

外国語の楽しさを実感し、進んでコミュニケーションを取ろうとする児童の育成

— 「協同学習」を意識した授業づくりを通して—

教育実践研究科 教職実践専攻 教職実践基礎領域

清水 美沙

I 主題設定の理由

1 今日の教育課題

近年の急速なグローバル化の進展の中で、外国語教育の一層の充実は極めて重要な課題である。今後さまざまな場面において、外国語を用いたコミュニケーションを行う機会が格段に増えることが想定される。

改訂前の学習指導要領¹⁾の高学年における外国語活動や中学校の外国語では、「積極的なコミュニケーションを図ろうとする態度」としていたが、改訂後では、「主体的に外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする態度」とし、単に、授業等において積極的に外国語を使ってコミュニケーションを図ろうとする態度のみならず、生涯にわたって外国語習得に取り組もうとする態度を養うことを目標としている。そこで、外国語の楽しさを感じさせることが、生涯にわたって外国語取得に取り組もうとする態度を養う、動機付けになると考える。

現行の小学校学習指導要領外国語編解説²⁾においても、以下のように挙げられている。

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。

さらに、近年の外国語教育における特筆すべき今日的な課題として、得意とする児童とそうでない児童の二極化傾向が顕著に見られる。文部科学省による小学校を対象とした「平成 26 年度児童生徒が学校の授業や英会話教室で英語を学び始めた時期」の調査結果³⁾は以下のとおりである。

入学前	小1・2	小3・4	小5・6
17.9 %	23.9 %	25.0 %	32.8 %

このことから、約7割の児童が授業として外国語が始まる前から英語を学び始めていることが分かる。その一方で、3割以上の児童が授業で初めて英語を学んでおり、学習の開始年齢の差が、外国語の得意な児童とそうでない児童の二極化の一因となっていると推測する。

2 今後求められる外国語科授業づくり

(1) 「主体的に取り組む態度」と内発的動機付け

現行学習指導要領では、目指す資質能力を三つの柱として示している。そこでは、「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」と定め、小中高を通じて外国語教育において育成すべき資質・能力

の整理を行っている。その中でも、「学びに向かう力、人間性等」の中に、「主体的に学習に取り組む態度」が含まれており、今後の授業づくりの中で、この「主体的に取り組む態度」の育成がますます求められる。

そのためには、内発的動機付けを行う必要があると考える。Deci & Ryan(1985)は「内発的動機付けとは、学習者がその学習内容に対して、楽しみや興味、及び面白みを感じ、自ら学ぼうとする意識を指す」と述べている。⁴⁾ この内発的動機付けを高める要因の一つとして、自己効力感と言う考え方がある。Bandura(1977)は「自己効力感とは、自身が成功体験をすることや他者の成功体験を見ることが引き金となって起こる心理状態である」と述べている。⁵⁾ そこで、外国語の授業では、ペアやグループ活動を通して、会話や発表がうまくできた、話した内容が友達に伝わったというような成功体験をすることのできる活動が求められると考える。

(2) コミュニケーション活動の重視

小学校学習指導要領解説外国語編では、「外国語の見方・考え方」について以下のように述べられている。

外国語によるコミュニケーションの中で、どのような視点で物事を捉え、どのような考えで思考していくのかという物事の捉え方であり、「外国語で表現し伝え合うため、外国語やその背景にある文化を、社会や世界、他者との関わりに着目して捉え、コミュニケーションを行う目的や場面、状況等に応じて、情報を処理しながら考えなどを形成し、再構築すること」である。

このことから、外国語の授業では、今後、児童が自分ごととして話す活動が求められると考える。

3 本研究に関わる児童の実態

実践の対象となる5年A組(33名)では、英語を習っている児童や積極的に発言をする児童を中心に外国語の授業が進んでいる。英語に対して苦手意識をもつ児童は少なくない。「英語の授業は楽しいと感じますか」というアンケートに対して、3分の1の児童が「いいえ」と回答している。歌やゲームを取り入れた活動ではどの児童も積極的な参加を見せる一方で、ALTやペアとの会話練習では、緊張や恥ずかしさから、教師に助けを求める児童や、会話が止まってしまう児童もいる。このような実態から、今後の課題として日常的な会話表現を児童に体験させることで、英語でのコミュニケーションの楽しさを抱かせながら取り組ませ、

コミュニケーションを図る基礎を育てたいと考えた。

4 主題の設定

上記の今日的教育課題、今後求められる外国語科授業づくり、並びにB小学校の児童の実態を踏まえ、主題を以下の通り設定した。

外国語の楽しさを実感し、進んでコミュニケーションを取ろうとする児童の育成

II 先行研究の考察

研究における手だてに導くために、以下の四つの先行研究を考察する。

1 英語教育における楽しさの要因

鈴木(2013)は「学習者が求める英語授業の実態を明確にし、自転車操業に陥らない見通しを持った授業づくりを追求する必要がある」とし、望ましい英語授業の一因として英語授業における楽しさを重視している。⁶⁾また鈴木は、望ましい英語授業と楽しさ要因の関係を分析するために、中高大学生を対象とした質問紙調査の結果から楽しさの5要因を以下のように抽出している。

1. 参加表現する楽しさ
2. 言語文化的知識の楽しさ
3. 教科外のことを学ぶ楽しさ
4. できるようになる楽しさ
5. 多様な学びの楽しさ

5要因の中でも、参加表現する楽しさとは、「個人の発表がうまくいく、ペアでの会話練習ができる、考える活動とグループの活動がある、グループ発表がうまくいく、英文の内容が分かってもらえる、考えを英語で表現できる」といった項目があげられる。つまり、参加表現の楽しさとは、一定の人間関係内において感じる、コミュニケーションの楽しさだと考えられる。

また、鈴木は「楽しさの3段階説」を提唱している。第1段階では、「理解の楽しさ、安心して参加できる楽しさ」がある。このことを土台に、第2段階では、5要因の楽しさが考えられ、第3段階では、「使ってみる楽しさ」が現れるとしている。この使ってみる楽しさは、まさにコミュニケーションを取ろうとする児童の姿だと考える。

鈴木は望ましい英語の授業の要因と楽しさの5要因との関係を調査した結果、参加表現の楽しさの要因がもっとも安定しており、学習者により見解が分かれない要因であると示しているとした。上記のような望ましい英語の授業は、学習者が主体的になりやすいと考える。

