

積極的にコミュニケーションを図ろうとする 態度を育む外国語活動の授業づくり

—— 「外国語活動応援パッケージ」を活用した指導の工夫を通して ——

長期研修員 津久井 理恵

《研究の概要》

本研究は、小学校外国語活動において、「外国語活動応援パッケージ」を活用して、学級経営を基盤として学級担任が授業をすることにより、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図ることを目指したものである。「外国語活動応援パッケージ」では、人と関わる上で大切にしたい価値観や態度から学習段階を①「安心な関わり合い」（安心して関わり合える集団づくり）②「認め合い」（相手を大切に
する価値観や態度の育成）③「英語での伝え合い」（目的・場面・状況を考えて伝え合う態度の育成）、という三つの段階に分け、それぞれの段階に応じた考え方や言語活動、教材・教具を提案する。これらの手立てを使った活動を繰り返すことで、場面や状況を考え、コミュニケーションを図る目的を意識して、相手に伝わるように積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育む。

キーワード 【外国語活動 学級担任 学級経営 外国語活動応援パッケージ
相手意識 コミュニケーションの目的・場面・状況】

群馬県総合教育センター

分類記号：G09-04 平成28年度 259集

I 主題設定の理由

小学校学習指導要領では、「コミュニケーション能力の素地を養う」ことが外国語活動の目標として示されている。「コミュニケーション能力の素地」とは、小学校段階で外国語活動を通して養われるべき、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度などを指したものである。現在、平成32年度の次期学習指導要領の全面実施に向けて、中央教育審議会の教育課程部会で改訂作業が進められている。その中で外国語活動の早期化・教科化が決定している。現在の5・6年生の目標が3・4年生に前倒しをされる。また、本県においても、平成28年度「学校教育の指針」で、「自分の思いや考えを簡単な英語で伝え合う活動を取り入れるなど、相手意識を持ちながらコミュニケーションを図る楽しさを感じられる活動の工夫」が重点として挙げられており、外国語活動には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が求められている。

研究協力校では、今年度より3・4年生の外国語活動の先行実施を始めた。児童の多くは外国語活動を楽しみにしており、ゲームやチャンツを通して英語の音声や表現に少しずつ親しんできている。しかし、ゲームや活動そのものが目的となり、相手の言うことを聴いていなかったり、ゲームの勝敗にこだわったりしてしまい、落ち着かなくなる様子も見受けられる。コミュニケーションを図る目的意識、相手意識を育み、英語で積極的に伝え合おうとする態度の育成が重要であると考えます。

文部科学省では、中学年の授業は担任中心の「活動型」で行うという指導の方針を出している。担任が英語を学ぶ「学習者のモデル」であることを児童に示したり、担任だからこそできるきめ細やかな支援をしたりすることが期待されている。しかし、多くの教員は自分が主担当として外国語活動することに不安を感じている（今年度、本県において行われた「小学校英語教育推進教員研修」参加者222名のアンケート結果では72%が「不安」と回答）。そこで、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に向け「外国語活動応援パッケージ」を提案する。これは学級経営を基盤として学級担任が外国語活動の目標に向かう授業づくりをすることができる手立てである。「外国語活動応援パッケージ」では、「聴く・話す」というコミュニケーションを図る上で大切にしたい態度から児童の実態を把握し、学習段階を①「安心な関わり合い」（安心して関わり合える集団づくり）②「認め合い」（相手を大切にしている価値観や態度の育成）③「英語での伝え合い」（目的・場面・状況を考えて伝え合う態度の育成）という三つの段階に分け、それぞれの段階に応じた考え方や言語活動、教材・教具などを提案する。

以上のように、「外国語活動応援パッケージ」を活用した授業づくりでは、目的・場面・状況を意識して、相手に伝わるように積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育むことができると考え、本主題を設定した。

II 研究のねらい

外国語活動において、場面や状況を考え、コミュニケーションを図る目的を意識して、相手に伝わるように積極的に英語で伝え合おうとする態度を育むために、「外国語活動応援パッケージ」を活用した指導の工夫を行うことの有効性を、実践を通して明らかにする。

III 研究仮説

- 1 「安心な関わり合い」（安心して関わり合える集団づくり）の段階において、「ソーシャルスキルグッズ」の活用と外国語活動のルールを尊重できるようにすることは、安心して関わり合える雰囲気をつくり、人と関わりたいという気持ちにつながるだろう。
- 2 「認め合い」（相手を大切にしている価値観や態度の育成）の段階において、競争でなく協働のゲームを導入したり、認め合い活動をしたりすることは、相手意識を育み、人間関係が深まる中で、自己有用感が高まり、英語を使って友達ともしっかりと伝え合いたいという気持ちにつながるだろう。

3 「英語での伝え合い」（目的・場面・状況を考えて伝え合う態度の育成）」の段階において、「状況設定ゲーム」「ループリック入り振り返りカード」を活用することは、コミュニケーションを図る目的を意識した活動が行われるようになり、英語で積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育むことにつながるだろう。

IV 研究の内容

1 「積極的にコミュニケーションを図ろうとする児童」について

本研究で捉える積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度とは、外国語を学び始めた児童が、コミュニケーションを図る目的を意識し、相手の様子を感じたり、言葉を聴いたりすることを大切にしながら、英語で積極的に伝え合おうとする態度と捉える。

2 研究構想図



3 「外国語活動応援パッケージ」について

——「うれしい！楽しい！」と自己有用感で英語を学ぶ意欲・態度を育む——

英語での言語活動を通して、「うれしい！楽しい！」と感じる経験を積み重ね、自己有用感を高めることが、英語を学び続ける意欲・態度を育むと考える。意欲・態度を育むための考え方や英語での言語活動、教材・教具などを「外国語活動応援パッケージ」として取りまとめる。

「聴く・話す」というコミュニケーションを図る上で大切にしたい価値観や態度から児童の実態を把握し、学習段階を三つのステップに分ける。学級担任の児童理解を基に、ねらいを設定し、各ステップの「外国語活動応援パッケージ」から言語活動や教具を選択し、組み合わせて単元を構成する。

以下は教師のねらいとそれに応じた主な外国語活動応援パッケージを対応させたシートである。

表1 外国語活動応援パッケージ選択シート

—教師のねらい— (①からスタート)	⇒	～外国語活動応援パッケージ～ 「言語活動」 + 教具
<input type="checkbox"/> ⑧英語でのやりとりを 目的意識・相手意識を持ってさせたい	⇒	p.6「状況設定ゲーム」 + 「オーディションゲーム」 + 状況設定カード 振り回りカード やりとり言葉 やりとりフラワー
<input type="checkbox"/> ⑦子ども同士のつながりを広げ・深めたい	⇒	p.5「ハッピートーク」 + ハッピーカード 協働のゲーム
<input type="checkbox"/> ⑥勝敗にこだわらず楽しんで活動させたい	⇒	p.4「ミッションゲーム」 + 外国語活動のルール p.5協働のゲーム ※①～⑤が大体できてから
<input type="checkbox"/> ⑤周囲への共感性を高めたい	⇒	p.4「ジェスチャーリレー」 + 外国語活動のルール 「テーマBONGO」
<input type="checkbox"/> ④クラスへの所属感を高めたい	⇒	p.4手遊び歌やTPR（歌と体の動き） 「ジェスチャーリレー」
<input type="checkbox"/> ③うるさくならず活動させたい	⇒	p.4「数stand and sit」 + ソーシャルスキルグッズ 「プレイ忍者(ミッションゲーム)」 + 外国語活動のルール
<input type="checkbox"/> ②「聴く姿勢」を身に付けさせたい	⇒	(授業の始めから全ての活動で) + ソーシャルスキルグッズ
<input type="checkbox"/> ①温かく落ち着いた雰囲気です授業を始めたい	⇒	(授業の始め) + ソーシャルスキルグッズ

