

知的障害養護学校中学部における英語教育の試み

瀧 ひろ子*・谷 口 紘 八*
古 田 弘 子**・辻 野 智 二***

A Trial Practice of English Education in the School for Mentally Handicapped Junior High School Children

Hiroko TAKI, Kouhachi TANIGUCHI, Hiroko FURUTA and Tomoji TSUJINO

はじめに

21世紀における我が国の学校教育の在り方を示す主要なキーワードの一つは国際化であり、平成14年度から適応される新学習指導要領にも¹⁾、知的障害者を教育する養護学校で外国語が導入することが明示されている。文部省の学習指導要領解説²⁾、外国語科の新設と意義には「我が国の国際化が進展し、生徒が日常生活の中で外国人に出会う機会が増えるとともに、外国語を聞いたり、外国語で書かれたものを見たりすることが多くなってきている。また、海外旅行に出かける機会も多くなってきている。このように、社会が変化する時代にあって、生徒の日常生活を豊かにするとともに、卒業後社会生活への適応を円滑に進めることができるようにする観点から、外国語を新設した。」と記述されている。また、「中学部の外国語科では、生徒が英語などの外国語などに親しむことや外国語の文字に興味を持ち簡単な外国語の表現に関心をもつことを通して、外国語や外国への関心を育てることを目標にしており、高等部段階における外国語の学習につなぐようにしている。」と述べている。

本校中学部では、このような教育的ニーズに対応するため、平成10年度3学期より英語学習の試行的実践を進めてきている。また本校の教育課程には、生徒や保護者の希望で学習内容を選択して取り組むチャレンジ学習を設けており、英語学習はその中で「身近な英語」のコースとして設置されている。本コースでは、これまでカタカナなどで身近に使われる英単語をゲームやコンピュータを使って遊びなが

ら覚えたり、挨拶や自己紹介を学習することにより、外国人と交流をするなど、楽しく英語を学ぶことを基本に実践を行ってきている。

本研究では、知的障害養護学校中学部を対象に、生徒が英語や外国に興味・関心を持ち、自主的に楽しく学習するための英語教育の指導法を開発し、実践した結果を報告したものである。

指導の実際

指導上の留意点

学習を行うにあたり、以下のことに留意しながら進めていくこととした。

- 学習活動は聞くこと、話すことを中心として構成する。
- 口から自然に英語が出てくるように繰り返し表現する。
- 生徒が興味・関心を持つ内容や体験的な場面を設定し、その中に英語を取り入れていく。
- ゲーム的な要素を取り入れ、遊びの中で楽しく学習を進めるようにする。
- 海外の留学生などの地域の人材と交流を行い、会話などがスムーズにできるようにする。
- 家庭との連携を図るため、保護者に英語の学習内容を伝え、共通の話題ができるようにする。
- 学習中、生徒に対して適宜、賞賛や励ましを行うようにする。

実践Ⅰ〈平成11年度1学期〉^{4) 5)}

対象生徒

希望があった中学部3年男子1名、女子1名の2名で構成されている。表1に対象生徒の様子を示しているが、二人とも日本語の簡単な文章を書いたり発表したりすることができる。またゲームについて

* 附属養護学校

** 障害児教育

*** 技術教育

表1 平成11年度1学期 対象生徒

氏名学年	生徒の様子
Mさん 3年 女子	○英語は中2の3学期から本コースで学習して、興味を持っている。 ○日常の会話はまひがあるため、ややはっきりしないところがある。装具着用のため歩行が不安定であり、手指にもまひがある。
Hくん 3年 男子	○今回初めて英語の学習を始めた。 ○順序立てて話をすることは難しいが、短い文章の発表はできる。 ○ゲームなどで、友人に競争意識を持っている。

表2 平成11年度1学期学習内容

学習内容	場所	時間
挨拶、自己紹介をしよう 英語の歌を歌おう 「ABCのうた」 カードめくり、すごろくゲームをしよう 国の名前を覚えよう 自分の名前を英語で書こう *1時間にこの中のいくつかの内容を学習する	中学部3年教室	13
コンピュータを使って学習しよう	中学部コンピュータルーム	3
外国人と会話をしよう	中学部3年教室	1

は簡単なものであれば、ルールを理解して参加することができる。

指導計画

本指導にあたった期間は、平成11年5月11日～7月13日（17単位時間）である。学習の内容については、表2に示す通りである。

実践の経過

ここでは、上記の学習内容についての具体的な説明、生徒の活動の様子、家庭からの連絡帳を中心に述べていくことにする。

1. 挨拶・自己紹介をしよう

日常の挨拶は、毎回、学習の始まりや終わりの時、必要な場面などに行い、教師と生徒、生徒同士などで繰り返し練習を行った。初対面の挨拶や自己紹介は教育実習生などの協力で会話を行った。表3には、本実践で取り上げた挨拶と自己紹介例を示す。

