

小学校外国語活動の指導過程で用いるゲーム活動の機能

ーゲーム活動の機能と学びの効果に焦点を当ててー

立花 千尋

要旨

2011年度に小学校外国語活動5・6年生で週1時間(年間各35時間)が全面実施となって本年度(2019年度)で早くも9年目を迎えている。来年度(2020年度)からは新学習指導要領が開始されることになり、外国語活動は3・4年生に前倒しとなる。これまでの外国語活動の指導において、チャンツ・ゲーム・歌があたかも「三種の神器」であるがごく必須の活動として指導に用いられてきた。本研究は、特にゲーム活動を取り上げて、なぜゲーム活動が外国語活動で活用されるのか、先行研究や先行実践を振り返りながらゲーム活動の機能分析を通して、その働きや効用を明らかにするものである。学習指導要領ではゲームの活用に関して記載されていないが、共通教材「Hi, friends!」には言語活動の一つの形態として記載されている。そこで『学習指導要領外国語活動(目標)』と「ゲーム活動」の関連性や整合性を追求し、ゲーム活動分析の結果から外国語活動の目標達成のための授業構築に効果的なゲーム活動の在り方、つまりコミュニケーション能力の素地の育成にどのように関わっているかを明らかにするものである。

キーワード：ゲーム活動の機能、ゲームの定義、指導過程とゲーム活動、ゲーム活動とコミュニケーション能力の素地

1. はじめに

小学校で英語の学習が正式に導入されたのは、2011年度の外国語活動という科目であった。この科目は教科ではないため、教科書もなく、評定もつけない。また、指導する教員は英語の免許状も必要としない。実に異例の学校教育と思われる世界でもまれな科目である。このことは考え方によれば、もし「教科」になれば、英語の教員免許状を取得している教員が指導しなければならないことになる。到底、全国の小学校の英語を指導する教員の数を満たすことはできない。小学校の場合は、全教科(科目)を担当が教えることになっているので、外国語活動も英語の免許状を取得していない担任教員が指導することになる。よって、免許のない担任教員でも英語が指導できる条件を整える必要があった。ゆえに、「教科」ではなく、「領域」という分野の科目として位置づけられることになったと考えられる。このような経緯を経て、「外国語活動」という名称の科目が導入されることになった。

外国語活動の目標の上では、英語力そのものを身につけることが目標ではなく、英語に関する知識の定着や英語力は二義的なものとなっている。一義的なものと言えば「人と関わる力」、すなわちコミュニケーション能力の素地を育成することであり、また「国際理解力」の育成である。よって、指導する担任教員が英語力を十分に持ち合わせていないとしても、教師も英語がわからないことを児童に示すことで、共に学んでいく姿勢を示せばよいとされている。このことは、公教育における指導姿勢としてはあり得ない考え方であると思う。

しかし、岡と金森(2012)は、学習指導要領における外国語活動の目標であるところの「外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深め、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を図り、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、コミュニケーション能力の素地を養う。」を達成することを目指した実践を通して、言語習得に極めて重要な二つの大きな資質が育ちつつあると推測されると述べている。その一つは「あいまいさに耐えながら聞き続けて理解する資質」である。もう一つは「間違

うことを恐れずに表現してみようとする資質」である。この二つの要素は外国語学習に極めて重要な方略となると述べている。外国語活動において、この二つの要素が育っているということで、新指導要領における5・6年での外国語科においても、外国語活動と同様の理念を大切に、中学校の外国語科とは異なる小学校文化を持った小学校固有の外国語科の授業の在り方が問われている。

そこで、外国語活動の目標を授業で具現化する際に、「三種の神器」と言われるまでになった活動として、チャンツ・ゲーム・歌が取り上げられるようになった。つまり、体験的に理解させることや慣れ親しませること、さらに積極的な態度を育成することから上記のような3つの活動が授業で盛んに取り入れられるようになってきたと考えられる。決して座学による知識・理解を指導するものではないと言うことである。本研究は「体験的な理解」、「慣れ親しむこと」、「意欲的な態度」と「ゲーム活動」の関係性を実際に授業で活用されている「ゲーム」の分析を通して明らかにしていく。ゲーム活動のどの機能によって体験的な理解をさせようとしているのか、あるいは慣れ親しませようとしているのかを明らかにしていきたい。

2. 先行研究の知見

外国語活動が2011年度から必修化となり、全面実施になって早や9年目に入ってきた。その2年前の2009年度、2010年度の移行期課程において、学習指導要領に応じた「共通教材」として、「英語ノート」が配布された。必修化となった2011年度からは、「英語ノート」に代わって「Hi, friends!」が配布された。新学習指導要領では、外国語活動は3・4年に前倒しとなり、「Hi, friends!」から「Let's Try!」に代わることになる。2018年度、2019年度は『新学習指導要領』に向けての移行期課程で「Let's Try!」が活用されている。いずれの共通教材にも授業で実施する活動の一つとして、ゲームを用いた活動が挙げられている。外国語活動においてゲーム活動を用いる意義や授業過程のどの段階でどのゲームを何のために

用いるのかを明らかにする必要がある。これまでに、外国語活動の授業でゲームを活用した実践も多く行われてきた。またゲームの活用の研究も多く発表され、ゲーム活用の効果も検証されてきた。これらの授業実践や実践研究から過去の知見を探ってみる。

外国語活動における指導の方法として、体験や活動を通して教える例として、渡邊、佐藤、粕谷 (2010) は、ゼミで担当した学生の卒業論文指導でゲーム活動をテーマに選んだ学生の研究結果として興味深い発見があり、外国語活動で活用する数あるゲームの中から適切なものを選ぶ一つの視点を以下のように述べている。

長野県内外の外国語活動の有名な実践家20名を抽出し、調査を依頼している。その調査内容は、次のとおりである。22種類のゲーム・リストを与え、利用したことのあるゲームを選んでもらうものであった。その結果、使用頻度の高かったゲームは「ビンゴゲーム (Bingo game)、カルタ (カード・ゲーム類)、Matching games、Interview games、Gesture games、すごろくゲーム、Touching games、Find-your-partner games」であった。これらのゲーム活動はいずれも児童が楽しんだという高い評価があった。この先行研究からわかることは、外国語活動でゲームを活用するねらいとして、授業での言語活動を児童が楽しむことを最優先していることが見受けられる。様々なゲーム活動を行うことを通して、気がついてみると結果的に言語や文化を身につけていたというのが外国語活動のあるべき姿だと考えるからである。児童の発達年齢に応じた活動であることを念頭に置くならば、ゲーム活動は効果があると考えられる。

なお、活用していた教員はさほど多くはなかったが、効果があったとされる評価の高いゲームには「宝探しゲーム、計算クイズ・ゲーム、記憶ゲーム」が挙げられた。これらのゲーム活動は楽しさもあるが、どちらかといえば知識の定着を意識した活動であると考えられる。学習指導要領上は、外国語活動においては語彙、文型・文法の知識の定着までは求めているが、現実問題としてある程度の語彙や文法・文型知識が身につけていなければ、コミュニケーション活動へと発展させるのが困難であると思われる。

次に、静岡県の小学校の外国語活動の実践研究についての報告は以下のとおりである。『「コミュニケーション能力の素地」を育成するために』というテーマで、人と関わることを「魅力的だ」と感じる子どもの育成を目指している。目指す授業の目標は、「1. コミュニケーションの楽しさ 2. 言語や文化の体験的理解 3. 成功体験の積み重ね」の3点である。コミュニケーションの楽しさについては、「人と関わる楽しさを実感する授業、言葉の力を実感する授業」を掲げている。

授業づくりについてゲーム活動の位置づけをどのようにしているかと言えば、授業の過程で言うコミュニケーション活動の前段階の学習活動において、語彙や表現の「慣れ親しみ」の目的でゲームを活用している。まず、授業のねらいを明確にした活動をバランスや順序を考慮して組み合わせて構成している。「聞く」活動から、「言ってみる」活動、「記憶し自分のものにする」活動、「自分の意志で選んで発話する」活動へと、段階的に配列している。その際に、パターン・プラクティスなど単調な機械的練習だけにならないように、歌・チャンツ・ゲームなどを工夫して用いる。積極的にどの子どもも進んで活動できる雰囲気をつくり、子どもが思わず聞きたくなる、言いたくなる活動を通して十分に語彙や表現に慣れ親しむこ

とができるように支援をしている。子どもが十分に語彙や表現に慣れ親しんだことを確認できたら、コミュニケーション活動へと進む過程をとっている。これらは外国語活動の目標にある「慣れ親しみ」の段階で「ゲーム活動」を活用することを位置づけている。