2 協同学習

協同学習とは、Johnson, Johnson, & Holubec (1993)で述べられているスモール・グループを活用した教育方法である。⁷⁾協同学習には「1. 相互協力関係 2. 対面的-積極的相互作用 3. 個人の責任 4. スモール・グループでの対人技能 5. グループの改善手続き」の五つの基本的構成要素がある。これらの構成要素を押さえることによって、児童はグループ内での役割を意識

し、グループでの学習が自身にとって利益のあるものだと感じるだけでなく、自分自身が、グループに貢献していると実感できる。そこで、協同学習は、児童の自己有用感を高める学習だと考えられる。

また、協同学習と多様性の需要に関する知見について Snell, Janney & Delano (2000)は、「協同学習は、お互いの違いを理解したり、個人の独自性を発展させたりすることができ、また互いに学び合うことを支援することができる」⁸⁾と述べている。このことから、協同学習は、自己有用感だけでなく、自己肯定感も高めること学習だと考えられる。

3 統合技能

中森(2018)によれば統合技能とは、以下のように定義されている。⁹⁾

人間の自然な言語使用に従って、複数の技能を組み合わせ、外国語を運用することである。

現行学習指導要領小学校外国語においても、「読む」「書く」「話す」「聞く」の4技能が重要視されているが、ただ、四つの技能を独立的に学習するのではなく、「聞いてから読む」「聞いてから話す」「読んでから書く」のように、統合的な活動を意図している。統合技能では、複数の感覚運動器官に働きかけて学習を促進させるだけではなく、学習者は、活動的に授業に参加することができるため、教育の効果が期待される。

また、現行学習指導要領の外国語のコミュニケーションにおける、「他者に配慮しながら」とは、主体的に外国語を用いて相手に応じたコミュニケーションを図ろうとする態度であると考えられる。具体的な姿としては、高学年の外国語科では、「話すこと」や「聞くこと」の活動であれば、相手の理解を確かめながら話をしたり、相手が言ったことを共感的に受け止める言葉を返ししながら、聞いたりすることなどを目指すべきであると考えられる。このことは、上記に述べた統合技能における「話して聞く」「聞いて話す」「読んで話す」のような学習を取り入れることが必要となる。なお、中学校の外国語科では、他者の発表を聞いて質問を考えたり、その質問に即時的に答えたり、教科書を読み、情報を整理し、話す・書くという活動へとステップアップしていくと考えられる。

4 イマジナティブ・アプローチ

イマジナティブ・アプローチ (imaginative approach) とは、キエラン・イーガンの提唱する、多目的認知ツールを活用することで、想像力によって学習者の学びと感情とを関係づける指導法である。

イーガン(2005)は、「教育の中心は、学習者の情動や感情に働きかけ、想像力を触発することだ」¹⁰⁾としており、これは、「外国語活動学習指導要領」に示される内容の一つである、「外国語を用いてコミュニケーションを図る楽しさを経験すること」に沿うものであると考えられる。

前述の多目的認知ツールには、物語、比喩、反対、韻・リズム・パターン、ジョーク、画像、生活知識、ユーモア、

感覚などが挙げられる。多目的認知ツールを活用することで、想像力によって学習者の学びと感情を結び付ける。児童の感情を引き込もうとする学習プロセスを設けているため、楽しさを感じることに繋がると考えられる。

Ⅲ 研究の構想

1 目指す児童の姿

前述の先行研究及びB小学校の児童の実態を踏まえ、目指す児童の姿は以下の通りである。

外国語のコミュニケーション活動に取り組む中で「参加表現する楽しさ」を実感し、進んでコミュニケーションを取ろうとすることができる児童

2 研究の概要

【実施期間】 令和3年10月8日～11月5日

【対象】 第5学年

【単元】 Unit6「What would you like?」

3 研究仮説

本研究の仮説を以下のように設定する。

小学校高学年の外国語の授業において、「協同学習」を意識した単元づくりを行った上で、「統合技能」や「イマジナティブ・アプローチ」を取り入れる活用する

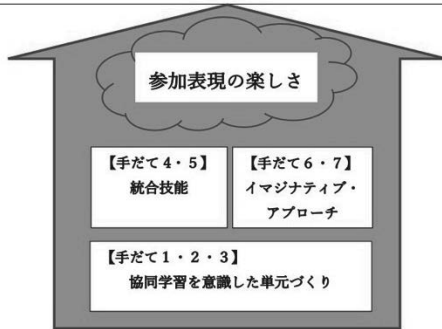


自分の伝えたいことをもち、他者に配慮したコミュニケーションを図り、楽しさを実感することができる児童

4 研究構想図

目指す児童像

自分の伝えたいことをもち、他者に配慮したコミュニケーションを図り、楽しさを実感することができる児童



児童の実態

外国語の授業に対しては積極的だが、外国語のビンゴのゲームや歌の活動に楽しさを感じている

(1) 協同学習

① 手だて1 学習の流れの統一化

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説外国語・外国語活動編では、外国語教育における学習過程として、以下のことが挙げられている。

ア 設定されたコミュニケーションの目的や場面、状況等を理解する。
 イ 目的に応じて情報や意見などを発信するまでの方向を決定し、コミュニケーションの見通しを立てる。
 ウ 目的達成のため、具体的なコミュニケーションを行う。
 エ 言語面・内容面で自らの学習のまとめと振り返りを行う。

学んだことの意味付けを行ったり、既習事項と新たに学んだことを言語活動で活用したりすることで、「参加・表現の楽しさ」を実感させたい。

そこで、毎時間の学習活動の流れの統一化を図ることで児童に授業の見通しをもたせる。毎時間、挨拶や「Let's Sing」「Let's Chant」を用いて、慣用表現を学習させる。単元後半には、ALTやペアとコミュニケーションを図る協同学習の場を設け、どのような表現を使うべきなのか考えながら対話する中で意識させる。振り返りの時間では、1時間の授業の中で、学んだことや楽しかったことを振り返ったりする。また、段階的に協同学習を取り入れた単元計画を行う。

② 手だて2 会話活動の充実

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説外国語・外国語活動編では、外国語教育における「学びに向かう力、人間性等」に関わる目標として、以下のことがあげられている。

外国語の背景にある文化に対する理解を深め、他者に配慮しながら、主体的に外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする態度を養う。

