

小学校外国語科における一人一台端末活用の在り方  
～主体的・対話的で深い学びの実現を目指して～

前橋市立桃瀬小学校 教諭 長谷川 夏子

## I はじめに

2019年12月、文部科学省はGIGAスクール構想を提案した。GIGAスクール構想とは、一人一台端末と高速通信環境の整備をベースとしてSociety5.0の時代を生きる子どもたちの為に「個別最適化され、創造性を育む教育」を実現させる施策である。これにより、全国すべての児童生徒が一人一台端末を無償貸与されて学習に活用する時代となり、これらの整備はコロナ禍の学びの保障としても注目を集めている。本校は、前橋市内のモデル校として、2021年1月に一人一台端末の試験運用が開始された。試験運用開始から今日まで、いろいろな教科において、一人一台端末を活用した授業実践が行われており、本校の外国語主任である筆者は、特に外国語科の授業実践に力を注いできた。

## II 主題設定の背景・理由

国立教育政策研究所が平成29年に公表した「小学校英語教育に関する調査研究」の報告書では、外国語活動が歌やゲームだけで終わってしまい、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しむ活動、自分の考えや気持ちを伝え合うコミュニケーション活動が十分に行われていない可能性があるという課題が示された。そして、2020年より小学校5・6年生の外国語が教科化され、新学習指導要領では、外国語科でも「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善が求められているとともに、ICT等の活用により、指導の効率化や言語活動の更なる充実を図ることが明示されている。

文部科学省が令和元年度に実施した「英語教育実施状況調査」の結果では、外国語活動等でICT機器を活用していると回答した教員の割合は、全ての学校種で9割を超えていた。小学校でのICT機器の活用に着目すると、「教師がデジタル教材等を活用した授業」を行った割合は99.0%と非常に高い一方で、「児童生徒が発話や発音などを録音・録画する活動」を行った割合は21.8%、「児童生徒が遠隔地の児童生徒等と英語で話をして交流する活動」を行った割合は3.0%に留まっている。これらは、中学校・高等学校における同じ項目の割合と比べても低い。小学校の外国語活動において、教師のICT活用は活発に行われているが、児童のICTの活用に課題が見られることが明らかになった。文部科学省は、今後の取り組みとして、児童生徒がICTを活用した学習を促進すること（日常的にICTを活用した言語活動、国際的な交流、授業外での自律的な学習を行うこと）を通して、英語力向上を図ることを提案した。そこで、一人一台端末が整備された今、「主体的・対話的で深い学び」という新しい学びの実現という視点から、小学校の外国語科における一人一台端末の効果的な活用方法について、子どもの具体的な姿をもとに検証し、提案することとした。

## III 研究のねらい

小学校の外国語科における一人一台端末の効果的な活用方法について、子どもの具体的な姿をもとに検証し、提案する。

## IV 実践内容

一人一台端末を活用した10の授業実践と、家庭学習について、「活動の概要」「ICT活用のメリット」「活動の様子－児童の声－主体的・対話的で深い学びの視点から」という3つの項目に分けて、それぞれ述べていく。

## 1 カメラ機能で自己フィードバック ～発表編～

使用ツール



### (1) 活動の概要

単元終末の言語活動の様子を録画し、オクリンクにて児童に個別送信した。児童は自分が英語を話している動画を見ながら、事前に配布されたループリクシートに基づいて自己評価を行った。その後、動画を見て気づいたことや次回頑張りたいことを記述した。

### (2) ICT 活用のメリット

これまで、話す活動において、自分が何をどのように話したのかを全て覚えておくことは難しく、子どもは自分の姿を客観的に振り返ることができないという課題があった。しかし、ビデオで記録することで、それぞれが自分のタブレットで自分の発表している姿を見ることができるようになった。そして、ループリクシートを基に自己評価し、学習の成果を客観的に見つめることができるようになった。

