

積極的にコミュニケーションを楽しむ児童を育てる外国語活動 ～段階的な「わかる」「伝え合う」活動の工夫を通して～

要約

平成29年告示の小学校学習指導要領解説外国語活動・外国語編では、「外国語学習においては、語彙や文法等の個別の知識がどれだけ身に付いたかに主眼が置かれるのではなく、児童生徒の学びの過程全体を通じて、知識・技能が、実際のコミュニケーションにおいて活用され、思考・判断・表現することを繰り返すことを通じて獲得され、学習内容の理解が深まるなど、資質・能力が相互に関係し合いながら育成されることが必要である。」と明記されている。

しかし、本学級の外国語に関するアンケート調査では、「外国語活動の授業で、積極的に先生や友達の話の話を聞いたり、英語で話しかけたりしていますか。」という問いに対し、約12%の子どもが「あまり積極的ではない」約8%の子どもが「全然積極的でない」と回答した。その理由の大半が、「なかなか自分で発音できない。」「何と言っているかわからないことがある。」ということだった。この結果から、子どもが自信をもって活動できるような活動の工夫や支援が必要だと考えた。

そこで、本研究では以下の3つの方策に取り組んだ。

(1) 1単位時間の活動構成の工夫

「気づく」「わかる」「伝え合う」「振り返る」の4つの学習過程で構成する。

(2) 単元構成の工夫

「聞く活動」「真似る活動」「自ら発話する活動」「コミュニケーション活動」を段階的に構成する。

(3) 教師の支援

A L TやT2との効果的なデモンストレーション、絵カード等の視覚的支援、デジタル教材の活用、クラスルームイングリッシュの活用

実践に取り組んだ結果、以下のような成果(○)と課題(●)が明らかになった。

- 「わかる段階」で「聞く→真似る→発話する」の段階的活動を行うことは、コミュニケーション活動を楽しむための「聞く力」「話す力」「自分から関わる力」を育てる上で有効だった。
- 単元のゴールであるコミュニケーション活動の時間に、相手とのやりとりを取り入れたゲームや活動を仕組むことで、「伝え合う段階」のコミュニケーション活動でも抵抗感を減らし、積極的に活動に参加する子どもを育てることができた。
- 「わかる」段階におけるさらなる支援の工夫。
- 新教材における段階的な「わかる」「伝え合う」活動の工夫。

キーワード 段階的な指導、積極的、コミュニケーション活動

1 主題設定の理由

(1) 今後求められる英語教育の面から

現代社会においては、生産年齢人口の減少、グローバル化、AIの進化等の急速な変化により、予測困難な時代になってきている。そのような状況の中、学校教育では、「生きる力」を育成することをねらいとしており、学習指導要領の改訂では、「生きる力」が以下の3つの柱に整理された。

ア 何を理解しているか、何ができるか（生きて働く「知識・技能」）

イ 理解していること・できることをどう使うか（未知の状況にも対応できる『思考力・判断力・表現力等』の育成）

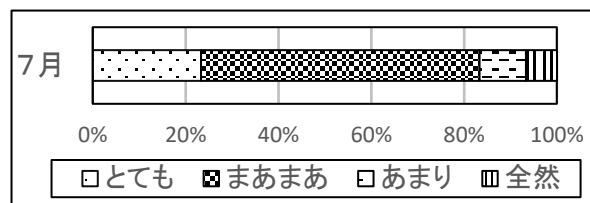
ウ どのように社会・世界と関わり、よい人生を送るか（学びを人生や社会に生かそうとする『学びに向かう力・人間性等』の涵養）

また、「外国語学習においては、語彙や文法等の個別の知識がどれだけ身に付いたかに主眼が置かれるのではなく、児童生徒の学びの過程全体を通して、知識・技能が、実際のコミュニケーションにおいて活用され、思考・判断・表現することを繰り返すことを通じて獲得され、学習内容の理解が深まるなど、資質・能力が相互に関係し合いながら育成されることが必要である。」と明記されている。

そこで、学習過程を段階的に工夫することで、英語がどのような意味を表しているのかたくさん聞いたり真似したりすることでインプットし、場面を設定して身に付けた英語を使い、自発的なコミュニケーションを促す本研究は、生きる力を育成し、コミュニケーションの基礎となる資質・能力を育成する上でも意義深い。