(1) ステップ1「安心な関わり合い」（安心して関わり合える集団づくり）の段階の考え方

① 手立て（言語活動や教材・教具など）を進める上での基本の考え方

年度始めの学級づくりの時期から外国語活動が始まることを考慮し、児童同士が安心して関わり合える土壌づくりをする段階である。英語での活動を通して、児童の望ましい態度を主に教師が認めることにより、「うれしい！楽しい！」と感じる経験を積み、望ましい価値観や態度の強化を図る。英語での言語活動を通して、具体的に押さえない態度は次の三つである：

- a. 指示が通る集団になるために、話を聴くことができる
- b. 互いが嫌な思いをしないで活動するための外国語活動のルールを尊重できる
- c. 騒がしくならず動作、移動ができる

② ステップ1に向いている言語活動

基本的なソーシャルスキルが身に付くことを意図した活動や、クラスへの所属感を高めるグループ・アプローチの要素を入れた活動が適している。ゲームは勝ち負けをつけないやり方に替えるか児童の実態に合わせたやり方にする。比較的容易に「めあてが達成できた！」と感じられる以下のような活動が望ましい。

- 歌やチャンツ、手遊び歌、TPR（音に合わせて体を動かす活動）など、個人でできる活動や、クラスのみなが一つのチームになってできる活動
- 教師や友だちの動作や言ったことをまねる共感性を育む活動
- 「静かに〇〇を見つけてくる」などのミッションゲーム系の活動

表2 ステップ1の言語活動例

言語活動名(○)と目的(★)	やり方など	備考
外国語活動のルールを学ぶ活動 ○【数】de stand and sit ★静かに起立・着席 ★クラスの所属感 ★【数】を聞き取る・慣れる ※【数】は色々な単語でも可 ★ は英語学習の目的	(♪アニメなどの替え歌) ①クラスみんなで一つのチームになることを確認する ②めあては「歌に合わせて二つのミッションをする」ことを確認する (ミッション1:静かに起立・着席/ミッション2:最後の数(ここでは21)をクラス全員でジェスチャーをして声をそろえて言う) ③【数】が表裏に書かれたカードを一人1枚もらう ④音を立てないで起立・着席ができるように、机といすの間を開け、立ったり座ったりの練習をする ⑤歌に合わせてカードを見せて立ったり、座ったりする ⑥振り返りでは最後までみんながよく聴いていて、音を立てずに立ったり座ったりができたことを称賛する	・始めは音だけだと自信がない ・児童が多いので、カードなどの掲示資料も使う ・慣れたら数を言って立つ ・【数】の歌のほかの例は ♪キラキラ星 ♪seven steps ♪あたま、かた、ひざボン ・【数】は色や形、身の回りにある物など、替え歌にできれば、何でも可能
手遊び歌 ★所属感 ★聴く	○♪Touch the 【カラー】 ○♪No, I don't.ジェスチャーゲーム	(資料編参照)
○テーマ BONGO ★共感性 ★聴く	好きな動物、果物などのテーマ BONGO	(資料編参照)
○ジェスチャーリレー★共感性★聴く	○ジェスチャーリレー【 HOW ARE YOU?】	(資料編参照)
ミッションゲーム: ○プレイ 忍者【アルファベット】カード取り編 ★静かに起立・着席・移動 ★所属感 ★勝ち負けの受け入れ ★【アルファベット】を聴きとる ※【アルファベット】は色々な単語でも可	①めあては「忍者になって楽しくミッションを成功させることー聴きとったアルファベットを取ってくることを確認する (注:間違ってもよいことを確認。クラスの実態により、間違いをした友だちを、責める態度が良いかどうか確認しておく) ②4人一組のチームを作り、忍者1, 2, 3, 4を確認する ③チームと同じ数の机を教室の端に置き、その上にアルファベットカードを適当に広げておく ④忍者1から順に、教師の言ったミッションのアルファベットカードを静かに取ってチームに戻る(違うカードの場合、児童たちはジェスチャーで自然に教え合う) ⑤教師は黒板に答えとなるアルファベットカードを掲示する ⑥振り返りでは、よく聞いていたり、教え合う姿が見られたりしたチームや児童、全体のがんばりを称賛する	・事前にアルファベットの文字と音を一致させる活動を行っておくことが前提 ・【アルファベット】は色、形、数などに替えても良い ・色・形・数に替えたときは、カード取りだけではなく、廊下や教室の見えない所に貼っておいたイラストの色や形などを覚えて色を塗るミッションに替えても良い ・GUNMA など児童の興味を持つ語にしても良い


③ ステップ1の教材・教具など

「聴く」ことを中心とした基本的なソーシャルスキルを身に付け、安心して関わり合える雰囲気を作るためのツールが中心である。実態に応じ、次の段階でも使うと良い。

表3 ステップ1の教具

教具名(◇)と目的(★)	使う場面や方法	特長
◇ソーシャルスキルグッズ ★温かく落ち着いた雰囲気 気で始業 ★聴く姿勢 【聴く姿勢】を中心に人と関わる価値観や態度を育む道具 ◇目ビーム・口・膝うちわ	○授業の始めや児童の注意を集めたいとき、教師の目を見て話を聞いている児童に対して使う ①その児童の名前を呼び「目ビームうちわ」を示す ②うちわの裏にあるほめ言葉 (Good eye contacts!) を言う ③「ハッピーボール」を「ハッピーバスケット」に移しかえる ○ほかにも「口を閉じている」「背筋を伸ばし膝に手を置いて話し手に体を向けている」「ジェスチャーを使っている」「繰り返しを使っている」うちわ(全5種類)があり、それらを使って同様に児童の態度を認める ○うちわの裏には指示する言葉などのセリフが書かれている	・視覚的な道具を用いることで低・中学年の児童でも「何を褒められているのか」が分かりやすい ・絵のあるうちわにより、担任は簡単な英語を用いれば何について称賛したかを全体に示せる ・裏に授業で使う褒め言葉が書いてあるので担任が英語を言いやすい ・ほかの児童も認められようとするので話を聴こうとする落ち着いた雰囲気が学級に育まれる



