

## コミュニケーションの楽しさを味わう児童を育てる外国語活動の指導

「段階的なコミュニケーション活動」を展開するための工夫を通して

糸島市立一貴山小学校  
主幹教諭 安河内 勇一

こんな手立てによって…

段階的コミュニケーション活動の展開

**Point I** 課題解決型の学習指導過程

**Point II** コミュニケーションスキル

**Point III** 自己・相互評価

こんな成果があった！

児童一人一人の「表現する力」「理解する力」「関わる力」の3つの力が高まり、コミュニケーションの楽しさを味わう児童を育てる外国語活動の指導の在り方を究明した。

### 1 考えた

【本研究に関わる児童の実態(課題)】

～コミュニケーションに課題～

- ★ 外国語活動を十分に楽しく感じていない。
- ★ 友達と英語でやりとり(コミュニケーション)することに抵抗感がある。
- ★ 互いによさを認め合い、思いや考えを分かち合う喜びを味わえていない。

【本研究におけるめざす児童像】

～コミュニケーションの楽しさを味わう児童をめざして～

- 自分の思いや考えを表情や身振り手振り、簡単な英語で伝えることができる児童
- うなずいたり、英語で反応したりしながら、相手の伝えようとすることを理解できる児童
- 人と積極的に関わり、自分や相手のよさががんばりを認めることができる児童

### 2 やって見た

「段階的なコミュニケーション活動」の設定

児童がコミュニケーションの楽しさを味わうことができるように、一つの单元の中に、基礎・基本を習得させるコミュニケーション活動と、習得した基礎・基本を活用させるコミュニケーション活動を段階的に仕組んだ。

「段階的なコミュニケーション活動」を展開するための工夫

**Point I** コミュニケーションの必然性を感じるための課題解決型の学習指導過程

(单元ゴールの設定, 習得・活用の螺旋学習)

**Point II** コミュニケーションの方法を学ぶためのコミュニケーションスキル

(コミュニケーションの5つのポイント, リアクションスキル)

**Point III** コミュニケーションのよさを感じるための自己・相互評価

(振り返り活動, 自己評価カード, 関わりマップ)

### 3 成果があった！

基礎・基本を習得させるコミュニケーション活動と、習得した基礎・基本を活用させるコミュニケーション活動を段階的に仕組んだ「段階的なコミュニケーション活動」を展開した学習指導過程は、コミュニケーションの楽しさを味わうための「表現する力」「理解する力」「関わる力」を育成する上で有効であることがわかった。

## コミュニケーションの楽しさを味わう児童を育てる外国語活動の指導

「段階的なコミュニケーション活動」を展開するための工夫を通して

1	主題設定の理由	3
	(1) 現代社会の要請から	3
	(2) 児童の実態から	3
	(3) コミュニケーションの楽しさを味わうための3つの力に関する結果分析から	4
2	主題の意味	5
	(1) 「コミュニケーション」とは	5
	(2) 「コミュニケーションの楽しさを味わう」とは	5
3	副主題の意味	6
	(1) 「段階的なコミュニケーション活動」とは	6
	(2) 「段階的なコミュニケーション活動を展開するための工夫」とは	7
4	研究の目標	8
5	研究の仮説	8
6	研究の構想	8
	(1) Point I : コミュニケーションの必然性を感じるための課題解決型の学習指導過程	8
	(2) Point II : コミュニケーションの方法を学ぶためのコミュニケーションスキル	8
	(3) Point III : コミュニケーションのよさを感じるための自己・相互評価	9
	(4) 研究構想図	10
	(5) 研究の計画と検証の内容・方法	10
7	研究の実際	11
	(1) 実証授業1 第5学年「クイズ大会をしよう」	11
	(2) 実証授業1の考察	14
	(3) 実証授業2 第6学年「将来の夢をスピーチしよう」	15
	(4) 実証授業2の考察	18
8	全体考察	19
	(1) 外国語活動に関する意識調査より	19
	(2) 3つの力に関する意識調査より	19
	(3) 単元学習後の児童の感想より	20
9	成果と課題	20
	(1) 成果と課題	20
<参考文献>		20

## コミュニケーションの楽しさを味わう児童を育てる外国語活動の指導

「段階的なコミュニケーション活動」を展開するための工夫を通して

糸島市立一貴山小学校  
主幹教諭 安河内 勇一

### 1 主題設定の理由

#### (1) 現代社会の要請から

社会のグローバル化と情報化が急速に進展する中、日本は、安全保障、経済問題、エネルギー問題、食糧問題等の諸問題の解決のために、他国と折衝し、よりよい解決策を模索する力が求められている。また、個人生活においても、外国人とふれあう機会が増えたり、インターネットで即座に世界とつながったりできるようになった。このような状況で、自分の意見を発信したり自国を紹介したりする力や、異文化を理解する力が必要になり、より一層コミュニケーション能力育成を目指した外国語教育の充実が求められる。

#### (2) 児童の実態から

在籍校で5,6年生合わせて66名に対して実施した「外国語活動に関する意識調査」(図1)では、「とても楽しい・まあ楽しい」の回答が59%だった。この結果から、半数以上の児童が好きであるが、半数近くは楽しいと感じていない。

また、「どんな活動が楽しいと感じますか。」(図2)という設問では、8つの活動について尋ねたところ、「とても楽しい・まあ楽しい」の回答の高い順に、ALTとの交流53人、絵本やVTR51人、ゲーム51人、チャンツ43人、歌40人、やりとり27人、スピーチや劇20人であった。この結果から、ALTとの交流や絵本・VTRを見聞きする活動を楽しんでいる児童が多く、逆に、友達と英語でやりとりすることやスピーチや劇で表現する活動を楽しんでいる児童が少ないことが分かる。

さらに、「外国語活動を通してどんなことに喜びを感じますか。」(図3)という設問に対して、互いのよいところを認め合えたことが35%、友達の考えや気持ちがわかったことが31%、友達が考えや気持ちをわかってくれたことが33%であった。この結果から、単純に友達と活動したことや英語が伝わったり、理解したりしたことに関して喜びを感じていることが分かる。しかし、児童相互の関係から生まれる喜びである、よさを認め合うことや考えや気持ちを理解することに関する喜びを十分に味わうことができていないことが分かる。

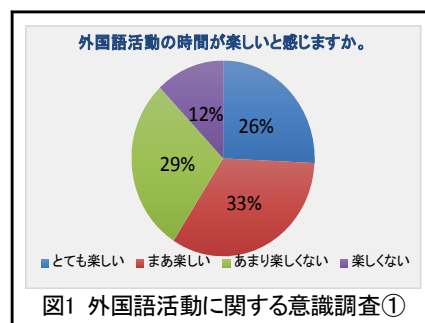


図1 外国語活動に関する意識調査①

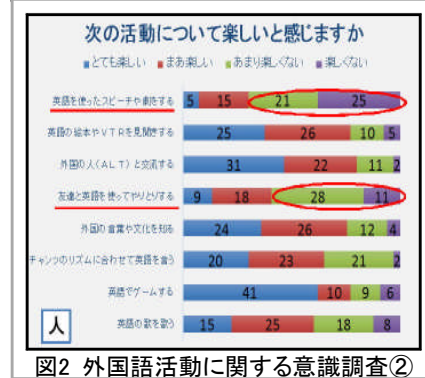


図2 外国語活動に関する意識調査②

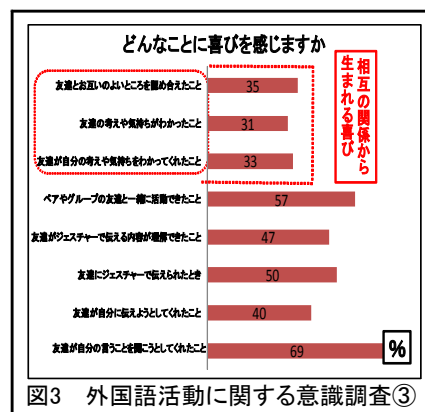


図3 外国語活動に関する意識調査③

### (3) コミュニケーションの楽しさを味わうための3つの力に関する結果分析から

児童の実態により明らかになった本校児童の課題を以下のように分析した。

- ★ 外国語活動を十分に楽しく感じていない。
- ★ 友達と英語でやりとりすることに抵抗感がある。
- ★ 互いによさを認め合い、思いや考えを分かち合う喜びを味わえていない。

つまり、児童が十分にコミュニケーションを楽しめていない実態があると考えられる。そこで本研究の主題を、「コミュニケーションを楽しむ児童を育てる外国語活動の指導の在り方」とした。

コミュニケーションの楽しさを味わうために必要であると考え「**発信：表現する力**」「**受信：理解する力**」「**交流：関わる力**」に関する意識調査（図4）を作成した。

3つのそれぞれの力を構成する要素として、「情意面・認知面・技能面」でとらえるようにする。

意識調査の結果分析は以下の通りである。

#### 「**発信：表現する力**」に関する調査（図5）

情意面が低いことから、英語で表現することに抵抗感を感じていることが考えられる。そのため、「話してみたい。伝えたい。」という意欲を高めるための課題設定が大切になる。

