

各種活動をとおして児童が英語でコミュニケーションする授業づくり —1回限りの指導内容に焦点をあてて—

石濱 博之 萩木 那奈美* 野脇 浩文**

1. はじめに

2017年(平成29年)3月に現行の小学校学習指導要領が告示され、2020年(令和2年)4月から小学校高学年では外国語が教科として導入されている。そして、小学校高学年の外国語では、「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」、及び「学びに向かう力、人間性等(主体的に学習に取り組む態度)」の観点に基づき、他教科と同様に観点別評価及び評定を行うことが求められている。また、小学校中学年では外国語活動が必修化されている。そして、小学校中学年では、外国語活動が実施されて「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」、及び「学びに向かう力、人間性等(主体的に学習に取り組む態度)」の観点も示されている(文部科学省, 2018a, 2018b)。

M県N市教育委員会の依頼により、1回限り(100分間)の外国語(英語)の授業実践を試みた。その事業の名称は、「小・中学生英語力育成事業 定平塾(じょうへいじゅく)」と呼ばれ、毎年夏休みの期間に実施されている。その事業のねらいは、「N市内小・中学校の児童生徒の英語力向上を図るためには英語に対する興味関心を高める。そのために、ゲーム活動や楽しく会話をするなどの場面設定が極めて大切である。そこで、大学生や留学生との英語での交流をとおして、将来にわたって英語学習への興味・関心の高い児童・生徒の育成に寄与する」ことである。

その事業のねらいに沿って、100分間にふさわしい指導内容を計画し、指導案を立案した(Appendix I)。その際に、石濱(2000b)がA市で実施した「英会話を親しもう集会Ⅱ」の授業づくりを参考にした。「英会話を親しもう集会Ⅱ」の授業の題目内容は、(1)あいさつ・名前 (2)数・年齢 (3)色 (4)果物 (5)ジェスチャーであった。更に、現在まで教育実践をしてきた中で、児童に好評であった「ごっこ遊び」を採用した。特に、児童は「お寿司屋さんごっこ」(石濱・渡邊, 2013; 堀・石濱, 2020)で主体的に活動したので、その枠組みを参考にした。

子どもに外国語を指導する際、子どもの attention spans (注意域)は短いために10分間から15分間ぐらいの間隔でそれぞれの活動を組み立てるように留意する。それは、Scott, W. A. & Ytreberg, L. H. (1990)によれば、“Since concentration and attention spans are short, variety is a must — variety of activity, variety of pace, variety of organization, variety of voice.” (pp. 5-6)である。このことは、子どもの集中力や注意力は短いので多様な指導などの必要性を示唆している。そして、授業全体をとおして、それぞれの活動の言語材料が他の活動の言語材料と関連性を持たせるように工夫した。

2. 授業の概要

1回限り(100分間)の授業では、寿司の名称の練習、ゲームの活動、歌の活動、英語紙芝居の鑑賞、及びマジック(手品)の言語材料ができる限り関連するように枠組みを構成した。

2.1 内容（言語材料と活動の内容）

(1) オーラルイントロダクション、オーラルワーク、グループワーク、及びゲームについて

お寿司屋さんの場面で、1 回限りなので“A: What would you like?—B: Salmon, please.”のように注文の応答を指導する。その中で、できる限り寿司の名称を表現できるように、コミュニケーションを意識した反復練習とする。そして、「お寿司屋さんごっこ」の中で、カルタ（カード）ゲームや（寿司の）パズルゲームを取り入れた。コミュニケーションの手段（石濱, 1999, 2000a）の観点から、ゲームの活動では、ゲームの意図を考慮しながらカルタ（カード）ゲームとパズルゲームを採用した。

A: Hello.

B: Hello.

A: What would you like?

B: Salmon, please.

A: How much?

B: Three hundred yen. Here you are.

A: Thank you. Good-bye.

B: Good-bye.