◇ハッピーボールとバスケット ★聴く姿勢 ※うちわと一緒に使う	○新しい活動に入るときや活動の中間評価でも同様に行う ○振り返りでハッピーバスケットに貯まったハッピーボールを数える		・ハッピーボールとバスケットにより全体の前で認められたことが可視化され児童の自己有用感が高まる ・いつも授業が温かな雰囲気始まり、終わることができる
◇ユア マイク ★聴く姿勢	○授業で話す人を特定するマイク ○口を閉じ、姿勢を正し挙手をしている児童にマイクを渡す		(資料編参照)
外国語活動のルール ◇当たり前だけ大切なこと ★活動のルールの尊重	○授業開きや新しいゲームをする前に、「静かな所作をする」「友だちを責めない」「話を聴く」「(ゲームの結果よりもめあてへの姿勢(プロセス)」が大切なことを確認する		・トラブルが起る前こ大切にしたい価値観を伝えることで児童や集団の失敗を防ぐ
◇指ハイタッチと指ロータッチ ★勝ち負けの受け入れ	○ゲームで勝ったとき、負けたときの表現 ・他の表現に替えても良い(例:GOOD JOB!(称賛) GOOD LUCK!(次回がんばろう)に替えても良い (資料編参照)		・勝ち負けの表現の仕方を事前に確認しておくことで、見通しをもつことができる ・ゲームに勝つことではなく、一緒に楽しみながら活動することが意識される

(2) ステップ2「認め合い」(相手を大切にしている価値観や態度の育成)の段階の考え方

① 手立て(言語活動や教材・教具など)を進める上での基本の考え方

安心して関わり合える土壌を基盤に、英語での活動を通して、自他を大切にしている価値観や態度を育む段階である。「相手を大切にしている」という価値観を基に児童同士で認め合い、自己有用感が高められることにより相手意識や英語を学ぶ意欲を育む。教師が「アイコンタクト」などと指示することはせず、児童同士の認め合いや教師の称賛により「相手を大切にしている」ことを共通の価値として児童が納得して獲得していけるようにする。具体的に押さえてほしい態度は次の二つである。

- a. アイコンタクトや聞こえる声等の「相手を大切にしている工夫」を示すことができる
- b. 友だちの「相手を大切にしている工夫」を友だちの「よさ」として気づき、相手に伝えることができる

② ステップ2に向いている言語活動

活動のペアやグループを替えることで、人間関係を広げたり、深めたりしていき、多くの友だちから「よさ」を認められる機会を意図的に作る。

- ・「協働」の概念を基にしたグループ・アプローチなどの要素を入れた活動
- ・チームで協力するミッションゲーム系の活動

表4 ステップ2の言語活動例

言語活動名(○)と目的(★)	やり方など	備考
協働のゲーム: ★人間関係づくり ★勝ち負けにこだわらない態度 ○FRIENDSHIP 【色々な単語で】 ★英語の単語・表現に慣れる	・算数で学ぶ座標の考え方を基に、相手の描いたマークの場所を予想する“BATTLE SHIP”をアレンジしたゲーム ①めあては「友だちと互いのマークを当てよう」を確認する②配付された紙に相手に見えないように8~10個の○を書く ③相手に見せないようにファイルなどで仕切りをして、2人一組でチームを作り相手の描いたマークの位置を当てる “Do you like~?”“Yes, I do./No, I don't.”を使う ④何個当たったかを全体で聞く(チームの場合は合計した数) ⑤望ましい態度をしていたチームや児童を称賛する ⑥全体のがんばりを“GOOD JOB!”と称賛する ※始めの数回は教師と児童でゲームを行い、活動に慣れてから、児童同士で行うと良い	・Do you 【like】~?はほかの表現【have】などでも良い ・座標の横軸や縦軸になる英単語を数や形、色、食べ物などに入れ替えるなどの單元でもこのゲームを通して英単語や表現に慣れ親しむことができる。また復習にも有効に活用できる ・互いに視線や表情で答えを伝え、二人の気持ちを合わせるコツをつかんでいくと当てやすくなる
○チームで【数】当て	【数】4人のチームで英語で話し合い 飴玉の数を当てるゲーム	(資料編参照)
○ハッピートーク	ハッピーカード(p.6参照)を使って「相手を大切にしている工夫」を示すペアトーク	(資料編参照)
○セブンイレブン	【数】グループ・アプローチのアクティビティを活用したゲーム	(資料編参照)

③ ステップ2の教材・教具など

英語でもっと伝え合いたいという気持ちを育むために「相手を大切に作る工夫」を示せたことを互いに評価するカードを使う。認め合い活動では、離席をする活動が可能か、片側の席だけを一つずつずらす席順にするかなどは実態に合わせる。ほかの段階と同時に使っても効果的である。

表5 ステップ2の教具

教具名(◇)と目的(★)	使う場面や方法	特長
◇ハッピーカード ★自己有用感の育成 クラスの認め合いを可視化するための記述欄付き 座席表	○人と関わる言語活動(形態:ペアやグループ、フリーなど)の振り返りで認め合い活動をするときに使用 ○相手を大切に作る態度を示し、やりとりをした相手がHappyと感じたら、自分のカードの相手の座席の場所にサインがもらえる ○記述欄には友達の状態について良かったところを書く	・まだ話していない人が可視化され、関わろうとする動機付けになる ・相手を大切に作る態度を示し人と関わることで、自分が人を嬉しい気持ちにさせられることが意識され、自己有用感や相手意識が育まれる(資料編参照)
◇やりとりポイント揭示用 ★相手意識の育成	○活動前にデモンストレーションを見た後、「相手を大切に作る工夫」を考える	・「相手を大切に作る」価値を共有しやすくなる(資料編参照)

(3) ステップ3「英語での伝え合い」(目的・場面・状況を考えて伝え合う態度の育成)の段階の考え方

① 手立て(言語活動や教材・教具など)を進める上での基本の考え方

場面・状況を考えて目的を意識して相手に伝わるように英語でやりとりをする活動を通して、伝え合うことのできた達成感や喜びを感じるにより、コミュニケーションへの積極的な態度を育む段階である。自分のめあてに対する達成度が分かるルーブリック(行動指標)を入れた振り返りカードにより、意欲を継続し、望ましい価値観を共有することで、英語で積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育む。具体的に押さえない態度を次に示す。

場面や状況を考え、コミュニケーションの目的を意識して相手と伝え合う活動を行うことを通して、喜びを感じ、英語で積極的にコミュニケーションを図ろうとする

② ステップ3に向いている言語活動

相手の様子や周りの状況で、一つの表現(例 How many?)でも言い方が変わることを意識できる活動が良い。「お菓子をくれないお兄ちゃんに」「耳の遠いおばあちゃんに」など、児童が想像しやすい状況や相手にすると、どのように表現するかを児童は考えやすい。