二人とも初めは覚えきれず口ごもっていたが、慣れてくると笑顔で自然にことばが出るようになってきた。毎回違う教育実習生と会話をするこ

のつど新鮮な気持ちで、挨拶ができたようである。上手にできたときは、教師も実習生も「すごいね。」としっかりほめることにより、生徒の意欲を引き出すことができた。

表3 挨拶・自己紹介例

<日常の挨拶>	
Hello, How are you?	
I'm fine, thank you, and you?	
I'm fine, thank you.	
Good morning.	Good afternoon.
Good night.	Thank you.
Excuse me.	I'm sorry.
<初対面の挨拶・自己紹介>	
How do you do?	
My name is ○○○.	
I like ○○○.	
Nice to meet you.	

表4 英語の歌

<ABCのうた> ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ and XYZ ABCDEFG I am singing ABC.
--

2. 英語の歌を歌おう

アルファベットに慣れる目的で、最も基礎的な歌として表4に示す「ABCのうた」⁶⁾を選択した。

実践では、歌詞カードを指さしながら、伴奏なしで教師と一緒にゆっくり歌うことから始めていった。NHKの「英語であそぼ」を見ていたようで二人とも「知っている。」といいながら、楽しそうに歌っていた。毎回、繰り返す中で、少しずつアルファベットの文字と読み方が理解できるようになった。1学期が終わる頃には文字を見ながらCDの速度に合わせて自信を持って歌えるようになった。

3. カードめくりゲーム・英語すごろくゲームをしよう

英語学習においては、ある程度の基本的な英単語について理解し、修得することが必要となる。そこで最初は、「動物」「乗り物」など各種類毎の絵カード⁷⁾を見て一緒に発音しながら単語を覚えるようにした。表5に、実践に用いた単語カードを示す。

1種類をある程度理解できたら、その後は次のようなゲームをしながら遊びの中で覚えるようにしたことが工夫した点である。

カードめくりゲームとは、裏返しにした単語カードを二人で交互に取って発音し、正解してたくさんカードが取れた方が勝ちとするゲームである。動物シリーズや食物シリーズなど1種類ずつ取り組んでいった。このゲームの時は、さて何が出てくるだろうかとわくわくしながらカードをめくっている様子が教師の方にも伝わってきた。自分の取ったカードの単語が答えられたときは、本当に嬉しそうだった。取った枚数が多くて相手に勝ったときは「やったー。」と声を上げて大喜びをするなど、ゲームを通して生徒にとっては、ある種の達成感を得ることができたものと思われる。

英語すごろくゲームとは、従来のすごろくと同じようなルールの英語のすごろくを作り、いろいろな種類の単語カードを貼ったものである。二人で交替しながら、1～6までの数字のついた大きなさいこ

表5 実践に用いた単語とその種類

単語カード(87枚)
<動物など> dog, cat, snake, horse, pig, bear, lion, sheep, fox, tiger, cow, ant, bird, fish, bee
<食物など> egg, apple, corn, milk, rice, cake, jam, melon, juice, fork, spoon, dish, cup
<人とからだ> father, mother, baby, ear, eye, mouth, nose, face, hair, head, hand
<色> yellow, green, red, blue, white, black, pink, brown, gold, silver
<乗り物> train, car, bus, airplane, taxi, ship
<自然> sun, moon, star, rain, snow, sky, river, sea, tree
<家や身の回り> house, chair, desk, table, bath, water, bed, door, piano, book, soap, ball, bat, cap, hat, shoes, towel, bag, toy, socks, key, pool, park

ろを転がし、進んだところの単語を発音して、早くゴールした人が優勝とした。また、ここでは単語カード以外に1～6までの数を英語でいうことも課題にした。賞品として優勝者には手作りのbigピカチュウシール⁸⁾、準優勝者にlittleピカチュウシールを渡すようにした。シールの大きさをbig(大きい)とlittle(小さい)の単語の理解にもつなげることができた。

このゲームの場合も相手に勝ってbigピカチュウシールをもらいたいという気持ちが強く、カードめくりゲーム以上に意欲的に参加していた。1回目H君に負けたMさんは「今度は絶対に負けない。」といていた。勝ったH君は万歳をして飛び上がって喜んでた。教師は勝った方には「よくやったね。」とほめ、負けた方には「今度こそ勝とう。」と励ま