高学年の外国語科における、他者に「配慮しながら」とは、例えば「話すこと」や「聞くこと」の活動であれば、相手の理解を確かめながら話したり、相手が言ったことを共感的に受け止める言葉を返ししながら聞いたりするなどが考えられる。

単元の中に協同学習となるペアを中心とした会話活動を設定する。学習した表現を使って友達と話す機会を設け、伝え合う・教え合うことで、話す活動に価値を見つけさせることで、「参加・表現の楽しさ」を感じさせることに繋がると考える。

③ 手だて3 振り返りシートの活用

手だて1の学習過程エで、言語面・内容面からのまとめ振り返りを行うために、振り返りシートを活用し、4段階の自己評価と記述式で学びの振り返りを行う。記述欄には、学んだこと・困ったこと・楽しかったことを記入させる。児童が学習を通してどのようなことを感じたかを重視し、学んだことだけでなく、困ったことや単元内容に関する質問を記述させ学級の児童へ共有し、考えさせる。このような振り返りを行うことで、発言できなくても、一緒に授業を作り上げようとする意識をもたせる。

(2) 統合技能

① 手だて4 会話活動への活用

会話活動の際に、聞いて話す、考えて話すなど複数の技能を統合して活動に取り組むことができるような指示を出す。そうすることで、児童はより自然な会話を意識することができる。また、自分の言葉を一方的に伝えるのではない、双方向なやり取りに繋がっていくと考える。

② 手だて5 sing や chants の活用

真崎 (2013) は歌やチャンツを英語の学習指導に取り入れることの価値や効果の一つとして情意面での効果を以下のように挙げている。¹¹⁾

心のバリアを下げ、リラクゼーションや安心感や楽しさをもたらす効果である。

段階に応じて複数の技能を組み合わせた指示を出すことで、児童がより活動的に授業参加できると考える。そこで、sing や chants といった音楽に合わせた活動において、聞く活動だけでなく、文字と合わせて読む活動や聞いた言葉話す活動と結び付けるよう指示を出す。

このように、複数の技能を組み合わせて sing や chants に取り組ませることで、楽しく、児童が活動的に外国語の授業参加できるようになると考える。

(3) イマジナティブ・アプローチ

① 手だて6 タスクを用いた会話活動

現実の場面に近い想定を行い、より切実感を抱かせながら取り組ませることで、相手意識をもった会話を行うことができると考える。そこでタスク活動を取り入れる。タスクとは、言語を使う目的があり、意味の伝達が第一義的であること、話し手との間に情報や考えなどに何かしらの相違があること、学習者が自分で考えて言語を使うことが特徴である。そして、日常で起こりうる状況・場面の中で言語を用いながら相手とコミュニケーションを図り、課題解決していく活動だと定義づけていく。タスクを用いた会話を行うことで、日常的な場面を想像したり、会話を行う自分の姿を想像したりすることができる。と考える。

②手だて7 話す・聞く態度の意識化

手だて2の会話活動の充実を行うために、児童のリアクションスキルの向上を促す。会話活動の前後では、リアクションやジェスチャー、アイコンタクトなどを確認し、「他者に配慮した」会話活動を行うことで、「参加表現の楽しさ」を実感させる。

5 検証方法

(1) 量的検証

① 実践前・実践後の質問紙調査による検証

アンケートは鈴木(2012)が作成した「楽しさ」に関する質問紙調査¹²⁾を参考にした。ただし、このアンケートは中学生以上を対象としているため、本研究では、対象とする5年生児童にもわかりやすい言葉に一部書き換えたものを作成した。アンケート項目は資料1の通りである。

回答は「とても思う(6点) 思う(5点) 少し思う(4点) 少し思わない(3点) 思わない(2点) 全く思わない(1点)」の6段階評価とした。このアンケートを単元の学習に入る前、第8時の後、単元後の3回に分け学級全体と抽出児の変容を分析することにした。

【資料1】「楽しさ」に関するアンケート調査

楽しさの項目	質問項目
居場所のある	1. 分からないことを聞きやすい授業
	2. 友達と仲良く勉強できる授業
	3. 分かるまで説明してくれる授業
分かる	4. 英語の言葉(英単語)の意味が分かる授業
	5. 英語を話す人たちと自分たちの文化の違いが分かる授業
できる	6. A L T と英語でコミュニケーションできるようになる英語の授業
知りたいと思う	7. 教科書に出てくる国についてもっと勉強したいと思える授業
	8. 英語で会話ができるようになりたいと思える授業
成長する	9. 前より英語が話せるようになってるのが分かる授業
	10. 前より英語が聞き取れるようになってるのが分かる授業
	11. 友達に教えてあげられるようになる授業
参加・表現する	12. グループの発表ができる授業
	13. 自分の伝えたいことを英語で表現できる授業
	14. 考える活動とグループでの活動の両方がある授業
	15. ペアで会話練習ができる授業
	16. 自分の伝えたい内容が友達にわかってもらえるような授業
個別に取り組む	17. 自分でじっくり考える授業
変化に富む	18. リズムに合わせて英語を話す授業
	19. ゲームで英語を学ぶ授業
変化に富む	20. 教科書の内容をピクチャーカードを使って勉強する授業
	21. コンピュータを使って勉強する授業
その他	22. 英語の歌を使って勉強する授業

(2) 質的検証

① 毎時間の振り返りシートによる検証

第1時に、児童に本単元の個人課題を設定させる。毎時間、個人の目標、知識・理解、楽しさの3項目に関しては4段階の評価をさせる。また、見つけたことや気がついたこと、分からなかったことや困ったこと、楽しかったことの3項目に関しては、自由記述での振り返りを行わせる。(資料2)

【資料2】外国語科 振り返りシート

Your Own Goal あなたの目標		
What did you learn? 見つけたことや気がついたこと	What was difficult? わからなかったことや困ったこと	What was fun? 楽しかったこと
Understand 知識・理解		Fun 楽しさ

(3) 抽出児について

① 抽出児A

実態：学習内容に疑問をもち、興味がある課題には積極的に取り組むことができる。しかし、疑問が解決さ

れないと、活動が止まってしまう場面も見られる。
期待する姿：重要表現と活用場面をつなげて考えることができる。主体的に会話練習に取り組んだり、友達と関わる中で疑問を解決したりすることができる。