表6 ステップ3の言語活動例

言語活動名(○)と目的(★)	やり方など	備考
○状況設定ゲーム ★目的・相手意識の育成 【What's this?】など 例:(相手:友だち 場面:授業中 状況:前の人の上で何か動いている) A: What's this? (驚いた/怖がった声で/小声など) B: What? A: Oh, my god!	①めあて(例「相手に伝える工夫を示して、伝え合おう」)を確認する ②一つの表現【例 What's this?】を使う状況設定カード(相手/場面/状況)を児童が選び、目的(例:驚きを伝える)を考える ③言い方やジェスチャー、反応を考える ④ペア数組が発表し、イメージを共有する ⑤相手に伝える工夫を挙げる ⑥隣同士のペアで活動をする ⑦自分のハッピーカードに相手の工夫を書き、相手の活動の様子が良いと評価したら相手のカードにサインする	・日本語と同様に、場面や状況に合わせて相手に伝える言い方が変わること気付かせたい ・【What's this?】をほかの表現【How many?/Do you like~? など】にしたときは、それに応じた状況設定カードを準備する
○オーディションゲーム ★目的・相手意識の育成 ★英語でのやりとりに慣れる	ペアやチームで、一つの英文(例:Yes, I do.)について色々な言い方を考えて表現する活動	(資料編参照)

③ この段階の教材・教具など

英語で伝え合えた楽しさや達成感を感じられるように、考えて伝え合うためのツールと、伝え合えた楽しさや達成感を児童自身が感じられるためのツールを中心とする。前の段階でも使用できる。

表7 ステップ3の教具

教具名(◇)と目的(★)	使う場面や方法	特長
◇やりとり言葉 ★やりとりの継続	○3年生でも使える言語活動の中でリアクションやつなぎ言葉として使う(資料編参照)	・英語での会話をなめらかにしたり、相手との共感的な関係を築いたりできる
◇やりとりフラワー ★相手意識の育成	○言語活動の中でマイク代わりに使い、話し手・聞き手を特定する	・やりとりが続いたことを可視化できる(資料編参照)

◇状況設定カード	○使い方は「状況設定ゲーム」参照	・コミュニケーションを図る目的に向かって場面や状況に応じて相手に合った伝え方を考え表現する態度を育む ・伝え方の工夫と理由を発表させると、日本語との共通点や目的に応じて相手に働きかける大切さが共有できる
★目的意識・相手意識の育成 (状況設定ゲームをするためのカード)	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>What's this?の例</p> <p>場めん</p> <p>じゅぎょう中</p> <p>相手のじょうきょう</p> <p>前の人の頭の上で</p> <p>何かが動いている</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>How many?の例</p> <p>場めん</p> <p>タカ、家で</p> <p>相手のじょうきょう</p> <p>「たくさんおかしを買ってもらった」と自まんにいる兄に</p> </div> </div>	
◇ループリック入り振り返りカード	○授業の始めに「めあて」を記入し、終末で達成度の尺度(ループリック:達成度を示す行動指標入り)を使って自己評価をする。自由記述付き ○今後への意欲の度合いについて問う欄では意欲レベル1～5の中から選択する(資料編参照)	・短い時間で共通の尺度を基に毎回の自己評価ができる。1枚のカードで継続して振り返りをするので、児童自身も変容を感じやすい ・めあてへの態度を共通理解しやすい
★目的意識・相手意識の育成		
★学ぶ意欲		

V 研究の計画と方法

1 授業実践の全体の概要及び指導計画

「外国語活動応援パッケージ」を①「安心な関わり合い(安心して関わり合える集団づくり)」②「認め合い(相手を大切にすることの価値観や態度の育成)」③「英語での伝え合い(目的・場面・状況を考えて伝え合う態度の育成)」の三つの段階で活用する。

対象	研究協力校 第3学年児童 68名 2学級	
実践1	実施期間	平成28年6月2日～平成28年6月22日(3時間×2クラス)
	単元名	好きなものを伝えよう
	単元の目標	活動のルールを大切にしながら、色や形の言い方や、ほしいものを伝える簡単な言い方を使ってやりとりを楽しむ
実践2	実施期間	平成28年6月29日～平成28年7月20日(4時間×2クラス)
	単元名	好きなものをたずねよう
	単元の目標	相手を大切にすることの態度を示しながら、好きなものやことを伝えたり尋ねたりする活動を通して、友だちとの交流を楽しむ
実践3	実施期間	平成28年9月7日～平成28年11月2日(8時間×2クラス)
	単元名	ふしぎなものがあるね / いくつかたずねよう
	単元の目標	場面や状況を考え、目的を意識して相手に伝わるように、数を聞いたり答えたりして伝え合い、楽しむ

2 検証計画

検証の観点	検証の方法
「安心な関わり合い」(安心して関わり合える集団づくり)の段階において、ソーシャルスキルグッズの活用と外国語活動のルールを尊重できるようにすることは、安心して関わり合える雰囲気をつくり、人と関わりたいという気持ちを高めることに有効であったか。	<ul style="list-style-type: none"> ・事前アンケート ・活動の観察 ・授業記録ビデオ ・振り返りカード(ループリック含む) ・ハッピーカード ・担任JTEアンケート
「認め合い」(相手を大切にすることの価値観や態度の育成)の段階において、競争でなく協働のゲームを導入したり、認め合い活動をしたりすることは、相手意識を育み、人間関係が深まる中で、自己有用感が高まり、英語を使って友達ともっと伝えたいという気持ちを高めることに有効であったか。	
「英語での伝え合い」(目的・場面・状況を考えて伝え合う態度の育成)の段階において、「状況設定ゲーム」「ループリック入り振り返りカード」を活用することは、コミュニケーションを図る目的を意識した活動を行うことができるようになり、英語で積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育むことに有効であったか。	

3 抽出児童

A	外国語活動への興味がある。授業中、ほかのことをしてしまうときがある。一方的に話をするが相手意識を持って人と関わることは不得手である。また、不用意な発言で、周りの雰囲気に影響を与えることがある。応援パッケージを活用した授業で、勝ち負けにこだわらず友だちと関わることを通して、積極的にコミュニケーションを図っていけるようにしたい。	実践1 実践3
B	学活や他教科で挙手や発言はあるが、外国語活動への興味・関心が薄く、相手に英語で伝えたいという強い思いはない。応援パッケージを活用した授業を通して、簡単な英語でもお互いに相手を大切にすることの工夫を示しながら伝え合えることを体験的に理解し、積極的にコミュニケーションを図っていけるようにしたい。	実践2 実践3
C	外国語活動は好きだが、英語への興味・関心は薄い。また、人への関心が薄く自分の考えを伝えることに苦手感を持っている。応援パッケージを活用した授業で、「相手を大切にすることの態度を」表わせたことを、友だちから認められる成功体験を積み重ね、積極的にコミュニケーションを図っていけるようにしたい。	実践2 実践3

VI 研究の結果と考察




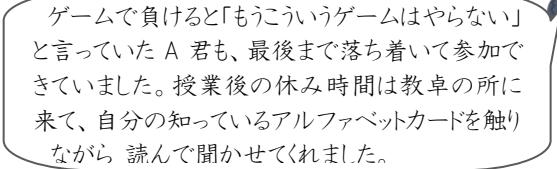



1 実践1（ステップ1「安心な関わり合い」）の結果と考察

「安心な関わり合い（安心して関わり合える集団づくり）」の段階における、「外国語活動のルールを学ぶ活動」と「ソーシャルスキルグッズの活用」の以下の二つの観点からの有効性について

