

# 中学英語の授業を通した海洋教育の取り組み

## Marine Education in a Junior High School English Class

金丸 孔仁子・福田 稔

英語という科目での海洋教育の実践例は極めて少ない。そこで、宮崎の海を舞台にした（ウミサチ・ヤマサチの話しを中心とした）日本神話を、中学2年生向けに英語で書いた文章を教材として使用した。その結果、英語嫌いの生徒たちが英語に興味関心を持つようになり、意欲的に英語学習に取り組む切っ掛けをつくることができた。郷土愛を育みながら、自国・地域の文化や歴史を英語で発信してみようとする生徒の育成に貢献できる可能性も明らかとなった。また、この授業研究によって、協同学習、ICTの活用、海洋教育に関する課題等が浮き彫りとなった。

**キーワード：**海洋教育、英語、中学、協同学習、ICT

### 目 次

#### I 研究目標設定の理由

- 1 時代・社会・地域から
- 2 生徒の実態から

#### II 研究の概要

- 1 研究の仮説
- 2 研究の内容

#### III 研究の実際

- 1 ICTを活用した導入・展開の工夫
  1. 1 ICT機器の効果的な活用
    1. 1. 1 教育ネットや自作のコンテンツを使って
    1. 1. 2 実物投影機を使って
  1. 2 生徒による自己・他己評価の工夫
    1. 2. 1 自己・他己評価表を使って
    1. 2. 2 iPhoneを使って
- 2 アウトプットできる環境（場）作りの工夫

- 2. 1 学習形態・クラス編成について
  - 2. 1. 1 クラス編成について
  - 2. 1. 2 学習形態の工夫
- 2. 2 Real Communicationを目指した場の設定
  - 2. 2. 1 授業の工夫
  - 2. 2. 2 学ぶ環境の工夫

#### IV 研究の成果と課題

- 1 研究の成果
  - 2 研究の課題
- 

## I 研究目標設定の理由<sup>1</sup>

### 1 時代・社会・地域から

国際化、少子高齢化、環境問題など、変化の激しい現代において、コミュニケーション能力の育成が強く求められている。また、これからの情報技術の急速な進展による高度情報社会の中で生きるために、情報を取捨選択し、自分の意見や意志をはっきりと表現できる態度や能力は是非とも必要な資質であると考える。英語が持つ「言語」としての機能、そして「コミュニケーションの手段」としての機能を伝えなければならない英語教師の役割は大きく、外国の文化や生活習慣および外国の人々の考え方を理解すること、また日本の文化を英語で海外に発信すること、外国語を聞いたり、話したり、読んだり、さらに書くことによるコミュニケーション能力の育成が一層重要視されるようになってきた。また、日本という国、また太平洋に面した宮崎県は海洋と昔から共存し、多大な恩恵を受け、文化や産業は少なからず影響を与えているという観点から、地域に根差した海洋教育への取り組みが求められている。

### 2 生徒の実態から

宮崎市立櫛中学校は太平洋（日向灘）に面しており、『古事記』や『日本書紀』には「阿波岐原・櫛原」と、校名になっている地名が記されている。校舎の隣には古墳があり、その出土品を集めた資料館が校内にあり、日本の古代史を身近に感じられる学校である。全校生徒約 600 名の大規模校であり、生徒は明るく、生徒会活動をはじめ、ボランティア活動や部活動などに意欲をもって取り組む生徒が多い。また、授業に意欲的な態度で臨み、自分の進路実現に向けて努力する生徒が多く見られる半面、県英テスト等の諸検査ではある程度の結果はでているものの、その結果に上位群と下位群の間かなりの差が生じている。

2 年生 200 名に「英語学習についてのアンケート」を取ったところ、「今までの学習や経験から

英語は好きですか。」の問いに、「大変好き」と答えた生徒が30名、「どちらかというと好き」は120名で約2／3以上が英語の学習に興味や関心が高いことが分かった。しかし、「どちらかというと嫌い」、「嫌い」、「分からない」という生徒が約1／3いることが分かった。英語が好きな理由としては、「外国の人と話してみたい」、「発音がうまくなりたい」、「英語の文章を読めるようになりたい」が大半を占めた。しかし、逆に嫌いと書いている1／3の生徒は「発音が難しい」、「分からない」、「聞き取れない」、「単語やつづりが読めない」という理由が主であった。

そこで、地域に根差した身近な題材を使うことで、阿波岐原地区、江田神社に残る「日本神話」の話を英語で読み、地域の歴史を知ることで郷土愛を育み、英語嫌いの生徒たちが少しでも英語に興味関心をもち、意欲的に英語学習に取り組めるよう、また自国、地域の文化や歴史を英語で発信してみようとする生徒を育成することができるのではないかと考えた。