② 抽出児B

実態：どの教科でも主体的に取り組む姿勢が見られる。しかし、生活アンケートなどから、英語に対して苦手意識をもっていることが分かる。

期待する姿：英語を楽しいと感じる場面が増える。友達や教員と英語で話す楽しさを味わうことができる。

③ 抽出児C

実態：外国語科の知識技能の評価は高いが、授業中の挙手や発言はあまり積極的ではない。会話活動では、受け身な姿勢が見られるが、特定の友達とは楽しく行っている。

期待する姿：発言や会話活動で積極的に取り組むことができる。付け加えの文章や場面を意識した表現を取り入れることができる。

IV 研究実践

1 概要

【実施期間】 令和3年9月下旬～11月上旬

【対象】 第5学年 33名(男子18名 女子15名)

【単元】 Unit6「What would you like?」(東京書籍 NEW HORIZON Elementary)

2 単元の目標

自分のことを伝えたり、相手のことをよく知るために、丁寧な表現を使って注文したり会計したりすることなどについて、短い話を聞いてその概要が分かったり、伝え合ったりすることができる。

3 指導計画 (10 時間完了)

時	学習内容	めあて
1	丁寧に注文したり、値段をたずねたりするやり取りを知る	丁寧に注文したり、値段をたずねたりするやり取りのおおよその内容を知る
2	What would you like? や I would like ～. を使った言語活動に取り組む	食べたい料理を決めて、丁寧な表現で注文したり、注文を受けたりすることができる
3	How much is it? や I' s ～yen. を使った言語活動に取り組む	注文した料理の値段をたずね合ったり、メニューを考えて値段を言ったりすることができる
4	世界の食文化について考え、世界と日本の文化について知る	世界の食文化について考え、世界と日本の文化について知る
5	今まで学習した表現を用いて、ペアで買い物のやり取りを行う	「オリジナルトレー」を使い、重要表現を用いた買い物のやり取りをすることができる

7	単元の筆記テストを行う	確認テスト (Writing test)
8	今まで学習した表現を用いて、教員や友達と買い物のやり取りを行う	「オリジナルトレー」やお金などの具体物を使って、状況に応じた買い物のやり取りをすることができる
9	単元のパフォーマンステストを行う	確認テスト (Talking test)
10	単元のまとめを行う	単元まとめをし、次の単元の見直しを持つ

4 実践の内容

(1) 手だて1 学習の流れの統一化

会話の楽しさを感じさせるために、会話活動を中心とした単元構想を行った。また、活動の際、協力して課題に取り組むことを意識し、ペアでの会話活動の場面を多く取り入れた。第1・2時では、リスニングを中心に、重要表現や単語をインプットする時間とした。starting out や sing から会話に使う語句を意識づけさせた。

第3時では料理の注文のやり取りを重点的に、会話活動を行った。第4時では、注文した料理の値段をたずね合ったり、メニューを考えて値段を言ったりする会話活動を行った。

第6・8時では、友達や教師と買い物のやり取りをする会話活動の時間を多く設けた。

毎時間の会話活動の後に必ず振り返りの場面を設けた。そこでは、気がついたことや困ったことや、分からなかったことを発表させ、全体で共有した。疑問点について解決させ、学級全体で練習を行わせ重要表現の定着を図った。そして、振り返りシートに授業の見つけたこと、分からなかったこと、楽しかったことと自己評価を記入させた。第1時では、「歌やゲームのような活動が楽しい」と話す児童が多く見られたが、次第に「会話活動が楽しい」「もっと友達と話したい」と覚えた単語や表現を使って会話活動自体に楽しみを見出したり意欲を示したりする児童が多くなった。

また、授業の一定の流れ(挨拶→sing や chants→全体での重要表現の練習→個人やペアでの練習→振り返り)を作り、パターン化して学習を行った。そうすることで、児童が授業の見直しをもちながら学習を進めていくことができていた。

抽出児Aは第3時の振り返りには「会話が楽しかった」と記述していた。第4時の会話活動では、友達から教わる姿が見られ、第6時では、友達に教える姿が見られた。また、単元を通じた感想に「絆が深められて楽しかった」と記述していた。協力して課題に取り組むことで、外国語科の楽しさを見出しているようだ。

抽出児Bは第1時の振り返りでは、「ゲームで楽しく発言できた」と記述し、楽しく学べることに喜びを感じていた。第3時には「トーキングをして、分から

ないこともあったけれど、友達や先生に教えてもらったりして、ちゃんと話せたのでよかった」、第6時には「注文の仕方や、答え方が分かってトーキングが楽しんだ」と記述していた。友達との教え合いの中で、できた・分かったという実感をもち、次への意欲を高めることができた。

協同的な会話活動を取り入れた単元構想により、会話を楽しみたいという意欲が高まったと考える。また、学習の流れの統一化を図ったことで、児童が安心して楽しんで授業に取り組むことができたと考える。ペアや周りの児童と意見の交流が活発な児童もいた。一方で、交流が活発でなかった児童もおり、意図的なペア決めや進行の速さの工夫などが必要であったと考える。

(2) 手だて2 会話活動の充実

単元を通して、授業の後半に必ず会話活動を取り入れた。第2時から第4時までは、その時間に児童が覚えた単語や重要表現を取り上げて、短いやり取りを行わせた。「友達のことを知れて楽しかった」「トーキングが楽しかった」と記述する児童が多く見られた。

第6・8時では前時までの既習事項を用いて、「挨拶→注文→確認→会計→受け渡しの買い物をする」の一連のやり取りを行わせた。

単語や重要表現をALTや教師と一緒に十分に練習を行った後に、学級を半数に分けペアを中心とした会話活動に取り組ませた。半数はペアでの会話練習、もう半数は会話練習の様子を観察するよう指示をした。また、ペアでの会話活動の際には、ALTや教師が巡回し、発音や会話のやり取りの補助を行った。時にはALTがペアに加わり活動する場面もあった。活動の際に、ペアが会話で詰まってしまった児童に観察している児童から教える姿や、話しているペアの様子を参考に自主的に自身の練習をする児童もいた。

抽出児Bは第2時の振り返りに「全然話せなかったトーキングでいっぱい話せたのでよかった」と記述していた。短いやり取りの中でも、話すことができた、伝わったという成功体験を得ることができたと考える。

児童に成功体験を重ねさせることで、会話活動に対して楽しさを見出させることができたと考える。また、ペアを中心とした会話活動を設定することで、児童が相手の理解を確かめながら、相手の会話を促したり、「どれ？」と尋ね一緒に練習したりする姿につながった。教師やALTとの練習の充実や、活動中に教師が見て回ることで、正しい発音を覚え、分からないことを質問しやすい環境を作ることができ、安心して楽しく、会話活動に取り組ませることができたと考える。

