

自分のことを意欲的に英語で 表現しようとする児童の育成

—— 「My Story Card」を活用した授業づくり ——

長期研修員 田部井 卓之

《研究の概要》

本研究は、小学校外国語活動において、「My Story Card」を効果的に活用した授業実践とそれに伴う活動のねらいと評価項目を明示することを通して、英語を使って意欲的に表現しようとする児童の育成を目指したものである。具体的には、「つかむ」「慣れる」「広げる」過程において、「My Story Card」を活用して、「見通しを持つ」「楽しみながら慣れ親しむ」「意欲的に表現する」という単元末のコミュニケーション活動に結びつく授業づくりを行った。また、評価の観点をABCDEFの六つの観点（アルファベット評価）にして、児童に示す工夫を行った。

キーワード 【外国語活動 「My Story Card」 表現 アルファベット評価】

群馬県総合教育センター

分類記号：G09-04 平成26年度 252集

I 主題設定の理由

社会・経済のグローバル化が進展する中、これからの社会を担っていく子どもたちには国際的視野に立って、自分の考えを伝える力が求められている。また、海外だけでなく、国内においても広くコミュニケーションの手段として用いられている英語を使用する機会は増えてくると考えられる。第2期群馬県教育振興基本計画の中でも、今後は、我が国の産業構造の変化から、海外の大学への進学や、外国企業への就職が珍しくなくなる状況も想定でき、国際的な進学や就職に対応できる人材育成が急務となると述べられている。「英語によるコミュニケーション能力」を高めることは、現在及び将来のためにも必要なことである。

また、小学校外国語活動の目標に、「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」とある。この積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度とは、日本語とは異なる外国語の音に触れることにより、外国語を注意深く聞いて相手の思いを理解しようとしたり、他者に対して自分の思いを伝えることの難しさや大切さを実感したりしながら、積極的に自分の思いを伝えようとする態度であると述べられている。これは、「はばたく群馬の指導プラン」で目指している「相手の思いを理解しようとしたり積極的に自分の思いを伝えようとしたりして、思いを伝える大切さを実感する児童」や、第2期群馬県教育振興基本計画の基本施策1の「グローバル化に対応する主体性や積極性」を育成することにつながっている。

しかしながら、少子化やインターネット・電子ゲーム等の普及により、会話によるコミュニケーション不足が問題になっているのも事実である。協力校6年生への実態調査においても、約88%の児童が外国語活動が好きと答えているが、その理由として、全員の児童が「ゲームが楽しい」と答えている。一方、「スピーチやインタビューの活動で、英語で話すことが楽しい」と答えた児童は53%、「ALTの先生や友達のことを聞くことが楽しい」と答えた児童はわずか20%であった。この結果では、本来外国語活動で目指すべきコミュニケーション能力の素地を養うまでには至っていないと考えられる。

本研究では、自分のことを絵や写真を使って表した「My Story Card」を活用した授業づくりを行い、年間を貫く活動として「My Story Card」を使って自分を表現する活動を位置付けることによって、外国語活動が単なるゲームだけの活動に終始せず、相手のことを理解しようとしたり、意欲的に自分のことを伝えようとしたりして、児童が思いを伝える大切さを実感する活動を取り入れる。また、授業のそれぞれの活動がどのようなねらいを持ち、どのような観点で評価されるのかを明確にして児童に提示することによって、児童に活動のねらいを意識して取り組ませることも有効であると考えられる。

以上のことから、「My Story Card」を活用した授業を通して、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育み、自分のことを意欲的に英語で表現しようとする児童が育成できると考え、本主題を設定した。

II 研究のねらい

小学校外国語活動において、自分のことを意欲的に英語で表現しようとする児童を育成するために、「My Story Card」を活用した授業づくりをすることの有効性を明らかにする。

III 研究仮説（研究の見通し）

1 見通しを持つ

「つかむ」過程において、「My Story Card」に関わる絵本や実物を児童に提示したり、単元のねらいや評価項目について明示することにより、見通しを持って活動に取り組むであろう。

2 楽しみながら慣れ親しむ

「慣れる」過程において、「My Story Card」の活用と結びつける体験的なコミュニケーション活動を繰り返し行うことによって、楽しみながら英語に慣れ親しむことができるだろう。

3 意欲的に表現する

「広げる」過程において、自分のことを表す資料「My Story Card」を活用した活動を取り入れることにより、自分のことを意欲的に英語で表現しようとするであろう。

IV 研究の内容

1 基本的な考え方

(1) 自分のことを意欲的に英語で表現しようとする児童とは

外国語活動を充実させていく上で大切なことは、児童一人一人に外国語活動の時間が楽しいと感じさせることである。これまでの学習形態では、定型文やそれに類似した文を音声によって提示し、ゲーム等を組み入れて会話を促していたが、会話の意味を把握するのは、児童にとって予想以上に難しく、時間がかかるわりに、児童に浸透していなかった。そのため、簡単なゲーム（会話の実践）でも、自分の意図する内容を相手に伝えられないことが多い。そこで、本研究では、「自分のことや相手に伝えたい内容を意欲的に話すこと」のできる児童の育成を目指す。これを「自分のことを英語で意欲的に表現しようとする児童」と定義する。

(2) 「My Story Card」を活用した授業づくりについて

「My Story Card」とは、“Hi, friends!”の言語材料を使い、「できること」や将来の夢など自分のことを表す内容を、単元ごとに絵や写真を使ってまとめたものである（図1）。

外国語活動の授業では、それぞれの活動が、勝ち負け等をねらいとしたゲームが中心で、次の活動につながりをもたないという課題がある。そこで、この「My Story Card」を活用したコミュニケーション活動と英語の表現に慣れ親しむ活動を密接に結びつけて授業の中に取り入れることによって、伝え合う楽しさを感じられるようになり、自分のことを意欲的に英語で表現しようとする児童を育成できると考えた。

本研究では、テーマに迫るために「My Story Card」の活用を取り入れた表現活動を年間を通して行い、最終的に「My Story Card」を集めた画集資料「My Story Book」を作成し、中学校での英語の時間の自己紹介などに活用したいと考えている。

(3) 活動のねらいと評価項目を明示することについて

外国語活動の目標の言語や文化についての体験的な理解、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度、英語の音声や基本的な表現への慣れ親しみなどに寄与する評価方法を具体的に六つの観点からとらえた。六つの観点とは、Active：「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」、Big voice：「適切な声の大きさを会話しようとする態度」、Careful：「言語や文化に関心を持ち、相手のことを知ろうとする態度」、Design：「自分なりにやり方を考え、工夫しながら相手に伝えようとする態度」、Enjoy：「コミュニケーション活動を楽しもうとする態度」、Find：「日本と外国