以上のような理由から、英語の学習に海洋教育を関連させた実践を通して、教育目標の具現化及び教育的課題の解決を図ろうと考え、本目標を設定した<sup>2</sup>。

## II 研究の概要

### 1 研究の仮説

読み物教材に地域に根差した内容を取り入れることで、その歴史や背景に興味を持ち、ICTを積極的・効果的に活用しつつ、実践的コミュニケーションの場の設定を工夫し、アウトプット体験を重ねれば、自ら意欲的に英語の授業に取り組み、自信を持って生き生きと英語で表現しようとする生徒を育成することができるであろう。

### 2 研究の内容

#### 2-1 ICTを活用した導入・展開の工夫

- (1) ICT機器の効果的な活用
- (2) 生徒による自己・他己評価の工夫

#### 2-2 アウトプットできる環境（場）作り工夫

- (1) 学習形態・クラス編成について
- (2) Real Communicationを目指した場の設定

## III 研究の実際<sup>3</sup>

### 1 ICTを活用した導入・展開の工夫

### 1.1 ICT 機器の効果的な活用

#### 1.1.1 教育ネットや自作のコンテンツを使って

まず、生徒たちは、檍地区の由来、歴史を一切知らなかったので、オリエンテーションとして日本神話の檍地区に残る神話を知ることから始めた。神話の始まりが檍地区であるということが動画で分かりやすく説明してある宮崎県情報通信ネットワーク「教育ネットひむか」等を視聴した<sup>4</sup>。そして、中学生レベルの英語で書かれた日本神話を読んだ（(1)を参照）<sup>5</sup>。

- (1) Kojiki and Nihon-Shoki are very old history books about Japan. They were written about 1,300 years ago. They tell the stories of the oldest Japanese gods, and these stories together are called “Nihon-Shinwa” (Japanese god stories). The next story is one of the most famous stories in Nihon-Shinwa.

A long, long time ago, Japan was made by the gods in heaven. After that, Amaterasu was born at Misogi-Ike (みそぎ池) in Miyazaki. She became the leader of all the gods. One day, she said to her grandson Ninigi, “Go down to earth and make Japan a better country.” So Ninigi left heaven and arrived at Takachiho in Miyazaki.

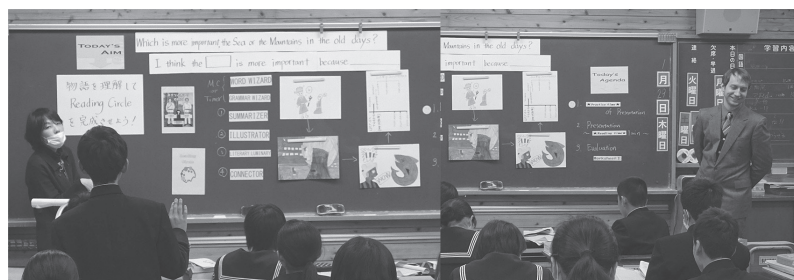
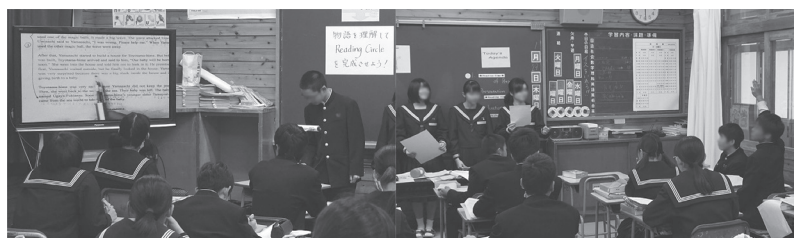
このプロジェクトを終えて、生徒たちは「宮崎は、こんなにも昔からの物語にでているのかと感心した。自分達の住んでいる県がこんなにすごいのだと思った。」「宮崎は、何もないかと思っていただけ、宮崎にもいろんな神話があって、現在もそれに由来しているのだと思いました。」「宮崎から、日本神話ができていたので、宮崎は重要な土地なののだと思った。」などの感想をあげている<sup>6</sup>。また、未習の文法事項「受け身」等は、自作のコンテンツを使い、受け身が使われている箇所が読んで訳ができるよう説明をした。

#### 1.1.2 実物投影機を使って

実物投影機を使って、絵や写真を視覚的に訴えることで、生徒の興味・関心を高めることができた。Literary Luminary 役の生徒<sup>7</sup>が、関連する文章を指し示す時や、Illustrator 役の生徒<sup>8</sup>が説明する時、視覚的效果により集中力が高まり、意欲的に見よう・聞こう・考えようとする生徒の姿が見られた<sup>9</sup>。