(3) 手だて3 振り返りシートの活用

毎時間学習の最後に、振り返りシートの記述を行わせた。授業の最後や次の授業の開始時に困ったことや分からなかったことを共有する時間を設けた。読み方が難しい単語や表現に対して、学級全体で練習させた

ところ、会話練習の際に友達同士で教え合う姿が頻繁に見られるようになった。「What would you like? の意味が分からない」という質問に対して、ALTからの「What do you want?」との使う場面の違いを聞く多くの児童が納得する様子が見られた。そのことから、児童の疑問を全体で共有させることにより、多くの児童が実際に使用する場面を想定させることができたと考える。また、全体での確認の後に、児童同士で教え合う姿も見られた。

抽出児Aは第3時の振り返りに「食べ物の言い方が分からなかった」と記述していたため、教師が個別に聞き取り、次時の導入でその疑問を学級全体で取り上げ練習させた。すると第4時の振り返りには「ホットケーキの英語の言い方が分かった」と記述しており、前時までの疑問が解決できたようだった。さらに、会話活動では、友達から教えてもらい、自ら疑問を解決しようとする姿も見られた。

単語の意味や、その表現を使う理由を理解させた上で、会話に取り組ませることで、児童により切実感をもって会話に取り組ませることができたと考える。

(4) 手だて4 会話活動への活用

第4・8時では、相手の言葉を聞いて受け答えをする会話活動を行った。

第4時では、会計のやり取りを中心に会話活動をペアで行わせた。相手の選んだ食事に対して料金を伝えたり、複数の食事を注文には、その合計を計算して、伝えるたりする必要がある。そこで「聞いた内容に合わせて話す」「計算して話す」という複数の技能を組み合わせて会話をする活動に取り組ませた。

第8時では、児童の実態に応じて、注文の確認や、間違った会計のやり取りを教師が意図的に提示した。より実践的な会話場面にすることで、聞いて話す技能が必要な場面を児童に想定させ、取り組ませた。

第4時では、複数の注文を受けた際には、「もう一回」とジェスチャーで確認する児童の様子が見られた。第8時では、間違った会計が示された際に、初めは困惑する児童もいたが、料金を伝え直したり、差額を提示したり、試行錯誤する様子が見られた。

抽出児Aは、教師からの”anything else?”という注文の確認に対して、「ok」と指でサインを作りながら、尋ねられたことに対する反応を示す事ができていた。

抽出児Bは授業後、「ALTが間違った会計をしてどうしたらいいか迷ったから、困った」と振り返り、教師に伝えにきた。すると、周りの児童が「私はもう一回伝えた」「私はあと何円だよって言った」と反応し、さらに教え合う姿が見られた。

(5) 手だて5 singやchantsの活用

第1・2時、重要表現のインプットにsingを、第3・4時ではターゲットに合わせたchantsを用いた。まず、耳で慣れ親しんだ後、一緒に歌ったり、文字を

歌と同時に表示し、文字を追ったりする活動を行った。振り返りシートから、「歌を歌って楽しかった」「楽しく覚えることができてよかった」という記述が見られた。chants を流した際には、映像を食い入るように見る児童が多く、映像に出てきた小銭の数を数えて発言する児童も見られた。

抽出児Aは第1時の振り返りに、「ビデオの注文を聞き取る人が出てきた時が楽しかった」と記述していた。映像の面白さや音やリズムの面白さを感じさせることで、外国語に対する不安を取り除き、学習に取り組ませることができたと考える。

chants や sing を導入で使うことによって、児童の外国語に対する心のバリアを解消させ、安心感や楽しさを与えることができたと考える。多くの児童の外国語に対する関心を引き出すことができた一方で、聞くことと話すことや読むことを同時に行うことを困難に感じる児童の様子も見られた。アウトプットが表出するのには、十分なインプットを行う必要があるため、児童の試行回数の確保が課題である。

(6) 手だて6 タスクを用いた会話活動

第6・8時では、オリジナルメニューを作成し、買い物のやり取りを行うという場面を設定した。買い物の際には、オリジナルトレーや硬貨などの具体物を使い、より現実的な会話の場面を想像できるよう工夫した。また、児童が設定金額の中で、バランスや好みを考え注文を行うよう工夫させた。

児童の中には、金額に合わせて注文を悩む姿が見られ、注文内容にも、児童のこだわりが見られた。トレーの内容は児童自身で考えるため、その単語を覚えようと何度も練習する児童の様子も見られた。また、授業後にも選んだ料理についてオリジナルトレーを見せ合いながら話をしていく姿が見られた。

抽出児Aはオリジナルメニューに特別なこだわりをもっていた。振り返りシートにはトレーに一番先に記述した「パンケーキの言い方が分かった」と記述していた。料理の名前を伝えたいと感じたことが単語の定着につながっていると考える。

オリジナルメニューを作るというタスク（作業）を用いることで、英語で伝える内容に対して児童の想いが強くなったり、その言葉が伝わった時には、一層会話活動の楽しさを感じることができると考える。また、単語の定着にもつながると考える。しかし、オリジナルメニュー作成の活動に時間をかけてしまい、会話活動の時間は、予定していたよりも十分に確保できなかった。活動ごとの時間配分は今後の課題である。

(7) 手だて7 話す・聞く態度の意識化

児童のリアクションスキルの向上を促すために、会話活動の前後でリアクションスキルの確認を行った。授業を繰り返す中で、ボディランゲージを使って会話をしたり、相手の話を聞きながら聞いたりする児童の

様子が見られた。

抽出児Cは第8時の会話活動で、相手の表情を確認しながら、注文を行うことができていた。単元を通して会話活動に取り組む意欲が高まっていった。また、確認の言葉に対して、身振りを付けた受け答えをしていた。単元後「友達とかと楽しくたくさん英語を覚えることができてうれしい」と振り返りをしていた。

リアクションスキルの向上を促すことはコミュニケーションを図る基礎となる資質・能力を養うことの一つでもある。本単元の学習を通して、会話活動の中で、児童が相手との会話を楽しむためには、「自分だったらどんな反応をしてもらいたいか」「どんな話し方をしてもらいたいか」「相手意識をもつことが必要だ」と児童に気付かせるきっかけとなったと考える。しかし、スキルを意識しすぎて会話が途切れてしまう場面も見られたので、スキルを身に付けることに固執させすぎず、楽しく会話することを児童に課題として取り組ませるように指導していきたい。