#### →課題解決型の学習指導過程（Point I）

#### 「**受信：理解する力**」に関する調査（図6）

技能面が低いことから、相手の話を聞く技能が身につけていないことが考えられる。そのため、コミュニケーションスキルを学ばせることが必要である。

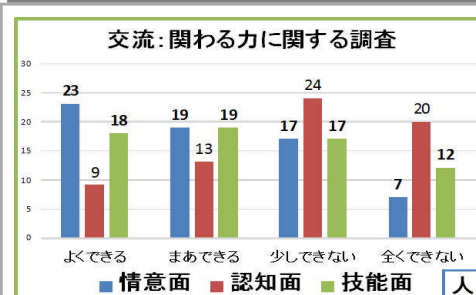
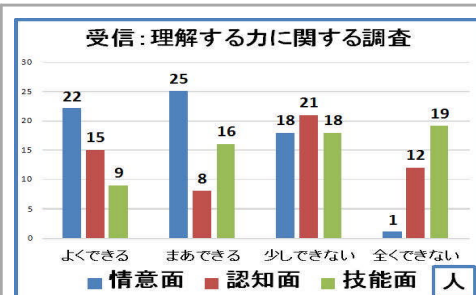
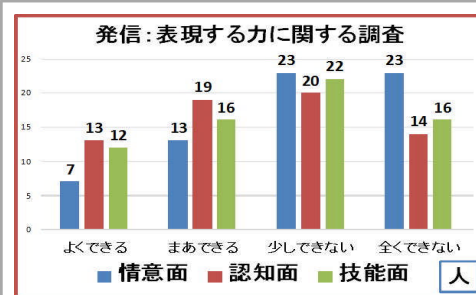
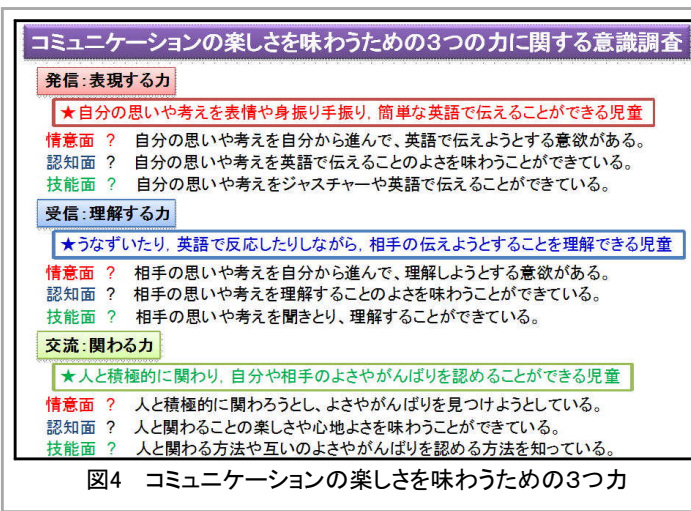
#### →コミュニケーションスキル（Point II）

#### 「**交流：関わる力**」に関する調査（図7）

認知面が低いことから、交流することのよさを十分に味わえていないことが考えられる。そのため、人と関わることにより得られる達成感や満足感を味わわせる体験を仕組むことが必要である。

#### →自己・相互評価（Point III）

これらのように児童に身に付けたい力に着目し、方向性を見出すことは意義があると考えられる。





## 2 主題の意味

### (1)「コミュニケーション」とは

「コミュニケーション」とは、人と人が言葉のみならず、表情や身振り手振りを交えて、感情や意志を伝え、理解したり、情報を交換したりするなど、聞き手と話し手の双方向で意味のやりとりを行うことである。

コミュニケーションは話し手と聞き手のやりとりであり、相互の関係の中で、話し手は聞き手に、聞き手は話し手に、それぞれに影響を与え合っている。話し手は、感情や意志、情報を発信し、聞き手は、それを受信する。その中で交流が生まれるものである。

図8は、コミュニケーションが成立する過程である。まず、話し手は、「言ってみたいな。伝えたいな。」という意欲をもち、聞き手は、「聞いてみたいな。知りたいな。」という意欲をもつことが必要である。次に、話し手は、「発信」の方法を学び、聞き手は、「受信」の方法を学ぶことによって、感情や意志、情報を伝えたり、交換したりして、聞き手と話し手の双方向でやりとりを行う。そして、話し手と聞き手の双方向のやりとりの結果、話し手は、「英語で伝わった。自分のことがわかってもらえた。」と感じ、聞き手は、「英語がわかった。相手のことがわかった。」と感ずることができる。このような意思の疎通が行われることや、心や気持ちの通じ合いができること、互いに理解し合うことなどのいずれか、または全てが起こる。

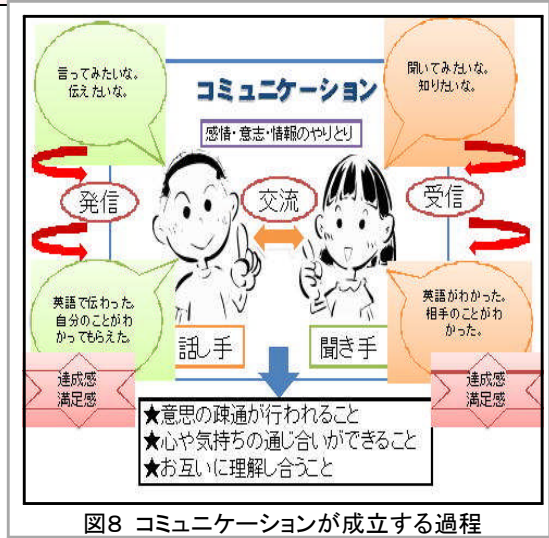


図8 コミュニケーションが成立する過程

### (2)「コミュニケーションの楽しさを味わう」とは

「コミュニケーションの楽しさ」とは、単なる歌やゲーム等の活動そのものの楽しさだけでなく、1単位時間の活動の中で、児童が教師やALT、友達の話す英語を聞いて理解したり、相手のことがわかったり、表情や身振り手振り、簡単な英語表現を使って自分の思いを伝えたりすることができたという達成感や満足感を感じることである。

「コミュニケーションの楽しさを味わう」とは、その達成感や満足感を言葉や動作で表現したり、文章で表現したりすることにより、学びの伸びを児童自身が確かめることである。

コミュニケーションの楽しさを味わう児童の姿は、以下の3点が含まれた姿と捉える(図9)。

○自分の思いや考えを表情や身振り手振り、簡単な英語で伝えることができる児童

**発信【表現する力】**

○うなずいたり、英語で反応したりしながら、相手の伝えようとすることを理解できる児童

**受信【理解する力】**

○人と積極的に関わり、自分や相手のよさやがんばりを認めることができる児童

**交流【関わる力】**

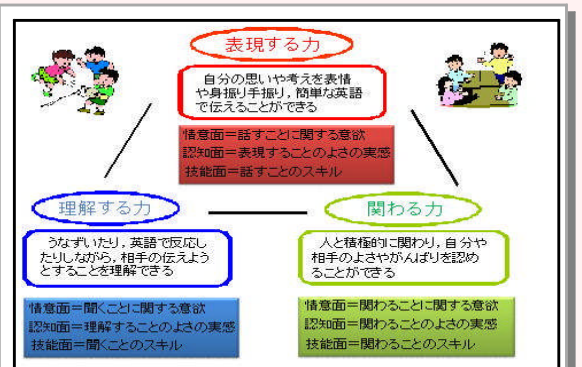


図9 主題を構成する3つの力とその下部構成要素

### 3 副主題の意味

#### (1) 「段階的なコミュニケーション活動」とは

「段階的なコミュニケーション活動」とは、一つの單元の中に、基礎・基本を習得させるコミュニケーション活動と、習得した基礎・基本を活用させるコミュニケーション活動が段階的に仕組まれたものである。また、習得と活用のねらいに応じて、主な活動や手立てが系統的に仕組まれたものである。

図10は、Littlewoodの『方法論的枠組み』である。『前段階的コミュニケーション活動』と『コミュニケーション活動』を区分している。この方法論的枠組みを参考にして、本研究の「段階的なコミュニケーション活動」を考える。児童主体のコミュニケーション活動を活発にするためには、児童に「やってみたい、聞いてみたい、伝えたい」という思いをもたせることが必要である。そこで、児童の主体性を引き出し、コミュニケーションの楽しさを味わうことができるように「表現する力」「理解する力」「関わる力」の3つの力を確実に身に付けるために、習得と活用という2つの段階で、ねらいを明確にしたコミュニケーション活動を進めていくものとする。



図10 Littlewoodの方法論的枠組み

#### ★習得を意識したコミュニケーション活動

##### ①練習的コミュニケーション活動

(ねらい) 基本的な英語表現を繰り返し練習し、定着させるための活動

(活動内容) 英語の歌、あいさつ、チャンツ、パターンプラクティス、Q & A 等

##### ②ゲーム的コミュニケーション活動

(ねらい) 英語を聞く力と反応する力、簡単な英語を表現する力を高めるための活動

(活動内容) カルタゲーム、ポインティングゲーム、キーワードゲーム、サイモンゼズインフォメーションギャップを使ったゲーム等

#### ★活用を意識したコミュニケーション活動

##### ③機能的コミュニケーション活動

(ねらい) ある場面を想定し、目的が限られた言語使用ではあるが、自分の現実の興味や判断に基づいて英語を使用するための活動

(活動内容) タスク活動、Show & Tell、インタビュー活動、達成ビンゴ等

##### ④表現物活用コミュニケーション活動

(ねらい) 表現物を作成し、それを活用してコミュニケーションを図るための活動

(活動内容) プレゼン作り、ビデオレターづくり、メール交換、他学年に紹介

次項の図11は、「段階的なコミュニケーション活動を展開した学習指導過程」である。1単位時間の中にまたは、単元を通して、習得を意識したコミュニケーション活動と活用を意識したコミュニケーション活動を位置付ける。習得を意識したコミュニケーション活動には、練習的コミュニケーション活動とゲーム的コミュニケーション活動を設け、