### (3) 活動の様子－児童の声－主体的・対話的で深い学びの視点から



図1 自己フィードバック活動の様子①



図2 自己フィードバック活動の様子②

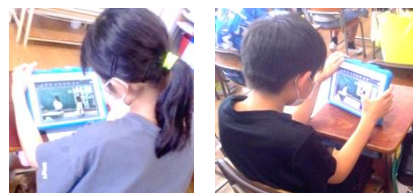


図3、4 自分の発表動画を見ている児童

初めての自己フィードバック活動では、93.5% (31名中29名)の児童が「英語を話している自分の動画を見て気づくことがあった」と回答した。児童は、「自分の動画を見て、相手には聞こえるかもしれないけど、後ろの人には聞こえないと思った。」「自分でやった感じはすらすら言えていたけど、間が空いていたりした。」などと、客観的に自分の学びを振り返ることができた。そしてその振り返りをもとに、次回の言語活動への意気込みを記述した。第1回目の自己フィードバック活動では「できていないことへの気づき」が多くあげられたが、継続して行う中で、「大きな声で言えるようになった」「ジェスチャーが良くなった」などといった「できるようになったことへの気づき」も増えてきた。言語活動をビデオで撮影し、ループリクシートをもとに振り返ることは、自分の発表をメタ認知して、自ら課題を発見して自ら修正するという深い学びへとつながった。

## 2 カメラ機能でセルフフィードバック ～即興1分トーク編～

使用ツール



### (1) 活動の概要

毎時間、授業の冒頭に、既習表現を用いてペアで1分間自由に会話をするという「即興1分トーク」の活動を設けた。単元の初めと終わりの即興1分トークを撮影し、2つの動画を見比べることで、自分の成長を振り返った。撮影は子ども同士で交代して行い、撮った動画はオクリンクで送り合った。

### (2) ICT 活用のメリット

これまで、ペアやグループで話す活動において、全児童の様子をビデオで撮影して記録しておくことは難しかった。そのため、子どもは自分の姿を客観的に見ることでできず、成長を実感しづらいという課題があった。しかし、タブレットを用いて子ども同士で撮影し合うことで、過去と現在のビデオを見比べて、自分の成長を客観的に見つめることができるようになった。教科化された外国語科では、ビデオ映像は評価の参考資料にもなる。

### (3) 活動の様子－児童の声－主体的・対話的で深い学びの視点から

77% (31名中24名)の児童が、「単元の始めと終わりの動画を見返し、自分の成長を感じた」と回答した。2つの動画を見比べることで、「初めは1分間話し続けられなかったけど、話せるようになった」「すらすら言えるようになって嬉しい」などと感想を持ち、自分の成長を実感した児童が多かった。その一方で、7名の児童は「あまり成長を感じなかった」と回答した。今回は2つの動画の間隔が1ヶ月と短かったため、成長を感じづらかった可能性が考えられる。学期や一年の初めと終わりなど、長い期間でも実施していきたい。

## 3 音声入力機能を使って、発音チェック



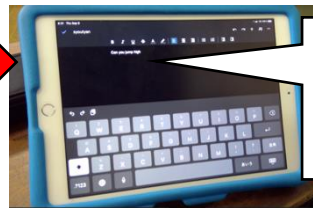
### (1) 活動の概要

タブレットの音声入力機能を使って、自分の英語をタブレットに吹き込み、Google ドキュメントに正しく文字起こしされるかどうかで、自分の発音の正しさを確認した。

### (2) ICT 活用のメリット

子どもの誤った発音や表現をそのままにしておくと、間違った発音や表現のまま身につけてしまう可能性があるため、フィードバックが必要である。児童はこれまで自分の英語の発音が正しいかのフィードバックは教師からもらうほかなかった。しかし、タブレットの音声入力機能を用いることで、AIから自分の発音に対する即時評価を受けることができるようになった。そして「発音が合っているか確認したい!」と思ったときに、場所を問わず、何度でも発音チェックを行うことができるようになった。