## 中学英語の授業を通した海洋教育の取り組み（金丸孔仁子・福田稔）

### (2) 授業での発表の様子（平成27年1月29日）



#### 1.2 生徒による自己・他己評価の工夫

##### 1.2.1 自己・他己評価表を使って

授業の最後に自己評価表を毎回書くようにしている。年間の目標があって、さらにプログラムごとに目標を立てさせている。それを自分で振り返ることによって次の時間の目標を生徒自らが掲げ、その目標を達成するためにはどうしたらよいかを考えさせることを目的として行っている。このプロジェクトにおいては、それぞれの班のプレゼンテーション後に、評価表（～Reading Circle～EVALUATION SHEET）を使って、自己・他己評価を行わせた。その中に、海洋教育に関する質問を加えた<sup>10</sup>。

自己評価の目的である「学び方」に着目した「ストラテジー・トレーニング」は、学習の方法や手段を考え、その過程をチェックし、問題があれば改善し、結果を自己評価し、次の学習活動に生かすことのできる自律性のある学習者へと成長を遂げてくれることを目標にした取り組みで

ある。永倉 (2008: 18 - 21) では、英語の学習には、(3) に示した辿るべきプロセスがあると紹介されている。

(3)

STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4
提 示	理 解	練 習	産 出
何をinput (理解する、覚える) するべきかを知る。(教師の解説など)	きちんとinputする。理解する。わかる。+するために	inputしたことを使えるように練習する。intake (練習する) 状態を目指す。+するために	非言語要素なども駆使してoutput。(使える) Real Communication を目指す。

(\*Real Communication: 伝えたいことを伝え合う、意味のあるコミュニケーション。)

永倉 (2008) によると、それぞれの場面における効果的なストラテジーは次の3つである。

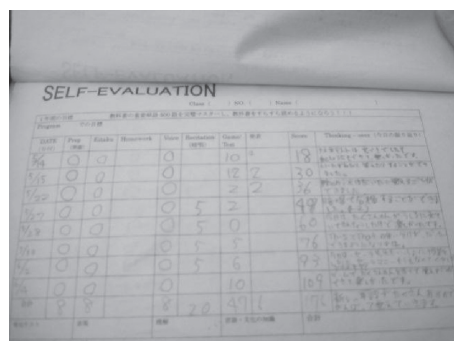
- ・練習・産出の際に発生する問題に対するストラテジー
- ・理解のためのストラテジー
- ・学習者の自己管理のためのストラテジー

その中でも学習者の自己管理のためのストラテジーにおいては、次のことが重要だと書かれている。

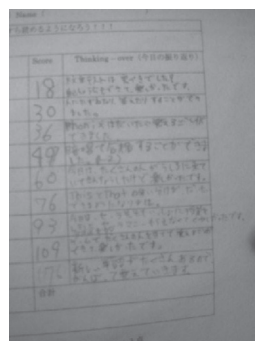
- ・やる気を維持する → (例) 目標を設定する
- ・学習の焦点をしぼり計画を立てる。→ (例) 学習を自己管理する (計画・実行・評価)
- ・理解度・進み具合の自己チェックをする。→ (例) 自己評価をする

このような点から、授業後に自分で自己評価をすることで学習者が学習への取り組み方すなわちストラテジーを学び、英語力があがっていくという期待が持てる。実際自己評価をきちんと行っている生徒は、自分が次の時間は何をすべきかが分かっており、反省から自分の弱点を補強しながら目標に向かって自分のペースで英語の宅習や読みの練習を計画的に行うことができるようになった ((4) と (5) を参照)。

(4)



(5)



### 1.2.2 iPhone を使って

それぞれの班プレゼンテーションを、iPhone を使って録画し視聴させたところ、見るのを恥ずかしがりながらも、真剣に見る生徒の姿があった。視聴後、客観的に自分の発表を見ることで、「もっと声が大きい方が良かった。」「下を向きすぎている。」など反省の声が聞かれ、「今後発表する時は、このような反省を生かしたい」と前向きな意見が多く出た。