(2) 子どもの実態から

7月に実施したアンケートでは、「外国語活動の授業で、積極的に先生や友達の話の聞いたり、英語で話しかけたりしていますか。」という問いに対し、約12%の子どもが「あまり積極的ではない」約8%の子どもが「全然積極的でない」、と回答した。その理由の大半が、「なかなか自分で発音できない。」「何と言っているかわからないことがある。」ということだった。この結果から、子どもが自信をもって活動できるような活動の工夫や支援が必要であると考えられる。



(3) これまでの指導上の反省から

これまでの指導を振り返ると、「子どもが楽しければいいや」という考えが大半を占めてしまっていた。そのため、学習の盛り上がりを目をとられ、意味がわからずに活動についてこられない子どもや自信がなくコミュニケーション活動になると消極的になる子どもをつくってしまっていた。

これらのことから、コミュニケーションを楽しむためには、自信をもって聞き取ったり発話したりできるようになる活動の工夫が必要だと考えた。

2 研究主題の意味

(1) 主題「積極的にコミュニケーションを楽しむ」とは

相手とのやり取りを通して、言語または非言語を用いて、自分の思いを表現しようとし、また、相手の思いを理解しようとし続ける態度のことである。具体的には、以下のような姿である。

- 相手が言いたいことをくみ取ろうとし、理解しようとする子ども (聞く力)
- ジェスチャーや既習の英語を使って、自分の言いたいことを伝えようとする子ども (話す力)
- 自分からできるだけ多くの人と関わろうとする子ども (自分から関わる力)

(2) 副主題「段階的な『わかる』『伝え合う』活動の工夫」とは

東京大学大学院教授の市川伸一氏により「教えて考えさせる授業」が提案されている。「教えて考えさせる授業」とは、既存の知識や技能を獲得する「習得サイクル」と自ら課題を設定して追究する「探究サイクル」をバランスよく行い、受容学習と問題解決学習の長所を組み合わせる効果的に達成しようとするものである。

次のような4つの学習活動から構成される。

① 説明

教師によるわかりやすい説明

② 理解確認

教師の説明がわかっているのかを課題を通して確認

③ 理解深化

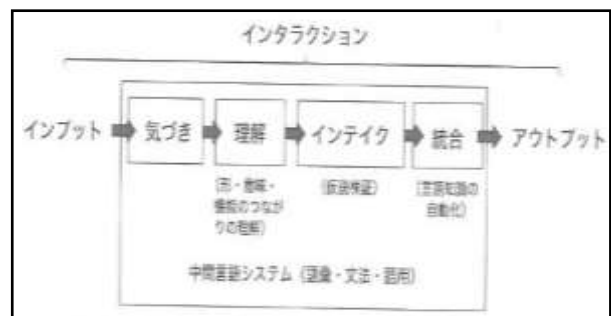
知識の活用を促すより発展的な問題を少人数で共同的に問題解決する。

④ 自己評価

わかったこと、わからなかったことを自己評価し次の学習意欲を高めるとともに、教師は次の学習に生かす。

本研究では、説明を「気づく」、理解確認を「わかる」、理解深化を「伝え合う」、自己評価を「振り返り」と位置づける。そして、「わかる」活動とは、英語を聞いてそのだいたいの意味を理解する活動の段階のことであり、「伝え合う」活動とは、理解したことをもとに自ら英語を話し、友達と交流する活動の段階のことであり、「段階的な『わかる』『伝え合う』活動」とは、子どもたちが無理なく英語を発話できるように、たくさん聞いて慣れた後に、それを真似しながら発話し、自分で発話できるようになる学習過程を段階的に仕組むことである。

また、第二言語の習得には、図に示すようなプロセスがあると村野井氏は述べている。身に付けようとする言語に対する何らかの興味関心を引きつけるようなインプットへの「気づき」。そして、音声や文字、文構造などの形と、それを表す意味、その言語が果たす機能の3つのつながりの「理



【資料1 第二言語認知のプロセス】

解」。次に、仮説を立て発話して正しさを確かめる「インテイク」。最後に、実際にくり返し何度も使って自動的に使えるようになる「自動化」。授業でもこの流れを取り入れると、無理なく英語の発話やコミュニケーションができるようになると思う。そこで、「段階的な『わかる』『伝え合う』活動の工夫」とは、第二言語の習得の流れに沿った単元構成を行うことである。