### (3) 活動の様子－児童の声－主体的・対話的で深い学びの視点から



Google ドキュメントを開いて、英語で音声を入力すると、英語で文字起こしされる。

図5 発音チェックを行う様子①

図6 発音チェックを行う様子②

図7 文字起こしされた英語

単元終末の言語活動に向けて、自分の英語の発音が正しいかの確認を行った(図5、6)。児童からは、「タブレット相手に練習できるので、気軽にできるところが良い。」「自分がどの英語をちゃんと言っているかがよく分かった。」「英語の発音があっていて嬉しかった。」といった声があげられた。人前で発音することに抵抗がある児童でも、機械相手となると気軽に発音することができるようだった。そして、自分の英語の発音が正しく文字起こしされることで、自分の英語が伝わった喜びを感じ、英語を話すことへの自信につながっていた。正しく文字起こしされなかった場合には、正しく文字起こしされている友達に発音のポイントを聞くなどして、自ら発音の修正を行う姿が見られた。

## 4 ネイティブスピーカーの発音・表現モデル



### (1) 活動の概要

単元終末の言語活動に向けて個人練習を行う場面で、習った英語の発音や表現の仕方が分からなくなったときに確認できるように、ALTの発音・表現モデルを提示した。事前にALTの動画を撮影し、児童に分かりやすいように動画の名前を変更した。そしてGoogle classroomの課題の資料として、児童に一斉送信し、個別で見ることができるようにした。

## (2) ICT 活用のメリット

クラス全体で、単語や表現の発音練習は行っているものの、定着度合いには個人差が見られる。第二言語習得では、英語が話せるかは心理的な不安が大きく影響するため、「発音や表現の仕方が分からない」という児童の不安な気持ちはできる限り取り除き、自信を持って単元終末の言語活動に臨めるように支援したい。そこで、ALT の発音・表現モデルを一斉送信し、児童が「分からない！知りたい！」と思ったベストタイミングで、それらを学ぶことができるようにした。分からない部分は何度も繰り返し聞くことが可能である。

## (3) 活動の様子－児童の声－主体的・対話的で深い学の視点から



図8 実際に児童に送信した発音・表現モデル



図9、10 発音・表現モデルを視聴する児童の様子

児童が自分に必要な動画を自分で選択し、主体的に視聴する姿が見られた。

90.3% (31名中28名) の児童が「ALT の発音・表現モデルは発表に向けて練習をするときに役立った、どちらかといえば役立った」と回答した。役立った理由としては「分からない発音はすぐに聞くことができる。」「何回も聞ける。」「発音がとても良い。」「学校ではもちろん家でも見られる。」といったことがあげられた。その一方で、9.6%の児童は「あまり役立たなかった、役立たなかった」と回答し、「自分には動画は必要なかった。」などの理由が挙げられた。発音・表現モデルを提示したことで、下位の児童も動画を繰り返し見ながら何度も練習を行い、英語の発音や表現を正しく身につけることができた。また、家庭でも発音・表現モデル見ながら主体的学習に取り組む児童もおり、授業外での学びの促進にも繋がった。そして単元終末の言語活動では、全員が自分の伝えたいことを堂々と発表することができた。

## 5 振り返りシートをデジタル化



### (1) 活動の概要

毎回、授業の最後に関々で行う振り返りを、紙ベースからデジタル化して、スプレッドシートに入力するようにした。単元ごとにシートを作成し、1つのスプレッドシートに振り返りを蓄積できるようにした。Google classroom の課題から児童にファイルを一斉送信した。

### (2) ICT 活用のメリット

振り返りシートを紙ベースからデジタル化したことで、振り返り用紙の配布・回収・返却等の手間がなくなり、他のところに時間を割くことができるようになった。そして、1つのファイルに振り返りを蓄積できるため、単元や学年を超えて学びの蓄積が行えるようになった。また、感染症に対する不安などで学校に来られず自宅からオンライン授業を受けている児童も、教室で授業を受けている児童と同じように授業の最後に振り返りを入力して提出することができるようになった。

