

部会長名 福智町立市場小学校 校長 茅島 陽子
実践者名 福智町立市場小学校 教諭 糸長 香代子

1 研究主題

英語を使って、楽しく積極的にコミュニケーションを図ろうとする児童の育成
～主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善を通して～

2 主題設定の理由

(1) 社会の要請から

近年のグローバル化の進展と絶え間ない技術革新、なかでも人工知能（AI）の飛躍的な進化により、予測が困難な時代となっている。このような社会を生きる中で、子どもたちは、言語や文化が異なる人々と協働して課題を解決していく力が求められる。そのためには、まず我が国の言語や歴史について知り、外国語や異文化についても理解を深め、色々な国の人々とコミュニケーションを図っていくことが極めて重要である。そこで、今後の英語教育において、国際共通語である英語の基礎的・基本的な知識・技能を身に付け、それらを活用して主体的に課題を解決するための思考力・判断力・表現力を育成することは、児童生徒の可能性を広げるためにも欠かせない。

小学校では、外国語と初めて出会う中学年から、英語を使って楽しくコミュニケーションを図ろうとする素地をつくることが大事である。

以上のことから、『英語を使って、楽しく積極的にコミュニケーションを図ろうとする児童の育成』を探る研究は、大変意義深いと考える。

(2) 小学校外国語教育の動向から

学習指導要領（平成29年告示）第1章総説2（1）「中学年の外国語活動の導入の趣旨」では、「グローバル化が急速に進展する中で、外国語によるコミュニケーション能力は、これまでのように一部の業種や職種だけでなく、生涯にわたる様々な場面で必要とされることが想定され、その能力の向上が課題となっている」とコミュニケーション能力を身に付けることの必然性が述べられている。同時に「平成23年から高学年において外国語活動が導入され、その充実により、児童の高い学習意欲、中学生の外国語教育に対する積極性の向上といった成果が認められている。一方で、①音声中心で学んだことが、中学校の段階で音声から文字への学習に円滑に接続されていない、②日本語と英語の音声の違いや英語の発音の綴りの関係、文構造の学習において課題がある、③高学年は、児童の抽象的な思考力が高まる段階であり、より体系的な学習が求められる」という課題が指摘されている。また、小学校から各学校段階における指導改善による成果が認められるものの、学年が上がるにつれて児童生徒の学習意欲に課題が生じるといった状況や、学校種間の接続が十分とは言えず、進級や進学をした後に、それまでの学習内容を発展的に生かすことができないといった状況が見られている。

こうした成果と課題を受けて、小学校中学年から外国語活動（年間35時間）を導入し、「聞くこと」、「話すこと」を中心とした活動を通じて外国語に慣れ親しみ、外国語学習への動機づけを高めた上で、高学年から段階的に「読むこと」、「書くこと」を加えて総合的・系統的

に扱う教科学習にすることにより、中学校への円滑な接続を図ることとしている。

3 主題と副主題の意味

(1) 主題の意味

「英語を使って、楽しく積極的にコミュニケーションを図ろうとする児童の育成」

① 「楽しく」とは

「楽しく」とは、その瞬間が愉快だというだけでなく、学習において「〇〇ができるようになった」「友だちと一緒に活動できて嬉しい」「友だちのことを知れた」「自分のことを分かってもらった」などの喜びを感じているときであると考えられる。外国語活動において、児童が楽しさを感じる時は、英語を使って、相手に自分のことを伝えられた、相手が伝えたいことを理解できた、相手を知ることができたときである。

② 「積極的に」とは

「積極的に」とは、物事に興味・関心をもったり、進んで取り組んだりすることである。外国語活動において、児童が積極的に活動するときは、その活動の目的や相手ははっきりしているときや内容が児童の実態に合っているとき、達成できる見通しが持てる時である。

