
コミュニケーションを活性化させるための英語活動の工夫

～インフォメーション・ギャップを取り入れて～

高崎市立城東小学校

- 校 長 青木 和雄
- 児童数 748名
- 学級数 27学級
- 執筆者 教諭 小淵 良美
- 住 所 〒370-0046 高崎市江木町128-1
- 電 話 (027)322-5438
- URL http://swa.city.takasaki.gunma.jp/joutou_sho/
- 研究所 高崎市教育センター



1 主題設定の理由

本校では5・6年生から導入される外国語活動に、児童がスムーズに入れるよう1年生から英語活動を行っている。第3学年の予定時間は年間10時間である。低学年の段階から外国語指導助手（以下ALT）と交流し、楽しく英語活動を行うことで、高学年からの本格的な外国語活動の授業の導入に抵抗なく参加することができる。第3学年の児童は2年生までに、ゲームを通して英語に親しむ活動を中心に行ってきた。中学年の段階では、学んだ英語表現を使ってコミュニケーションを図る体験を取り入れていくことで、高学年で行われる英語を通してのコミュニケーション活動に慣れていくことができるととらえている。

英語活動において、児童は歌やゲームを楽しみながら英語活動に意欲的に取り組んでいる。また、ゲームを通して学んだ英語表現を使って楽しく活動を行っている。しかし、ゲ

ームを通しての活動では、活動を早く終えることや勝敗にこだわってしまいコミュニケーションを意識して活動しているとは言えない。さらに、コミュニケーションの仕方も決まった形の英語表現を言うことだけに気持ちが向き、その返答には関心を向けていない様子である。これは、英語表現が単なる単語の羅列となり、意味が理解されずに発せられているからである。これまでの英語活動では、互いの気持ちをやりとりしたり、コミュニケーションを活発に行ったりすることはできなかった。英語活動を通して、友達とコミュニケーションを図り、自分の考えや思いを伝え、分かってもらえる喜びや、また反対に友達からの意見や考えを聞き、知る喜びを感じることは大切である。そこで、速さを競ったり、勝敗を決めたりする活動ではなく、相手の話す内容に関心を持ち、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を養う活動を考える必要がある。

コミュニケーションを図る際には、話す相

手とアイコンタクトをしたり、あいさつから会話がスタートしたりすることが必要である。さらに、自分の思いを相手に伝え、それを聞いた友達の考えや返答に関心を持ち、その返答をもとに活動がさらに進んでいくことが求められている。

そこで、児童同士のコミュニケーションを活性化するために、インフォメーション・ギャップを取り入れた英語活動が効果的であると考えた。まず、活動の中で一方が知っている情報をもう一方が知らないという状況を作る。そして、自分が知らない情報を集めないと解決できない課題を与える。こうすることで、相手はどんな情報を持っているのだろうかという興味・関心を高めることができる。また、もっている情報にずれがあることで、与えられた課題を解決するために何度も聞き合う必要性が出てくるので、自ら進んでたくさんの友達と会話をするのできるのである。このように、インフォメーション・ギャップを取り入れた英語活動を通して、楽しくかつたくさんの友達とコミュニケーションを図りながら英語活動が行われれば、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を養うことができ、コミュニケーションが活性化されると考えた。

2 研究の概要

(1) 研究のねらい

児童同士で情報交換をする必要性のあるインフォメーション・ギャップ活動を取り入れて英語活動を行うことにより、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を身に付けることができ、コミュニケーションの活性化につながるということを実践を通して明らかにする。

(2) 研究の仮説

児童に親しみのあるスーパーでの買い物

という生活場面を設定して、インフォメーション・ギャップを取り入れた英語活動に取り組めば、児童が友達と関わることに興味・関心を持ち、積極的にコミュニケーションを図るようになるだろう。

(3) 研究に対する基本的な考え

① コミュニケーションとは

コミュニケーションは、会話、対話、討論などを通して、双方向に情報が行き来することである。コミュニケーションの際、メッセージ（情報）の送り手と受け手がいて、実際には、この交代によって言葉のやり取りが続けられる。ここでは、以下のように考える。