### (3) 活動の様子－児童の声－主体的・対話的で深い学びの視点から

	A	B	C
1	5年生【Unit4】振り返りシート		
2	月 日	できるようになったこと	今後の授業で頑張りたいこと
3	(例) 4月10日	色の言い方を少し覚えた。自分の好きな色が言えるようになった。	むらさき・水色の言い方がまだ分からないので、言えるようになりたい。
4	9月1日	今日の授業でやった、できなくていい言い方ができるようになったのでうれしかった。	次は、やるやらないのいいかを知りたい。
5	9月3日	Can you～の言い方がわかったので嬉しかった。	このままの感じで色々な英語を言いたいと思った。
6	9月8日	隣の人の意外な一面が知れたのでよかったです。	今度はいろんな人の意外な一面を知りたい。
7	9月10日	意外な一面を紙にまとめることができたのでよかったです。	これをみんなの前で発表するので練習してうまく言えるようにしたい。
8	9月15日	英語での発表の練習がたくさんできたのでよかったです。	次発表なので頑張りたいと思います。

図 11 児童の実際の振り返りシート

授業の最後の振り返りでは、「できるようになったこと、今後の授業で頑張りたいこと」の2つを3分間で記入することとした。文字入力に十分に慣れていない児童もいるため、振り返りの入力の際は、音声入力機能を使用しても良いこととした。意識調査では、87%(31名中27名)の児童が「紙ベースよりスプレッドシートでの振り返り活動が良い」と回答し、多くの児童が振り返りシートのデジタル化に好意的であることが分かった。理由としては「音声入力なのでやりやすい。」「前の振り返りが見られて参考になる。」といった声があげられた。紙ベースの振り返りでは、教師に提出すると児童のもとに用紙は残らないが、デジタル化した振り返りでは、教師と児童で振り返りを共有

することが可能となった。また、過去の振り返りも簡単に見られるので、自己の学習状況の振り返りをより深めていく児童の姿が見られた。

## 6 全員参加を可能とする早押しクイズ Kahoot!

使用ツール



### (1) 活動の概要

各単元の終わりに、単元で習ったことを振り返ることを目的として、早押しクイズアプリ Kahoot!のクイズ学習に取り組んでいる。事前に教師が問題を作成し、児童は自分のタブレットを使って正しい解答を早押しで選択していく。その後、すぐに正解不正解が表示され、正解の速さによって得点が加算される。

### (2) ICT 活用のメリット

これまで、教師が児童に英語で質問をする場合、挙手をした児童の中から一部の児童が答え、授業内で発言することには消極的な児童の中には意欲的に授業に参加が難しいこともあった。しかし、Kahoot!を使うことで、全員が早押しクイズに参加し「全員参加の授業」を実現することが可能となった。また、これまで、紙ベースでの振り返り学習では、教師や児童など誰かしらが丸付けを行う必要があるとともに、丸付けを行うまでは自分の解答が正解なのか不正解なのかがわからなかった。そこで、Kahoot!を用いることで、児童は即時に解答結果を確認することができる。教師もその場で正答率が分かるため、正答率の低かった問題についてその場で解説したり全体で確認したりすることが可能となった。

### (3) 活動の様子－児童の声－主体的・対話的で深い学びの視点から

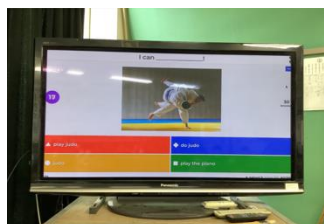


図 12 Kahoot!の問題



図 13 Kahoot!を行う全体の様子



図 14 Kahoot!で友達と協力



図 15 Kahoot!を行う個人の様子

全員参加型の早押しクイズを学習するに取り入れることで、児童のモチベーションは高まり、活動に意欲的に参加する児童が多くなった。早押しクイズということで、友達と競い合ったり、協力したりしながら、楽しく活動に取り組む姿が見られた。児童からは「クイズを楽しみながら振り返りができるところが良い」「3位まで表彰台に上がれるのでやる気が出る」「みんなで一緒にできるのが良い」と言った声が挙げられた。ほとんどの児童が Kahoot! の活動に対して好意的であり、みんなで楽しく学習できる反面、ゲーム要素に引張られて過度な競争意識を高めないようにするために、何のためのゲーム学習なのかを児童と共有する必要がある。

