: Head, shoulders, knees and toes, knees and toes. (×2) Eyes and ears and mouth and nose. Head, shoulders, knees and toes, knees and toes.	リズムに合わせて がら歌を歌うこと	、それぞれのから† ができる。	ごの部分に触れな

	Touch Your Body Game	・教員が指示するからだの部分を触る。 T: Touch your mouth. T: Touch ○○sensei's toes. ・・・・	教員の指示に従って、からだの 部分に触れるこ とができる。	教員の指示に従って、から に触れながら、その部分の うことができる。	
	Make a Face Game (Game/ Arts and Crafts)	・取り外せる顔のパーツを使って、正しい位置に置きながら顔の部位の名前を覚える。 (※variation:①教員が目隠しをして、this goes here?と尋ね、子どもたちはYes/Noで応答する。②子どもたちが、それぞれの部分を適切な場所に貼り付ける。)	顔の部分の名前を確認しながら、正しい位置に貼り付けることができる。	顔の台紙に顔の 部分を貼り付ける Arts and Crafts に取り組 む。教員の "Would you like~?"の質問 に適切に応答 し、ほしい部分 を受け取って、 顔を完成させる ことができる。 T: Would you like blue eyes or green eyes? S: Blue eyes.	
	Touch Game	・指示があったからだの部分の絵カードにタッチするゲーム。 T: Touch the head card.	"Touch ○○." という指示を理 解し、絵カード に触れることが できる。	"Touch ○○." という指示を理解し、絵カードに触れることができる。 また、自分が触ったカードについて尋ねる、"What's this?" の質問に答えられる。	-
	Guessing Game	・子どもが体の部分に触れる。他の子どもたちがその部分の名前を答える。	友だちの触って いるからだの部 分の名前を答え ることができる。	いるからだの部 に描れ 分の名前を答え 動物が たり、それが正 るから 解である場合は の名前 Yes、間違ってい ことが れば No と答え When ることができる。 touch	ロイラスト いれる人・ が触ってい いだの部分 行を答える いできる。 e is he/she ing?の質 こ慣れる。
動物	Behind the Door Game	・一枚のドアについている複数のドアを一枚ず つ開けていくと、動物の姿が少しずつ見える。 子どもたちは動物の名前を答える。	-	どのドアを開けたいか、素 話の中で意思を伝えるこ る。 少しずつ見える動物のか 分の名前を答えながら、る か想像することができる。	とができ らだの部 どんな動物

	Do you like○○?	好きな動物について、教員の質問に答える。また、お互いに質問し合う。	-	-	教員の質問に Yes/Noで応答 する。また、互 いに質問したい 動物を選び、 "Do you like"の 質問文を使って 尋ねることがで きる。	
	Story	・動物の登場するペープサートを見ながら、動物の名前を繰り返し発音し、覚える。	の名前を繰り返し発音し、覚える。 登場する動物の 前を英語で言うこと 名前を教員の指 た、物語の中の繰り 示に従って発音 できる。 できる。			
	Touch Game	・指示があったからだの部分の絵カードにタッチするゲーム。 T: Touch the head card.	"Touch ○○." という指示を理 解し、絵カード に触れることが できる。	"Touch ○○." という指示を理 解し、絵カード に触れることが できる。 また、自分が触 ったカードにつ いて尋ねる、 "What's this?" の質問に答えら れる。	-	
	Guessing Game	・カードの絵を確認した後、裏返しにして、どこにどの動物のカードがあるか言い当てる。 T: Where is the rabbit?	動物の絵と発音(ることができる。	音声)を一致させ	動物の絵カードを言い当てた後、"Do you like~?"の質問に答えることができる。	
食べもの	Super Market Game	・スーパーに買い物に行くという設定で、ほしい食べ物を店員(教員)に伝え、手に入れる。 T: Hello. S: Hello. Apple please. T: Here you are. S: Thank you. Bye-bye. T: Thank you.	-	教員とのやり取りの中で、自分の意思を正確に伝えることができる。また、自然な会話を成立させるために、必要に応じた応答(挨拶等)を行うことができる。	買い物客だけで なく、店員の役 も子どもたちが することができ る。欲しいもの を1つ以上ある 場合も伝えるこ とができる。	
	Do you like \bigcirc ?	・好きな食べものについて"Do you like~?"の質問文で尋ねられ、的確に応答できる。 T: Do you like apples? S: No. T: Do you like cookies? S: Yes.	教員の質問に対し えられる。	子ども同士で質 問・応答をする ことができる。		