図1 「My Story Card」実物例

の言葉や文化の違いに気付こうとする態度」である。これらの六つの観点の英語の頭文字は、A B C D E Fとなっており、アルファベット評価として教師にも児童にも馴染みやすいと考えた。

2 先行研究とのつながり

群馬県総合教育センターでの過去の研究では、小学校外国語活動において、生き生きと思いを伝え合う児童を育成するための交流活動を行い、有効性を明らかにする研究が行われた。課題として、6年生は、既習の英語表現が増えてくるに伴い、英語を聞いたり話したりすることが苦手と感じ、心理的負担も大きくなるとある。そのような児童も、段階的に使える語彙・表現を増やし、英語を使って相手と伝え合う楽しさが感じられるような活動を、意図的に設定し継続していく必要があると述べている。

そこで、本研究では、「My Story Card」の活用を取り入れた言語活動を、年間を貫く言語活動として行い、段階的に使える語彙・表現を増やし、英語を使って相手と伝え合う活動を行っていきたいと考えた。

3 研究構想図



4 小小連携と小中連携について

板倉町では、平成5年度よりALTによる英会話活動を導入、来るべき国際化社会に沿った教育活動を展開してきた。平成12年度には群馬県より「英会話活動実践推進校」の指定を受け、外国語活動の具体的な実践を2年間にわたって行った。平成15年度からは英会話の実践として、浅草英語体験活動を開始し、毎年5年生が浅草で外国人との交流を行っている。協力校では各学年とも毎月1単位時間の英会話活動を教育課程に組み入れ、1年生から4年生でも活動を行ってきた。ALTと板

倉町教育委員会、教育研究所との連携により、板倉町独自の英語活動年間指導計画も作成してきた。平成23年度からは5・6年生において週1時間の「外国語活動」が実施されている。協力校もこれに先行し、文部科学省の指定を受け「群馬県小学校外国語活動モデル地域推進事業」として、外国語活動の実践に取り組んできた。しかしながら、板倉町の小学校では、比較的早い時期からALTによる外国語活動の実践に取り組んではいたものの、その成果や活動内容が中学校での英語の授業に十分に反映されているわけではない。つまり、小学校外国語活動から中学校英語への円滑な接続や系統的な学習のため、小小や小中の接続を考えた取組を図っていくことが大切である。また、町全体でのこのような取組によって、児童が自分のことを英語で表現しようとする意欲が継続するものとする。

V 研究の計画と方法

1 実践計画

対 象	研究協力校 小学校第6学年 17名	
実 践 期 間	平成26年6月6日～6月19日 4時間	平成26年10月10日～11月7日 4時間
単 元 名	実践1 「I can swim.」 (Hi, friends! 2 Lesson 3)	実践2 「Let's go to Italy.」 (Hi, friends! 2 Lesson 5)
単元の目標	積極的に友達に「できること」を尋ねたり、自分の「できること」や「できないこと」を答えたりしようとする。	自分の思いが友達に伝わるように「おすすめの色」について発表したり、友達の発表を意欲的に聞いたりしようとする。

2 検証計画

検証項目	検証の視点	検証方法
見通し1	「My Story Card」に関わる絵本や実物や単元のねらいと評価項目を児童に提示したことは、児童が見通しを持って活動に取り組むことに有効であったか。	・事前アンケート ・活動の観察 ・ワークシートや
見通し2	「My Story Card」の活用と結びつく体験的なコミュニケーション活動を繰り返し行ったことは、児童が楽しみながら英語に慣れ親しむことに有効であったか。	「My Story Card」の記述 ・チェックシート
見通し3	自分のことを表す資料「My Story Card」を活用した活動を取り入れたことは、自分のことを意欲的に英語で表現しようとする児童を育成することに有効であったか。	・振り返りカード ・事後アンケート

3 抽出児童

A	「英語の言い方や単語を忘れてしまうから」「英語の発音が苦手だから」という理由で、英語の学習があまり好きではない。完全なセンテンスでの会話成立よりもコミュニケーションで伝え合う楽しさを優先させ、自信を持って活動に取り組みせたい。
B	ゲーム活動は好きだが、自分のことを表現することが苦手と感じて、英語の学習があまり好きではない。発表する場面では、自分を表現できたことを認め、賞賛することで楽しみながら活動に取り組みせたい。

4 評価規準

<実践1>

単元	「I can swim.」(全4時間) (Hi, friends! 2 Lesson 3)	
評価規準	コミュニケーションへの関心・意欲・態度	「できること」や「できないこと」について、進んで尋ねたり紹介したりしている。
	外国語への慣れ親しみ	動作を表す語や「できる」「できない」という表現を聞いたり言ったりしている。
	言語・文化に関する気付き	I Like Me!に出てくる単語や簡単な表現を知り、絵本の読み聞かせを通して英語のリズムやイントネーションを感じている。

<実践2>

単元	「Let's go to Italy.」(全4時間) (Hi, friends! 2 Lesson 5)	
評価規準	コミュニケーションへの関心・意欲・態度	自分の思いが友達に伝わるように工夫しておすすめの国について発表したり聞いたりしている。
	外国語への慣れ親しみ	友達ちと行きたい国について尋ねたり答えたりしている。
	言語・文化に関する気付き	国の名前の表現や有名な場所の特徴に気付いている。

5 指導計画

<実践1> 「I can swim.」(全4時間) (Hi, friends! 2 Lesson 3)

※【 】はHi, friends!に記載されている活動

※太字は「My Story Card」を使用した活動

※評価内の[]はA B C D E Fの六つの観点によるアルファベット評価

時間	過程	目標と主な学習活動	評価			
			コ	慣	気	評価規準<方法>
第1時	つかむ	<p>動作を表す語や「できる」「できない」という表現を知り、英語と日本語に違いがあることに気付く。</p> <p>○「I like me」の読み聞かせを行う。</p> <p>○「先生のできること・できないことを知ろう。」指導者のできることや、できないことについての話を聞く。(「My Story Card」の提示)</p> <p>【P1】「ポインティングゲーム」</p> <p>○「ジェスチャーゲーム」指導者のする動作を言い当てる。</p> <p>【L】音声教材で、「できること」「できないこと」を聞いて、誌面の絵に○△を書く。</p> <p>【Let's try!】 先生の「できること」「できないこと」を予想して、音声教材を聞く。</p>				<p>○ ・英語と日本語とでは、言葉の使い方が違うことに気付いている。</p> <p>[F] <行動観察・振り返りシート点検></p>
		<p>動作を表す語や「できる」「できない」という表現に慣れ親しみ、できるかどうかを尋ねたり答えたりする表現を知る。</p> <p>【P1】「ポインティングゲーム」 canと can'tの違いを意識してゲー</p>		○		<p>・動作を表す語や「できる」「できない」とい</p>