③ 「コミュニケーション」とは

「英語を使って、楽しく積極的にコミュニケーションを行う」における「コミュニケーション」とは、分かってもらいたい事実や気持ちを相手に伝えたり、知りたいことを相手に尋ねたりすることである。外国語活動において、英語を使ってコミュニケーションするときは、意味のあるやり取りを通して、互いに心を通わすことの楽しさや大切さを味わうことができたときである。

④ 「英語を使って楽しく積極的にコミュニケーションを図ろうとする児童の育成」とは

外国語活動の様々な場面において、日本語と英語の音声の違いに気付き、基本的な語句や表現に慣れ親しむとともに、思考力・判断力・表現力を働かせながら、進んで友だちに話しかけたり、互いのことを分かり合ったりすることに喜びを感じることができるときである。

(2) 副主題の意味

「外国語活動における、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善」

① 外国語教育における「主体的な学び」とは

- ア 外国語を学んだり、外国語を用いてコミュニケーションを行ったりすることに興味・関心をもつこと
- イ 外国語によるコミュニケーションを通して社会・世界と関わり、学んだことを生かそうとすること
- ウ コミュニケーションを行う目的・場面・状況等を明確に設定したり、理解したりして見通しをもって粘り強く取り組むこと
- エ 自らのコミュニケーションの在り方を振り返り、次の学習につなげることである。

② 外国語教育における「対話的な学び」とは

- ア 他者を尊重して情報や考えなどを伝え合い、自分の考えを広げたり、深めたりすること
- イ 聞いたり話したりすることを中心として、書かれたものを読んで社会や世界の様々

なことについて知ったり、他者の考え方を学んだり、自分の考えを深めたりすることである。

③ 外国語教育における「深い学び」とは

ア コミュニケーションを行う目的・場面・状況に応じて考えたり、表現したりする中で、言語の働きや役割に関する理解や外国語の音声、語彙・表現、文法の知識がさらに深まり、それらの知識を実際のコミュニケーションで運用する技能がより確実なものとなるようにすることである。

イ 深い理解と確実な技能に支えられて、外国語教育において育まれる「見方・考え方」を働かせて思考・判断・表現する力が活用されるようにすることである。

これらの「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくりを行うことで、外国語教育における学習が、児童一人ひとりの資質・能力の育成や生涯にわたる学びにつながる、意味ある学びになると考える。

4 研究の目標

第3学年の外国語活動において、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業づくりを通して、英語を使って、楽しく積極的にコミュニケーションを図ろうとする児童の育成をめざす。

5 研究仮説

次のような着眼で、主体的・対話的で深い学びを意識した授業づくりを行えば、児童は、英語を使って、楽しく積極的にコミュニケーションを図ろうとするようになるであろう。

【着眼1】 聞く必然性がある場の設定

- ミッシングゲームやボンゴゲーム等の様々なクイズやゲームを行い、新出語彙に慣れ親しませ、学びに向かう意欲を引き出す。

【着眼2】 話す必然性がある場の設定

- 家族にグリーティングカードを送ることを単元目標にし、店員役と客役になってカードを作るために必要な材料を集めさせる。英語でやり取りする場面を必然的につくることで、欲しい形を尋ねたり答えたりさせる。

【着眼3】 振り返りシートの活用

- 毎時間、授業を振り返らせ、学習して分かったことやできるようになったこと、もう少しがんばりたいことなどを振り返りシートに書かせることで、自分の成長の喜びを実感させる。

6 研究の計画（授業の計画）

(1) 単元名 「This is for you. カードをおくろう」

(2) 単元目標

- ・日本語と英語の音声の違いに気付き、形の言い方を知るとともに、欲しい形を質問したり答えたりする表現に慣れ親しむ。 (知識及び技能)
- ・欲しいものを質問したり答えたりして伝え合う。 (思考力、判断力、表現力等)

・相手に伝わるように工夫しながら、自分の作品を紹介しようとする。

(主体的に学習に取り組む態度)

(3) 言語材料

○What do you want? (A star), please. Here you are. This is for you. You're welcome.