## 7 Google フォームで即時ピアフィードバック



### (1) 活動の概要

単元終末の言語活動に向けた練習活動において、Google フォームを用いて友達と互いに発表の評価をし合った。友達の発表を見て、良かったところを口頭で伝えるとともに、事前に配布したループブックに基づいて Google フォームで評価の入力を行った。

### (2) ICT 活用のメリット

アドバイスシートを紙ベースからデジタル化することで、用紙の配布・受け渡しの手間がなくすことができた。また、自分の発表に対する複数の友達からの評価がすぐに円グラフに集計され、即時ピアフィードバックを受けることが可能となった。

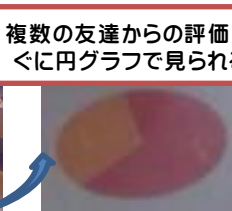
### (3) 活動の様子－児童の声－主体的・対話的で深い学びの視点から



図 16 発表を見合っている



図 17 友達からの評価を見ている



複数の友達からの評価をす  
ぐに円グラフで見られる。



図 18 円グラフ化された評価

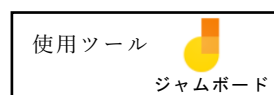
声の大きさ\*

- よく聞こえる
- 目をすませば、聞こえる
- あまり聞こえないよ!

図 19 フォームの一部抜粋

相互評価では、事前に配布したループブックシートに基づき「アイコンタクト」「声の大きさ」「ジェスチャー」などを3段階で評価した。評価をもらった児童は「声が小さいと言われたので、本番は大きな声で発表できるようにしたい。」「ジェスチャーが良くできているそうなので、本番でもがんばりたい。」などと意気込みを述べた。Google フォームで友達と評価し合い、自分たちの発表の良さや改善点を知り、自分たちの力でより良い発表にしていこうとする児童の姿が見られた。

## 8 ジャムボード で友達の良いところを伝えよう！



### (1) 活動の概要

単元終末の言語活動において、友達の発表を見て、相手を励ますような前向きなコメントを送り合う肯定的なフィードバックのやりとりを行った。聞き手は、友だちの発表の良かったところをジャムボード の付箋に入力した。1人発表するごとに、全員がコメントを記入していると時間がかかるため、各列の発表が終わるごとに、2分間の「感想記入タイム」を設けて、色の同じ発表者に向けて、感想を記入してもらった。

## (2) ICT 活用のメリット

ジャムボードの付箋に感想を入力することで、自分の座席から離れたところにいる友達とでも、すぐに肯定的なフィードバックを送り合うことが可能となった。

## (3) 活動の様子、児童の声、主体的・対話的で深い学びの視点から

6列目	5列目	4列目	3列目	2列目	1列目
26	21	16	11	6	1
27	22	17	12	7	2
28	23	18	13	8	3
29	24	19	14	9	4
30、31	25	20	15	10	5

図 20 実際の座席表

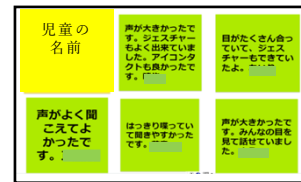
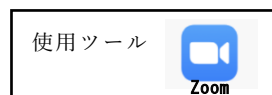


図 21 児童が作成したジャムボード

自分の発表後すぐに見ることができる友達からの肯定的フィードバックを、児童は嬉しそうに読んでいた。また、聞き手は、友達の発表の良いところを探すと目的意識をもって発表を聞くことできた。児童からは「いろいろな人からコメントをもらえて嬉しい。」「みんなに良いところを伝えられる。」「自分の考えをすぐに伝えられるし、友達の考えをすぐに見ることができるのが良い。」といった声があげられた。相手との座席の距離に関係なく、すぐに肯定的なフィードバックを送り合うことができることが、授業での対話的な学びや相手の良さを認め合う学びの充実につながった。