渡邊、佐藤、粕谷 (2010) は、語彙は「使い」ながら、身につけさせることを次のように提案している。「ゲームをさせるためにまず単語を覚えさせなければならないという思いから、絵カードを次々に提示して、絵の単語を1語1語リピートさせて覚えさせるということがよく行われているようである。このような授業では、アウトプットをさせるためにインプットを与えるという考え方、言い換えればインプット＝アウトプットという考え方がもとにあるように思われる。

次に、活用するゲームを選択する際の注意事項についての質問に対する回答として、「1. 全員が参加できるもの、2. 活動的で体が動かせるもの、3. 繰り返しがあるもの、4. 創造的な考えを育み人に伝える情報があるもの、5. 競争やスピード感のあるもの、6. ルールが比較的簡単であるもの、7. 考えるチャンスがあるもの、8. 国際理解を促すもの、9. 習った単語や文を使うチャンスのあるもの」が挙げられた。調査結果から、様々な種類のゲームを選び実際に使ってみることが重要であり、授業で使うたびに、気づいた事柄や感想を簡潔に記録に残しておくことが重要であると述べている (渡邊、その他、2010)。ここで挙げられているゲーム選択の注意事項の特性として、外国語を用いて行うことばや文化の学びに強く結びついていると考えられる。

2011年度に外国語活動が開始されて以来、本年度で9年目を迎えている。外国語活動の授業過程において、言語学習のための活動、すなわちアクティビティとして必ず活用されている。外国語活動で対象となる「ゲーム」はこれまでに多くの書籍が出版され、ゲーム活動のための資料集も相当な数がインターネット等にも散見される。また、「ゲーム」という呼称以外にもアクティビティ、クイズ、スゴロク、パズル、遊技的活動など様々な呼び名が用いられている。外国語活動で用いられる「ゲーム」について詳細な定義がなされていないので、まずは定義を明らかにする必要がある。本研究では「ゲーム」という呼称をはじめとして、その他の用語との関連も明らかにする必要があると考える。

2.1 ゲームの定義

外国語活動において、活動の一つとして「ゲーム」がよく用いられるが、学習指導要領にはゲームの定義については述べられていない。そこで、ゲームの用語に対する一般的な定義を明らかにする必要がある。『明鏡国語辞典』によると「得点や勝ち負けを争う遊び、トランプなどの勝負を争う遊び」という説明がなされている。『妄想科学日報』の「ゲームの本質の話」のゲームの定義によると、1. ルール (制限) があり、2. 達成すべき目的があり、3. 達成を阻む障害があり、4. プレイヤーが目的達成のために意志決定できるもの、以上がゲームの本質である。

さらにiwatam blogによると、「遊び、冗談、競技、勝負、方針、策略」などが挙げられている。ゲームというのは楽しいものであり、一種の遊びであり冗談だ。本物ではない。しかしそれは勝ち負けを伴う競技である。そしてそれは方針や策略を必要とするもので

ある。これがゲームの本質である。さらにつぎのように説明がなされている。

ゲームというのは勝ち負けを楽しむものである。本物の戦いだっ
たら負けは死や破産を意味するから、勝ち負けを楽しんでいる余裕
などない。冗談だからこそ楽しむ余裕がある。これは「ゲームは真
剣勝負ではない」ということではない。ゲームは真剣勝負だ。しか
しゲームだから負けても実生活には影響しない。世の中の雑事を頭
から追い出して純粋に勝負に勝つためだけに方針や策略を練る。そ
れがゲームだ。これはスポーツにも共通する。スポーツもまたゲー
ムだ。サッカーでは純粋にゴールにボールを蹴り込むことを楽し
む。そのために策略を練ることもあるし、うまくボールが操れるよ
うに練習することもある。まとめると、以下の要件を満たすものが
ゲームである。1. 相手が必要である。2. 相手との勝ち負けを
争う。相手に勝つことが目的である。3. 単なる遊びであって、勝つ
たからと言って何かいい事があるわけではない。4. 相手に勝つ
ために方針や策略を考える。

ゲームは単なる遊びだ。遊びである以上、遊んで楽しいという以
外にやる理由があってはならない。トーナメントや大会を開くのは
大いに結構だが、それに優勝する事だけを考えるのはもともとの
ゲームの楽しみ方から外れた行為である。もちろん、やるからには
ゲームに勝ち抜いて優勝することを目指すのだが。ゲームというの
は相手がいて、相手との勝ち負けを争うものである。そして純粋に
勝負だけを楽しむ。他の要素は一切不要だ。これだけで十分楽しい
もののだ。ゲームはゲームそのものを楽しむものであり、結果に
こだわってはいけない。ゲーム中は勝つことだけを考えるが、勝負
がついたらそれはもうどうでもいい。勝負にはこだわらべきだが結
果にはこだわらない。この微妙な差を体得しないとゲームを楽しめ
なくなってしまう。(下線部は筆者が加えたもの)

以上の説明から、ゲームの本質が見えてくる。これらの説明から
わかることは、ゲームの要素として結果的に勝ち負けが決まるも
の、それに遊びの要素が加わることが窺える。外国語活動で用いる
ゲームにおいても上記のゲームの本質を活かしたゲーム活動にす
ることを心掛けるべきであると考ええる。

2.2 外国語活動の指導におけるゲーム活動の位置づけ

外国語の学習や習得のための言語を伴う「ゲーム活動」として、
いくつかの活動形態がある。例えば、ドリル、クイズ、パズル、
スゴロク、ジェスチャーを用いた身体運動を伴う遊び、アクティ
ビティーなどが挙げられる。外国語活動で用いる共通教材「Hi,
friends!」では、上記の活動のすべてを用いている。

ゲーム活用の意義として、楽しく活動することが挙げられる。
ゲームがなぜ楽しいのかと言うと、「遊び」の要素があるからであ
る。そして「勝ち負け」の要素があることが挙げられる。ゴールに
至るまでに、勝ち負けがあることでわくわく感が増し、活動に対す
る目的や目標が明確になり、勝てば達成感が出てくる。言語学習で
あることを意識する必要がなくなってくる。これが小学校の発達段
階では、外国語学習に必要な要素になってくると考える。つまり、
楽しく言葉を用いて活動をすると、結果的に言葉が身についてくる
可能性が高くなる。いわゆる「暗示的指導」である。暗示的な指導
の方法論の一つとして、ゲーム活動の使用が考えられる。しかし、

暗示的指導を行うには、十分なインプットが必要となる。週1時
間の外国語活動では、言語習得上において、課題も残る。

また、ゲーム活動を指導過程のどの段階で、どのような目的のた
めに用いるかにも拠るところである。ゲーム活動は、やはり語彙・
フレーズ・文型などに慣れ親しむことによって定着を求めている場
合が大半を占めていると考えられる。よって、ゲーム活動をドリル
的な活動からコミュニケーション活動に発展させるにはどうすれば
よいかを考えることも大切である。

3. 外国語活動「学習指導要領」の「目標」とゲームの関連

3.1 外国語活動学習指導要領「目標」との関わり

学習指導要領に示された外国語活動の目標は次のとおりである。
「外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深め、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を図り、外国語
の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、コミュニケーション
能力の素地を養う。」ここに示されたとおり、小学校外国語活動は、
次の(ア)～(ウ)の三つの手段を通じて、コミュニケーション能
力の素地、すなわち広く言葉を通して人と関わる力を養うことを目
指している。(ア)外国語を通じて、言語や文化について体験的に
理解を深める。(イ)外国語を通じて、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を図る。(ウ)外国語を通じて、外国
語の音声や基本的な表現に慣れ親しませる。

これらの目標を達成するための授業構築の際に、「ゲーム活動」
がどのような関わりを持っているのかを考えると、まず外国語活動
において、(ア)からわかることは、言語や文化は体験的に理解さ
れるものであり、一方的に教師が知識を教え込むものではないこと
が解釈できる。(イ)から分かることは、外国語活動は、外国語に
よるコミュニケーションを通して、自分の思いを相手に伝えたり、
相手の気持ちを理解しようとしたりすることで、他者とコミュニ
ケーションを図ろうとするには、前向きに人と関わろうとする意欲
的な態度を育てることがねらいとなる。また、(ウ)から分かるこ
とは、外国語活動は、音声を中心としたコミュニケーション活動を
通じて、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませることを大き
な目標としている。思わず聞きたくなったり、言いたくなったりす
るような活動を繰り返し行うことで、児童が自ら慣れ親しんだ表現
を実際のコミュニケーションの場面で使ってみようとする姿勢や、
言葉に対する興味・関心を育てるものである。

『学習指導要領(外国語活動)』には、目標にも内容にも、また言
語活動においても「ゲーム」という文言は見受けられないが、上記
の「学習指導要領(目標)」の解釈から「ゲーム活動」の必要性を
検討してみる。言語や文化を体験を通して学ばせるという点、前向
きに他者とかかわろうとする意欲や態度を育成するという点、また
音声や基本的な表現(文やフレーズ)に慣れ親しませるといった点
が挙げられる。中学校の外国語科の指導と異なって、決して語彙、
文法・文型などの知識を暗記し定着させることではない。

