

# 外国語活動・外国語における教科等を横断する知識の活用・発揮

## ～必然性をもったコミュニケーションの場を伴う単元設定～

中岡 正年・林 真希

子どもたちにとって非日常的な外国語(英語)を子どもたちがいかに活用したくなるかを考え単元を構成した。以前の実践から総合的な学習の時間等と連携し、実際に子どもたちが外国の方に自分たちの考えや思いを伝える場(アウトプットすることが可能な場)を設けることで積極的に活動する姿がみられ、外国語の表現に慣れ親しむのにも有効的だと考えた。そこで、本実践においては他教科との連携を図り、自分たちが学習したことや思いを他者に伝える場面を意識させ見通しをもたせる。それにより、自己調整が起り既習の表現から自分たちの思いを表現するために必要な語彙や表現に気付き、実践していくと仮説を立てた。子どもたちの活動観察や実践後の聞き取り調査などを行った結果、積極的に学習したことを振り返り、俯瞰的に状態を確認している姿が観察できた。また多くの子どもたちが今後も外国語をさらに習得したいと考えている結果が得られた。

キーワード：自己調整、情報活用能力、カリキュラム・デザイン、コミュニケーション、バックワードデザイン

### 1. 研究の目的

#### 1. 1. 外国語活動・外国語の自己調整

本校では、自己調整とは、「動機付け」「学習方略」「メタ認知」の調整を行うことで、探究する4つの姿「主体」「協働」「活用」「省察」が顕在化したり、豊かになったりすることであり、これらが自ら探究の質を高めることであると考えている。そこで、外国語活動・外国語では自己調整がおこるための教師のしかけとして、楽しみながら外国語の表現等に触れさせ、子どもが外国語によるコミュニケーション活動に興味をもち、主体的な活動を継続して行えるようにすることが重要だと考えた。そうすることにより、子どもたちが既習の内容から自分の表現したい思いを見出していくような自己調整が起り、教科の目標の達成にも寄与することにもなると考えた。

#### 1. 2. 他教科等とのカリキュラム・デザイン

子どもたちに自己調整を起こすには単元の終末場面に外国語を活用する意義や必要性を子どもたちが感じられるようにする必要があると考えた。これは、単元のゴールを明確にした後に、第1時を作るバックワードデザインに代表される手法である。そこで総合的な学習の時間とのカリキュラム・デザインを行った。例として、第6学年の子どもたちには、海外の人たちに和歌山をPRするための紹介ゲームを作ることを、第3学年ではオーストラリアから転校した子の経験をもとにオーストラリア博士になることを意識させて実践を行った。

このようにゴールを明確にすることで自分たちの学習した内容をもとに自身の思いを表現するにはどのよ

うにすればよいかと考える「しかけ」を講じることにした。その上で外国語のインプットやアウトプットの場面に子どもたちが「楽しさ」を感じられるような場面をさらに設定した。

### 2. 研究仮説

子どもたちが単元のゴールでの自分たちの姿や学習への道筋を明確にすることによって、既習の内容から、自身の思いを伝えるための語彙や表現を結びつけて外国語を用いた必然的なコミュニケーションの場面を豊かにもつ子どもの姿がみられるだろうと仮説を立てた。

### 3. 研究内容・方法

バックワードデザイン、必然性をもったコミュニケーション場面、カリキュラム・デザイン、子どもたちが楽しさを感じられるインプット・アウトプット場面などの「しかけ」を講じることで子どもたちに自己調整場面が生まれると考え実践を行った。

評価方法としては主として、子どもの成果物や子どもの変容を観察することになる。また、アンケート調査等を行い、研究の成果と課題を明らかにした。その際子どもの成果物をファイリングしたり、ICT 機器等を用いて活動や表現を記録したものをポートフォリオとして活用したりすることで、学習前と学習後の語彙の量や表現の変化をもって評価を行った。

### 4. 授業の実際

#### 4. 1. 外国語におけるプログラミング学習

第6学年において総合的な学習と外国語で関連をもたせて次のように実践を行った。

主として外国語において探究力を育むため、自身の

経験から伝えたい情報を整理し、多くの人に発信する意識をもたせることで主体的に外国語を活用しようとする気持ちを引き出そうと考えた。そのようにするために、ペア学習やグループ活動を取り入れることで、言葉を相互に確認できるようにした(図1)。



