

群 教 セ	G09 - 05
	令 6. 287 集
	英語 - 小

# 小学校外国語科の学びをfunからinterestingに

## —児童が学びを自分事として捉え、方向性を決定し、目標に向かって動き出すための環境の構成の工夫—

特別研修員 大川 有利子

### I 研究テーマ設定の理由

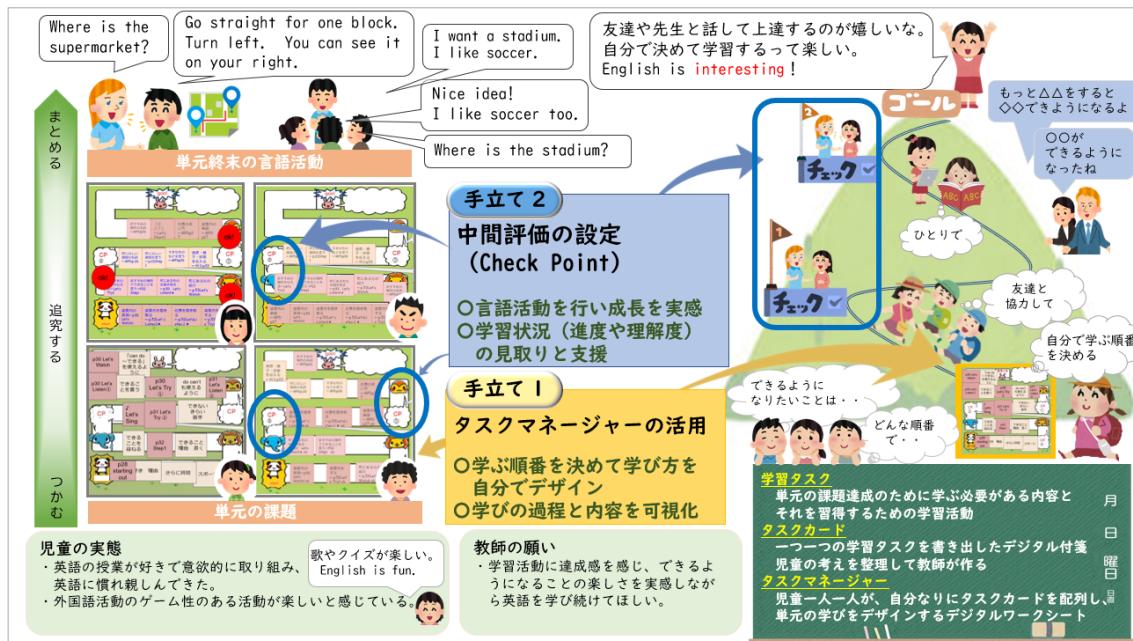
第4期群馬県教育振興計画では、最上位目標の中に「自律した学習者」の育成が挙げられている。「自律した学習者」とは、「何が重要かを自ら主体的に判断し、問い合わせ立て、解決を目指していく力をを持つ学習者のこと」であると定義されている。さらに、こうした「自律する力」を育むためには「与えすぎる教育」から脱却し、子供たちが能動的に学ぶ「主体的な学び」を学校教育の場で実現していくことが求められる。

研究協力校の児童の多くは英語の授業が好きで、意欲的に学習に取り組んでいる。3、4年生の外国語活動では、教師が用意した歌やゲーム性の高い活動の中で、多くの児童が楽しみながら英語に慣れ親しんできた。しかし、これは、授業の雰囲気やゲーム性のある活動 자체が楽しい“fun”を感じる状態に留まっている。外国語学習が教科化する高学年では、英語を使ってできるようになったことや、自己の成長を実感することの楽しさ“interesting”へと、児童が感じる「楽しさ」の質的向上を図りたい。そのためには、児童が、学びを自分事として捉え、より能動的な学びを実現する単元構想の抜本的な転換と指導の工夫が必要である。

そこで、単元における課題や学び方を児童自身が決定することで学びを自分事化し、試行錯誤しながら能動的に学習を進めることができる環境の構成の工夫を通して、学習活動に達成感を感じ、できるようになることの楽しさを実感しながら英語を学び続けることができる児童の育成を目指し、本研究テーマを設定した。