第2時 ～ 第3時	慣れる	ムをする。 【P 2】「Who am I?クイズ」 【C】 “Can you swim?” ○「○×クイズ」 ・My Story Card づくり 自分ができることを考え、その絵を「My Story Card」ワークシートに描く。	○	う表現を聞いたり言ったりしている。【C】 <行動観察・振り返りシート点検>
		できるかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 【C】 “Can you swim?” 【A 1】「友達のできること・できないことを予想して、インタビューしよう。」 （「My Story Card」の使用） ○「Who am I?クイズ」インタビューシートを基にしたクイズに答える。 （「My Story Card」の使用）	○ ○	・できるかどうかを尋ねたり答えたりしている。 【A】【B】 <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検>
第4時	広げる	自分ができることを考え、友達と積極的に交流しようとする。 【C】 “Can you swim?” 【A 2】「友達にインタビューして、サインをもらおう。」 （「My Story Card」の使用） 【A 3】「自分を紹介しよう。」「My Story Card」を使い、自分ができることを紹介し合う。 （「My Story Card」の使用）	○ ○	・「できること」や「できないこと」について、進んで尋ねたり紹介したりしている。【D】【E】 <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検>

<実践2> 「Let's go to Italy.」(全4時間) (Hi, friends! 2 Lesson 5)

時間	過程	目標と主な学習活動	評価			
			コ	慣	気	評価規準<方法>
第1時	つかむ	世界の国の名前や有名な場所の表現の特徴を知り、日本との違いに気付く。 【C】 Let's go to Italy.① ・Teacher's Talk ALTの国の紹介を聞こう。 （「My Story Card」の提示） 【P 1】「国名を書こう」 【LL】「どの国の世界遺産か考えよう」 【P 2】「国旗クイズを作ろう」			○	・国の名前の表現や有名な場所の特徴に気付いている。【F】 <行動観察・振り返りシート点検>
		国名や行きたい国を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 【C】 Let's go to Italy.② ・Teacher's Talk ALTの行きたい国を聞こう。 （「My Story Card」の提示） 【LP2】「国旗カルタ取りゲーム」 【A 1】「ステレオ・ゲーム」 ・My Story Card づくり			○	・友達と行きたい国について尋ねたり答えた

第2時 ～ 第3時	慣れる	My Story Cardに行きたい国と理由を描く。			りしている。 [A][B] <行動観察・振り返りシート点検>
		<p>行きたい国について理由も含めて尋ねたり、言ったりする表現に慣れ親しむ。</p> <p>・Teacher's Talk ALTの行きたい理由を聞こう。 （「My Story Card」の提示）</p> <p>【A 1】「キーワード・ゲーム」 【A 2】「ラッキーカード・ゲーム」 【LP3】インタビュー・ゲーム</p> <p>友達に行きたい国について理由も含めて尋ねたり、言ったりする。 （「My Story Card」の使用）</p>	○ ○		<p>・友達に行きたい国について理由も含めて尋ねたり答えたりしている。 [A][C] <行動観察・ワークシート点検・振り返りシート点検></p>
第4時	広げる	<p>おすすめの国を紹介する活動を通して、意欲的に友達と交流する。</p> <p>【C】Let's go to Italy.③ 【LL2】「分かったことを書こう。」 【A 1】「おすすめの国を紹介しよう」 （「My Story Card」の使用）</p>	○		<p>・自分の思いが友達に伝わるように工夫して「おすすめの国」について意欲的に発表したり聞いたりしている。 [D][E][G] <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検></p>

VI 研究の結果と考察

1 「My Story Card」を活用した授業づくりについて

(1) 学習活動の概略と児童の様子

「つかむ」過程では、見通しを持たせるために、実践1の授業のはじめに洋書絵本（図2）を児童に読み聞かせた。「My Story Card」とは、自分のことを絵や写真を使って表現する Picture Cardである。これを單元ごとに作成し、最後に今まで作成したものを綴じ込むと1冊の画集資料（My Story Book）となる。今回取り上げた洋書絵本は、「My Story Book」づくりにはよい導入となった。この洋書絵本は、主人公のブタが自分の好きなことやできることを自己肯定的に紹介する内容になっている。この本の中で使われている英語は“I like ～.”や“I can ～.”など、

“Hi, friends!”と共通の表現であるため児童が聞いても理解しやすい内容になっていて、読み聞かせの途中

で「自分のことを好きって言ってる」などの声も児童からあがり、集中して聞くことができた。アンケート結果から、自分のことを積極的に話すことがあまり得意でない児童も、主人公の考え方を通して、児童たちの自己肯定感を高めることができた。特に自分のできることを表現させる場合



図2 読み聞かせの洋書絵本イメージ画

に、児童は実際できることをなかなか「できる」と言えない傾向がある。そのような児童に、自信を持って表現させることにも有効であったと考える。

実践2では、ALTが故郷であるアメリカについて、「My Story Card」を使って紹介した。高学年の小学生でも、海外についての知識は乏しいので、ALTがいくつかの国について同様に紹介した。

「My Story Card」の作成にあたり、実践1では、三つの「できること」、一つの「できないこと」を描けるワークシートを準備した。児童は自分のできることを絵で表現していた。その間、

ALTと共に英語表現の確認とそれぞれの口頭練習を行った。実践2では、旅行パンフレットなどを使い、「My Story Card」作成に役立つようにした。いずれの「My Story Card」の作成でも、児童たちは家庭で雑誌やインターネットなどを活用し、自分のできることに関わるものや行きたい国に関わる画像を切り抜いて作成するなど、自分を表現することに意欲的であった。