3 研究の目標

第6学年外国語活動の学習において、段階的な「わかる」「伝え合う」活動を行うことで、積極的にコミュニケーションを図ろうとする子どもを育てる指導の在り方を究明する。

4 研究の仮説

第6学年外国語活動の学習において、段階的な「わかる」「伝え合う」活動を行えば、発話に自信をもってコミュニケーションを楽しみながら積極的に行うことができるようになるであろう。

5 研究の構想

具体的には、以下の3つの方策に取り組む。

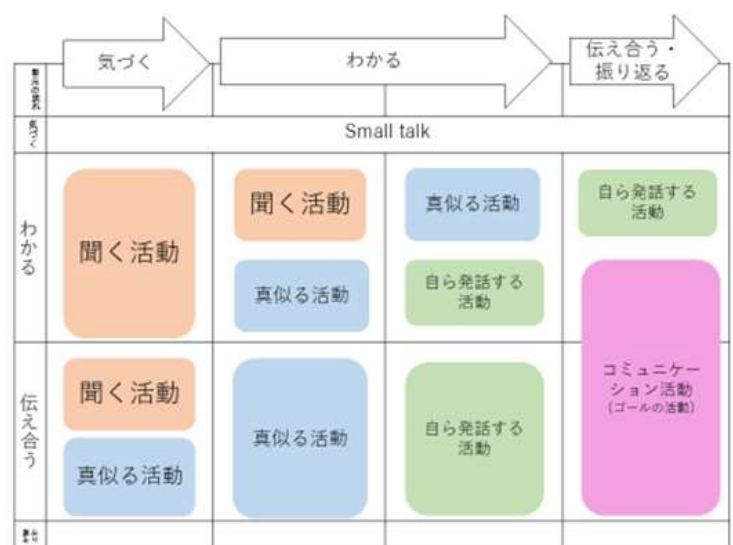
(1) 1単位時間の活動構成の工夫

1単位時間の授業において、毎回以下の①～④の活動を取り入れるようにする。

- ① 「気づく」・・・本時のゴール像をもつ。(スモールトーク)
本時で身に付けるべき内容を説明する。
- ② 「わかる」・・・聞く活動・まねる活動・発話する活動を段階的に行う。
〔Let's Chant〕、〔Let's listen〕、各種ゲーム)
- ③ 「伝え合う」・・・ペアやグループ、全体でやりとりをする活動。
- ⑤ 「振り返る」・・・学習をふり返り、分かったこと分からなかったこと、気づいたことや感想を書く。

(2) 単元構成の工夫

子どもたちが自信をもってコミュニケーションをするためには、「何と言っているか分かった」「英語が言えた」と感じる事が大切だと考える。そのため、その前段である「わかる」段階では、何度も聞いて耳を慣らしたり、真似してくり返し発話したりするなど、段階的に「聞く活動」から「自分で話す活動」になるよう組立てることが大切であると思う。そこで、本時のゴール像に近づく実感をもった活動が求められる。本研究



【資料1 単元における段階的な指導例】

では、自然な発話を促すために、「聞く活動」、「真似る活動」、「自ら発話する活動」「コミュニケーション活動」を段階的に設定する。そして、「伝え合う」段階へつなぐためのねらいを明確にした「わかる」段階にするため、以下のような単元構成を行う。

