

小学校

平成25年度

教育研究員研究報告書

外国語活動

東京都教育委員会

目次

I	研究主題について	1
1	主題設定の理由	1
2	研究主題についての基本的な考え方	2
II	研究の方法	
1	基礎研究	3
2	実践研究	3
3	研究のまとめ	3
4	研究の経過	3
5	研究構想図	4
III	研究の内容	
1	事前調査	5
2	研究主題に基づいた授業を積み重ねた結果の児童の変容	7
3	先行授業から捉えた課題解決の手だて	8
4	検証授業	10
	検証授業 1	10
	検証授業 2	12
	検証授業 3	14
	検証授業と協議について	16
5	検証授業の結果と考察	18
IV	研究の成果と課題	
1	成果	21
2	課題	22
V	資料	
	資料 1	23
	資料 2	24

心のつながりを大切にした授業づくり

～外国語活動を通して～

I 研究主題について

1 主題設定の理由

平成23年度から完全実施となった小学校外国語活動が3年目を迎えた。「外国語を通じてコミュニケーション能力の素地を養うこと」を目標とした学習指導要領を受け、ねらいを踏まえた授業展開や、聞く・話す必然性がある場面設定等、各自治体や小学校で研究が深まっているところである。この目標を達成するためには、児童がコミュニケーションへの積極的な態度を身に付け、コミュニケーションを図る楽しさの体験を重ねることが大切である。

また、文部科学省が行った「平成25年度全国学力・学習状況調査の結果」による「生活習慣や学習環境等に関する質問紙調査結果」では、英語の学習が好きと回答している小学生は約76%、中学生は約56%であると記されており、中学校では英語の学習が好きと答える割合が20%減少している。このことから、児童が、中学校へ向けて英語に対する期待感をもって進むこと、中学校でスキルを問われる授業に変わっても継続的に意欲をもって学習に取り組めるように指導をしていくことが必要である。そのためには、小学校では積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育成し、児童が「コミュニケーション活動が楽しい。」と感じる経験を重ねていく必要があると考えた。

そこで私たちは、児童が授業中どのような活動が楽しいと感じているのか、またコミュニケーション活動に対してどのように思っているのか等について、アンケート調査を実施するとともに、6・7月に先行授業を実施して、小学校外国語活動における児童の実態と課題を分析した。その結果、「低学年より高学年の方が、互いをよく知り他者との関わりに重きをおいている。」、「児童の多くが、ゲームやチャツツは楽しいと感じながらも大切な活動だとは思っていない。」一方で、「児童は互いの思いを伝え合うコミュニケーション活動は大切な活動と感じながらも、楽しさが見出せていない。」という実態が明らかになった。また、授業の中で教員は「話す・聞く・伝え合う活動」を大切にしようとしているのに、児童がそれを楽しいとは思っていないことが明らかになった。

こうしたことを踏まえ、児童がコミュニケーションを図る楽しさを感じる経験を重ねていくためには、外国語でキーセンテンスを質問したり答えたりする、というような慣れ親しみを大切にしながらも、そこにとどまらず、自分の気持ちを伝えたり、相手の新しい一面を知ったりするようなコミュニケーション活動を通して、「自分の気持ちが伝わった。」「相手の気持ちが分かった。」と思える活動が重要だと考えた。そのような活動を「心のつながりをもたせる活動」とし、それらを教師が意識的に取り入れることで、児童が「ゲームが楽しい」と思う他にも「コミュニケーションが楽しい」と感じ、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度が育つのではないかと考えた。

以上のことから、テーマを「心のつながりを大切にした授業づくり」とした。

2 研究主題についての基本的な考え方

(1) 研究の仮説

多くの教員が授業の中で、「話す・聞く・伝え合う活動」を大切だと感じている一方で、「友達のことを知る活動についてのねらいがはっきりしない。」「場面設定が難しい。」という声も多く挙がった。また、「外国語が楽しくない。」と回答した児童の中で、多くの児童がその理由として挙げたものは、「英語で言っている意味が分からない。」「活動が楽しくない。」「難しい。」等であった。

これらの結果から、多くの教員が「話す・聞く・伝え合う活動」を意識しながらも、それらのねらいの達成のためにどのようにしたらよいか分からないと感じていることや、児童がコミュニケーション活動に対して楽しいと感じられていないことが、課題であると捉えた。そこで、何のために伝え合う活動なのかをより明確にし、伝えたい、聞いてみたいと思う場を児童に分かりやすく設定する必要があるとした。そのため、児童が外国語で慣れ親しんだ表現を用いて、「自分が伝えたいことが伝わった。」「相手の言いたいことを聞いてみたい。」「相手の伝えたいことが分かった。」「友達と関わることができた。」などと感じられるようにするための工夫として、相手の新しい一面を知ることができる活動を設定したり、相手の良さや思いやりが感じられる活動を取り入れたりすることが、課題解決になるとした。それらの活動を「心のつながりを意識した授業」と定義し、それらを通して、児童が外国語で話したり聞いたりする体験を積み重ねれば、ゲームやチャンツが楽しいと思うことに加えて、コミュニケーション活動に対する楽しさが増し、学習指導要領の目標の達成に近づくと考え、次の仮説を設定した。

仮説

心のつながりを意識した授業にすれば、児童がコミュニケーションの楽しさをより感じ、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度が育つだろう。

(2) 心のつながりを意識した活動にするための手だて

研究の仮説に示した、心のつながりを意識した授業を展開するための手だてを次の四点とし、検証授業を通して検証した。

ア 伝えたい・聞いてみたいと思う場の設定を工夫する。

児童が、積極的に活動に取り組みたいと思える相手や環境の設定を、明確にする。そして、相手の新しい一面を知ったり、相手の思いやりが感じられたりする活動を取り入れる。

イ 単元の最後には、どのようなコミュニケーションの場をもつのか、というねらいや見通しをもたせ、児童の意欲を持続させる。

「最後にこれをするために、今はこの活動をする。」という見通しを児童にもたせることで、活動のねらいがより分かりやすくなるようにする。

ウ ゲーム等で、友達と関わられるような工夫をする。

勝ち負けではなく、協力し合える活動を取り入れる。

エ 児童が、友達との関わりなどのコミュニケーションについて考えるための振り返りの時間を十分に確保する。

振り返りの観点にコミュニケーションの視点を明示するとともに、ねらいを達成させるコミュニケーションの良さに気付いている児童がいる場合は、教師がそれを学級全体に広げる。

Ⅱ 研究の方法

1 基礎研究

外国語活動における授業づくりや児童の意識の現状把握等のため、児童と教員の実態調査及びその分析を行った。

2 実践研究

研究のために、課題を客観的に把握するため、先行授業を実施した。さらに、課題解決に有効な手だて等を検証するために、検証授業を実施した。

3 研究のまとめ

検証授業の実施後に、児童の振り返りカード等から授業の分析を行い、仮説の妥当性ととも、「心のつながりを意識した活動」の手だての有効性について考察した。さらに、検証授業における成果と課題を踏まえ、「心のつながりを意識した授業」を実施するための指導案を示した。

4 研究の経過

月 日	内容	会場・授業者
4 月 30 日 (火)	年間計画	東京都教職員研修センター
5 月 20 日 (月)	研究主題等について協議	東京都教職員研修センター
6 月 28 日 (金)	先行授業 1	大田区立道塚小学校 第 6 学年 前田 恵里
7 月 8 日 (月)	先行授業 2	豊島区立目白小学校 第 2 学年 渡邊 佳子
8 月 1 日 (木)	児童・教員の実態調査集計と分析	東京都教職員研修センター
8 月 21 日 (水) ～ 23 日 (金)	御岳宿泊研究会	青梅市御岳山宿坊
9 月 12 日 (木)	検証授業 1	立川市立第九小学校 第 6 学年 今 香純
10 月 29 日 (火)	検証授業 2	西東京市立東小学校 第 6 学年 菅原 陽子
11 月 22 日 (金)	検証授業 3	日野市立日野第六小学校 第 4 学年 阿部 梢
12 月 11 日 (水)	研究発表会に向けて	足立区新田学園足立区立新田小学校 第 5 学年 畠山 芽含
12 月 26 日 (木)	研究発表会に向けて①	東京都教職員研修センター
1 月 24 日 (金)	研究発表会に向けて②	新宿区立市谷小学校
1 月 29 日 (水)	研究発表会	新宿区立市谷小学校 第 5 学年 三宅 寿子

5 研究構想図

学習指導要領解説 外国語活動編

外国語活動では、単に児童が喜ぶような楽しい活動を行えばよいというものではない。児童が使える外国語を駆使し、さまざまな相手と互いの思いを伝え合い、コミュニケーションを図ることの楽しさを実際に体験することが大切である。