「慣れる」過程では、「My Story Card」で使用する英語の表現に慣れ親しませるために、実践1において、「先生のできること・できないこと」について、ALTと共にそれぞれが自作した「My Story Card」を児童に見せながら紹介した。この単元で使用する英語表現のI can('t) ～. や Can you ～? Yes, I can. /No, I can't.などは、「My Story Card」を使用したコミュニケーション活動に効果的に結びつくように、チャンツやポインティングゲームなどの活動で扱った。アンケートの結果にあるように、児童はゲーム活動を好むので、楽しみながら英語の表現に慣れ親しむことができた。実践2でも同様に英語表現に慣れ親しむ活動として、チャンツやゼロゲームなどを行った。さらに、「My Story Card」を活用した体験的なコミュニケーション活動として実践1では、いくつかの項目の「できる人」を探す活動を行った。実践2では、クラスの友達に、行きたい国について、理由も含めて尋ねたり、答えたりする活動を行った。普段は英語表現を覚えることが困難で、コミュニケーション活動に消極的になりがちな児童も「My Story Card」を見せるなどして、意欲的にコミュニケーションを図っていた(図3)。

「広げる」過程では、意欲的に自分のことを英語で表現できるようにするために、実践1において、「Who am I?」という活動を「My Story Card」を使用して行った。思うように英語表現が使えない児童も「My Story Card」の絵や写真を利用し発表することができた。実践2では、「おすすめの国を紹介しよう」という活動で、図4のように、グループ内で自分の紹介したい国を理由も含めて発表し、どのツアーがナンバー1かを決めた。聞いている児童も、馴染みのない国や英語表現があっても「My Story Card」の絵や写真を参考に、興味・関心を失うことなく理解することができていた。



図3 「My Story Card」を活用した活動



図4 「おすすめの国を紹介しよう」

(2) 全体の考察

「つかむ」過程では、絵本や「My Story Card」の実物を使うことで、児童は「気づき」や発見をしながら、単元を貫く活動に見通しを持って取り組むことができた。また、事前・事後のアンケート結果（図5）を見ると、絵本や物語を通して、英語に触れる楽しさを感じたり、外国の文化・言葉の違いを知ることができたりした児童が増えたことが分かる。

「慣れる」過程や「広げる」過程において、「My Story Card」を活用したコミュニケーション活動や自分のことを表現する活動を通して、ゲーム等には興味・関心があるが、英語を使用しているコミュニケーションを図るまでに至っていない児童も、先生や友達のことを聞くことが楽しいと感じたり、英語で自分のことを伝えることができたと感じたりすることができた。

全児童が外国語学習は将来役に立つと考えて、その多くが小学校卒業時には「自分のことや身のまわりのことを英語で話したり、簡単な英語を聞き取れたりできるようになりたい」と考えている。しかし、数人の児童は、「英語の表現や単語を忘れてしまうから」「英語の発音が苦手だから」という理由で、英語の学習が好きではないと感じている。つまり、授業で使う英語表現が覚えられないことが、コミュニケーションを楽しむ障害にもなっていると考えられる。このような児童が、自分のことを表す資料「My Story Card」を作成し、友達と英語で会話しながら英語の表現に慣れ親しみ、児童一人一人が楽しみながらコミュニケーションを図る姿が多く見られたのは、「My Story Card」を会話の補助として活用したことが有効だったと考えられる。

事後のアンケート（図6）では、「My Story Card」を使った活動を行ったことで、以前と比べて「ALTの先生や友達に英語で自分のことを話すことができたようになった」と答えた児童が35%、「少しできるようになった」と答えた児童が59%いた。「英語でALTの先生や友達のことを聞くことができるようになったか」の質問に関しては、100%の児童が「できるようになった」「少しできるようになった」と答えた。このことから、「My Story Card」を活用した授業づくりを行うことは、「自分のことを英語で意欲的に表現しようとする児童」を育成することに有効であったと言える。

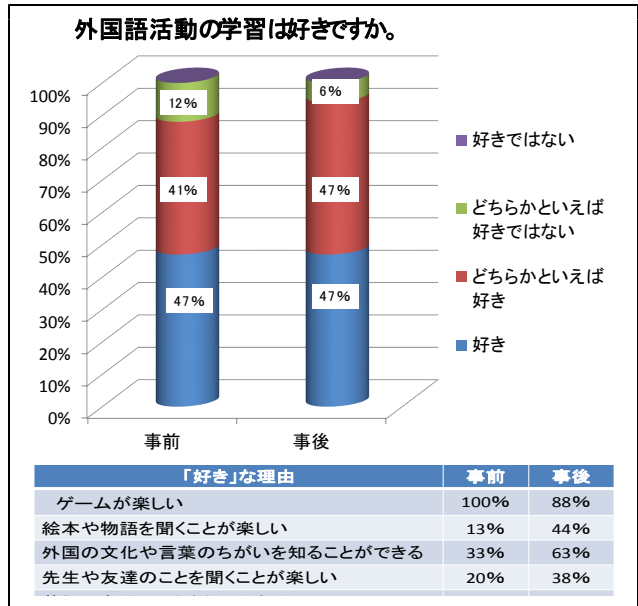


図5 外国語活動に関する意識

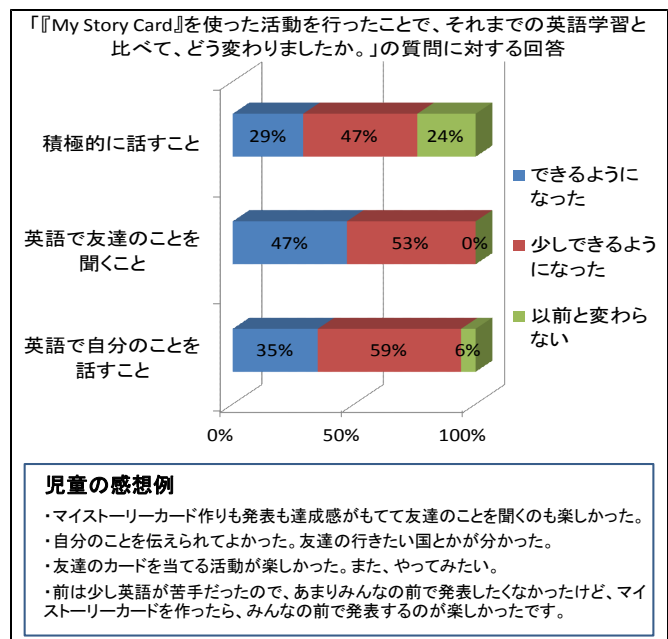


図6 「My Story Card」を活用した授業後の意識の変化

(3) 抽出児童の考察

抽出児童Aは、事後のアンケートに外国語活動が「どちらかと言えば好き」と答えた。その理由として「My Story Card」をつくることと「My Story Card」を使って活動することを選択した。感想欄に「My Story Card」について、「パソコンで調べて絵を描いたりはったりするのが楽しかった。つくったものを友達と発表し合って、みんなの行きたい国が分かってよかった」と書いている。授業中も「My Story Card」を活用して意欲的に自分のことを伝えたり、友達のことを聞こうとする様子が見られた。