	Coloring Guessing Game	・複数の食べものの絵シートの中から自分の好きなものを選び、好きなクレヨンの色を受け取って色をぬる。 T: Which do you like, cake or strawberry? S: Strawberry. T: Ok, here you are. Would you like blue or red? S: Red please. ・カードの絵を確認した後、裏返しにして、どこにどの食べものの絵カードがあるか言い当てる。	・ 食べものの絵と発 させることができ	思を正確に伝える また、自然な会話 に、必要に応じた 行うことができる 音 (音声) を一致	を成立させるため 応答(挨拶等)を
		T: Where is the orange card?			に答えることが できる。
	Touch game	・指示があった食べものの絵カードにタッチするゲーム。 T: Touch the strawberry.	"Touch ○○." という指示を理 解し、食べもの の絵カードに触 れることができ る。	"Touch ○○." という指示を理解し、食べものの絵カードに触れることができる。 また、自分が触ったカードについて尋ねる、"What's this?"の質問に答えられる。	-
家族	Song	・家族に関する歌をジェスチャーをつけながら歌う。 Father finger, father finger, where are you? Here I am, here I am, How are you? Mother finger, mother finger, where are you? ・・・・ [親指: father/人差し指: mother/中指: brother/薬指: sister/小指: baby]	-	ジェスチャーを 付けながら歌を 歌うことができ る。家族のそれ ぞれの名前を一 致させながら言 うことができる。	親指からの順番だけでなく、小指からの順でも歌える。
	Story	・家族に関するパネルシアターを見ながら、繰り返される家族の名前を覚える。 One day, this boy found an apple tree. But the tree was too high to climb up. Then, he called his father. "Father, father, where are you?" ・・・・・	-	ストーリーを聞きながら、繰り返し家族の名前を発話し、覚えることができる。	家族の名前を正確に発音できるともに、ストーリの中で繰り返されるフレーズを教員と一緒に発話できる。

	m 1		I	um 1 0 0 u	
	Touch game	・指示があった家族の絵カードにタッチするゲーム。 T: Touch the mother: Where is the mother?		"Touch ○○." という指示を理 解し、家族の絵 カードに触れる	"Touch ○○." という指示を理 解し、家族の絵 カードに触れる
		1. Todan die motier. Where is the motier.	-	ことができる。	ことができる。 また、自分が触ったカードについて尋ねる、 "What's this?" の質問に答えられる。
	Karuta Game	・同じ絵のカードを 2 枚ずつ用意する。神経衰弱の要領で、裏返しにしてめくったカードが、同じ絵であれば、1point。違う絵であれば、次の人がカードをめくる。bike, car, train, rocket, boat, plane, truck	-	乗り物の名前を終がら覚えることが	
	Story	・子どもたちが登場するストーリーを考案し、 それぞれの子どもが乗り物に乗って登場する。	-	ストーリーを聞きながら、繰り返し乗り物の名前を発話し、覚えることができる。	乗り物の名前を 正確に発音でき るとともに、ス トーリーの中で 繰り返されるフ レーズを教員と 一緒に発話でき る。
乗り物	Touch Game	・指示があった乗り物の絵カードにタッチするゲーム。 T: Touch the bike. Where is the bike?	-	"Touch ○○." という指示を理解し、乗り物の 絵カードに触れることができる。	"Touch ○○." という指示を理解し、乗り物の 絵カードに触れることができる。 また、自分が触ったカードについて尋ねる、"What's this?" の質問に答えられる。
	Guessing Game	・カードの絵を確認した後、裏返しにして、どこにどの乗り物の絵カードがあるか言い当てる。 T: Where is the car card?	乗り物の絵と発音 せることができる		乗り物の絵カードを言い当てた後、"Do you like~?"の質問に答えることができる。
部屋の中のもの	Make your own room	・部屋の中の家具や窓の配置を考えさせる。 chair, table, window, bed, door	-	教員と一緒に子 どもたち全員で 一つの部屋をつ くることを楽し む。	一人一人が教員 とのコミュニケ ーションを通し て意思を伝え、 台紙に家具や窓 等の配置を考え ることができ る。
	Story	・クラスの子どもたちの家に遊びに行くという 設定で、パネルシアターを見せる。	-	家具等の語を教員 し発音できる。	員と一緒に繰り返

	How many chairs?	・教室内の椅子やテーブルを一緒に数える。	-	実際に家具など に触れながら、 物とその名前 (音声) を一致 させることがで きる。	教室内の物の名 前と数を考え、 適切な表現をす ることができ る。(five chairs 等)
	Make your own town	・街の風景を考えながら、目標語を覚える。 sky, cloud, sun, mountain, lake, ocean, forest, trees, house	-	教員と一緒に子 どもたち全員で 一つの街をつく ることを楽し む。	一人一人が教員 とのコミュニケ ーションを通し て意思を伝え、 山や湖などの配 置を考えながら 台紙に絵を貼っ て街をつくるこ とができる。
風景	Story	・乗り物に乗って街を探検するという設定で、パネルシアターを見せる。	-		fを探検するとい 乗り物がどの場所
	Where is/are \(\cap \)?	•写真や絵の中のものの位置について尋ねる。	-	実際に写真や絵などを見ながら、物とその名前(音声)を一致させることができる。	風景の中の物の 名前を考え、口 頭で適切な表現 をすることがで きる。

<Appendix 2>

[3 歳児年間カリキュラム]