またゲーム活動は、外国語活動の実際の授業において、必須のア
イテムとなっている。ゲーム活動が必須アイテムとなりうる理由と
しては、現行版の共通教材である「Hi, friends!」に、言語活動と
していくつかの「ゲーム活動」が記載されているからであろう。次
期指導要領に向けての移行期課程用の共通教材である「Let's Try!」

では、「ゲーム」という文言は掲載されていないが、Let's Playという活動があり、そこで“Hi, friends!”の「～ゲーム」に相当する活動を行うことになっている。

“Hi, friends! 1”に記載されているものとして、「じゃんけんゲーム、おはじきゲーム、ポインティングゲーム、キーワードゲーム（キーナンバーゲーム、キーアルファベットゲーム）」がある。“Hi, friends! 2”に記載されているものとして、「ミッシングゲーム、ステレオゲーム、メモリーゲーム、ラッキーカードゲーム、ナンバーゲーム、ビンゴゲーム、カード取りゲーム、チェーンゲーム」がある。さらにクイズという形式のものもある。「スリーヒントクイズ、ジェスチャークイズ、パズルクイズ」などが挙げられる。クイズがゲームの範疇に入るか否かも検討する必要がある。“Hi, friends!”には、このようにたくさんのゲーム活動が紹介されており、各レッスンの中で言語活動の一環として活用されている。

3.2 学習指導要領「目標」と「ゲーム」の対応

小学校段階での外国語教育を考える際に、発達年齢に応じた指導法の在り方を考える必要がある。学習指導要領には外国語活動の具体的な指導法は述べられていないが、外国語活動の目標から窺えることは、中学校や高等学校の英語指導のように明示的な指導ではなく、発達年齢に応じた学習方略からも言えることであるが、暗示的な指導が適していると考えられる。ピアジェの発達理論によると、小学校中学年くらいまでは「具体的操作期」に当たり、具体的な事物を通して関係を理解しようとするため、外国語活動を行う場合には、そのような特性をとらえた指導が求められることになる。この時期の児童は、分析的な処理よりも全体的な処理の方が得意であるため、あまり細かいことには注意を向けさせないで、教室の空間をうまく利用し、身体を動かしたり五感を使ったりしながら、意味を理解する体験的な活動を通して言葉に慣れ親しむような活動が必要となる。ゲーム活動もそのような活動の一つとなりうる（岡、金森 2012）。学習指導要領（目標）の「体験的に理解を深める」や「慣れ親しむレベルに留める」などは、まさに暗示的な指導が求められていることと捉えられる。暗示的な指導の具体的な指導法の一つとして、遊びの要素を反映している「ゲーム活動」は外国語活動にふさわしい活動であると考えられる。

『英語教育用語辞』によると、暗黙的知識（implicit knowledge）は、「誰からも意識的に習ったわけではないのに身につけている、無意識的な知識。直観的なものであり、言葉で明確に説明することができない場合が多い。明示的知識（explicit knowledge）と対比される。例えば、日本語を母語とする人は、「は」と「が」の使い分けを自然に行っている。しかし、これは他人に説明しようとするとき大変難しい。すなわち、私たちは、母語の文法に関して暗黙的知識を持っていると言える。暗黙的知識は、意識的な学習ではなく、大量の言語データに触れることによって自然に身につく言語知識であると考えられる。第2言語習得や外国語習得の場合、暗黙的知識の習得は、明示的知識の習得によって促進されるという仮説もあるが、議論は分かれている。」と説明している。柴田・横田（2014）によると、文法項目の暗示的指導法について、「意味を重視し、目標とする文法項目を含んだインプットを大量に与え、その文法項目を必要とする言語活動を行うことで自然な文法習得を促す。」と説明している。

4. 研究の目的

本研究は、外国語活動の指導で用いられる「ゲーム活動」の機能の分析を行い、ゲーム活動のねらいやゲーム活用による育成すべき言語能力は何かを明らかにすることを通して、外国語活動の学習指導要領（目標）を達成するための指導に効果的なゲームの活用の在り方を追求することを目的とする。

5. 研究の方法

- ①これまでの外国語活動で活用してきたゲーム活動の効用について先行研究や先行実践を概観し、その知見を探る。
- ②外国語活動の授業で活用されているゲーム活動を収集し、分析観点に従ってゲームの機能の分析を行う。
- ③分析結果から、外国語活動の指導過程のどの部分でどのゲーム活動が用いられるかを明らかにする。
- ④ゲーム活動と学習指導要領（目標）との関連性や整合性を考察する。
- ⑤外国語活動において、ゲーム活動に対する今後の課題を明らかにする。

6. 研究の実際

6.1 ゲームの種類と機能分類

外国語活動が実施される以前の移行期課程が始まる年度（2009年度）から現在（2019年度）に至るまでの間に活用されてきた共通教材としての「英語ノート」や“Hi, friends!”の中で用いられているゲーム活動はじゃんけんゲーム、おはじきゲーム、ポインティングゲーム、キーワードゲーム、ミッシングゲーム、ステレオゲーム、メモリーゲーム、ラッキーカードゲーム、ナンバーゲーム、ビンゴゲーム、カード取りゲーム、チェーンゲームなどがゲーム活動として挙げられる。ゲーム活用の目的を児童が何をしているのかの視点で観察すると、いくつかの機能が観えてくる。例えば、①「語彙やフレーズを聞いて理解する（理解）」、②「語彙やフレーズを声に出して練習する（練習）」、③「疑似的コミュニケーション活動（対話の型の練習）」、④「コミュニケーション活動（必然性のあるもの）」、⑤「何らかのタスクを達成する（課題達成）」などの5つの観点が挙げられる。また、学習指導要領の目標との関連の視点で観察すると、①「語彙やフレーズについて体験的に理解を深める活動をする」、②「積極的にコミュニケーションをしようとする態度を身に付ける活動をする」、③「基本的な語彙やフレーズの音声や言語に慣れ親しむ活動をする」の3つの観点が挙げられる。これらの様々なゲーム活動に関する観点でゲーム活動の分析を行う。

6.2 ゲーム機能の分析観点

ゲーム活動を分析するにあたって、分析観点を決定する必要がある。次のA～Hを分析観点とする。

- A ゲーム活動名
- B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
- C 活動形態（ペア、グループ、個人など）
- D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）
- E 習得技能（聞く活動/話す活動）

F 活動内容と手順

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用（本論文で定義づけしたゲームの定義の有無）

H 学習指導要領【目標】との関連性（現行版学習指導要領の【目標】との整合性の有無）

1. 体験を通して言語や文化を学ばせるという点
2. 積極的に他者と関わろうとする態度を育成するという点
3. 音声や基本的な表現に慣れ親しませるという点

6.3 ゲーム機能の分析対象

次に、分析観点に従って分析を行う。分析対象としてのゲーム活動は、共通教材としての「英語ノート」や“Hi, friends!”の中で用いられているゲーム活動や実際にこれまでに授業で活用されてきたゲーム活動を用いる。その分析対象となるゲーム活動として以下の24のゲーム活動を抽出した。【資料】（資料1）～（資料4）

【ゲーム1】：じゃんけんゲーム、【ゲーム2】：おはじきゲーム、【ゲーム3】：ポインティングゲーム、【ゲーム4】：キーワードゲーム、【ゲーム5】：ミッションゲーム、【ゲーム6】：ステレオゲーム、【ゲーム7】：メモリーゲーム、【ゲーム8】：ラッキーカードゲーム、【ゲーム9】：ナンバーゲーム、【ゲーム10】：ビンゴゲーム、【ゲーム11】：カルタゲーム、【ゲーム12】：チェーンゲーム、【ゲーム13】：サイコロゲーム、【ゲーム14】：ジェスチャーゲーム、【ゲーム15】：スリーヒントゲーム、【ゲーム16】：マッチングゲーム、【ゲーム17】：インタビューゲーム、【ゲーム18】：ばくだんゲーム、【ゲーム19】：伝言ゲーム、【ゲーム20】：サイモンセズ、【ゲーム21】：フルーツバスケット、【ゲーム22】：ゲッシングゲーム、【ゲーム23】：スゴロクゲーム、【ゲーム24】：福笑いゲーム。

ゲーム1

- A ゲーム活動名：【じゃんけんゲーム】
- B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
単語の音声化と意味の理解。絵カードを見て、その単語の発音をしようとしている。
- C 活動形態
グループ活動（二チームの対抗戦）。
- D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）
単語の理解と定着。
- 【コミュニケーション発展活動】魔法のじゃんけんゲーム
- E 習得技能（聞く活動/話す活動）
話す活動。絵の単語を音声化できる。
- F 活動内容と手順

1. 1チーム数名のグループに分かれ、2チームでの対抗戦で行う。
2. 机をコの字型に並べ、その上に15～20枚程度の学習する絵カードを並べて置く。
3. 各チームはそれぞれ机の両端に列で並んでおく。
4. 教師のスタートの合図で、各チームの先頭の児童が、一人ずつカードの単語を発音しながら進んでいく。
5. 途中で出会った時点で「じゃんけん」をする。
6. 勝った方が先に進むことができ、負けた方はその時点で進むのをやめて、同じチームの2番目の人が最初のカードから読み始める。
- 7.