Words: what, would, like, salmon, tuna, octopus, corn, grilled salmon, egg omelet, rainbow roll, eel, ground tuna, salmon roe, caterpillar roll, spicy tuna roll, fatty tuna, sea urchin, crab, please, how, much, yen, 100~900, 150

(2) 歌について

石濱（1999, 2001）は英語の授業に歌の活動を導入する方法を示し、歌の提示の仕方や留意点も提案した。それらを参考にして、授業で“Up & Down”と“Playground”の歌を導入した（五島, 1996）。“Up & Down”は動作を表現する歌であり、（4）のマジック（手品）でもその表現（Up & Down）を使う。“Playground”は、遊び場の遊具を身体表現する歌であり（石濱, 2023）、児童に人気がある歌でもある。なお、それぞれの歌詞は Appendix II で示す。

1) Up & Down

2) Playground

(3) 英語紙芝居について

『英語紙芝居へんてこ昔ばなし』（3 編）のねらいは、昔話を題材とした奇妙なお話で児童が英語に親しむこととしている。そして、3 編の中から英語紙芝居『The Rolling Rice Ball おむすびころりん』を採用した（能勢・シア, 2006）。この内容は、おむすびが落ちた穴の中ではネズミたちのフードオリンピックが開催されている。既に、上越教育大学の学生が、この英語紙芝居を用いた授業実践をして卒業論文を執筆した（佐藤, 2010）。英語紙芝居の中には、例えば、“A: What would you like, Yoshi?—B: I'd like a simple one.”という表現も使われているし、食べ物用語も出現している。「お寿司屋さんごっこ」で扱った表現（文型）と類似していると判断した。

(4) マジック（手品）について

マジック（手品）の効用の一つに、河合（2004）は、「マジックはコミュニケーションの道具として使えます」（p. 3）としている。また、石濱・藪下（2018）によれば、マジック（手品）は「外国語活動の授業の中で、手品の活動をとおして、英語を使用しながら児童と教師との間で楽しくコミュニケーションをとることができる」（p. 128）と示唆されている。そこで、コミュニケーションを促す観点から、次の4つのマジック（手品）を採用する。

- 1) Up & Down
- 2) カン釣り
- 3) 連理の紙
- 4) 空飛ぶ輪ゴム

2.2 教材・教具

1. ピクチャーカード（寿司）
2. 模型（寿司）
3. スモールカード（寿司）
4. パズルカード（寿司）
5. 歌の教材
6. 英語紙芝居『The Rolling Rice Ball おむすびころりん』
7. マジック（手品）の道具

2.3 日時と会場：2023年8月5日（土）9:30～11:10、N市の「まなびピア」

2.4 参加者：小学校3年生から6年生の24名（予約）であった。

2.5 指導過程

(1) あいさつ

“Hello, everyone.”と問いかけた後に、4人の指導者がそれぞれ他者紹介をする。具体的に、隣の指導者を紹介した。例えば、“This is Ms. Nanami Momiki. She is a graduate student at MIU. She likes Miyazaki ken.”とした。最後に、筆者（石濱）がNHKニュース・テン（2005年3月26日放映）に出演したビデオを示した。具体的に、ビデオをとおして本時の取組内容を紹介したいためである。

(2) 新言語材料の導入

1) オーラルイントロダクション

筆者らの二人でチーム・ティーチングによるスキットを導入した。一人がお寿司屋さん、もう一人が客の役割をした。そのねらいは、児童が本時のメインとなる話題の気付きをすることである。

児童に気付きをさせて、どのような場面であるかを問い合わせた。児童は、お寿司屋さんの場面を理解できて、本時の活動等に気付いたようである。

S: Sushi chef C: Customer

S: Hello.

C: Hello.

S: What would you like?

C: Salmon, please.

.....

S: What would you like?

C: No, thank you. I'm full.

C: How much?

S: Nine hundred yen.

C: Here you are.

S: Thank you. Good-bye.

C: Good-bye.

2) オーラルワーク

ピクチャーカードを提示しながらコミュニケーション（やり取り）を意識させる方法で、児童に B の部分を繰り返しさせた。それは各々の寿司の名称を練習させて、その表現を理解させるためである。その際、ピクチャーカードの提示のみで B の部分も練習させた。次に、A の部分を繰り返しさせた。コミュニケーションを意識させながらも、この練習活動は必要条件である（写真 1）。即ち、コントロール・プラクティスの重要性を意識させる活動でもある。

A: What would you like?