## 2 アウトプットできる環境（場）作りの工夫

### 2.1 学習形態・クラス編成について

#### 2.1.1 クラス編成について

本校では、2年生は習熟度別、1、3年生は一斉という形で授業を行っている。2年生においては、定期テストの成績と、(6)のアンケートを基に習熟度別で行った。

#### (6) 少人数制の授業に関する希望アンケート

<アンケート> 記述しなければ、ならないもの以外は、○で囲みましょう。

① あなたは、英語が好きですか。

・とても好き    ・好き    ・ちょっと苦手    ・あまり好きではない

② あなたは、英語のどんなところが得意ですか。

・聞くこと    ・話すこと    ・読むこと    ・書くこと    ・なし

③ あなたは、英語のどんなところが苦手ですか。

・聞くこと    ・話すこと    ・読むこと    ・書くこと    ・なし

④ あなたが、この人になら分らないところを気軽に質問できる、さらにきちんと教えてくれると思う人の名前を男子2名、女子2名書いて下さい。

あくまでも学力を向上させるための席順です。人とは相談しないで下さい。

決して好きな人とか仲がいいからだけで、名前を書かないで下さい。

#### 2.1.2 学習形態の工夫

(6)のアンケートの中に、ペア学習や教え合い学習がスムーズに行えるような学習形態を問う項目を入れた。また、質問項目④を基に席順の配置を考えて、例えば英語の苦手な生徒の隣に得意な生徒を配置したり、気軽に質問できると書いてある生徒を隣にするなど工夫した。ペアで学習をさせるときには、席の配置を考えてあるので教え合い学習が比較的スムーズに行え、生徒達も質問しやすいとアンケートに答えていた。

クラス編成については、アンケートによると、約7割の生徒が少人数で授業を行うほうが良いという結果が得られたが、双方に利点があると考えられる。その理由は(7)の通りである。



(7) 少人数指導の利点

- ・ 先生に分らないところを教えてもらえる。質問しやすい。すぐに聞ける。
- ・ 発表がたくさんできる。発表しやすい。
- ・ 静かに授業が進み、集中できる。
- ・ 先生が一人ひとりよく見てくれる。
- ・ 先生や友達に詳しく教えてもらえる。
- ・ 授業がスムーズに進む。
- ・ 私語の多い人同士を離すことができる。
- ・ 質問をする時に待ち時間がいない。
- ・ 授業が理解しやすい。

一斉指導の利点

- ・ コースによって差が出るから同じ先生に同じことを教えてもらえる方がいい。
- ・ クラス全員で協力して授業が受けられる。みんなの考え方が聞ける。
- ・ 他の人が気付いて教えてくれる。
- ・ にぎやかで楽しい。
- ・ 移動しなくていい。

このアンケート結果から生徒達が求めている授業が見えてくる。発表しやすいという環境は、英語をアウトプットするのに大切な要素である。実際今回の授業においても、その中で6班に分けて、一人一役で、一人ひとりが役割を果たさないと物語が完成しないという Reading Circle という活動をさせた<sup>11)</sup>。

Reading Circle の活動を通して、一人ひとりに責任感が生まれ、意欲的に活動する姿がみられた。やはり、「協力して授業が受けられる。」や「友達に教えてもらえる。」という意見もあるように、生徒は楽しみながら分かる授業を受けたいという思いが強いことが伺える。生徒の感想には、「グループ学習の大変さがよく分かりました。一人ひとりが役割を果たすことで、物語がつながっていき、とても良いプロジェクトだと思いました。やるまではいろいろ苦労したけど、終わったら達成感で良い気分になりました。」や「みんなと協力してとても楽しかったので、またやりたいです。裸参りがこんな風に始まったと知り、びっくりしました。」「歴史について知れただけでなく、班のみんなで協力して、物語をつなぐということができて、とても良かったと思いました。」などの感想があげられている。今後は、このような利点のある CL(協同学習 (Cooperative Learning)) を取り入れた授業を通して、さらに生徒達が英語をアウトプットできる場を多く設定していきたい。



## 2.2 Real Communication を目指した場の設定

### 2.2.1 授業の工夫

学んだことを少しでも使用できる場を設定するために、なるべく ALT の授業を取るようにした。実際、このプロジェクトの際にも、英作文等を作るのに協力していただいたが、積極的に ALT に質問する姿が見られた。また、ロールプレイング形式で、ペアで暗誦させる場合は、生徒にカッパをかぶらせたりしてなるべくその状況に近い場の設定をし、雰囲気を作るように心掛けた。

### 2.2.2 学ぶ環境の工夫

身近な物を英語で言える環境・いつでも英語が目に入る環境が Real Communication に結びつくと考え、教室の掲示板上に英語コーナーを設け、学校では教えないような身の回りの単語のポスターを掲示した。ICT を使った授業の欠点である「文字や映像が残らない」という問題を解決するために、学習した英語のフレーズがいつでも言えるようにと板書事項の短冊を作った。めくった裏には小さな磁石が貼ってあるので黒板に書く時間も省け、黒板に常に残っているので視覚にも訴えやすい。授業で使用した後は生徒が見えるところに掲示し、問題を解く際にわからない場合はそれらを見て解くというように指示した。