3歳児	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
Main theme		How's the weather today? Sunny / Rainy /	天笺 - How's the weather today? Sunny / Rainy / Cloudy / Windy / Snowy - Touch game 数(1~7) - Seven Steps(1~7)	·How are you? I'm fine/very good/tired/hungry 数(1~7)	数(1~7) •Seven Steps (1 ~7)	*How are you? I'm ** ** ** ** ** ** ** ** **	Color balls game からだ	色・Rainbow song / Tower game 動物・Touch game / Guessing game からだ・ ・Make a face game ・Head,	·Behind the door / Let's color <u>食べ物</u> ·What's your favorite? ·Cookies, cookies, one, two, three.	*Treasure hunting(go outside) *Cookies, cookies, one, two, three. 数(1~10) *How many~? practice	・創作(バレンタイ ンカード) 数(1~10)	Review *Short Drama (performed by university students)
Sub theme		•Weather •数	·How are you? ·動き	·色 Red, Yellow, Pink, Green, Purple, Orange, Blue	·創作(Arts and Crafts) • Review(5~7月)	・からだ Head, shoulders,	·動物 Cat / Dog / Bird / Monkey / Elephant / Rabbit ·数(1~10)	・食べ物 ・からだ One litte finger, one little finger	*How many ~ ? practice *One little finger, oner little finger	·数(1~10) ·One little finger, oner little finger ·色	·数(1~10) ·色	·数(1~10) ·How many~? practice
Daily routine		•Hello Song •Weather •Goodbye Song	fin	*Hello Song	hungry	<u>[m</u> 1	*Hello Song *Weather *Goodbye Song *How are you? fine/very good/tired	d/hungry		•Wea •Goodb •How a I'm fine/very a	o Song ather ye Song re you? good/tired/hungry k you.	

[4歳児年間カリキュラム]

4歳児	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
	天気・数・色 Test(2) からだ・動 物・食べ物	あいさつ① ・ Helio Song / Goodbye Song 家族 ・ Father / Mother / Sister / Brother	天気 数(1~10) 家族 -Father / Mother / Sister / Brother	天気 数(1~10+α) 家族 *How old are you? 果り物 *train, bus, plane, car···	<u>英</u> 查 <u>曜日</u> - What day is today? What's today? <u>乗り物</u> - train, bus, plane. car···	曜日 •What day is today?/ What's today?	家族	会・Rainbow song / Tower game 動物・Touch game / Guessing game / Wake a face game - Head. shoulders	動物 *Behind the door / Let's color <u>食べ物</u> *What's your favorite? *Cookies, cookies, one, two, three.	*Treasure hunting(go outside) *Cookies, cookies, one, two, three. 数(1~10) *How many~? practice 動物	・創作(バレンタイ ンカード) 数(1~10)	Review *Short Drama (performed by university students)
Sub theme				・曜日	•Review(5~7月)	・からだ Head, shoulders,	・動物 Cat / Dog / Bird / Monkey / Elephant / Rabbit ・数(1~10)	・食べ物 ・からだ One litte finger	*How many~? practice *One little finger, oner little finger	·数(1~10) ·One little finger, oner little finger ·色	·数(1~10) ·色	·数(1~10) ·How many~? practice
Daily routine		*Hello Song *Weather *Goodbye Song	fin	·Hello Song ·Weather ·Goodbye Song ·How are you? ·e/very good/tired/	hungry		*Hello Song *Weather *Goodbye Song *How are you? fine/very good/tired *What day is today			•We •Goodb •How a I'm fine/very	o Song ather ye Song re you? good/tired/hungry ik you.	

[5歳児年間カリキュラム]

5歳児	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
	天気・数・色 Test(2) からだ・動 物・食べ物	·大文字A~Z 衣服	動物 ・動物 Do you like 〇〇 〇? - food / colors	Alphabet A~Z ·大文字A~Z Can you 〇〇? •walk, run, swirm, drive, fly, see, sing, dance	Review	Do you like 〇〇 〇? ・動物 ・食べ物	*coat, jacket, pants, dress, T- shirts, shirts, shoes, umbrella	Alphabet A~Z. a ご ・大・小文字 Do you like 〇〇 〇? ・weather ・landscape	• Arts and crafts Can you OO? • with christmas things	•Phonics	Alphabet A~Z. a ~z. ·大·小文字 ·Phonics How old areyou? ·家族 ·数	Review *Short Drama (perfomed by university students)
Sub theme		Combined theme •衣服+家族	Combined theme ・動物+からだ	I can see OOO.	•Review(5~7月)	Combined theme • Alphabet+color	Combined theme	Combined theme • Do you~+動物, things in the room, landscape	Christmas song	Combined theme ・Can you~+乗り 物. 数	Combined theme •衣服+家族	Review
Daily routine		*Hello Song *Weather *Goodbye Song	•Hello Song •Weather •Goodbye Song •How are you?(chain drill) fine/very good/tired/hungry			•Hello Song •Weather •Goodbye Song •How are you?(chain drill)			•Hello Song •Weather • Goodbye Song •How are you?(chain drill)			