活用を意識したコミュニケーション活動には、機能的コミュニケーション活動と表現物活用コミュニケーション活動を設ける。単元前半は、習得を意識したコミュニケーション活動に比重をおき、単元後半には、活用を意識したコミュニケーション活動に比重をおくように設定する。このように、習得と活用のバランスを図り、学習指導過程を設定していくようにする。

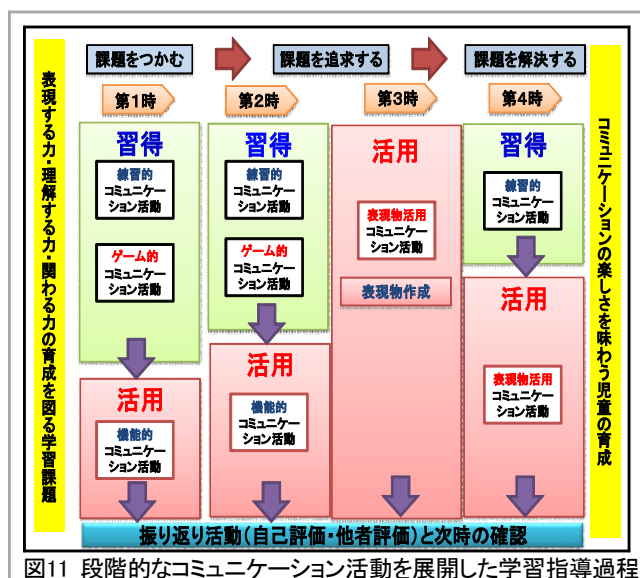


図11 段階的なコミュニケーション活動を展開した学習指導過程

## (2) 「段階的なコミュニケーション活動を展開するための工夫」とは

「段階的なコミュニケーション活動を展開するための工夫」とは、段階的なコミュニケーション活動を展開する際に、次の3つのPointを重点化することである。

### Point I コミュニケーションの必然性を感じるための課題解決型の学習指導過程

児童が単元を通して意欲的に活動することができるために、単元のゴールを設定する。そのことで、単元を通じて何のために毎時間の活動をするのかをつかむことができるようにする。そして、テーマに関連した段階的なコミュニケーション活動に取り組み、これを通して、単元のゴールをめざすような学習指導過程を設定する。

単元のゴールの設定・・・表現物を作成するゴールの設定  
習得・活用の螺旋学習・・・習得と活用という2つの段階で、ねらいを明確にしたコミュニケーション活動の設定

### Point II コミュニケーションの方法を学ぶためのコミュニケーションスキルの獲得

コミュニケーションは話し手と聞き手のやりとりであり、相互の関係の中で、話し手は聞き手に、聞き手は話し手に、それぞれに影響を与え合っている。児童がコミュニケーションを図るためには、積極的にコミュニケーションを図りたくなる活動を工夫することはもちろん、話し手と聞き手のそれぞれに応じたコミュニケーションスキルの獲得を意図した指導を工夫しなければならない。

話し手・・・コミュニケーションの5つのポイント  
聞き手・・・リアクションスキル「つなぎ言葉」「非言語による受容的な態度」

### Point III コミュニケーションのよさを感じるための自己・相互評価

コミュニケーションの楽しさを味わうためには、その達成感や満足感を言葉や動作で表現したり、文章で表現したりすることにより、学びの伸びを児童自身が確かめることが必要である。そのために、以下の評価活動を行うようにする。

自己評価・・・関わりマップ、自己評価カード、シェアリング、  
相互評価・・・ワンダフルクールとシャワー、教師の評価、ALTの評価

★詳しくは、研究の構想の項で述べる。

4 研究の目標

第5, 6 学年の外国語活動において, コミュニケーションの楽しさを味わう児童を育成するために, 段階的なコミュニケーション活動を展開するための工夫の在り方を究明する。

5 研究の仮説

第5 学年の「クイズ大会をしよう」と第6 学年の「将来の夢をスピーチしよう」の単元の指導において, 段階的なコミュニケーション活動を展開するための工夫として, 以下の Point I・II・III を重点化すれば, コミュニケーションの楽しさを味わう児童が育つであろう。

- Point I コミュニケーションの必然性を感じるための課題解決型の学習指導過程
- Point II コミュニケーションの方法を学ぶためのコミュニケーションスキル
- Point III コミュニケーションのよさを感じるための自己・相互評価

6 研究の構想

(1) Point I コミュニケーションの必然性を感じるための課題解決型の学習指導過程 (図 12)

① ゴールの設定

児童はテーマに関連したコミュニケーション活動に取り組み, これを通して, ゴールを設定する。このことは, 学習意欲の向上につながる。

② ゴールに向かう活動

児童は, 各時間に設定したコミュニケーション活動を通して, ゴールに向かっていく。児童が「自分でできた。」「自分でやった。」と実感できるように, 自ら考えたり選んだりする場面を意図的に設けることで, 主体的に活動できるようにする。

③ ゴールへの到達

児童は, ゴールに到達することで, 達成感・満足感を得ることができる。また, 単元のまために学級全体で活動の成果(表現物)を交流できるようなコミュニケーション活動を設定し, 活動全体を振り返ることで達成感・満足感をより大きくすることも大切である。

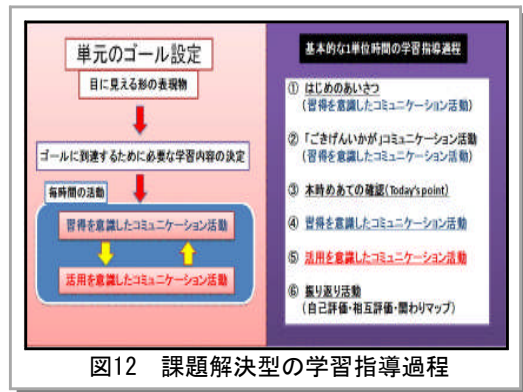


図12 課題解決型の学習指導過程

(2) Point II コミュニケーションの方法を学ぶためのコミュニケーションスキル

① 話し手: コミュニケーションのポイント

コミュニケーションのポイントとして, 「楽しく・目を見て・はっきりと・笑顔で・体を使って」(図 13) の5つを児童に示し, 活動時に意識できるように提示する。また, はじめのあいさつで, 「月, 曜日, 天気」(図 14) を尋ね, 誰もが答えられるように毎回行うと共に, 「ごきげんいかが」(図 15) のあいさつコミュニケーション活動をウォーミングアップで行うようにする。これらは, 毎回繰り返すことに意味があり, このような活動を授業の始めに行うことで, 緊張がほぐれ, 開放感をもって本時活動に臨めるようになると思う。



図13 コミュニケーションの5つのポイント

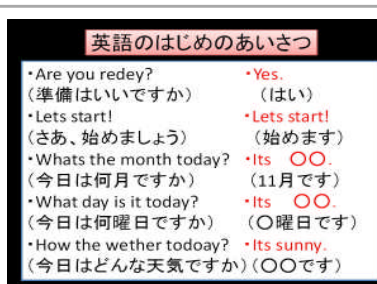


図14 はじめのあいさつ



図15 ごきげんいかがコミュニケーション



## ② 聞き手：リアクションスキル

「リアクションスキル」とは、聞き手の「つなぎ言葉」や「非言語による受容的な態度」を使って、共感したことを話し手に表現するスキルのことである。「つなぎ言葉」とは、「受容・共感・賞賛・聞き返す・行動を促す」を表す英語表現のことである。また、「非言語による受容的な態度」とは、「身体的行動・空間の使い方・準言語・接触行動」のことである。本研究で重視した「つなぎ言葉」と「非言語による受容的な態度」は、表1・2の通りである。

言葉の分類	英語表現
あいづち	Really? / Do you? / Are you? / I see. / A ha. / Me, too.
共感	O.K. / Yes. / All right. / That's right. / I like that.
賞賛	Good job! / Nice try! / Cool! / That's nice. / That's wonderful.
聞き返し	Excuse me. / Pardon?
行動を促す	How about you? / A hint, please. / One more time, please.