コミュニケーションとは、自分の思いを相手にきちんと伝えようとしたり、また相手の話す内容に関心を持ち、聞こうとしたりすること。

② コミュニケーションの活性化とは

児童は、これまでゲーム中心の英語活動を行ってきた。そのため、ゲームを進めていくという目的で、英語表現を用いて友達と会話をし、コミュニケーションを図ってきた。また、同性の子とのみコミュニケーションを図る児童の姿も多くみられた。そこで、コミュニケーションが活性化されている状態を次のように考えた。

相手の話す内容に関心を持ち、他の児童と英語表現を介して積極的に関わろうとしている児童の姿。

③ インフォメーション・ギャップとは

複数の者が、それぞれ違う情報をもっている状態を指している。その情報のずれを使って、問答を行い、情報交換することを活動の目的としている。未知の情報が存在することで、それを解明しようと児童の興味・関心は

高まるのではないかと考えた。また、それぞれが異なる情報を持っていることで、一度の会話では活動が完結しないのである。自分の情報を相手に伝えたり、相手の情報を聞いたりする必要性が何度も生じてくる。そこで相手のもっている情報を知りたい・聞きたいという態度が生まれ、意欲的に発話し、コミュニケーションを図ることができると考えた。これらの流れを図1に表した。

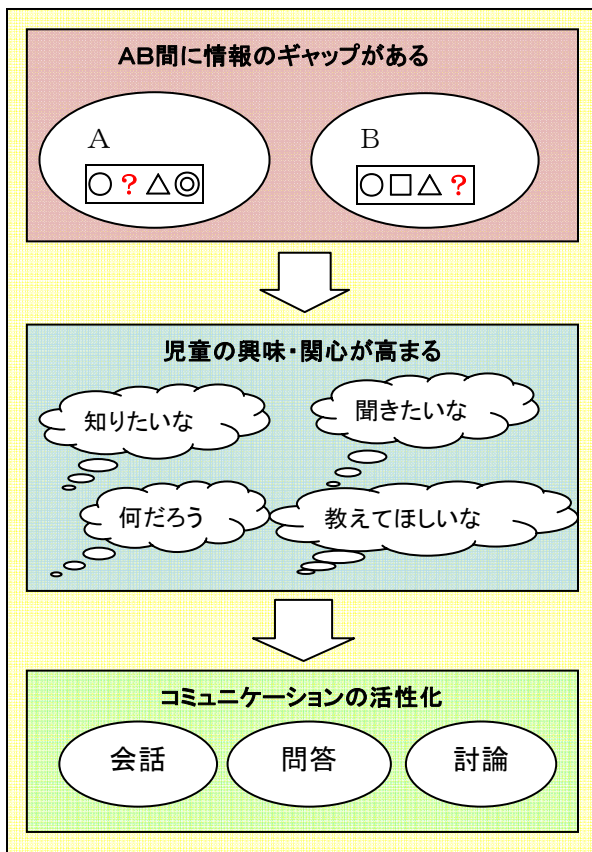


図1 インフォメーション・ギャップ活動の仕組み

3 単元の構成

本題材は、小学校学習指導要領の外国語活動の第3指導計画の作成と内容の取扱い(1)ア「外国語でのコミュニケーションを体験させる際には、児童の発達段階を考慮した表現を用い、児童にとって身近なコミュニケーションの場面を設定すること」を受けて構成した。「児童の発達段階を考慮した表現」としては、スーパーマーケット

(以下、スーパーとする)にある品物の中で児童に馴染みのある単語 ice cream, doughnut, meat, cola, comic, flower の6単語と I want ～. Where is it? At No.5.などの表現を扱うこととする。「児童にとって身近なコミュニケーションの場面」としては、社会科で「スーパーではたらく人」を学習しているので、スーパーをコミュニケーションの場面とした。