すことにより意欲の継続に努めた。

このように単語をゲームにしたことで、二人とも、たくさん覚えて相手に勝ちたいという気持ちが起こってきたように思われた。「今日はゲームがありますか?」と聞いてきて、休み時間でも教師に単語を質問しにくるなど、非常に自主的かつ積極的に取り組む姿が見られた。

また家庭に単語を中心とした英語の学習内容を伝え、保護者と一緒に学習できるようにすることにより、家庭でも英語の話題がでるようになった。

H君の家庭からの連絡帳には「学校で習った英語を家で聞いたら、よく覚えているのでびっくりしました。」(平成11年5月19日)「昨日は3人で(本人、母、兄)英語で遊びました。動物や食物などを行いました。けっこう覚えていました。」(5月26日)「今日は帰りの車の中でも『Mさんに負けたくないから、英語を教えて。』と聞いてきました。他の面でもこのようだったらいいのになあと思いました。」(6月10日)と記されていた。

Mさんの連絡帳には「家でも英語は楽しいといっています。『何をしているの?』と聞くと、ゲームといっていました。」(5月26日)と書かれていた。

4. 国の名前を覚えよう

この学習を通して世界にはたくさんの国があり、いろいろな人が住んでいることを理解してほしいと考え、表6に示す国の名前と学習内容を取り入れた。

世界地図と地球儀を見ながら、いくつかの外国の位置や名前を学習した。世界地図には学習対象の国に色を付けてわかりやすくして生徒に提示した。地球儀は子ども用で国ごとに絵が付いているものを使用し、国の特徴が印象づけられるようにした。H君は地球儀を指して「Chinaにはパンダがいる。」とか「どうしてJapanはこんなに小さいの?」などと興味深げに話をしていた。Mさんは「たくさん国がある。」といていた。外国のことを詳しく学習するまでにはいかなかったが、日本以外にも多くの国があることは理解できたように思われる。

表6 国の名前の単語

Japan, China, India, Australia, Canada
America, France, England, Italy

5. 自分の名前を英語で書こう

「英語で名前を書けるようになりたいですか。」と質問したところ、「書けるようになりたい。」という二人のことが返ってきた。そこで大文字と小文字を混ぜるとわかりにくくなるので、大文字だけのフルネームとイニシャルを練習することを課題とした。

学習を始めた頃は全く書けなかったが、見本を見ながら視写を繰り返した。また家庭でも宿題で書く練習をする中で、1~2文字は間違えることがあるが手本を見ないで書けるようになった。

「英語で名前が書ける」という学習の成果は、生徒にとって学ぶ喜びにつながっているものと考えられた。学習後に友だちに書いて見せたり、教育実習生へのお別れの手紙にも自分から英語で名前を書いたりするなど自発的な様子が見られた。

6. コンピュータを使って学習しよう

このソフト⁹⁾は、ドラえもんがガイド役で出てきて、生徒の興味を引き出すように構成されており、テレビゲーム感覚で英語に触れることができるものである。

今回採用した学習内容は、コンピュータから流れるネイティブスピーカーの発音する単語をまねることや発音された絵カードを選んで押すクイズなどである。

コンピュータはこれまでも他の学習で使っていたので、操作の課題は特になかった。H君はスタートの画面のところまでセットしておく、その後は自分ですべて操作し、コンピュータの終了まで行うことができた。Mさんは手指にまひがありマウスの使用が難しいため、タッチパネルを用いて操作を行った。二人とも2~3回の繰り返しでほとんど正解することができた。学習後、「英語すごろくもいいけど、これもおもしろい。」と感想を述べるなど、コンピュータの活用も有効な手段となることが認められた。

表7 コンピューターソフトの単語例

ドラえもん「コミュニケーション・イングリッシュ・クラブ」(マイクの家によくそ!)

door, window, gate, wall, father, mother,
sister, brother, dog, tree, grass, bird, tower,
bicycle, car

7. 外国人と会話をしよう

(1) 挨拶・自己紹介をしよう

トルコから熊本大学への留学生Iさんを迎えて、まずこれまで学習してきた挨拶や自己紹介の実践を行った。

H君は初めは緊張してなかなか顔を上げられないようだったが、Iさんのやさしい対応で一生懸命挨拶をしていた。Mさんにはにこにこ表情豊かに、自己紹介をすることができた。わからなくなった時には、教師が横で小さい声で支援し励ました。

(2) お茶を勧めよう

H君が“Let’s drink some tea.”といてティーサーバーにポットのお湯を注ぎ、紅茶の準備をし、勧めた。Mさんは皿にお菓子に乗せて教師と一緒に持って行った。また“Do you want sugar?”と聞いて砂糖も差し出した。“Thank you.”といわれ二人は照れくさそうにしていた。おいしいは“Tasty”，熱いは“Hot”と教えてもらい、みんなで“Tasty”“Hot”といいながらお茶を飲んだ。このような交流は、学習成果を自ら確認できる有益な体験であったと考えている。