図1 グループ共感する英単語を確認している場面

また、省察性を育むため、既習内容を活用することで自分の思いを伝えることができることに気付かせた。本実践では、自分の伝えたい情報と既習事項を結びつけて表現させ、相手に自分の思いを伝えるためにより適切な表現はないかと考えさせる場を設定した(図2)。



図2 掲示されている既習内容を確認している場面

以上のように「探究力」と「省察性」を育む過程において、子どもたちの外国語に対する理解を深めさせ、より学習を進めたいと感じさせことができるように「しかけ」を講じた。

特に主たる「しかけ」として、前述の「既習内容の振り返り」、そして「プログラミング」(図3・図4)にて和歌山のPRゲーム作成を考えた。さらに毎時間ごとに教師が「small talk」を行い、既習の内容から和歌山PRに活かすことができる表現はないかを考えさせた。

今回、プログラミングを活用したのは、和歌山PRゲームを作る中で自身の声を録音することでより良い発音や文字の表記の正確さにもこだわることにもなると考えたからである。そうすることで発表のみならず、読むや書くも自然と身に付けることを期待した。



図3 一人一台の体制でプログラミングを行う



図4 適時全体で共有しより良い表現を探究する工夫

これらの「しかけ」によって、自身の伝えたいことと既習内容が結びつき、今までの学びの中から何が必要か、何ができるかの自己調整が行われることになる。自由にプログラムを組むのではなく、外国語の授業で学んだ知識の活用ができるようにするためにベースとなる文章「Basic sentence pattern」を全体で確認し、それらを活用しながら、和歌山PRゲームを作成させた。ゲームは、プログラミング教材「Scratch」を使って作成し、自身を投影したキャラクターが和歌山をPRする形式を基本とした。

そこで、外国語の表現について確認することはゲーム作成に必要なことであると同時に教科の目標でもある。また、PRゲームを作成することをとおして、他者を意識し、自身の活動や成果を俯瞰的にみることになることを想定した。和歌山をPRするためにどのようなプログラムを組むかと思案することが、外国語で自分の思いをどのように表現するのかといった外国語の学びへとつながることを期待した。しかし、実際には子どもの思いと、外国語の表現が上手く結びつかないことも予測される。その時、子どもたちは既習の内容を振り返り、「何か活用できることはないだろうか。」と省察を繰り返すことになる。このように、本時においては、自身の思いと表現できることの間で考えが揺らぐことで、思考と試行の「trial and error」を繰り返す子どもの姿を期待する。そして、課題を解決するために自身との対話や他者との建設的な対話を行うことで、自身の考えや思いを伝える最適な語句や表現を探究し

続けると考える。その際、相手に共感したり、反応したりする表現を活用することは重要となり、他教科等の連携を行い、子どもたちが既習で得たことを活用し発揮させたいと考えた。

#### 4. 2. 自身の経験から外国の文化に触れる

第3学年の総合的な学習の時間と連携した外国語活動では次のような実践結果が得られた。

##### 本時の主張点

学校生活での出来事から興味関心をもったオーストラリアの国の生活や文化を知ることによって外国や外国語に対して身近に感じ、より興味関心が高まり、自国との違いについて気づきの深まりがみられるだろう。

##### 4. 2. 1. 本時における調整場面としかけ

本時では、以下の2点を主な「しかけ」として用いた。それぞれ自己調整場面における「気付く」に働きかけた「しかけ」である。

子どもたちの探究を引き出すためには、まずは自己調整における「気付く」場面が重要である。そうすることで、それぞれの気づきから疑問を見出したり、より知りたいなど主体的に学びに向かったりする姿がみられるからである。

##### 4. 2. 2. 予想を立てペアで話し合う活動

前時までに学習した他国の様子や日本と比較しながら、自分なりにオーストラリアについて予想したことをカテゴリーに分けて絵や文でかき表した。本時では、自分の予想と照らし合わせながら、どの子も興味関心をもって聞く姿が見られた。また、予想して友達の意見も聞いているからこそ、「〇〇ちゃん言ったことほんまや!」「ランドセルで行くと思ってたけどちがうんや〜!」など具体的な気づきや疑問が出たのではないかと感じる。そのような気づきが出ることで教師が学びを深めるための切り返し発問ができ、日本や自分たちの生活との違いにより気付くことができた(図5)。