児童にとってスーパーは身近な生活場面であり、興味を持って話を聞いたり、調べたりしたくなる場であるといえる。そこで、「スーパーで買い物をしよう」という場面を英語活動に取り入れることにした。

本題材における活動では、それぞれの児童がもつ情報にずれを生じさせ、児童同士の間で情報を伝達し合う必要性のある場面を設定するために、インフォメーション・ギャップを取り入れることにした。スーパーで買い物をする際、品物を手にするにはその売り場まで足を運ばなければならない。活動の中で、売り場についてのインフォメーション・ギャップを作ることで、児童はお互いに品物の売り場を尋ね合い、教え合うという活動を英語で行っていくことができ、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を身に付けることにつながる。これらのことを踏まえ、図2のように単元構想をした。

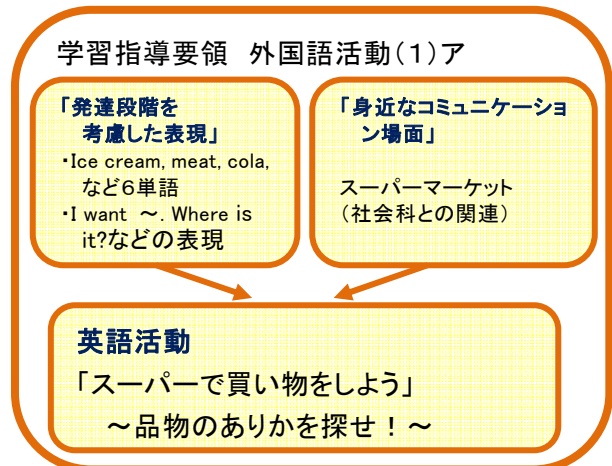


図2 単元の構成

4 実践の内容

(1) 指導方針

- 児童が楽しく親しみをもって活動に取り組めるように児童に親しみのある場面を設定する。
- 社会科でのスーパー見学をもとに、児童から品物の種類を出させ英語での表現を知る機会を事前の社会科の時間に紹介しておき、その中から単語を選ぶ。
- 単語の練習を行う際、児童がテンポよく英語を発することができるように ALT とタイミングを合わせて絵カードを提示したり、発音したりする。
- 楽しく英単語の練習ができるようにキーワードゲームを行う。

<キーワードゲームのルール>

- ①ペアを作り二人の間に消しゴムを置く。
- ②絵カードの中から ALT がキーワードを1つ選ぶ。
- ③「ice cream (ALT)、ice cream (児童)、手を2回たたく」のパターンで、単語を繰り返す言う。
- ④キーワードが言われたときは、消しゴムを素早く取る。



図3 キーワードゲームをする児童

- 活動の内容を理解しやすいように、活動の仕方を ALT とデモンストレーションを行い提示する。
- スーパーでの買い物の様子を体験できるように、教室をスーパーと見立て、机や

段ボールを商品棚とし、児童の興味・関心を高められるようにする。



図4 スーパーと見立てた教室で買い物をする児童

- 活動の中でインフォメーション・ギャップである状況が保たれるように、活動のきまりを作り児童に提示する。

活動のきまり

- 一人につき1回だけ質問する。
- 自分の持っている品物の場所だけ教えることができる。
- 一つ目の商品が買えたら、二つ目、三つ目買いに行く。
- 全ての商品が買えたら、決まった場所に移動し、まだ買っていない友達に尋ねられたら売り場を教える。

(2) 指導内容

ア 目標

スーパーマーケットで買い物をする活動を通して、自分の欲しいものを相手に伝えたり、友達から売り場の情報を得ようとしていたりして、積極的にコミュニケーションを図ろうとしている。

イ 教材

CD「Hello, How are you?」、スーパーの品物の絵カード(掲示用)、商品棚としての段ボール(No.1~6)、ワークシート A・B・C・D・E・F(児童用)、振り返りカード