(3) トルコの国の話を聞こう

留学生Iさんが地球儀でトルコの場所を指して、“Turkey”と国の読み方をいった。それをみんなで大きな声で一緒に発音した。また“carpet”が有名であるといった話などをして、短時間であったが楽しく過ごすことができた。だんだん二人の生徒も打ち解けてきて、別れるときは“Good-bye”と元気に手を振っていた。

H君は「英語で話して、緊張した。でも楽しかった。」といていた。Mさんの連絡帳には「外国の方と話したのがとても嬉しかったようです。」(平成11年7月9日)と書かれていた。

8. 校外で外国人と話をしよう

生活単元学習の「社会見学」の単元において、チャレンジ学習のグループで行動することになり、「身近な英語」のメンバーは外国人と会話をするために、熊本市の国際交流会館へ行くことにした。その会館の3階は外国人との交流ができる場所として設けられており、その日も10人ほどの外国人が本を読んだり、コンピュータを操作していた。生徒に英語を話すチャンスを与えるため、そこにいた一人の方にお願ひし、生徒と話をしてもらうことにした。これまで練習してきた初対面の挨拶などや“Where do you come from?”と出身地をたずね、最後には握手をして、一緒に写真を撮ってきた。この時もH君やMさんには緊張する様子が見られたが英語で会話できたことに満足した表情も見られた。校外学習においても英語を用いたコミュニケーションを通じて、貴重なよい経験をすることができたものと考ええる。

結果

平成11年度1学期の実践を振り返って述べてきたが、生徒は毎回大変意欲的に学習に参加し、家庭や休み時間まで英語を話題にするなど、自主的に取り組むことができたものと考ええる。全部で100語ほどあった単語も80%ほど覚え、英語の挨拶や自己紹介もほぼできるようになった。いくつかでも英語を知っているということに、二人は自信と誇りを持ってたように感じた。また外国人と話す中で英語でコミュニケーションを図る喜びもいくらか感じることもできたようであり、この学習の教育目標は、かなり達成できたと考えている。

この学習後の感想としてH君は「英語はできるかと不安だったけど、思ったよりもおもしろくて楽しかった。」Mさんは「少し難しいところもあったけれど、またやりたい。」と述べていた。授業参観での保護者の感想としてはアンケートに「生き生きして楽しみながらやっているようでした。子ども自身も英語に興味があり、ひとつでも多く覚えようとしているのが見ていてよく分かりました。」と記入されているなど、保護者からも一応の評価を得ることができたものと考ええる。本学期終了後、中学部3

表8 外国人との会話

<p><挨拶・自己紹介をしよう></p> <p>How do you do?</p> <p>My name is ○○○.</p> <p>I like ○○○.</p> <p>Nice to meet you.</p> <p>< お茶を勧めよう></p> <p>Let’s drink some tea.</p> <p>Do you want sugar ?</p> <p>Yes, please. tasty, hot</p> <p><トルコの話を聞こう></p> <p>Turkey, carpet</p>
--

年生の他のクラスメイトからも英語を学習したいという声が上がってきた。その結果、平成11年度第3期のチャレンジ学習の希望調査ではクラスの6人中4人が「身近な英語」を第1希望にするなど、知的障害養護学校における英語学習のニーズがより高まってきたものと考ええる。

実践Ⅱ〈平成12年度1学期〉

対象生徒

本学期の授業対象者は表9に示す中学部男子1名、

女子2名で構成されている。

3人とも英語学習の経験は、初めてであり、英語に興味を示し希望を出したが、単語や表現などを覚えることがやや難しい。簡単なゲームについては、ルールを理解して参加することができる。

指導計画

本指導にあたった期間は平成12年5月9日～7月18日(17単位時間)、平成12年6月15日[1日チャレンジ学習(5単位時間)]である。学習内容は表10に示す通りである。

表9 平成12年度1学期対象生徒

氏名学年	生徒の様子
Y君 1年 男子	○英語に興味を持っていて、覚えた英語の挨拶などを初対面の人にも行う。 ○ことばはややはっきりしないことがある。 ○学習の見通しがないと不安になり、人によく質問をする。
Uさん 1年 女子	○英語には興味があり、単語なども覚えようと努力をする。 ○生活全般において、声が小さく自信なげに話す。 ○簡単な日本語の文章は書くことができる。
Kさん 2年 女子	○日本語の文字や英単語など、記憶することが難しい。 ○ゲームは、友人に対して競争意識を持っている。 ○自信がないことには、不機嫌な態度になることもある。 ○料理は、家庭でも行っており手際がよい。