B: Salmon, please.

写真 1

児童が寿司の語彙を繰り返す様子（オーラルワーク）



3) カルタ（カード）ゲームの活動

カルタ（カード）ゲームの活動は、「聞くこと」をねらいとした活動である。児童に“**What would you like?**”と尋ねさせて、その問いに反応して、一人の指導者が回答する。回答した寿司の名称に合致したカードを児童が取るのである。2 回目は、該当するカードを触って、児童も寿司のネタを英語で言うてみる取り組みもした。

4) グループワーク

グループワークは、カルタ(カード)ゲーム活動のグループ編成のまま、児童同士が主体的に練習を試みる。カルタカード（スモールカード）を裏返しする。それぞれの児童が一人ずつ裏返したカードを表にする。そこで、グループの全員で A の部分を使って、B になった児童に問い合わせる。B の児童は表にしたカードの寿司の名称を答える。児童が表現できなくて戸惑っている場合には、指導者が寄り添ってサポートする。

A: **What would you like?**

B: **Salmon, please.**

5) パズルゲームの活動

学習したすべての寿司が描かれているパズルを利用する。はじめにグループで協力しながら、パズルを組み合わせて完成させる。そして、最終的に一枚のピクチャーカードにしていく。完成したら、その学習した寿司が掲載されているピクチャーカード(パズルカード)を使って、グループ全員で A を質問して、児童が一人ずつ注文したい寿司を示しながら B のように答える。この活動はガイドット・プラクティスであり、児童が注文したい寿司を発表する。

A: **What would you like?**

B: **Salmon, please.**

6) 休憩

7-8) 歌の活動

TPR の手法を用いて、児童全員で英語の歌を表現してみることを試みた。既に、石濱（2023）は、TPR の手法で児童が英語の歌を表現している教育実践を報告した。今回は、はじめに CD を流しながら、指導者が歌に合わせて動作で身体表現して模範を示す。次に、児童に歌に合わせて動作で身体表現させる。1 曲目の“**Up & Down**”は歌詞に合わせて動作しやすい曲であるために、どの学年でも取り組みやすい。2 曲目の“**Playground**”は、ホワイトボードに描いた絵を示して、児童に曲の内容を気付かせた。“**Up & Down**”と同様に指導者がはじめに模範を示した。この歌は児童にとって身近な遊び場を表現している。具体的に、遊び場にある、シーソー、滑り台、ブランコ、砂場を身体表現している。そして、歌に合わせて、動作で遊具を身体表現させて語彙（遊具の名称）の意味と一致させた。

9) 英語紙芝居の鑑賞

日本の伝統文化である紙芝居を使って、児童が英語に親しむことを求めた。佐藤(2010)と同様に、この英語紙芝居の内容は、知られている昔話の『おむすびころりん』を素材としながら、世界の様々な食べ物を取り扱っている。英語紙芝居の表現の中で、“What would you like?—I’d like _____.” もあり、寿司の活動で扱った言語材料と関連している。そして、参加者に食べ物による「言語と文化」を意識させることができたかもしれない(写真2)。

写真2

児童が英語紙芝居を鑑賞する様子



10) マジック(手品)の活動

マジック(手品)の効用の一つは、コミュニケーションのツールである(河合, 2004; 石濱・藪下, 2018)。児童と簡単な英語でコミュニケーションを取りながら、最初に、Up & Down のマジックを導入した。歌の活動の内容とも関連して、手作りのマジック教材で、Up & Down を意識させた。このマジック(手品)を示しながら、児童に“Up.”や“Down.”を言わせた。次に、ひもを使ってカンを空中に浮かせるマジック(手品)である。英語でそれぞれの道具(カン、ひも)の名称を問い合わせたりしながら進行した。3つ目は、「連理の紙」といわれている江戸時代からのマジック(手品)である。英語で数を数えながらちぎった紙が元に戻るマジック(手品)である。最後に、空飛ぶ輪ゴムで、保護者も参加して児童が実際にマジックを体験して終了した。すべて簡単な英語を使って、児童とのコミュニケーション(やり取り)を試みた。

(3) 整理

1) 本時の復習で、児童が注文したい寿司を表現した。児童は問いに対して英語で表現した。

A: What would you like?