V 実践の検証

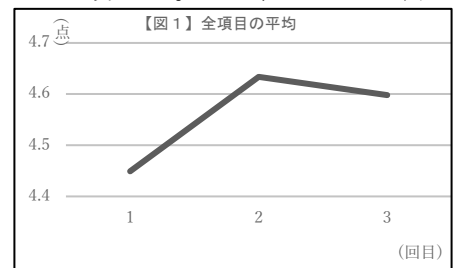
1 量的検証

(1) 質問紙調査による結果と考察

児童の外国語に対する楽しさに対しての意識を検証するために、3回の選択式のアンケート調査を行った。「楽しさ」の関するアンケート調査(資料1)を1回目は単元開始前、2回目は会話活動を重点的に行った第8時の後、3回目は単元テスト返却後に実施した。

全22項目の質問について、回答は「とても思う(6点)、思う(5点)少し思う(4点)少し思わない(3点)思わない(2点)全く思わない(1点)」の6段階評価とした。各図のグラフの縦軸は、アンケートの点数、横軸は、アンケートを行った回数を示している。

全22項目の平均を1回目から3回目と比較すると、山形の変化を示した。児童の活動量も多かった2回目のアンケートでは、より多くの項目、多くの児童が高得点をつけていることが分かる。また、テストや単元のまとめなどで活動に対して落ち着いてしまったため、2回目よりも得点が下がったと考える。(図1)

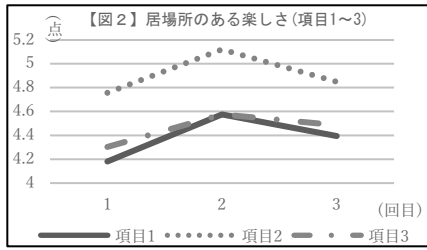


平均値の差を有意水準5%($p < 0.05$)の分散分析を行なった結果、全体の平均の差は有意であった。(表1)

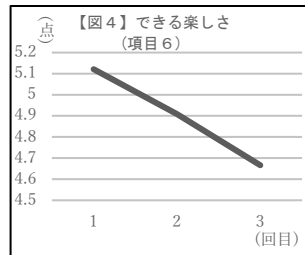
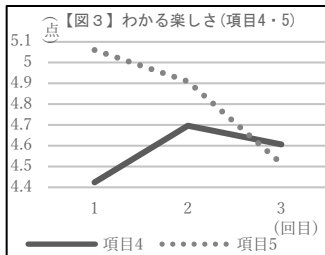
【表1】「楽しさ」に関するアンケート調査結果

分散	観測された分散比	P-値	F 境界値
0.21518875	6.67590233	9.99186E-08	1.81281681

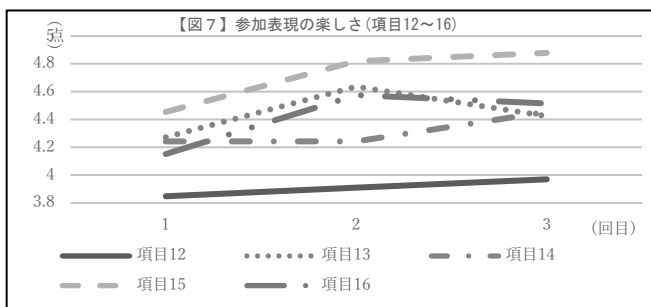
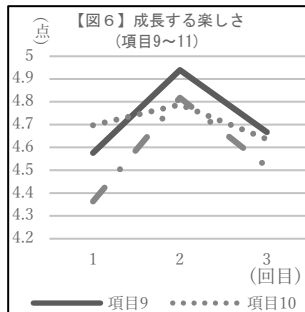
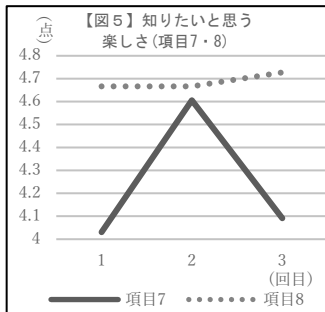
「居場所のある楽しさ」に関しては、2回目の調査で楽しさ感じられた児童が多かったことが分かる。(図2)



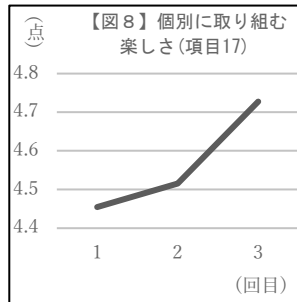
「分かる楽しさ」「できる楽しさ」の項目に関しては、1回目よりも2・3回目が下降傾向に見られる。このことから、単元初めは自身の技能が身に付くことで楽しいと感じる児童が多かったが、活動を通して、分かる・できる先にその技能を活用した楽しさがあることに気付いたのではないかと考える。(図3・4)



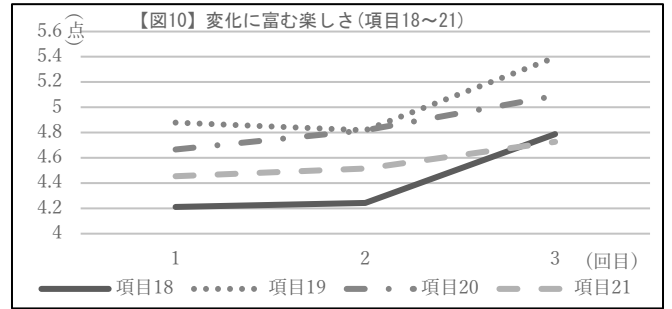
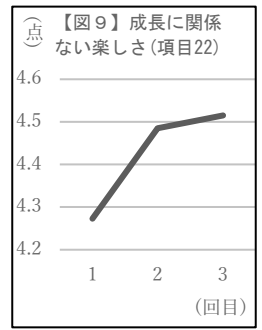
「参加表現の楽しさ」の中でも、ペアで会話練習を楽しむ事ができる授業の項目は、特に点数が高く、右肩上がりになっている。ペアでの活動を中心に会話活動に取り組みせ、児童がその会話活動に対して楽しいと思えた結果だと考える。(図5・6・7)



「個別に取り組む楽しさ」に関して、3回目の上昇が大きいことから、会話活動を充実させたことで、児童に自己課題を再認識させ、取り組むことの楽しさを感じさせることにつながったと考える。(図8)