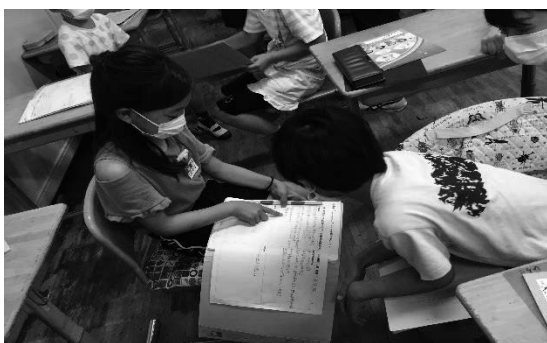


図5 事前に予想したことをペアで話し合う場面

##### 4. 2. 3. 間接的な働きかけ

まずは、Yさんが資料としてオーストラリアの小学校や家で過ごしている写真を提示した。可視化することで、「靴履いてないやん…」「え!?制服なん?」「えっ!公園にカンガルーいるの!?!」など、日本文化や習慣の違いが分かる気づきが子どもたちの呟きから自分たちの生活と比較し、考えていることがわかった(図6)。

C : 靴履いてない…なんで?  
Y : 土足で入るんよ。  
C : え〜っ!!  
C : 予想と当たった!  
C : 汚くないん!?



図6 Yさんが自身のオーストラリア生活を紹介している場面

C : いつも制服なん?  
Y : いつも制服です。  
C : え〜っ!! 附属ないで。  
C : それぞれ違うなあ。  
C : なんでずっと制服なん?  
理由あるん?  
Y : ちょっとわかりません…。

具体物としては、Yさんが持参した国旗を提示したり、社会科の学習を活かして地図や地球儀を用いて方角や日本との時差、気候の違いを確認したりし、他教科との関連を意識しながら進めた(図7・図8)。



図7 国旗や地図などを使って、日本との違いを紹介している場面



図8 オーストラリアの四季の様子をポスターで発信

また、教師側からはオーストラリアで有名なものを写真で提示し、文化や習慣で驚いたことを取り上げた。

上記のように、自分たちが利用している駅と比較することで、オーストラリアの国の広さや人口の多さを感じ取るだけでなく、より身近に捉え、「じゃあ、〇〇はどうなんかな？和歌山と比べてみたいな。」「オーストラリアの人口って何人なんだろう？調べてみよう！」など、それぞれの新たな問題意識が芽生え、探究心が高まっていききっかけになったと考える。

T: (What's this?クイズの後、写真を見せながら)  
これはお城みたいな駅ですね。先生はここから通っていました。みんなの中で JR 和歌山駅使う人いる？ (C: 挙手する)  
和歌山駅は一日何人くらい利用していると思いますか？  
C: 100万人くらい！？  
C: 100万人も住んでないで～！  
T: 3万7000人くらいです。市駅はどれくらいだと思います？  
C: JRよりちょっと少なそうやな…  
T: 市駅は約4200人です。  
C: めっちゃ少ない！  
T: じゃあ、フリンダーストリート駅はどのくらいだと思いますか？  
C: こんなにでかいんやったら、100万人くらいやと思います。  
T: なんとメルボルンのこの駅は、25万人です。  
C: え!? やっぱ多いなあ。

上記のように、自分たちが利用している駅と比較することでオーストラリアの国の広さや人口の多さを感じ取るだけでなく、より身近に捉え、「じゃあ、〇〇はどうなんかな？和歌山と比べてみたいな。」「オーストラリアの人口って何人なんだろう？調べてみよう！」など、それぞれの新たな問題意識が芽生え、探究心が高まっていききっかけになったと考える。