B: Salmon, please.

2) 本時の授業の終了を告げる。

3) 児童による自己評価等によって本時を省察する。

3. 児童の自己評価による授業実践の省察

3.1 自己評価の結果

「えいご かんそう カード」を用いて、児童の情意面を測定して本実践を省察・評価した。「えいご かんそう カード」は、ゲームの面白さ、歌の面白さ、英語紙芝居の面白さ、マジック（手品）の面白さ、及び自由記述欄（思ったこと）で構成されている（Appendix III）。面白さに関しては、それぞれの項目の適合度を測定するために χ^2 検定で処理をした。その際、1つのセルが5以下の回答であるために、正確有意確率を算出した。また、自由記述欄は、IBM SPSS Text Analytics for Surveys Ver. 4を用いて、児童の自由記述の感想をカテゴリー化して、その関連性を分析した。

「面白さ」については、児童が1回限りのそれぞれの活動に関心を持ったかについて検証したいためである。4つの問いは5つの段階に区分されており、「① 大変面白かった」、「② 面白かった」、「③ どちらでもない」、「④ あまり面白くなかった」、及び「⑤ まったく面白くなかった」である。

表1から表4は、それぞれの面白さについて示している。なお、児童の反応で「④ あまり面白くなかった」、「⑤ まったく面白くなかった」は回答されなかったため、 χ^2 検定で「① 大変面白かった」、「② 面白かった」、「③ どちらでもない」の範囲で分析した。

