

小学校における外国語活動・外国語科の授業づくり

尾上 利美（和歌山大学教育学部）・森川 英美（和歌山市立藤戸台小学校）
鈴木 朋子（和歌山市立藤戸台小学校）・前田 有美（和歌山市立藤戸台小学校）
中山 麻記（和歌山市立藤戸台小学校）・大竹 徹（和歌山市立藤戸台小学校）

1. 研究課題について

本研究課題は、藤戸台小学校の外国語部会の先生方とここ数年にわたって継続的に取り組んでいる研究課題であり、児童が楽しく(fun)そして興味をもって(interesting)外国語を学習するための授業づくりを実践的に検討するものである。「fun ⇒ interesting な授業づくり」という藤戸台小学校外国語部のテーマと、先生方のそれぞれの思いが詰まったマイテーマの両方が実現できるように、研究授業及び公開授業の学習指導案を検討した。それぞれの授業を参観した後は協議会を持ち、次の授業へ向けた発展的な意見交換を行った。

2. 取り組みについて

今年度は、5名の先生方の公開授業や研究授業が行われ、いずれの授業もそれぞれの先生の個性と強みが発揮された授業であった。学習指導案においては、外国語活動や外国語科の授業づくりには定番の型のようなものがあるが、その型に沿いながらも、「めあて」や「言語活動」の設定には、それぞれの先生の考えと児童の実態が反映されている。授業においては、児童との関係性の上に発せられる先生方の発問や児童に対する声かけ、そして教室の中に生まれる学習の場の雰囲気は、それぞれの先生方で異なっているが、児童の成長を促す温かいものであった。協議会では、外国語部会の所属ではない先生方にも参加いただき、様々な視点からの協議ができた。以下は、主な取り組みの日時とその内容である。

5月18日(木) 16:00~ 共同研究打合せ、外国語の授業づくりについてのミニ研修

8月24日(木) 10:00~ 学習指導案の検討

9月20日(水) 13:30~14:15 前田先生研究授業(5年2組)・協議会

9月21日(木) 10:40~11:25 中山先生公開授業(3年1組)・協議会

10月6日(金) 16:00~ 学習指導案の検討

10月27日(金) 10:40~11:25 鈴木先生公開授業(5年4組)・協議会

11月7日(火) 10:40~11:25 森川先生公開授業(6年2組)・協議会

12月7日(木) 10:40~11:25 大竹先生公開授業(5年1組)・協議会

1月17日(水) 15:30~ 第10回教育研究発表会 公開授業のための学習指導案検討

2月3日(土) 8:30~9:15 第10回教育研究発表会 公開授業

3. 授業実践から

共同研究者の先生方による授業実践の概要および成果と課題についての報告は、次のとおりである。

(1) 5年2組での授業

本時では、Lesson4 Can you do this?の第2時である。まず日々の活動で取り入れているスモールトークで英語を話すウォーミングアップと既習の英語表現の復習をした。さらに、本時で取り扱う can/can't の復習をするために can/can't ゲームを行った。can/can't ゲームとは教師がすることが出来るか出来ないか予想をし、You can/can't ~.で答えるというものである。ここで、相手が行動をする時の主語は You になるということを思い出し、ペアで You can/can't~.の言い方の練習をおこない、次の活動で使えるようにした。次に、ジェスチャーゲームで You can/can't~.の言い方に慣れ親しむため、5人グループで2分間で何問答えられるかにチャレンジした。中間評価では、お題に答えられた数を得点とし、各グループ何点だったか言い合った。また、2回目に行うジェスチャーゲームで友達のいいところ(例えば、ジェスチャーや発音、ヒントの出し方等)を意識できるように、どんなところがよかったと思うか考えた。