### II 研究内容

#### 1 研究構想図



## 2 研究上の手立て

児童が英語の授業での学びを自分事として捉え、学びに向かって自ら動き出すためには、学び方を自分で決めて試行錯誤しながら学習を進められる環境の構成と、児童の学習状況（進度や理解度）を見取り、課題解決のための適切な助言をすることが有効であると考える。

### 手立て1 タスクマネージャーの活用

タスクマネージャーとは、学習タスクが記載されたタスクカードを、児童が配列し、学ぶ順番を決めて学び方を自分でデザインできるデジタルワークシートである。学習タスクとは、児童が考えた単元の課題を解決するために学ぶ必要がある内容と、それを習得するための学習活動を指す。一枚のタスクカードに一つの学習タスクが記載される。児童が主体となって単元の課題や学習タスクを考え決定することで、単元における学びを自分事として捉え、見通しをもって各活動の目的を意識しながら学習を進めることができる。また、タスクマネージャーは児童の学びとその過程を可視化するものであるため、児童が自己の学習の進み具合を確認して調整したり、教師が児童一人一人の学習状況を見取りながら適切な支援につなげたりするなど、児童の主体的な学びを促進する手立てとなる。

### 手立て2 中間評価(Check Point)の設定

単元の課題の解決に向け、「追究する」過程に中間評価（Check Point）を三つほど設定し、タスクマネージャー上に位置付ける。Check Pointには、複数の友達や教師、ALTとやり取りをする言語活動を設定する。他者と協働して学ぶ対話的な場面を意図的に創出することで、知識及び技能の定着と、思考力、判断力、表現力等の伸長を図る。児童は、Check Pointを通過することで自己の成長を実感することができる。教師は児童一人一人の進度や理解度を見取り、個に応じた適切な支援を行うことができる。

## III 実践例

### 1 単元名 「Unit 5 Let's Go to the Zoo.」（第5学年・2学期）

### 2 本単元について

本単元は、小学校学習指導要領（平成29年告示）解説外国語活動・外国語編の話すこと[やり取り]の目標イ「日常生活に関する身近で簡単な事柄について、自分の考え方や気持ちなどを、簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合うことができるようとする」に基づいて設定した。単元終末の言語活動では、自分たちが住む町のよさを捉えおすすめの場所をALTに紹介したり、より素敵なおいにほしいと思う施設を紹介したりする。本単元の学習を通して、児童は道案内の表現を使って町の施設への案内や紹介ができるようになるとともに、地域社会との関わりの意識を高めながら、必要感をもって学ぶことができると考える。

以上のような考え方から、本単元では以下のような指導計画を構想し実践した。

目標	町のすてきなところをたくさん知ってもらうために、おすすめの場所への道案内や、町にあつたらいいなと思う施設の紹介を、自分の気持ちを含めて伝え合うことができる。また、単語のはじめの音を聞き取ったり、複数の文字の名前を開いて小文字を書いたりできる。	
評価規準	(1) ①町にあるものを尋ねたり、町の施設への道を案内したりする表現およびその関連語句について理解している。 ②町にあるものを尋ねたり、町の施設への道案内をしたりする表現、およびその関連語句を用いて、考え方や気持ちなどを尋ね合う技能を身に付けている。 ③単語のはじめの音を聞き取ったり複数の文字の名前をきいて小文字を書き取ったりする技能を身に付けている。 (2) 町のすてきなところをたくさん知ってもらうために、簡単な語句や基本的な表現を用いて道案内したり、好きな施設やほしい施設でできることを、自分の気持ちを含めて伝え合ったりしている。 (3) 町のすてきなところをたくさん知ってもらうために、簡単な語句や基本的な表現を用いて道案内したり、好きな施設やほしい施設でできることを、自分の気持ちを含めて伝え合ったりしようとしている。	
過程	時間	主な学習活動
つかむ	第1時	・教師とALTのやり取りを聞いたり、教科書の登場人物たちの道案内の対話を観察したりしながら単元の学習課題をつかみ、本単元で身に付ける必要があることを考え、学習タスクとして出し合う。
追究する	第2～5時	・児童一人一人がタスクカードを、取り組む順にタスクマネージャーに配置する。 ・簡単な語句や基本的な表現を用いて、行きたい場所を尋ねたり、その場所への道案内をしたりする。(Check Point 1) ・町にある自分のお気に入りの場所とそこへの行き方、その場所のおすすめポイントを紹介する。(Check Point 2) ・もっとすてきにするために、町に新たにあつたらよいと思う施設等について、理由を含めて伝え合う。(Check Point 3)
まとめる	第6時	・町のすてきなところをたくさん知ってもらうために、お気に入りの場所やそこへの道案内を、自分の気持ちを含めて、ALTや友達と伝え合う。 ・もっとすてきな町にするために、ほしい施設とその理由をALTや友達と伝え合い、理想の町の地図をつくるやり取りをする。