## 9 海外と繋がる「本物のコミュニケーション」



### (1) 活動の概要

Zoomを使って、オーストラリアの人たちとリアルタイムでのオンライン交流を行った。今回は、これからのオンライン交流に向けてのテスト通信で、15分程度の限られた時間ではあったが、日本のことを紹介したり相手に質問したりと、楽しく過ごした。

### (2) ICT 活用のメリット

これまでは言語活動の対象がクラスの友だちや ALT に制限されることが多かったが、タブレットを活用することで、普段関わることのできない教室の外の人と交流することができるようになった。また、これまでは、海外とメッセージカードを郵送し合うなどの交流はできるものの、リアルタイムでの交流の実現は難しかった。それが、タブレットを活用することで、海外の人とリアルタイムでコミュニケーションを図ることができるようになった。

### (3) 活動の様子、児童の声、主体的・対話的で深い学びの視点から



図 22 オンライン交流の様子①



図 23 オンライン交流の様子②

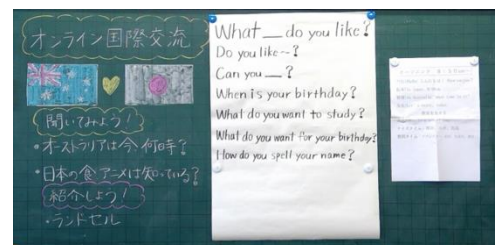


図 24 オンライン交流のときの板書

児童は、授業で習った”What is your favorite~?””What ~ do you like?”といった表現を用いて、相手の好きな食べ物やアニメを聞いたり、自分の好きなものを答えたりした。オーストラリアの人が日本食や日本のアニメを知っていることに多くの児童が驚いていた。オンライン交流後に行ったアンケートでは、90%の児童（31名中28名）が「今後も海外と

のオンライン交流を行って行きたい。」「オンライン交流を通して、外国語学習へのモチベーションが高まった。」と回答しており、多くの児童がオンライン交流に対して好意的であることが分かった。児童からは「外国の人は外国のアニメが好きだと予想したけど、日本のアニメが好きだと知ってびっくりした。」「実際は遠くにいるのに、画面を通せばまるでその人が真っ正面にいるような感覚で会話ができ面白かった。」「コロナ渦で何処へでも思うように行けない中、Zoom で会えて嬉しかった。英語が通じたので今までより英語に自信がついた。これからも英語学習を頑張りたい。」といった声があげられた。多くの児童が海外の人との交流を望んでいること、そして、オンライン交流において外国の人と英語で会話することは、児童の外国語学習へのモチベーションを高めることにつながることが分かった。

## 10 Google フォームで児童が学期末テスト作りに挑戦

使用ツール



Google フォーム

### (1) 活動の概要

Google フォームを利用して、児童が各教科の担当に分かれて学期末の復習用のテストを作成した。作成後は、みんなで問題を解き合っ、みんなで1学期の復習を行った。

### (2) ICT 活用のメリット

Google フォームを利用することで、児童が自由に問題を作成し、その問題の URL を友達と送り合い、みんなで問題を解くことが容易にできるようになった。

### (3) 活動の様子、児童の声、主体的・対話的で深い学びの視点から

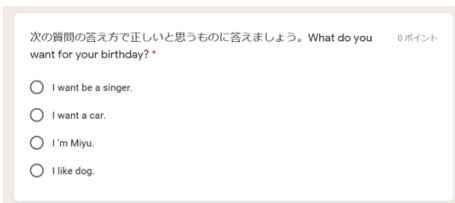


図 25 児童が作成したテストの一部抜粋



図 26、27 班で協力して、自分たちが作成したテストに取り組んでいる様子

テストを作成するにあたっては、教科書を読み返したり友達と相談し合ったりと、主体的・協働的にテスト作りに取り組む姿が見られた。テスト作成後、試験的に問題を解き合い、テストの説明や選択肢を変えたほうがいいときには修正をするなどして、深い学びで求められる学習改善に取り組んでいた。作成したテストを友達と問題を解き合う場面では、作成者がヒントを出したり、班で教え合ったりしながら、意欲的に取り組んでいた。