- ・安心して関われる集団をつくれたか
- ・人と関わりたいという気持ちにつながったか

(1) 結果

表8 ステップ1の実践結果（授業実践3回 ソーシャルスキルグッズ使用3回 言語活動は主なもの）

応援パッケージの内容	声かけや使い方などの活動の様子	児童の反応や授業の観察
ソーシャルスキルグッズ ①目チーム・口・膝 うちわ ②ハッピーボール ③バスケット 言語活動1 ④♪タッチザカラー ⑤ユアマイク 言語活動2 ⑥プレイ忍者： 形のカード取り ⑦当たり前だけ大切なこと(外国語活動のルール) ⑧指ハイタッチと指ロータッチ ・振り返り	・席に早めに着き、姿勢をきちんと正してこちらに視線を送っている児童に①を示し、Good eye contact! I'm happy と称賛し②を③に置いた ・④をするために色や形の確認をした。児童の発言時は大声で挙手をしている児童ではなく「Who can I pass this to? 誰にしようかな～」と言い、口を閉じて姿勢を正している児童に⑥を渡すことを徹底した。 ・⑥の活動をする前に⑦の「当たり前まだけ大切なこと」を確認した。友だちを責める言葉やふてくされた態度の例を示し、その行動について考えさせた。 ・⑧人さし指を使って小声で勝ち負けの表現の練習をした。 ・「英語を使って楽しむ」というめあての再確認後、離れたテーブル上のカードを取ってくるゲーム⑥をした。	○①②③の使用で授業を続けるにつれ、始業のチャイムには姿勢を正して座っている児童が増え、3回目の授業では、ほぼ全員が座って授業を始められた。  今日（きょう）はみんながしずかにできてすごいと思った。  ほめられて、嬉しそうにやっていた。自分の態度でボールが貯まっていくのが嬉しそうでした。 ○毎回大きな声を出すことなく褒め言葉で落ち着いて授業が始められた。 ○⑤は初めの2回だけで、以降は使う必要がなくなった。 ○ゲームで多少にぎやかになってもトラブルはなく4回の授業を終えた。 ○抽出児童Aは勝ち負けをつけないゲームを  なんかつまらない… …と言っていたが  ゲームで負けると「もうこういうゲームはやらない」と言っていたA君も、最後まで落ち着いて参加できていました。授業後の休み時間は教卓の所に来て、自分の知っているアルファベットカードを触りながら読んで聞かせてくれました。 ・児童たちは⑧をくすくす笑いながら隣の子と練習をしていた。  まちがえたけど、楽しくできた。  ほかのチームは協力して静かにきちんとできた。次はもっとがんばる。  楽しかった。もっとやりたかった。

(2) 考察

一単元を終えて、授業開始から落ち着いて話を聴こうとする態度が全員に見られるようになった。主に三つの理由が挙げられる。

- ①「ソーシャルスキルグッズ」の活用により、話を聴くこと、騒がしくせずに動作・移動することなどの人と関わる活動をする上で大切にしたい価値観がクラスに共有された。
- ②視覚的に分かりやすい「ソーシャルスキルグッズ」によって、人と関わる上で大切にしたい態度がクラスの中で認められることにより強化されていった。
- ③勝敗に価値を置かないゲームやトラブルを未然に防ぐ「外国語活動のルール」により、活動のめあてに向かって一緒に楽しみながらコミュニケーションを図ることが意識された。

授業後の児童の振り返りから、きちんと授業に取り組めたことで楽しく活動ができたという気付きや、今後の活動に前向きな気持ちが見受けられた。めあての達成へ向かう姿勢を称賛し、勝ち負けをはっきり付けない活動に、抽出児童Aは戸惑う様子が見受けられたが、グループの児童と共に互いに嫌な思いをすることなく、毎回の授業を終えられた。抽出児童Aを含む児童の変容から、担任やJTEにもステップ1の手立ての有効性が認められた（表8）。