抽出児童Bは、英語による会話を苦手としていて、自分のことをなかなか伝えられず口ごもっていると、抽出児童Bの「My Story Card」を見た友達に、“You can play soccer.”と言われ、嬉しそうに“Yes!”と答える場面があった。その後も、友達に「My Story Card」を見せながら、積極的に活動するようになっていた。また、相手が“I can jump rope.”と言うと、“Nawatobi?” – “Yes. I can jump rope.”などと「My Story Card」を参考に自分から尋ね、積極的に人と関わることができた。事後アンケートに、「『My Story Card』を使った活動を行って、英語で自分のことをALTの先生や友達に話したり、英語でALTの先生や友達のことを聞いたりすることが少しできるようになってきた」と答えている。感想欄には、「マイストーリーカードを使って自分を表現できて楽しかった」と書いていた。

以上のことから、外国語活動に消極的な抽出児童たちにも「My Story Card」を取り入れた活動は、意欲的にコミュニケーション活動に取り組ませることに有効であったと言える。

2 活動のねらいと評価項目を明示することについて

(1) 学習活動の概略と児童の様子

評価項目を具体的に実践1では、「A (Active) できることを友達と英語で何度も聞いたり答えたりする。B (Big voice) 適切な声の大きさを会話する。C (Careful) 注意深く聞く。D (Design) 友達のことを工夫して(意欲的に)発表する。E (Enjoy) 楽しんで活動する。F (Find) 外国の考え方や違い、自分のできることを見つける。」とした。実践2では、「A (Active) 理由も含めて、行きたい国について、友達と英語で何度も聞いたり答えたりする。B (Big voice) 適切な声の大きさを会話する。C (Careful) 注意深く聞く。D (Design) おすすめの国について工夫して発表する。E (Enjoy) 楽しんで活動する。F (Find) 外国の国について、新しいことを発見する。」今回の研究にあたり、この単元のみ「G (Good Job) 『My Story Card』で、自分のことを表現できる。」として、1時間ごとに一〜二つのねらいを児童に示した。児童は授業の終わりに「振り返りシート」(図7)に、その日のねらいに沿った評価と感想を記入した。

月 日		NAME _____			
		6/6	6/12	6/13	6/19
Today's Check					
A (Active) [できる]を友達と幾度も繰り返し発表					
B (Big voice) 適切な声の大きさを会話した					
C (Careful) 注意深く聞いた					
D (Design) 友達のことを工夫(意欲的)に発表した					
E (Enjoy) 楽しんで活動した					
F (Find) 外国の考え方や違い、自分のできることを見つけた					

◎ (よくできた) ○ (まあまあできた) △ (できなかった)

・言感想 (楽しくできたこと、気づいたこと、よくできたことなどを書こう)

6/6	
6/12	

図7 六つの観点ABCDEFによる
(アルファベット評価) 振り返りシート

(2) 全体の考察

外国語活動の観点を A B C D E F の六つの観点（アルファベット評価）にしてねらいを児童に明示したことやその時間の評価項目に絞って児童に自己評価させたことは、授業のねらいをより明確にさせることにつながった。授業後の児童の感想は、以前は授業のねらいに関わらず「ゲームが楽しかった」「シールがもらえてうれしかった」などが多かった。ねらいと評価項目の明示をしたことで、「適切な声の大きさと友達と会話することができた」「自分の行きたい国について、友達に伝えられるように話すことができた」などねらいに合った感想や振り返りが増えた。また、児童のアンケートに、「先生のマイストーリーカードが分かりやすかった」「最後に自分の発表するので、がんばってできた」などの記述があり、「My Story Card」を使って自分のことを伝えるという年間を貫くゴールを示したことも、児童に学習活動の見通しを持たせたり意欲を高めたりすることに有効であった。

また、六つの評価の観点から授業を構成し実践したことで、教師も見取りの視点をよりはっきりさせ、「振り返りシート」を授業改善に役に立たせることができ、指導と評価を一体化させることにつながった。

(3) 抽出児童の考察

抽出児童Bは、実践1の「Who am I?」の活動を楽しんで行えたことが分かる。また、担任から、「振り返りシートの一言感想欄に、『友達に魚がきらいなことが分かった』と書いてあることで、彼が努力して、ねらいに迫れた」との感想があった。

抽出児童Aは、実践2において図8の「My Story Card」を作成し、評価項目をすべて「よくできた」と評価し、一言感想欄（図9）には、「適切な声の大きさと会話できた」や「自分の行きたいところを友達に伝えられた」など、ねらいを意識したコメントが見られた。また、毎回「楽しかった」と書いていることから、英語を楽しみながらコミュニケーション活動に取り組めたことが分かる。



図8 抽出児童Aの「My Story Card」

実践1 抽出B 一言感想

- 1時間目 ゲームがたのしかった。
- 2時間目 「およぐ」はスイミングじゃなくてスイムということがわかった。
- 3時間目 できることを答えられてよかった。
- 4時間目 ○○くんは魚がきらいだということがわかった。

実践2 抽出A 一言感想

- 2時間目 自分のことを適切な表現で大きい声でできた。ゲームが楽しかった。
- 3時間目 自分の行きたいところ、そこでやりたいことを友達に言えた。楽しかった。
- 4時間目 ○○さんの紹介した肉がおいしそうだった。みんなの言うことが楽しかった。

図9 抽出児童Aと抽出児童B 一言感想

3 小学校外国語活動で扱う英語表現と中学校英語での学習内容を関連付け、効果的な小小連携や小中連携を図ることについて

(1) 結果

6月19日に板倉町の全小・中学校の代表者（中学校1校の英語担当、小学校4校の外国語活動主任及び第6学年担任）に、板倉町横断的授業研究会として、「My Story Card」を活用した実践

授業を行った。その後の研究会では、小学校全校で共通しての取組「My Story Card」を活用した外国語活動と1年間を通じて作成された「My Story Book」を中学校の英語の時間に利用することについて説明し、板倉町として小小・小中連携していくことを提案した。