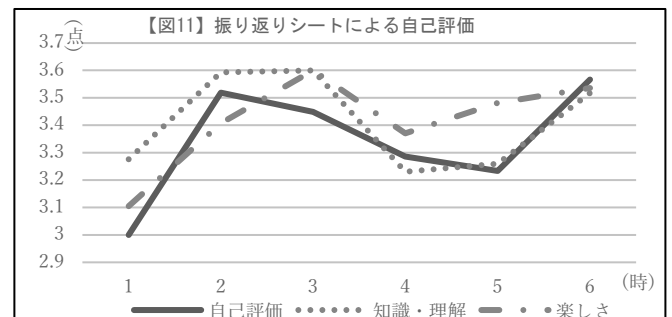
「変化に富む楽しさ」「成長に関係ない楽しさ」に関しては、2回目から3回目に上昇した。項目18のみ平均の差は $p < 0.05$ であり有意であった。歌やゲームに活動の楽しさを感じていることが分かる。また、歌を聞いたり歌ったり、読んだり、複数の技能を統合したことで、より児童に強く印象に残り、3回目で高い得点となったと考える。(図9・10)



(2) 毎時間の自己評価による結果と考察

振り返りシートにおいて、第1時から6時に自己課題、知識・理解、楽しさの3項目について児童に4段階で自己評価をさせた。(資料2)

児童の自己評価に関して、自己課題、知識・理解、楽しさのどの項目においても第2・3時で一度上昇し、一度下降したのちにまた上昇するといった傾向が見られる。このことから、会話活動に対して、始めは相手のことを知ることができる機会や、学習したことを使う機会として楽しむことができているが、活動を重ねる中で、自身の外国語を話す技術と他者とを比較したり、表現が難しくなったりすることで、自己評価が下がっていると考える。また、第5・6時で上昇傾向が見られるため活動に慣れ、互いに教え合うことで、成長を実感したり、「伝わった」「話すことができた」と成功体験をしたりすることで、自己評価の向上にもつながったと考える。(図11)



2 質的検証

(1) 毎時間の振り返りシートによる検証

毎時間、振り返りシートに見つけたことや気がついたこと、分からなかったことや困ったこと、楽しかったことの3項目に関しては、自由記述での振り返りを

行わせた。(資料2)

学級全体では、第1・2時では、「歌やゲームが楽しかった」と記述する児童が多く見られたが、次第に「会話が楽しかった」と記述する児童が多くなった。会話活動を充実させ、協同的な活動を取り入れたことで、楽しさを感じる活動に変化が見られたと考える。

また、単元前半では、「I'd like」の使い方が分からない」との記述が多く見られた。第3時以降では、「会話が楽しかった」や「単語が分かった」という記述が多く見られた。単語や会話の意味をそのまま伝えるのではなく、実際に使う場面を具体的に想像させ、会話練習をさせることで、実感を伴って会話の楽しさを感じさせることができたと考えられる。

① 抽出児A

第1時では、「“サラダッ”しか覚えていなかった」と記述している。食べ物に関する単語の練習の際に、「サラダ」はALTが音の切り方や強弱を体で表現して発音に注意をしながら練習を行った単語の一つだった。単語を練習する際に、抽出児Aは、聞いて覚えるだけでなく、ALTの表情や身振りなどを見て日本語と英語の違いを感じ、「サラダ」の日本語と英語の音声の違いに衝撃を受けていた。また、「ビデオで注文を聞き取る人の動きが楽しかった」と記述しており、この段階では、映像自体の面白さを感じていたようだった。

第2時には「どんな時に言うか分かった」「話すことが楽しかった」と記述し、第3時には「お金の言い方が数字と違うことに気付いた」「会話が楽しかった」と記述していた。抽出児Aは疑問が解決されると、次の活動へも意欲的になることができる児童である。単語や会話を使う場面が分かることで、会話活動に積極的になることができたと考えられる。また、会話練習を繰り返し行うことで、会話の楽しさを感じるようになった。

第4時には、ペアでの会話活動で、友達から言い方を教わる姿が見られ、第6時では、会話練習で隣のペアの児童に、言い方を教える姿が見られた。友達と関わる中で疑問を解決したり、友達の手助けをしたりすることができていた。

単元の学習後には「単元を通して絆を深められて楽しい」と記述していた。単語練習や会話活動を通して、教員や友達とともに疑問を解決したり、積極的に会話をしたりすることで、会話の楽しさや魅力を感じるようになった。

② 抽出児B

第1時には、「ゲームで楽しく発言できたので楽しいのに勉強になっているのでよかった」と記述していた。食べ物の単語を使ったポインティングゲームを取り入れたことで、苦手意識のあった英語にも楽しさを感じるようになった。さらに、活動と学習が結び付いていることに価値を感じていた。また、「英語が

分からなかったけど、先生に教えてもらったり、メモしてわかった」と記述しており、教師とのやり取りで疑問を解消することができ、主体的にメモを取りながら学習するようになった。第2時では、「英語が苦手でもお話の中の一つだけ聞いた言葉を覚えて発言できたらいいなと思った」と記述していた。singを活用し、重要表現に意識付けを行うとともに、第1・2時で繰り返しstarting outを聞く・話す活動を行ったことで、意識して聞くことにつながり、英語に対する積極的な考えが見られた。

第3時では、「トーキングをして分からないこともあったけれど、友達や先生に教えてもらって、ちゃんと話せたのでよかった」と記述していた。読み方の分からない単語を教師や友達に尋ねて、会話活動に取り組みうという意欲が見られ、友達と協力して、英語を使って会話を楽しんでいった。

第4時には「お金のことを覚えて、0yenが分からなかったけれど、先生に聞いて覚えたことをメモして、次からは自分で調べて覚えられるようにしていきたい」と記述していた。自分から教師に尋ねるだけでなく、タブレットを活用し、自分の力で調べようと、意欲的に取り組むことができた。

第5時には、英語を読み取ることが苦手で、一つ一つ覚えないうすぐ忘れてしまうから、もっと英語が読めるようにしたい」と記述があった。単語練習では、単語の意味と音声を結び付けるに留まり、使う場面を想定した練習が少なかった。今後、単語練習の後に、その単語を使った場面を想定した練習を繰り返し行わせる必要があると考えられる。