【児童の実態】

- ・楽しいと思っている活動が、ゲームやチャンツに偏っている。
- ・ゲームやチャンツは楽しいと思っているが、活動の中で大切だとは思っていない。
- ・友達の様々な面を知る活動を楽しんでいると感じている児童は、7%と低い。
- ・先行授業を通して、低学年と高学年では、高学年の方が、相手意識を高くもって活動できた。
- ・外国語活動を「楽しい」、「まあ楽しい」と感じている児童は85%に上る。

【教師の実態】

- ・ゲームやチャンツが楽しいと子どもが言っているから、それでよいとする傾向がある。
- ・授業の中で、聞く・話す活動を大切にしている。
- ・コミュニケーションを深める活動について、方法が分からないという教師が全体のおよそ半分を占める。
- ・コミュニケーションを図るための場面の設定が難しいと感じる教師が、研究員の所属校には半数以上いる。

課題

教師は、児童がコミュニケーションを図ることの楽しさを感じる授業づくりをする必要がある。

研究主題

心のつながりを大切にした授業づくり
～外国語活動を通して～

本研究において「心のつながり」とは、児童がコミュニケーション活動を通して自分の思いを伝えたり、相手の思いを理解したりすることとした。そのような活動を「心のつながりをもたせる活動」とした。

研究の仮説

心のつながりを意識した活動にすれば、児童がコミュニケーションの楽しさをより感じ、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度が育つだろう。

研究の内容

- 基礎研究 学習指導要領解説の内容に基づいた児童と教員の実態調査とその分析
- 先行授業 先行授業を通じた課題の把握と、心のつながりを意識した授業づくりの手だての考察
- 検証授業 心のつながりを意識した活動を促すための手だての有効性の検証と、改善策の検討

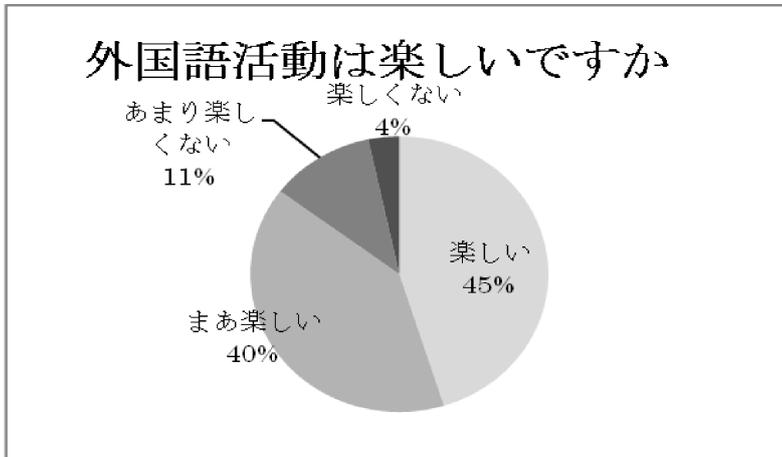
III 研究の内容

1 事前調査

研究員の所属校、区市町村の外国語活動研究会の協力におけるアンケートによる実態把握

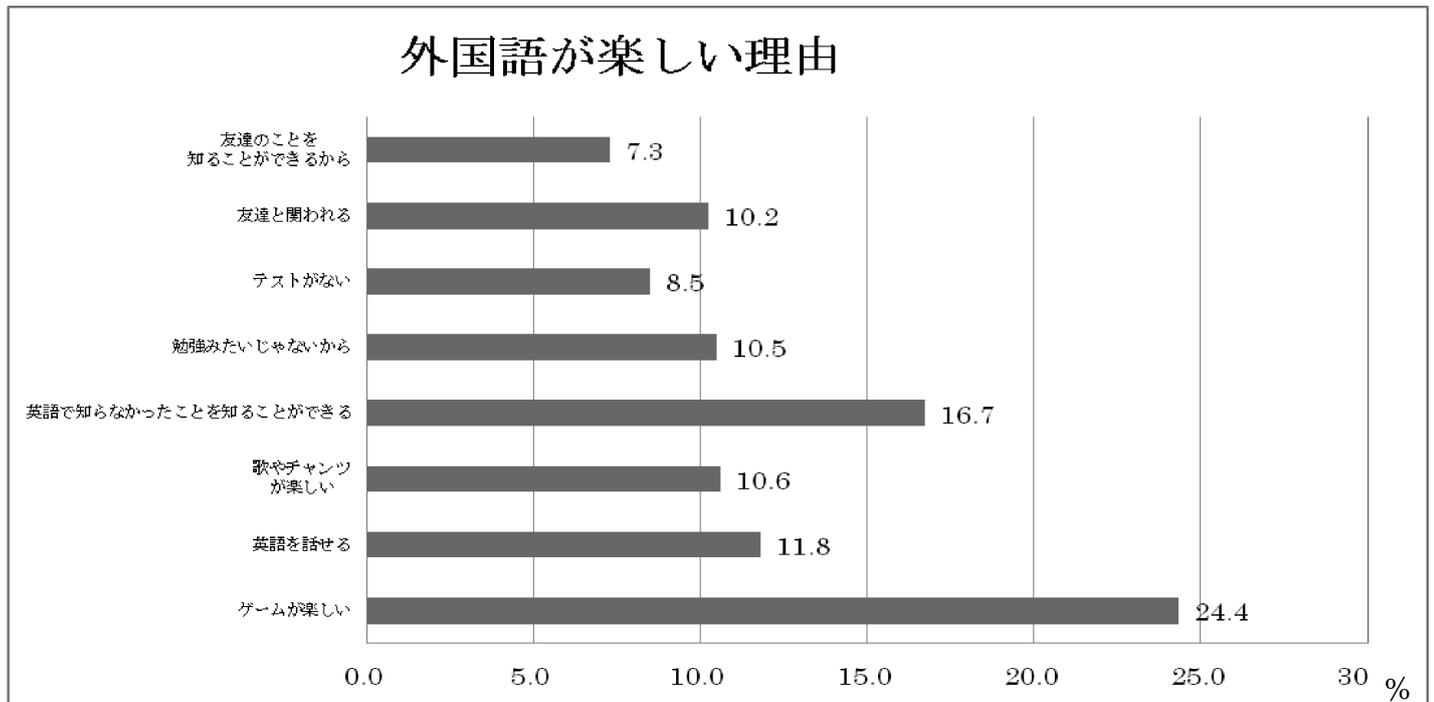
児童のアンケートの結果から：調査対象1,552人

グラフ 1



グラフ1から調査対象である児童の85%が「外国語活動が楽しい・まあ楽しい」と回答していることが分かる。文部科学省が実施した平成25年度全国学力・学習状況調査において、「英語の学習は好きですか」という問いが76.2%となっていることから、外国語活動が小学校に導入され、3年目を迎え、児童の中で「外国活動が好き・楽しい」という気持ちが高い数値となっている。

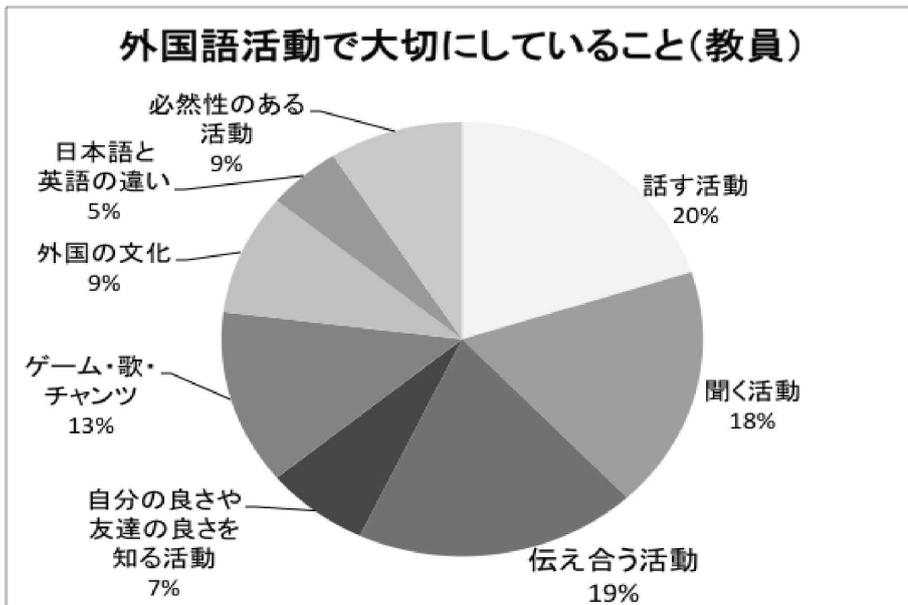
グラフ 2



グラフ2において、外国語が楽しい理由の中で、最も多かったのは「ゲームが楽しい」である。外国語活動においては、外国語の音やキーセンテンスに慣れ親しませるためのツールとして、ゲームや歌やチャンツを用いることが多い。児童が実際に体を動かしたり、楽しみながら覚えたりすることができるためだと考えられる。また、「英語で知らなかったことを知ることができるから」という回答が多い。他国の文化や生活について、今まで知らないことを知ることにより児童が興味をもっていることが分かる。国際化社会の中で、日本以外の国のことを学ぶ機会が必要であり、それが楽しいと考えている児童も多くいると言える。