分類	具体的な受容的な態度
身体的行動	姿勢、うなずき、手の動きなどの動作や表情、相手を見るまなざしや視線などのアイコンタクト、ジェスチャー等
空間の使い方	身体的特徴、話し手と聞き手との距離等
準言語	声の高さや大きさ、速さやテンポやイントネーション、沈黙等
接触行動	握手、肩に手を置く等

## (3) Point III コミュニケーションのよさを感じるための自己・相互評価

### ① 自己評価・相互評価（振り返りカードの活用）（図16）

児童に自信をもたせることを主な目的として、振り返りカードを活用する。内容は、自己評価と記述式の感想、相互評価（友達からのワンダフルコール）を取り入れた。

「自己評価」は、原則として本研究の目標に基づいた4つの内容にする。「記述式の感想」は、そこでの児童の声を指導改善に生かすことに活用する。「相互評価（友達からのワンダフルコール）」は、友達同士で認め合い、前向きな思いをもたせるようにする。

図16 自己評価カード

### ② 関わりマップの活用（図17）

マップ上に学級児童のすべての名前と印をつける枠を設ける。活用の仕方は、関わりがあった友達の欄に自分の好きなマークを付けていくようにする。期待される効果として、児童にとっては、①自分の関わった人が時間毎に増え、広がる様子が目に見えることで、満足感を味わう。②視覚的に

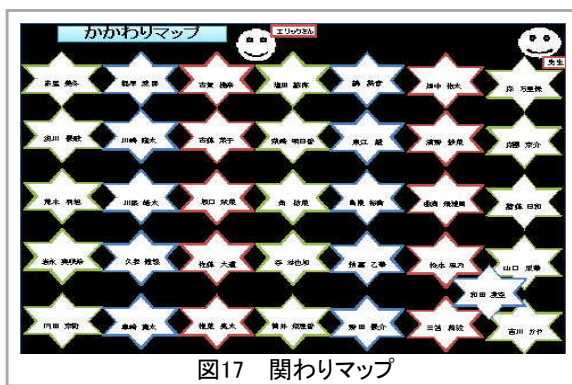


図17 関わりマップ

振り返りができ、「次は誰と関わろう！」という人との関わりに対する意欲を高める。

③人と関わるよさを実感するきっかけとなる。また、教師にとっては、児童の関わりの様子、それに対する満足度を把握することができ、次の指導に生かす資料となる。

(4) 研究構想図 (図 18)

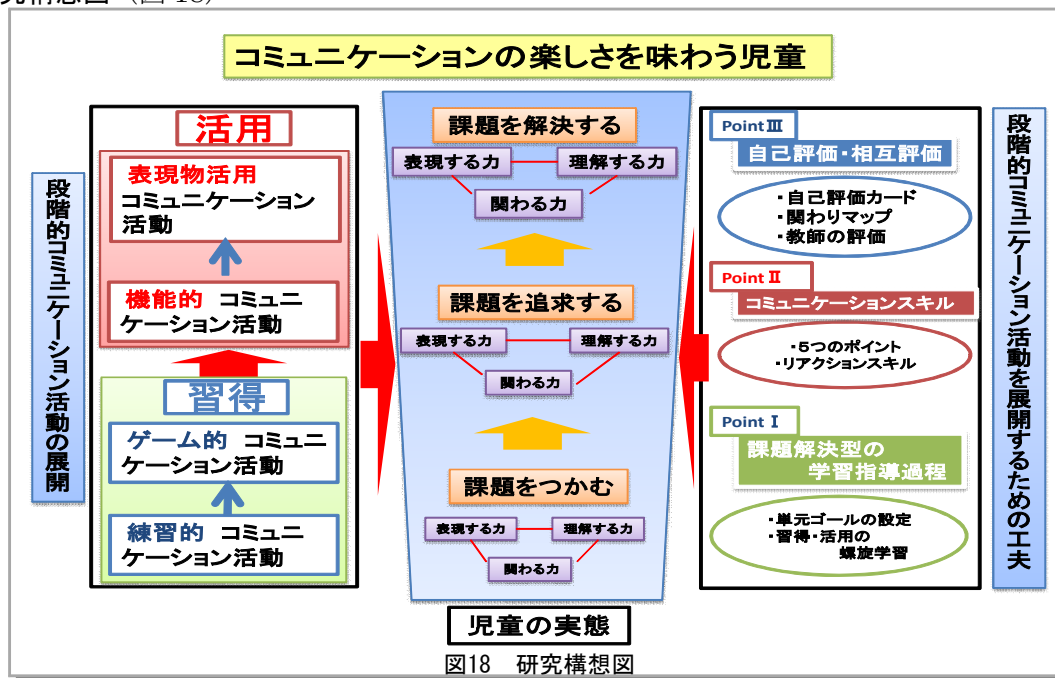


図18 研究構想図

(5) 研究の計画と検証の内容・方法

ア 研究の計画

以下の単元の指導を通して、仮説の検証を行い、研究の成果と課題を明らかにする。

【実践1】 第5学年 「クイズ大会をしよう」 (Hi, friends! Lesson 7)

【実践2】 第6学年 「将来の夢をスピーチしよう」 (Hi, friends! Lesson 8)

イ 検証の内容と方法 (表 3)

検証の内容	検証の方法
<b>実践授業考察</b> ・ Point I (課題解決型の学習指導過程) ・ Point II (コミュニケーションスキル) ・ Point III (自己評価・相互評価)	○ 振り返りカードの自己評価の割合の分析 ○ 振り返りカードの記述式の感想の分析 ○ 振り返りカードの相互評価の記述内容の分析 ○ 「関わりマップ」の関わった人数の割合分析 ○ 教師評価をとり、児童の様相観察 ○ 児童の表現作成物に対する評価
<b>全体考察</b> 児童の事前事後の変容	○ 外国語活動に関する意識調査の事前・事後の比較 ○ コミュニケーションの楽しさを味わうための3つの力に関する意識調査の事前・事後の比較 (情意面・認知面・技能面) ○ 単元終了後の児童の感想文の分析

表3 検証の内容と方法

ウ 教師によるコミュニケーションを図ろうとする態度の評価規準(毎時間)

観点	評価規準	評価基準		
		A	B	C
表現・理解する力	聞く	“Yes.” “OK.” とあいづちを打ったり話し手の言葉を繰り返したりして、最後まで確かめながら聞いている。	“Yes.” “OK.” とあいづちを打ったり話し手の言葉を繰り返したりして、確かめながら聞いている。	話を聞いても、何も反応しない。
	話す	聞き手の顔を見ながら話している。	聞き手の顔を見ながら、話している。	聞き手を見ずに話している。
関わる力	聞く	“Pardon?” を使ったり単語を繰り返したり表情・動作で示したりして、分かるまで聞いている。	表情・動作で示し、わかるまで聞いている。	あきらめて聞き返さないでいる。
	話す	動きや絵など、非言語を使ってでも伝えようとしている。	動作で表すか絵を描くか、いずれかの非言語手段を使って伝えるまで伝えようとしている。	伝わらない時は、あきらめている。

7 研究の実際

(1) 実証授業 1 第5学年「クイズ大会をしよう」(Hi, friends! Lesson7~What's this?~)

第5学年 単元名 英語でクイズ大会をしよう		時数	4時間	
<b>単元目標</b> ①英語にも日本語の二字熟語と同じような言葉があることを知る。【言語や文化に関する気づき】 ②積極的に相手にこれは何かと質問したり、答えたりする。【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 ③英語を使ってクイズ大会をする。【外国語への慣れ親しみ】				
段階	課題をつかむ	課題を追求する		
時数	第1時	第2時	第3時 第4時	
ねらい	○HRTとALTIによるクイズを体験し、単元のゴールを知り、今後の活動に対する意欲を高める。 ○身の回りの物の英語でに言い方に慣れ親しむ。	○英語で物の名前を尋ねる言い方を知り、答えることができる。 ○英語でいくつかあるか尋ねる言い方を知る。	○グループの友達と協力して、クイズの内容を決める。 ○クイズ大会をし、物の名前を尋ねる会話を楽しむことができる。	
学習課題	<b>グループのみんで協力して、英語でクイズ大会をしよう！</b>			
主な学習活動	<b>習得活動</b> ○身の回りの物の英語表現に慣れ親しむために発話練習をする。 <b>活用活動</b> ○身の回りの物の表現に慣れ親しむためにカルタゲームをする。 <b>習得活動</b> ○身の回りの物でクイズを出し合う。	<b>習得活動</b> ○身の回りの物の英語表現に慣れ親しむために、キーワードゲームやポインティングゲームをする。 <b>活用活動</b> ○物の名前の尋ね方や答え方を身に付けるためにスリーヒントクイズをつくり、グループで出し合う。	<b>活用活動</b> ○グループの友達と協力し合って、クイズ大会で使うクイズの内容を話し合い、作成する。 ○グループごとにクイズを作成する。 ○クイズ大会のリハーサルをグループ内で交互におこなう。	<b>習得活動</b> ○物の名前の尋ね方や答え方を身に付けるために表現練習をする。 <b>活用活動</b> ○「What's this?」を使って尋ねるクイズを互いに尋ねたり答えたりしながらクイズ大会をする。 ○グループごとに、前半と後半に別れて出題し合う。
主な言語材料	What's this? It's a ~. How many~are there? What's in the box?	What's this? It's a ~. How many~are there? What's in the box? fish,jelly fish, star fish, gold fish, sea urchin, sea horse,etc	animal,rabbit, bird,butterfly, etc ruler,eraser, book, pencil case	What's this? It's a ~. How many~are there? What's in the box? cap,shoe,yacht, desk,beautiful, Quiz
評価の観点	○グループで考えたクイズを出し合いながら、友達と積極的にコミュニケーションを図ろうとしている。【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 ○「What's this?」「It's ~.」を使って、友達とやり取りをしている。【外国語への慣れ親しみ】 ○身の回りの物の英語読みから日本語との違いや共通点を見だし、言葉の面白さに気付いている。【言語や文化に関する気づき】			

① 授業の実際 (第1時：課題をつかむ)

ア Point I (課題解決型の習得・活用の学習指導過程)

単元のゴール設定

ALTとHRTが考え準備した「漢字・絵カード・シルエット・ブラックボックス・スリーヒント・ジェスチャー」の6種類のクイズを行った(写真1)。興味が高く、積極的に答えようとする態度が伺えた。このようなクイズをグループで作り、尋ねたり、答えたりする「5の1クイズ大会」を単元の最後に行うことを伝え、学習課題をつかんだ。

習得を意識した活動 (練習的コミュニケーション活動)