表10 平成12年度1学期学習内容

学習内容	場所	時間
挨拶、自己紹介をしよう 英語の歌を歌おう 「ABCのうた」「キラキラ星」 「セブン・ステップス」「エーデルワイス」 What's this? (これなあに) ゲーム 買い物あそびをしよう ボウリングゲームをしよう *1時間にこの中のいくつかの内容を学習する	中学部3年教室	16
<1日チャレンジ学習> 外国の方をもてなそう 外国の料理を作ろう	調理室・合同学習室	5
お礼のメールを送ろう	中学部コンピュータールーム	1

実践の経過

1. 英語の歌を歌おう

昨年度までの「ABCのうた」に加え、本年度は新しい曲として「キラキラ星」「セブンスステップス」「エーデルワイス」を取り入れた。歌の選択にあたっては、テンポがゆっくりしているもの、歌詞が発音しやすいもの、よく知っている曲で覚えやすいものを考慮した。英語で書いた歌詞にカタカナのルビを打ち、読みやすいようにし、また歌の途中に教師が大きい声で歌詞を読み上げ、聞いて声を出せるようにした。

毎回、授業の始めに歌うようにしたが、覚えてくると、生徒はよい表情で一生涯歌っており、気持ちが開放されているような感じを受けた。

2. What's this? (これなあに) ゲーム

今回は新たな題材として「What's this? ゲーム」を取り入れた。これは教室の中にあるいくつかの品物に「テレビ」などの日本語のカードをつけて、それをその場に行き、英単語で答え、正答したらカードを獲得し、枚数の多い者が勝つというゲームである。表11に対象とした単語を紹介する。

今回の生徒のグループは、最初、椅子に座って学習していたが、英単語の絵カードでは退屈し、眠そうな様子も見られ、なかなか覚えることができなかった。そのため工夫した点は、身体を動かしながら行う学習を多く取り入れるようにしたことである。まず、教室の中を自由に動き回り“door”などと大きな声で発音して単語を覚えて、その後ゲームとして展開していった。生徒は、毎日使用する教室の中の物を英語にすることや自分の理解した単語だけカードを取って答えるということで、少しずつ興味が出てきたようだった。何回か行ううちに、Y君は全ての単語を、UさんKさんは半分ほどを覚えることができた。

表11 教室の中の物の単語

television, mirror, door, clock, telephone,
desk, chair, table, bag, shoes, cap, book,
ball, flower, pencil, water

3. 買い物あそびをしよう

ここでは、教室の中に大きなテーブルを置き“FOODS SHOP”の看板を立て、食料品店で買い物する時の英語を学習した。品物は、リアルになるように本物や立体的に作られた具体物を使用した。やり方の手順を聞き、みんなで大きな声で品物をひとつずつ発音して、自分が覚えた単語の品物の中から自信がある物をお店に買いに行くように設定した。お金も実際の雰囲気を出すために、ドルの模擬紙幣を使用した。学習の流れを表12に示すことにする。

お客(生徒)と店員(教師)のやりとりは、品物を買に行くたびに英語で表現し、口から出るようになるまで何度も繰り返した。発音するときに生徒がわからない表情をしたときには、教師が小さな声でアドバイスをするようにした。

覚えることが苦手で消極的だった生徒もだんだん自信が出てくると、声も大きくなり、下を向いていた顔も明るくなってきた。自分のもとに品物が増えると喜んで友だちに見せ合っていた。いくつかの品物を買った後、一人ずつ“I bought ○○○。”と行って友だちの前で紹介をした。生活の中での英語の活用をねらいとする学習を試みたが、授業の終わりには、全員満足そうな様子が見られた。

表12 「買い物あそびをしよう」の展開

<FOODS SHOPでの買い物>

客(生徒): Hello.

店員(教師): Hello.

店員: May I help you?

客: ○○ please.

coffee, tea, sugar, salt, cake,

cookies, bread, milk, icecream,

strawberry, apple, grapes, watermelon,

oil, fish, carrot, potato, orange, tomato

店員: That comes to ○○ dollars.

客: お金を差し出す

店員: Thank you. Here you are.

客: Thank you.

店員: Good-bye.

客: Good-bye.