(3) 教師の支援

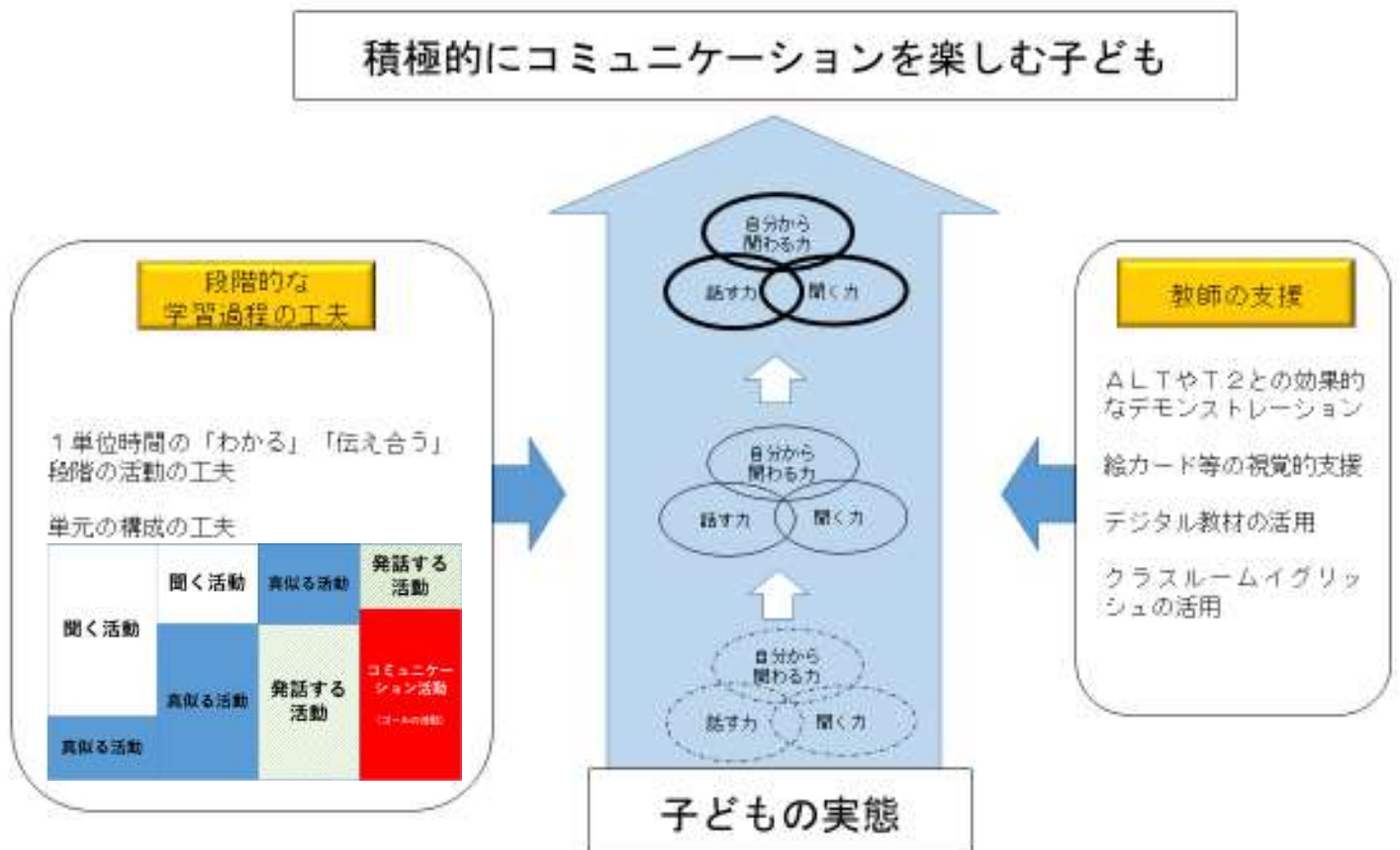
子どもたちが意欲をもって活動したり安心して活動を行ったりするために、以下の支援を行う。

- ① ALTやT2との効果的なデモンストレーション
- ② 絵カード等の視覚的支援
- ③ デジタル教材の活用
- ⑥ クラスルームイングリッシュの活用

6 研究計画

月	研究内容	月	研究内容
5月	研究主題の設定	10月	実証授業及びデータ分析
6月	理論研究、実態調査	11月	実証授業及びデータ分析
7月	理論研究	12月	データ分析、研究のまとめ
8月	仮説の設定	1月	研究のまとめ
9月	教材研究	2月	研究報告

7 研究構想図



8. 研究の実際

(1) 実践1 第6学年「Lesson6 What time do you get up?」【「わかる活動」の段階】

① 単元構成

時		ねらい	主な学習活動（活動の位置づけ）
1		動作と時間の言い方を知る。	<input type="checkbox"/> ナンバーゲーム <input type="checkbox"/> 何時か当てよう（聞く） <input type="checkbox"/> Let's Listen 1（聞く） <input type="checkbox"/> おはじきゲーム（聞く）
2		動作と時刻の表現に慣れ親しみ、生活を表す表現とその時刻を表す表現を知る。	<input type="checkbox"/> ナンバーゲーム（聞く） <input type="checkbox"/> 絵カードかるた（聞く） <input type="checkbox"/> Let's Listen 2（聞く） <input type="checkbox"/> Let's Chant（真似る） <input type="checkbox"/> Activity 1（発話する）
3 (本時)		生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。	<input type="checkbox"/> ナンバーボムゲーム <input type="checkbox"/> Let's Chant（真似る） <input type="checkbox"/> Let's Listen 3（聞く） <input type="checkbox"/> キーワードゲーム（真似る） <input type="checkbox"/> ステレオゲーム（発話する）
4		生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。	<input type="checkbox"/> Let's Chant（真似る） <input type="checkbox"/> チェーンゲーム（発話する） <input type="checkbox"/> ラッキーカードゲーム（発話する）
5		時差があることに気づくとともに、相手に伝わるよう自分の生活を紹介しようとする。	<input type="checkbox"/> Let's Chant（真似る） <input type="checkbox"/> インタビューゲーム（コミュニケーション活動） <input type="checkbox"/> 自分の1日と外国の時刻をつなげよう