以上のことから、ステップ1の応援パッケージの活用は、安心して関わり合える雰囲気をつくり、人と関わりたいという気持ちにつながることに有効である。

2 実践2（ステップ2「認め合い」）の結果と考察

「認め合い（相手を大切にしている価値観や態度の育成）」の段階における、以下の二つの観点からの、協働のゲームや認め合い活動をするものの有効性について

- ・ 相手意識を育めたか
- ・ 英語を使って友だちと伝え合いたいという気持ちを高められたか

(1) 結果

表9 ステップ2の実践結果（授業実践4回 言語活動は主なもののみ）

応援パッケージの内容	声かけや使い方などの活動の様子	児童の反応や授業の観察
—実践2の第2時 実践5回目（ソーシャルスキルグッズ使用5回目・ハッピーカード使用1回目）—		
<p>始業</p> <p>・ソーシャルスキルグッズ</p> <p>① 目ビーム・ロ・膝うちわ</p> <p>② ハッピーボール</p> <p>③ バスケット</p> <p>言語活動1</p> <p>協働のゲーム</p> <p>④ FRIENDSHIP 色と動物編</p> <p>⑤ 指ハイタッチと指ロータッチ</p> <p>⑥ やりとりポイント 掲示用</p> <p>言語活動1の振り返り</p> <p>認め合い活動</p> <p>⑦ ハッピーカード</p>	<p>・実践1と同様に①②③を使って聴く姿勢を正している児童を称賛した。</p> <p>・めあてを「相手に聞いていることが伝わる工夫をして聞こう」と提示した。</p> <p>・T1、T2で④の演示をした。「当たり(Yes)」「はずれ(No)」を表情でも伝えられることを示した。聴く側の悪い例を示し児童に考えさせ⑥で確認した。</p> <p>・相手がきちんと聴いていてハッピーな気持ちになったら相手の⑦にサインをあげることを確認した。</p> <p>・前回とペアを替えた。⑤の練習をしてから④をした。</p> <p>・活動中の中間評価でも①②③を使って、聴く工夫を相手へ示している児童を全体の前で認めた。</p> <p>・活動後⑦を記入し、発表をした。</p>	<p>○落ち着いた授業の始まりとなった。安心して関わり合えるステップ1の「安心な関わり合い」の段階も概ね満たしていると考えられた。</p> <p> B君(抽出児童)が(Yes/No)の明るい表情や暗い表情をしてくれて分かりやすかった。うれしかった。</p> <p> B君(抽出児童)は伝える方法が英語だけでないことに自然に気付いた様子でした。</p> <p> Dさんがうなずいてこっちを見て話を聞いてくれた。うれしかった。</p> <p> ぼくが言ったことをEさんがくり返して言ってくれた。うれしかった。</p> <p>○事前アンケート(6/7 実施)では「先生や友だちの話は口を閉じて、目と体を向けて聞いている」との問いに「そう思わない」と21%の児童が回答していたが、それらの児童も含め97%の児童が⑦にサインをもらっていた。</p> <p>○⑦の記述欄では82%の児童が「友だちの聴いている態度を示す工夫についてペアの相手から評価されていた。</p> <p> よく聞いてくれるとゲームがすごく楽しくなると分かりました</p> <p> いろいろ工夫してよこんでもらえました。うれしかった。</p> <p> またいっぱいサインをもらいたいです。</p> <p> 子どもたちはサインを集めるのも書くのもとても好きでした。時間がかからないようにしたいです。</p>
—実践2の第4時 実践7回目（ソーシャルスキルグッズ使用7回目・ハッピーカード使用3回目）—		
<p>・ソーシャルスキルグッズ</p> <p>① ② ③</p> <p>言語活動2</p> <p>④ ハッピートーク</p> <p>⑤ やりとりポイント 掲示用</p> <p>言語活動2の振り返り</p> <p>認め合い活動</p> <p>⑥ ハッピーカード</p>	<p>・①②③を使用して授業を始めた。</p> <p>・めあてを「相手を大切にしている工夫をし、好きなものを聞いたり、話したりしよう」と提示した。</p> <p>・Do you like ~? Yes, I do.のやりとりの残念な例を示し「何が残念か、どこを直せば⑥にサインがもらえる態度になるか」を質問し、黒板で⑤を使って確認した。</p> <p>・第2・3時も同様に⑥にサインをする観点を確認して、Do you like ~? を使って友だちと好きなアニメやスポーツなどを聞き合う人間関係づくりのゲーム④をした。</p> <p>・児童が考えを持ちやすいように視覚資料を掲示した。</p> <p>・活動後⑥を記入し発表をした。</p>	<p>○落ち着いた授業の始まりとなった。</p> <p>○児童からはすぐに次のような工夫が出された。</p> <p> 相手の目を見て聞く</p> <p> 相手の言ったことを繰り返す</p> <p> はっきり伝えるように言う</p> <p> ジェスチャーを使う</p> <p> えがおで言う</p> <p>○児童たちは積極的にたくさん質問をしていた。活動後の振り返りでは⑥に100%の児童がサインをもらっていた。</p> <p>○記述欄では、94%の児童が、聴いていることが伝わる工夫を活動の相手がしていたと具体的に評価し、「活動を通してどんな気持ちになったか」についても、94%が「うれしい」「ハッピーになった」などと書いていた。</p> <p> (抽出児童B)めあてをたっせいしたし楽しく活動できた。2学期はクラスみんなと話したいです。</p> <p> Cさん(抽出児童)がジェスチャーを使ってぼくの目を見て言ってくれた。うれしい気持ち。</p> <p> FさんとGさんがぼくのことを色々しりたがってた。しりたがりだったので、うれしかった。</p> <p> もっといろんな人に聞いて何が好きか聞きたいです</p> <p> 今日はH君とI君とお話しました。これからはほかの子ともいっぱい話したいです。</p> <p> 抽出児童B、C共に相手を大切にしている態度を示してやりとりをしていました。「楽しかった」と英語でやりとりを楽しみ、英語への興味が高まっていると感じました。</p>

(2) 考察

単元を通して、抽出児童を含むほぼ全員が相手を大切に示して聞くことができるようになった（図1）。これは主に二つの理由が考えられる。

①競争のゲームではなく協働のゲームをしたことで協力する状況が生まれ、また、共通のめあてに向かって活動を続けたことで人間関係が深まっていった。

②相手意識を育むことを意図した活動を通して、「相手を大切に示す工夫」を示していたことを「ハッピーカード」に互いに評価したことにより、一人一人に自己有用感が生まれ、相手を大切に示す価値観や態度の育成につながっていった。

振り返りカードの自由記述欄では、抽出児童Bを含む52%の児童が「クラスみんなと話したい」「もっと色々な人に聞きたい」などと、英語でのコミュニケーションに前向きな気持ちを書いていた。

以上のことから、ステップ2の応援パッケージの活用は、相手意識を育み、人間関係を深め、積極的に英語で伝えたいという気持ちを育むことに有効であると言える。更にその気持ちを高めるには、互いに相手を大切に示す態度を示し、安心して関わり合える活動を通して、楽しさや喜び、自己有用感を感じたり、英語を聞いたり、話したりできるようになってきた自身の変容を振り返ることが大切である。有効性が認められたハッピーカードの活用は今後も継続したい。

しかし、記述や発表の時間を十分に確保することが難しかった。そのため、めあての振り返りが書けていなかったり、発表を聴けなかったりする児童も見られた。有効な手立てとして、新出表現でも既に行ったことのあるゲームを活用したり、一授業、一単元の大まかな流れを同じにしたりすることで、児童が見通しを持つための説明時間の短縮を図りたい。また、ハッピーカードと並行して、めあての達成度を示す具体的な行動指標（ループリック）を入れた振り返りカードを用いることで、具体的な共通の尺度を基により短い時間で毎回の自己評価と認め合い活動ができると考える。

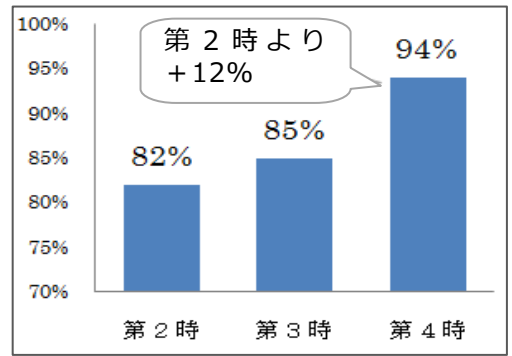


図1 相手を大切に示す態度を示して聞いた児童の推移

3 実践3（ステップ3「英語での伝え合い」）の結果と考察

「英語での伝え合い（目的・場面・状況を考えて伝え合う態度の育成）」の段階における、以下の二つの観点からの、状況設定ゲーム、ループリック入り振り返りカードをすることの有効性について

- ・ コミュニケーションを図る目的を意識した活動がされるようになったか
- ・ 英語で積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育むことにつながったか

(1) 結果

表10 ステップ3の実践結果（授業実践8回 言語活動は主なもののみ）

応援パッケージの内容	声かけや使い方などの活動の様子	児童の反応や授業の観察
—— 実践3の第6時 実践13回目（ソーシャルスキルグッズ使用13回目、ハッピーカード6回目、ループリック6回目） ——		
ソーシャルスキルグッズ ①目ビーム・ロ・膝 うちわ ②ハッピーボール ③バスケット 言語活動1 ④【数】de stand and sit 言語活動2	・実践1、2と同様に①②③を使って聴く姿勢を正している児童を称賛した。 ・めあてを「相手に伝わるようにいくつあるか答えよう」と提示した。 ・♪替え歌に合わせて手持ちのカードの数で④をすることとミッションを確認した ○椅子の音をさせないで立つ・座る ○自分の数と21は歌いながら、カードを見せて立つ ○21は全員でジェスチャーをして立つ	○落ち着いた授業の始まりとなった。実態から、褒めて温かい雰囲気始めるため①②③は本単元も続けた。 ○前単元でも♪アニメ替え歌を扱って単語の導入をしていたので、児童たちは元気よく歌っていた。11から上の数は声が小さくなったり、違う数を言っていたり自信がなさそうだった。 ○立つ/座るが音を立てないでできる位置に椅子をずらす練習をした。 ○歌に合わせてカードを見せながらカウントアップをした。全員で起立してジェスチャーをする最後の「21」は盛り上がった。