4. ボウリングゲームをしよう¹⁰⁾

ボウリングゲームとはペットボトルで作った10本のピンに、ミニバレーボールを転がし、倒れた数を競いながら、そこで使われる英語を学んでいくというものである。これを通して、ゲームそのものを楽しみながら、自然に英語を理解し、身につけることをねらいとしている。

ペットボトルのボウリングのピンは、軽く転がすだけで倒れるので誰でも参加できる。これまでの英語学習で導入したゲームの中で最も人気のあったゲームがこのボウリングゲームであった。ここでは1～10までの倒れた数を英語でカウントすることも重視した。数もなかなか記憶できなかったので、点数表の横に1(ワン)などとカタカナで書いて貼っておき、それを見ながら発音するようにした。友だちが倒したピンの数もみんなで大きな声で発音し、できるだけ何度も繰り返すようにした。1学期の終わりには、1～10まで完全ではないがいくつかでも英語でいえるようになった。

また“Are you ready?”や“Let's start.”は流れの中で、自然に出るようになり、何回か行ううちに生徒だけでピンを並べる、点数表を書く、ゲームをするを分担・交替して、行うようになってきた。

意欲を高めるため、ゲーム終了後にはピカチュウのついた表彰状を作って表彰式も行うようにした。3人とも自分が1番になるととても喜んだ。しかし、このグループの課題として、負けることの嫌いなKさんは自分の順位が低くなると不機嫌になり態度が悪くなったり、友だちにあたることもあった。他の二人の生徒は、いつも楽しんでいる様子だった。

5. 1日チャレンジ学習

1日チャレンジ学習とは、通常火・金曜日の午後50分間行われているチャレンジ学習の枠を拡大し、9時から14時30分までの1日を使って学習を行うものである。この日は、日頃できない内容をじっくりと取り組むことができる。

ここでは、スリランカからの留学生Jさんを迎え、現地のダールカレー(豆のカレー)とロティというパンを作ることを題材とした。この学習を通し、外国の文化に触れ、国際理解を図ることもねらいとしている。当日の日程は表14に示す通りである。

(1) 日本の料理を作って迎えよう

Jさんは授業のつごうで12時頃しか参加できないということであった。そこで事前の学習において、

表13 「ボウリングゲームをしよう」の展開

＜ボウリングゲームをする＞	
①	「ボウリングゲームをしよう」と全員でいう。(Let's go bowling.)
②	10本のピンに描かれた動物や色などを英単語でいう。(red, blue, yellow, green, white, black, dog, cat, sheep, duck)
③	くじを引いて、順番を決め、各自が引いた番号を英語でいう。 (What's number? first, second, third, fourth)
④	番号の順にボールを持って所定の位置に立つ。 (Are you ready? Yes. No.)
⑤	ボールを転がし、ピンを倒す。さあどうぞと全員でいう。(Let's start.) ガーターの場合はもう一度行う。 (Once more.)
⑥	全員で倒れたピンを数え、転がした人が点数表に記入する。 (How many? one ~ ten)
⑦	4～5回のゲーム終了後、ピンの合計を計算し順位を決める。 (first place ~ fourth place)
＜表彰式をする＞	
	1位の人はbigピカチュウ、他の人はlittleピカチュウのついた表彰状をもらう。 (Congratulations! Well done. Thank you.)
＜感想をいう＞	
①	楽しかったかどうか英語でいう。 (Did you have a good time? Yes, I had a good time. It was fun. It was interesting. I'm happy.)
②	終わりの挨拶を英語で元気にいう。 (End of lesson. See you again.)

表14 1日チャレンジ学習の日程

9:00	グループ毎に集合 1日の日程を確認
9:20	子飼商店街へ買い物に行く
10:30	学校へ到着し、調理を開始する (おにぎり、みそ汁、ウインナーいため、焼きリンゴ)
12:00	留学生Jさん到着 会食
13:00	カレー作りと会食 スリランカの話聞く
14:40	お別れの挨拶をする

生徒と話し合いをし、午後から来校するJさんを歓迎するために一緒に食べる昼食作りを行った。日本食がよいのではと考え、生徒にも意見を聞き、おにぎりやみそ汁などを作ることにした。そこでその材料やカレーの材料として依頼されていた物を確認し、名称を英語で学習した。またJさんの名前やスリランカの国の位置を地球儀で確認した。

当日の朝9時、グループで集まって、買う物を確認し、英語で練習をした。その後、子飼商店街まで歩いて買い物に出かけた。マーケットに着くと、かごを持って“onion”“garlic”などと発音をしながら一つずつ品物を入れた。