ウ 展開

児童の学習活動	時間	指導上の留意点	
		担任	ALT
Greeting・warming up (あいさつ・ウォーミングアップ) ・英語であいさつ ・Hello Song を歌う。 ・英語でじゃんけん (rock, paper, scissors, 1・2・3)	5	<ul style="list-style-type: none"> 一緒にあいさつをする。 ALT と対話しモデルを見せる。 一緒にじゃんけんをし、楽しい雰囲気の中で英語活動が始められるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 元気にあいさつをする。 担任に How are you? と聞きモデルを自然に提示する。 じゃんけんをして児童を盛り上げ、楽しい雰囲気を作る。 rock, paper, scissors, 1・2・3
Review(復習) ・本時のめあてを知る。 ・ALT の後に続いて単語練習を行う。 ここで使う単語は <u>ice cream, doughnut, meat, cola, comic, flower</u> である。 ・キーワードゲーム	7	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">スーパーで買い物をしよう！</div>	
Practice(練習) ・担任とALT のデモンストレーションを見て、自分の買いたい品物の伝え方と場所の尋ね方・答え方を知る <品物の伝え方> I want _____. <場所の尋ね方> Where is it? <答え方> At <u>No.5.</u>	15	<ul style="list-style-type: none"> 実際にスーパーと見立てた教室の中を移動しながら、自分の買いたい品物の伝え方とその場所の尋ね方を ALT とのデモンストレーションで提示する。 児童とともに ALT に続いて英語表現を繰り返し発音する。 児童がスムーズに活動を行えるように、英語の表現を(Where is it? →Where? At No.5.→No.5)のように簡略化して練習する。 活動でのイメージをつかめるように、ワークシートを見せながら、練習を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 絵カードに合わせてテンポよくはっきりと発音する。 児童が苦手な単語を繰り返し発音したり、ゆっくり強調して発音したりする。 キーワードゲームに児童が集中できるよう、ゲームを進める。 担任とのデモンストレーションを提示する。 A: Hello. B: Hello. A: <u>I want ice cream.</u> <u>Where is it?</u> B: At No.5. A: Thank you. Bye B: Bye. ・相手がその場所を知らないという状況もデモンストレーションする A: <u>I want ice cream. Where is it?</u> B: Sorry. I don't know.
Activity(活動) ・それぞれ違う情報が書かれた6種類のワークシートの中から、1枚のワークシートをもらう。 (*1 ワークシート) ・自分の買いたい品物を三つ選び、ワークシートの絵に丸をつける。 ・自分の買いたい品物がどこにあるかを友達に聞く。場所が分かったら番号の書いてある箱の中から絵カードを取る。 ・三つ全ての品物を買うことができた児童は、決まった場所に移動し、まだ売り場を見つけない児童に尋ねられたら売り場を教える。	15	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">品物の売り場を聞きだし、自分の買いたい品物を買に行こう！</div>	
		<ul style="list-style-type: none"> 違う情報が書かれたワークシートが6種類あることを伝え、自分のワークシートに書かれている情報がどれかを確認させる。 友達との交流が広がるように意図的にワークシートを振り分け、たくさん友達と会話ができるようにする。 ワークシートを提示しながら活動内容の説明を行い、イメージをつかめるようにする。 活動におけるきまりを全体で確認し、スムーズに活動が行えるようにする。 なるべく多くの児童と関わり合う機会を作るために「一人につき1回だけ質問する」と制限をかける。 インフォメーション・ギャップのある状況を保つために、「自分の持っている品物の売り場だけを教える」ときまりをつくり、各々が持っている情報の数に違いが出ないようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 活動内容の説明をしている際、担任の説明に合わせて実際に丸をつけたり、ワークシートを持って移動したりして、活動のイメージをつかめるようにする。 児童と一緒に楽しく活動する。 とまどっている児童に声をかけヒントを与える。 上手に会話をしている児童を賞賛し自信がつくようにする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">評価項目 ・自分の買いたい品物について進んで友達とコミュニケーションを図ろうとしている。【観察】</div>			
Greeting (あいさつと振り返り) ・本時の学習を振り返り、カードに記入する。 (*2 振り返りカード) ・あいさつをする。	3	<ul style="list-style-type: none"> 振り返りカードに記入させ、何人かの児童に発表させる。その際、児童の良かった点を賞賛し英語活動での取り組みに自信がもてるようにする。 あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 児童のよかった点を全体の前で賞賛し、英語活動への意欲が高まるよう促す。 あいさつをする。