相手チームのスタートの絵カードのところまで進めば勝ちになる。または、ゲーム終了になった時点で、半分より多く進んでいるチームが勝ちとなる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

じゃんけんによる勝ち負けがこの活動に左右することと、ゲーム終了時点で自分のチームの陣地拡大によりチームの勝敗が決まる。勝敗によるワクワク感があるため、単語を集中して競争しながら読むことで無理なく定着が期待できる。【Y】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

単語の発音に慣れ親しむ。

ゲーム2

- A ゲーム活動名：【おはじきゲーム】
- B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
単語の聞き取りと単語の意味の理解。単語の発音を聞いて、その音声と意味を結びつけようとしている。
- C 活動形態
個人の取り組みであるが、クラス全体やグループ内で競争する。
- D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）
単語の意味の理解と定着。
- E 習得技能（聞く活動/話す活動）
聞く活動。単語の発音を聞き取って、絵が表す意味の理解を確認する。
- F 活動内容と手順

1. 升目のあるシートの上に絵カードが置かれている。
2. 児童はいくつか（5個程度）指定された数のおはじきを任意の場所に置く。
3. 指導者が読み上げた単語の上におはじきがあれば、その単語を取ることができる。
4. シートの上におはじきがなくなれば、“I’m finished!”と言って勝ちを宣言する。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

単独の活動であるが、活動の状態はクラスの仲間と競うことになり、偶然性はかなり強いが、勝敗の要素があることによってワクワク感が出てくる。【Y】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

単語の聞き取りに慣れ親しむ。

ゲーム3

- A ゲーム活動名：【ポインティングゲーム】
- B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
ポインティングゲームは基本的に、カルタゲームやハエたたきゲームと活動の趣旨が同じである。単語の発音を聞いてその意味を理解しているかを確認している。
- C 活動形態
個人で行う場合と、ペアやグループで競い合う場合がある。
- D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）

単語の意味の理解と定着。

E 習得技能 (聞く活動/話す活動)

聞く活動。

F 活動内容と手順

1. 指導者がテキストの中の絵や身の回りの実物の単語を発音する。2. 児童は紙面にある絵や実物を指で指し示す。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

個人で行えば、競うこともなく勝敗は無いため、ゲーム的要素は無い。【N】グループ・ペアで行えば、いかに単語を早く言えるかによって勝敗が決まるため、ゲーム的要素がでてくる。【Y】

H 学習指導要領 (目標) との関連性 (1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ)

単語の聞き取りに慣れ親しむ

ゲーム4

A ゲーム活動名: キーワードゲーム

B 活動のねらい (ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか)
単語の発音を聞き取る。児童は指導者の言う単語の発音を聞き取って反復することで、単語の発音練習をしている。キーワードは反復しない。

C 活動形態

ペア活動。グループ活動でも可。

D 言語習得カテゴリー (語彙[発音], 文型・文法, フレーズ, 疑似コミュニケーション)

単語の発音の定着。

E 習得技能 (聞く活動/話す活動)

聞く活動>話す活動。聞く活動がメインであるが、同時に話す活動 (発音再生力)。

F 活動内容と手順

1. 児童はペアになり、向かい合って座る。2. 二人の間に消しゴムを一つ置く。3. 絵カードの中からキーワードを一つ決める。4. 指導者が言った単語に続いて児童もリピートして行く。5. 指導者がキーワードを行った時だけ、児童はリピートしないで、直ちに消しゴムを取る。6. 早く消しゴムを取った方が勝ちとなる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

キーワードを決めて単語の消しゴムを早く取った方が勝ちとなることで、ゲーム的要素の勝敗が決まる。リピートが単調な繰り返しにならないで、緊張感をもってリピートできる。とても活発な活動になり楽しめる活動である。【Y】

H 学習指導要領 (目標) との関連性 (1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ)

単語の反復練習に意欲的に取り組める。単語に慣れ親しむ。

ゲーム5

A ゲーム活動名: ミッシングゲーム

B 活動のねらい (ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか)
習った単語の記憶。児童は習った単語を記憶してアウトプットしようとしている。

C 活動形態

クラス全員

D 言語習得カテゴリー (語彙, 文型・文法, フレーズ, 疑似コミュニケーション)

単語の意味と発音の暗記及び定着。

E 習得技能 (聞く活動/話す活動)

話す活動。

F 活動内容と手順

1. 絵カードを一枚ずつ発音しながら黒板に貼っていく。2. 児童に目を閉じさせ、絵カードの一枚を隠す。3. 児童は目を開け、隠した絵カードが何であるかを答える。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

活動自体にはゲーム的要素は無い。単語を意欲的覚えようとする。わくわくしながら暗記ができる。【N】但し、早く答えたものが勝ちとなるルールを作っておけば、ゲーム的要素が出てくる。【Y】

H 学習指導要領 (目標) との関連性 (1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ)

単語に慣れ親しむ。

ゲーム6

A ゲーム活動名: ステレオゲーム

B 活動のねらい (ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか)
単語の発音を正しく聞き取る。発音する児童は聞き手が聞き取れるように明確に発音しようとする。数名のグループが一斉に別々の単語の発音を発音することで、聞いている児童は誰が何の単語の発音をしているのかを集中して聞き取ろうとしている。

C 活動形態

一つのグループ活動とその他全員。

D 言語習得カテゴリー (語彙[発音], 文型・文法, フレーズ, 疑似コミュニケーション)

単語の発音を正しく聞き取る。

【コミュニケーション発展活動】誰が何と答えたかの確認をするとき、教師と児童の間で、T: What color does he/she like? S: He / She said Blue.のようなやり取りをしながら答えの確認をすれば、対話形式の活動が生まれ、コミュニケーション活動へと発展していく。

E 習得技能 (聞く活動/話す活動)

聞く活動。

F 活動内容と手順

1. 数名の児童がその他全員の児童と対面で前に一列に並ぶ。2. 聞いている児童の全員が一斉に、例えば "What color do you like?" のような質問をする。3. 前に立っているグループの児童は指導者の合図で一斉に異なることばを答える。4. 他の児童は前の児童がそれぞれ何と言ったかを聞き取り、手を挙げて答える。5. 間に並んだ児童の全員が当たるまで質問を繰り返す。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

楽しい遊びの要素はあるが、ゲーム的要素は特に無い。【N】但し、だれが何を言っているかをより多く且つ早く言い当てることを勝ちとするならば、勝敗が設定される活動としてゲーム的要素が出てくる。【Y】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

単語の発音に集中して聞き取ろうとする意欲態度。単語の発音に慣れ親しむ。

ゲーム7

A ゲーム活動名：メモリーゲーム

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
単語の定着。ペアの相手が発音した単語を聞き取りながら記憶していく。そして、さらに聞き取った単語に自分自身が新たな単語を付け加えていく。

C 活動形態

ペア活動。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）

単語の定着。語彙増強。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

聞く活動から話す活動に移る。

F 活動内容と手順

例として、「体の部位」の単語を覚える場合。1. 最初の児童が自分の体の部位に触り、その部位の単語を言う。2. 次の児童は最初の児童の真似をして、部位に触りながら単語を反復し、さらに新たな部位に触りながらその単語を付け加えて言う。3. このように、どんどん発音する体の部位を増やしていく。最初の児童：A head. 次の児童：A head and a mouth. 三人目の児童：A head, a mouth, and a hand. 四人目の児童：A head, a mouth, a hand, and an arm.