### 3 授業の実際

本時は全6時間計画の第2時に当たる。前時に児童と教師で立てた単元の課題達成のために、それぞれの児童が学習の進め方を決め、タスクマネージャー上にタスクカードを配列し、学びに向かって動き始める時間である。

#### (1) 手立て1 タスクマネージャーの活用について

児童は一人一台端末でタスクマネージャーを開き、前時に考えた単元の課題解決のために「できるようになりたいこと」（学習タスク）と、そのために取り組む学習活動を確認しながら、タスクカードを配列した（図1）。教師は、児童一人一人のタスクマネージャーを確認して、各 Check Point までに必要な知識及び技能などを身に付けられるようにカードが配列されているか、タスクカードの難易度の順に無理がないかなどを見取り、必要に応じて助言をした。20枚ほどあるタスクカードの中から本時で取り組む分だけ選びタスクマネージャーに配列する児童もいれば、最初の中間評価（Check Point 1）までの学習順番を決める児童、単元の課題に到達するまでの6時間分のタスクカードを配列する児童と様々であった。自分で決めた学習の順序をタスクマネージャー上に配置できると、着々と学習タスクに取り組み始めた。児童Aは、道案内のチャンツをイヤホンを使って繰り返し聞き、基本的な表現を変えようと自分で判断したところで、隣の席の児童に「道案内をやろう」と声をかけていた（図2）。児童Bは、道案内の教科書のモデル対話動画をイヤホンで聞きながら、初めはぶつぶつと声に出してシャドーイングをし、3回ほど繰り返した後は、イヤホンを外して画像のみを見ながら場面に応じて発話する練習をしていた。

#### (2) 手立て2 中間評価（Check Point）の設定について

本単元では3つのCheck Pointを設定した。本時は単元における第2時のために、Check Point 1「簡単な地図を使って道案内をしよう」という言語活動に半数ほどの児童が取り組んだ（図3）。Check Point 1では、インフォメーションギャップのある簡単な地図を三組用意し、教室後方の学習コーナーに配置した。デジタル教科書で道案内の基本的な表現を学習した児童からこの学習コーナーに来て、友達とペアを作って言語活動に取り組んでいた。

あるペアは、「最初、何て言うんだっけ？」と言いながら自分たちのデジタル教科書

でもう一度モデル音声を聞き直していた。Check Point 1を早く達成した児童は、まだCheck Point 1を通過していない友達の相手役になり、対話練習を行っていた。教師やALTは児童の対話の相手をしながら、児童の学習状況を見取り、前置詞の欠落などの誤りへの気付きを促すなど、基本的な表現を正確に言えるように支援した。図4のように道案内の表現や施設の名前の語彙の定着が不十分で言葉に詰まる児童には、デジタル辞書や教科書の学習箇所を具体的に示し、もう一度練習をするように個に応じた助言をした。また、“Do you like gorillas? I want to see gorillas.”などモデル文にはない質問などを教師が即興で投げかけることで、児童が臨機応変に道案内をしたり、自分の気持ちを伝えたりして、思考力、判断力、表現力等を育成できるように工夫した。児童同士の対話を繰り返したり教師と対話したりすることを通して、多くの児童が、学習した表現を実際の道案内の場面で活用することができるようになった。