## IV 研究の成果と課題

### 1 研究の成果

[1] 生徒のアンケート回答から、「内容が分かりやすいし、目で覚えて言えるから自然に頭にはいる。」「音で聞いたり、絵で見たりして授業をする方が分かりやすい。」という意見が多かった。ICT の効果的な活用で、分かりやすい授業につなげることができた。

[2] ペア割りをアンケートに基づいて行っているのも、互いに教え合ったりしながら問題を解いたり、練習していこうとし、スムーズに授業が進んだ。約 7 割の生徒が、少人数の授業は「質問しやすい」、「発表しやすい」、「友達に教えてもらえる」などアウトプットできる環境が生徒の活発な発表を生み出している。また、ALT が来た際に、話しかけられて分からなくても聞こうとする態度が育ってきた。まだ習っていない単語でも壁に貼ってあるポスター等を指さしながら何とか会話をしようとする生徒が見られた。

[3] 最終的には、英語がより好きになった生徒の数が増え、「どちらかというと嫌い・苦手だ」と感じていた生徒が減る結果となった。「授業がおもしろく、分かりやすくて、分からなかったところが分かるようになるのがうれしかった。」「楽しく学習が出来た。」とい

う意見からも分かるように、たくさんの生徒が少しでも英語が「できるようになった」と成就感や達成感を感じていることが増加の一因であると考えられる。また、自己評価をしていく中で、自分のできないところをきちんと把握しながら、見通しを持って学習がすすめられたことも一因として考えられる。

- [4] 今回の授業の後に、「日本神話と宮崎にはすごいつながりがあるということを初めて知りました。英語の物語をこうやってまた読んでみたいと思いました。時間はかかるけど、達成感があると思います。」や「このプロジェクトで日本神話の始まりが宮崎だということが分かったし、昔の人は海を大事にしていたと書いてあったので、私たちも大事にしたいです。」「神話をさぐれば、現在とつながる場所や祭りがあることに気付きました。」という感想を生徒たちは書いている。地域の歴史を知ることによって郷土愛を育むという目標がある程度達成できたと感じられた。

## 2 研究の課題

- [1] ICTを活用した授業が「どちらでもない・嫌い」の理由として、「見にくい。」「機械の動きが悪くて時間が無駄になる時があったくない。」「プリントをずっとやっていた方が楽しい。」「早くて何を言っているのか分からない。」という意見がある。授業の中で適切にまた効果的にICTを活用するためには、①事前にきちんと準備をする、②授業中は、生徒の反応を見ながら機械の操作を行う、といったことが必要である。
- [2] 生徒の感想の中に、「勉強しても頭に入らない・覚えられない。」「どういう意味か分からないから楽しくない。」「勉強の仕方が分からない。」という意見がある。今後の課題としては、自己評価表を更にうまく使いながら、個々の生徒に合った勉強の仕方を確立させていく必要がある。また、苦手意識を払拭できるように、基本的・基礎的内容の定着に更に力を入れなければならない。
- [3] 生徒の感想にもあるように、クラス全体で協力しながら授業を進められるようなCL（協同学習）の良さを取り入れ、生徒にもっとアウトプットできる場を多く設定する必要がある。
- [4] 地域に根差した海洋教育、つまり、「海に親しむ」ことから始まり、「海を知る」ことで海への関心を高め、さらに海と人との共生のために、「海を利用」しながら「海を守る」ことの大切さを学ぶことができる授業の開発を進め、英語を「話す」「聞く」「書く」「読む」の4領域が片寄り無く学べ、力がついたと実感できるような授業の展開をさらに考

えていかなければならない。

注

<sup>1</sup> 本稿は平成26年度日本財団（海や船に関する事業：海洋教育の推進）の委託事業の援助を受けている。また、研究成果の一部は、第1回海洋教育宮崎大学プロジェクト報告会（平成27年2月20日、宮崎大学330記念交流会館コンベンションルーム）において、ポスター発表で報告を行った。本稿は平成26年度の授業実践をまとめる形で金丸（宮崎市立檉中学校教諭）が執筆し、福田（宮崎公立大学教授）が加筆修正しながら作成した。また、福田が英語教材を作成する過程で、Hugh Nicoll氏（宮崎公立大学教授）から助言を頂いた。感謝申し上げたい。