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

このゲームには勝ち負けは無い。【N】よって、活動名にゲームの文言がついているが、勝敗がないということから、ゲーム的要素は無い。但し、ペアで交互に言い続けているとき、児童が途中で単語を忘れたり、次に続かなければ相手を助けたりしながら共同でこのゲームを続けていく。途中で言えなくなると負けにするならば、勝敗があるのでゲーム的要素が出てくる。しかし無理に勝敗を設定する必要は無い。

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

語彙に慣れ親しむ。

ゲーム8

A ゲーム活動名：ラッキーカードゲーム

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
設定された語彙や表現に慣れ親しませる。児童は決まった表現を用いて質問をする状況が設定されている。質問された児童は自分で単語を選択して応答する。このような質問と応答を何度も繰り返す。

C 活動形態

グループ活動。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）

語彙、フレーズ、やり取り、疑似コミュニケーション。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

聞く活動、話す活動。

F 活動内容と手順

1. 4, 5人のグループになって、1つの机を囲んで座る。1セットの絵カードを上にして並べる。2. スタートの児童を決め、右隣の児童に、例えば“What do you want?”と尋ねる。右隣の児童は“I want ~.”と言いながらその絵カードを取る。3. その児童はまた右隣の児童に同様に尋ね、指導者の「止め」の合図があるまでそれを順番に繰り返す。4. 活動終了時に、指導者があらかじめ決めていたカード（ラッキーカード）を持っている児童が勝ちとなる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

指導者は児童には事前には知らせないラッキーカードをあらかじめ決めているので、活動中はゲーム的要素は無い【N】。但し、活動終了後にラッキーカードが知られるので、その時点で勝敗が決まる。活動前にラッキーカードがあることによって、幾分、活動の取り組みに楽しみが出てくるかもしれない。1位が決まるという点では、ゲーム的要素はあると言える。【Y】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

語彙やフレーズに慣れ親しむ。

ゲーム9

A ゲーム活動名：ナンバーゲーム

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
数字の単語の定着。輪番で自分の一人前の児童の数字の発音を聞き取って、自分は次に来る数字を言う。

C 活動形態

グループ活動またはクラス全員

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）

数字（順序性）の単語。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

聞く活動、話す活動。

F 活動内容と手順

1. 1～60までをグループで一人ずつ順番に言っていく。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

勝敗は設定されていない活動なのでゲームとは言えない。【N】活動は他者との関わりによって自分の言うべき単語が決まってくる。

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

数字の単語に慣れ親しむ。

ゲーム10

A ゲーム活動名：ビンゴゲーム

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
設定された語彙や表現を何度も繰り返し聞かせること。単語やフレーズを聞き取っている。聞き取った発音と絵カードを一致さ

せようとしている。一致することによって意味の理解をしている。

C 活動形態

活動自体は個人活動であるが、勝ち負けを決める点においてはクラス全員の活動である。

D 言語習得カテゴリー (語彙, 文型・文法, フレーズ, 疑似コミュニケーション)

語彙, フレーズの定着。

E 習得技能 (聞く活動/話す活動)

聞く活動

F 活動内容と手順

1. 児童にマス目が描かれたビンゴシートを配布し、児童はそのシートのマス目にランダムに絵や数、ことばなどを書いたり、または絵カードを置いていく。2. 指導者が言う単語がマス目にあれば、○印などの印をつけていく。3. 印が縦か横か斜めのいずれかが揃えば、児童は“Bingo!”と言って勝ちが決まる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

いわゆるビンゴゲームの形式を取り入れている。ゲーム性は高く、ビンゴシート上にゲームの進行状況が見えるのでとてもわくわく、ハラハラする。何度行っても楽しめる活動である。【Y】

H 学習指導要領 (目標) との関連性 (1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ)

語彙に慣れ親しむ。

ゲーム11

A ゲーム活動名: カルタゲーム

B 活動のねらい (ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか)
カード取りゲームとも言い、単語の発音を聞き取る。単語の発音を聞き取って、カードの絵 (意味) と一致するものを獲得する。

C 活動形態

グループ活動。

D 言語習得カテゴリー (語彙, 文型・文法, フレーズ, 疑似コミュニケーション)

語彙の定着。

E 習得技能 (聞く活動/話す活動)

聞く活動。

F 活動内容と手順

1. 数名でグループになり、絵カードを机の上に並べる。2. 指導者が1枚ずつ絵カードの単語の発音をする。3. 児童はその単語に合った絵カードを取る。4. 絵カードがすべてなくなれば活動は終了する。一番多く枚数を取った児童が勝ちとなる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

活動の結果、勝者が決まるのでゲーム的要素がある。【Y】

H 学習指導要領 (目標) との関連性 (1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ)

単語の発音と意味に慣れ親しむ。

ゲーム12

A ゲーム活動名: チェーンゲーム

B 活動のねらい (ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか)
語彙やフレーズに慣れ親しむことや記憶にとどめること。

C 活動形態

グループ活動。

D 言語習得カテゴリー (語彙, 文型・文法, フレーズ, 疑似コミュニケーション)

語彙, フレーズ。

E 習得技能 (聞く活動/話す活動)

聞く活動, 話す活動。

F 活動内容と手順

1. 5、6人のグループを作り一列に並ぶ。2番目の児童が1番目の児童に、例えば“What animal do you like?”と質問をする。1番目の児童が“I like cats.”と答える。2. 次に3番目の児童が2番目の児童に、“What animal do you like?”と同様の質問をする。2番目の児童は1番目の児童の答えに自分の答えを加えて“I like cats and pandas.”のように答える。3. これを繰り返し行い、最後の児童は自分の列の児童の答えに自分の答えを加えて答える。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

活動自体には勝ち負けは無い【N】が、グループ間で早く終了することを競えば勝ち負けが決まり、ゲーム的要素が出てくる。【Y】

H 学習指導要領 (目標) との関連性 (1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ)

単語の慣れ親しむと定着。

ゲーム13

A ゲーム活動名: サイコロゲーム

B 活動のねらい (ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか)
表現・文型の定着。絵カードの単語を与えられたら、その単語を使ってあらかじめ決められた英文にはめ込み文を生成する。グループのメンバーに自分の思いを述べたり、相手に尋ねたりする。

C 活動形態

グループ活動。

D 言語習得カテゴリー (語彙, 文型・文法, フレーズ, 疑似コミュニケーション)

フレーズ, 文型練習。疑似的やり取り。疑似的コミュニケーション活動。

E 習得技能 (聞く活動/話す活動)

話す活動>聞く活動

F 活動内容と手順

1. ジャンル別に6種類の絵カード貼ったサイコロを用意する。2. 4人グループになり、じゃんけんをして1番目のサイコロを振る人を決める。3. 1番目の人がサイコロを振ったら、出た目の絵を見て、例えば“I like soccer./I don't like soccer.”と言って自分がその絵の単語が好きか嫌いかを伝える。そのあと隣の児童に“Do you like soccer?”と尋ねる。4. 尋ねられた児童は、“Yes, I do ./No, I don't.”と答える。“No, I don't.”と答えた場合は、“I like soccer.”と自分の好きなものを答える。5. そ

の後同様に続けていく。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

勝ち負けがないため、ゲーム的要素は無い。【N】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）
表現に慣れ親しむ。

ゲーム14

A ゲーム活動名：ジェスチャーゲーム

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
初めての語彙に出合わせるとき、指導者がジェスチャーを示して、児童にそれが何の単語であるかを考えさせる。ジェスチャーから単語を予測している。

C 活動形態

個人（クラス全体で）。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）
語彙の定着。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

思考する活動、話す活動。

F 活動内容と手順

1. 指導者がある単語についてジェスチャーを示す。2. 児童はそのジェスチャーを見て単語を言い当てる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

活動自体にはゲーム的要素は無いが、【N】一番早く言い当てた児童を勝ちとするならば、勝ち負けが存在してゲーム性が出てくる。【Y】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）
見る体験を通して単語を理解する。

ゲーム15

A ゲーム活動名：スリーヒントクイズ（ゲーム）

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
聞き取って推論する力をつける。数枚の絵カードの中から、どの絵についての説明を言っているのか根拠となるものを聞き取って自分なりに思考したり、推論したりしている。

C 活動形態

個人活動（クラス全員の中で）。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）
語彙、文型、フレーズ、推論、思考。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

聞く活動。

F 活動内容と手順

1. 4枚の絵カードを黒板に貼っておく。2. 教師は3つのヒントを出す。3. ヒントの提示が終わったら、児童は答えを当てる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

活動自体には勝ち負けは無い。【N】早く答えられた児童を勝

ちとするならば、ゲーム的要素もありうる。また、グループで考えグループごとに答えをボードに貼る。答えが当たっていたグループはシール（得点）をもらう。最終的に正答数の多いグループを勝ちとするならばゲーム的要素が出てくる【Y】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

語彙・フレーズの体験的な理解。思考・推論をすることで意欲的な態度。

ゲーム16

A ゲーム活動名：マッチングゲーム

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
単語に慣れ親しみ、記憶して定着させる。絵カードの単語の発音をする。単語を記憶にとどめる。

C 活動形態

グループ活動。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）

語彙の意味と発音の定着。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

話す活動。

F 活動内容と手順

基本的なルールは「神経衰弱」とほぼ同じゲームである。追加するルールは裏返しにしてあるカードを表にしたとき、絵カードの単語の発音をすることである。1. まず、絵カードを2枚1組で用意する。2. カードをよく切り、裏にして並べる。3. その後は神経衰弱のように2枚が揃えられたらそのカードが獲得できる。4. カードを捲るときは1枚ごとに必ず絵の単語を声に出して言う。5. ゲーム終了時に一番多くのカードを持っている児童が勝ちとなる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