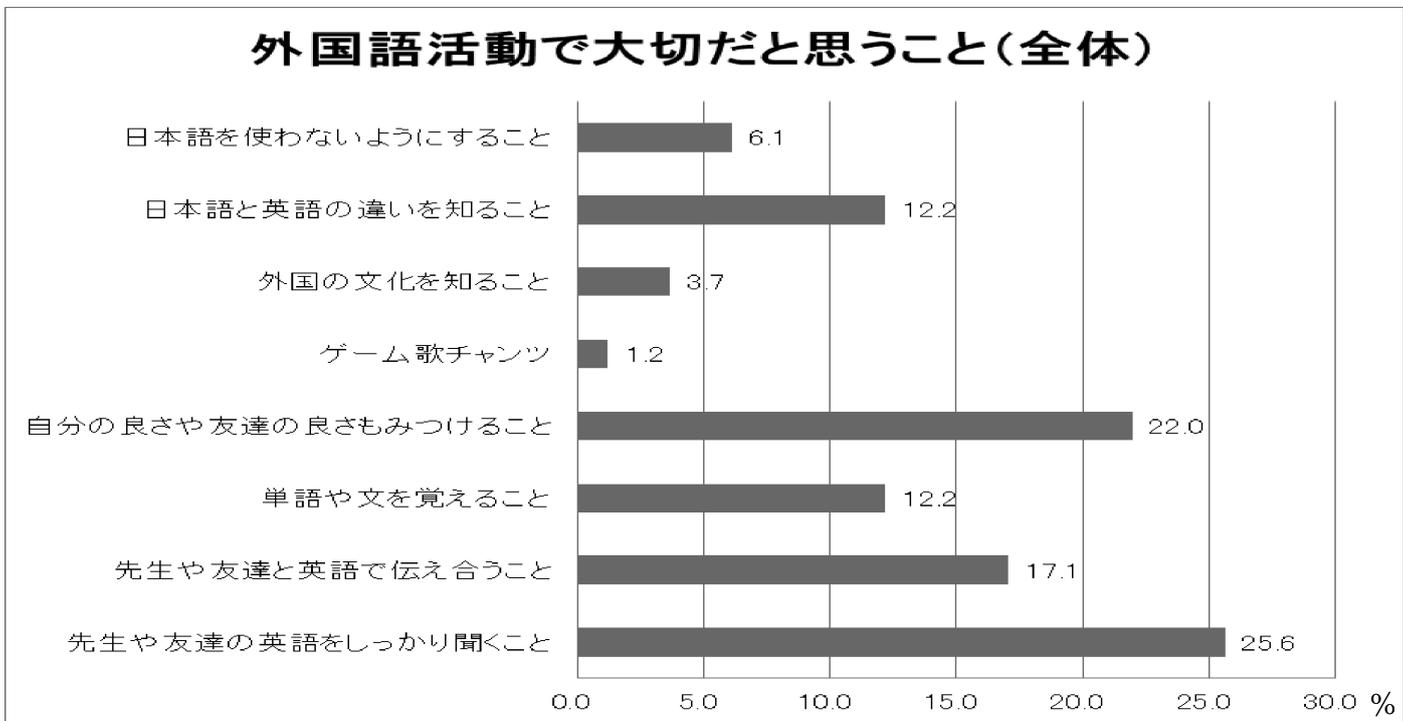
一方で、楽しい理由として「友達と関われる・友達のことを知ることができる」と回答した児童はゲームの半分以下である。コミュニケーションの素地を養うことに関連した項目が低く、児童がコミュニケーション活動そのものを楽しみを見いだせていないということが推測される。

グラフ 3



グラフ3から、指導者側は、「話す・聞く・伝え合う活動」などの、コミュニケーションに関わる活動を大切にしようとしていることが分かる。

グラフ 4

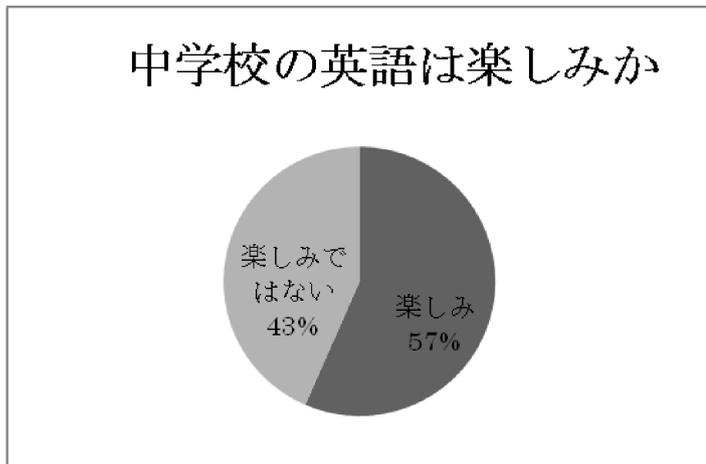


グラフ4から、児童が外国語活動で大切だと思うことの中で、「ゲーム、歌やチャンツ」は質問項目の中で、低い数値となっている。楽しい理由として、「ゲーム、歌やチャンツ」はかなり回答数を得ていたが、ここでは逆の結果となった。つまり、児童は「ゲーム、歌やチャンツ」を楽しんでいると感じながらも学習において大切だとは思っていないことが分かる。

また、「伝え合うこと」「しっかりと聞くこと」が高い数値となっている。グラフ3に見られるように、教員も話す活動や聞く活動などを大切にしながら指導を行っている。しかし、その活動自体を児童は「楽しい」とは感じていない。

これにより児童がコミュニケーション活動を通し、友達と関わり、心がつながったと感じることで楽しいと思う経験を重ねれば、これまで以上に、積極的にコミュニケーションを図る態度が育つのではないかと考える。

グラフ 5

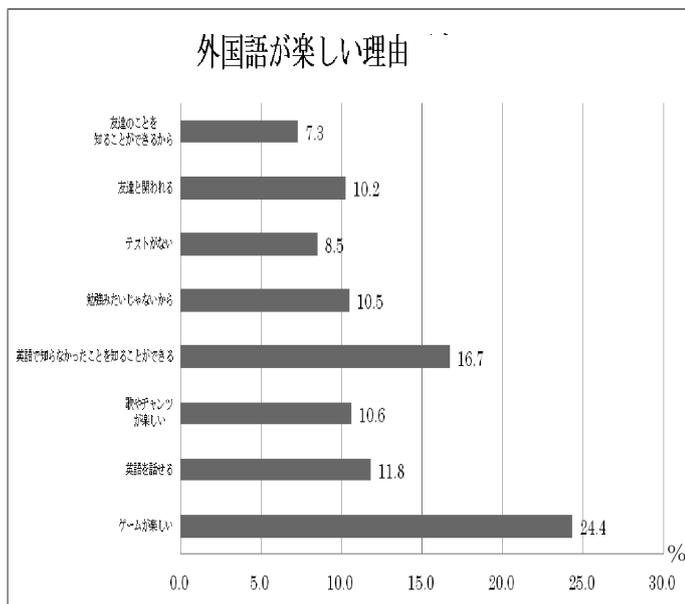


グラフ5では、中学校での英語を楽しみにしている児童が半数以上いた。しかし、楽しみでないと答えた児童の自由記述では「中学校ではゲームがない」「難くなる」「小学校での外国語活動が役に立つと思えない」「不安」などがあった。

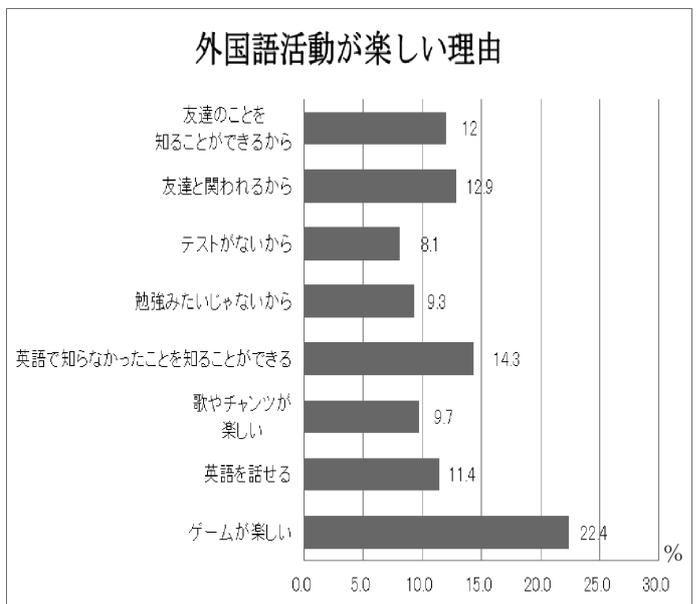
小学校段階で、積極的にコミュニケーションを図る態度を育成し、コミュニケーションを楽しめる気持ちを高めれば、英語に関わることに期待感をもったり、「コミュニケーションなら自分ではできる」と自信をもって中学校英語に臨めたりするのはないかと考える。