<sup>2</sup> 福田の調査では、中学校の英語科において海洋教育を実践した報告は数件にとどまっている。理科等の他の教科に比べると著しく少ないのが現状である。

<sup>3</sup> 指導案は付録①に載せてあるので、参照されたい。

<sup>4</sup> 「教育ネットひむか」のURLは<http://himuka.miyazaki-c.ed.jp/>である。

<sup>5</sup> 日本神話の英語教材は中学2年生までに学習する語句を中心に福田が作成した。(1)はその冒頭である。宮崎県には日本神話に登場する場所が現存している。日本神話と関係している場所が身近にあることを生徒たちが知ることができるよう、地名等は(1)の「みそぎ池」のように日本語でも記した。全文は付録②を参照されたい。

<sup>6</sup> 生徒たちの感想は付録③に載せてあるので、参照されたい。

<sup>7</sup> 班の他の生徒が理解しやすいように、印象に残りやすい文章（おもしろい、力強い、興味深い、重要だと思われる）文章を選び出す、また、理由も書く役割を担う。

<sup>8</sup> 印象に残った場面や、その物語が理解しやすいように絵、グラフ、チャート、図、スケッチ、漫画を作成する役割を担う。

<sup>9</sup> 他の役割については付録④に載せてあるGroup Studyを参照されたい。

<sup>10</sup> 評価表（～Reading Circle～EVALUATION SHEET）は付録⑤に載せてあるので、参照されたい。

<sup>11</sup> それぞれの役割については付録④に載せてあるGroup Studyを参照されたい。

参考文献

永倉由里(2008)『英語学習ハンドブック』開拓社.

*Sunshine English Course 2*, 開隆堂出版社.

付録① 指導案

TEACHING PLAN

School: Aoki Junior High School

Instructor: Kuniko Kanemaru

1 Date: January 29<sup>th</sup>

2 Goals of this reading

The students will be able to ~

- (1) become familiar with Japanese mythology and myths of Miyazaki that have been told in Miyazaki
- (2) comprehend and review all the grammar points of 2ND grade.
- (3) comprehend the contents of the story.
- (4) cultivate children's love for their hometown
- (5) understand the importance of the Ocean from ancient times

3 Allotment : (4hours)

1	Show videos, and ask questions about Japanese mythology and myths of Miyazaki Understand the details of each role and divide their roles Present grammar using Power Point ( be verb +p.p : the passive voice ) Group study
2	Review of the last class using handout Reading the contents of the story Group study
3	Group study Practice presentations
4	Presentations by each group
☆	Evaluation

4 Goals of this lesson : The students are expected to:

- (1) comprehend the contents of the story
- (2) give a presentation using their sentences

## 5 Teaching Procedure

Duration	Procedure	Activities (Students are going to~)
8min	Greeting and practice	
30min	Presentation and Reading -using a picture , drama and Quiz	①Give a presentation using a picture ②Showing the picture and explain ③Answer the question
10min	Reading and Evaluation	①Write down their impressions of this lesson ②Think about the conclusion from the story
2min	Wrap up	①Give comments and praise to the students

## 付録② 日本神話

Kojiki and Nihon-Shoki are very old history books about Japan. They were written about 1,300 years ago. They tell the stories of the oldest Japanese gods, and these stories together are called “Nihon-Shinwa” (Japanese god stories). The next story is one of the most famous stories in Nihon-Shinwa.

A long, long time ago, Japan was made by the gods in heaven. After that, Amaterasu was born at Misogi-Ike (みそぎ池) in Miyazaki. She became the leader of all the gods. One day, she said to her grandson Ninigi, “Go down to earth and make Japan a better country.” So Ninigi left heaven and arrived at Takachiho in Miyazaki.

One day, Ninigi met a very beautiful princess in Saito. Her name was Konohana-Sakuya. They married and soon they had three babies.

The oldest boy was called Umisachi (sea-happiness) because he was good at fishing in the sea. The youngest boy was called Yamasachi (mountain-happiness) because he was good at catching birds and animals in the mountains.

Yamasachi was interested in Umisachi’s job. One day, he told Umisachi that he wanted to go fishing in the sea, so Umisachi went to the mountains and Yamasachi went to the sea. But they could not catch anything because they did different jobs. Another bad thing happened to Yamasachi. He lost his brother’s fishhook. When Umisachi heard from Yamasachi about the fishhook, he got very angry and told him to give it back.

Yamasachi wanted to look for his brother’s fishhook, but he did not know the way to find it. By chance he met an old man. His name was Shiotsuchi-no-Oji. Yamasachi told him about his problem. Then, Shiotsuchi-no-Oji told him to go to the world of the sea to find the fishhook. Yamasachi decided to go deep under the sea.