まず、英単語に慣れ親しむように、教科書に出てくる単語の発話練習をALTの後に続けて言ったり、友達と交互に発話したりした。次に、チャンツでは、表現に慣れ親しむために、デジタル教材を活用して繰り返し行った。

習得を意識した活動 (ゲーム的コミュニケーション活動)

英語を聞く力と反応する力を高めるために、キーワードゲームとポインティングゲームをペアで行い、意欲的に楽しく活動できた(写真2)。

活用を意識した活動 (機能的コミュニケーション活動)

習得したものを活用させるために、身の回りの物を使って、クイズを互いに出し合う活動を行った。

イ Point II (コミュニケーションスキル)

導入時に、コミュニケーションの5つのポイントを提示し、それぞれの活動で体験させた。また、同時にリアクションスキルについても デジタル黒板に提示すると共に、自信がない児童には、カードを持たせ、それぞれの活動を行った(写真3)。



写真1 ALTとHRTによるクイズ



写真2 ポインティングゲーム



写真3 コミュニケーションスキル



## ウ PointⅢ (自己・相互評価)

### 振り返り活動 (関わりマップ)

自己評価する時に、関わりマップに誰と交流したかをチェックした。また、「ワンダフルコール」の欄に相手のがんばりやよさを書き込み、言葉で伝える活動を行った。そして、全体で感想を交流し、授業を通してわかったことや考えたことを共有した。(資料1)

#### 振り返り活動で出された感想

- 早く先生たちのようなクイズを作って、友達に出してみたいな。
- リアクションスキルは難しかったけど、ほめてもらうとうれしかった。
- 英語を聞き取れたり、話したりできてよかったな。

資料1 第1時の児童の主な感想

## ② 授業の実際 (第2時～第3時: 課題を追求する)

### ア Point I (課題解決型の習得・活用の学習指導過程) (第2時)

#### 習得を意識した活動 (練習的コミュニケーション活動)

前時の復習をして、英語表現に慣れし親しむために、チャンツとキーワードゲームを繰り返し行った。繰り返すことで発話や聞き取りが上手になっていった。

#### 習得を意識した活動 (ゲーム的コミュニケーション活動)

英語を聞く力と英語を聞いて、素早く反応する力を高めるために、カルタゲームを行った。4人で1グループにして、誰もがカルタをとりやすいようにした。大変盛り上がった。

#### 活用を意識した活動 (機能的コミュニケーション活動)

モデル(資料2)を参考にグループでスリーヒントクイズを作り、クイズを出したり、答えたりする活動を行った。

### イ Point II (コミュニケーションスキル)

ゲームで友達がカルタをとった時やクイズで正解した時にリアクションスキルを用いて、“Wonderful!” “Good!”

“Nice!” “Cool!” “Great!”などの表現を用いたり、拍手したりして認め合うことができた。



資料2 スリーヒントクイズ

## ウ PointⅢ (自己・他者評価)

振り返り活動においては、振り返りカードの記述欄に、前時よりもいろいろな友達と関わることができたことや英語表現に慣れ親しんだりしたことを表現していた(資料3)。

#### 振り返り活動で出された感想

- この前の時間よりも多くの友達と関わって、マップが増えた。
- スリーヒントクイズで答えがわかって、英語で答えてうれしかった。
- 友達と一緒にクイズを考えて、とってもおもしろかった。

資料3 第2時の児童の主な感想

### ア Point I (課題解決型の習得・活用の学習指導過程) (第3時)

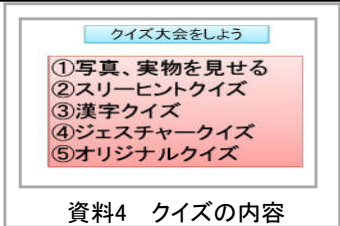
クイズを作るための5つの条件を提示した(資料4)。そして、単元導入時に行った、HRTとALTによるクイズを振り返らせ、簡単に行い、どのようなクイズを作るのかを確認させた。

#### 活用を意識した活動 (表現物活用コミュニケーション活動)

クイズの題材を決めやすいように様々な絵カードや写真、実物を準備した。アイデアを出し合いながらグループのみんなと協力してクイズを作った(写真4)。

### イ Point II (コミュニケーションスキル)

この時間においては、グループの友達とクイズを作ることがメインであったので、関わりマップに広がりや深まりはあまり見られなかった。



資料4 クイズの内容



写真4 グループでクイズ作り



### ウ PointⅢ (自己・相互評価)

振り返り活動(資料5)では、「早く次時になって、クイズを出したい。」という意欲をもつことができていた。また、グループで作ることで、安心感があったという感想も出された。

#### 振り返り活動で出された感想

- 友達といっしょにいろいろなクイズを考えてとっても楽しかった。
- 早く次の時間になってクイズ大会をしたいな。答えられるかな？
- 終わらなかったので休み時間に友達と最後までがんばろう。

資料5 第3時の児童の主な感想

### ③ 授業の実際(第4時:課題を解決する)

#### ア Point I (課題解決型の習得・活用の学習指導過程)

##### 習得活動〈練習的コミュニケーション活動〉

クイズ大会で活用できるように「What's this? /It's a ○○.」の英語表現とヒントをもらうための「Hint please.」,そして、リアクションスキルの発話練習を行った。

##### 活用を意識した活動〈表現物活用コミュニケーション活動〉(資料7)

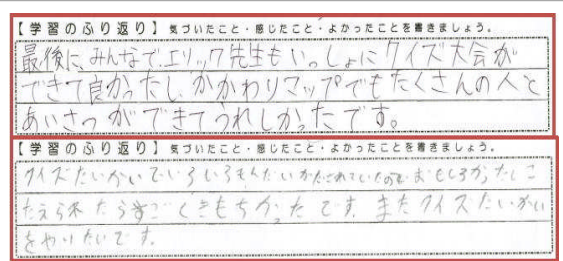
自分たちが作ったクイズを発表したり、友達が出すクイズに答えたりしながら、英語によるコミュニケーションの楽しさを味わうためにクイズ大会を行った。どの児童もクイズに答え、クイズを出せるようにするために、1グループの中で、クイズを出す側と答える側の2つに分け、それぞれ交互にクイズを行った。6つのグループで6つのコーナーすべて回るようにした。

#### イ Point II (コミュニケーションスキル)

クイズを出す時も答える時もコミュニケーションの5つのポイントとリアクションスキルを意識するようにデジタル黒板に常に掲示していた。児童は、それを見ることで意識しながらスキルを生かしたコミュニケーションを図ることができていた。

### ウ PointⅢ (自己・相互評価)

すべてのグループのクイズコーナーに回るができるように1つのコーナーでの時間を区切ったことで、いろいろなクイズを体験しながら、友達のアイデアのおもしろさや考え方のよさに気付くことができた(資料6)。ワンダフルコールでは友達のよさやがんばりを多く書いていた。



資料6 自己評価カード自由記述



資料7 クイズ大会の様子

## (2) 実証授業1の考察

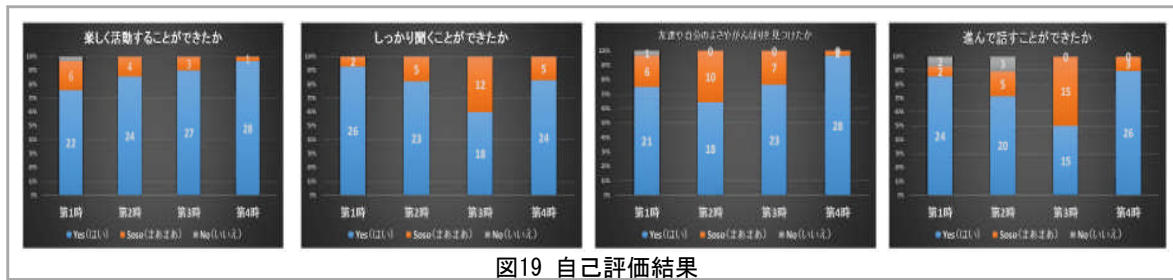


図19 自己評価結果

### ① Point I (課題解決型の習得・活用の学習指導過程)

導入段階で、ALTとHRTによるクイズを行ったことは、児童の興味関心を高めると共に、今後の学習に対する見通しをもたせ、意欲を高める上で有効であった。また、実際に友達と協力してクイズを作ったり、他のグループのクイズに答えたりとコミュニケーションは活発であった。習得コミュニケーション活動と活用コミュニケーション活動の仕組み方は、児童にとっては、スモールステップで英語に慣れ親しみ、表現すること、理解することがスムーズにできた。

### ② Point II (コミュニケーションスキル)

図19の「しっかり聞くことができたか」と「進んで話すことができたか」の自己評価では、どの時間も「Yes」と答えている児童が多い。これは、毎時間、習得活動で「あいさつ」や「ごきげんいかが」のコミュニケーション活動を行ったことや、習得と活用のそれぞれのコミュニケーション活動を設定したことで、話したり、聞いたりする機会を多くとることができたことが有効であったと考える。また、コミュニケーションスキルである「5つのポイント」と「リアクションスキル」を意識させながら行ったことも、自己評価を高くした要因と考える。

### ③ Point III (自己・相互評価)

自己評価カードに「ワンダフルコール」の欄を設けて、友達のがんばりやよさを表現させた。そして、ペアの友達に伝える活動を行った。友達から認められることで自分に自信がもてるようになった。また、関わりマップに誰と何回関わったかを記録していくことで、「次は、〇〇さんと関わろう。」や「もっと多くの人と関わろう」など、関わりに対する目標をもたせることができ、有効であった(図20)。