② 本時の主眼

- 「I get up～」などの生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。
(慣れ親しみ)
- 世界には時差があることに気づくことができる。
(体験的な理解)

聞く力：ALTやデジタル教材が言う時刻や生活を表す表現を聞いて意味を理解する。
 話す力：相手が言ったことをくり返し言ったり、質問に対し時刻を答えたりする。
 自分から関わる力：ステレオゲームで伝わるように聞きとりやすい声で伝えようとしたり、相手の言っていることをよく聞こうとしたりしている。

③ 本時の展開 平成30年11月5日（月）第2校時 第6学年1組

段階	学習活動	子どもの姿
気づく	1. あいさつをし、めあてをつかむ。 (1) あいさつと簡単な会話をする。 (2) 夕食の時間を尋ね合う Small talk から、めあてをつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> T: I eat dinner at 9:00. What time do you eat dinner? A: It's 7:00. </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 生活や時刻の言い方やそれを尋ねる表現に慣れよう。 </div>	<input type="checkbox"/> small talk で今日のゴール像を見せたことで、本時で使う表現を知ることができた。

<p>わかる</p> <p>伝え合う</p> <p>振り返る</p>	<p>2. 時刻や日常生活の表現に慣れ親しむ。</p> <p>(1) ナンバーボムゲーム (真似る活動)</p> <p>① 1～60まで数える練習をする。</p> <p>② ボムナンバーを変えながら、数回行う。</p> <div data-bbox="248 338 1054 421" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>1～60まで順番に英語で言っていく。言っていないのは、1人につき1つ～3つ。60を言ってしまった人の負け。</p> </div> <p>(2) Let's chant♪What time do you get up? (真似る活動)</p> <p>(3) Let's Listen3 (聞く活動)</p> <p>① 地図上の国の位置を確認する。</p> <p>② デジタル教科書の発音の後、ALTにゆっくり発音してもらい、問題に答える。</p> <p>(4) キーワードゲーム (真似る活動)</p> <p>① 発音の練習をする。</p> <p>② やってみる。</p> <div data-bbox="268 779 767 931" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>① キーワードを決める。</p> <p>② ペアの人に消しゴムを1つ置く。</p> <p>③ ALTの後に続いて発音をする。</p> <p>④ ALTがキーワードを言ったら消し、ゴムを取る。取った方の勝ち。</p> </div>  <p style="text-align: center;">【写真1】</p> <p>(5) ステレオゲームをする。(発話する活動)</p> <div data-bbox="268 1039 799 1227" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>① 代表児童を2～3人決める。</p> <p>② フロアの児童が「What time do you ～?」と尋ねる。</p> <p>③ 代表児童3人が一斉に答え、それぞれが何と言ったのか聞きとる。</p> </div>  <p style="text-align: center;">【写真2】</p> <p>3. 振り返りを行う。</p> <p>(1) 振り返りカードを記入する。</p> <p>(2) あいさつをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● クラス全体で行ったため、一人一人の練習量が確保できず、時間もかかった。 ● チャンツのリズムに慣れておらず、真似して声を出せていない子どももいた。 ○ 2回目にALTにゆっくり話してもらうことで、ほぼ全員が聞きとることができていた。 ○ ALTに続いて、何度も単語を口にすることで、発音への抵抗が薄くなった。 ● 時間が十分にとれず、声に出してに慣れ親しませることができなかった。
------------------------------------	--	--

④ 実践1の考察 成果 (○) 課題 (●)