獲得したカード枚数が一番多い児童が勝ちとなるので、勝ち負けがあるということはゲーム的要素がある。【Y】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）
何度もカードを捲っているうちに慣れ親しんでくる。

ゲーム17

A ゲーム活動名：インタビューゲーム

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
2人で対話練習、文型練習。

C 活動形態

ペアで対話。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）

文型、対話能力（やり取り）、疑似コミュニケーション能力。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

話す活動＞聞く活動

F 活動内容と手順

1. クラス全員の中で、例えば「誰が一番早く起床したか」

を知る活動であることを知らせる。2. 全員が教室内に散らばって、話す相手を見つけては相互に“What time did you get up this morning?”と聞きあう。3. 一定の時間で活動を終了し、一番早起きの人の時間を全体で確認する。4. 起床時間をカウントダウンしながらその時間に起きた人を見つけた人は挙手する。5. 一番早く起きた人を見つけた人が勝ちとなる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

勝ち負けは全くないので、この活動自体にはゲーム的要素は全くない。【N】但し、ある条件を見つけるためにインタビューをするならば、その条件に合った仲間を見つけた人が勝ちとなることをルールとして定めておけば、ゲーム的要素が出てくる。【Y】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

ある決まった文型のやり取りを意欲的に体験することで、文型に慣れ親しむ。

ゲーム18

A ゲーム活動名：ばくだん (Bomb) ゲーム

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
月の名前や曜日の名前など連続していて順序性のある単語やその順序の定着。順番が自分の一つ前の人の発音を聞き取って、自分が言うべき単語を判断して言う。

C 活動形態

グループ活動。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）

順序のある単語のセットの定着。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

聞く活動から話す活動。

F 活動内容と手順

1. 6～8人位のグループになり、爆弾の代わりにボールを用意する。2. 最初にボールを持っている児童は、1月の“January”と言いつてから、次の児童にボールを渡す。3. ボールを受け取った児童は、“February”と言いつて次の児童にボールを渡す。4. このようにボールを回しながら順番に“December”まで言えたら、また最初から繰り返す。5. ボールを回している途中でBGMで「ドカ～ン!」という爆発音が聞こえたときにボール（ばくだん）を持っている人が負けとなる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

グループ活動で順番が自分に回ってきたときに爆弾の爆発音が鳴ると負けになる。全くの偶然性で勝ち負けが決まる。正にそれがゲーム的要素である。【Y】活動自体には勝ち負けは無い。

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

単語に慣れ親しむ。

ゲーム19

A ゲーム活動名：伝言ゲーム

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
「月曜日に～を勉強します。」“I study math on Monday.”の表

現に慣れ親しみ、定着させる。児童は、伝わってきた英文を記憶して、次の人に伝えていく。

C 活動形態

グループ活動。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）

文型の定着。対話的やり取りの能力。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

聞く活動から話す活動へ。

F 活動内容と手順

1. 座席の縦列ごとに英文を伝言していく。2. 列の1番目の児童に“I study math on Monday.”の文を3回ゆっくり聞かせる。（列ごとに教科名や曜日名を変えてもよい。）3. 次へ伝言していき、列の一番最後まで同様に繰り返す。4. 一番最後の児童は、前に出て来て教科の絵カードと曜日の絵カードを選び、クラス全員の前で、伝えられてきた文を発表する。5. できるだけ早く正確に伝えられた列が勝ちとなる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

一番早く正確に伝えられた列が勝ちとなり、勝ち負けの要素があるのでゲーム的要素はある。【Y】単純に一つの英文を伝言形式で言っているだけであるが、相手の言っている文を正しく聞き取らなければならない。聞き取った英文を別の相手に正しく伝言しなければならない。よって、コミュニケーションの基礎が養われる。

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

文型に慣れ親しむ。

ゲーム20

A ゲーム活動名：サイモンセズ

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
音声や表現に慣れ親しむ。文やフレーズの指示されたことを聞き取って、行動に移す。指示はしているが行動に移してはいけないものもあるので、指示を聞きながら同時に、行動に移すか否かの判断をしている。

C 活動形態

個人活動（クラス全員の中で）。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文法・文型、フレーズ、疑似コミュニケーション）

文やフレーズの指示されたことを聞き取って、行動に移す。メッセージのやり取りがあるので、コミュニケーション活動でもある。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

聞く活動。

F 活動内容と手順

1. 教師は命令文を用いて児童に指示を出す。例えば，“Touch your head.” “Touch your nose.” “Turn right.”などの指示を出す。2. 教師が指示をする前に，“Simon says.”と言ったときだけ、行動に移す。もし，“Simon says.”を指導者が言わない場合は、児童は動作を行ってはいけない。3. 児童がそのルールに反し

て間違っただけの場合は席に座る。4. 席に座った時点で負けとなる。
5. 最後まで残った児童が勝ちとなる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

指示と違った行動をとると負けになる。最後まで指示通りに行動できた人が勝ちとなる。勝ち負けの要素がある。【Y】聞き取りに判断を必要とする活動である。聞いたことを即座に行動に移すので、聞き取りにかなり集中しなければならない状況を作ることができる。

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

指示を聞き取って行動に移すという体験を通して、意欲的な態度で取り組み、文型やフレーズに慣れ親しむ。

ゲーム21

A ゲーム活動名：フルーツバスケット

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか） 単語に慣れて、定着させる。単語の発音を聞き取って意味を理解する。

C 活動形態

クラス全員による活動。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）

語彙の定着。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

聞く活動。

F 活動内容と手順

1. 児童は数枚の絵カードを身に付けて、輪になって椅子に座る。2. 初めに輪の真ん中に一人の児童が立ち、何か一つ単語を言う。3. 言われた単語を身に付けている児童は立ち上がって自分以外の椅子に移動する。4. 円の真ん中に立っている児童も席に座るようにする。自分の座席がない児童が次の鬼になり、円の中心に立って次の単語を言う。5. 「フルーツバスケット」と言われたら、児童は全員席を立たなければならない。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

遊びの活動の感覚が強い。特に勝ち負けは明確には無いが、鬼になった人が負けとするならば、勝ち負けがあるとみなせる。結果的にゲーム的要素があるとみなせる。【Y】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

語彙に慣れ親しむ。とっさの判断をして身体運動を取り入れるので、体験的な活動にもなりうる。

ゲーム22

A ゲーム活動名：ゲッシングゲーム

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか） 文型の定着と疑似的コミュニケーション能力の育成。

C 活動形態

ペア活動。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）

語彙、文型の定着。Q&Aを用いたやり取りをすることによる疑似的コミュニケーション能力の育成。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

聞く活動、話す活動。

F 活動内容と手順

1. 1人1枚のワークシートの中に数個の様々なモンスターが描かれたシートを配布する。2. 児童はワークシートの中から一つお気に入りのモンスターを決めて、自分だけに分かるように小さく印をつけておく。3. 児童はペアになって相手のモンスターを当てるゲームであることを確認する。4. 例えば、“Do you have two eyes?”と質問し、相手が“Yes, I do.”と答えたら、目が二つ以外のモンスターを消していく。5. お互いに相手のモンスターを当てるまで続け、相手のモンスターを早く当てた方が勝ちとなる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

活動自体には勝ち負けは無いが、最終的に勝ち負けがあるので、ゲーム的要素はある。【Y】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

文型に慣れ親しむ。文型を用いる目的を持っているので、実際に使う体験を通して身に付けることができる。

ゲーム23

A ゲーム活動名：すごろくゲーム

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか） 単語や文型の定着。児童は、サイコロの目の数だけ進んだところの単語を言う。文の中でその単語を用いる。ある程度、相手の持っているカードについて当たりをつけながら（推測）、質問をする。

C 活動形態

グループ活動

D 言語習得カテゴリー（語彙、文法・文型、フレーズ、疑似コミュニケーション）

語彙や文型の定着。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

話す活動。

F 活動内容と手順

1. 数名のグループに分かれ、それぞれサイコロを振る順番を決める。2. 最初の人サイコロを振って、出た目の数だけ先に進んでいく。コマが留まったところの単語を発音したり、“I like ～.” “I have ～.”などの文型にその単語を入れて発音する。3. ゴールに早く着いた人が勝ちとなる。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

スゴロクの形態を利用した活動である。サイコロの目の数だけ先に進むことができるので、サイコロの目の数は偶然性が高く、最終的に一番早くゴールできた人が勝ちとなる。【Y】