表1

ゲームの面白さ

	①	②	③
観測人数	9	7	1
残差	3.3	1.3	-4.7
$\chi^2(2) = 6.12, p = .041$			

表2

歌の面白さ

	①	②	③
観測人数	8	8	1
残差	2.3	2.3	-4.7
$\chi^2(2) = 5.77, p = .065$			

表3

英語紙芝居の面白さ

	①	②	③
観測人数	9	6	2
残差	3.3	.3	-3.7
$\chi^2(2) = 4.35, p = .129$			

表4

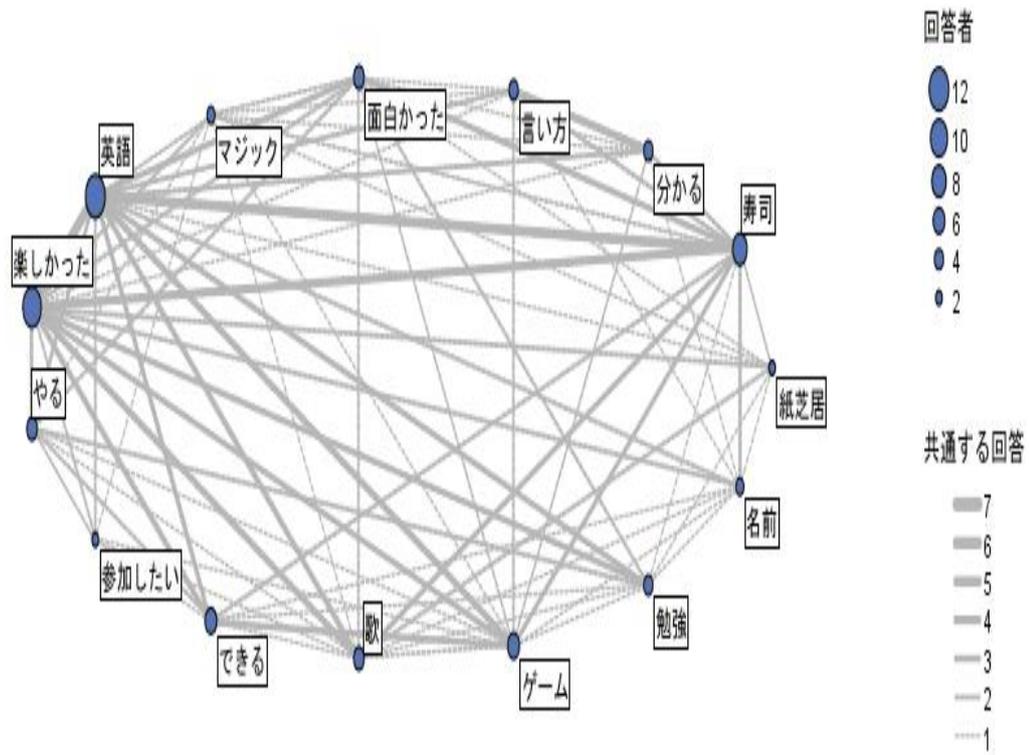
マジック（手品）の面白さ

	①	②	③
観測人数	12	4	1
残差	6.3	-1.7	-4.7
$\chi^2(2) = 11.41, p = .003$			

図1は自由記述のカテゴリー化の関連性である。5つ以上出現しているキーワードを抽出して、それに関連するワードも該当するキーワードに入れて作成したものである。

図 1

自由記述のテキストマイニングによるカテゴリーの関連性



3.2 考察

「ゲームの面白さ」と「手品の面白さ」には有意差があった。全体をとおして、本教育実践の内容に関して児童は面白いと見なしている。児童は本教育実践を好意的に捉えて、それぞれの活動に取り組んだと考えられる。自由記述（図 1）から、寿司に関する英語は楽しかったと捉えており、各種活動も楽しかったと捉えているだろう。多様な活動をとおして言語材料を関連させた結果であろう。

4. まとめ

1 回限り（100 分間）の教育実践であったとしても、児童の注意域（attention spans）を考慮しながら多様な活動で指導することは大切である。そして、各種活動を組み合わせながら、言語材料に関連性を持たせて指導することも、児童が英語学習に取り組みやすくなるであろう。また、面白さの観点から児童に関心を持たせながら英語を学習する機会を提供することを再認識した。その枠組みを作成・指導・支援する教師の役割も重要になってくる。そこで、どのような枠組みであろうとも外国語・外国語活動に携わる教員は、多様な指導・支援方法を有していることが求められるだろう。

今回の教育実践を踏まえて、寿司以外のその他の言語材料を使う 1 回限りの教育実践も試みたい。

謝辞

1 回限りの「定平塾」に参加した児童に感謝したい。宮崎国際大学国際教養学部品原真里菜さん（4 年）と教育学部田中花音さん（2 年）が本授業実践における指導の援助をしてくれたことに感謝したい。