2 研究主題に基づいた授業を積み重ねた結果の児童変容

グラフ 2 (研究前)



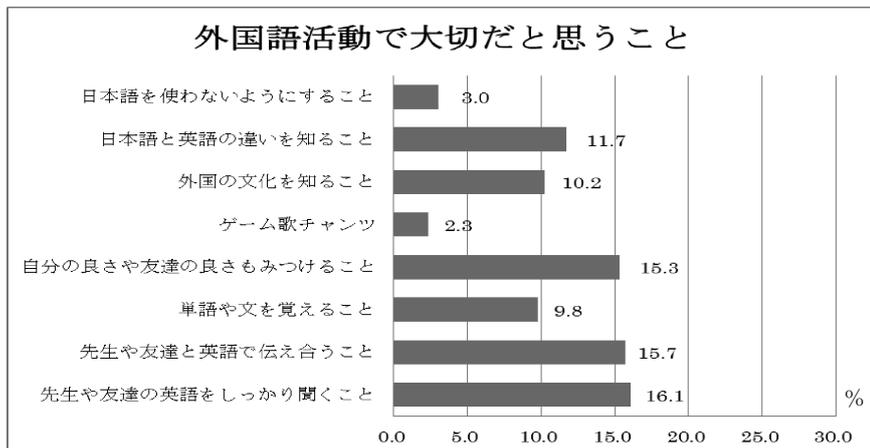
グラフ 6 (研究後)



グラフ2と比較すると、「ゲームが楽しい」は変わらず高い数値を示している。外国語活動において、楽しみながら外国語に慣れ親しむことが子供たちの「好き」につながる事が分かる。

また、「友達と関われる」、「友達のことを知ることができるから」という項目では、前回のアンケートより約8%伸びた。自分や友達の良さを見つける活動を通して、友達の新たな一面を知ったり、自分の良さに気付いたりすることで、コミュニケーションを楽しめるようになったと考える。

グラフ 7



グラフ4 (研究前) と比較すると、「自分の良さや友達の良さを見つけること」が2倍近く伸び、高い数値だった。振り返りの際にじっくり時間を取って考えさせることによって、互いの良さを認め合うことが大切だと思っている。そのことが、外国語活動におけるコミュニケーションの大切さとなっている。記述では「前と比べて、誰でも英語で話せるようになった。」という記載が多く見られている。

3 先行授業から捉えた課題解決の手だて

(1) 大田区立道塚小学校第6学年での実践

ア 授業の内容

(7)単元名 “Hi, friends! 2” Lesson 2 “When is your birthday?”

(4)単元の工夫

<第4時に向けての内容の工夫>

- ・ 友達の誕生日を尋ねる第4時で、伝えたいことを伝えられるように、また相手が伝えようとしていることが分かるように、主要な文や言葉に「キーワードゲーム」や「パードウン?ゲーム」などを取り入れ、主要な文や言葉に楽しく慣れ親しめるようにした。

<本時における活動の工夫>

- ・ 単に友達の誕生日を尋ねるだけでなく、「サーベイゲーム」の結果から、誰の誕生日か当てらる活動をしたり、ペアの児童に、相手の良いところを事前に書かせておき、内容を紹介したりして、コミュニケーションを意欲的に行えるようにした。

本時(4/4)の流れ

Warm up 挨拶、本時のめあての確認、月の歌

Activity 1 「パードウン?ゲーム」(伝言ゲーム)

Activity 2 「誕生日サーベイゲーム」(友達の誕生日を尋ねて情報を集める。指導者から言われた誕生日が誰のものか発表する。事前に友達を書いてくれていた、その児童の良いところを発表する。)

Follow up 振り返り、挨拶

児童の感想

- ・ 友達の良いところを書いてもらえて、うれしかった。
- ・ 友達の良いところを知ることができて、良かった。
- ・ 友達が書いた言葉が温かくて、幸せな気持ちになった。
- ・ 日付けの言い方が、普通の数字の言い方と違っていることに気付いた。

イ 分かったことから考えた手だて

- ・ 友達の誕生日を「サーベイゲーム」で調べるだけでなく、その結果を使ってクイズにしたことで、児童の意欲が持続し、調べたことに達成感を感じていた。

手だて ア→伝えたい・聞いてみたいと思う場の設定

手だて イ→ねらいや見通しをもたせた活動

- ・ 勝敗を争わないゲームで、楽しみながら発話することにより、“When is your birthday?”や、その答えの言い方に慣れ親しむことができた。

手だて ウ→ゲームで友達と関われる工夫

- ・ 友達の良さを伝える活動を取り入れたところ、友達との関わりについて振り返る児童がいた。このように友達との関わりを意識させる活動を取り入れることで、コミュニケーションへの意欲がより高まるのではないか。

手だて ア→伝えたい・聞いてみたいと思う場の設定

(2) 豊島区立目白小学校第2学年での実践

ア 授業の内容

(ア) 単元名 すきなどうぶつをつたえよう

(イ) 単元の工夫

<第2時に向けての内容の工夫>

- ・ 児童一人一人が、自分の好きな動物の言い方を英語で伝えられるように、モジュールの時間に、児童の好きな動物の調査をした。それに基づいて、児童が今まで親しんできた絵本の絵や教科書の写真を用いて動物の絵カードを作成し、提示することで、児童の興味・関心がより高まり、一人一人が好きな動物を伝えたいという意欲をもてるようにした。

<本時における活動の工夫>

- ・ 「友達の好きな動物調べ」の結果を用いて、誰が好きな動物なのかを当てるゲームをすることを伝え、活動の見通しをもたせることで、動物調べをする意欲を高めた。また、カードにペアで相手の良いところを書かせておき、その内容と併せて友達を当てさせる活動を通して、動物調べの意欲付けだけではなく、友達や自分の良さにも気付けるようにした。

(ウ) 本時(2/3)の流れ

Warm up 挨拶、本時のめあての確認、ハローソング、リズムチャンツ

Activity 1 「好きな動物なあにゲーム」

Activity 2 「好きな動物サーベイゲーム」(カードにペアの友達の良いところを記入する。友達の好きな動物を聞いて情報を集める。指導者が言った動物は誰が好きだったのか、調査を基に発表する。事前に友達が書いてくれていた、その児童の良いところを発表する。)

Follow up 振り返り、挨拶

(エ) 児童の感想

- ・ いろんな動物の名前を英語で覚えられて良かった。
- ・ 友達の好きな動物が分かって楽しかった。

イ 分かったことから考えた手だて

- ・ 二つのアクティビティを楽しむ姿から、「伝えたい・聞いてみたい」という思いをもち、友達との関わりを多くもつ活動を好むことが分かった。

手だて ア→伝えたい・聞いてみたいと思う場の設定

- ・ 児童の振り返りでは、自分が英語で伝えたり、聞けたりしたことに対する達成感は書かれていたが、友達との関わりについての感想は、非常に少なかった。

手だて エ→ねらいに即した振り返りカードの観点の工夫

(3) 手だてについて

今回の先行授業では、低学年と高学年に同じ **Activity** を用いて、児童の発達段階により、どのような違いがあるのかについて、検証を行った。児童が友達のよいところを記述したカードを分析すると、高学年の方が低学年よりも、他者理解が深く、発言や記述で発信することができていたことから、高学年の方が、他者との関わりを意識することができていると分かった。そこで、手だて**ア**から**エ**を用いた「心のつながりを意識した活動」を設定することで、児童がコミュニケーション活動をより深め、楽しいと感じることができると考えた。

4 検証授業

ここで言う検証授業は、先行授業を踏まえた「心のつながりを意識した活動」を促すための手だての有効性の検証と、改善策の検討を行うものである。

次の三つの検証授業では、四つの手だての有効性を考えるに当たって、大きく「心のつながりを意識した活動」「振り返りの仕方」の二つの視点から、検証を行った。なお、指導案の本時の展開にある吹き出しには、活動を行った際に、課題と感じられた点を示している。

(1) 検証授業1【第6学年】

ア 単元名 “Hi, friends! 2” Lesson 3 “I can swim.”