#### 4.2.3. アウトプット場面

「附属小学校のみんなに知ってもらいたいな！」という子どもたちの思いから、各グループで作成したポスターを掲示し、発信する活動を行った(図9)。

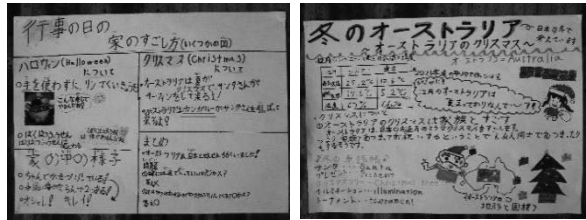


図9 校内や他校へ発信するために準備をしている場面

#### 4.2.4. 他校との交流

「一学期にオンライン交流した新宮の小学校のみんなにも伝えたいな！」

Mさんの提案から、学級の総合的な学習の時間で取り組んでいた他校との交流の中で、学習したことを発信する機会を作った。子どもたちは、授業時間以外にも調べたりまとめたりするなど、どの子も意欲的に取り組み、当日はグループで協力しながら分かりやすく紹介する姿がみられた(図10)。



図10 他校とのオンライン交流

#### 4.3. 授業の考察

##### 4.3.1. 第6学年における授業の考察

第6学年における実践後、子どもたちが実践に対してどのような考えをもっているのかを明らかにするために授業で用いたワークシート等とは別のアンケート調査を行うことにした。そのアンケート調査により、次のような結果が得られた(図11)。

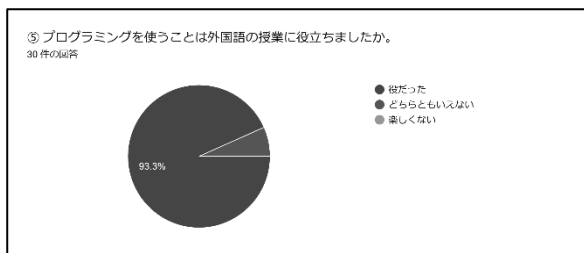


図 11 「プログラミングを使うことは外国語の授業に役立ちましたか。」の問いに対する解答結果

「プログラミングを使うことは外国語の授業に役立ちましたか。」の質問に対して、30人中28人が「役立った」と答えている。子どもたちがそう選択した主な理由は「外国の人に楽しんでもらうために考えて英語とプログラミングを繋げられたのでとても役立った。」というものが多くみられた。外国語でプログラミングを用いて和歌山のPRゲームを作ることで、子どもたちは既習のことと関連させて、文字を入力し、自分の音声を録音する等、インプットとアウトプットを行っている場面を多くみることができた。この一連の活動によって、子どもたちは自然と学習を深め、外国語の習得にもつながったと考えられる。

さらに「2学期までの英単語や文章を読めますか。」質問に対しては、73.3%の児童が「読める」と解答している(図12)。

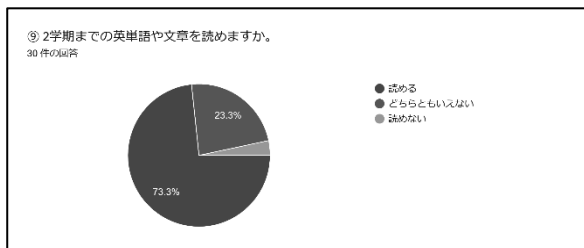


図 12 「プログラミングを使うことは外国語の授業に役立ちましたか。」の問いに対する解答結果

このことも既習のことや教科書に書かれている内容から自分の思いに沿った成果物であるプログラミングゲームを作る過程で動画と文章や単語を往復することになったため、そのような結果が得られたのではないかと考えている。

これらのことは、アンケート調査だけではなく、授業後の子どもたちのワークシートにも次のような記述がみられる(図13)。

ゲームを作ることによって、外国語の文字や音声に注意をし、より良いものにしていく中で、自分の今の外国語の習得について気付き、自己調整を繰り返していることがわかった。