- ⑤ チームで数当て
How many?
- ⑥ やりとりポイント
掲示用
- ⑦ やりとり言葉
- ⑧ やりとりフラワー
- ⑨ 当たり前だけど大
切なこと(外国語
活動のルール)

言語活動2の振り返り

- 認め合い活動
⑩ ハッピーカード

- ⑪ ルーブリック入り振
り返りカード

—実践3の第8時 実践 15 回目(ソーシャルスキルグッズ使用 回目)

・ソーシャルスキルグッズ

- 123
言語活動1
④ [数] de stand
and sit

- 言語活動2
⑤ チームで数当て
How many?
⑥ やりとりポイント
掲示用
⑦ やりとり言葉
⑧ やりとりフラワー
⑨ 当たり前だけど大
切なこと(外国語
活動のルール)

言語活動2の振り返り

- 認め合い活動
⑩ ハッピーカード

言語活動3

- ⑪ 状況設定ゲーム
- ⑫ 状況設定カード
- ⑬ ルーブリック入り
振り返りカード

・帽子の中にある飴の数を当てるゲーム
⑤をT1、T2、S1で悪い例を入れた演
示をした。その中の「相手を大切にす
る工夫」を指摘させ、どうすればよくなる
かも考えさせ、⑥で確認した。
・ほかに、Maybe、uh…などの⑦と相手
の名前を呼ぶことの大切さを確認した。
・「数を当てるのではなく、めあてを達成
することがゴール」だと再確認した(⑨)。
(めあて「相手を大切にする工夫を示し
て話を聴こう」)。⑩でもこのような工夫を
すれば、相手がハッピーになり、⑩のサイ
ンをもらえることを確認した。
・4人一組のチームで⑧をマイク代わり
に使い、みんなの意見をホワイトボードに書
きながら話し合った。
・それぞれ代表者がホワイトボードを見せ
ながら、チームで決めた数を言った。
・全体で数を数え、答えを確認した。当た
ったチームは GOOD JOB!とずれたチ
ームは GOOD LUCK!とみんなで称賛した。

○児童からは次のような工夫が出された。

- アイコンタクトをした
- 振り返りをつかった
- はっきり聞こえる声でしてた
- ジェスチャーしてた

○「名前」を呼ぶことは新出だったこともあり、鈍い反応もあれば、「あ〜」「名前か」「○○(隣の子の名前)」という反応もあった。

○チームの他の子が英語でくり返し言って、教えている様子が見られた。聞きとった数をホワイトボードの端に書きながら進められていた。

(⑦をマイク代わりに話者に渡しながやりとりした)

- S1 : How many?
- S2 : 14 って何だっけ?
- S3 : Fourteen! Fourteen!
- S2 : Fourteen!
- S1,2 : How many, S3?
- S3: もっと多いよ Sixteen.
- S1 : Sixteen...How many, S4
- S4: Uh...Sixteen?
- S1: OK. Sixteen!いい?(ホワイトボードに大きく書く)
- S2,3,4: いいよ. OK. 16.

- Cさん(抽出児童)がたくさんぼくにきいた。うれしかった
- J君がちゃんと英語で言ってくれた。言った数をちゃんと書いていた。もっと英語を覚えたいです。

・123を同様に使用して授業を始めた。
・めあてを「相手に合う作戦を考えて数を聞いたり答えたりして伝え合おう」と提示した。
・前回と同様に♪アニメ替え歌に合わせて手持ちのカードの数で立つこととミッションを確認し④をした。
・「相手を大切にする工夫」(⑦含む)を前回同様に児童に聞き、⑥で確認した。
・⑤を「相手を大切にする工夫を示しながら、前回よりもやりとりがつながるようにしよう」と確認し(⑨)、活動をした(③の使用は児童の自由)
・⑩を記入した。
・⑫を代表児童が引いて設定された「相手の様子・状況」に応じて、どんな目的を設定するかを全体で決定した。どんな表現の仕方をするか目的が達成しやすいかを考え、発表した。
・⑪をペアでした。
・代表ペアの発表を見て、Good job!と称賛した。
・⑬を記入し発表した。

・いつもと変わらず、落ち着いて授業を始められた。

状況設定カードの例：

(相手：兄 場面：家 状況：「おばあちゃんにたくさんおかしを買ってもらった」と自慢している)

★児童の考えた目的例：やさしく願う

S1 (弟役) : How many? (やさしく)

S2 (兄役) : …Fourteen.

S1 : One, please...

★児童の考えた目的例：強く言ってもら

S3(妹役): How many?(強く言う)

S4(兄役): Five. (本当はたくさん持っている)

S3 : Please! Please! (兄役の袖をグイグイ引く張る)

(相手に伝える)作戦を考えた。英語で話したいです。考えて伝えることに気付いた。

B君(抽出児童)やKちゃんが伝え合う作戦をしてきて相手を大切にする工夫もできていました。3年〇組じゃない人とも英語でしゃべりたいです。

ひみつの作戦を考えて言った。もっと英語をおぼえたい。これからもっと「やりとり言葉」を言いたい。

めあてがよくできた。もっと英語をしたい。名前をよばれるとこんなうれしいとは思わなかった。

相手に合う作戦を考えられた。名前や振り返りをしたらもっといいことがあるみたい。

相手に合う作戦を考えながらした。相手を大切にする工夫はもっとあった。相手に合う作戦たくさんある。

抽出児童 A、B、C 全員挙手をして、前に出て状況設定ゲーム(⑫)をペアで発表しました。アイコンタクトをしたり、繰り返し確認をしたりして、その場で考え表現したやりとりをしていました。

(2) 考察

単元を通して、抽出児童も含むほぼ全員が「相手に伝える工夫」を示して話すことができるようになった（図2）。これは主に三つの理由が挙げられる。

- ① 「状況設定ゲーム」や「協働のゲーム（チームで数当て）」の活動を通して、言語活動のめあてを「聴くこと」を中心にしたものから「伝え合うこと」につなげていった。それにより「相手の言葉をきちんと聴く」「相手に伝わるように話す」という双方向のコミュニケーションを自然な流れの中で築くことができた。
- ② 安心して関われる集団を基盤に、毎回、席を替えて「状況設定ゲーム」や「協働のゲーム」をしたことで、英語でまだ関わっていなかった友だちと意欲的に関わるのができ、楽しさや喜びを感じることができた。
- ③ ルーブリックの入った「振り返りカード」の活用を通して、めあての具体的な達成度を確認できたことや、前回と比較することで自身の変容を感じやすくなったことにより、一層、意欲的に活動に臨めた（図3）。