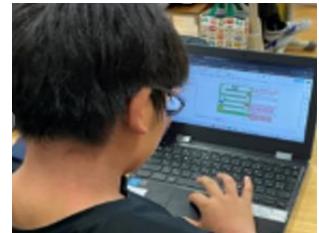


図1 タスクマネージャーを作成



図2 友達と一緒に道案内練習



図3 ALTと一緒にCheck Pointに取り組む児童

T: Where is the police station?  
S: ...?  
T: The police station.  
S: OK. Ah...straight...Go straight two block...left...  
T: Go straight...for...two blocks.  
Good try. デジタル教科書52ページに戻って道案内の表現をもう一度練習したら、もっとすらすら言えるようになると思いますよ。

図4 中間評価での児童と教師の対話

### (3) 考察

手立て 1 と手立て 2 を講じたことで、児童は、タスクマネージャーを活用し自分でデザインした学びの中で基本的な表現を習得し、各 Check Point でのやり取りの中で活用するという、個別学習と協働学習の往還が生まれた。Check Point で教師からの助言を受けて、次の Check Point に進むための学習タスクに個人で取り組んだり、もう一度練習をしてから同じ Check Point に再挑戦したりするなど、一人一人に応じた学習活動が進められた。

実践後のアンケート及び聞き取りでは、英語学習が楽しいと感じる理由として、「自分でタスクカードを決めてどんどん進められるから」「チャンツを何度も聞けば、自分でも英語が言えるようになることが分かったから」など「学び方」に関する楽しさを挙げている児童が 77%、「言いたいと思ったことを英語で言えるようになるから」「いろいろな英語を覚えてみんなでしゃべれるから」など「できるようになったこと」への達成感や自己の成長に関する楽しさを挙げた児童が 85%いた。

以上のことから、タスクマネージャーの活用と中間評価（Check Point）の設定により、児童自身が学ぶ順番や学び方を決めて動き出し、各 Check Point で教師の助言を受けたりできるようになったことを確かめたりしながら学習を進める主体的な学びを実現することができたと考えられる。

そして、主体的な学びの中で、できるようになったことや自己の成長を実感する “interesting” な学びを多くの児童が味わうことができたと言える。学び方を自分で考えて決め、試行錯誤しながらも達成する経験を重ねることで、教師の支援を受けながら主体的に学習する力を更に伸ばしていくことが期待できる。また、このような学習経験の蓄積が自律した学習者の育成につながる考えられる。

## IV 研究のまとめ

### 1 成果

タスクマネージャーを活用し、単元における学ぶ順番を決めて学び方を自分でデザインし、自己調整しながら学習を進め、自分の学びを振り返ることで、児童が英語学習を楽しみながら主体的に学習に取り組む姿が見られた。

単元内における学習過程に中間評価を意図的に設定したことで、全ての児童が教師や ALT、友達と言語活動を行うことができ、協働的な学びを促すことができた。また中間評価では、児童一人一人の実態に応じた教師からの適切な助言を行うことができたため、児童はできるようになったことに対する達成感を得たり、表現の誤りや知識や技能の不足に気付いて個別の学習をやり直したりしながら学習を進めることができた。

### 2 課題

児童が自ら学びに向かって動き出す手立てとしてタスクマネージャーを活用したが、文字数が限られる 1 枚のタスクカードの中に、児童が「できるようになりたい」と学習活動を分かりやすく記載することが難しい。「何ができるようになるためにどのように学ぶか」を児童が明確に理解して学習を進めることは、より主体的に学び、資質・能力を向上させることにつながるため、タスクマネージャーの更なる工夫と改善を図りたい。

Check Point で中間評価を行い、児童の学習進度や理解度を見取り、助言を行ったが、人数の多い学級において同様の見取りと助言を行うことには困難が予想される。教師が児童の学習進度や理解度をより効率的に見取る工夫や、児童自身が自己評価や相互評価を通して自己の学習状況を把握し、自律的に学習できる手立てを講じたい。