本時の考察をする。本時では、①「IとYouの区別」②「can/can't、動詞の英語表現に慣れ親しむため」の2つをねらいとしていた。2つの力を習得するために、まず、児童から教師に向かって英文を言う際に、Iは合うのかどうか考えたところ、自然と「先生に向かって言うんだから、私じゃないし、あなたのYouだと思う。」と児童は考えることが出来た。これは、具体物(けん玉)を用いたために、英文に変える時、思考しやすかったのではないかと考える。次に、I can~.をYou can ~.に変える練習をした。この活動のおかげで、次のジェスチャーゲームで英語表現がスムーズに出たのではないかと考える。ジェスチャーゲームでは、瞬時に既習の動詞の英語表現を思い出す、You can/can't ~.の言い換えをするために効果があったと言える。英語表現だけでなく、クラスの関係づくりにもジェスチャーゲームはよかった。高学年にもなると、友達の前でジェスチャーをするのは、なかなか照れて出来ない子が出てきてもおかしくない。しかし、ジェスチャーをしても馬鹿にされない、受け入れてくれると安心できる環境を作っておけば、このゲームはとても楽しんで出来ると考えた。今回、児童はどの子も恥ずかしがりながらも積極的にジェスチャーを行い、友達に伝えようとしていたので、クラスの関係づくりもできたのではないかと考える。また、どの単元でも授業の初めにスモールトークを取り入れている。これは、既習の表現を思い出し、定着させるために行っている。普段児童は日本語を話すため、英語表現はどんどん忘れていってしまう。毎時間、違う既習表現を使うことで友達に対していろんなことを聞くことが出来るようになった。

一方、課題も出てきた。1つ目は、時間配分だ。時間配分をミスしてしまったのもあり、十分にメインの活動で時間をとることが出来なかった。また、practiceのやり方を説明した時に、児童がいまいち理解していなかった。デモンストレーションをしてやっと理解できたようだったので、初めからデモンストレーションを入れたらよかったと思った。2つ目は、中間指導だ。中間指導で児童に「こんなことあったからスムーズにいけたよ。」や「これよかったってことなかった？」と聞いたところ、言葉がほぼ出なかった。児童は活動するのに必死で、そこまで気が回らないことが分かった。児童から出させるのも大事だが、「I can play dance.って言ってる子がいたんだけど、これってあっているのかな？」と教師から児童に課題を出して考えさせてもよかったのではないかと助言いただいた。3つ目は、ジェスチャーゲームは難易度が高いということである。ジェスチャーゲームをうまく機能させるには①

ジェスチャーが上手②スムーズに表現が出る③アドバイスが上手く出るの 3 つが備わっていないなければならない。これに加え、解答者がジェスチャーを見て、英語でお題に答えるというところにも難易度の高さを感じられた。

(2) 3年1組での授業

3年生の児童にとって、外国語活動の時間は学校で初めて英語に触れる大切な時期。「英語でやり取りをするのって楽しいな、もっと話したいな、やってみりたいな。」と思える授業を目指して「コミュニケーションを図る楽しさを知り、すすんで自分の気持ちや考えを伝えようとする児童の育成」をマイテーマに設定し授業研究を進めてきた。1学期は、外国語活動との初めての出会いであったのでゲーム要素の多い活動を意識して取り入れてきた。2学期からは、英語でのコミュニケーションが楽しいと思えるような授業へと移行していきたいと考えた。そこで、英語表現に十分に慣れ親しむ時間を確保して、自信をもってやり取りできるようにしたり、児童が主体的に取り組めるように必然性のある活動を設定したりすることを意識してきた。

Lesson4 I like blue.は、Do you like ~? I like ~.の表現を使って色やスポーツ、食べ物等について相手に好きかどうか尋ねたり自分の好みを紹介したりする単元である。児童同士のやり取りを通して、英語を使ったコミュニケーションの楽しさを味わわせたいと考えた。好みを伝えたり尋ねたりすることで、人によってさまざまな考えや好みがあることに気づき、友達のことをもっとよく知ることを行いたいとした。また、身の回りのスポーツや食べ物の言い方の中には、外来語として使われている言葉もあるので、そこに着目して発音やアクセントの違いにも気づかせたいと考えた。

本時では、友達のことをもっと知るために好きかどうかを尋ねるインタビューを行った。できるだけたくさんの児童同士でやり取りをさせたかったので、相手に Yes と答えてもらったら丸をすることができるビンゴ形式を取り入れた。事前に一人ひとりが color、food、sport の中から Yes と言ってもらえそうなものを 9 つ選びビンゴ表を作成しておくことで、やってみたいという意欲を引き出したのではないかと考える。