7月29日に板倉町の外国語活動主任会を開き、「My Story Card」の作成と活用についての資料提供と説明を行った。そこで、図10のような①指導計画②「My Story Card」の作成例③中学校教科書との関連事項を示した。児童には、取り組んでいる内容が中学校の英語の学習につながること、「My Story Book」を使って自己紹介などを行うことを伝えた。

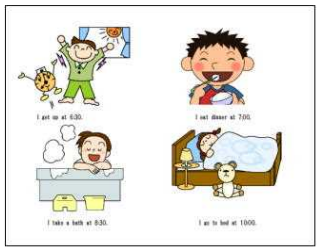
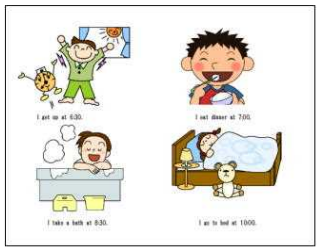
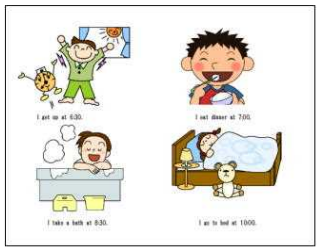
<table border="1"> <tr> <td>単元</td> <td>[Lesson 6] What time do you get up? 自分の一日を紹介しよう</td> </tr> <tr> <td>時数(月)</td> <td>5時間(11月)</td> </tr> <tr> <td>関心・意欲・態度</td> <td>積極的に自分の一日を紹介したり友達の日を聞き取ったりしようとする。</td> </tr> <tr> <td>目標</td> <td>慣れ親しみ ・生活を表す表現や、一日の生活に関する時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。 気付き ・世界には時差があることに気付き、同時刻の世界の人々の生活の様子に興味をもつ。</td> </tr> <tr> <td>使用表現</td> <td>What time do you ~? I ~ at seven.</td> </tr> <tr> <td>語彙</td> <td>[動作] get up, go to school/bed, go home, eat, take a bath, watch TV, clean up the room, study [食事] breakfast, lunch, dinner [数字] 1~12, 30</td> </tr> <tr> <td>活動</td> <td>Chant Song Game Quiz など ○キーンナンバーゲーム ○パズゲーム ○チェーンゲーム ◎おはじきゲーム<絵の上におはじきを置いて発音されたものをとっていく> ○キーワードゲーム ○メモリーゲーム◎ステレオゲーム ◎What time do you ~?インタビュー <What time do you ~?を使って相手にインタビューする> ◎自分の一日を紹介しよう</td> </tr> <tr> <td>単元のゴール</td> <td>◎自分の一日の過ごし方を紹介し合う。</td> </tr> <tr> <td>板倉町外国語指導計画との関連</td> <td>◎ Lesson 7 What time do you get up? 「自分の一日を紹介しよう」 ◎ My Daily Routine (Chant)</td> </tr> <tr> <td>「My Story Card」作成例 (B4サイズ) ※自分の朝起きてから寝るまでの1日の生活を絵や写真を使って表現したカード</td> <td></td> </tr> <tr> <td>注1:使われている英文は児童が使用する英文例</td> <td></td> </tr> <tr> <td>注2:「My Story Card」が使用可能な活動は◎</td> <td></td> </tr> <tr> <td>常時活動</td> <td>What time do you ~?を使って、1日の生活を増やしていく。</td> </tr> <tr> <td>中学校教科書関連単元・内容</td> <td>◇:Speaking+1「電話での応答」(p.58) ◇:A Day in English「朝起きてから寝るまで」(表紙見返し) ◇:Multi+2「一日の生活」(p.92) 生活 get up, wash my face, go to school, have breakfast, I get up at seven. I play tennis after school. I go to bed at about eleven. etc. ◇:clean our classroom, take a bath, etc... 時刻 seven o'clock, seven fifty</td> </tr> </table>	単元	[Lesson 6] What time do you get up? 自分の一日を紹介しよう	時数(月)	5時間(11月)	関心・意欲・態度	積極的に自分の一日を紹介したり友達の日を聞き取ったりしようとする。	目標	慣れ親しみ ・生活を表す表現や、一日の生活に関する時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。 気付き ・世界には時差があることに気付き、同時刻の世界の人々の生活の様子に興味をもつ。	使用表現	What time do you ~? I ~ at seven.	語彙	[動作] get up, go to school/bed, go home, eat, take a bath, watch TV, clean up the room, study [食事] breakfast, lunch, dinner [数字] 1~12, 30	活動	Chant Song Game Quiz など ○キーンナンバーゲーム ○パズゲーム ○チェーンゲーム ◎おはじきゲーム<絵の上におはじきを置いて発音されたものをとっていく> ○キーワードゲーム ○メモリーゲーム◎ステレオゲーム ◎What time do you ~?インタビュー <What time do you ~?を使って相手にインタビューする> ◎自分の一日を紹介しよう	単元のゴール	◎自分の一日の過ごし方を紹介し合う。	板倉町外国語指導計画との関連	◎ Lesson 7 What time do you get up? 「自分の一日を紹介しよう」 ◎ My Daily Routine (Chant)	「My Story Card」作成例 (B4サイズ) ※自分の朝起きてから寝るまでの1日の生活を絵や写真を使って表現したカード		注1:使われている英文は児童が使用する英文例		注2:「My Story Card」が使用可能な活動は◎		常時活動	What time do you ~?を使って、1日の生活を増やしていく。	中学校教科書関連単元・内容	◇:Speaking+1「電話での応答」(p.58) ◇:A Day in English「朝起きてから寝るまで」(表紙見返し) ◇:Multi+2「一日の生活」(p.92) 生活 get up, wash my face, go to school, have breakfast, I get up at seven. I play tennis after school. I go to bed at about eleven. etc. ◇:clean our classroom, take a bath, etc... 時刻 seven o'clock, seven fifty	<table border="1"> <tr> <td>評価規程</td> <td>3.3.2-1への関心・意欲・態度 外国語への慣れ親しみ 言語・文化に関する気付き</td> <td>相手に伝わるように工夫して自分の1日を紹介している。 1日の生活の時刻を尋ねたり答えたりしている。 世界には時差があることや、世界はつながっていることに気付いている。</td> </tr> <tr> <td>時間</td> <td>過程</td> <td>目標と主な学習活動</td> <td>評価</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>コ 價 気 評価規程準<方法></td> </tr> <tr> <td>単1時</td> <td>つかむ</td> <td>動作や時刻の言い方を知る。 [P1]「ナンバーゲーム」1-60の数をいう。 ・「何時か当てよう」 [L1]「時計に針や数字を書こう」 ・ジュズチャーゲーム [P2]「おはじきゲーム」 [C]What time do you get up ?</td> <td>○ ・動作や時刻の言い方を知る <行動観察・振り返りシート点検></td> </tr> <tr> <td>単2時</td> <td>慣れる</td> <td>動作や時刻の言い方に慣れるとともに、生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現を知る。 [P1]「ナンバーゲーム」1-60の数をいう。 ・「メモリーゲーム」 [L2]「()に時刻を書いて、さくらとあなたの一日を比べよう」 [A1]「先生の一日を予想して、インタビューしよう」 [C]What time do you get up ?</td> <td>○ ・動作や時刻を聞いている。 <行動観察・振り返りシート点検></td> </tr> <tr> <td>単3時</td> <td>広げる</td> <td>生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。 [P1]「ナンバーゲーム」1-60の数をいう。 [C]What time do you get up ? [L3]「世界の時刻を西角に書こう」 ・ステレオゲーム 生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。 [C]What time do you get up ? ・「チェーンゲーム」 ・「友達の生活の時刻を知ろう」 (What time do you ~?インタビュー) ・「ニューヨークの生活と比べよう」</td> <td>○ ・生活の時刻を尋ねたり答えたりしている。 [A][B] <行動観察・振り返りシート点検></td> </tr> <tr> <td>単4時</td> <td></td> <td>時差があることに気付くとともに、相手に伝わるように工夫して自分の生活を紹介しようとする。 [C]What time do you get up ? ・「自分の一日と外国の時刻をつなげよう」 ・「自分の一日を紹介しよう」</td> <td>○ ・世界には時差があることや、世界はつながっていることに気付いている。 [F] ・相手に伝わるように工夫して自分の1日を紹介している。 [D][E] <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検></td> </tr> </table>	評価規程	3.3.2-1への関心・意欲・態度 外国語への慣れ親しみ 言語・文化に関する気付き	相手に伝わるように工夫して自分の1日を紹介している。 