○want, this, a, for, 状態・気持ち(big, small), 形(square, rectangle, star, diamond),

Bus, flower, shop, balloon, house, car, candy, 動物(dog, cat, panda, mouse, bear)

(4) 関連する学習指導要領における領域別目標

聞くこと	イ ゆっくりはっきりと話された際に、身近で簡単な事柄に関する基本的な表現の意味が分かるようにする。
話すこと (やりとり)	ウ サポートを受けて、自分や相手のこと及び、身の回りの物に関する事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いて質問したり質問に答えたりするようにする。

(5) 単元指導計画 (5時間)

単元	This is for you. カードをおくろう	総時数	5時間	時期	11月
単元の目標	○日本語と英語の音声の違いに気付き、形の言い方を知るとともに、欲しい形を質問したり答えたりする表現に慣れ親しむ。(知識及び技能) ○欲しいものを尋ねたり答えたりして伝え合う。(思考力、判断力、表現力等) ○相手に伝わるように工夫しながら、自分の作品を紹介しようとする。(学びに向かう力、人間性等)				
時	具体的な目標	学習活動・内容	指導上の留意点 ◆評価		
1	・シェイプクイズやシルエットクイズなどを通して、いろいろな形の言い方を知るとともに、音声を聞いて、どの形のことを言っているのか理解することができる。	・HRT と JET の会話から活動への見通しをもつ。 ・いろいろなものの形の言い方を知る。 ・シェイプクイズ ・シルエットクイズ ・HRT と JET の会話から何が欲しいかを尋ねる表現の言い方を知る。 ・【Let's chant】 What do you want?	・形を見て日本語で言った際は、That's right. This is a triangle.のように英語で言い換え、形とその音声をつなげていく。 ◆いろいろな形の言い方を聞いて、どの形のことを言っているのか指し示している。(行動観察、振り返りカード)		

2	<ul style="list-style-type: none"> ・音声を聞いて、聞いた形を指し示したり、身の回りの物がどんな形や色をしているのか言ったりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ミッシングゲーム ・ボンゴゲーム ・【Let's chant】 What do you want ? 	<ul style="list-style-type: none"> ・色形カード等を指して、どんな形の色、大きさをしているかを言わせる。その際、大きさ+色+形の順にする。 ◆物の形や色、大きさを英語で言っている。(行動観察、振り返りカード)
3	<ul style="list-style-type: none"> ・世界の様々なグリーティングカードについて知るとともに、どのカードにはどんな形がいくつか使われているのか質問したり答えたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・【Let's watch and think】グリーティングカードを送り合う場面の映像を視聴する。 ・【Let's Listen】音声を聞いて、誰がどの作品なのか線で結ぶ。 ・先生役とたける役に分かれて、欲しい形の大きさ、色、数を質問したり答えたりする。 ・買い物リストを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教材を視聴させ、世界には様々なグリーティングカードがあることや、それぞれの文化や習慣があることに気付かせる。 ・ペアを作り、先生役とたける役に分け、どのカードに、どんな色の形がいくつかあるか質問させて、答えさせる。 ◆どのカードにどんな形の大きさ、色、数が使われているのか質問したり答えたりしている。(行動観察、振り返りカード)
4	<ul style="list-style-type: none"> ・カード作りに必要な形や色、数などを質問したり答えたりして伝え合うことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・【Let's chant】 What do you want ? ・店員役と客役に分かれて、欲しい形、色、数を質問したり答えたりする。 ・カードを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動を前半と後半に分け、中間指導を行う。前半の活動で手本になるペアに発表させ、良かった点や気づいた点を言わせる。会話の流れがスムーズになるように、I see. Oh, nice.などの相槌を打たせたる。 ◆欲しい形の材料を尋ねたり、答えたりしている。(行動観察、振り返りシート)
5	<ul style="list-style-type: none"> ・相手に伝わるように工夫しながら、形の色や大きさなどの言い方を使って、自分の作品を伝え合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の作品を伝え合う。 ・【Let's chant】 What do you want ? 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手に伝わるように、形を指し示したり、ジェスチャーを交えたりして、作品を紹介させる。 ◆形の色や大きさなどの言い方