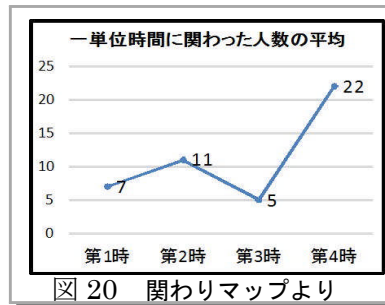


図20 関わりマップより

実証授業1の考察から課題が生じたため、仮説の修正を図る。次の通りである。

- 【実証授業1を振り返って実証授業2で生かすこと】 仮説の修正**
- **Point I 課題解決型の学習指導過程**  
習得と活用コミュニケーション活動のつながりが教師主導であった。なぜこのような活動をするのかを児童に理解させるためには、単元導入時に児童と一緒に学習計画を立てることで、児童の思考の流れを大切にしようとする。  
**「学習課題を受けた学習計画の作成」**
  - **Point II コミュニケーションスキル**  
コミュニケーションの5つのポイントとリアクションスキルの提示だけに終わらず、活用する場合と活用しない場合の両方を体験させることで、リアクションスキルのよさを実感させるようにする。  
**「コミュニケーションスキルのよさを実感させる活動の設定」**
  - **Point III 自己・相互評価**  
「関わりマップ」に記入する活動を終末段階に設定していた。誰と関わったのかを忘れていたり、関わりに対する意欲を十分に高めるまでには至らなかった。記録しやすくすると共にさらなる児童のコミュニケーションへの意欲を高めるようにするためにそれぞれの活動後に関わりマップに記録していくようにする。  
**「各活動ごとに「関わりマップ」の活用」**

(3) 実証授業2 第6学年「将来の夢をスピーチしよう」(Hi, friends! Lesson8~What do you want to be.~)

① 授業の実際 (第1時: 課題をつかむ)

第6学年 単元名 将来の夢を紹介しよう		時数 4時間	
<b>単元目標</b> ① 様々な職業の言い方に興味を持つ。 ② 積極的に自分の将来の夢について、理由を含めて紹介したり、友達のを聞き取ったりする。 ③ どのような職業に就きたいかを尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむ。			
<b>段階</b>	<b>課題をつかむ</b>	<b>課題を追求する</b>	
<b>時数</b>	<b>第1時</b>	<b>第2時</b>	<b>第3時</b>
<b>ねらい</b>	○単元のゴールを知り、今後の活動に対する意欲を高める。 ○様々な職業の英語での言い方を知る。	○どのような職業に就きたいかを尋ねたり、答えたりする英語表現に慣れ親しむ。	○自分の紹介したい発表内容を考える。 ○将来の夢をプレゼンテーションするために、パソコンを使ってスライドを作成する。
<b>学習課題</b>	<b>自分の将来の夢をプレゼン資料を作って、みんなに宣言しよう!</b>		
<b>主な学習活動</b>	○教師の将来の夢のデモンストレーションを見聞きする。 <b>習得活動</b> (練習的コミュニケーション活動) ○様々な職業の言い方に慣れ親しむ。 (ゲーム的コミュニケーション活動) ○職業の言い方をカルタゲームを通して慣れ親しむ。 <b>活用活動</b> (機能的コミュニケーション活動) ○職業の尋ね方や答え方を達成ビンゴを通して、習熟を図る。	<b>習得活動</b> (練習的コミュニケーション活動) ○職業の言い方をキーワードゲームや、ポインティングゲームを通して慣れ親しむ。 <b>活用活動</b> (機能的コミュニケーション活動) ○どのような職業に就きたいかを尋ねる言い方、答え方をインタビューゲームを通して習熟を図る。	<b>活用活動</b> (表現物活用コミュニケーション活動) ○自分の紹介したい発表内容を考える。 ○グループの友達と協力し合っ、プレゼンテーションに使うスライドを作成する。
<b>主な言語材料</b>	teacher/doctor/cook/fire fighter/singer/nurse/ pilot/police officer/ engineer/baseball player astronaut/comedian What do you want to be? I want to be a ~. teacher/doctor/cook/fire fighter/singer/nurse/ pilot/police officer/ engineer/baseball player astronaut/comedian	What do you want to be? I want to be a ~. Why? Because I like ~	What do you want to be? I want to be a ~. Why? Because I like ~.
<b>評価の観点</b>	○職業の言い方に興味を持ち、進んでアクティビティやゲームに参加しようとする。(コミュニケーションを図ろうとする態度) ○他国の子ども達の夢について興味を持ち、内容を聞き取りながら、他国との文化の違いに気付く。(言語や文化) ○英語の表現を使って、就きたい職業や夢を紹介するコミュニケーション活動に進んで参加する。(コミュニケーションを図ろうとする態度) ○就きたい職業や夢をその理由とともに発表したり、相手の就きたい職業や夢、その理由を理解したりする。(基本的な表現への慣れ親しみ)		

ア Point I (課題解決型の習得・活用の学習指導過程)

単元のゴール設定

まず、単元末に取り組む活動である「表現物を活用したスピーチ」をHRTとALTがモデルとして、実際にやってみせ、学習課題である「自分の将来の夢をプレゼン資料を作って、みんなに宣言しよう!」をつかませた。そして、スピーチをするために学ぶべきことや身に付けなければならない力を話し合いながら、学習計画を児童と一緒に立て、今後の見通しをもたせた。

習得を意識した活動 (ゲーム的コミュニケーション活動)

様々な職業の言い方に慣れ親しむために、グループでカルタゲームを行った(写真5)。単純なゲームなので児童は、意欲的に活動した。カードを獲得した児童に対して、「ワンドフルコール」をする約束をして、友達によさやがんばりを認めていった。



写真5 カルタゲーム

活用を意識した活動 (機能的コミュニケーション活動)

カルタゲームで使ったカードの中から、ランダムに児童に配付し、誰が、どの職業をもっているのかを探っていく達成ビンゴの活動を行った。はじめは、恥ずかしそうであったが、次第に「good, cool, exelent等」のリアクションスキルを互いに使い合っ、体を使って楽しく交流することができた。ビンゴになるためには、積極的にたくさんの友達と関わり、多くの職業を探す必要がある活動であったので、積極的にコミュニケーションを図ることができた(写真6)。



写真6 ビンゴゲーム

イ Point II (コミュニケーションスキル)

コミュニケーションの5つのポイントとリアクションスキルを提示して、まずは、これらのスキルを全く使わないでペアで自己紹介をやりとりさせた。児童は、「反応なくて悲しかった。



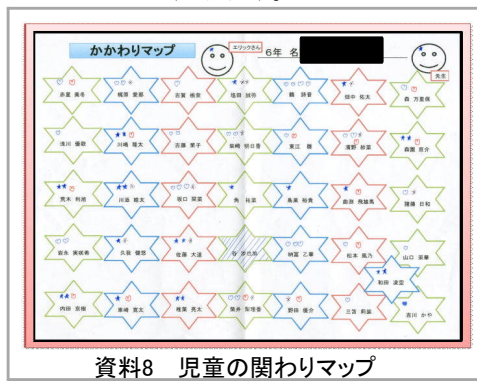
写真7 スキル練習



話しにくかった。」という感想を出した。次に、5つのポイントとリアクションスキルを存分に使って同じ自己紹介をさせた。児童は、「安心した。話しやすかった。」という感想を表出し、これらのコミュニケーションスキルの有効性を実感できた（写真7）。

### ウ PointⅢ（自己・相互評価）

1時間の活動の中で習得・活用のそれぞれの活動後に記録していくようにした。そうしたことで、誰と関わったのかを忘れることなく正しく記録することができた。また、チェックする数が目に見えて増えていく喜びを感じたり、好みのマークを付けることを楽しんだりすることができた（資料8）。



資料8 児童の関わりマップ

### ② 授業の実際（第2時～第3時：課題を追求する）（2時間目）

#### ア Point I（課題解決型の習得・活用の学習指導過程）

##### 習得を意識した活動（ゲーム的コミュニケーション活動）

様々な職業の言い方に慣れ親しむために、ペアでキーワードゲーム・ポインティングゲームを行った。児童はゲームを楽しみながら職業の言い方を覚えていった。



写真8 インタビューゲーム

##### 活用を意識した活動（機能的コミュニケーション活動）

友達の将来の夢を尋ねたり、自分の将来の夢を答えたりするために、インタビューゲームを行った。決められた時間にできるだけ多くの友達と関わって欲しいと考え、何人と交流したかを記録させ、ゲーム的な要素を入れて行った（写真8）。

#### イ Point II（コミュニケーションスキル）

それぞれの活動において、コミュニケーションスキルを活用させるために、写真9のような掲示物を提示したり、個人カードを持たせたりして、常に意識させるようにした。

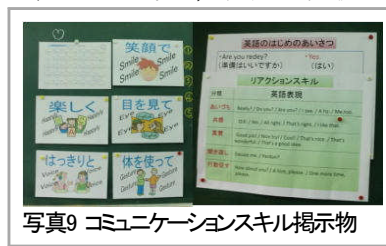
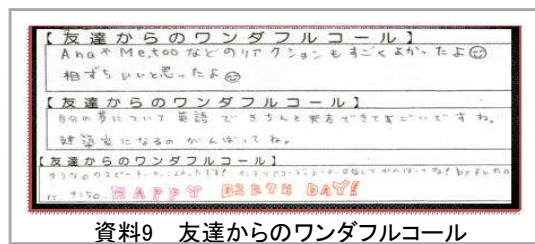