また、他の段階の応援パッケージを組み合わせて活用することは有効であった。具体的には音に慣れるための言語活動において、ステップ1の手遊び歌などは耳慣れを意図するだけでなく、音を立てない所作の仕方の復習になったり、クラス共通のミッションで一体感を育んだりして、安心な関わり合いの強化につながった。また、「ハッピーカード」は「状況設定ゲーム」や「協働のゲーム」などの人と関わる言語活動全般で活用し続けることで、児童の方からも楽しみにする声が聞かれるようになった。授業前に「先生、席替えしますよね。」と言いに来るなど、まだ話をしていない友だちとも関わろうとする意欲につながった。

振り返りカードの自由記述欄には97%の児童が「もっと英語を知りたい」「英語を覚えたい」「英語をもっと話したい」など、英語への興味の高まりを書いていた（図4）。

以上のことから、ステップ3の応援パッケージの活用により、コミュニケーションを図る目的を意識した活動が促されるようになり、英語で積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育むことに有効であると言える。

VII 研究のまとめ

1 成果

「外国語活動応援パッケージ」を活用した授業づくりを通して、英語での言語活動を通して「うれしい！楽しい！」と感じた経験や、人と関わる中で感じた楽しさや自己有用感が英語を学ぶ意欲につながった。コミュニケーションを図る目的に向かって相手のことを考え、英語で積極的に伝え合おうとする児童の態度を育成できた。三つの学習ステップにおける「外国語活動応援パッケージ」の詳細な成果は以下の通りである。

- (1) 「安心な関わり合い」（安心して関わり合える集団づくり）の段階において、ソーシャルスキルグッズの活用により、集中して話を聴けるようになり指示への反応がよくなった。また、外国語活動のルールを尊重できるようになったことにより、勝ち負けよりも言語活動を通してめあてに向かって楽しみながらコミュニケーションを図ることが意識された。安心して関わり合える集団づくり

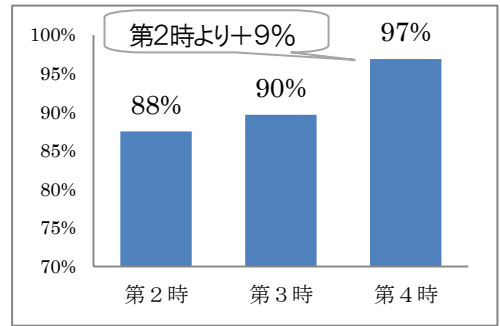


図2 相手に伝わる工夫を示して話せた児童の推移

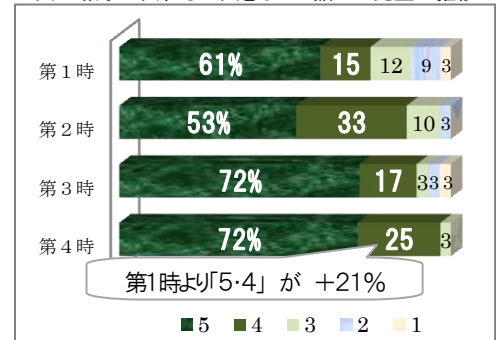


図3 めあての達成度の推移

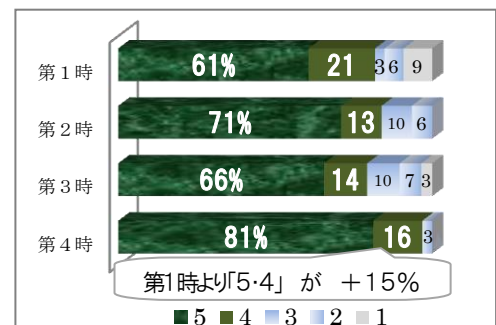


図4 今後への意欲の推移

ができたことで、人と関わりたいという気持ちにつながった。

- (2) 「認め合い」(相手を大切にしている価値観や態度の育成)の段階において、協働のゲーム等を通して、「相手を大切にしている工夫を示す」態度を「ハッピーカード」で認め合うことにより、自他を大切にしている価値観や態度が生まれ、人間関係が深まった。また、自己有用感が高められ、英語を使って友達ともっと伝え合いたいという気持ちにつながった。
- (3) 「英語での伝え合い」(目的・場面・状況を考えて伝え合う態度の育成)の段階において、「状況設定ゲーム」等を通して、「やりとり言葉」「振り返りカード(ループリック)」を活用することにより、コミュニケーションを図る目的に向かって、どのように表現すれば自分の思いや気持ちがいかに相手に伝わるかが意識されるようになった。また、伝え合うことのできた喜びが感じられ、英語で積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育むことにつながった。

2 課題

- コミュニケーションを図る目的・場面・状況を意識する言語活動は、児童がイメージを簡単に持っているものでないと時間がかかると同時に、日本語の説明が多くなってしまった。児童の生活に身近で想像しやすい状況を設定したり、モデルとなる演技を先に見せたりする工夫が必要である。更に、このような工夫をした言語活動を続けることも大切である。
- 授業前や授業中に友だちとトラブルがあると、それまで自己評価が高かった児童でも極端に評価を下げる様子が見られた。コミュニケーションそのものを扱う授業なので、ペアの相手や活動内容などを配慮できるように、学級経営を通じて日頃から児童の実態を把握しておく必要がある。

Ⅷ よりよい実践に向けて

- 外国語活動では主に「聞く・話す」活動を通してコミュニケーションの素地を養い、高学年、中学校の外国語へつなげていく。「聞く・話す」という直接的なコミュニケーションを中心に扱う授業づくりは他教科より一層、学級経営が基盤となる。日々刻々と変化する学級における授業づくりは、学級担任の児童理解を基にねらいを設定し、それに応じた必要な応援パッケージを組み合わせて単元構成を、授業を行うことで、目的意識・相手意識、英語で積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育むことができる。
- 各単元のゴールになる活動は、コミュニケーションを図る目的・場面・状況を意識したものであるべきである。3年生でも学年の始めの時期から、扱う表現(例: How are you?/ Do you like~?など)を、目的を意識して、相手や状況に応じて言い方を考え、表現することができる。同じ文でも色々な表現を考えて行う言語活動を続けることで、児童の中で英語が日本語と同じく伝え合うための言葉となる。このように、誰に(相手)、何を(内容)、何のために(目的)、どのように伝えるか(手段)を考えた言語活動が意識されることは、コミュニケーションの素地を育むことにつながると考える。
- 「外国語活動応援パッケージ」により、「聴く姿勢」を始めとして「相手を大切にしている」態度が育まれたことにより、のびのびと関わる姿が認められた。外国語活動だけでなく、特別活動や他教科へのよい影響も望めると考える。

<参考文献>

- ・金森 強 著 『小学校外国語活動 成功させる55の秘訣』成美堂(2011)
 - ・岡田 智・三浦 勝夫・渡辺 圭太郎・伊藤 久美・上山 雅久 著 『特別支援 ソーシャルスキル実践集』明治図書出版(2009)
 - ・岩瀬 直樹・甲斐崎 博史・伊垣 尚 『子どもたちが主役! プロジェクトアドベンチャーでつくるとっても楽しいクラス』学事出版(2013)
 - ・教育課程研究会 編 『アクティブラーニングを考える』 東洋館出版社(2016)
- <担当指導主事> 永井 直樹 道上 行彦