今回の成果として 2 点挙げる。まずは、少ないながらも知っている語彙を使って英語でやり取りしようという児童の姿が見られたことである。児童はフラッシュカードやミッシングゲーム、チャンツ等の活動を通して英単語に慣れ親しんできた。また、今回使った英単語は、聞き馴染みのあるものも多く自信をもって発音することができたと考える。児童の発言にも見られたが、言ってみたいけれど知らない英語表現についても学級全体で共有でき、中間指導後のやり取りで使う児童も出てきた。語彙を増やすきっかけになったと感じる。次に、インタビュー活動後に「○○さんが△△を好きなことを知れた。」という発言が出てきたことである。本時の目標であるやり取りを通して友達のことをもっと知るといふねらいが達成できたと感じる。3年生になり 2 学期が始まってすぐのこの時期では、児童は友達のことを意外と知らない。本時の学習を通じて友達のことを少しでも知る機会になったと考える。

次に課題として 3 点挙げる。1 点目は、ルールの説明がはっきりと全体に伝わっていなかったことである。デモンストレーションの際は food を使ったやり取りをしたので、児童が尋ねる時にも food に偏ってしまっていた。事前に作成したビンゴ表には、color や sport も

貼っていたのでわかっているだろうという気持ちで始めてしまった。2点目は、Do you like ~?の表現は最後まで話そうとしていたが、答える際に、Yes や No で終わってしまう児童がいたことである。これは、習得させたい言語材料なので、きちんと Yes, I do. No, I don't. と最後まで言えるように正しく指導しなければならなかったのが反省点である。3点目は、ビンゴが目標を達成するために最適な活動であったかという点である。前述したように、意欲を高めるという視点からいうと児童は楽しんで取り組むことができた。ビンゴ自体が魅力的な活動なので、単元構想の段階からビンゴをそろえたいという思いが強くなってしまいう児童がいるだろうという懸念はありながらも今回は挑戦してみた。何が Best な活動だったのかという答えは出ていないが、英語表現を使うために自然なやり取りになりつつも児童の意欲を高める活動を考えていきたい。

(3) 5年4組での授業

本学級では、自分の表現したことが相手に伝わり、温かい反応が返ってくるという経験を何度も繰り返す中で、自己開示のハードルを下げ、伝え合う力の素地や主体的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成につなげていきたいと考え、学習を進めてきた。本学級には意欲的に取り組んでいる児童だけでなく、恥ずかしさや自信のなさから全体の前で自分の意見を述べたり発音したりするのに抵抗感のある児童もいる。このような課題を解決するため、新しい語彙を学習する際には、反復練習やゲーム性のある活動を取り入れる等、表現の場に挑戦しやすい学習環境づくりを進めてきた。さらに、良い聞き手を育てることが誰もが発表しやすい環境を作ることにつながると考え、児童の反応の語彙を増やすことを意識してきた。また、実際に外国語で話す必要がある場面でも自分なりに既習表現を活用できるように、螺旋的な学びを大事にして学習を進めているところであった。

本単元 Lesson6 My Hero では、前時までに十分に言語材料の定着を図り、本時では“架空のロボットを考えて発表する”という活動を行った。ねらいは“目的意識をもって意欲的に取り組むこと”、“相手に「伝わる」ように表現すること”である。児童が想像した内容を表現するためには、本単元の言語材料以外の表現が必要になることも想定できた。その際には、既習表現を適切に用いて活用すること、未習表現を使用する場合はジェスチャーやイラストを用いて相手に「伝わる」ように表現しようとすることを意識させたいと考えた。

今回の成果は2点ある。1点目は、児童が意欲的に活動に取り組んでいたことである。振り返りシートの中で『友達のアイデアが面白かった』『友達の発表したロボットが実際に欲しいと思った』という記載が多数見られた。目的意識をもった状態で活動に参加できていた成果だと考える。2点目は、話し手が相手に伝わるよう試行錯誤していたこと、聞き手も内容を理解しようとしてやり取りを続けていたことである。手立てとして、発表者の説明が「相手に伝わるよう工夫がなされていたか」評価するシートを聞き手側に用意していたこと、好例となる児童の姿を見取って中間評価で紹介したこと、反応の語彙を増やしていたことによる成果だと考える。相手に「伝える」ということを大事にした活動をするることによって、言いつばなしの言語活動ではなく、話し手のジェスチャーや既習表現を活用しようとする態度、聞き手の反応を引き出す機会になった。「他者に配慮しながら」という言葉には、「相手に正しく伝わるように」という意図が含まれていることを理解し、意味のある言語活動を目指していくことの重要性を再認識することができた。