写真9 コミュニケーションスキル掲示物

### ウ PointⅢ（自己・相互評価）

終末5分間をきちんと振り返り活動に位置付けた。まずは、自己評価と感想を書かせた。次に、友達の自己評価カードの「ワンダフルコール（資料9）」に友達のよさやがんばりを書かせた。そして、全体で感想を交流し合った（資料9）。



資料9 友達からのワンダフルコール

#### ア Point I（課題解決型の習得・活用の学習指導過程）（3時間目）

##### 活用を意識した活動（表現物活用コミュニケーション活動）



資料10 児童が作成したスピーチ用プレゼン資料

コンピュータールームでプレゼン資料作りをペアで行った。自分の将来の夢が英語でどんな言い方をするのかを調べたり、その職業に関する事で、自分の好きなことや



ものを英語で表現したりして、それぞれプレゼン資料を作成した（資料10）。

### ③ 授業の実際（第4時：課題を解決する）

#### ア Point I（課題解決型の習得・活用の学習指導過程）

日本の夢ランキング		世界の夢ランキング	
1位:サッカー選手 ...14.6%	1位:デザイナー ...6.2%	1位:アメフト選手	1位:医者
2位:サッカー選手 ...11.8%	1位:探検員・動物園の先生 ...6.2%	2位:軍人	2位:学校の先生
3位:研究者・大学の先生 ...4.4%	3位:芸能人 ...5.1%	3位:バスケット選手	3位:芸能人
4位:医者 ...4.1%	4位:ケーキ屋さん ...4.9%	4位:医者	3位:獣医師
5位:サッカーマン ...3.9%	5位:医者 ...4.1%	5位:サッカー選手	5位:法律家

資料11 世界の子どもたちの夢ランキング

導入時に「日本・アメリカ・韓国の子どもたちの夢ランキング」をデジタル黒板を使って紹介した（資料11）。そして、本学級では、どのようなランキングになるのかを調べるために、互いに自分の将来の夢をスピーチするという本時のめあてをつかませた。

#### 活用を意識した活動〈表現物活用コミュニケーション活動〉



写真10 ペアスピーチ



写真11 小集団スピーチ



写真12 全体スピーチ

児童の緊張した様子を和らげるために、学習形態をペアから小集団、全体へと段階を踏むことにした。まずは、自由に歩き回りながら、相手を見つけ、互いにスピーチをした（写真10）。次第に緊張がほぐれ、次に

- ① Hello.everyone.
- ② My name is Aina.
- ③ I like dogs. I like cats.
- ④ I want to be a pet shop staff.
- ⑤ I make dream come true.
- ⑥ Thank you very much.

資料12 児童のスピーチの内容とプレゼン資料



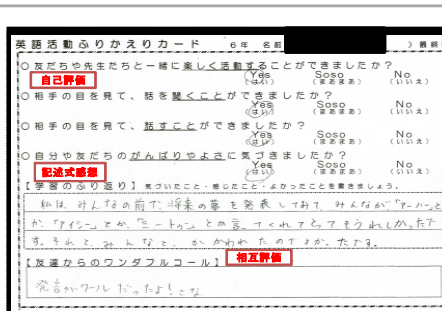
小集団で順番にスピーチをし合った（写真11）。そして、最後に全体でデジタル黒板にスライドを映しながらスピーチを行った（写真12）。どの学習形態においてもスピーチをする際には、前時学習で作成したプレゼンスライド資料を相手に見せながら、スピーチをしていった（資料12）。

#### イ Point II（コミュニケーションスキル）

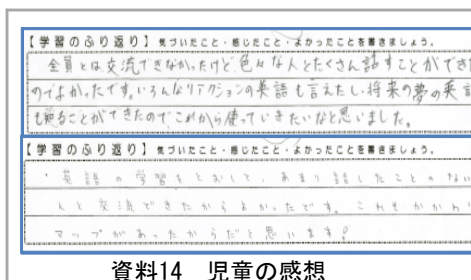
友達のスピーチが終わると自然に拍手が起こり“Wonderful!” “Good!” “Nice!” “Cool!” “Great!” “Good job!” などの表現を言葉にしていた。スピーチをした児童は、友達から褒められ、認められたことで、笑顔になっていた。

#### ウ Point III（自己・相互評価）

一人一人違う夢があり、素晴らしいということをみんなで話し合った。また、HRTとALTから、児童へ将来の夢に対するメッセージを送った。そして、振り返り活動では、自分自身のがんばりや友達の夢を聞くことができた喜びを表現することができていた（資料13,14）。



資料13 児童の振り返りカード



資料14 児童の感想

(4) 実証授業2の考察 実証授業2の考察は、仮説の修正に絞って考察する。

**【実践授業①を振り返って実践授業②で生かすこと】 仮説の修正の考察**

**Point I** : 学習課題を受けた学習計画の作成

**Point II** : コミュニケーションスキルのよさを実感させる活動の設定

**Point III** : 各活動ごとに「関わりマップ」の活用

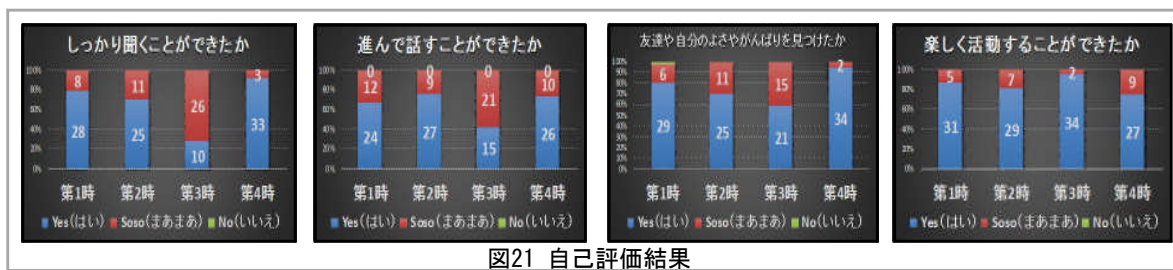


図21 自己評価結果

① **Point I (課題解決型の習得・活用の学習指導過程)**

単元導入時に単元のゴールであるプレゼン資料を活用したスピーチを HRT と ALT がモデルとして行ったことで、児童は、単元のゴール像をはっきりと意識することができた。また、その後、将来の夢をスピーチするために必要なことを考えながら児童と一緒に学習計画を立てたことは、毎時間のそれぞれの活動に対する必然性を感じさせる上で効果的であった。また、活用を意識した活動の表現物活用コミュニケーション活動では、どの児童も意欲的に活動することができた。そして、実際にそれを活用してスピーチしたことは、スピーチをわかりやすくすることができたと共に、成果物が目に見える形として残ることで、活動に対する満足感を味わうことができた。

② **Point II (コミュニケーションスキル)**

コミュニケーションの5つのポイントとリアクションスキルの提示をするだけでなく、単元導入時にスキルを使う場合と使わない場合の両方を体験させた。この活動により、コミュニケーションスキルのよさを実感することができ、実際の活動において積極的に活用していかうとする態度が見られた。また、活動の途中で教師がうまく行っている児童を具体的にほめることにより、他の児童もさらに意識的に活用するようになった。そして、毎時間の始めに行った「あいさつ」と「ごきげんいかが」のコミュニケーション活動を行ったことは、多くの児童に関わる機会を与えると共に、コミュニケーションスキルを習熟させる上で有効な活動であった。さらに、スピーチを聴き終わった後のリアクションスキルの活用も円滑なスピーチ活動の有効な手立てとなった。それぞれの発表の後に、“Wonderful!” “Good!” “Nice!” “Cool!”

“Great!” “Good job!” などの表現を拍手と共に全員が発表者に「ワンダフル・シャワー」を浴びせた。発表した児童はとても嬉しそうな笑顔であったことが印象的であった。

③ **Point III (自己・相互評価)**

「関わりマップ」の活用を授業の終末時のみに記入させるのではなく、それぞれの活動を行う度に記入させたことで、正確に関わった人数を記録することができた。このことは、児童にとっては目に見える形で関わりの広がりを感じることができたと共に、まだ、関わっていない友達と関わろうとする意欲を高める上で有効であった。また、教師が児童相互の関わりの様子を把握する上でも参考になる資料となった (図 22)。

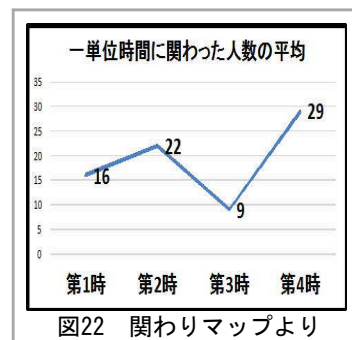


図22 関わりマップより

## 8 全体考察

### (1) 外国語活動に関する意識調査より

実証授業の事前と事後に行った外国語活動に関する意識調査結果を比較した。「外国語活動を楽しい」と感じている児童が増え(図23)、「外国語活動が楽しくない」と感じている児童が減った。その理由として、「どんなことに喜びを感じますか」という問いに対して、児童相互の関係から生まれる内容を回答した児童が他の理由よりも大幅に伸びていた(図24)。このことは、コミュニケーションの楽しさを本実践を通して味わうことができたからだと考える。