- ALTを有効に活用しながら、デジタル教材よりも遅いスピードで文を複数回聞かせたことで、ほとんどの児童が意味を理解して聞きとることができた。
- 前時までに単語のインプットができていたため、キーワードゲームに抵抗なく参加でき、「真似る活動」にスムーズに移すことができた。
- 活動の形態の工夫と時間配分が不十分だったことで、一人一人の話す機会が減ってしまった。全体での活動ではなく、グループでの活動にするなど少人数で何度も行えるようにするなどの工夫が必要であった。
- チャンツの時間が不十分であり、リズムに乗って真似しながら言う段階まで達せなかった。第1時から、何度も「聞く→声を出す」活動が不足していた。

(2) 実践2 第6学年「Lesson9 What do you want to be?」【「伝え合う」段階】

①単元構成

時		目標	主な学習活動（活動の位置づけ）
1	気づく	様々な職業の言い方を知る。	○ジェスチャークイズ（気づく） ○ポインティングゲーム（聞く） ○ビンゴゲーム（聞く） ○Let's Chant（聞く）
2	わかる	様々な職業の言い方に慣れ親しみ、職業を表す語について英語と日本語の共通点に気づく。	○かるた（聞く） ○ミッシングゲーム（聞く） ○Let's Listen1（聞く） ○Let's Chant（真似る） ○ステレオゲーム
3		就きたい職業について、尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。	○Let's Chant（真似る） ○ラッキーカードゲーム（発話する） ○世界の友達の夢（聞く）
4 （本時）	伝え合う 振り返る	相手意識をもって、自分の夢を紹介しようとする。	○Let's Chant（真似る） ○夢インタビュー（コミュニケーション活動） ○夢宣言（コミュニケーション活動）

②本時の主眼

- 「I want to be a ～」の表現を使って、相手意識をもって自分の夢を紹介しようとする。

<p>聞く力：友達が言っている好きなものやこと、将来の夢を聞きとることができる。</p> <p>話す力：「I like～」や「I want to be a ～」の表現を使って、2～3文程度で自分の夢を紹介することができる。</p> <p>自分から関わる力：自分から積極的に友達に声をかけ、相手意識をもって聞きとりやすい声で伝えようとしたり、相手の言っていることを意欲的に聞こうとしたりしている。</p>

③本時の展開 平成30年11月21日（水）第3校時 第6学年1組

	学習活動	子どもの姿
気づく	<p>1. あいさつをし、めあてをつかむ。</p> <p>(1) あいさつと簡単な会話をする。</p> <p>(2) 夕食の時間を尋ね合う Small talk から、めあてをつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>A: What do you want to be? T: I like friends. I like school. I want to be a teacher. A: Oh, wonderful.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>自分の夢を紹介しよう。</p> </div> <p>2. 将来の夢を尋ねたり答えたりの表現に慣れ親しむ。</p>	<p>○ small talk で今日のゴール像を見せたことで、本時のゴール像を知ることができた。</p>

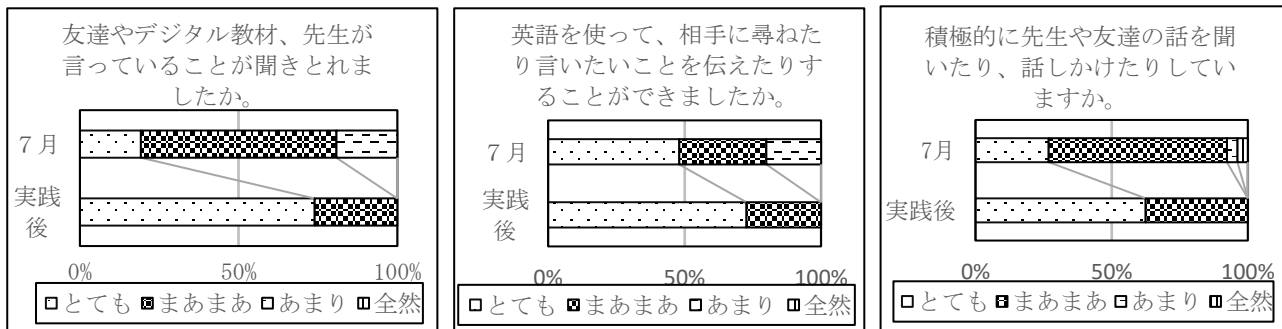
わかる	<p>○ Let's chant ♪What do you want to be? (真似る活動)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 質問する人と答える人に分けて練習する。 ・ doctor や baker に置き換えて練習する。  <p style="text-align: center;">【写真3】</p>	<p>○ 職業を変えて様々なパターンでリズムに乗って練習したことで、表現の確認ができ、次の活動へ意欲をもたせることができた。</p>						
伝え合う	<p>3. 将来の夢を尋ね、交流する。 ○ 自分の夢をインタビューしあう。(伝え合う活動)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">A: Hello.</td> <td style="padding: 5px;">B: Hello.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">A: What do you want to be?</td> <td style="padding: 5px;">B: I like animal. I want to be a vet.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">A: Oh! Nice dream! Good luck!</td> <td style="padding: 5px;">B: Thank you.</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ① 班でローテーションして、夢を尋ねてそれに答える。 ② 自由に相手を見つけてクラスの友達と夢を尋ね合う。 ③ 代表児童2～3名が夢発表をする。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="display: flex; justify-content: space-around;">【写真4】 【写真5】</p>	A: Hello.	B: Hello.	A: What do you want to be?	B: I like animal. I want to be a vet.	A: Oh! Nice dream! Good luck!	B: Thank you.	<p>○ はじめに班で交流することで、全体交流するための練習ができ、自信をもつことができた。</p> <p>○ ワークシートにメモ欄をつくったことで、たくさんの友達にインタビューしようと自分から声をかけていた。</p> <p>○ 「Nice!」など、反応を示すことで、互いを認め合うコミュニケーションにつながった。</p> <p>● メモに一生懸命になり、アイコンタクトなどコミュニケーションの基本的なおろそかになってしまった。</p>
A: Hello.	B: Hello.							
A: What do you want to be?	B: I like animal. I want to be a vet.							
A: Oh! Nice dream! Good luck!	B: Thank you.							
振り返る	<p>4. 振り返りを行う。 (1) 振り返りカードを記入する。 (2) あいさつをする。</p>							