本実での単元目標は「話す」の「発表」であったが、子どもたちは、4領域を総合的に学んでいるとも考えられる結果になった。

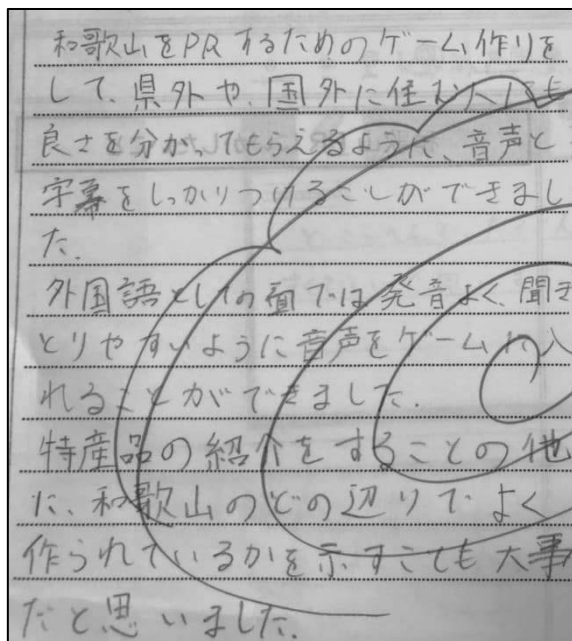


図 13 子どものワークシートのふり返し

#### 4.3.2. 第3学年における授業の考察

個人研究について、主張どおりの授業ができているか、単元構成や発問・指示・みとりと支援などの教師側の視点や、子どもの発言や活動・仲間同士のかかわりなどの子ども側の視点、子どもの学びから考察する。

次のように授業を行い、授業後の子どもの振り返りやアンケート調査から次のような結果が得られた。

##### A児

オーストラリアにはカモノハシがいてびっくりしました。オーストラリアの学校では、エジプトとか日本のことを勉強するのがびっくりしました。むこうのきせつは日本と反対だったけど、きせつは同じ4つあるとわかりました。学校や家でなんでくつをはいたりするんだろう？Yさんの話を聞いて、オーストラリアに行きたくなりました。

##### B児

日本とは全くちがうところもあれば、同じところもあるからおもしろいと思いました。だからもっと知れるともっと楽しくなると思います。物は同じでも見た目がちがったりするから、もっと教えてもらいたいです。休けい時間におかしを食べられるかとか人気の食べ物を聞きたいです。だい2だん、大さんせい！

### C児

日本とちがうことばかりだと思っていたけれど、日本と同じところもたくさんあってびっくりしました。例えば、動物園があるところなどです。一番びっくりしたことは、駅を使う人がすごく多いということです。和歌山駅でも3万7000人なのにオーストラリア(メルボルン)は25万人も使っているの、人口がとても多いことが分かりました。もっとオーストラリアのことを知って博士レベル10にいきたいです。

本時では、探究力や省察性を育成する学びの4のうち、主に「主体」の姿を目指した。

自分たちの生活の出来事から学習を展開していったことや、様々な国に触れることができる環境づくりを行えたことで、どの子どもも他国の文化や習慣に気付き、次時以降の意欲の高まりが見られたことが効果的であった。また子どもたちの思いから「校内や他校の友達に発信する」というゴールを設定し、協働的に取り組む姿や授業以外でも自主的に活動するなどの主体的な姿がみられたのは、自分たちの身近な問題意識から単元を構成したからこそであろうと思われる。

	よくできた	まあまあできた	あまりできなかった
興味をもって学習できた	28	1	0
オーストラリアの国のよさに気付けた	26	3	0
日本と似ているところや違うところに気付けた	22	7	0

表1 本単元の学習後のアンケート

	はい	いいえ
外国のことをもっと知りたいですか?	26	3

アンケート結果をみると、外国への興味関心を持続しながら学習活動に取り組んでいたことや、他国のよさや日本文化との違いを知り、多様な考え方があることに気付くきっかけになったことがうかがえる。(表1)

## 5. 成果と課題

本実践を通して、英語を使う必然性がある活動とコミュニケーションをとる必然性がある活動を関連させること、また他教科や他領域との連携を行い伝えたい内容を明確にすることで子どもたちが積極的に外国語を活用したいと感じるために効果的に作用するという見解が得られたと考えている。

今後も、学習者である子どもたちが単元のゴールの

姿を明確にさせ、より実際の場をイメージできるような単元の設定や教具の工夫を行い研究、実践をしたいと考えている。

一方で、毎回そのような単元の設定は困難であることも考えられるので、子どもたちが将来、その外国語表現を使うことが必然的なことであると考えられるような場面の設定を行う実践も構想していきたいと考えている。

### 参考文献

・仲川 浩世 (2015)『授業観察記録を基礎として 小学校における外国語活動展開事例の検討』研究論集