イ 単元の目標と評価規準

目標 (ア) 言語や人、それぞれに違いがあることを知る。

(イ) 積極的に友達に「できること」を尋ねたり、自分の「できること」や「できないこと」を答えたりしようとする。

(ウ) 「できる」「できない」という表現に慣れ親しむ。

評価規準 ※網掛けは重点項目

ア 言語や文化に関する気付き	イ コミュニケーションへの関心・意欲・態度	ウ 外国語への慣れ親しみ
① スポーツや楽器の言い方に決まりがあることに気付いている。	① 自分の「できること」について、積極的に伝えている。 ② 友達の「できること」を知り、互いの良さを認め合っている。	① 自分や友達の「できること」について尋ねたり答えたりしている。

ウ 単元の内容

(ア) 主としてコミュニケーションに関すること。

- ・「できること」の尋ね方や答え方の表現を用いて、友達との交流を図ること。
- ・自分や友達の「できること」を伝え合う活動を通して、互いを認め合う大切さを知ること。

(イ) 主として言語や文化に関すること。

- ・スポーツや楽器の言い方に決まりがあることを知ること。
- ・国語科のパネルディスカッションと関連させ、世界で起きている課題に興味・関心を持ち、より良い世界に生きるため、一人一人にできることがあることに気付く。

エ 指導計画（4時間扱い）

時間	活動内容	評価規準
1	身近なスポーツや楽器の言い方の決まりに気付く。 “I can ~.” “I can’ t ~.” の表現を知る。	アー①
2	“I can ~.” “I can’ t ~.” の表現に慣れ親しむ。	ウー①
3	インタビュー活動を通して、積極的に友達にできることを尋ねたり、答えたりする。	イー①②
4 本時	より良い世界に生きるために自分にできることを考え、伝え合う。	イー①②

オ 本時の内容 (4 / 4)

本時の目標

より良い世界に生きるために、自分にできることについて、友達に伝える。

【本時の展開】

	学習活動	指導計画	留意点
導入	<p>Greeting</p> <p>1 挨拶をする。 T: Hello. C: Hello.</p> <p>2 英語の歌を歌う。 ♪Head, Shoulders, Knees and Toes</p>	<ul style="list-style-type: none"> 楽しくやりとりをしたり、歌ったりして、児童の気持ちを高める。 	
展開	<p>Warm up</p> <p>1 「タッチングゲーム」をする。 T: Can you touch blue? C: Yes, I can.</p> <p>Activity1</p> <p>2 「ミッシングゲーム」をする。 T: Can you find the missing card? C: I can save the lights.</p> <p>Activity2</p> <p>3 地球や世界のためにできることを伝え合う。 ① 活動の流れをデモンストレーションで確認する。 ② 絵カードを見せながら、発表を行う。</p> <p>T: Hello. C: Hello. T: I can save the lights. そのために、教室を出るときには電気が消えているか確かめます。 C: Good!</p>	<ul style="list-style-type: none"> 自分以外の持ち物で指定された色をタッチする。 黒板に貼られたカードの中から、隠されたカードを見つける。 <p>発表内容をカードに記録させたことにより、内容は理解できたが、相手に対するリアクションが希薄になる面が見られた。</p> <p>友達の良さを発見することができた児童もいたが、楽しさの内容がゲームにとどまっていた児童には、視点をさらに明確化し、友達の良さを振り返らせる必要があった。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 色カードを提示することで、音と視覚を一致させる。 絵カードを提示することで、伝えたい内容を理解しやすくさせる。 聞き取りカードに記入させ、多くの友達と交流させる。
まとめ	<p>4 振り返りカードを書く。 ・挙手や教師の指名により、発表する。</p> <p>Closing</p> <p>・挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> コミュニケーションに関する振り返りを行っている児童を取り上げるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 振り返りカードに書かせる。

(2) 検証授業2【第6学年】

ア 単元名 “Hi, friends!” Lesson 5 “Let's go to Italy.”

イ 単元の目標と評価規準

目標 (ア) 自分の思いがはっきり伝わるように、おすすめの国について発表したり、友達の発表を積極的に聞いたりしようとする。

(イ) 自分の行きたい国について友達に尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。

(ウ) 世界には様々な人たちが様々な生活をしていることに気付く。

評価規準 ※網掛けは重要項目

ア 言語や文化に関する 気付き	イ コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	ウ 外国語への慣れ親しみ
① 世界には様々な人たちが様々な生活をしていることに気付き、興味をもつ。	① 自分の行きたい国と理由を友達に進んで伝えている。 ② 友達が行きたい国について、話していることを聞こうとしている。	① 行きたい国やその理由について、尋ねたり答えたりしている。

ウ 単元の内容

(ア) 主としてコミュニケーションに関すること。

- ・自分が行きたい国やその国でやってみたいことを友達に伝える。
- ・友達に行きたい国を尋ねたり、友達の思いを聞いたりする。
- ・行きたい国やその国でやってみたいことについて、自分と友達の考えに共通点や相違点があることに気付き、他者理解を深める。

(イ) 主として言語や文化に関すること。

- ・行ってみたい国について調べて発表する活動を通して、英語の音声やリズムに慣れ親しむ。
- ・世界には様々な国があり、様々な文化があることに気付き、その文化に対して理解を深める。

エ 指導計画（4時間扱い）

時間	活動内容	評価規準
1	世界には様々な国や国旗があることを知る。(本校の先生方の行きたい国ランキングの活用) “I want to go to ~.” の表現を知る。	アー①
2	世界の国名やその国の特徴などについて、表現に慣れ親しむ。自分の行きたい国を決め、ワークシートにまとめる。 “Where do you want to go?” の表現を知る。 “I want to go to ~.” の表現に慣れ親しむ。	ウー①
3	自分の行きたい国の国名や表現が分からないところを ALT に聞く。 クラスの友達に行きたい国をインタビューする。 “Where do you want to go?” “I want to go to ~.” の表現に慣れ親しむ。	イー① ②
4 本時	クラスの友達に行きたい国やそこで何をしたいかを聞き、パンフレットを作り、クラスの友達と一緒に旅に出るつもりになる。	イー① ②

オ 本時の学習（3 / 4）

本時の目標

自分が行きたい国やその国でやりたいことを友達に伝えたり、友達の行きたい国について聞いたりする。

【本時の展開】

	学習活動	指導計画	留意点
導入	<p>Greeting</p> <p>1 挨拶をする。 T: Hello class! C: Hello.</p> <p>2 英語の歌を歌う。 ♪ “I want to go to Italy.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> 楽しくやりとりをしたり、歌ったりして、児童の気持ちを高める。 	<ul style="list-style-type: none"> 音楽をかける。
展開	<p>Warm up</p> <p>1 「ミッシングゲーム」をする。 T: What’s missing? C: America.</p> <p>Activity 1</p> <p>2 「インタビュークイズ」をする。 校長先生の行きたい国を当てる。</p> <p>Activity 2</p> <p>3 卒業旅行パンフレットを作る。</p> <p>① 前半、旅行に行くチームが行う。 友達に行きたい国を尋ねる。 C1: Hello. C2: Hello. C1: Where do you want to go? C2: I want to go to Italy. C1: Why? C2: I like soccer. I like pizza. C1: OK.</p> <p>② 店に行き、必要なものを集め、旅行パンフレットを作る。 C1: Hello. 店員: Hello. C1: ○○please. 店員: Here you are. C1: Thank you. Bye. 店員: Bye.</p> <p>③ 友達にパンフレットを見せ、合っているか確認をする。 C2: ○○、○○…。 C1: OK. C2: Here you are. C1: Thank you.</p> <p>④ 旅行パンフレット、パスポート、航空券をもち、ペアの友達と出国カウンターへ行く。 C1,2: Hello. 出国: Hello. Where do you want to go? C1,2: I want to go to○○. 出国: OK. C1,2: Thank you.</p> <p>⑤ 後半、旅行へ行くチームが行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 黒板に掲示された絵カードから、隠されたカードを当てる。 その国でやりたいことをヒントに行きたい国を当てる。 友達に行きたい国を尋ね、その国でやりたいことを聞き、友達のために旅行パンフレットを作り、友達と一緒に日本を出国して旅行に行くつもりになることを知らせる。 友達のために丁寧に作らせる。 	<ul style="list-style-type: none"> 児童が行きたい国の国旗カードを掲示する。 校長先生に行きたい国を尋ねたDVDを見せる。 行きたい国のワークシート・手作りのパンフレット・パスポート・航空券を児童に持たせておく。 国旗・食べ物・世界遺産・スポーツ等の絵カードを店に用意しておく。 店で集めた絵カードをパンフレットにのりで貼り、旅行プランを立てさせる。 できたパンフレットをペアに渡す。
まとめ	<p>4 振り返りカードを書く。 ・挙手や教師の指名により、発表する。</p> <p>Closing</p> <p>・挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 時間を十分に確保する。友達や自分の良さについて、具体的に書くよう声を掛ける。また、書いている児童を教師が紹介し、全体に広める。 	<ul style="list-style-type: none"> 振り返りカードに書かせる。

パンフレット作りが楽しくて、相手意識より自己満足感が勝っている児童が見られた。
パンフレット作りに夢中になり、相手に対するリアクションが希薄になっている児童が見られた。

振り返りカードにどのようなことを書けばよいか迷っている児童が見られた。具体的に提示をする必要があった。

(3) 検証授業3【第4学年】

ア 単元名 “Do you like～?”