*榎木 那奈美（宮崎国際大学大学院国際教養研究科）

**野脇 浩文（日南市教育委員会学校教育課学校教育推進コーディネーター）

引用および参考文献

- 石濱博之（1999）. 「楽しさを求めて：効果的なゲームと歌の活動をとおして」雑誌『英語教育』（大修館書店）第 48 巻第 8 号, pp. 23-25.
- 石濱博之（2000a）. 「英語クラブにおけるゲームの効用についての事例研究ーゲームの活動と子どもの反応からー」日本教材学会年報第 11 巻, pp. 131-133.
- 石濱博之（2000b）. 「公立小学校における「英会話に親しもう集会Ⅱ」の授業づくりー国際理解教育を目指した特別活動の一環としてー」中部地区英語教育学会紀要第 29 号, pp. 301-308.
- 石濱博之（2001）. 「小学校英語活動における歌の役割についての事例研究ー実際の活動と子どもの反応からー」日本教材学会教材学研究第 12 巻, pp. 106-108.
- 石濱博之・渡邊陽介（2013）. 「外国語活動（英語活動）に「お寿司屋さんごっこ」を導入した授業の展開とその効果：「ごっこ遊び」で扱った寿司英語と扱わなかった寿司英語の学習成果に焦点をあてて」小学校英語教育学会紀要第 13 号, pp. 52-67.
- 石濱博之・藪下克彦（2018）. 「外国語活動の授業で手品（マジック）を導入する試みーコミュニケーションの手段としての手品（マジック）のあり方ー」鳴門教育大学研究紀要第 33 巻, pp. 119-131.
- 石濱博之（2023）. 「TPR Approach を活用した英語授業の開発ー小学校低学年に焦点をあててー」東北英語教育学会紀要第 43 号, pp. 165-180.
- NHK（2005）. 『ニュース・テン これからの小学校英語』2005 年 3 月 26 日放映.
- 河合勝（2004）. 『マジックでコミュニケーション 遊び心で生活をエンジョイしよう』生活ジャーナル.
- 五島正一郎監修（1996）. 『21 世紀こども英語館』小学館.
- 佐藤郁里（2010）. 『小学校英語における紙芝居の導入とその効果』上越教育大学 学校教育部 初等教育教員養成課程 教科・領域教育専修 言語系コース(英語分野)卒業論文(2010 年 3 月提出), 全 51 頁.
- 能勢理子・シリア リクロス（2006）. 『The Rolling Rice Ball おむすびころりん』汐文社.
- 堀文人・石濱博之（2020）. 「小学校外国語教育におけるモジュール学習の開発と授業実践：「お寿司屋さんごっこ」に焦点をあてて」鳴門教育大学小学校英語教育センター紀要第 10 号, pp. 39-48.
- 文部科学省（2018a）. 『小学校学習指導要領（平成 29 年告示）』東洋館出版社.
- 文部科学省（2018b）. 『小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 外国語活動・外国語編』開隆堂.
- Scott, W. A. & Ytreberg, L. H. (1990). *Teaching English to Children*: New York, Longman Inc.

Appendix I

Teaching Plan

Instructors:

Hiroyuki Ishihama

Nanami Momiki

Marina Shinahara

Kanon Tanaka

I. Date: Saturday, August 5th, 2023

II. Class: Jouheijuku

III. Topic: Make-Believe, & etc.

Make-Believe

Games Activities

Songs Activities

Kamishibai

Magic (Tejina)

IV. Aims of this lesson

1. To familiarize the children with English.
2. To foster a positive attitude toward communication in English.
3. To encourage the children to enjoy various kinds of activities.
4. To help the children develop their listening and speaking abilities.

V. Items to be stressed in this lesson

1. Sentence patterns:

A: Hello.

B: Hello.

A: What would you like?

B: Salmon, please.

A: How much?

B: Three hundred yen. Here you are.

A: Thank you. Good-bye.

B: Good-bye.

2. Words: what, would, like, salmon, tuna, octopus, corn, grilled salmon, egg omelet, rainbow roll, eel, ground tuna, salmon roe, caterpillar roll, spicy tuna roll, fatty tuna, sea urchin, crab, please, how, much, yen, 100~900, 150

VI. Teaching aids

1. Picture Cards
2. Small Cards
3. Kamishibai Cards
4. Magic Aids

VII. Teaching procedure in detail

1. Greeting & Introduction (10 min.)

(1) Greeting:

T: Hello, everyone.

C: Hello.

(2) Introduction:

A: This is Ms. Nanami Momiki.
She is a graduate student at MIU.
She likes Miyazaki ken.
.....

2. Presentation of New Material & its Development (80 min.)

(1) Listening to the topic sentences:

S: Sushi chef C: Customer

S: Hello.

C: Hello.

S: What would you like?

C: Salmon, please.
.....

S: What would you like?

C: No, thank you. I'm full.

C: How much?

S: Nine hundred yen.

C: Here you are.

S: Thank you. Good-bye.

C: Good-bye.

(2) Oral Work:

A: What would you like?

B: Salmon, please.

(3) Playing the Karuta Game:

a) Showing some examples to the children

b) Playing the game

A: What would you like?

B: Salmon, please.

(4) Group Work:

A: What would you like?

B: Salmon, please.

.....

(5) Playing the Puzzle Game:

a) Showing some examples to the children

b) Playing the game

A: What would you like?

B: Salmon, please.

(6) Taking a rest

(7) Singing “Up & Down”:

a) Showing some examples to the children

b) Singing with actions

(8) Singing “Playground”:

a) Showing some examples to the children

b) Singing with actions

(9) Showing “Kamishibai” to the children

(10) Showing “Magic tricks” to the children

3. Consolidation (10 min.)

(1) Interaction:

A: What would you like?