5 まとめ

実践授業を行う前と行った後にアンケートをした。アンケートから「英語活動は楽しいか。」「楽しいと思う活動は何か。」という質問項目の結果を比較したところ、以下のことが分かった。(図5、図6)

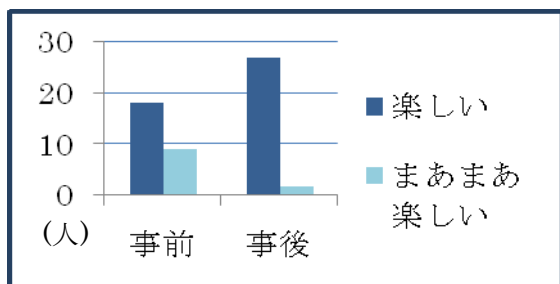


図5 「英語活動は楽しいか」

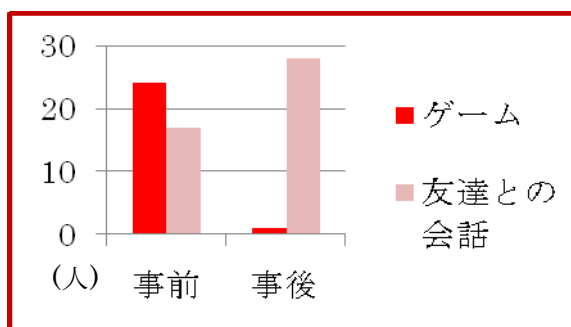


図6 「楽しいと思う活動は何か」

図5のアンケート結果から、英語活動を楽しんでいると感じる児童が増えたことが分かる。また、図6のアンケート結果から、ゲームより友達と会話をする活動の方が楽しいと答えた児童が増えたことが分かる。

今回の研究における成果と課題は次のとおりである。

(1) 研究の成果

まず、成果は次の三点である。

一つ目は、インフォメーション・ギャップを取り入れた買い物活動において、これまでコミュニケーションを図る際に、同性の子と会話することが多かった児童が、異性の子との交流も広げることができるようになったことである。これは、同性の子とだけ会話を

しても品物を買うという目的を達成させることができないことから分かる。

二つ目は、インフォメーション・ギャップとして、お互いに違う情報を持っていることで、相手の情報に関心を持ち、意欲的に尋ねようとする姿が見られたことである。

三つ目は、活動の感想で、「たくさんの友達と会話することができてよかった」「自分の買いたい品物を全て買うことができてうれしかった」などがでたことから、児童は活動を通して、達成感を味わうことができたことである。これらのことから、インフォメーション・ギャップを取り入れた活動はコミュニケーションの活性化を図るのに有効であったといえる。

(2) 今後の課題

インフォメーション・ギャップを取り入れたことでの課題は次の二点である。

一つ目は、活動の中で、インフォメーション・ギャップを保つために、活動におけるきまりやルールが複雑となり、児童にとって理解しづらいものとなってしまったことである。インフォメーション・ギャップを取り入れた活動を行う際には、説明やきまりを簡略化し、児童に提示できるようにしたい。

二つ目は、活動時間内に早くギャップを解決し終えた児童が、時間を持て余してしまったことである。どのような個別の支援・活動を示していくかを考えていきたい。

今後、インフォメーション・ギャップを様々な活動場面で取り入れて活用していきたい。例えば、ペア活動として、ペアで異なる情報を持ち、繰り返し質問をしながらギャップを解決することで、英語表現の繰り返し練習としても活用できると考える。他にも、グループ活動として、グループのメンバーそれぞれが、異なる情報を他のグループから集め合う活動をすることで、協力し合う態度を養うこととしても活用できると考える。