イ 単元の目標と評価規準

目標 (ア) 自分の思いがはっきり伝わるように、自分の好きなものや嫌いなものについて答えたり、友達の好きなものや嫌いなものを積極的に聞いたりしようとする。

(イ) 自分の好きなものや嫌いなものについて、友達に尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

(ウ) 果物の言い方等の、カタカナの日本語と違う英語の表現に気付く。

評価規準

(ア) 言語や文化に関する 気付き	(イ) コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	(ウ) 外国語への慣れ親しみ
①日本語と違う英語の表現があることに気付き、興味をもつ。	① 自分の好きなものや嫌いなものについて、友達に自分から進んで伝えている。 ② 友達が好きなものや嫌いなものについて話していることを、聞こうとしている。	①好きなものや嫌いなものについて尋ねたり答えたりしている。

ウ 単元の内容

(ア) 主としてコミュニケーションに関すること。

- ・自分の好きなものや嫌いなものを友達に伝える。
- ・友達の好きなものや嫌いなものを尋ねたり、友達の思いを聞いたりする。
- ・好きなものや嫌いなものについて、自分と友達の考えに共通点や相違点があることに気付き、他者理解を深める。

(イ) 主として言語や文化に関すること。

- ・好きなものや嫌いなものについて尋ね、答える活動を通して、英語の音声やリズムに慣れ親しむ。
- ・日本語と英語の言い方の違いに気付き、それぞれの国の文化に対して理解を深める。

エ 指導計画（3時間扱い）

時間	活動内容	評価規準
1	・果物の言い方について、日本語と英語の違いに気付く。 ・Do you like～? を使ってペアの友達と好きな果物、嫌いな果物について尋ね合う。	アー① イー① ② ウー①
2本時	・Do you like～? を使って、クラスの友達と好きな食べ物、嫌いな食べ物について尋ね合う。 ・少人数グループでかるた取りゲームを行い、既習の単語を習熟する。	イー① ②
3	・Do you like～? を使って、クラスの友達と好きなスポーツ、嫌いなスポーツについて尋ね合う。	イー① ②

オ 本時の内容（2／3）

本時の目標

- 自分の好きな食べ物、嫌いな食べ物を答えたり、尋ねたりする活動を通して、友達の良さを知ったり見つけたりする。

本時の展開

	学習活動	指導計画	留意点
導入	<p>Unit1-Warming up</p> <p>1 挨拶をする。 T : Hello. C : Hello.</p> <p>2 英語の歌を歌う。(7 STEPS)</p> <p>3 「サイモンセズゲーム」をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・リズム・テンポよく進め、児童の気持ちを高める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ICTを使い、変化を効果的に見せることで、児童の気持ちを高める。
展開	<p>本時のめあてを確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてを確認する。 <p>友達の良さを知ったり、見付けたりしながら、自分の好きな食べ物、嫌いな食べ物を答えたり、尋ねたりする。</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> ・英語の授業の五つの約束を確認する。 <p>Unit2-Activity1</p> <p>1 新出単語の言い方を練習する。 pizza, hamburger, spaghetti, curry and rice</p> <p>2 どのような状況で話をするのか、状況設定を確認する。</p> <p>3 答え方や尋ね方を練習する。 Do you like ~? Yes. I do./No, I don't.</p> <p>4 インタビュー活動をする。</p> <p>5 「かるた取りゲーム」をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・フラッシュカードを使い、変化のある繰り返しでテンポよく進める。 ・ICTを活用し、どのような状況で話をしているのか視覚的に理解させる。 ・好きな食べ物や嫌いな食べ物を尋ねたり、答えたりさせる。 ・いろいろな友達とインタビュー活動をさせる。 ・「かるた取りゲーム」を行い、英語での言い方の定着を図る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・提示カードによって、振り返りの視点を明確にする。 ・視覚でも分かりやすく理解できるようにICTを活用する。 ・フラッシュカードを活用し、リズムよく言い方に慣れ親しませる。
まとめ	<p>Unit3-振り返り</p> <p>1 本時のめあてと英語の5つの約束に基づき、振り返りを書く。</p> <p>2 発表する。</p> <p>3 挨拶をする。</p>	<p>・互いのよさを認め合う振り返りの例文を提示したことで、全ての児童が振り返りを書くことができたが、例文に捉われてしまった児童も見られた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカードに書かせる。

(4) 検証授業と協議について

検証授業1 第6学年 “I can swim.”

	手だて	・児童の変容 ☆児童の感想
【心のつながりを意識した活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・「世界や地球のためにできること」について、一人一人の考えを英語で、理由を日本語で伝えさせる。 ・伝え合う相手を、男女交互や、普段はあまり関わりのない友達同士に設定する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ポスターセッションとして絵も見せながら発表させたことにより、自信をもって発表し、聴き取ることもできた。 ☆自分が地球のためにできることを伝えることができたし、相手のできることも知ることができて、楽しかった。 ・いつもの限定した友達関係から脱却し、いろいろな友達とコミュニケーションを取り、伝え合うことができた。 ☆みんなのことを知ることができて、良かった。
【振り返りの工夫】	<ul style="list-style-type: none"> ・「言葉や文化への気付き」、「コミュニケーションへの関心・意欲・態度」、「外国語への慣れ親しみ」、「互いの良さの発見」の四観点で振り返らせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りの観点を明確にしたことで、自分自身についての振り返りだけでなく、言語への気付きや友達への関心を高め、楽しさの幅を広げさせることができた。 ☆〇〇さんがリサイクルをしようと言っていたのが分かった。 ☆「タッチングゲーム」が楽しかった。

【協議会】

- ・なぜこの活動を行うのかという見通しがあると、児童のモチベーションも上がるということが分かった。
- ・四観点での振り返りは良かったが、振り返りカードの文言をさらに分かりやすく改善し、教師が取り上げる児童の振り返りの内容を吟味することが必要であり、全体の場での価値付けや、教師が認めてあげることが大切である。

検証授業2 第6学年 “Let's go to Italy.”

	手だて	・児童の変容 ☆児童の感想
【心のつながりを意識した活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・自分が行きたい国やその国でやりたいことを本で調べ、ワークシートに書かせる。 ・ペアを設定し、卒業旅行パンフレットを友達のために作成させるという場面設定をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートに書かせることで自信をもって伝えられた。また相手の事も知りたいという意識が高まり英語でやり取りをすることができた。 ☆英語が段々覚えられて使えるようになった。 ・友達のために作成するという場面設定で、相手意識が高まっていた。 ☆パンフレットを自分のために作ってくれて、嬉しかった。
【振り返りの工夫】	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りの文言を工夫し、友達との関わりをさらに意識する振り返りをさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達にパンフレットを作成してもらったことへの喜びが、友達の良さの発見につながった。 ☆英語が分からないしていると友達が教えてくれた。 ☆友達が旅行の予定を立ててくれて、嬉しかった。

【協議会】

- ・ 互いの良さを認め合うことを意識したためあてを提示することで、児童に活動の視点を与え、相手を意識できるようにしていく。
- ・ 振り返りでどのようなことを書けばよいか具体例を提示し、振り返りの視点や内容を明確にする。

検証授業3 第4学年 “Do you like ~?”

	手だて	・児童の変容 ☆児童の感想
【心のつながりを意識した活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・ 単元を通し、全員が英語で自信をもって会話できるようにさせる。 ・ 少人数グループで行うカルタ取りゲームの活動を設定し、固定の友達とじっくり関わることにより、友達の良さを感ずる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童が友達に言い方を教え合う姿が見られ、どの児童も英語を手段として自信をもって会話することができた。 ☆英語が上手な友達に教えてもらって、すごいなと思った。 ・ 勝ち負けにこだわらず、同じグループの友達の良さを見付け、その内容を振り返りに書くことができる児童が見られるようになった。 ☆自分は負けていたけれど、友達はたくさん取っていてすごいなと思った。
【振り返りの工夫】	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業の最初に『互いの良さを認め合う』ことを意識させ、振り返りの視点を伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ どのような視点で振り返りを行えばいいのか、友達との関わりを意識させることができた。 ☆ (例文と同じで) ○○さんが好きなもの、嫌いなものが分かった。

【協議会】

- ・ 振り返りでは、何を価値付けていくのか、教師も明確な視点を持ち、児童に「外国語活動でのコミュニケーションはこういうことだ。」と価値付けていく。
- ・ 振り返りでは、教師が児童の良いところを見付け、認め、全体に共有していく。それを繰り返していくことで、児童に『互いの良さを認め合う』ことの視点をもたせていき、コミュニケーションの楽しさへとつなげていく。