## V 資料

### タスクマネージャー 元

※タスクカードの「p 数字〇〇」は、教科書ページと学習活動を表す。

**Unit 5 Goal ○○ 町のすてきなところをたくさん知ってもらうために、お気に入りの場所への道案内や、あつらいいなと思う施設の紹介を、自分の気持ちを含めて伝え合おう。**

**CHECKPOINT** 友達4人と ○○ 先生に…

④もっとよい町になるように、あつらいいなと思う施設とその理由を伝え合おう。

② ○○ 町のすてきなところを伝えるために、おすすめの場所とそこでできること、自分の考えや気持ちを紹介しよう。

町にあるもの紹介  
←p.53 Let's Watch

町にあるもの聞き取る  
←p.53 Let's Listen1★

おすすめの場所でできるることを言う→p.52 Step1

おすすめの場所を伝えれる→p.52 Step2

①簡単な地図をつかって道案内をしよう

道案内の表現→p.52 Let's Watch1

道案内を開き取る←p.52 Let's Listen1★

位置を開き取る←p.52 Let's Listen2★

道案内をする←p.52 Let's Try1

### タスクカード活動例①

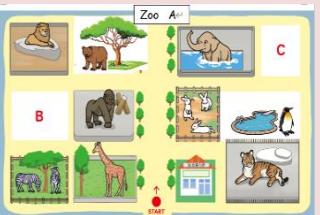
道案内をする

←p.52 Let's Try 1

A: Where is the lion?

B: Go straight for two blocks.

Turn left and go straight for one block. You can see it on your right.



### タスクカード

自分で取組む順を決めてタスクマネージャーに並べよう。

Check Point 1目指して

道案内の単語  
←MPD p27

位置の言い方  
←MPD p27

「どこ？」  
←Let's Chant1

位置を開き取る←p.52 Let's Listen2★  
[https://wwb.tsho.jp/r6/eig/000/contents/narration/index.html?id=5\\_52\\_No\\_1&g=5&isEntrance=0](https://wwb.tsho.jp/r6/eig/000/contents/narration/index.html?id=5_52_No_1&g=5&isEntrance=0)

Check Point 2目指して

おすすめの場所の名前  
←MPD p26

町にあるもの聞き取る←p.53 Let's Listen3★  
[https://wwb.tsho.jp/r6/eig/000/contents/narration/index.html?id=5\\_53\\_No\\_1&g=5&isEntrance=0](https://wwb.tsho.jp/r6/eig/000/contents/narration/index.html?id=5_53_No_1&g=5&isEntrance=0)

Check Point 3目指して

「これは何？」  
←MPD p36-37

好きなものなどを言う  
←MPD p36

感想・様子を伝える  
←MPD p33

自分でもっと学習

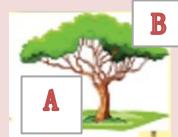
### タスクカード活動例②

位置を聞き取る

←p.52 Let's Listen 2

A: Where is the monkey?

B: It's under the tree.



### 児童 A タスクマネージャー

おすすめの場所の名前  
←MPD p26

町にはいい施設の名前  
←MPD p26

好きなものなどを言う  
←MPD p36

位置の言い方  
←MPD p27

CP ② 道案内を開き取る←p.52 Let's Listen1★ ok

位置を開き取る←p.52 Let's Listen2★ ok

CP ③ 道案内の単語  
←MPD p27 ok

町にあるものを聞き取る→p.53 Let's Listen3★ ok

おすすめの場所でできることを言う→p.52 Step1 ok

CP ① 道案内の表現→p.52 Let's Watch1 ok

道案内をする←p.52 Let's Try1 ok

町にあるもの紹介←p.53 Let's Watch ok

### 児童 B タスクマネージャー

おすすめの場所の名前  
←MPD p26

町にはいい施設の名前  
←MPD p26

好きなものなどを言う  
→p.52 Step1

感想・様子を伝える  
←MPD p33

CP ② 町にはいい施設の名前  
←MPD p26

町にはいい施設を言う→p.52 Step1

CP ③ 町にあるものを聞き取る→p.53 Let's Listen3★

町にあるもの紹介←p.53 Let's Watch

CP ① 道案内の表現→p.52 Let's Watch1

道案内を開き取る←p.52 Let's Listen1★

位置を開き取る←p.52 Let's Listen2★

道案内をする←p.52 Let's Try1