第6時では、「値段の言い方を覚えて、楽しく覚えられたし、いろいろな注文の仕方や答え方がわかってトーキングが楽しみだ」と記述していた。授業では重要表現の練習を十分に行ってから、会話活動に取り組みさせたことで、抽出児Bの理解が深まり、会話に対しての自信につながったと考える。アンケートの記述では、「4年生から大体話せるようになったけれど、5年生になってその何倍もうまく話せるようになって、もっと英語を使ってせよるようになりたい」「最初は全然英語が話せなかったけれど、勉強して少し、今しゃべれるようになって楽しくて、ALTと話せるようになってよかった」と記述していた。会話活動の機会を多く設けたことによって、抽出児Bは英語が話せる、伝わるといった成功体験を積み重ねていくことで、英語を使って話す楽しさを味わうことができたと考えられる。

③ 抽出児C

第1時では「注文する言い方が分かった。まだ、しっかり分かっていないので、分かるようになりたい」と記述していた。重要表現だけでなく、場面の想定し、食べ物の単語をより覚えたいという意欲をもっていた。また、「ゲームが英語も分かるし楽しかった」と記述し

ており、食べ物単語を使ったミッシングゲームを行ったことで、活動と同時に、英語の意味を覚えることができたことに対して価値を見出しているようだ。

第2時では、「プリンの言い方が少し違うのが分かった」と記述していた。抽出児Aの「サラダ」の発音と同様に、ALTによる身振りや手振りによる音声表現を見ながら聞くことで、単語の定着が図られたと考える。また、「何を注文するかの言い方が少し迷いました」と記述があった。初めて学習する“would”について、使う場面の想定ができていなかったためだと考えられる。第3時では、「注文する言い方を友達とやり取りをして言えるようになってよかった」と記述があった。友達と会話をしたり、助け合うことで英語を話すことを身に付けることができている。

第4時では、「100や200の言い方に少し迷ってしまったので、できるようにがんばりたい」と記述していた。会話活動の場面を設けることで、児童自身ができていることを自覚し、次の活動へ意欲的に取り組むことができたと考える。

単元後のアンケートでは、「友達とかと、楽しくたくさん英語を覚えることができ嬉しいです」と記述していた。抽出児Cは、会話活動の際に友達に食べ物の言い方を教える姿や、周りの会話からやり取りの仕方を学ぶ様子が見られた。友達との会話活動を通して、自身の英語を使った会話の技能を向上させることや成長を実感できたことから、楽しさを感じさせることにつながったと考える。また、教師との会話活動の際に、付け加えの文章や間違った会計を教師側が意図的に行うことで、児童は返答に悩みながらも、会話を楽しんでいるように見られた。また、会話の後に、「どのように返答するのがよいか」友達と話し合う様子が見られた。トーキングテストの際には、付け加えの文章やリアクションワードを使った表現を取り入れることができていた。

VI 研究のまとめ

1 成果

- ペアを中心とした会話活動では、友達と学び合うことで、自己の会話を向上させたり、会話の楽しさを感じさせたりすることができた。また、協同学習を意識した単元構想を行うことで、児童に話せる・伝わるという成功体験をさせ、「参加表現する楽しさ」を実感させることができた。
- ゲームやsingやchantsを取り入れ、複数の技能を組み合わせ(統合技能)、活動に取り組ませることで、児童の英語に対するバリアを取り除き、学びの成果を実感させることができた。
- イマジナティブ・アプローチの手だてにおいて、より現実的な場面を想定させることで、児童の英語で伝えたいという気持ちを強くさせ、他者に配慮しながらコミュニケーションを取ろうとする児童の姿

を見ることができた。

2 課題

- 協同学習においては、児童がスキルを身に付けることに固執することにならないよう、まず楽しく会話をすることを課題として取り組ませるように指導していきたい。
- 複数の技能を組み合わせで行うこと(統合技能)を困難に感じる児童の様子も見られた。アウトプットが表出するには、十分なインプットを行う必要があるため、児童の試行回数を十分に確保することが課題である。また、児童の実態に応じて、活動のペアやグループの作り方を工夫し児童の対話が活発になるようにしたい。
- イマジナティブ・アプローチ手だてにおいて、具体物の作成などの作業時間が多くなり、会話活動の時間を十分に確保することができなかつたため、活動の時間配分については課題である。
- 全員に楽しく取り組ませるための工夫は今後も継続していく必要がある。特に、感情や想いを表出できない児童に、どのように支援し、参加・表現をさせるかは課題である。

【引用参考文献一覧】

- (1)文部科学省 (2008)『小学校学習指導要領(平成20年告示)解説 外国語活動編』
- (2)文部科学省 (2017)『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 外国語・外国語活動編』
- (3)文部科学省 (2013)『全国学力・学習実態調査 児童生徒質問紙調査』https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/112/shiryo/_icsFiles/afiefieldfile/2016/06/13/1367805_6.pdf (2021/02/23最終閲覧)
- (4)Deci,E.L. & Ryan,R.M.(1985)『Intrinsic motivation and self-determination in human behavior』New York, Plenum
- (5)Bandura,A.(1977)『Social Learning Theory.』Englewood Cliffs,NJ:Prentice Hall/原野広太郎監訳(1979)『社会的学習理論-人間理解と教育の基礎-』金子書房
- (6)鈴木政浩 (2013)『望ましい英語授業と楽しさの要因の関係』
- (7)Johnson, Johnson, & Holubec (1993)『Circles of Learning: Cooperation in the Classroom』Interaction Book Company
- (8)Snell, M. E.& Janney, R (2000)『Social relationships and peer support』
- (9)中森誉之 (2018)『技能を統合した英語学習のすすめ-小学校・中学校・高等学校での工夫と留意』ひつじ書房
- (10)Kieran egan (2005)『An imaginative approach to teaching』Jossey-Bass
- (11)真崎克彦(2013)『英語活動でチャンツを用いて指導した効果の研究』
- (12)鈴木政浩(2012)『英語授業における「楽しさ」の要因に関する研究』

【付記】

約1年半にわたるサポーター活動や教師力向上実習では連携協力校の校長先生、教務主任、指導教員をはじめ、多くの先生方に大変お世話になりました。丁寧なご指導とご助言をいただいたことに感謝申し上げます。最後になりましたが、日々のゼミの指導の中で手厚くご指導くださいました鯉江美穂先生をはじめ、全ての教職大学院の先生方に心から感謝申し上げます。