10時30分、帰校後、さっそく調理を始めた。生徒の保護者も応援に駆けつけて、おにぎり、みそ汁、ウインナーいため、焼きリンゴを作った。まず焼きリンゴから調理を始めたが、生徒は非常に意欲的に取り組んだ。特にKさんは家庭で手伝いをしていることもあってかなり手際がよく、自ら率先して行ない、Y君とUさんにも良い影響を与えていた。焼きリンゴは、焼き時間は30分だったが、甘い匂いが漂ってきて、何度も「もう時間だよ」という声が聞かれ、かなり楽しみの様子だった。おにぎりも好きな形に作ったりして調理を楽しんでいた。作る時も外国のお客様を迎えようという気持ちが強く伝わってきた。

12時、Jさんが到着した。生徒は英語で自己紹介を行い、食事を始めた。食べながら知っている英語を盛んに使って一生懸命会話しようとしたり、日本語でいろいろな質問をしたりしながら、おにぎりや

焼きリンゴなどをほうばった。なごやかな昼食時間となった。

(2) スリランカのカレーを作ろう

13時、Jさんの指導でダールカレーとロティを作った。持ってきてもらった料理の材料のほとんどが豆やスパイスなど日本ではあまり馴染みのないもので、生徒は匂いをかいだり、手で触ったりなどして興味津々だった。初めて作るカレーであったが、Kさんを中心として積極的に生徒も動いていて、おいしそうなカレーができあがった。保護者も珍しい料理作りに関心を持って参加していた。作ったカレーをロティと一緒に食べながら、生徒はまたいろいろな質問をJさんにしていた。「辛いけれど、おいしかった。」という感想が全員から聞かれた。

(3) スリランカの話と生徒からのお礼

14時、食事の途中、Jさんからスライドを使って、スリランカの地理、文化についての話があった。生徒は集中してスクリーンを見ていた。

その後、生徒がお礼として陶工やステンシルの作業学習での製品を“This is present for you.”といって一人ずつ、Jさんに手渡した。帰りは全員で廊下まで行き、“Thank you. Good-bye.”といって元気に手を振り見送った。

6. お礼のEメールを送ろう

1日チャレンジ学習の次の時間に、3人の生徒はJさんへのお礼のEメールを日本語で書いて送った。この中に楽しかった様子が述べられていた。

Y君「この前は、ありがとうございました。会えてうれしかったです。また来てください。」

Uさん「豆を洗いました。スパイスをたくさん使いました。おいしいカレーを作りました。教えてください、ありがとうございました。」

Kさん「ロティとダールカレーとおにぎりがおいしかったです。お話をしてうれしかったです。」

参加した保護者からも「私たちも初めての料理で、とてもおいしかったです。よい経験になりました。」との声が聞かれた。

結果

平成12年度1学期に取り組んだ実践を述べてきた。今回の生徒はほとんどが第1希望で「身近な英語」を選択したが、いざ学習を始めてみると、ことばがはっきりしない、単語や表現を覚えるのが難しい、声が小さい、自信がないと授業態度が散漫になるなどの課題があり、昨年度までの学習内容では通用しないことが多かった。

そのため、実際に行動しながら体験的な場面を多く取り入れ、生徒が無理をせず、楽しく退屈しないような学習方法を考慮し、導入した。また新しく設置された1日チャレンジ学習の中では国際理解を目指し、外国人との交流をしながら、調理など時間をかけて取り組む内容も行うようにした。

その結果、生徒は毎回の授業が楽しみになり、「今日は何をするのですか」と授業前に聞きに来るようになった。また場面の中で、繰り返し表現する英語や何度も発音した単語は、覚えて話すことができるようになってきた。1日チャレンジ学習では、スリランカという国が非常に印象に残っているようで、折に触れ生徒の話題として上るようになった。

声が小さかったUさんは、自信がある単語は大きな声でいうことができるようになり、はにかみながら嬉そうな表情を見せるようになった。

単語などを記憶するのが難しかったKさんは勝敗のあるゲームでは不機嫌な様子を見せることもあったが、生活の中で自分の得意な買い物や調理に関する内容の学習のときには、生き生きと参加していた。特に1日チャレンジ学習のカレー作りでは、積極的に行動し、他の2人の生徒をリードしていた。このように、自分が周りから認められてくると、少しずつ授業中の態度も改善されてきた。

3人の中で一番意欲的だったY君は、今学期、学習したほとんどの表現や単語を覚えて、授業では中心的に話すことができた。それを使って教室の中や外国人にも積極的に話しかけていた。

Y君の家庭からの連絡帳にも「英語は楽しいといっていました。」(平成12年5月19日)「明日は1日チャレンジ学習といってニコッとしていました。楽しみにしている様子です。」(6月15日)「英語はとても興味があるらしく、家でももっと英語を覚えたいと