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

語彙・文型に慣れ親しむ。

ゲーム24

A ゲーム活動名：「福笑いゲーム」

B 活動のねらい（ゲームの目的は何か、児童が何をしているのか）
語彙や文型の定着。顔の部位の単語をグループの他の児童が発音するのを聞き取りながら、その部位の絵カードを受け取り顔の台紙の中に置いていく。上や下、右や左などの指示を聞きながら位置を調整していく。

C 活動形態

グループ活動。

D 言語習得カテゴリー（語彙、文型・文法、フレーズ、疑似コミュニケーション）

語彙や文型の定着。

E 習得技能（聞く活動/話す活動）

話す活動。

F 活動内容と手順

1. 数名のグループになって、その中から一人顔を作る児童を決め、目隠しをする。2. 次に、グループの児童が“This is a nose.”と言いながら、目隠しをしている児童に顔の部位を手渡す。3. 顔を作る児童は顔の台紙にその部位を置いていく。その際に、グループの児童から“Up.”, “Down.”, “Right.”, “Left.”などのアドバイスをもらいながら台紙の上を移動させながら置いていく。

G ゲーム的要素の有無とゲームの効用

この活動には勝ち負けは無いので、ゲーム的要素は無い。【N】結果的に笑いが出る遊びの要素はかなりあると考えられる。

H 学習指導要領（目標）との関連性（1. 体験を通して 2. 意欲態度 3. 慣れ親しむ）

顔の部位の位置を意識しながらその単語を置いていくので、体験を通してそれらの単語を定着できる。

7. 結果

24種類のゲーム活動の分析結果は次の表1の通りである。

表1（ゲーム活動の分析結果）

C 活動形態	個人活動（全体）	6（25%）
	ペア	4（17%）
	グループ活動	14（58%）
D 言語習得カテゴリー（複数可）	語彙の定着	21（55%）
	文型・文法の定着	11（29%）
	疑似対話の定着	7（16%）
E 習得技能	聞く活動	9（38%）
	話す活動	8（33%）
	聞くから話す活動	3（12%）
	聞く活動・話す活動	4（17%）
G ゲーム的要素	要素あり	13（54%）
	要素なし	4（17%）
	要素なし（あり可）	7（29%）
H ゲームの効用と指導要領〔目標〕との関連性（複数可）	体験的理解	6（19%）
	積極的態度（共同）	6（16%）
	慣れ親しむ	20（65%）

【分析対象ゲーム活動；N24】

① 活動形態

ゲーム活動の形態については、個人の活動は17%であった。但し、個人的な活動と言ってもクラス全員が取り組んでいる中での個人的な取り組みである。飽くまで、他者との関わりは特にない。いわゆる個々に独立した活動を集団で行っている。ペア活動は17%であった。2人組の関わりの中で活動が行われている。グループ活動は58%であった。やはりグループ活動がゲーム活動の本質的な構成員であると考ええる。

② 言語習得カテゴリー

言語習得カテゴリーについては、外国語活動の基礎となる語彙の練習、及び定着が55%であった。次に、表現（文型・文法）を定着させるための活動が29%であった。ある程度身についた語彙や文型を用いて、疑似的な対話練習を行うことで、対話のパターンを身につける活動が16%であった。

③ 習得技能

習得技能に関しては、外国語活動は音声だけなので、「聞く活動」と「話す活動」のみである。まず、聞く活動は38%であった。そして、話す活動が33%であった。一つのゲーム活動において、「聞く活動」を行ってから「話す活動」に移るものがあつた。それが、12%である。また、一つの活動の中で、聞く活動と話す活動を関連づけて、同時にやり取りを行う対話的な活動が17%であった。

④ ゲーム的要素

ゲーム的要素の有無については、本論文で定義づけをした定義により判定を行った。つまり、「勝ち負け」があるか否かをゲームの本質として捉え、「勝ち負け」の「有無」によって、ゲーム的要素の有無を決定した。ゲーム的要素がある活動は54%であり、ゲーム的要素が無い活動は47%であった。活動そのものには勝ち負けは無いが、結果的に勝ち負けがあるようにゲームのルールを設定すれば、ゲーム的要素があると考えられる活動が29%であった。最終的に、新たに勝ち負けを設定してゲーム的要素を設定した活動をカウントした場合、ゲーム的要素が含まれている活動は73%になった。

⑤ ゲームの効用と学習指導要領（目標）との関連性

ゲームの機能と学習指導要領の目標とその関連については、「体験的な理解」「積極的な態度」「慣れ親しむ」の3つの観点から分析を行った。3観点のうち複数の観点を含む活動もあった。体験的な理解をさせるための活動が19%、積極的な態度の育成を目指す活動が16%、慣れ親しませるための活動が65%であった。

8. 考察

外国語活動において活用されている「ゲーム活動」の分析結果から、ゲーム活動の「ゲーム性」や「ゲームの機能と効用」について考察を行ってみる。また、ゲーム活動とコミュニケーション能力の素地の育成との関連性を検討してみる。

活動形態としては、ゲームの観点からもペア活動やグループ活動（75%）が適していると考ええる。ゲームが楽しいのは他者との関わりが発生するから楽しいと考える。他者の考え方や行動によって、自分の立場を考えて判断をしていかなければならない。このような他者との関わりがコミュニケーションにおいても同様に欠かせない重要な要素になり得る。

言語習得カテゴリーにおいては、外国語活動は学習指導要領上、ことばの定着は原則として求められていないが、言語を学ぶには語彙や文型、また対話におけるやり取りのパターンなどがある程度身につけていないと言語活動やコミュニケーション活動がスムーズにできない。そこで言語活動やコミュニケーション活動を行う際に、事前に単語の発音を聞いてすぐに意味が理解できるようにしておくことや、絵カードを見た瞬間にその絵が表す単語の意味を英語で言えるようにしておくことなど、ある程度の定着が求められる。ゲーム活動の分析結果から分かることは、語彙の定着（55%）、文型の定着（29%）、そして対話パターンの定着（16%）の3つの観点の比率が適切な割合で示されていると考える。まず基礎となる語彙を定着させ、次に定着した語彙を使って文型を定着させる。さらに対話パターンを身につけて、最終目標のコミュニケーション活動へと発展させていくことになる。

習得技能の「聞く活動（38%）」と「話す活動（33%）」は、分析結果からほぼ同じ比率でありバランスよく表れている。言語習得の観点から言うと、「聞いたこと（インプット）」を「話してみる（アウトプット）」練習や、「やり取り（インタラクション）」を通して「聞く」と「話す」を行う対話練習などが比率こそ少ないがゲーム活動に組み込まれている。

ゲーム的要素に関しては、やはり「ゲーム活動」と言うだけあって、分析結果から「勝ち負け」のゲーム性が54%も表れた。活動自体には「勝ち負け」は無いが、ゲームの最終時に勝ち負けを設定することでゲーム的要素を取り入れている活動も含めると83%もゲーム性があった。単調で機械的な学習活動にならないようにするためには、小学生の発達段階の観点からも外国語活動に「ゲーム活動」を導入することは適切であると考えられる。

学習指導要領の目標である「体験的な理解」「積極的な態度」「慣れ親しみ」の3つの観点から分析を行った結果、「慣れ親しみ」の観点が他の2つの観点と比べると圧倒的に多く（65%）、ゲーム活動の中に組み込まれている。ゲームは何らかの活動を行うことなので、「体験的な理解」の観点はすべてのゲームで行われているという考え方もあるが、本研究の分析では、ゲームで用いている言語がコミュニケーション志向で用いられているものだけを「体験的な理解」と捉えた。また「積極的な態度」の観点も意欲・態度の育成が目標となっている活動だけをカウントした。

9. おわりに（成果と課題）

本研究の成果として挙げられることは、外国語活動の授業で実際に活用されている「ゲーム活動」のゲーム性やゲームの定義を明らかにしたことである。これまで十数年にわたって、外国語活動の授業で「ゲーム」が活用されてきたが、ゲームの意義や定義についてはほとんど明確にされていなかった。外国語活動でなぜゲームが用いられるのか、学習の成果としてどのような効用があるのか、コミュニケーション能力の素地とゲーム活動はどのような関連性があるのかなど、ほとんど明確になされないまま授業で活用されてきた経緯がある。「Hi, friends!」の共通教材に活動として挙げられているから活用しているのが現状であった。そのゲーム活動はどのような力を育成するために用いるのか、また、指導過程のどの段階でそのゲーム活動を用いるのが効果的なのかが明確になっていなかった。