1日の生活の時刻を尋ねたり答えたりしている。 世界には時差があることや、世界はつながっていることに気付いている。	時間	過程	目標と主な学習活動	評価				コ 價 気 評価規程準<方法>	単1時	つかむ	動作や時刻の言い方を知る。 [P1]「ナンバーゲーム」1-60の数をいう。 ・「何時か当てよう」 [L1]「時計に針や数字を書こう」 ・ジュズチャーゲーム [P2]「おはじきゲーム」 [C]What time do you get up ?	○ ・動作や時刻の言い方を知る <行動観察・振り返りシート点検>	単2時	慣れる	動作や時刻の言い方に慣れるとともに、生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現を知る。 [P1]「ナンバーゲーム」1-60の数をいう。 ・「メモリーゲーム」 [L2]「()に時刻を書いて、さくらとあなたの一日を比べよう」 [A1]「先生の一日を予想して、インタビューしよう」 [C]What time do you get up ?	○ ・動作や時刻を聞いている。 <行動観察・振り返りシート点検>	単3時	広げる	生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。 [P1]「ナンバーゲーム」1-60の数をいう。 [C]What time do you get up ? [L3]「世界の時刻を西角に書こう」 ・ステレオゲーム 生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。 [C]What time do you get up ? ・「チェーンゲーム」 ・「友達の生活の時刻を知ろう」 (What time do you ~?インタビュー) ・「ニューヨークの生活と比べよう」	○ ・生活の時刻を尋ねたり答えたりしている。 [A][B] <行動観察・振り返りシート点検>	単4時		時差があることに気付くとともに、相手に伝わるように工夫して自分の生活を紹介しようとする。 [C]What time do you get up ? ・「自分の一日と外国の時刻をつなげよう」 ・「自分の一日を紹介しよう」	○ ・世界には時差があることや、世界はつながっていることに気付いている。 [F] ・相手に伝わるように工夫して自分の1日を紹介している。 [D][E] <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検>
単元	[Lesson 6] What time do you get up? 自分の一日を紹介しよう																																																							
時数(月)	5時間(11月)																																																							
関心・意欲・態度	積極的に自分の一日を紹介したり友達の日を聞き取ったりしようとする。																																																							
目標	慣れ親しみ ・生活を表す表現や、一日の生活に関する時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。 気付き ・世界には時差があることに気付き、同時刻の世界の人々の生活の様子に興味をもつ。																																																							
使用表現	What time do you ~? I ~ at seven.																																																							
語彙	[動作] get up, go to school/bed, go home, eat, take a bath, watch TV, clean up the room, study [食事] breakfast, lunch, dinner [数字] 1~12, 30																																																							
活動	Chant Song Game Quiz など ○キーンナンバーゲーム ○パズゲーム ○チェーンゲーム ◎おはじきゲーム<絵の上におはじきを置いて発音されたものをとっていく> ○キーワードゲーム ○メモリーゲーム◎ステレオゲーム ◎What time do you ~?インタビュー <What time do you ~?を使って相手にインタビューする> ◎自分の一日を紹介しよう																																																							
単元のゴール	◎自分の一日の過ごし方を紹介し合う。																																																							
板倉町外国語指導計画との関連	◎ Lesson 7 What time do you get up? 「自分の一日を紹介しよう」 ◎ My Daily Routine (Chant)																																																							
「My Story Card」作成例 (B4サイズ) ※自分の朝起きてから寝るまでの1日の生活を絵や写真を使って表現したカード																																																								
注1:使われている英文は児童が使用する英文例																																																								
注2:「My Story Card」が使用可能な活動は◎																																																								
常時活動	What time do you ~?を使って、1日の生活を増やしていく。																																																							
中学校教科書関連単元・内容	◇:Speaking+1「電話での応答」(p.58) ◇:A Day in English「朝起きてから寝るまで」(表紙見返し) ◇:Multi+2「一日の生活」(p.92) 生活 get up, wash my face, go to school, have breakfast, I get up at seven. I play tennis after school. I go to bed at about eleven. etc. ◇:clean our classroom, take a bath, etc... 時刻 seven o'clock, seven fifty																																																							
評価規程	3.3.2-1への関心・意欲・態度 外国語への慣れ親しみ 言語・文化に関する気付き	相手に伝わるように工夫して自分の1日を紹介している。 1日の生活の時刻を尋ねたり答えたりしている。 世界には時差があることや、世界はつながっていることに気付いている。																																																						
時間	過程	目標と主な学習活動	評価																																																					
			コ 價 気 評価規程準<方法>																																																					
単1時	つかむ	動作や時刻の言い方を知る。 [P1]「ナンバーゲーム」1-60の数をいう。 ・「何時か当てよう」 [L1]「時計に針や数字を書こう」 ・ジュズチャーゲーム [P2]「おはじきゲーム」 [C]What time do you get up ?	○ ・動作や時刻の言い方を知る <行動観察・振り返りシート点検>																																																					
単2時	慣れる	動作や時刻の言い方に慣れるとともに、生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現を知る。 [P1]「ナンバーゲーム」1-60の数をいう。 ・「メモリーゲーム」 [L2]「()に時刻を書いて、さくらとあなたの一日を比べよう」 [A1]「先生の一日を予想して、インタビューしよう」 [C]What time do you get up ?	○ ・動作や時刻を聞いている。 <行動観察・振り返りシート点検>																																																					
単3時	広げる	生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。 [P1]「ナンバーゲーム」1-60の数をいう。 [C]What time do you get up ? [L3]「世界の時刻を西角に書こう」 ・ステレオゲーム 生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。 [C]What time do you get up ? ・「チェーンゲーム」 ・「友達の生活の時刻を知ろう」 (What time do you ~?インタビュー) ・「ニューヨークの生活と比べよう」	○ ・生活の時刻を尋ねたり答えたりしている。 [A][B] <行動観察・振り返りシート点検>																																																					
単4時		時差があることに気付くとともに、相手に伝わるように工夫して自分の生活を紹介しようとする。 [C]What time do you get up ? ・「自分の一日と外国の時刻をつなげよう」 ・「自分の一日を紹介しよう」	○ ・世界には時差があることや、世界はつながっていることに気付いている。 [F] ・相手に伝わるように工夫して自分の1日を紹介している。 [D][E] <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検>																																																					