## 11 タブレットを用いて家庭学習

使用ツール



カメラ



オクリンク



Google フォーム

### (1) 活動の概要

2021年7月13日刊行の上毛新聞によると、2021年4～6月に休み時間や自宅で端末を使ったと答えた小中学生は5割程度にとどまっており、授業外での活用の促進が課題の1つとなっている。そこで外国語科における家庭学習の促進に取り組むこととした。自分の身の回りにある英語の意味を調べたり、英語の動画を撮影したり、オンラインテストに取り組んだりした。

### (2) ICT 活用のメリット

これまでの外国語科の家庭学習では、アルファベットを書き写すなどといったドリル的な学習を行うことも多かった。しかし、タブレットを活用することで、児童の家庭学習の幅を広げることができた。タブレットを持ち帰り、学校と家庭の学びを組み合わせることで、場所を問わず、いつでもどこでも、繰り返し学習することが可能となった。



### (3) 家庭学習の様子、児童の声、主体的・対話的で深い学びの視点から

#### i 家庭学習① 「身近な英語の意味を調べてみよう」

児童は、自分の身の回りにあるもの（普段自分が身につけている服・帽子・バックなど）に書かれている英語の意味を調べ、オクリンクで送るという家庭学習に取り組んだ。今まで書かれている言葉の意味を知らないで身につけていたものの意味を知ったり、「自分の周りにもたくさん英語があるのだな」と気づいたりすることができた。それぞれが調べたものをクラスみんなで見合い、学び合うことができた。

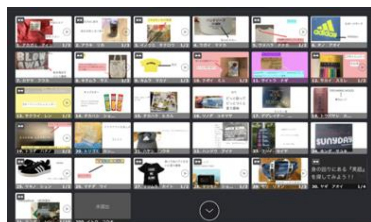


図 28 オクリンクに提出された宿題



図 29 児童が取り組んだ家庭学習①



図 30 児童が取り組んだ家庭学習②

#### ii 家庭学習② 「発表に向けた練習動画を送ろう」

単元終末の言語活動に向けて、家庭等で発表練習を行い、その動画(30秒程度)をオクリンクに提出する宿題を出した。家庭の事情等も考慮し、「タブレットを机に伏せて置いて音声のみの録音で良いこと」「希望者は、自分の顔を映して動画を撮影して良いこと」を伝えた。動画を提出するように指示しただけだったが、何度も繰り返し練習して一番良いものを提出する児童の姿が見られた。動画を提出するに当たって、10回以上発表練習を行なった児童もいた。

#### iii 家庭学習② 「Google フォームで家庭学習課題配信」

単元の終わりに、その単元の新出言語材料に関わる問題を作成し、宿題として出した。子どもは回答を送信後、すぐに結果を見ることができた。教師は、各問題の正答率がすぐに分かるとともに、個別の結果も見ることができた。



図 31 児童に出題した問題の一部抜粋



図 32 児童の画面に表示される解答結果



図 33 教師の画面に表示される個別の結果

## V 本校の児童への意識調査（対象児童：5年生31名）

本校では、児童の87%が「英語の授業でタブレットを使っていろいろな活動をするのが好き、どちらかといえば好き」と回答した。理由としては、「楽しく覚えれるから。」「わかりやすく伝わるし、自分の発音もチェックできるから。」「みんなとも一緒に楽しくできるから」「タブレットで画像や動画などを送ってもらっているから、授業はもちろん、家でも見られるから。」などがあげられた。このことから、主体的・協働的な学習の促進などという理由から、多くの児童が外国語学習における一人一台端末の活用に関心があることが分かった。