様々なゲーム活動の「選択」と「配列」をどのようにするのかなど、本研究の結果を踏まえて構築していくことの見通しが出てきた。

外国語活動の授業の指導過程は、大きく3つのステップで進行していく。①導入段階は、理解をする活動として、「聞く活動」を中心に行う段階である。②次に、理解したことを声に出して言うてみる活動として、「聞く活動」から「話す活動」へと展開する段階である。③最終段階は、「聞く活動」と「話す活動」を対話形式で相互にやり取りをする段階である。習得技能である「聞くこと」と「話すこと」の活動の順序性や組み合わせに応じて、それぞれの働きを持った「ゲーム活動」を指導過程のなかにバランスよく構成していくことが重要となる。本研究の成果を用いて、指導案作成の段階で、このゲーム活動をこの段階（順序性）で用いたり、このゲームは理解（インプット）の段階で用いたり、あるいはこのゲームは表現（アウトプット）の段階で用いたり、またこのゲームはやり取り（インタラクション）の段階で用いたりするなど、ゲームの有効な活用ができるようになると考える。

今後の課題として、ゲーム活動を単なる定着のための機械的な活動にしてはいけない。コミュニケーション活動に向けての発展的なバージョンを考案することが求められる。ゲーム活動を基礎的な語彙やフレーズの定着を目指した練習活動から、気持ちや考えを伝え合うコミュニケーション活動へと発展的な活動にするために、何をすべきかを考える必要がある。「聞く活動」の段階で、簡単な活動から徐々に負荷をかけていく活動へと進めていき、「話す活動」も単純な「話す活動」から徐々に負荷をかけて複雑にしていくことが必要であろう。やり取りの活動も練習的なやり取りから疑似的なやり取り、そして本当のコミュニケーション的なやり取りへと発展していくような指導過程を構成することが望ましいと考える。

一つの提案として挙げるならば、ある段階まで来ると、勝ち負けのあるゲーム的要素を含んだ活動から、ゲームの楽しい要素を残しつつ、コミュニケーションの素地の育成に向けての活動へと発展させる必要がある。例えば、ゲーム活動の【ゲーム1】の場合、まず単純にゲームをすることで単語に慣れ親しみ、結果的に身につくようにさせる。その活動だけで終わらないで、同じゲームを用いて文型のパターンを定着させる活動へと発展させる【魔法のじゃんけんゲーム】や【ゲーム6】の場合、誰が何と答えたのか確認をするとき、教師と児童の間で、T: What color does he/she like? S: He / She said Blue.のようなやり取りをしながら答えの確認をすれば、対話形式の活動が生まれ、コミュニケーション活動へと発展していく。

できれば、指導者は、コミュニケーション活動へと発展するように、同じゲームの要素を活用して教師のオリジナル・バージョンの活動を考案していくことが求められる。

引用参考文献

- Adams, R and Biddle, B. (1970) Realities of Teaching Explorations with Video Tape. Holt, Rinehart and Winston.
- Brown, G. (1975) *Microteaching*. Methuen.
- Byrne, D. (1987) *Techniques for Classroom Interaction*. Longman.
- Canale, M (1983) From communicative competence to communicative language pedagogy. In J. C. Richards & R. W. Schmidt (Eds.),

- Language and communication* (pp.2-27) Longman.
- Ellis, R. (1985) *Understanding Second Language Acquisition*. Oxford University Press.
- Grice, H.P. (1975). *Logic and Conversation*. In Cole and Morgan. (eds.) *Syntax and Semantics 3: Speech Acts*. (pp.41-58) Academic Press.
- Iwatam blog (<https://iwatam-server.sakura.ne.jp/game/design/ar01s02.html>)
- Johnson, K. and H. Johnson. (1999) 岡 秀夫, その他 (訳者) 『外国語教育学大辞典』大修館書店
- Krashen, S. (1982) *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon.
- McCarthy, M. (1991) *Discourse Analysis for Language Teachers*. Cambridge University Press.
- McCarthy, M. (1994) *Language as Discourse: Perspectives for Language Teaching*. Longman.
- Merner, T. (2005) 「児童が主体的に活動する授業運営のための指導技術」樋口忠彦 (編著) 『これからの小学校英語教育—理論と実践—』研究社
- Nunan, D. (1993) *An Introduction to Discourse Analysis*. Penguin.
- Psathas, G. (1995). *Conversation Analysis: The Study of Talk-in-Interaction*. Sage Publications.
- Richards, J.C. and Lockhart, C. (1994) *Reflective Teaching in second Language Classrooms*. Cambridge University Press.
- Tikunoff, W. (1985) *Developing Students Functional Proficiency: Part 1*. University of Florida.
- Van Lier, L. (1988) *The Classroom and the Language Learner*. Longman.
- Widdowson, H.G. (1978) *Teaching Language as Communication*. Oxford University Press.
- アレン玉井光江 (2010) 『小学校英語の教育法 理論と実践』大修館書店
- 岡 秀夫、金森 強 (編著) (2012) 『小学校外国語活動の進め方』成美堂
- 金森 強 (2011) 『小学校外国語活動成功させる55の秘訣』成美堂
- 金子朝子、松浦伸和 (編著) (2017) 『中学校新学習指導要領の展開外国語編』明治図書
- 小池生夫 (編集主幹), 寺内正典, 木下耕児, 成田真澄 (編集) (2004) 『第二言語習得研究の現在』大修館書店
- 小柴和香 (2019) 「ゲームやアクティビティーにお悩みの方必見! 活動を見直すポイント」京都小学校英語教育学会第23回研究会発表資料
- 小島義夫 (1996) 『コミュニケーションの英語』岩波ジュニア新書
- 佐藤久美子 (2010) 『こうすれば教えられる小学生の英語 考え方から研修、指導案まで』朝日出版
- 酒井英樹 (2014) 『小学校の外国語活動 基本のき』大修館書店
- 白畑智彦、その他『英語教育用語辞典』大修館書店
- 柴田美紀、横田秀樹 (2014) 『英語教育の素朴な疑問』くろしお出版
- 三幣真理 (2016) 『バイリンガルは5歳までにつくられる』幻冬舎
- 白畑知彦 (編) (2004) 『英語習得の「常識」「非常識」第二言語習得研究からの検証』大修館書店
- 白畑知彦・富田祐一・村野井仁・若林茂則 (1999) 『英語教育用語辞典』大修館書店
- 杉浦正好 (1998). 『外国語研究34』 pp.3-20 愛知教育大学英語研究室
- 鈴木渉, 尾形英亮 (2017) 「小学校英語で知っておきたい第二言語習得理論のキソ知識」『英語教育』Vol.66, No.1, pp.50-51 大修館書店
- 立花千尋 (編著) (2018) 『どうなってるの? 小学校英語～小・中学校における指導方法の違い～』啓林館
- 田縁真弓 (2018) 「新教材『We Can!』で教える」『三省堂小学校英語マガジン第4号 Ready Set Go!』三省堂
- 直山木綿子 (2010) 『新任教師のしごと外国語活動ゲームの基礎基本』小学館
- 難波悦子 (2019) 『勉強嫌いの子どもがときめく魔法の英語学習法 B.B.』幻冬舎
- バトラー後藤裕子 (2015) 『英語学習は早いほど良いのか』岩波新書
- 樋口忠彦、衣笠知子 (2004) 『用学校英語活動アイディアバンク ソング・ゲーム集』教育出版
- 兵庫県立教育研修所 (2011) 『小学校外国語活動における教員の指導力向上に向けた校内研修プログラム』
- 水島梨紗 (2017) 「相互作用の中で生じる発話の意味と働き」, 酒井英樹, 滝沢雄一, 亘理陽一 (編著) (2017) 『小学校で英語を教えるためのミニマム・エッセンシャルズ 小学校外国語科内容論』
- 文部科学省 (2017) 『小学校外国語活動・外国語: 研修ガイドブック』旺文社
- 文部科学省 (2017) 『小学校学習指導要領』
- 文部科学省 (2010) 『小学校外国語教材 Hi friend! 1』
- 文部科学省 (2010) 『小学校外国語教材 Hi friend! 2』
- 文部科学省 (2018) 『小学校外国語教材 Let's try! 1』
- 文部科学省 (2018) 『小学校外国語教材 Let's try! 2』
- 山崎真稔, その他 (訳者) (1993). 『ロングマン応用言語学用語辞典』南雲堂
- 吉田研作 (編著) (2017) 『小学校新学習指導要領の展開外国語活動編』
- 吉田真生 (2019) 「小学校外国語活動における指導法の分類と整理」関西英語教育学会第24回研究大会発表資料
- 米山朝二 (2003). 『英語教育指導辞典』研究社
- 渡邊時夫・佐藤令子・粕谷恭子 (2010) 『ここから始めよう小学校英語楽しい指導の第1歩』明星大学出版部

【資料】

- (資料1) すぐに使える外国語活動アクティビティ事例集
- (資料2) 小学校外国語活動アクティビティ集 (鳴門教育大学小学校英語教育センター)
- (資料3) パンダ先生の四苦八苦～小学校の外国語活動～
- (資料4) 英語活動ゲーム集 (長崎県大村市立中央小学校)