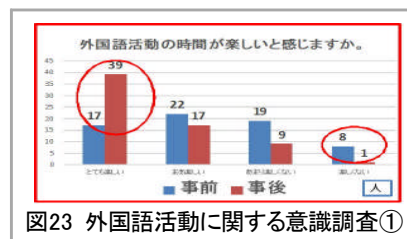


図23 外国語活動に関する意識調査①

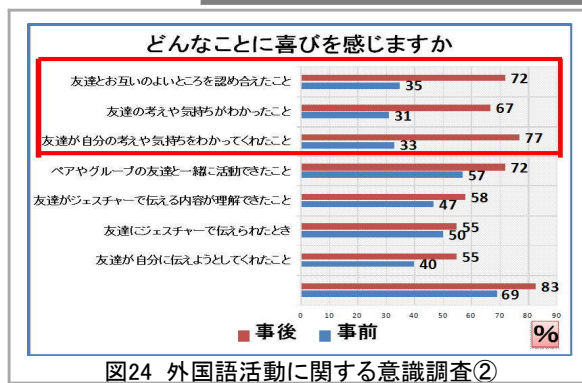


図24 外国語活動に関する意識調査②

### (2) コミュニケーションの楽しさを味わうための3つの力に関する意識調査より

#### ① 発信：表現する力について

図25のように「情意面・認知面・技能面」のいずれも伸びが見られ、特に「情意面」については、顕著な伸びが見られた。この要因としては、意欲を掻き立てるための学習課題の設定が有効であった。また、習得と活用を意識したコミュニケーション活動のバランスがよく、表現に対する意欲を高めた。そして、コミュニケーションのスキルを児童に示し、活動時に意識できるように提示したり、カードにして持たせたりしたことや「関わりマップ」の活用により、人とのかかわりの質と量を視覚化したことにより、より多くの人と「関わりたい。話したい。」という意欲を高めることができたと考えられる。

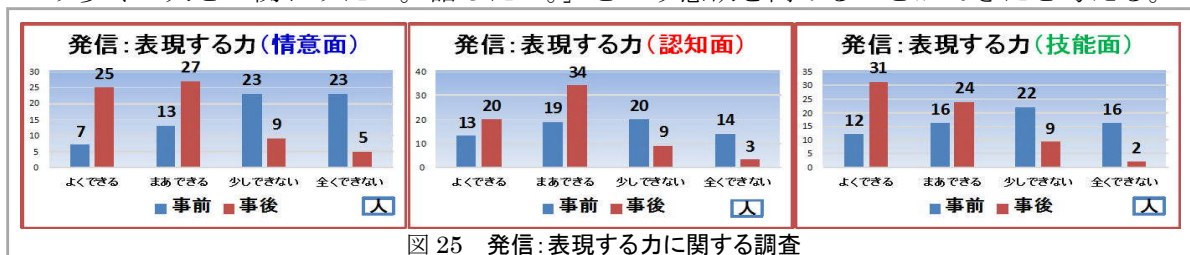


図25 発信：表現する力に関する調査

#### ② 受信：理解する力について

図26のように「情意面・認知面・技能面」のいずれも伸びが見られた。特に「認知面・技能面」については、顕著な伸びが見られた。この要因としては、リアクションスキルを体験させたことで、その有効性を理解させたことや活動時に意識できるように提示したり、カードにして持たせたりしたことが効果的であったと考える。

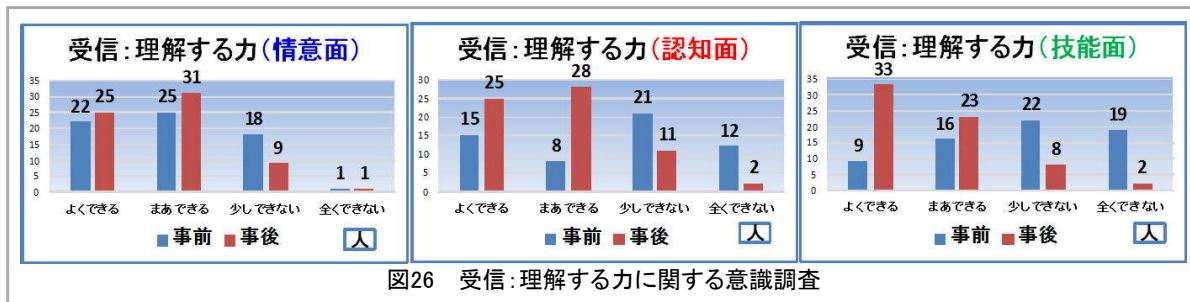
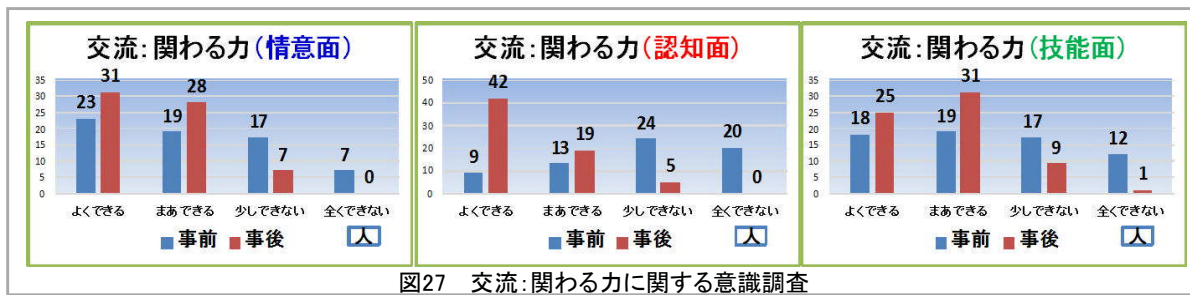


図26 受信：理解する力に関する意識調査



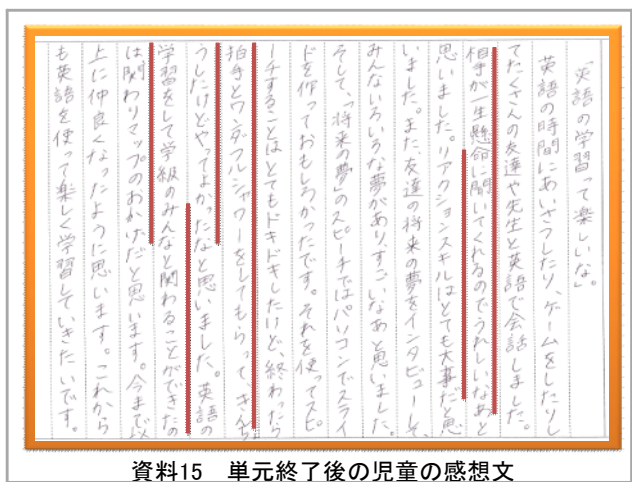
### ③ 交流：関わる力について

図 27 のように「情意面・認知面・技能面」のいずれも伸びが見られたが、特に「認知面」については、顕著な伸びが見られた。この要因としては、ワンダフルコールの欄を設けて、友達によさやがんばりを評価することを意識させたことが有効であった。また、それぞれのコミュニケーション活動時にリアクションスキルとして、褒めてもらったり、受け入れられたりする活動を多く仕組んだことや、振り返り活動時に「ワンダフルコール」を言い合ったことで、互いに自信が付き、活動に対する満足感や達成感を味わうことができたからだと考える。



### (3) 単元学習後の児童の感想より

資料 15 は、6 学年児童による単元学習後の感想文である。ここでは、英語を聞いて理解したり、相手のことがわかったり、表情や身振り手振り、簡単な英語表現を使って自分の思いや考えを伝えたりすることができたという達成感や満足感を児童が感じることができたことが分かる。そのことを文章に表現することで学びの伸びを児童自身が確かめている。このことが、本研究における主題の意味である「コミュニケーションの楽しさを味わう児童」のめざす姿である。



資料15 単元終了後の児童の感想文

## 9 成果と課題

- 基礎・基本を習得させるコミュニケーション活動と、習得した基礎・基本を活用させるコミュニケーション活動を段階的に仕組んだ「段階的なコミュニケーション活動」を展開した学習指導過程は、コミュニケーションの楽しさを味わうための「表現する力」「理解する力」「関わる力」を育成する上で有効であることがわかった。
- **Point I**：単元を通した学習課題の設定と教師のモデル提示は、学習のねらいと見通しをもたせ、活動に対する意欲を高める上で効果的である。
- **Point II**：コミュニケーションスキルとして、5つのポイントとリアクションスキルを児童に体験させ、意識的にコミュニケーション活動で活用させることは、コミュニケーションを活性化させる上で効果的である。
- **Point III**：振り返り活動を終末に設定し、自己評価と相互評価を毎時間行うことは、自分を見つめ、活動に対する満足感や達成感を味わわせる上で効果的である。
- 習得と活用をつなぐためには、児童の意識の流れが重要であることがわかった。よって、さらに、そのつなぎ方や仕組みを明らかにしていくようにする。
- 研究及び実践の範囲を中学年へと広げていくようにする。

#### <参考文献>

- ・『小学校英語教育の進め方「ことばの教育」として 改訂版』岡秀夫・金森強 編著 成美堂
- ・『小学校外国語活動研修ガイドブック』文部科学省
- ・『小学校学習指導要領解説外国語活動編』文部科学省 東洋館出版
- ・『小学校 新学習指導要領の展開と解説』安彦忠彦監修 大城賢・直山綿子編著 教育出版