5 検証授業の結果と考察

検証授業では、「心のつながりを意識した授業にすれば、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度が育つだろう。」という仮説を検証するために、友達と関わり、心がつながる活動の手だてとして、次の四点を考え、授業を展開した。

- 伝えたい・聞いてみたいと思う場の設定を工夫する。
- 単元最後にはどのようなコミュニケーション活動をするのかを明示し、意欲を持続させる。そのために、どんな活動により、前時までに主要な言葉や文に慣れ親しませるかを考え、学習計画を立てる。
- ゲームなどでも友達と関われるよう、挨拶などを取り入れ、コミュニケーションの場を設ける。
- 児童が友達との関わりにより、心がつながったかについて、振り返る時間を十分に確保する。また、振り返りカードの観点にも、互いの良さを書かせる欄を設け、明示する。
その結果を、コミュニケーションと振り返りという二つの視点に整理し、考察した。

- ① 教師が設定した「友達と関わり、心のつながりを意識した活動」を通して、コミュニケーション活動を深めることができているか、教師が児童の姿を見取る。
- ② 授業を通して、児童が友達との関わりによる心のつながりを振り返ることができるような観点を明示した「振り返りシート」を用いて、コミュニケーションへの意識を見取る。

(1) <検証授業1について>

ア 「友達と関わり、心のつながりを意識した活動」

・Activity 3 「世界や地球のためにできること」を伝え合う活動では、児童がより自信をもって関われるよう、形態をグループではなく、1対1に設定した。また、日常の学習活動以外の友達や、男女交互の順などと指定することにより、普段関わりが見られない児童同士が交流し、新しい発見や良いところを見つけることで、コミュニケーションが楽しいと感じ、積極的に外国語で関わろうとしていた。

・Activity 3 では、友達の発表に対して、“Good!”、“OK!”、“Me, too!”、“You can do it!” など、意見を受け止め合うリアクションを返すような活動を取り入れることによって、相手意識をもってコミュニケーション活動を行うことができた。

・Activity 1 では、Can you ~? の言い方に親しむ活動、Activity 2 では、Activity 3 で使うキーセンテンスに慣れ親しむ活動を設定した。この活動をする意味や全体の見通しを、授業の冒頭で児童に伝えることによって、児童のモチベーションが上がると考えられる。今後は、Activity 3 につながる活動の内容の精選と、コミュニケーションを深めるという意識をより明確に児童にもたせられるように考えていくことが必要である。

イ 「友達と関わり、心のつながりを感じる振り返り」

・本時の活動に積極的に取り組んでいた児童が、振り返りシートに記述ができなかった実態から、振り返りシートの言葉の精選が必要であることが分かった。(振り返りシートの2項目目…英語を使って、友達と話したり、聞いたりできたとき、どのようなことを思いましたか?→どのようなことに気づきましたか?に変更) また、児童に十分時間を取った上でカードに記述させた後の、全体で共有する場が重要であることも分かった。児童の記述で、ねらいとする内容に気付いている児童を確実に見取る。そして、その児童の振り返りの良さを教師が学級全体で認めることで、

他の児童とも共有し、他の児童の気付きの質を高めていく。そのことが、より良いコミュニケーション活動を図ろうとする意識付けに有効だと考えた。

児童の変容

振り返りカードを見ると、単元の初めは、新しい言葉や表現に触れて「(発音などが) 難しい。」や、友達の良いところを「発音がよかった。」などと書いていた児童が多かったが、友達と関わり、心をつなげる活動を重ねていくうちに、「友達のできるようになった。」「友達が地球のためにできることを知った。」「〇〇さんはリサイクルをしようと言っていたのが分かった。」などの、友達との関わりに注目し、コミュニケーション活動が楽しいと感じる児童の割合が増えていった。

(2) <検証授業2について>

ア 「友達と関わり、心をつながり意識した活動」

- ・ Activity 2の中で、行きたい国やその国でやりたいことを一人一人が英語で伝え合う活動を通して、自分の思いを伝えられ、友達が聞いてくれたという満足感が得られたことが分かった。
- ・ Activity 2では、相手意識を高める活動を意図して、友達のためにパンフレットを作成する活動設定をしたが、活動のねらいではなく、パンフレット作りという活動自体が楽しいと感じる児童の様子も見取れた。児童が、友達と関わり、心をつながりを感じるような活動にしているため、①落ち着いて取り組める環境作り、②単元構成の工夫、③活動のめあてに主体性をもたせる工夫、④やりとりをしなければならぬ必然性の設定、の4点を吟味し、今後の活動の設定に生かせるよう、改善していく。

イ 「友達と関わり、心をつながりを感じる振り返り」

- ・ コミュニケーションに関わる部分に対しての気付きは少なかった。児童に視点を与える上でも、選択方法で振り返りをさせるやり方もあるかもしれない。十分な振り返りの時間を取ったが、活動内容が豊富であったにもかかわらず、ねらいとする振り返りにならなかったのは、指導者の振り返りの視点が定まっていなかったと言える。振り返りシートを分析し、なぜあまり十分ではない振り返りになってしまったのかを考え、より焦点化したシートの作成や文言の精選が必要である。また、グループで伝え合う等の振り返りの形態の工夫も必要である。自分自身の生活につなげたり、自分自身の生活に生かそうとしたりする内容まで振り返りを高め、よりコミュニケーション活動の楽しみを感じさせられるようにしていきたい。

児童の変容

振り返りカードを見ると、4月は「英語が難しい。」、7月は「英語が言えるようになった。」という振り返りが多かった。検証授業後は「友達が作ってくれたパンフレットがきれいだった。見た目も良かった。」などと、友達の良さについて記述するようになってきた。友達と関わる活動を続けて実践し、友達との仲も深め、外国語活動を通して、積極的にコミュニケーションを楽しむ姿を育んでいきたい。

(3) <検証授業3について>

ア 「友達と関わり、心のつながりを意識した活動」

- ・ Activity 1 では、インタビュー活動を行い、自分の好きな食べ物を伝え合うことができた。しかし、友達との関わりによる心のつながりを意識した活動や、必然性をもたせる活動までには至らなかった。インタビュー活動が終わった後、好きな食べ物が同じ児童ごとに、グループで集まってその食べ物を食べるまねをしてみたり、そのグループで Activity 2 のかるたゲームを行ったりするなど、児童同士の交流を有効に活用した、指導者の意図的な活動設定が必要であると考ええる。

イ 「友達と関わり、心のつながりを感じる振り返り」

- ・ 振り返りシートに具体的な例示を載せた方が、児童が視点をもちやすいと考え、今回の振り返りシートを用いたが、児童の記述を分析すると、例示があると児童の思考が縛られてしまうことが分かった。そのため、発表当日の授業の振り返りシートでは、対象学年である5年生の児童の思考的発達段階も鑑み、友達との関わりによる心のつながりを意識した活動についての欄には、例示は示さず、児童の思考を分析するようにした。

児童の変容

少人数のグループで行う活動を授業の中で設定したことで、同じグループの友達との関わりによる心のつながりを感じる内容を振り返りに書くことができるようになり、より主体的にコミュニケーション活動に取り組もうとする児童が増えてきた。また、友達との関わりによる心のつながりを意識するためあてを提示したことで、どのような視点で振り返りを行えばよいのか、など、友達との関わりを意識しながら、コミュニケーション活動を積極的に行おうとするようになった。

(4) 考察

(1) から (3) の結果から、指導者が設定した「友達との関わり、心のつながりを意識した活動」は、児童が外国語活動の楽しさをゲームやチャンツだけに感じるのではなく、友達との関わりやコミュニケーション活動の楽しみを感じることに導くために有効であると考ええる。さらに四つの手だての中で、特に「振り返りカードの観点に友達との関わりによる心のつながりを感じられる欄」を設けるという手立てを講じることが、児童の楽しみの見出し方に大きな影響をもち、児童がコミュニケーションを楽しんでいると感じることが分かった。

また、児童が振り返りの時間に、どのようなことに着目して友達の良さを見付ければよいかを理解するために、友達との関わりを楽しんだ児童の感想を取り上げ、全体に紹介し、価値付けをしていくことが重要であると考ええる。さらに、活動の最後に、児童が友達の良さを見つけ、それぞれの良さを学級全体で共有していくために、十分に振り返りの時間を確保することが重要であると考ええる。

単元の最後の時間に行う、友達との関わりによる心のつながりを意識した活動の設定が、児童が友達と関わりながら互いの良さを見付けていくことに不可欠なものであることが分かった。最後の時間につながる言葉や文への慣れ親しみの時間にも、会話を取り入れたり、挨拶を交わす活動を取り入れたりすることで、どの時間にも友達との関わりによる心のつながりを感じることは可能であり、友達との関わり楽しさを感じることに繋がっていくと考える。その結果、児童がコミュニケーションの楽しさをより感じ、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育成することができると考える。