④ 実践2の考察 成果(○) 課題(●)

- 全体交流の前に班交流で練習したことが自信につながり、全体交流でも活発にコミュニケーションをとることができた。
- 前時までに、目標語彙に慣れ親しむことができていたので、コミュニケーション活動へ抵抗なく入ることができた。
- メモを取らせることで、「たくさんの友達とインタビューしよう。」という意欲は高められたものの、メモ用紙ばかりを見てしまい、相手を見る・聞きとりやすい声で話す・笑顔で話すといった基本的なコミュニケーションの要素がおろそかになってしまった。事前に、インタビューが終わってからメモをするように言うておく必要があった。

9 研究のまとめと今後の課題

(1) 研究のまとめ



【資料2 実践前後のアンケート結果】

実践前後のアンケートにより、資料2のような変容が見られた。特に、聞く力においては、「とても聞きとれる」と答えた子どもが7月の時点で約19%だったが、実践後は約75%に向上した。話す力においては、「とても尋ねたり伝えたりすることができた」と答えた子どもが7月の時点で約46%だったが、実践後約74%に向上した。また、自分から関わる力においては、「とても積極的に話を聞いたり話しかけたりしている」と答えた子どもが7月の時点で約27%だったが、実践後は約62%に向上した。さらに、実践後、すべての項目において、「あまり」「全然」を選んだ子どもはいなくなった。これは、単元を通じた段階的な学習過程の工夫と1単位時間の「わかる」「伝え合う」段階の工夫により、子どもたちが自信をもつことができ、積極性が伸びたためだと考えられる。

また、「たくさんの友達と質問したり答えたりできて楽しかった。」など、コミュニケーション活動を楽しんでいる様子がわかる記述も増えた。それは、聞く力・話す力・自分から関わろうとする力の伸びが、コミュニケーション活動に楽しく取り組むことができる一因となったためと考えられる。

(2) 研究の成果と課題

- 「わかる段階」で「聞く→真似る→発話する」の段階的活動を行うことは、コミュニケーション活動を楽しむための「聞く力」「話す力」「自分から関わる力」を育てる上で有効だった。
- 単元のゴールであるコミュニケーション活動の時間に、相手とのやりとりを取り入れたゲームや活動を仕組むことで、「伝え合う段階」のコミュニケーション活動でも抵抗感を減らし、積極的に活動に参加する子どもを育てることができた。
- 「わかる」段階におけるさらなる支援の工夫
- 新教材における段階的な「わかる」「伝え合う」活動の工夫

《参考文献》

- ・「小学校学習指導要領解説外国語活動編」平成20年 文部科学省
- ・「小学校学習指導要領解説外国語活動・外国語編」平成29年 文部科学省
- ・「小学校英語教育の基礎知識」平成30年 村野井仁 大修館書店