In the world of the sea, Yamasachi went to the palace of the god of the sea Watatsumi-

Toyotama. When Yamasachi climbed a large tree in front of the palace, Toyotama-hime, the sea-god's daughter, came by and saw him. She went home and said to her parents, "I saw a man in a tree. I think he is a very good man and he is from a good family." Watatsumi-Toyotama wanted to meet him.

In the palace, Watatsumi-Toyotama met Yamasachi and asked him questions. When he found that Yamasachi was a child of the god from heaven, he welcomed Yamasachi. After a while, Yamasachi and Toyotama-hime married, and they lived in the palace of the sea god.

Three years passed. Yamasachi wanted to go back home to Miyazaki, so Toyotama-hime asked her father for help. The sea god gathered all the fish in the world of the sea. They began to look for Yamasachi's brother's fishhook. At last, it was found.

Before Yamasachi left for his home world, Toyotama-hime said to him, "Our baby will be born soon, so please build a house there and wait for me." Her father also gave him two magic balls.

After Yamasachi arrived back home, he showed the fishhook to his brother Umisachi. But Umisachi was still angry and did not take it. Then Yamasachi used one of the magic balls. It made a big wave. The wave attacked Umisachi. Umisachi said to Yamasachi, "I was wrong. Please help me." When Yamasachi used the other magic ball, the wave went away.

After that, Yamasachi started to build a house for Toyotama-hime. But before it was built, Toyotama-hime arrived and said to him, "Our baby will be born very soon." She went into the house and told him not to look in it. He promised. At first, Yamasachi waited outside, but he finally looked in the house. Yamasachi was very surprised because there was a big shark inside the house and it was giving birth to a baby.

Toyotama-hime was very sad because Yamasachi did not keep the promise. Then, she went back to the world of the sea. Their baby was left. The baby was named Ugaya-Fukiaezu. Soon Toyotama-hime's younger sister Tamayori-hime came from the sea world to take care of the baby.

Ugaya-Fukiaezu grew up and married Tamayori-hime. They had four children. The name of the youngest boy was Kamuyamato-Iwarebiko.

The four children grew up. One day, Kamuyamato-Iwarebiko said to his older brothers, "Our great-grandfather Ninigi came down from heaven to earth. He wanted to make Japan a better country. Shitsuchi-no-Oji said that we should go east. So let's go east."

They built boats and left Mimitsu (美々津) in Hyuga. On the way they had fights against enemies. The bird with three legs Yatagarasu helped them. It showed them the way to Kashihara (橿原) in Nara. Kamuyamato-Iwarebiko won the last fight, but his brothers were

all gone.

In Kashihara, Kamuyamato-Iwarebiko became the first Emperor of Japan, and then he was called “Jin-mu” (神武: god-warrior). Nihon-Shinwa says that it was 2,674 years ago.

We can learn two things from this old story. First, Miyazaki is far away from Nara, but it is a very important place because Nihon-Shinwa says that the history of Japan started in Miyazaki. Second, the sea is also important in Nihon-Shinwa. This shows that the sea was more important for daily life than the mountains in the old days of Japan. The people of the old days probably thought that Japan was a country of the sea.

### 付録③ Reading Circle 生徒たちの感想

- ・宮崎は、こんなにも昔からの物語にでているのかと感心した。自分達の住んでいる県がこんなにすごいのだと思った。
- ・日本神話と宮崎にはすごいつながりがあるということを初めて知りました。英語の物語をこうやってまた読んでみたいと思いました。時間はかかるけど、達成感があると思います。
- ・宮崎は、何もないかと思っていたけど、宮崎にもいろんな神話があって、現在もそれに由来しているのだと思いました。
- ・初めてこのようなプロジェクトに挑戦してみて、結構学習している単語や文法があって、辞書を使わなくてもだいたいの内容が理解できていたと思います。また、日本神話を英語で学習したので、少し不思議な感じがしました。宮崎から日本神話がうまれたと知って、意外と宮崎ってすごいのだなと思いました。今回のプロジェクト楽しかったです。
- ・グループ学習の大変さがよく分かりました。一人ひとりが役割を果たすことで、物語がつながっていき、とても良いプロジェクトだと思いました。やるまではいろいろ苦労したけど、終わったら達成感で良い気分になりました。
- ・みんなと協力してとても楽しかったので、またやりたいです。裸参りがこんな風に始まったと知り、びっくりしました。
- ・歴史について知れただけでなく、班のみんなで協力して、物語をつなぐということができて、とても良かったと思いました。
- ・あまりふれることのない神話の英文を読み解くのはすごく難しかったけど、読んでいくうちに、神話のすばらしさと宮崎ってすごいなと改めて思いました。
- ・宮崎から、日本神話ができていたので、宮崎は重要な土地なのと思った。
- ・このプロジェクトで日本神話の始まりが宮崎だということが分かったし、昔の人は海を大事にしていたと書いてあったので、私たちも大事にしたいです。
- ・神話をさぐれば、現在とつながる場所や祭りがあることに気付きました。
- ・最後の発表で4つの話がつながったときはうれしかったです。