			を使って、自分の作品を伝えようとしている。(行動観察、振り返りカード)
--	--	--	-------------------------------------

7 指導の実際

(1) 本時の主眼

店員役と客役に分かれてやり取りする活動を通して、カード作りに必要な形や色、数を質問したり答えたりして、伝え合うことができる。【思考・判断・表現】

(2) 準備物

教師：Let's Try 1 のデジタル教材、key phrase カード、色形カード

児童：Let's Try 1、買い物リスト、振り返りシート

(3) 展開

時	学習活動	○指導上の留意点 ※評価規準
2 分	1. Greeting & Warm Up	○英語に慣れさせるためにチャンツで言わせる。
8 分	2. 前時までの内容を振り返る。 (1) ミッシングゲーム (2) Let's chants.	○英語の音声に慣れさせるために、色形を聞いたり言ったりする。 ○活動の見通しをもたせるために、HRT と JET のやり取りを聞かせる。
	Today's goal	
	店員ときゃくになりきって、ほしい形を集めよう。	
5 分	3. Activity (1) Key phrases を確認する。 A: "What do you want?" B: "～,please." A: "How many?" B: "～,please."	○店員役と客役のやり取りのフレーズを提示し、見て確認できるようにする。スムーズに発音することができるようにチャンツで読み練習した後、ペアで練習させる。 ○店員と客のやり取りをイメージすることができるように、HRT と JET でデモンストレーションして見せる。その際、自然なやり取りになるように相槌を打ったり、アイコンタクトしたりすることをアドバイスする。 ○店員役と客役がスムーズに交代することができるように班内で順番を決めさせる。 ○欲しい材料を集めることができるように、買い
25 分		

5分	<p>(2) 店員役と客役に分かれ、カードを作るために欲しい材料を集める。</p> <p>4. 振り返りをする。 ふりかえりカードに記入する。</p>	<p>物リストを確認させる。</p> <p>○活動を前半と後半に分ける。積極的にコミュニケーションすることができるように、途中で手本となるペアを発表させ、良い点を評価する。また、語句を確認も行う。</p> <p>※欲しい形の材料を尋ねたり、答えたりしている。 (行動観察。振り返りシート)</p> <p>○振り返りを書かせる。</p>
----	---	---

8 研究のまとめ

【着眼1】聞く必然性がある場の設定

○ クイズやゲーム形式で新出語彙に出会うことで、色々な形を英語でどのように発音するのか興味をもち、日本語との音声の違いに気付くことができた。また、クイズに答えるために、集中して聞いたり、発音練習したりする姿も見られ、学びに向かう姿を引き出すことができた。さらに、ボンゴゲーム【資料1】では、指名された児童が英語で答えることで、インプットしたことをその場ですぐにアウトプットすることができた。

以上のことから、ゲーム方式を用いることで、より積極的に英語を使うことができるとともに、正解することで達成感も味わうことができるため、有効であったと考える。



【資料1】

【着眼2】話す必然性がある場の設定

○ 家族のためにグリーティングカードを作ることを単元目標にして、英語で欲しい形を手に入れるために、店員役と客役になり買い物する場面を必然的に設定することができた。【写真1】買い物のやり取りを通して、基本表現 What do you want? I want two big yellow stars. を繰り返し言うことができるので、暗記してすらすらやり取りする児童の姿が多く見られた。途中、I want の英語が出てこなくても、形や色、大きさを表す単語だけを使って積極的に買いものを続けることができていた。