次に、英語表現について課題が見つかった。言語活動で児童が使用する英語表現は、「児童一人一人がもつ英語表現」かつ「適切な文法」かつ「相手に伝わる英語のレベル」であることが大事だ。いかに小学生がもっている言語材料や即興力でそれを達成するかということを見ると、3つの改善点が見つかった。1点目は、児童が表現したいことを知っている表現をアドリブで活用して話すという、即興力を培う活動を意識的に設けること。2点目は、英語で何と表現していいかわからない事柄を表現したい際に、既習表現で言い換える、イラストやジェスチャーを用いる、タブレットで画像検索機能を活用するといった行動を選択できるように、普段から取り入れること。実際に外国の方と話す時と同じ場面設定をすることも、必要ではないかと考える。3点目は、教師のクラスルームイングリッシュによって児童の語彙力の少なさを補っていくことである。本時の中でも教師の使う英語を児童が活用している場面がたくさん見られた。教師のクラスルームイングリッシュの重要性を実感する機会となった。今後も、目的・場面・状況に意味のある言語活動を設定し、児童が自然なやり取りをする中で、実際に使える英語力を高められるよう、授業実践・研究を続けていく。

(4) 6年2組での授業

本学級は一つの物事を継続して取り組むことが苦手な児童が多い。また、英語表現に慣れ親しむ活動には積極的に取り組むが、自分のことを英語で表現する「話すこと（発表）」「話すこと（やり取り）」に苦手意識をもつ子も少なからずいる。児童が「英語で伝えたい！」と思える、必然性のあるパフォーマンス活動の場を設定することで、より他者に伝わるよう意識したコミュニケーションに取り組む態度を養うことができると考え、授業に取り組んできた。Lesson8 What sport do you like? では、好きなスポーツ、好きなスポーツ選手、してみたいスポーツについて発表する「スポーツスピーチ大会をしよう」というゴールを設定している。体育の学習や運動に意欲的な子も多いため、それについて伝え合う活動に興味・関心をもつと考え、単元計画を立てた。また、自分が知っている好きなスポーツだけでなく、日本での認知度は低い、他国では人気のあるスポーツに初めて触れる機会を作り、総合的な学習の時間で実際にオーストラリアのクリケットやインドのカバディ、ベトナムのダーカウ等を体験できるようにした。昨年度に引き続き、外国語部では「fun⇒interestingな授業」をテーマに研究を行っている。本時では「面白そう！」と思える世界のスポーツにクイズを通して出合わせ（funな授業）、世界の様々なスポーツに興味・関心をもつ（interestingな授業）きっかけになることをねらいとした。本時ではまず、世界の国民的スポーツ＝ナショナルスポーツについての三択クイズに取り組ませた。スポーツの簡単なルール紹介の動画を見せたり、競技で使う道具に触らせたりすることで、児童の意欲を高めることができたように感じる。本時後、児童は海外の様々なスポーツに楽しく挑戦したり、ルールを自分達全員が楽しめるものに変更したりしながら取り組むことができた。このように他教科と連携した単元構成を行えたのは成果の一つと言えるだろう。そして、クイズの次に、What sport do you want to play? I want to play～.といったキーセンテンスに慣れ親しむため、トレンドゲームという活動を行った。その活動の中では、児童の英語を話そうとする意欲的な姿勢が見られた。初めて習ったキーセンテンスを確認しながらしっかりやり取りを行おうとしたり、わからない英語を教え合ったりする子が多くいた。また、思わずじゃんけんを日本語で行った時に、すぐに英語で言い直すといった場面もあった。外国語の授

業では英語でしっかり話そうと児童が意識できているように感じた。さらに、児童の言語への興味・関心も高まってきたように思う。スポーツの英語を復習していると、児童からこんな発言があった。「～ing ってつく単語とつかない単語がある。」swimming や skating といった動名詞と、それ以外の baseball 等のスポーツに何か違いがあるのか疑問をもち、教師に尋ねたのだ。このように、英語という言語そのものに興味をもつ発言が出たのは、3年生からの学習の積み重ねによるところが大きいと考える。