- ・自分達で読み取っていくのは難しかったけど、復習などもできたので、楽しかったです。
- ・長文を読む良い機会になったので、とても良かったです。読めない単語も調べると、頭により入ったので、内容を早く理解することができました。
- ・文法を復習できたり、辞書の引き方も分かるようになった。とてもやりがいのある学習だった。
- ・今回のプロジェクトは、とても楽しくてやりがいがあった。私は英語が得意なので、みんなから質問がきてうれしかった。
- ・少し難しかったけど、英語で物語を読むことができて、自分も成長したなと思えたし、とても楽しかった。
- ・少し難しく、訳すのが大変なこともあったけど、何回も辞書をひいて、できた時は「楽しい」思えるようになりました。しっかり理解できてよかったです。
- ・日本語に訳したり、どの場面が重要か考えて絵に表すのが難しかったけど、すごく達成感があった。
- ・宮崎が日本神話の最初だということが分かって良かった。これからも詳しく知りたいと思う。
- ・1つ1つのグループを合わせて、やっと CIRCLE が成り立って、とても思い出に残ったし、神話についてたくさん知れたからとても楽しかった。

付録④ 役割分担

Group Study

2 ( ) NO.( ) Name ( )

Word Wizard ( )	分からない単語を調べて、班員の人に教える。
Grammar Wizard ( )	2年生で習った文法事項を探し出して、班員に説明する。
Illustrator ( )	印象に残った場面やその物語が理解しやすいように絵やグラフ、チャート、図を作成する。(スケッチ、漫画など.....) Please look at this picture. (絵を見せながら、説明する) Do you have any questions?
Literary Luminary ( )	他の班の人が理解しやすいように、印象に残りやすい文章（おもしろい、力強い、興味深い、重要だと思われる）文章を選び出す。理由も書く。 I picked ___ paragraph because it was ____ . Please listen carefully. (自分のパラグラフを読む) Thank you for listening.
Summarizer ( )	読み物の要約をする。 (なるべく短い文章でその物語の内容をみんなに分かりやすく説明する。)
Connector ( )	物語を読んで、今現在とつながっていることや物がないかを探す。(学校、地域、社会、行事、場所など) また、そこから考えられる感想を述べる。 Some connections I found between this reading and other people, places, events, ... are....

★5人しかいない班は、Word WizardがGrammar Wizardを兼任

(人数が少ない所は、班で工夫して兼任する。)

★発表は、各班5分以内（厳守）

★班員みんなで協力する！（ひとり1役）

◎今後の予定（全4時間）4時間目に発表 ビデオ撮影

1時間目 1/26（月）係り決め Orientation GROUP WORK

2時間目 1/27（火）Group Work（ALTがこの日になるかもしれません。）

3時間目 1/28（水）ALTが来るのでチェックしてもらえようにしてくる。

(グループで見てもらい、チェックしてもらえようにする。)

4時間目 1/29（木）PRESENTATION（発表）

付録⑤ 評価表

～Reading Circle～ EVALUATION SHEET

2 ( ) NO.( )Name( )

(1) Evaluation of each group(グループ相互評価)

Group	Voice 声の大きさ	Easy to understand 分かりやすさ	Comment コメント	Main idea 中心となる場面はどんなところ？
1				
2				
3				
4				

A Very good (とても良い) B good (良い) C needs more effort (努力が必要)

(2) Evaluation of yourself (自己評価)

Voice (Volume)	声の大きさは十分だったか。( A B C )
Fluency (流暢さ)	ほとんど引っかけられないで読めたか。( A B C )
Understanding (内容理解)	他のグループの発表が理解できたか。( A B C )
Focus (役割)	自分の役割をしっかりと果たせたか。( A B C )
Motivation (関心・意欲・態度)	プロジェクトに意欲的に取り組めたか。( A B C )

(3) この物語から何を学びましたか。What did you learn from the story?

(4) Which is more important, the Sea or the Mountains in the old days?

Please write down in English!

(5) 今回の海洋教育プロジェクト (READING CIRCLE) を終えての感想