「小学校英語教育に関する調査研究」の報告書では、「英語の授業の中で楽しいと思うことはどのようなことですか」に対して、「英語で友達と会話すること」が66.6%、「英

語で自分のことや意見を言うこと」が49.2%という結果であった。本校の児童においては「英語で友達と会話すること」が90.4%、「英語で自分のことや意見を言うこと」が58.6%という結果となり、いずれも「小学校英語教育に関する調査研究」の報告書の結果を上回った。特に、「英語で友達と会話すること」については、報告書の結果を23.8%と大きく上回った。これらは、歌やゲームに止まらず、一人一台端末を活用しながら、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しむ活動、自分の考えや気持ちを伝え合うコミュニケーション活動を行なってきたことが影響している可能性がある。

## VI 成果と今後の課題

### 1 成果

- 一人一台端末の音声・録画の機能を活用することで、児童は、自分の学びのペースに合わせて自ら英語の発音や表現を学んだり、自分の学習を客観的に振り返ったりすることができた。
- 一人一台端末の配信・共有の機能を活用することで、児童が自分の考えを友達とリアルタイムで共有し、友達と学び合うことができた。
- 一人一台端末を活用することで、身の回りにある英語の意味を調べてまとめたり、既存の知識を生かしてテスト作りに挑戦したりと、児童が自分の学びを表現する幅が広がった。
- Kahoot!や Google フォームの問題に取り組むことで、教師と児童はすぐに結果を共有でき、それをもとに学びを広げたり深めたりすることができた。
- 一人一台端末を活用することで、外国語科の家庭学習の幅が広がった。
- 87%の児童が、「英語の授業でタブレットを使っていろいろな活動をするのが好き、どちらかといえば好き」と回答したことから、多くの児童が、外国語の授業におけるタブレット活用を好意的に捉えていることが分かった。
- 一人一台端末を活用することで、「英語で友達と会話することが楽しい」「英語で自分のことや意見を言うことが楽しい」と思う子どもが増える可能性があることが分かった。

### 2 課題

- ほとんどの児童がタブレット活用上好意的である一方で、12% (31名中4名)の児童は、「外国語の授業でタブレットを使っていろいろな活動をするのが、どちらかといえば好きではない、好きではない」と回答した。理由としては「操作が難しい」などが挙げられた。こうした児童にも配慮して、一人一台端末を活用していく必要がある。

## VII 終わりに

本論では、小学校の外国語科における一人一台端末の効果的な活用方法について、子どもの具体的な姿をもとに検証し、提案した。今後、外国語科における一人一台端末の活用方法についてさらに実践を積み重ねていくとともに、外国語科での活用方法を他教科・多領域へ応用しながら活用範囲を広げたり、新たな活用方法を開発したりして、主体的・対話的で深い学びの実現に取り組んでいきたい。

### <参考文献等>

- ・国立教育政策研究所「小学校英語教育に関する調査研究報告書」(2017)
- ・文部科学省「令和元年度『英語教育実施状況調査』概要」(2020)
- ・「授業力&学級経営力」編集部「ICT×英語 GIGA スクールに対応した1人1台端末の授業作り」、明治図書 (2021)

本報告書に掲載されている商品又はサービスなどの名称は、各社の商標又は登録商標です。各社の商標又は登録商標 Google、Google ドキュメント、Google スプレッドシート、Google フォーム、Google Jamboard、Google classroom は、Google LLC の商標又は登録商標です。Kahoot!は Kahoot!の商標及び登録商標です。Office 365 は、Microsoft Corporation の米国及びその他の国における商標又は登録商標です。ミライシード、オクリンク、ムーブノート、ドリルパークはベネッセコーポレーションの商標又は登録商標です。なお、本文中には ™ マーク、® マークは明記していません。また、Zoom は、Zoom Video Communications のビデオ会議システムの商標及び登録商標です。