しかし一方で、課題も多くあった。1つ目は、本時の時間配分についてである。前半のクイズに時間を取りすぎたため、最後のふりかえりを行うことができなかった。教師がナショナルスポーツについての解説や豆知識を多く話しすぎたことが原因の一つだろう。教師の発言について精査する必要があったと考える。2つ目は、グループでのクイズの取り組ませ方である。今回は海外の国民的スポーツはどれか三択で答えるクイズを設定した。しかしその選択肢をスカッシュやラクロス等、馴染みのないものにしたため、児童は勘で答えるしかなかった。そのため、思考するためのグループワークになっていなかった。動画や画像を先に見せて、スポーツのイメージを掴ませてから答えを考える時間を取った方が、児童に推測する楽しさを感じさせることができただろう。3つ目は、児童が使うキーセンテンスの選定である。今回は What sport do you want to play? I want to play ~. と教科書に載っているフレーズを使って活動に取り組ませた。しかし、swimming 等は I want to play swimming. ではなく、I want to swim. というように動詞変換をして答えないといけない。このフレーズを初めて使う児童にとって、動詞変換は難しく、かえって混乱させてしまった。play を try に変更すれば動詞変換の必要がなくなるため、スムーズに取り組ませることができただろう。児童の実態に応じて、取り扱う英語表現をシンプルにする必要があると改めて感じた。今後は3つの課題を改善できるよう、授業研究に一層力を入れていきたい。

(5) 5年1組での授業

本学級は、英語を声に出すことを恥ずかしく感じて発話できず、日本語でやり取りしてしまう子がいる。外国語を得意としている児童が引っ張りながら授業をすすめていることが多い。その中でも、体を動かす活動や、対戦形式の活動には楽しく積極的に参加できている。やり取りには積極的だが、英語を使うことには、消極的になってしまっていた。活動には、積極的なことを活かして少しでも英語を使えるように取り組んできた。

本時では、(Lesson5 Where is your treasure? 宝物への道案内をしよう)の単元末を学習した。道案内は、普段の生活からも実際に使う可能性があるため、児童の中でもやる気が見られることが多かった。本時の活動は、「四文字トレジャーゲーム」をした。自分の好きな場所に四文字を隠して見つけ出す。その見つけ出した文字を並べ替えて、言葉にする活動をした。自分の隠している場所は知っているが、相手の隠している場所は知らない。それを探し出すようにすることで興味を持ち、積極的に活動に取り組むことができることを想定して活動を取り入れた。

本時の授業を通して、児童の様子に合わせた活動ができた。児童の中で、やりたい活動がある。このことに気づき、その活動を取り入れることで、児童のやる気を引き上げることができていた。今回では、単語の確認をして終わる予定だったが、児童から、キーワードゲームを要求する声があったため取り入れた。その時の教室の状況を見て、盛り上げる

ことで、その後の活動にも取り組みやすくなると考えて行った。この活動を取り入れたことで、児童は楽しめる雰囲気を作り出すことができていた。その後の活動に「四文字トレジャーゲーム」を入れた。この活動を通して、児童は楽しくやり取りをできていた。実際に、例としてデモンストレーションを行った。そうすることで、児童の中で、どのようにすればやり取りがしやすいかを理解した状態で始められていた。会話の初めにあいさつをしていたり、相槌をいれていたり、良いところを身に付けることができていた。このデモンストレーションがあったことから児童は少しでも自信をもって活動に取り組むことができていた。そのため、何度も道案内の単語に触れることが出来たため、学習することができていた。

一方、今後の課題もでてきた。時間配分が上手くいかずに、児童の活動の時間を確実に確保できなかった。原因としては、キーワードゲームをその場の雰囲気に合わせて入れてしまい、復習の時間を多く取ってしまったことである。そのため、サイモンセズゲームでも、十分な時間を確保できていなかった。時間配分をもう少し配慮できていれば、四文字トレジャーゲームを全員がやり終えるまで出来たことや、そうすることで何度も反復できて、さらに学習できたのではないかと考えている。今後は、児童の様子にあわせてどのくらいの時間が必要なのかを考えて時間配分を考えていく。もう一つは、四文字トレジャーゲームのやり方で児童がやりにくく感じていたところである。活動としては、積極的に英語を使ってやり取りして、わからなくても何とかして英語を使って話そうとしている姿が見えていた。しかし、どちらの方向に進むのかが分からなくなったり、戸惑ってしまったりと、ゲームの進行が遅れてしまう事態になった。児童の中でなんとか進めてくれようとしてくれていたが、ここを配慮することで児童もスムーズに活動できていた。今後は、児童の目線に立って、困ることや楽しむために必要な要素を見つけ出していく。そうすることで、活動を通して学べるが増える。これからも、児童が楽しみ積極的に参加できる活動を考えて、活動や、やり取りから英語を習得できる環境を作っていく。