IV 研究の成果と課題

1 成果

(1) 研究の仮説と妥当性

研究の仮説

心のつながりを意識した授業にすれば、児童がコミュニケーションの楽しさをより感じ、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度が育つだろう。

心のつながりを意識して組み立てた三つの検証授業において、児童が活動に取り組む様子や振り返りカードに書かれた内容から、友達の良さや自分の良さを見付けるなどの心のつながりを意識した活動を通して、コミュニケーションをより意識するようになったことが分かった。児童が自信をもって自分自身を紹介したり、互いを温かく認め合ったりできたことで、外国語活動のコミュニケーションに対する楽しさを感じ、積極的にコミュニケーションをする児童が増えたことが確かめられ、仮説の妥当性を認めることができた。

検証授業後も心のつながりを意識した授業を行った結果の、児童アンケートの回答（30名中）

- ・ 前と比べて、誰とでも英語で話せるようになった。（17名）
- ・ 友達とより関わるようになった。（8名）
- ・ クラスの友達のことが良く分かった。（6名）
- ・ 男女の仲が良くなれたと思う（5名）
- ・ 外国語活動の時間に、あまり一緒にいない人と関わり、話をするようになった。（5名）
- ・ 外国語活動の授業は、明るく楽しいと感じる（9名）

<記述>

- ・ いつもしゃべらない人と話せてうれしかった。
- ・ 相手のことが少し分かったからうれしかった。

(2) 「心のつながりを意識した授業」にするための手立ての有効性

ア 伝えたい・聞いてみたいと思う場の設定を工夫する。

○ 「心のつながりを意識した授業」にするために、「友達のためにする」という活動を取り入れ、「友達に伝えたい」、「友達のことを聞いてみたい。」と思える場の設定をした。友達との認め合いを「大切だ。」と感じられる児童が増え、コミュニケーションが楽しいと思い、コミュニケーションを図ろうとする児童が増えたことが確認できた。

○ 検証授業2 “Hi, friends! 2” Lesson 5 “Let’s go to Italy.”では、行きたい国と理由を伝え合うことで、行きたい国の違いを楽しんだり、友達について新しい発見をしたりすることができた。また、友達のパンフレットを作る活動から、相手意識をもった楽しさを感じることもできた。

イ 単元を通してどんな活動があり、どのようなことができるようになるのか、というねらいや見通しを児童に提示する。そのための教材を精選する。

○ 単元を通して、活動を通して友達とどのように関わられるのか、またコミュニケーションを通してどのようなことに気付いてほしいのか等を、児童に示した。また教材開発の段階から、認め合いを考慮して内容を精選することで、コミュニケーションへの意識付けを図ることができた。

○ 検証授業1 “Hi, friends! 2” Lesson 3 “I can swim.”では、単元の最初と各時の最初に学習内容の流れを明確に示し、単元を通してどのような活動があり、どんなことが伝え合えるようになるのかについて見通しをもたせた。見通しをもつことで、何を伝えようかと考えたり、

積極的に伝えたり聞いたりして、友達との積極的な関わりを楽しむことができた。

- 検証授業3 “Do you like ~?” では、授業の最初に本時のめあてを明確に理解してから活動に取り組めるようにした。振り返りの視点を明確にすることで、アクティビティーの意味を児童自らが見出し、友達との関わりをさらに意識することができた。

ウ 振り返りの時間を十分に確保する。また、振り返りカードの観点にも、互いの良さを発見したり、認め合ったりできる欄を設け、明示する。

- 単元を通して、活動の中でどのような認め合いや発見があったのかを大切に考えられるような、振り返りの時間を十分に確保した。振り返りカードの観点を明らかにし、教師が振り返りの内容について価値付けすることで、友達の良さを積極的に見つけようとしたり、新しい発見を楽しんだりすることができた。それにより、コミュニケーションが楽しいと感じる児童が増えた。

- 検証授業2 “Hi, friends! 2” Lesson 5 “Let’s go to Italy.” では、振り返りの時間を十分に確保することで、友達の良さを見落とさずに書くことができた。また、振り返りカードの観点を明らかにするとともに、認め合いについて書かれた振り返りを学級全体に紹介したり、賞賛したりすることで、コミュニケーション活動の良さについて児童は理解することができた。

- 検証授業3 “Do you like ~?” では、互いの良さを認め合う振り返りの例文を示すことで、振り返りが苦手な児童も明確な視点をもって書くことができた。活動の意義や振り返りの視点が明らかになることで、進んで友達の良さを見つけようとするようになり、コミュニケーション活動を楽しむことができた。

エ ゲームやチャンツにも良さを認め合える場もてるよう、組み合わせ等を工夫する。

- ゲームやチャンツにメインアクティビティーとの関連をもたせられるようにした。

- 検証授業1 “Hi, friends! 2” Lesson 3 “I can swim.” では、「タッチングゲーム」を行った。“Can you touch~?”、“Yes, I can.” のやりとりをすることで、「地球や世界のためにできることを伝え合う」というメインアクティビティーと関連した活動になり、英語を聞き取れたことや、間違えずにできたことなどを自分の良さとして振り返りカードに書く児童もいた。

- 検証授業2 “Hi, friends! 2” Lesson 5 “Let’s go to Italy.” では、「ミッシングゲーム」と、クイズ “Where do you want to go?” を行った。“Missing game” は、国名を発音する練習ができるとともに、できたことを児童同士で喜び合う様子が見られた。また、クイズ “Where do you want to go?” では、友達と一緒に相談したり、予想したりすることができ、協力して課題に取り組む様子が見られた。どちらも勝敗を問うゲームではないので、純粹に友達との関わりを楽しむのに有効だった。

2 課題

児童は活動に意味があり、納得していなければ積極的に活動しようとはしない。友達と関わり合う活動は、発達段階を考慮して、活動の精選を行う。今回の研究を基に、それらを系統的に整理し、年間指導の中に位置付けることが必要である。また、中学校の英語の学習にスムーズに接続できるよう、中学校の学習内容との関連も視野に入れていくことが、課題である。

V 資料

資料2 <開発した振り返りカード>

① 高学年用振り返りカード

振り返りカード

Lesson ()
Name ()

学習を振り返ろう！

	月 日 ()	月 日 ()	月 日 ()	月 日 ()
日本と外国との言葉や文化の違いについて、どのようなことに気がきましたか。				
英語を使って、友達と話したり聞いたりできたとき、どのようなことを思いましたか。				
友達や先生とのコミュニケーションで、楽しかったり、うれしかったりしたのは、どのようなことですか。				
今日、クラスの友達のどのような良いところを見つけましたか。(どのような新しい発見がありましたか。)				

☆Lesson () を振り返って、友達との関わりやクラスの雰囲気ではどのようなことが変わりましたか。

イラスト出典：Word

② 中学年用ワークシート

ふりかえりカード

名前 ()

(1) 自分のことについて、ふりかえりをしよう。

① 英語の5つのやくそくについてふりかえり、
あてはまるものに○をつけよう。

	【大きな声で、言うことができた。】 よくできた できた あまりできなかった
	【よく聞くことができた。】 よくできた できた あまりできなかった
	【相手の目を見て言うことができた。】 よくできた できた あまりできなかった
	【せっきょくきに言うことができた。】 よくできた できた あまりできなかった
	【笑顔で言うことができた。】 よくできた できた あまりできなかった

今日の授業についてふりかえり、自分がよかったと思うことを書きましよう。

(2) お友達のことについて、ふりかえりをしよう。

② 今日の英語の授業で、
お友達のよかったことを書きましよう。

☆ お友達同士で、インタビューやかるたをして、見つけたお友達のよさを書きましよう。

(例)

- ・ ○○さんに、言い方を教えてもらって、うれしかった。
- ・ ○○さんの好きなもの、きらいなものが分かった。
- ・ ○○さんが話しているのを聞いて、自分も上手に話すことができるようになりたい。など。

平成25年度 教育研究員名簿

小学校・外国語活動

地区	学校名	職名	氏名
足立区	新田学園 新田小学校	教諭	○畠山 芽含
武蔵野市	本宿小学校	主任	○淡路 さつき
新宿区	市谷小学校	主任	三宅 寿子
大田区	道塚小学校	教諭	前田 恵里
豊島区	目白小学校	主任	渡邊 佳子
立川市	第九小学校	教諭	今 香純
日野市	日野第六小学校	主任	阿部 梢
国立市	国立第二小学校	教諭	荒金 伸子
西東京市	東小学校	主任	菅原 陽子

○世話人

【担当】

東京都教職員研修センター 指導主事 深尾 絵美子

平成25年度
教育研究員研究報告書

小学校・外国語活動

東京都教育委員会印刷物登録
〔平成25年度第193号〕
平成26年 3月

編集・発行 東京都教育庁指導部指導企画課
所在地 東京都新宿区西新宿二丁目8番1号
電話番号 (03) 5320-6836
印刷会社 昭和商事株式会社