B: Salmon, please.

(2) Saying good-bye

(3) Answering the questionnaire

VIII. Reflection

Appendix II :

Come on, everybody!

Stand up. Stand up.

Up, up, stand up.

Sit down. Sit down.

Down, down, sit down.

Look up. Look up.

Up, up, look up.

Look down. Look down.

Down, down, look down.

Hands up. Hands up.

Up, up, hands up.

Hands down. Hands down.

Down, down, hands down.

Right foot up. Right foot up.

Up, up, right foot up.

Right foot down. Right foot down.

Down, down, right foot down.

Left foot up. Left foot up.

Up, up, left foot up.

Left foot down. Left foot down.

Down, down, left foot down.

Jump up. Jump up

Up, up, jump up.

Jump up, jump up.

Up, up, jump up.

Yeah!

Up & Down の歌詞

*Playground. Playground.

What's on the playground?

Playground. Playground.

*Look all around.

Swing. Swing.

Swinging high, swinging low.

Swing. Swing.

Climb up high and touch the sky!

**

Seesaw. Seesaw.

Seesaw up, seesaw down.

Seesaw. Seesaw.

Up and down, touch the ground.

**

Sandbox. Sandbox.

Sandy, sandy, sandbox.

Sandbox. Sandbox.

Can you make a box?

Slide. Slide.

Slippery slide, slippery slide.

Slide. Slide.

Faster, Faster, down you glide.

**

Playground **

Playground の歌詞

Appendix III :

えいご かんそう カード

がくねん () ねんせい

きょうの えいごの べんきょうは どうだったかな? ○をつけてね!

1. おすしの ゲームは 面白かった (おもしろかった) ですか?

- () 大変面白かった (たいへんおもしろかった)
- () 面白かった (おもしろかった)
- () どちらでもない
- () あまり面白くなかった (あまりおもしろくなかった)
- () まったく面白くなかった (まったくおもしろくなかった)

2. うたは 面白かった (おもしろかった) ですか?

- () 大変面白かった (たいへんおもしろかった)
- () 面白かった (おもしろかった)
- () どちらでもない
- () あまり面白くなかった (あまりおもしろくなかった)
- () まったく面白くなかった (まったくおもしろくなかった)

3. かみしばいは 面白かった (おもしろかった) ですか?

- () 大変面白かった (たいへんおもしろかった)
- () 面白かった (おもしろかった)
- () どちらでもない
- () あまり面白くなかった (あまりおもしろくなかった)
- () まったく面白くなかった (まったくおもしろくなかった)

4. マジック (手品) は 面白かった (おもしろかった) ですか?

- () 大変面白かった (たいへんおもしろかった)
- () 面白かった (おもしろかった)
- () どちらでもない
- () あまり面白くなかった (あまりおもしろくなかった)
- () まったく面白くなかった (まったくおもしろくなかった)

5. きょうの えいごの べんきょうで おもったことを かいてみてね！

Thank you for your participation!
(さんかしてくれて ありがとう！)

A Lesson Scheme for the “Jouheijuku” Event

Hiroyuki ISHIHAMA Nanami MOMIKI Hirofumi NOWAKI

Abstract

The purposes of this paper are to make a plan for a one-time English lesson, and to teach English to elementary school children. The contents of the English lesson consist of five language activities: a make-believe of sushi, game activities, song activities, kamishibai (picture-story show), and magic tricks (tejina). The language items of these activities are connected to each other.

The teaching of the one-day program was carried out on August 5th, and twenty-four children participated in the lesson. Each activity lasted about 15 minutes, according to the children’s attention spans. The lesson dealt with multiple kinds of techniques: Oral Introduction & Make-Believe, songs using the TPR approach, a funny story of kamishibai, and magic tricks in English.

An analysis of the data by the χ^2 test showed that there was a significant difference in each activity. According to the results, the children found the lesson interesting. We would like to improve our methodology based on this lesson going forward.