図10 「My Story Card」の作成と活用についての資料

(2) 考察

小中連携が課題とされているが、7校14名の中学校英語科担当に小学校外国語活動についてのアンケートを行ったところ、13名の先生が小学校の外国語活動は、「英語を聞くことに慣れている」「英語の知識がある」など中学校の英語学習に役立っていると感じている。一方で、6名の先生が、小学校の外国語活動の内容を「あまり知らない」「ほとんど知らない」と答えている。また、「Hi, friends!」など小学校の教材を活用したことのある先生は、小学校で外国語活動を教えていた経験のある1名だけだった。小中の連携が不十分であるという課題が見られた。

中学校の先生は、中学校に入学する生徒に期待する姿として、13名が「英語を好きだと思っていること」、11名が「自分のことを意欲を持って表現しようとする」と考えている。また、小学校から接続されるものがあれば、自己紹介、新言語材料の導入や復習等で「使用したい」と考えている。そこで、小学校外国語活動と中学校の英語学習の系統表を含めた「My Story Card」の作成と活用についての資料を作成し、「My Story Book」を中学校の英語の授業に利用することで、中学校英語科担当が小学校外国語活動の内容を知り、さらに、「My Story Book」という教材の接続を図ることで、小学校の外国語活動を生かした英語教育が行われると予想できる。

また、児童にとっても現在取り組んでいる内容や「My Story Card」を活用した外国語活動が中

学校の英語の学習につながるという意識が芽生えた。

Ⅶ 研究のまとめ

1 成果

- 「My Story Book」を活用した外国語活動の授業を行うことは、自分のことを意欲的に表現しようとする態度を育成し、相手のことを知ろうとする気持ちを高めることに有効であった。また、児童たちは、友達と情報交換をしながら、「My Story Card」を作成することを通して児童同士のコミュニケーションが広がった。
- 六つの観点によるABCDEF評価（アルファベット評価）を取り入れ、ねらいと評価方法を明示したことは、授業のねらいをより明確にさせ、児童に学習活動の見通しを持たせたり意欲を高めたりすることに有効であった。
- 小小や小中の接続を考えた取組を行ったことは、児童に「自分のことを英語で表現しようとする」意欲を継続させ、中学校英語学習への円滑な接続や系統的な学習を図ることに有効であった。

2 課題

- 「My Story Card」の作成にあたっては、児童全員が授業中に完成させることが難しい場合もある。家庭学習で仕上げることになるが、負担にならないように配慮する必要がある。
- 外国語活動の評価は、形成的評価が基本になるが、児童の自己評価や児童同士の相互評価等を取り入れるので、妥当性、信頼性と客観性を高める必要がある。
- 一つの市町村単位で共通して外国語活動に取り組む場合、複数の小学校や中学校と連携を図るために、細かい指導手順の作成や情報交換が必要となる。

Ⅷ 小学校外国語活動の充実に向けて

1 「My Story Card」を活用した外国語活動について

「My Story Card」作成の時間の確保という点では、総合的な学習の時間の情報モラルやコンピュータ学習など、他教科・領域の学習とつながりを持たせて進めることで、課題の解決につながると考える。

また、「小小連携」が成り立つためには、各小学校が学校全体で外国語活動の趣旨を十分に理解し、年間指導計画や教材開発、作成に取り組む必要があると考える。

2 人と関わるコミュニケーション活動について

意欲的に英語でコミュニケーションを図ろうとする態度は、数値では表されにくく、外国語活動の成果がなかなか目に見えないと言われる。英語の知識を児童に積むことを重視したり、児童が好む勝ち負け等を重視した単なるゲームだけの活動に終始したりせずに、「相手のことを理解したり、意欲的に自分のことを表現したりして、思いを伝え合う大切さを実感する」活動を取り入れながら、外国語活動の授業を進めることが大切であると考えます。

また、児童が中学校に進学するにあたり「英語を学ぶことが楽しい」「人とのつながりを大切にしたい」と感じ、相手との関係を円滑にするためのコミュニケーション能力を高められる実践を心がけていきたい。

<参考文献>

- ・文部科学省 『小学校学習指導要領』(2008)
- ・文部科学省 『小学校学習指導要領解説外国語活動編』 東洋館出版 (2008)
- ・群馬県教育委員会 『はばたく群馬の指導プラン』(2012)
- ・群馬県教育委員会 『第2期群馬県教育振興基本計画』(2014)
- ・群馬県教育委員会 『第2回 ぐんまの子どもの基礎・基本習得状況調査 結果分析資料』(2013)
- ・直山 木綿子 国立教育政策研究所 編集 『小学校外国語活動のツボ』 教育出版 (2014)

<担当指導主事>

竹澤 昭吾 近藤 照久