いっていました。」(6月30日)などと英語に興味を示している様子が書いてあった。

今学期の最終日に学習の簡単な評価として、生徒に感想を記入する用紙を配布した。

そこには、表15のような内容が書かれていた。

考 察

知的障害のある中学部の生徒が、英語や外国に興味・関心を持ち、自主的に楽しく学習する指導法の開発及び実践を通して、いくらかの知見が見いだされたので、以下にあげることにする。

1. 学習内容・教材等に関して
 - 学習内容を聞く、話すこと中心に設定したため、無理なく学習に取り組むことができた。
 - 日常生活に結びつけ、体験的な場面に英語を取り入れていくことで、動きながら自然に英語の表現を身につけることができた。
 - 身近な単語を覚えることでは、ゲームなどを用い、遊びの中で行ったことで、自ら進んで学習するようすが見られた。メンバーの力が同じ程度であったこともよい競争意識につながった。
 - ゲームの賞品等に子どもに人気のあるキャラクターを使用したことで意欲を高められたと考えられる。
 - 授業の中で英語の歌を歌うことは、学習に楽しい雰囲気を生みだし、次の活動にスムーズに入りやすいと考えられる。
 - コンピュータでの単語学習やEメールを送ることなどは、その操作を含め、生徒の興味を引き、積極的に学習に取り組む要素であった。
2. 地域人材の協力等に関して
 - 外国人留学生の協力により、外国の話の聞いたり、一緒に現地の料理を作ったりなどしたことで、外国への関心への手がかりになった。
 - 挨拶や自己紹介は、留学生や教育実習生の協力もあり、繰り返し練習を行った結果、自然に口から出るようになった。
3. 家庭との連携に関して
 - 家庭に英語の学習内容を伝え、家族からの協力を得られた結果、保護者も一緒にクイズ方式で問題を出し合うことなどを行い、生徒の意欲が高められた。
 - 外国の調理などで授業に保護者も参加することで、生徒と共に国際理解が深まり、家庭での話題提供にもなった。

表15 「身近な英語」の生徒の感想

☆「身近な英語」はどうでしたか？
楽しかった。英語がおもしろいです。

☆何がおもしろかったですか？

- ボウリングゲーム
- 買い物あそび ○これなあにゲーム
- 自己紹介 ○英語の歌

☆またやりたいですか？
またしたいです。

4. 教師のかかわりに関して

- 学習の中で、よくできたときは教師がしっかり賞賛したことが、生徒のやる気と自信に結びついた。
- 生徒が単語などを発音する際、わからなくなったときに教師が横から小さい声でアドバイスしたり、ヒントを出したことで、不安なく表現することができた。

おわりに

生徒は、「何かおもしろそうだ。やってみたい。」という気持ちで、希望して英語コースを選択する。そのため、構成される学習グループは理解度やタイプが様々に違うメンバーになることが多い。学習を進めるにあたっては、その誰にも適した満足できる内容を用意し、英語に対する関心を高めることが重要であると考え。また国際理解を図るためにできるだけ外国人と接し、その国の様子を少しでも感じることが大切であると思われる。

今後も熊本大学と連携を図り、外国人との交流の機会を多く作りながら自然に外国に対して関心を持つことができればよいと考えている。また生徒が日常生活の中で使われる身近な英単語の意味を理解し、友人との会話などでも積極的に盛り込んでいくことができれば、生活の幅が広がっていくのではな

いかと考える。

これからもさらに周囲の協力を得ながら、生徒が興味を持ち、自ら喜んで取り組んでいくような英語の実践を目指していきたい。

参考文献

- 1) 文部省：盲学校、聾学校及び養護学校 学習指導要領（平成11年3月）、1999。
- 2) 文部省：盲学校、聾学校及び養護学校 学習指導要領（平成11年3月）解説 一総則編一 平成12年3月、2000。
- 3) 文部省：盲学校、聾学校及び養護学校 学習指導要領（平成11年3月）解説 一各教科、道徳及び特別活動編一 平成12年3月、2000。pp. 497
- 4) 瀧ひろ子他：熊本大学教育学部附属養護学校 研究紀要22「共に育む教育を求めて」1998。
- 5) 瀧ひろ子：熊本大学教育学部附属養護学校 研究紀要23「共に育む教育を求めて」pp. 102～107、1999。
- 6) 日本クラウン株式会社：こどものうた7 ABCの歌「英語の歌」
- 7) 公文出版：新大判英語カード1～4集。
- 8) ©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO・PRO・JR KIKAKU(1997)：ピカチュウ。
- 9) 小学館：ドラネット ドラえもんコミュニケーション・イングリッシュ・クラブリスニングコース上。
- 10) 瀧ひろ子：明治図書 障害児の授業研究 「総合的な学習」にチャレンジ 2000 No.77 10月 pp. 14～16。