【写真1】

以上のことから、カード作りで欲しい形を集めるという目的を通して、話す必然性のある場を設定することは、積極的なコミュニケーションを図ることにつながったので、有効であったと考える。

【着眼3】振り返りシートの活用

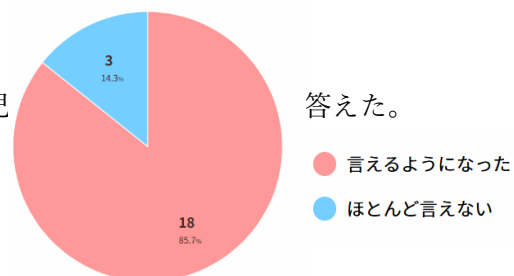
○ 児童の振り返りを読むと、「形を表す英語が分かった。」「形の英語が言えるようになった。」「買い物ができて楽しかった。」などの感想が多かった。前時の振り返りシート

で、「言い方が難しい。」と書いていた児童も、買い物のやり取りでは、「買い物できた。またしたい。」と自分なりのめあてをもって学習に取り組み、成果を味わうことができたようだった。

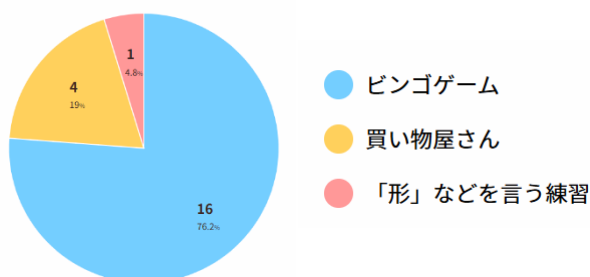
以上のことから、毎時間、振り返りシートで学習の振り返りをさせることは、分かったことやできるようになったことを自身で確認し、成長の喜びを味わうことができるので、有効であったと考える。

【学習後アンケートのまとめ】

- 学習前に形を表す語彙のレディネスを調べたところ、児童学習後のアンケートでは、「形を表す英語を聞いて、それがどの形のことを言っているかわかるようになりましたか」の質問に21人中20人の児童が「分かるようになった」、「色々な形を英語で言えるようになりましたか」には18人が「言えるようになった」と回答した。【資料2】また、「店員と客になって、英語で話すことは楽しかったですか」は21人全員が「楽しかった」と回答した。一方、「Unit7の学習で一番楽しかったことは何ですか」では、クイズ・ゲームが17人、「英語で買い物」が4人という結果であった。【資料3】



【資料2】「色々な形を英語で言えるようになったか」について



【資料3】「Unit7の学習で一番楽しかったことは」について

9 成果と今後の課題

【成果】

- クイズやゲーム形式で新出語彙に出会うことで、集中して英語を聞いたり、英語の発音に抵抗なく練習したりする姿が見られ、語彙を習得しようとする意識が高まった。
- カード作りのために欲しい材料を集めるために、英語でやり取りする必然性を設定することで、積極的にコミュニケーションを行う姿が見られた。
- 振り返りをさせることで、児童は自分の成長の変化に気付くことができ、教師もまた単元を通して授業づくりが適切であったかを振り返ることができたので有効であったと考える。

【課題】

- 学習後、児童全員が語彙を習得することができるように、毎時間、新出語句を言ったり聞いたりする活動を計画的に行うことが必要である。
- クイズやゲームの楽しさが優先しないように、英語を使って必然性のあるコミュニケーションを図っていくことが重要と考える。

◎ 参考文献

- | | |
|-----------------------------------|-------|
| 「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」 | 文部科学省 |
| 「小学校外国語活動・外国語 研修ガイドブック・基本編」 | 文部科学省 |
| 「小学校外国語活動・外国語 研修ガイドブック・理論編」 | 文部科学省 |
| 「小学校外国語活動・外国語 研修ガイドブック・研究指導者編」 | 文部科学省 |